

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ТАРАСА ШЕВЧЕНКА

Кваліфікаційна наукова праця
на правах рукопису

ЗОЗУЛЯ ДМИТРО ВОЛОДИМИРОВИЧ

УДК 821.161.2.09-1/.32'06:[7.038.6+004.89](477)(043.3)

ДИСЕРТАЦІЯ

Поетика діджимодернізму в сучасній українській літературі

03 – Гуманітарні науки

035 – Філологія

Подається на здобуття наукового ступеня доктора філософії.

Дисертація містить результати власних досліджень. Використання ідей,
результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело
Зозуля Д. В. _____

Науковий керівник:

Бернадська Ніна Іванівна,
Доктор філологічних наук, професор

Київ-2025

АНОТАЦІЯ

Зозуля Д. В. Поетика діджимодернізму в сучасній українській літературі. – Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису.

Дисертація на здобуття наукового ступеня доктора філософії зі спеціальності 035 «Філологія». – Київський національний університет імені Тараса Шевченка, Навчально-науковий інститут філології. – Київ, 2025.

Пропонована дисертація – комплексне дослідження поетики діджимодернізму в сучасній українській літературі. Мета виконаної роботи полягала у визначенні характерних ознак діджимодерністської поетики у творах сучасної української літератури. Проведене дослідження дало змогу сформулювати визначення поняття діджимодернізму, з'ясувати місце цієї теорії з-поміж інших пост-постмодерністських концепцій.

Наукова новизна дисертації полягає в спробі вперше в українському літературознавстві системно класифікувати й проаналізувати форми сучасних прозових і поетичних творів діджимодерністської літератури відповідно до ознак діджимодерністської поетики, з'ясувати, як змінюється феномен авторства в цифрову епоху, яку роль виконують книжкові блогери в процесі взаємодії автора, тексту й читача. Вперше в українському літературознавстві здійснено системний аналіз функцій цифрових технологій QR-коду в літературних творах та застосування штучного інтелекту в літературі. Вперше проаналізовано творчість Михайла Жаржайла та Олега Шинкаренка як зразок діджимодерністської літератури, вивчено літературно-відеоігрове явище візуальної новели.

Матеріалами дослідження стали прозові й поетичні твори, а також мультимедійні літературно-мистецькі проекти сучасних українських авторів: 1) романи Макса Кідрука «Не озирайся і мовчи», «Доки світло не згасне назавжди»; 2) роман Олега Шинкаренка «Кагарлик»; 3) романи Доржа Бату «Моцарт 2.0», «Коко 2.0»; 4) роман Юрія Андруховича «Радіо Ніч»; 5) роман Валерія Маркуса (Ананьєва) «Сліди на дорозі»; 6) збірка віршів Любові Якимчук «Абрикоси Донбасу»; 7) збірка поезії Максима Кривцова «Вірші з бійниці»; 8) збірка оповідань Валерія Пузіка «Мисливці за щастям»; 9) збірка віршів

Миколи Леонівича «Повільна людина»; 10) збірка поезії Олександра Мимрука «Річка з назвою птаха»; 11) поетична творчість Михайла Жаржайла, зокрема збірки віршів «Міліція карми», «Неприпустимі символи», мультимедійний проєкт «AETHER: медіаколаборація в реальному часі» (разом із поеткою Іриною Заглядько, митцями Романом Гайдейчуком, Юрієм Булкою), проєкти «Блекаути Конституції» та «Блекаути законодавства», спільний із Пьотром Армяновським проєкт відеопоезії Ctrl+Z; 12) окремі вірші Ярослава Гадзінського; 13) колективний роман-печворк «Босорка»; 14) збірка поезій Дмитра Лазуткіна «Артерія»; 15) інтерактивна новела Сергія Рачинського «Кров та Кістки»; 16) візуальні новели Ukraine War Stories, The Nightmare Winter; 17) окремі зразки генеративної літератури з сервісу Kazka.fun.

Для визначення характерних ознак поетики діджимодернізму в сучасній українській літературі в процесі дослідження було застосовано такі методи: загальнонаукові (аналіз і синтез, дедукція та індукція, описовий та порівняльний методи, метод узагальнення, метод класифікації), а також власне літературознавчі методи. Шляхом узагальнення концептуалізовано поняття діджимодернізму. За допомогою порівняльного методу встановлено співвідношення діджимодернізму з постмодернізмом та деякими пост-постмодерністськими теоріями, зокрема з метамодернізмом. За допомогою інтермедіального методу дослідження проаналізовано твори в жанрах відеопоезії та кодопоезії, поетичні перформанси, твори мережевої літератури. За допомогою компаративного й структуралістського методів дослідження, а також за допомогою методу класифікації визначено місце й функції QR-коду, а також перелік завдань, задля розв'язання яких застосовуються технології штучного інтелекту (ШІ) у творах сучасної української літератури. Також за допомогою компаративного, структуралістського, інтермедіального, інтертекстуального методів дослідження і за допомогою методології рецептивної естетики й герменевтики проаналізовано особливості форми й змісту діджимодерністських літературних творів.

Спираючись на попередні напрацювання українських та зарубіжних дослідників, зокрема британського вченого А. Кірбі, виведено власне визначення

поняття «діджимодернізм». Так, діджимодернізм – це теорія культурної практики й естетична домінанта, яка виникла на пізньому етапі доби постмодерну (наприкінці 1990-х – на початку 2000-х років) під впливом стрімкого розвитку цифрових технологій. З'ясовано, що серед особливостей діджимодернізму однією з основних є зміна текстуальності, яка, за А. Кірбі, має такі характерні ознаки: поступальність, хаотичність, скороминущість, перероблення й опосередкованості текстових ролей, обмеженість плинними рамками, а також електронно-цифрова форма.

У дисертації визначено, що до протодіджимодерністських творів належать тексти ергодичної літератури, гіпертекстуальні романи, реаліті-романи, окремі форми друкованої інтерактивної літератури (зокрема книги-ігри), а також твори, в яких використовується текстографіка. У результаті їхнього аналізу було виявлено, що вони споріднені з власне діджимодерністськими творами, а саме: мережевою літературою (фейсбук-романом, тікток- та інста-поезією, інтерактивними електронними новелами, романом-печворком), блекаут-поезією, відеопоезією, генеративною літературою, візуальними новелами, фанфікшном, ЛітRPG, літературними медіаперформансами. Також ознаки діджимодерністської поетики мають літературні твори, у яких застосовуються технології QR-кодів.

У результаті аналізу поетичних і прозових творів українських авторів, а також літературних онлайн-платформ та довоколалітературних явищ з'ясовано, що в парадигмі діджимодернізму нових форм набуває авторство. Актуалізуються наведені А. Кірбі характеристики авторства, такі як анонімність, колективність і соціальність. Вони особливо увиразнюються у процесі створення творів, що мають електронно-цифрову природу – текстів мережевої літератури, роману-печворку, візуальних новел тощо. Реалізується іпостась автора-читача, який, перш ніж написати частину твору, мусить прочитати фрагменти тексту, створені іншими авторами. Також оприявнюється іпостась автора-кіборга (термін Е. Дж. Аарсета): це відбувається за рахунок поєднання роботи машинних

алгоритмів та творчої волі людини-митця під час генерування творів за допомогою технологій штучного інтелекту.

У результаті аналізу українських друкованих прозових і поетичних творів з'ясовано, що QR-коди можуть розміщуватися в книжках із художньою та технічною (рекламною) метою. Вони можуть надавати доступ до додаткових фото й відеоматеріалів, текстів, музики, а також до особистих сторінок авторів у соціальних мережах, веб-сайтів книгарень та видавництв. Визначено, що QR-коди, незалежно від їх просторового розміщення в літературних творах, виконують інтерактивну функцію, оскільки спонукають читача до взаємодії з текстом за через спеціальну програму-сканер. Також QR-коди застосовуються для ілюстрування, якщо надають доступ до матеріалів такого типу; виконують інформаційно-довідкову функцію, якщо надають доступ до різноманітних пояснювальних приміток; здійснюють сюжетотвірну функцію, якщо містять покликання на візуальні чи аудіальні матеріали, що напряму впливають на сюжет твору, або надають доступ до текстових відгалужень основного сюжету в нелінійних творах. Також з'ясовано, що QR-коди можуть сприяти поглибленню читацького розуміння естетичних засад літературного твору, уможливлувати доступ до інформації, що розкриває значення центрального образу або символу, подавати інформацію про прототип персонажа чи історичну подію, яка лягла в основу твору, про місце розгортання сюжету, а також можуть прояснювати інтертекстуальний зв'язок твору із літературними текстами або іншими мистецькими артефактами (музичними, живописними тощо). Іноді QR-коди розміщуються у паперових книгах для того, аби пов'язати друковані твори з іншими мистецькими формами на їхній основі, розташованими в електронно-цифровому просторі (наприклад, вірші з відеопоезією чи музичними перформансами, автобіографічні оповідання з документальними короткометражними фільмами тощо). Поєднуючи реальне з віртуальним, QR-коди можуть створювати для читача ефект присутності, що особливо важливо в контексті рецепції автобіографічних творів, наприклад, мілітарної

прози та поезії. Це перегукується з ознакою діджимодерністської естетики, яку А. Кірбі означив як «очевидна реальність».

У дисертації визначено, що технологія генеративного штучного інтелекту як інструменту створення літературних творів ще не набула в Україні широкого застосування. Як генератора художніх текстів, автори зазвичай використовують штучний інтелект задля власної розваги чи для створення казок для дітей (наприклад, на сервісі Kazka.fun). Визначено, що породжувальний ШІ використовується в сучасному літературному процесі здебільшого для ілюстрування книг, генерування зображень на базі користувачьких запитів, що є уривками окремими образами з текстів художньої літератури.

У дисертації доведено, що в розміщених на літературних онлайн-платформах текстах яскраво виражаються визначені А. Кірбі ознаки діджимодерністської естетики, а саме: інфантильність, щирість і тяжіння до нескінченного наративу. Ці ознаки помітні також на прикладі фанфіків і візуальних новел. Водночас ці твори засвідчують загальну для діджимодерністського суспільства тенденцію до втрати компетенції: через високий рівень розвитку цифрових технологій та їхню доступність, діджимодерністські твори часто пишуть автори-аматори. У цьому полягає одна із засадничих відмінностей між постмодерністською та діджимодерністською літературою: якщо в постмодернізмі відбулося злиття елітарної та масової літератури, то в діджимодернізмі починає домінувати любительська, часто незакінчена, розрахована на різний рівень читацької рецепції художня творчість. Спеціалізовані літературні онлайн-платформи – це місце реалізації концепції колективного авторства, що підтверджує створення в їхньому просторі першого в українській літературі роману-печворку.

У дисертації визначено, що цифрова образність, технологічна термінологія та комп'ютерний сленг – це стильові домінанти творчості М. Жаржайла. У своїх віршах автор застосовує елементи текстографіки комп'ютерного походження, його тексти часто мають ознаки гіпертекстуальності та інтертекстуальності. Ліричний герой верлібрів зі збірки М. Жаржайла «Неприпустимі символи» часто

постає дегуманізованим, уподібненим до кіборга або утилітарного механізму, існує на помежів'ї віртуального та реального. Також з'ясовано, що електронно-цифрова творчість М. Жаржайла має усі ознаки діджимодерністської текстуальності.

У результаті аналізу фейсбук-роману О. Шинкаренка «Кагарлик» з'ясовано, що цей твір поєднує одночасно діджимодерністські та постмодерністські ознаки (іронію, абсурд, інтертекстуальність, поліжанровість). Визначено, що він інтермедіальний, оскільки крім тексту містить візуальні та музичні елементи, а також те, що важливу роль у процесі його створення відіграла можливість вільної авторсько-читацької комунікації в коментарях під фрагментами-дописами тексту: так, своїми заувагами читачі могли впливати на розвиток сюжету.

З'ясовано, що візуальна новела – це мультимедійне літературно-відеоігрове діджимодерністське явище. Визначено, що такі твори генетично споріднені з паперовими інтерактивними новелами, адже надають читачеві-гравцеві можливість самостійно обирати варіанти розвитку сюжету в його вузлових точках. З'ясовано, що в Україні візуальні новели поки мало поширені, поява перших яскравих творів цієї форми пов'язана передовсім із необхідністю безпечного осмислення досвіду переживання війни.

Висновки дисертації можуть слугувати основою для майбутніх досліджень літературно-мистецьких явищ, зокрема електронно-цифрової літератури, інтерактивних та інтермедіальних творів.

Ключові слова: діджимодернізм, поетика, сучасна українська література, цифрові технології, автор, текст, читач, жанр, поезія, проза, роман, новела, віртуальна література, інтерактивна література, Україна

ABSTRACT

Zozulia D. V. Poetics of Digimodernism in Modern Ukrainian Literature. –
Qualifyied scientific work on the rights of manuscript.

Dissertation for the degree of Doctor of Philosophy in the specialty 035 Philology.
– Taras Shevchenko National University of Kyiv, Educational and Research Institute of Philology.

The proposed dissertation is a comprehensive study of the poetics of digimodernism in modern Ukrainian literature. The purpose of the work was to identify the characteristic features of digimodernist poetics in the works of modern Ukrainian literature. The study made it possible to formulate a definition of the concept of digimodernism, to find out the place of this theory among other post-postmodern concepts.

The scientific novelty of the dissertation is an attempt to systematically classify and analyze the forms of modern prose and poetic works of digimodernist literature in accordance with the features of digimodernist poetics, to find out how the phenomenon of authorship is changing in the digital age, and what role book bloggers play in the process of interaction between author, text, and reader. For the first time in Ukrainian literary studies, a systematic analysis of the functions of digital technologies of the QR code in literary works and the use of artificial intelligence in literature was carried out. For the first time, the works of Mykhailo Zharzhailo and Oleh Shynkarenko are analyzed as an example of digimodernist literature, and the literary and video game phenomenon of the visual novel is studied.

The research materials are prose and poetic works, as well as multimedia literary and artistic projects by contemporary Ukrainian authors: 1) Max Kidruk's novels *Don't Look Back* and *Keep Quiet, Until the Light Goes Out Forever*; 2) Oleh Shynkarenko's novel *Kaharlyk*; 3) Dorj Batu's novels *Mozart 2.0*, *Coco 2.0*; 4) Yurii Andrukhovych's novel *Radio Night*; 5) Valeriy Markus (Ananiev)'s novel *Footprints on the Road*; 6) Lyubov Yakymchuk's collection of poems *Apricots of Donbas*; 7) Maksym Kryvtsov's collection of poetry *Poems from the Loophole*; 8) Valeriy Puzik's collection of short stories *Hunters for Happiness*; 9) a collection of poems by Mykola Leonovych *Slow Man*; 10) a collection of poems by Oleksandr Mymruk *A River With The Name Of A Bird*; 11) poetry by Mykhailo Zharzhailo, including the collections of poems *Karma*, *Police*, *Unacceptable Symbols*, and the multimedia project

AETHER: mediacollaboration in real time (together with the poet Iryna Zahladko, artists Roman Haideichuk, Yury Bulka), the projects Blackouts of the Constitution and Blackouts of the Legislation, and the video poetry project Ctrl+Z, a joint project with Piotr Armianovski; 12) some poems by Yaroslav Hadzinsky; 13) a collective patchwork novel Bosorka; 14) a collection of poems by Dmytro Lazutkin, Artery; 15) an interactive short story by Serhiy Rachynsky, Blood and Bones; 16) visual novels Ukraine War Stories, The Nightmare Winter; 17) some samples of generative literature from the Kazka.fun service.

In order to determine the characteristic features of the poetics of digimodernism in modern Ukrainian literature, the following methods were used in the course of the study: general scientific methods (analysis and synthesis, deduction and induction, descriptive and comparative methods, method of generalization, method of classification), as well as literary methods. By means of generalization, the concept of digimodernism is conceptualized. Using the comparative method, the correlation of digimodernism with postmodernism and some post-postmodern theories, in particular with metamodernism, is established. The intermedial method of research was used to analyze works in the genres of video poetry and code poetry, poetic performances, and works of network literature. Using the comparative and structuralist research methods, as well as the classification method, the place and functions of the QR code, as well as the list of tasks for which artificial intelligence (AI) technologies are used in works of modern Ukrainian literature, are determined. Also, using the comparative, structuralist, intermedial, intertextual research methods and the methodology of receptive aesthetics and hermeneutics, the features of the form and content of digimodernist literary works are analyzed.

Relying on the previous developments of Ukrainian and foreign researchers, in particular British scientist A. Kirby, we have derived our own definition of the concept of “digimodernism”. Thus, digimodernism is a theory of cultural practice and an aesthetic dominant that emerged in the late postmodern era (late 1990s - early 2000s) under the influence of the rapid development of digital technologies. It has been found that one of the main features of digimodernism is the change in textuality, which,

according to A. Kirby, has the following characteristic features: onwardness, haphazardness, evanescence, reformulating and intermediation of textual roles, the fluid-bounded text, and electronic-digitality.

The dissertation determines that proto-digimodernist works include texts of ergodic literature, hypertext novels, reality novels, certain forms of printed interactive literature (including game books), as well as works that use textography. As a result of their analysis, it was found that they are related to the actual digimodernist works, namely: network literature (Facebook novel, tiktokpoetry and instapoetry, interactive electronic novels, patchwork novel), blackout poetry, video poetry, generative literature, visual novels, fanfiction, LitRPG, literary media performances. Literary works that use QR code technology also have signs of digimodernist poetics.

The analysis of poetry and prose works by Ukrainian authors, as well as online literary platforms and literary phenomena, has revealed that authorship takes on new forms in the paradigm of digimodernism. The characteristics of authorship given by A. Kirby, such as anonymity, collectivity and sociality, are actualized. They are especially pronounced in the process of creating works of an electronic and digital nature – texts of network literature, patchwork novels, visual novels, etc. The hypostasis of the author-reader is realized, who, before writing a part of the work, has to read fragments of text created by other authors. The hypostasis of the cyborg author (E. J. Aarseth's term) is also emerging: this is due to the combination of machine algorithms and the creative will of a human artist when generating works using artificial intelligence technologies.

The analysis of Ukrainian printed prose and poetry works revealed that QR codes can be placed in books for artistic and technical (advertising) purposes. They can provide access to additional photos and videos, texts, music, as well as to the authors' personal pages on social networks, websites of bookstores and publishers. It has been determined that QR codes, regardless of their spatial placement in literary works, perform an interactive function, since they encourage the reader to interact with the text using a special scanner program. QR codes are also used for illustration, if they provide access to materials of this type; perform an information and reference function,

if they provide access to various explanatory notes; perform a plotting function, if they contain references to visual or audio materials that directly affect the plot of the work, or provide access to textual branches of the main plot in non-linear works. It has also been found that QR codes can contribute to deepening the reader's understanding of the aesthetic principles of a literary work, provide access to information that reveals the meaning of the central image or symbol, provide information about the prototype of the character or historical event that formed the basis of the work, the location of the plot, and can also clarify the intertextual relationship of the work with literary texts or other artistic artifacts (musical, pictorial, etc.). Sometimes QR codes are placed in paper books to connect printed works with other art forms based on them, located in the digital space (for example, poems with video poetry or musical performances, autobiographical stories with documentary short films, etc.). By combining the real with the virtual, QR codes can create an immersive experience for the reader, which is especially important in the context of the reception of autobiographical works, such as military prose and poetry. This resonates with a feature of digital modernist aesthetics, which A. Kirby defined as “apparently real”.

The dissertation shows that the technology of generative artificial intelligence as a tool for creating literary works has not yet been widely used in Ukraine. As a generator of literary texts, authors usually use artificial intelligence for their own entertainment or to create fairy tales for children (for example, on the Kazka.fun service). It is determined that generative AI is used in the modern literary process mainly for illustrating books, generating images based on user requests, which are excerpts of individual images from fiction texts.

The dissertation proves that the texts posted on online literary platforms clearly express the features of digimodernist aesthetics identified by A. Kirby, namely, infantilism, sincerity, and the tendency to the endless narrative. These features can also be seen in fanfiction and visual novels. At the same time, these works demonstrate a general tendency for digimodernist society to lose competence: due to the high level of development of digital technologies and their accessibility, digimodernist works are often written by amateur authors. This is one of the fundamental differences between

postmodern and digimodernist literature: while postmodernism saw the merger of elite and mass literature, digimodernism is dominated by amateur, often unfinished, artistic creation designed for different levels of reader reception. Specialized online literary platforms are a place of realization of the concept of collective authorship, which is confirmed by the creation of the first patchwork novel in Ukrainian literature in their space.

The dissertation determines that digital imagery, technological terminology, and computer slang are the stylistic dominants of M. Zharzhailo's work. In his poems, the author uses elements of computer textography, his texts often have signs of hypertextuality and intertextuality. The lyrical protagonist of the verlibres from M. Zharzhailo's collection "Unacceptable Symbols" often appears dehumanized, likened to a cyborg or utilitarian mechanism, existing on the borderline of the virtual and the real. It has also been found that M. Zharzhailo's electronic and digital works have all the signs of digimodernist textuality.

As a result of the analysis of O. Shynkarenko's Facebook novel *Kaharlyk*, it is found that this work combines both digimodernist and postmodernist features (irony, absurdity, intertextuality, polygenre). It is determined that it is intermedial, since it contains visual and musical elements in addition to the text, and that the possibility of free author-reader communication in the comments under the text fragments played an important role in the process of its creation: thus, readers could influence the development of the plot with their comments.

It has been found that the visual novel is a multimedia literary and video game digimodernist phenomenon. It has been determined that such works are genetically related to paper interactive novels, as they provide the reader-player with the opportunity to choose options for plot development at its nodal points. It is found that visual novels are not yet widespread in Ukraine, and the emergence of the first bright works of this form is primarily due to the need for a safe comprehension of the experience of war.

The conclusions of the dissertation can serve as a basis for future research on literary and artistic phenomena, including electronic and digital literature, interactive and intermedia works.

Keywords: digimodernism, poetics, modern Ukrainian literature, digital technologies, author, text, reader, genre, poetry, prose, novel, short story, virtual literature, interactive literature, Ukraine

СПИСОК ПУБЛІКАЦІЙ ЗДОБУВАЧА ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ

Праці, в яких опубліковані основні наукові результати дисертації:

1. Зозуля, Д. (2023а). Поетика фейсбук-роману О. Шинкаренка «Кагарлик» як явища української літератури в цифрову епоху. *Folia Philologica*, (6), 4-12. DOI: <https://doi.org/10.17721/fovia.philologica/2023/6/1>

2. Зозуля, Д. (2023б). Діджипоетика сучасної української літератури: специфіка QR-коду. *Синопис: текст, контекст, медіа*, 29(4), 248–255. DOI: <https://doi.org/10.28925/2311-259x.2023.4.2>

3. Зозуля, Д. (2024). Поетика форми в діджимодерністській прозі. *Синопис: текст, контекст, медіа*, 30(3), 157–166. DOI: <https://doi.org/10.28925/2311-259x.2024.3.3>

Праці апробаційного характеру:

1. Зозуля, Д. & Бернадська, Н. (2023). Функції QR-коду в літературному творі. У Г. Семенюк (Ред.), *Філологія XXI століття: нові дослідження і перспективи: тези VII Всеукраїнських наукових читань за участю молодих учених, м. Київ, 6–7 квітня 2023 р.* (с. 72–73). Київський національний університет імені Тараса Шевченка. URL: <https://drive.google.com/file/d/1U6ld4hCWnvwOS0gawjN02FISTMO8DtkG/view>

2. Зозуля, Д. & Бернадська, Н. (2024а). Facebook-роман О. Шинкаренка «Кагарлик» як явище цифрової епохи. У Г. Семенюк (Ред.), *Філологія XXI століття: нові дослідження і перспективи, Частина I: тези VIII Всеукраїнських наукових читань за участі молодих учених, м. Київ, 11–12 квітня 2024 р.* (с. 85–

86). Київський національний університет імені Тараса Шевченка. URL: <https://drive.google.com/file/d/1PCtAPzTqMxYQm-Y0y864xdEYKnW0S8UJ/view>

3. Зозуля, Д. & Бернадська, Н. (2024б). Поетика форми в діджимодерністській поезії. У Г. Семенюк (Ред.), *Українська гуманітаристика в координатах сучасності: тези Міжнародної наукової конференції, м. Київ, 14–15 листопада 2024 р.* (с. 45–46). Київський національний університет імені Тараса Шевченка. URL: https://drive.google.com/file/d/1QVDb_f-yPU0Y2Kp6M6r9ggP10aDTyo9X/view

ЗМІСТ

ВСТУП	15
РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДІДЖИМОДЕРНІЗМУ	26
1.1. Діджимодернізм як нова естетична домінанта	26
1.2. Автор – текст – читач у парадигмі діджимодернізму	41
1.3. Діджимодерністські літературно-мистецькі форми	58
Висновки до I розділу	90
РОЗДІЛ II. ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА ПОЕТИКА ДІДЖИМОДЕРНІСТСЬКИХ ТВОРІВ	93
2.1. QR-код як діджимодерністська технологія в літературному творі	93
2.2. Штучний інтелект як інструмент створення літературно-мистецьких творів	119
2.3. Літературні онлайн-платформи як електронно-цифровий простір діджимодерністської літератури	137
Висновки до II розділу	147
РОЗДІЛ III. ОЗНАКИ ДІДЖИМОДЕРНІЗМУ В УКРАЇНСЬКІЙ ЛІТЕРАТУРІ ПОЧАТКУ ХХІ СТ. (ПОЕЗІЯ, ПРОЗА, ВІЗУАЛЬНА НОВЕЛА ЯК ЛІТЕРАТУРНА ВІДЕОГРА)	151
3.1. Поетичний експеримент Михайла Жаржайла як приклад діджимодерністської літератури	151
3.2. Проза Олега Шинкаренка в просторі діджимодерністської літератури .	167
3.3. Візуальна новела – нове мультимедійне явище в українській літературі	177
Висновки до III розділу	189
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	192
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	199
ДОДАТОК А	224

ВСТУП

Перші тези щодо занепаду постмодернізму, домінантного протягом усієї другої половини ХХ століття світоглядно-філософського напрямку, західні письменники та науковці (зокрема й провідні теоретики цієї концепції, такі як Ігаб Гассан, Лінда Гатчеон та Фредерік Джеймісон) почали висловлювати ще на початку 2000-х років. Трохи згодом подібні думки зародилися і в площині української гуманітаристики. Так, у 2005 році Тамара Гундорова детально обґрунтувала основну для українського літературознавства концепцію постмодернізму в першому виданні своєї книги «Післячорнобильська бібліотека: український літературний постмодернізм» [Гундорова 2005], а вже в 2013 році, у другому виданні цього дослідження, виправленому й доповненому, вона констатувала завершення постмодернізму. На думку науковиці, у зв'язку з глобалізацією у світі література змінилася, а останнім актом постмодернізму в Україні став феномен Помаранчевої революції [Гундорова 2013, с. 334].

Важливу роль у процесі змін, що спіткали соціокультурний простір загалом (це стосується й глобалізації, про яку писала Т. Гундорова) і літературу зокрема відіграють цифрові технології. У філософії, соціології та політології місце людини у світі стрімкої технологізації осмислюють різні концепції постгуманізму. Так, М. Шимчишин зазначає, що вони охоплюють широкий спектр наукових досліджень, зокрема постколоніальні студії, новий емпіризм, новий віталізм, новий матеріалізм, концентруються на вивченні сексуальних меншин, тварин та речей, «етиці турботи» та об'єднанні тим, що розвінчують міф та ідеологію гуманізму [Шимчишин 2013, с. 491]. Водночас однією з головних пост-постмодерністських теорій культурної практики, розробленою довкола питання впливу цифрових технологій на сучасну культуру, естетику та соціум, став діджимодернізм. Концептуалізував його британський дослідник А. Кірбі в другій половині 2000-х років.

Так, протягом останніх десятиліть в українській літературі виникло багато нових поетичних і прозових творів, а також міжвидових літературно-мистецьких явищ, які повністю або частково не вписуються в парадигму постмодерністської

поетики та естетики, маючи при цьому діджимодерністські ознаки. З-поміж таких ознак А. Кірбі виокремлює передовсім зміну взаємостосунків у тріаді автор – текст – читач, електронно-цифрову форму текстів та підвищений (навіть порівняно з постмодерністськими творами) рівень інтерактивності. Вияви цих діджимодерністських характеристик можна прослідкувати зокрема на прикладі друкованих видань із елементами доповненої реальності та QR-кодами (збірка поезій Д. Лазуткіна «Артерія», 2018; роман Ю. Андруховича «Радіо Ніч», 2021; збірка оповідань В. Пузіка «Мисливці за щастям», 2024), а також в інтерактивних новелах, розміщених в Інтернеті (зокрема «Кров та Кістки» С. Рачинського, 2023), мережевій літературі (фейсбук-роман О. Шинкаренка «Кагарлик», 2014). Крім того, література на нинішньому етапі еволюції тяжіє до синтезу з іншими видами мистецтва, наприклад, із відеоіграми та кіно, у результаті чого з'являються нові літературно-мистецькі форми, такі як візуальні новели (Ukraine War Stories, 2022; The Nightmare Winter, 2022), а також реактуалізуються старі жанри, раніше менш популярні через недоступність потрібної для виробництва техніки, такі як відеопоезія (роботи М. Жаржайла, студії «Суб'єктив» тощо).

Слід також зауважити, що в багатьох сучасних українських літературних творах вплив цифрових технологій виявляється на образному та ідейно-тематичному рівнях. Так, наприклад, цифрова образність займає важливе місце в окремих віршах Я. Гадзінського та в поезії М. Жаржайла. Згадками реальних та вигаданих технологій сповнена проза О. Шинкаренка, яка поєднує в собі постмодерністські, діджимодерністські та метамодерністські ознаки. Формальні й змістові традиції кіберпанку – протодіджимодерністського жанру постмодерністської літератури – наслідуює О. Декань у збірці оповідань «Алфавіт для Андріода» [Декань 2024.], зображуючи похмуру високотехнологічне майбутнє людства, сповнене роботами, космічними подорожами та зброєю масового ураження.

Протягом останніх років значно розвинулася технологія штучного інтелекту. Застосування генеративних нейромереж у художній творчості загалом та в літературі зокрема стало новою культурною реалією: бурхливі суперечки в

академічних, мистецьких та читацьких колах щодо етичності та юридичної обґрунтованості використання штучного інтелекту яскраво це підтверджують. З'ясування того, як ШІ функціонує в українському літературному процесі, є одним із актуальних завдань літературознавства.

Утім, попри те, що твори сучасної української літератури часто мають електронно-цифрову форму або існують одночасно в реальному та віртуальному просторі, характеризуються високим ступенем інтерактивності та створюються за допомогою цифрових технологій, їхній літературознавчий аналіз зазвичай відбувається з погляду постмодерністської або – значно рідше – метамодерністської поетики та естетики. Для українського літературознавства важливим є осмислення поетики діджимодернізму у творах сучасних українських авторів, зокрема в інтерактивних, електронно-цифрових та мультимодальних формах.

Обґрунтування вибору теми дослідження. Теоретичні засади концепції діджимодернізму Алан Кірбі заклад у трьох основних наукових працях. В есеї «Смерть постмодернізму й те, що після» (англ. *The Death of Postmodernism and Beyond*, 2006) [Kirby 2006] А. Кірбі проголошує занепад теорії постмодернізму, говорить про появу нової, пост-постмодерністської парадигми, називаючи її «псевдомодернізмом». Терміном «діджимодернізм» дослідник окреслює свою теорію в книзі «Діджимодернізм: як нові технології нівелюють постмодернізм та визначають нашу культуру» (англ. *Digimodernism: How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture* 2009) [Kirby 2009]. У ній А. Кірбі робить екскурс у передісторію появи цього світоглядно-мистецького напрямку, концептуалізує поняття діджимодерністської текстуальності, ґрунтовно аналізує стан сучасної культури крізь призму впливу цифрових технологій, досліджує естетику діджимодернізму, визначає місце технологій Web 2.0 у діджимодернізмі, говорить про зміну акцентів у взаємодії автора, тексту й читача та про діджимодерністське суспільство. В есеї «Можливість кібер-безпритульності: діджимодернізм на планетарній платформі» (англ. *The Possibility of Cyber-Placelessness: Digimodernism on a Planetary*

Platform, 2015) [Kirby 2015] А. Кірбі переосмислює деякі положення своєї теорії, приділяє увагу питанню продажів книжок за допомогою цифрових технологій на прикладі роботи онлайн-книгарні компанії Amazon, досліджує, як Інтернет ламає географічні відстані.

Сформульована Аланом Кірбі концепція діджимодернізму потрапила до кола наукових зацікавлень деяких зарубіжних дослідників. Так, рецензію на книгу А. Кірбі «Діджимодернізм: як нові технології нівелюють постмодернізм та визначають нашу культуру» написала К. Бонфігліолі [Bonfiglioli 2013]. Голландські науковці Тімотеус Вермьолен та Робін ван ден Аккер проаналізували деякі аспекти діджимодернізму, роблячи огляд пост-постмодерністських концепцій у засадничому для теорії метамодернізму есеї «Метамодернізм: історичність, афект і глибина після постмодернізму» (англ. *Metamodernism: Historicity, Affect, and Depth after Postmodernism*) [Vermeulen & van den Akker 2010]. А. Аль Омарі та Н. Ававдех зіставили діджимодернізм із метамодернізмом у дослідженні, присвяченому загальному аналізу початку метамодернізму в контексті інших пост-постмодерністських теорій [Al Omari & Awawdeh 2023]. «Очевидній реальності» як характеристиці діджимодерністської естетики, зокрема в документальних фільмах, присвятив дослідження словацький науковець Ю. Розенфельд у статті «Діджимодернізм – новий рівень постмодерну?» (англ. *Digimodernism – the New Level of Postmodern?*) [Rozenfeld 2018].

Українські науковці досліджували діджимодернізм спорадично. У контексті огляду пост-постмодерністських теорій, діджимодернізм у своєму філософському начерку згадувала С. Куцепал [Kutsepal 2021]. Основні ідеї концепції діджимодернізму визначила дослідниця А. Тормахова, звертаючи особливу увагу на зміну взаємовідносин між автором, текстом і читачем, а також на домінантність принципу інтерактивності в діджимодерністській творчості у своїй статті «Концепція дігімодернізму Алана Кірбі» [Тормахова 2013]. Крізь призму діджимодернізму проблему сприйняття гуманістичної традиції, зокрема реконтекстуалізацію основних гуманістичних понять у гіпертекстовому просторі

екранної культури, розглянула Л. Комісар [Комісар 2013]. Зіставленню естетичних аспектів діджимодернізму та метамодернізму як пост-постмодерністських теорій присвятила своє дослідження Т. Гуменюк [Humeniuk 2021].

Водночас зарубіжні учені доволі давно почали приділяти увагу питанню впливу цифрових технологій на культуру, мистецтво й літературу. Норвезький учений Е. Дж. Аарсет увів у широкий науковий обіг термін «ергодична література» [Aarseth 1997]. Поетику та естетику генеративної літератури досліджував французький учений Ж.-П. Бальпе [Balpe 2005]. Американський науковець Скотт Реттберг займався проблемою класифікації жанрових форм електронної літератури [Rettberg 2018]. Зв'язок літератури та відеоігор у контексті цифрової поетики досліджував ірландський науковець Дж. О'Салліван [O'Sullivan 2019]. Явище візуальної новели аналізував Е. Хейот [Hayot 2021].

Українські науковці також досліджували різні аспекти електронно-цифрової літератури. Ю. Завадський опрацьовував у своїх наукових роботах типологічну модель ергодичної літератури Е. Дж. Аарсета [Завадський 2005], розробляв терміносистему «мережевої літератури» в українському літературознавстві [Завадський 2007]. С. Підпригора в монографії «Українська експериментальна проза ХХ – початку ХХІ століття» розглядає здебільшого візуальну літературу (комікси та ін.), однак досліджує також естетику художнього експерименту в цифровому просторі [Підпригора 2018]. Послідовно досліджувала явища цифрової літератури О. Пожарицька. Науковиця присвятила низку праць зв'язку літератури та відеоігор, зокрема розглянула інтерактивні книги-ігри як предтечу комп'ютерної літератури [Пожарицька 2022а], окреслила етапи еволюції інтерактивних книг-ігор [Пожарицька 2022б], а також проаналізувала, як візуальне мистецтво та відеоігри посприяли виникненню нових жанрів діджитальної поезії [Пожарицька 2021а], дослідила кодопоезію як явище електронно-цифрової літератури [Пожарицька 2021б].

Пропоноване дослідження, в якому враховано попередні наукові розвідки із цієї тематики, є спробою комплексного осмислення поетики діджимодернізму

в сучасній українській літературі, що передбачає виявлення ознак діджимодерністської текстуальності в поетичних та прозових творах, а також у мультимодальних літературно-мистецьких проєктах українських авторів, визначення місця й функцій цифрових технологій в аналізованих творах.

Актуальність роботи. Цифрові технології дедалі частіше потрапляють до кола наукових інтересів українських філософів, культурологів, мистецтвознавців, філологів та інших представників гуманітаристики. Утім, пост-постмодерністська теорія діджимодернізму, у центрі уваги якої вплив цифрових технологій на різні сфери людської діяльності, зокрема й на літературу, в сучасному українському літературознавстві досліджена лише фрагментарно, а програмова праця Алана Кірбі *Digimodernism: How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture* (2009) досі не перекладена українською мовою. Це зумовлює потребу в комплексному аналізі й типологізації характерних ознак поетики діджимодернізму в текстах сучасних українських авторів, що дозволить: а) розширити уявлення про одну з найновіших пост-постмодерністських концепцій; б) розвинути методологічний апарат для подальших досліджень літературних творів, створених із застосуванням цифрових технологій; в) з'ясувати, як цифрові технології сприяють виникненню нових літературно-мистецьких явищ; г) дати критичну оцінку загальному впливові цифрових технологій на сучасний український літературний процес.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Тему дисертації затверджено на засіданні Вченої ради Навчально-наукового інституту філології Київського національного університету імені Тараса Шевченка (протокол № 4 від 23 листопада 2021 року); формулювання теми уточнено (протокол № 1 від 10 вересня 2024 року).

Об'єкт дослідження – прозові й поетичні твори українських авторів початку XXI століття, а також мультимедійні літературно-мистецькі проєкти означеного періоду.

Предметом дослідження є ознаки діджимодерністської текстуальності в сучасних українських прозових та поетичних творах, а також місце й функції цифрових технологій у текстах української літератури.

Мета дослідження: визначити характерні ознаки діджимодерністської поетики у творах сучасної української літератури.

Досягнення поставленої мети передбачає розв'язання таких завдань:

- 1) визначити зміст поняття «діджимодернізм»;
- 2) окреслити ознаки діджимодерністської текстуальності, спираючись на концепцію діджимодернізму в розумінні її основоположника А. Кірбі;
- 3) з'ясувати, як змінилися взаємостосунки в тріаді автор – текст – читач у діджимодерністській парадигмі, яку роль відіграє книжковий блогер у їхній взаємодії;
- 4) визначити місце й функції технологій QR-коду та штучного інтелекту в друкованих та електронно-цифрових творах сучасної української літератури та літературно-мистецьких проєктах;
- 5) проаналізувати поезію Михайла Жаржайла, прозу Олега Шинкаренка та українські візуальні новели в парадигмі діджимодернізму.

Задля визначення характерних ознак поетики діджимодернізму в сучасній українській літературі в процесі дослідження було застосовано такі **методи:** загальнонаукові (*аналіз і синтез, дедукція та індукція, описовий та порівняльний методи, метод узагальнення, метод класифікації*), а також власне літературознавчі методи. Шляхом *узагальнення* концептуалізовано поняття діджимодернізму. За допомогою *порівняльного методу* встановлено співвідношення діджимодернізму з постмодернізмом та деякими пост-постмодерністськими теоріями, зокрема з метамодернізмом. За допомогою *інтермедіального методу* дослідження проаналізовано твори в жанрах відеопоезії та кодопоезії, поетичні перформанси, твори мережевої літератури. За допомогою *компаративного й структуралістського методів* дослідження, а також за допомогою *методу класифікації* визначено місце й функції QR-коду, а

також перелік завдань, задля розв'язання яких застосовуються технології штучного інтелекту (ШІ) у творах сучасної української літератури. Також за допомогою *компаративного, структуралістського інтермедіального, інтертекстуального* методів дослідження і за допомогою методології *рецептивної естетики й герменевтики* проаналізовано особливості форми й змісту літературних творів діджимодернізму.

Наукова новизна дослідження полягає в тому, що вперше в українському літературознавстві здійснено спробу системно класифікувати й проаналізувати форми сучасних прозових і поетичних творів, які належать до діджимодерністської літератури відповідно до ознак діджимодерністської поезики, з'ясувати, як змінюється феномен авторства в цифрову епоху. У межах дослідження вперше в українському літературознавстві здійснено системний аналіз функцій цифрових технологій QR-коду та штучного інтелекту як інструментів творення літературних артефактів та їхнього загального значення в сучасному українському літературному процесі. Уперше проаналізовано творчість Михайла Жаржайла та Олега Шинкаренка як зразок діджимодерністської літератури, досліджено візуальну новелу як літературно-відеоігрове явище, з'ясовано роль книжкових блогерів у процесі взаємодії автора, тексту й читача. Визначено місце й значення концепції діджимодернізму серед інших пост-постмодерністських теорій у контексті української літератури.

Матеріалами дослідження стали прозові й поетичні твори, а також мультимедійні літературно-мистецькі проекти сучасних українських авторів: 1) романи Макса Кідрука «Не озирайся і мовчи», «Доки світло не згасне назавжди»; 2) роман Олега Шинкаренка «Кагарлик»; 3) романи Доржа Бату «Моцарт 2.0», «Коко 2.0»; 4) роман Юрія Андруховича «Радіо Ніч»; 5) роман Валерія Маркуса (Ананьєва) «Сліди на дорозі»; 6) збірка поезії Любові Якимчук «Абрикоси Донбасу»; 7) збірка поезії Максима Кривцова «Вірші з бійниці»; 8) збірка оповідань Валерія Пузіка «Мисливці за щастям»; 9) збірка поезій Миколи Леоновича «Повільна людина»; 10) збірка поезій Олександра Мимрука «Річка з назвою птаха»; 11) поетична творчість Михайла Жаржайла, зокрема

збірки віршів «Міліція карми», «Неприпустимі символи», мультимедійний проєкт «AETHER: медіаколаборація в реальному часі» (разом із поеткою Іриною Загладько, митцями Романом Гайдечуком, Юрієм Булкою), проєкти «Блекаути Конституції» та «Блекаути законодавства», спільний із Пьотром Армяновським проєкт відеопоезії Ctrl+Z; 12) окремі вірші Ярослава Гадзінського; 13) колективний роман-печворк «Босорка»; 14) збірка поезій Дмитра Лазуткіна «Артерія»; 15) інтерактивна новела Сергія Рачинського «Кров та Кістки»; 16) візуальні новели Ukraine War Stories, The Nightmare Winter; 17) окремі зразки генеративної літератури з сервісу Kazka.fun.

Теоретичне значення роботи полягає в науковому осмисленні й аналізі поезики діджимодернізму, а також функцій цифрових технологій у творах сучасних українських письменників, виявленні характерних ознак діджимодерністської текстуальності. Висновки здійсненого дослідження сприяють поглибленому розумінню процесів, що відбуваються в українській літературі на сучасному етапі розвитку, унаочнюють особливості вияву діджимодернізму як літературного напрямку. Обґрунтовані в дисертації положення та зроблені висновки можуть слугувати основою для майбутніх досліджень міжмистецьких явищ, зокрема електронно-цифрової літератури, інтерактивних та інтермедіальних творів.

Практичне значення роботи полягає в різних площинах: академічній, науково-популярній, літературно-критичній тощо. Результати дослідження можуть бути використані в процесі проведення лекцій, семінарських та практичних занять із історії української літератури (зокрема періоду кінця ХХ – початку ХХІ століття), а також із навчальних дисциплін, спрямованих на дослідження інтермедіальних зв'язків між літературою та іншими видами мистецтва. Отримані результати досліджень стануть у пригоді під час написання рецензій, оглядів та інших літературно-критичних текстів на прозові й поетичні твори, що створювалися за допомогою цифрових технологій (наприклад, штучного інтелекту), містять QR-коди, мають електронно-цифрову природу або синтезують у собі ознаки кількох видів мистецтва. Літературознавче висвітлення

питань діджимодерністської поетики може бути цікавим фахівцям із різних галузей науки (наприклад, цифрової гуманітаристики) та широкому загалу. За тематикою дисертації плануються відкриті лекції, презентації тощо.

Особистий внесок здобувача. Усі результати та висновки дисертант отримав самостійно. Три опубліковані статті, у яких висвітлено основні теоретичні та практичні здобутки дослідження, автор підготував одноосібно.

Апробація результатів дослідження

Основні положення дисертації представлено в доповідях на п'ятьох українських і міжнародних наукових заходах: Всеукраїнській науковій онлайн-конференції «Нові виміри сучасних філологічних досліджень: Міждисциплінарний підхід» (10–11 листопада 2022 р., Київський національний університет імені Тараса Шевченка, Навчально-науковий інститут філології), VII Всеукраїнських наукових читаннях за участі молодих учених «Філологія XXI століття: нові дослідження і перспективи» (6–7 квітня 2023 р., Київський національний університет імені Тараса Шевченка, Навчально-науковий інститут філології), Філологічному семінарі «Теоретичні і методологічні проблеми літературознавства» (21 квітня 2023 р., Київський національний університет імені Тараса Шевченка, Навчально-науковий інститут філології, кафедра історії української літератури, теорії літератури і літературної творчості, Центр літературної творчості), VIII Всеукраїнських наукових читаннях за участі молодих учених «Філологія XXI століття: нові дослідження і перспективи» (11–12 квітня 2024 р., Київський національний університет імені Тараса Шевченка, Навчально-науковий інститут філології), Міжнародній науковій конференції «Українська гуманітаристика в координатах сучасності» (14–15 листопада 2024 р., Київський національний університет імені Тараса Шевченка, Навчально-науковий інститут філології, Кільський університет імені Крістіана Альбрехта, Університет Масарика, Вільнюський університет).

Публікації. Результати дослідження висвітлено в трьох одноосібних публікаціях у фахових виданнях України.

Структура дослідження. Дисертація складається зі вступу, трьох розділів, загальних висновків, списку використаної літератури (221 позиція) і одного додатку. Загальний обсяг роботи становить 225 сторінок, з них основного тексту – 184 сторінки.

РОЗДІЛ І

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДІДЖИМОДЕРНІЗМУ

1.1. Діджимодернізм як нова естетична домінанта

Постмодернізм завжди був причиною палких дискусій у колах дослідників із різних наукових галузей і країн. Насамперед слід зауважити, що існує термінологічна плутанина, оскільки поняття «постмодерн» і «постмодернізм» часто вживають як синонімічні, хоча насправді перше – це назва історичної епохи, що настала після модерну, а друге – це філософська течія й естетична парадигма.

Також учені довго не могли дійти згоди щодо часу виникнення цього світоглядно-мистецького явища. Ігаб Гассан, наприклад, у своїй есеї «До концепції постмодернізму» («Toward a Concept of Postmodernism») [Hassan 1987] зауважує, що одним із перших термін «постмодернізм» застосував Федеріко де Оніс в «Антології іспанської та латиноамериканської поезії» (1934), а потім це поняття вжив Дадлі Фітс в «Антології сучасної латиноамериканської поезії» (1942) [Hassan 1987, р. 85]. Щоправда, за І. Гассаном, передвістя цього явища можна знайти ще у творах таких письменників, як Артур Рембо, Лотреамон, Семюел Беккет, Езра Паунд, у пізній творчості класика модернізму Джеймса Джойса (зокрема, у романі «Фіннеганів вікопомин» (1939) тощо. Сам І. Гассан стверджує, що паралельно з Леслі Фідлером він почав концептуалізувати поняття «постмодернізму» в 1960-ті роки [Hassan 1987, pp. 86-89]. Максим Нестелеєв у книзі «Лабіринти американського постмодернізму» зазначає, що, на думку Фредеріка Джеймсона, Чарлза Дженкса та Андреаса Кіллена, постмодернізм виник у першій половині 1970-х років, а Браян Макгейл визначає датою його початку 1966 рік [Нестелеєв 2019, т. 1, с. 23]. Сьогодні більшість учених схиляється до думки, що постмодернізм утвердився в 60-70-х роках у США та Європі, хоча чітку точку відліку цього явища встановити так і не вдалося.

Також науковці по-різному виокремлювали характерні ознаки цієї течії. Згадуваний І. Гассан, наприклад, створив відому порівняльну таблицю ознак

«модернізму» та «постмодернізму» [Hassan 1987, pp. 91-92] і, з-поміж іншого, акцентував увагу на індетерманентності, фрагментації, деканонізації та карнавалізації останнього; Ж.-Ф. Ліотар проголошував занепад гранд-нарративів; Фредерік Джеймісон, пов'язуючи постмодернізм зі станом пізнього капіталізму в суспільстві, серед ключових характеристик наряду виокремлює «смерть суб'єкта», пастиш і позитивне ставлення до ринку. Так філософи, культурологи, теоретики літератури з різних країн запропонували власні версії цього явища.

На відсутність цілісності постмодерної філософської теорії звертає увагу дослідниця Алла Татаренко, пояснюючи цим розбіжності в поглядах на постмодернізм у літературознавстві: «структуралізм і постструктуралізм, деконструкція і семіотика перебувають у складних стосунках взаємодоповнення і взаємозаперечення» [Татаренко 2010, с. 10]. Окрім цього, науковиця зазначає, що постмодерністська ідея плюралізму характеризує й теоретичні засади самого постмодернізму і що в контексті історії літератури постмодернізм слід розглядати, враховуючи також особливості «національних інваріантів» [Татаренко 2010, с. 10]. Український постмодернізм, наприклад, значно відрізняється від європейського та американського: до нього, зокрема, важко застосувати підхід Ф. Джеймісона, оскільки в Україні ця течія виникла за часів пізнього соцреалізму СРСР та утвердилася, насамперед, як реакція на соціалістичний політичний устрій, а також – на чорнобильську катастрофу. На цьому акцентує увагу українська дослідниця постмодернізму Тамара Гундорова, стверджуючи: «Разом із Чорнобилем постмодернізм вибухнув на околицях Європи» [Гундорова 2013, с. 56]

Зрештою, напочатку ХХІ століття серед науковців стала поширюватися ідея смерті постмодернізму. Серед перших, хто її висловив, була канадська теоретикиня й літературна критикиня Лінда Гатчеон, яка присвятила епілог праці «Політика постмодернізму» (англ. *The Politics of Postmodernism*, 2002) [Hutcheon 2002] оглядові цього явища в ретроспективі. Дещо пізніше, у 2007 році Ніл Брукс та Джош Тот уклали антологію «Скорбота після: на поминках постмодернізму» (англ. *The Mourning After: Attending the Wake of Postmodernism*, 2007), у

передмові до якої підтримали позицію Л. Гатчеон щодо кінця постмодернізму. Цікаво, що роботи П. Малтбі, Дж. Геддес, Н. К. Хейлз і Т. Геннона, Кл. Крокетт та інших науковців розподілені між трьома частинами цієї антології, кожна з яких, суголосно назві книги, носить доволі іронічну (й постмодерністську) назву: «Прибуття і спілкування на поминках» (англ. Arriving and Socializing at the Wake), «Огляд і читання на поминках» (англ. Viewing and Reading at the Wake, що може означати процес прощання з мертвим і читання промов), «Скорбота й моління на поминках» (англ. Mourning and Praying) [Брукс, Тот 2007]. У 2011 році ідею кінця постмодернізму підтримав також англійський письменник Едвард Докс в есеї «Постмодернізм мертвий» (англ. Postmodernism is Dead) [Doxh 2011], пов'язуючи її з відкриттям 24 вересня 2011 року виставки «Postmodernism – style and subversion 1970–1990» («Постмодернізм – стиль і диверсія 1970 – 1990») у музеї Вікторії та Альберта в Лондоні. У 2012 році італійський філософ Мауріціо Ферраріс у своєму «Маніфесті нового реалізму» (італ. Manifesto del nuovo realismo) також наголошував на смерті постмодернізму. Утім, остаточно щодо часу цієї події науковці теж не дійшли згоди, хоча, як стверджує М. Нестелеєв, «поширеною є думка, що постмодернізм, видозмінюючись, повертався і в 1990-ті, і в 2000-ні, але тоді вже був індивідуальним, а не системним явищем» [Нестелеєв 2019, т. 1, с. 24]. Зважаючи на те, що постмодернізм мав багато різнорідних версій, очікувати, що всі вони припинять існування одночасно, було б необґрунтовано, однак загальна тенденція до його завершення була очевидною.

Іронічно, але після фіналу «кінця історії» (а багато хто з теоретиків сприймав постмодернізм саме в такому контексті), і світ загалом, і культура та мистецтво зокрема існувати не припинили, тож на зміну старій естетичній парадигмі мала прийти нова. Так, у 2000-х роках виникла ціла низка оригінальних концепцій, за допомогою яких дослідники намагалися окреслити стан речей у культурно-мистецькому й соціальному просторі початку XXI століття. Найпомітніші серед них такі:

– перформатизм Р. Ешельмана, в якому постулюється повернення авторства, переосмислення іронії, переорієнтація з песимізму на оптимізм тощо [Eshelman 2009];

– гіпермодерн Ж. Ліповецьки, який пропонує своєрідну «оновлену» й «довершену» версію модерну, що настала після перехідного постмодернізму [Lipovetsky 2005];

– альтермодерн Н. Бурріо, в якому французький дослідник відводить чільну роль художнику, митцю (а заразом, – мандрівному *homo viator*) – людині, що має протистояти викликам глобалізації в часи розвитку цифрових технологій [Bourriaud & Co 2009];

– автомодерн Р. Семюельса, в якому поєднується індивідуальна автономія людини з технологічною автоматизацією. Р. Семюелс розмірковує, зокрема, над тим, як нові медіа та високі технології впливають на освіту й суспільство [Samuels 2008];

– метамодернізм Т. Вермюлена та Р. ван ден Аккера, – чи не найпродуктивніша пост-постмодерністська теорія, яка полягає в постійному маятниковому коливанні між модернізмом та постмодернізмом, метаксисі. Філософськи вона орієнтована на «негативний» ідеалізм І. Канта, найбільше виражається в неоромантичній чуттєвості – прагненні до ідеалу з повним усвідомленням його недосяжності, поєднанні іронії та щирості, піднесенні буденного через незвичне [Akker 2017];

– діджимодернізм А. Кірбі, особливо актуальна сьогодні теорія, згідно з якою під впливом цифрових технологій відбуваються докорінні зміни в текстуальності, пов'язані, насамперед, із комп'ютеризацією тексту, реконцептуалізуються поняття авторства й читача, здійснюється перехід від сталих, завмерлих форм тексту до інтерактивних, а також від іронії до нової щирості й серйозності; повертаються гранд-наративи, але тепер – у викривленій, «отруєній» формі тощо.

Розмірковуючи над питанням багатовимірності постмодерністської теорії, М. Нестелеєв зазначає, що постмодернізм став гетерогенним через те, що однією

з передумов його виникнення була реакція на модернізм – неоднорідне соціально-культурне явище й естетичний феномен, етапами якого були «декаданс», власне «модерн» і «авангард» [Нестелєєв 2019, т. 1, с. 31]. Отже, не дивно, що те саме справедливо й для пост-постмодерністської ситуації: жодна з течій, що була запропонована як наступниця постмодернізму, не здатна охопити весь спектр явищ, характерних для нової епохи. Більше того, будучи, передовсім, культурними практиками, ці концепції підпадають під критику через недостатню увагу до політичних та економічних умов існування сучасного суспільства, а тому розглядаються як «симулякри» актуального і в XXI столітті постмодернізму [Kutsepal 2021, p. 222]. Утім, якщо з тезою щодо відхилення згадуваних теорій від аналізу економіки та політики в бік систематизування культурних явищ можна частково погодитися, то сприймати всі пост-постмодерністські течії винятково як копії копій постмодернізму недоцільно. Так, наприклад, Алан Кірбі у своєму есеї «Можливість кібер-безпритульності: діджимодернізм на планетарній платформі» (англ. *The Possibility of Cyber-Placelessness: Digimodernism on a Planetary Platform*, 2015) опублікованому в книзі «Планетарний зсув. Реляційність та геоестетика в двадцять першому столітті» (англ. *The Planetary Turn: Relationality and Geoaesthetics in the Twenty-First Century*, 2015) під ред. К. Мурапу зазначає, що сама лише цифровізація тексту є настільки широким і значним кластером процесів, що її культурні наслідки можуть стати основою для мінімалістичного діджимодернізму [Kirby 2015, p. 75]. Авжеж, цифровізація тексту – далеко не єдине технологічне явище, яким визначається парадигма існування сучасного суспільства: сьогодні технологізація торкнулася абсолютно всіх сфер людської діяльності, що робить діджимодернізм однією з найактуальніших пост-постмодерністських концепцій.

Загалом, А. Кірбі ґрунтовно (хоч і не надто активно) розробляв свою теорію. Її основи науковець заклав уже в есеї «Смерть постмодернізму й те, що після» (англ. *The Death of Postmodernism and Beyond*) [Kirby 2006], але на той момент нову культурну домінанту він назвав «псевдомодернізмом», акцентуючи увагу на її негативному характері. Отже, у цьому есеї А. Кірбі приєднується до плеяди

теоретиків, які проголосили кінець постмодернізму, аргументуючи свою позицію відсутністю оновлень у списках постмодерністської літератури, рекомендованих для читання магістрантам у різних університетах. Єдиним місцем, де, на думку дослідника, постмодернізм продовжує існувати, лишається дитяча мультиплікація на кшталт анімаційних фільмів «Шрек» (2001) та «Суперсімейка» (2004). Далі А. Кірбі наводить свої міркування щодо нової панівної парадигми, ключові з яких такі:

1. Наприкінці 1990-х – напочатку 2000-х років розвиток нових технологій значно видозмінив природу автора, читача й тексту, а також стосунків між ними. Якщо постмодернізм фетишизував автора культурного або мистецького продукту (у тому числі, констатуючи його «смерть»), то псевдомодернізм уподібнює богові споживача (читача), роблячи його активним учасником творення тексту. Так, псевдомодерністський користувач-споживач активний, на відміну від читача, слухача й глядача в усіх попередніх парадигмах.

2. Інтернет А. Кірбі розглядає як псевдомодерністський феномен. Так, дослідник стверджує, що індивід клікає мишкою й рухається в електронно-цифровому просторі шляхом, який неможливо повторити. Також А. Кірбі визначає можливість користувачів самотійно створювати веб-сторінки (наприклад, блоги) як основну властивість Інтернету.

3. Життя псевдомодерністського тексту надзвичайно коротке: фактично, він існує тільки в момент його творення, а загалом, продукція псевдомодернізму беззмістовна й банальна. Крім того, А. Кірбі стверджує, що в псевдомодернізмі домінують активні культурні форми, але їхня активність електронна, текстуальна й ефемерна.

4. На думку дослідника, дія реципієнта в постмодернізмі (й у попередніх періодах культурно-мистецького розвитку) – читати, дивитися, слухати; натомість у псевдомодернізмі – дзвонити, клікати, тиснути кнопки, «сборфити» й «сборчити» в Інтернеті, а ще «свайпати» й «скачувати».

5. Одна з ключових відмінностей між постмодернізмом і псевдомодернізмом полягає в тому, що перший ставив під сумнів існування реальності, а другий

визначає реальність як те, що вже існує або робиться. Так, псевдомодернізм може втілювати в нескладних формах усе, що очевидно реальне.

6. Розмірковуючи над інтелектуальними станами постмодернізму й псевдомодернізму, А. Кірбі стверджував таке: «Тоді як постмодернізм надавав перевагу іронічному, кмітливому та грайливому, з алюзіями на знання, історію та амбівалентність, типовими інтелектуальними станами псевдомодернізму є невігластво, фанатизм та тривога» [Kirby 2006].

7. Насамкінець, говорячи про модернізм, постмодернізм та псевдомодернізм у термінах психічних порушень, А. Кірбі характеризує ці явища як невроз, нарцисизм та аутизм відповідно.

Отже, в есеї «Смерть постмодернізму й те, що після» А. Кірбі виступає доволі їдким критиком нової культурної парадигми, але, попри низку важливих спостережень, не виводить повноцінної концепції. Утім, уже в 2009 році британський дослідник випускає книгу «Діджимодернізм: як нові технології нівелюють постмодернізм та визначають нашу культуру» (Digimodernism: How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture 2009), в якій докладно обґрунтовує свою пост-постмодерністську теорію, поглиблюючи й розвиваючи деякі положення згаданого есею, а також відмовляється від терміну «псевдомодернізм» на користь поняття «діджимодернізм». Так, за А. Кірбі, визначення діджимодернізму можна сформулювати багатьма способами: «Це вплив комп'ютеризації на культурні форми (створення нових, змінення старих). Це набір естетичних характеристик, що виникають у результаті цього процесу й набувають унікальної форми в новому контексті. Це культурний зсув, комунікативна революція, форма соціальної організації. Однак найпростіший спосіб описати діджимодернізм такий: це нова форма текстуальності» [Kirby 2009, p. 50].

Отже, програмова праця А. Кірбі про діджимодернізм складається з короткого вступу, семи розділів та заключної частини, охоплюючи коло тем від «суперечливої смерті постмодернізму» до діджимодерністського поняття тексту, передісторії діджимодернізму, феномену Веб 2.0 та діджимодерністських

естетики, культури й суспільства. Не зупиняючись більше на питанні кінця постмодернізму, слід проаналізувати ключові положення цієї книги.

Отже, у розділі, присвяченому поняттю діджимодерністського тексту, А. Кірбі наголошує, що саме явище діджимодернізму можна інтерпретувати через призму нової текстуальності, яка виникла внаслідок впливу цифрових технологій. Так, дослідник зазначає, що роль читача більше не зводиться винятково до пасивної інтерпретації тексту: тепер читач виступає активним учасником процесу текстотворення, здійснюючи фізичний акт взаємодії з текстом через клікання мишкою й натискання пальцями на комп'ютерну клавіатуру. Цим А. Кірбі пояснює походження терміну «діджимодернізм», який базується на каламбурі: англійське слово «digit» означає одночасно і «цифра», і «палець» [Kirby 2009, p. 51]. Також у цьому розділі учений визначає характерні ознаки діджимодерністської текстуальності (які детальніше проаналізовані в підрозділі 1.2. цієї дисертації), та спростовує закиди щодо відсутності новизни в концепції діджимодерністського тексту, положення якої вже начебто були описані в теоріях тексту й читання, що виникли після 1960-х років: А. Кірбі стверджує, що під час взаємодії з друкованим текстом читацька активність обмежується лише інтерпретацією тексту, але не його творенням [Kirby 2009, pp. 54-58]. Крім цього, науковець створює «Антилексикон раннього діджимодернізму», в якому переосмислює поняття «автор», «інтерактивність», «слухач», «нелінійність», «пасивний» та «активний», «публікування», «читання», «текст», «друкар», «користувач» і «глядач» крізь призму діджимодерністської текстуальності [Kirby 2009, pp. 58-73].

У розділі, присвяченому передісторії цієї естетичної парадигми, серед перших культурних форм, де можна знайти ознаки діджимодернізму, А. Кірбі називає комерційну порнографію, Seefax (першу у світі інформаційну службу телетексту), хауз-музику, експериментальний роман Б. С. Джонсона «Нещасні» (англ. *The Unfortunates*, 1969) та пантоміму. Найпоказовішими в цьому контексті є Seefax та роман «Нещасні». Так, текст, передаваний службою ВВС (наприклад, рахунок у футбольному матчі, останні новини, короткі огляди фільмів), який

користувач Seefax міг вивести на екран свого телевізора, набравши на телевізійному пульті комбінацію клавіш, мав кілька характеристик, що зрештою стали ключовими для діджимодерністської текстуальності. Передовсім, це фрагментарність і тимчасовість, викликані обмеженими можливостями системи: текст міг передаватися лише короткими фрагментами, що потребували постійного оновлення. Крім того, глядачеві телетрансляції із Seefax надавалася можливість самостійно змінювати цей текст, перенабираючи комбінацію клавіш на пульті, тобто глядач фактично ставав його співавтором.

Роман «Нещасні» теж є передвісником колективного діджимодерністського авторства, але виявляється це в інший спосіб. Цей твір – приклад нелінійного роману, частини якого можна читати в довільному порядку. Він продавався у вигляді коробки з нескріпленими сторінками, що виводило на новий рівень інтерактивну взаємодію читача з текстом, від якого вимагалось фактично вручну скласти історію.

Дещо застарілим сьогодні видається розділ книги, присвячений співвідносності діджимодернізму та інформаційних технологій Веб 2.0, оскільки на момент, коли А. Кірбі формулював свою теорію, ще були популярні чат-кімнати, електронно-цифрові дошки оголошень (message boards), текстові блоги старого зразка; інший вигляд мали відеохостинг «Ютуб» та соціальна мережа «Фейсбук». Не зазнала значних змін хіба що вікіпедія, статті до якої так само може писати та редагувати будь-хто з читачів (через що буває важко визначити авторство розміщених на її веб-сторінках текстів), але й вона модернізувалася: контроль достовірності опублікованої у вікіпедії інформації підвищився. Сьогодні як приклади діджимодерністських технологій можна розглянути дещо інші явища, оскільки алгоритми соціальних мереж зробили великий крок уперед (та й самих соціальних мереж стало значно більше), поширилися й потоншили межі між реальним і віртуальним QR-коди, еволюціонував штучний інтелект, а в контексті функціонування літератури слід згадати численні мобільні додатки, які змінили і процеси написання та читання художніх творів, і механізми їхньої

популяризації. Задля ілюстративності технологічного поступу варто навести коротку класифікацію таких додатків:

- додатки-рідери (наприклад, PocketBook Reader, Moon+ Reader, що виконують функції електронної книги як пристрою);
- онлайн-бібліотеки (у тому числі й аудіокниг) безплатні й платні (наприклад, «Абук», «Аркуші», Librarius);
- читацькі щоденники-трекери (наприклад, Rork, Bookmory);
- додатки-соцмережі (у тому числі з можливістю публікувати власні твори або з елементами трекінгу, що дозволяють взаємодіяти з іншими читачами/авторами й зазвичай мають веб-версію, такі як LitCom, GoodReads, Букнет, Wattpad);
- додатки для паралельного читання кількома мовами (такі як Smart Book);
- додатки для написання художніх творів (наприклад, StoryPlotter, функціонал якого дозволяє детально розписати план майбутнього твору, надає всі інструменти для створення історій різного обсягу й має вбудований штучний інтелект);
- додатки-ігри (наприклад, «Лагода» – гра-головоломка на знання української поезії).

На відміну від розділу «Діджимодернізму...», присвяченого технологіям, частина, сфокусована на діджимодерністській естетиці, не втратила своєї актуальності. Так, А. Кірбі виокремлює чотири основні ознаки діджимодерністської естетики:

1. Злиття поп-культури та дитячих розваг. Це виявляється, передовсім, у переміщенні акцентів у художніх творах на дитячий досвід, інфантильності; у поширенні фентезійних оповідей про королів, королев і різноманітних супергероїв; у романтизації зниклих, міфічних та/або соціопатичних персонажів у дорослій художній творчості (динозаврів, ковбоїв, піратів, мумій тощо); у використанні прелітературних форм оповіді (насамперед, візуальних – мультфільмів, коміксів, відеоігор); у зменшенні інтересу до психологічної правдоподібності; у рефлексивній, але непослідовній готовності нехтувати

законами природи й науки у творах; в ігноруванні необхідності продовжувати рід і працювати [Kirby 2009, pp. 126-127].

2. Естетика «очевидної реальності» (англ. «apparently real»). Так, А. Кірбі пише: «Для тих, хто звик до вишуканості постмодернізму, «очевидна реальність» може здаватися нестерпно «дурною»: оскільки онтологія таких текстів сприймається як щось самоочевидне, більш проникливі уми можуть вважати, що вони потребують демістифікації, критики, яка б деконструювала їхні припущення. Однак насправді «очевидна реальність» є несприйнятливою до таких реакцій» [Kirby 2009, p. 140]. Більше того, за А. Кірбі в діджимодерністському мистецтві імітація реальності та створення ефекту правдоподібності постають навіть важливішими задачами, ніж реальна достовірність: це, зокрема, можна прослідкувати на прикладі фільмів жанру мок'юментарі (таких як «Відьма з Блер» – The Blair Witch Project, 1999) або різноманітних реаліті-шоу. Досягається «очевидна реальність» засобами цифрових технологій. Сьогодні, із розвитком генеративного штучного інтелекту, ця ознака діджимодерністської естетики стала навіть більш актуальною, ніж на момент написання «Діджимодернізму...» А. Кірбі.

3. Перехід від постмодерністської іронії до серйозності та емоційної щирості. Це суголосно, зокрема, із поняттям «нової щирості», особливо актуальним для метамодерністського мистецтва.

4. Тяжіння до нескінченного наративу. Цифрові технології дозволяють створювати мистецькі твори без завершеної форми, які здатні постійно доповнюватися й видозмінюватися. За А. Кірбі, прикладами таких мистецьких форм є, зокрема, наративи, що зовні виглядають завершеними, хоча насправді можуть постійно реконструюватися (франшиза «Зоряні війни» – Star Wars); наративи, побудовані на випадковості й імітації реального життя (реаліті-шоу); наративи, тривалість яких потенційно може бути нескінченною й регламентується лише зовнішнім втручанням, а не внутрішньою логікою історії (мильні опери); наративи, що поєднують завершеність на рівні окремих частин із загальною відкритістю (серіали типу «Друзів» – Friends); наративи, що

засновані на стародавніх моделях оповіді, таких як міфи, а тому потенційно довготривалі (франшиза «Володар пернів» – Lord of the Rings) [Kirby 2009, pp. 159-160].

Те, як діджимодерністська естетика реалізується, А. Кірбі детальніше розглядає на прикладі відеоігор, фільмів, телебачення, радіо, музики та літератури в розділі про діджимодерністську культуру. Не зупиняючись тут на кожному з перерахованих видів мистецьких практик, слід зазначити, що відеоігри А. Кірбі визначає як квінтесенцію діджимодернізму [Kirby 2009, p. 167], а щодо існування діджимодерністської літератури висловлює сумніви, зазначаючи: «правильніше було б стверджувати, що діджимодерністська література ще попереду» [Kirby 2009, p. 218]. Дослідник зауважує, що в літературі зміни виявляються, насамперед, у переході від друкарської машинки до комп'ютерного монітора, а також стосуються галузі публікацій (продажу книг через онлайн-магазини типу Amazon) та процесу читання, яке перетворюється на колективний акт. Цікаво що гіпертекстуальну й ергодичну літературу дослідник розглядає радше як минуле діджимодернізму, а не майбутнє, зазначаючи, що, по-перше, такою літературою майже ніхто не цікавиться, по-друге, що гіпертекст застарів і, по-третє, що гіпертекстові художні твори не приносять великого задоволення [Kirby 2009, pp. 221-222]. Утім, розділ 1.3. цієї дисертації присвячений спростуванню такого підходу до літератури, що розвивається під знаком нової естетичної домінанти, акцентуючи увагу на тому, як під впливом цифрових технологій видозмінилися традиційні літературні форми та з'явилися нові.

В останньому розділі «Діджимодернізму...» А. Кірбі визначає ключові ознаки діджимодерністського суспільства, а саме:

- аутизм;
- повернення отруйних гранд-нарративів;
- смерть компетентності.

Пишучи про аутизм, як про характеристику діджимодерністського суспільства, А. Кірбі має на увазі не лише клінічний діагноз (який дедалі частіше

почали виявляти протягом останніх десятиліть), але й соціальний конструкт – такий-собі штучний псевдоаутизм, викликаний розвитком цифрових технологій. Так, поширення Інтернету, мобільних телефонів та відеоігор сприяє десоціалізації особистості, її зануренню в «приватні світи». До соціально-історичних та економічних факторів, що провокують поширення аутизму, А. Кірбі відносить такі:

- демографічний зсув у напрямку глобального перенаселення – глобальна урбанізація та неможливість усамітнення провокують аутичну відстороненість як вияв спротиву;

- економічна тенденція до багатозадачності та характерна для суспільства споживання коротка пам'ять провокують аутичну гіперсфокусованість на повторюваній і функціонально обмеженій діяльності;

- соціальний зсув у бік підвищення цінності навичок комунікації подібно до демографічного зсуву викликає бажання відсторонитися та ізолюватися;

- гендерний зсув у бік критики традиційно маскулінних рис та нормалізації фемінних викликає, на думку А. Кірбі, спротив у частини чоловіків і сприяє розвиткові аутичних рис як «маскулінної» хвороби;

- культурна мода на «латинський» комунікаційний тон, для якого характерна підвищена тактильність (обійми, рукостискання, поцілунки) викликає аутичне бажання відсторонитися;

- криза поколінь, що виявляється в баченні представниками старших генерацій представників молодших як відсторонених і чужих;

- складність відчуження в суспільстві споживацтва – будь-які субкультури швидко поглинаються системою, а аутизм дозволяє лишатися відстороненим винятком;

- нова моральна згода, що пов'язана з постмодерністським плюралізмом, провокує аутичне прагнення до єдиної істини;

- псевдофілософський та антинауковий ухил у бік знецінення знань – із розумових здібностей дедалі частіше глузують; аутизм, натомість, охоплює вичерпні знання, любов до фактів, їхнє запам'ятовування, багатий і граматично

правильний стиль мовлення, наполягання на раціональності, істині та точності. Тут аутизм виявляється як нездатність прийняти сучасне антиінтелектуальне варварство [Kirby 2009, pp. 231-233].

Слід зауважити, що через десять років після виходу «Діджимодернізму...» пандемія COVID-19, спричинена поширенням коронавірусу SARS-CoV-2, посприяла підвищенню рівня соціальної ізоляції в суспільстві та ще більше узалежнила сучасну людину від цифрових технологій: так, у всьому світі почали активно реалізовуватися практики дистанційної освіти та віддаленої роботи за допомогою засобів онлайн-зв'язку. Вочевидь, це тільки поглибило соціальний псевдоаутизм, який концептуалізував А. Кірбі.

Також британський дослідник звертає увагу на те, що в масовій культурі протягом останніх років дедалі частіше фігурують персонажі з аутичними рисами (наприклад, емоційно неповносправні репліканти з фільму «Той, що біжить лезом» – Blade Runner, 1982) або клінічно діагностованим аутизмом (наприклад, високо функціональний аутист Реймонд із фільму «Людина дощу» (Rain Man, 1988) у виконанні Дастіна Гофмана).

Апелюючи до Ж.-Ф. Ліотара, який проголошував смерть гранд-нарративів у постмодернізмі, А. Кірбі стверджує, що в діджимодернізмі такі нарративи повертаються, але у викривленій та «отруєній» формі. Так, дослідник виокремлює токсичний релігійний нарратив, наслідком повернення якого є теракти, релігійна й мистецька цензура та фундаменталізм у політиці, а також консюмеризм – головний отруйний метанаратив сучасності.

Насамкінець, А. Кірбі, характеризуючи стан діджимодерністського суспільства, констатує смерть компетенції. Так, за словами дослідника, в умовах діджимодернізму глибока компетенція та професійна майстерність підмінюються поверхневістю, миттєвістю та масовою доступністю цифрових текстів і медіа. Як наслідок, авторитетність і експертиза втрачають вагу, а культурна продукція стає розмитою, неконтрольованою, не здатною забезпечити глибокий зв'язок із аудиторією. Певною мірою така характеристика

діджимодерністського суспільства пояснює значне поширення аматорського мистецтва в сучасному культурному просторі.

Отже, детально обґрунтувавши теорію діджмодернізму в програмовій книзі 2009 року, А. Кірбі майже повністю зупинив розробку своєї концепції, здійснивши лише кілька важливих узагальнень в есеї «Можливість кібер-безпритульності: Діджимодернізм на планетарній платформі». У цій роботі А. Кірбі, по-перше, визнає, що діджимодернізм – це, передусім, теорія культурної практики, а не цілковито нова епоха [Kirby 2015, p. 75]. По-друге, дослідник зауважує, що діджимодернізм може як конкурувати з іншими сучасними культурними практиками, так і доповнювати їх (як це відбувається, наприклад, у взаємодії з метамодернізмом) [Kirby 2015, p. 75]. По-третє, оскільки існує багато версій постмодернізму, то й стверджувати, що всі вони одночасно покинули сучасний культурний простір, було б необґрунтовано [Kirby 2015, p. 74], тож у деяких мистецьких творах абсолютно органічно можуть поєднуватися постмодерністські та діджимодерністські ознаки. Тут слід зауважити, що попри втрату постмодернізмом як естетичною парадигмою домінантних позицій, постмодерн як історична доба досі не закінчився, тож говорити про діджимодерн як про нову епоху було б щонайменше передчасно.

Отже, підсумовуючи весь викладений у цьому підрозділі матеріал, слід здійснити спробу ще одного визначення діджимодернізму як світоглядно-мистецького явища. Так, діджимодернізм – це теорія культурної практики й естетична домінанта, яка виникла на пізньому етапі доби постмодерну (наприкінці 1990-х – на початку 2000-х років) під впливом стрімкого розвитку цифрових технологій. Усі теоретичні напрацювання А. Кірбі стосуються, найперше, періоду раннього діджимодернізму, стан якого визначали технології, що сьогодні або втратили актуальність, або значно видозмінилися. Натомість нинішній діджимодернізм у культурі загалом і в літературі зокрема зберіг свої основні характерні ознаки й набув нових, що зумовлює потребу в подальших різнобічних дослідженнях цього явища, зокрема й на матеріалі сучасної української літератури.

1.2. Автор – текст – читач у парадигмі діджимодернізму

Питання взаємодії автора, тексту й читача цілком можна вважати «вічним» для літературознавства. Так, у класичні домодерні часи, тобто до здійснення переходу від реалізму до модернізму на зламі XIX і XX століть, беззаперечним був авторитет автора: саме на нього покладалася відповідальність за формування значення літературного твору. Правильна інтерпретація зазвичай відповідала авторській інтенції. Читачеві не лишалося нічого іншого, окрім як спробувати розгадати, що хотів сказати своїм текстом автор. М. Зубрицька у своєму фундаментальному дослідженні «Номо Legens. Читання як соціокультурний феномен» пише: «читач в авторських стратегіях XIX сторіччя мав чітко ієрархізоване місце підпорядкованості «диктатові автора», який пропонував надзвичайно просту текстуальну технологію: ідентифікацію як процес самоототожнення читача з літературними персонажами, його переживання художнього твору як конкретно-життєвого, реального досвіду, яке засновувалося на вірі в дійсність художніх ілюзій» [Зубрицька 2004, с. 29 – 30]. Власне, у XIX столітті в європейському літературознавстві були дві панівні теорії: біографічний метод (у науковий обіг його ввів французький поет і критик Ш. О. Сент-Бев), що пропонував розглядати твір через призму життєпису автора, та культурно-історична школа (засновник – французький теоретик І. А. Тен), що була утворена під впливом філософії позитивізму (О. Конт, Г. Спенсер та ін.), і в контексті якої природа мистецтва базувалася на триєдності «раса – середовище – момент», а поет утілював у своїй творчості ідеї, характерні для його народу в певний відрізок часу. Читач, з позицій обох цих літературознавчих теорій, був обмежений у можливостях інтерпретації твору рамками авторської біографії та світогляду (нехай і суголосного настроям у суспільстві), значення художнього тексту розглядалися як фіксовані й незмінні.

Обидва ці методи досі почасти практикуються, однак, із кризою позитивістського погляду на світ наприкінці XIX – на початку XX століття, почали виникати нові теорії інтерпретації тексту, акценти змістилися: «автор поступово позбувався функції скеровувати та контролювати процес читацького

сприйняття і переходив до стратегії залучення читача до співтворчості в художньому процесі» [Зубрицька 2004, с. 30]. Не в останню чергу це пов'язано зі зміною естетики та поезики літератури: почали цінуватися експеримент і новаторство, а не жанрова чистота, композиційна цілісність, хронологічна тяглість дії [Зубрицька 2004, сс. 29-30]. Для кращого розуміння того, яку позицію займає кожен із елементів цієї тріади в епоху діджимодернізму, слід хоча б побіжно окреслити еволюцію питання взаємодії автора, тексту й читача в літературно-критичній думці ХХ століття.

Однією з найвпливовіших у філософії та літературознавстві ХХ століття була феноменологічна школа, засновником якої став Е. Гуссерль, а серед її головних представників можна згадати М. Мерло-Понті та Р. Інгардена. Так, за Р. Інгарденом, текст у феноменології сприймається як жива одухотворена дійсність, що апелює до внутрішнього світу читачів, їхніх почуттів і переживань, він перетворює читачів на співучасників глибокого комунікаційного процесу [Зубрицька 2004, с. 36]. Як пише М. Зубрицька, на думку Р. Інгардена, значеннєвий пласт є організаційним принципом існування літературного твору, проте це лише один із пластів, а сам твір – це складний різнопластовий об'єкт [Зубрицька 2004, с. 72]. Для феноменологів важливими були питання онтології й філософії мови, проблема мови розглядалася як інтенційна (М. Мерло-Понті), а свідомість та суб'єктивність з позицій трансцендентальної феноменології вважалися найважливішими характеристиками інтенційності. Загалом у феноменологічному розумінні, «художній текст – це унікальна мережа інтенційних актів та взаємозв'язків, які містять й авторську свідомість» [Зубрицька 2004, с. 78]. Тобто вже з позицій феноменології вага авторського задуму в формуванні значень літературного твору значно зменшилася, постать автора втратила безумовний авторитет, хоча й ще не була остаточно витіснена на маргінеси.

М. Зубрицька зазначає, що напрацювання феноменології дали поштовх до розвитку низки інших літературних теорій, зокрема герменевтики, рецептивної естетики й теорії читацького відгуку [Зубрицька 2004, с. 77].

Літературну герменевтику, коріння якої тягнуться ще з античної філософії та середньовічної екзегетики (науки про тлумачення Біблії), і деякі ідеї якої знайшли обґрунтування в працях німецького філософа Ф. Шлеєрмахера (1768 – 1834 рр.), цілком можна вважати повноправною наступницею феноменології. Одним із основоположників цього напрямку є Мартін Гайдеггер, автор поняття «Dasein», яке з німецької можна приблизно перекласти як «тут-буття». Воно означає буття на перетині минулого й майбутнього в моменті теперішнього. М. Зубрицька пише: «Г.-Г. Гадамер і П. Рікер, як найвидатніші представники післягайдеггерівської герменевтики запропонували свої концепції інтерпретації тексту, в основі яких лежить гайдеггерівська антологія Dasein як розуміючого буття» [Зубрицька 2004, с. 85]. Для цих представників онтологічної герменевтики, так само як і для Н. Фрая, Р. Веллека та О. Воррена, авторська інтенція видається вторинною, і в цьому полягає ключова відмінність їхніх підходів від психологічної моделі комунікування з текстом, обґрунтованої Ф. Шлеєрмахером, В. Дільтеєм, Б. Кроче, для якої інтерпретація твору дорівнювала опосередкованій комунікації з автором [Зубрицька 2004, с. 86].

Із феноменології та герменевтики виросла рецептивна естетика, також відома під назвою Констанцької школи критики, оскільки чільним представником цієї теорії був В. Ізер, професор Констанцького університету й автор праць «Імпліцитний читач: зразки комунікації від Буньяна до Беккета», (1972 р.), «Акт читання: теорія естетичної відповіді» (1976 р.), «Лоуренс Стерн: Трістан Шенді» (1988 р.). В. Ізер наголошував на наявності в тексті імпліцитного (гіпотетичного) читача, а також стверджував, що художній твір має два полюси: художній (стосується тексту, створеного автором) і естетичний (реалізується в процесі сприйняття читачем) [Ізер 1996, с. 263]. Так, за В. Ізером, «сходження в одній точці тексту і читача започатковує екзистенцію літературного твору, і це сходження ніколи не можна точно передбачити, але завжди воно повинне залишатися можливим для здійснення, оскільки не ідентифікується ні з текстуальною дійсністю, ні з індивідуальними уподобаннями читача» [Ізер 1996, с. 263]. Така позиція В. Ізера перегукується з поглядами на інтерпретацію

художнього твору іншого представника рецептивної естетики, Г.-Р. Яусса. Цей німецький учений вивів і обґрунтував поняття горизонту, що постає «як історичне обмеження і водночас як умова можливості досвіду, конститує кожне витворення сенсу в людських вчинках і первинному розумінні світу» [Яусс 1996, с. 279]. Так, за Г.-Р. Яуссом, інтерпретація тексту відбувається за рахунок злиття горизонтів сподіваного тексту й читача, що здійснюється наївно (коли розуміння відповідає упізнаванню знаного) або рефлексивно (коли розуміння відповідає пошукові або випробовуванню можливого сенсу) [Яусс 1996, с. 282]. І з позиції В. Ізера, і з позиції Г.-Р. Яусса, авторська інтенція поступається читацькій, і в триаді автор – текст – читач на чільні позиції виходить саме читач.

Ряд літературознавчих шкіл, заперечуючи авторську інтенцію як важливу для інтерпретації художнього твору, висували на передній план інтенцію самого тексту. Це було характерно, зокрема, для представників Нової критики (А. Тейт, Дж. Ренсом) та французьких структуралістів (Р. Барт, Ф. де Сосюр, Р. Якобсон, К. Леві-Строс). М. Зубрицька вказує, що Нова критика не сприймала літературний твір як документ, а мистецтво суто як «вираження почуттів» автора [Зубрицька 2004, с. 83]. Для Нової критики засадничим було прагнення розглядати художній твір об'єктивно, безособово, а для інтерпретації значення тексту слід було застосовувати іманентний аналіз і метод *close reading* – повільного (або ретельного) читання. Для структуралістів характерним був підхід до художнього твору як до замкненої системи, значення тексту цього твору сприймалося як закінчене й вплетене в його структуру. Утім, попри те, що деякі напрацювання «нових критиків» і структуралістів застосовуються в літературознавстві й сьогодні (зокрема, актуальним лишається метод повільного читання), обидві теорії піддалися значній критиці й втратили свої позиції: вони занадто обмежували читацьку інтерпретаційну свободу.

Так, один із головних представників структуралізму Ролан Барт поступово еволюціонував у своїх поглядах і пристав на засади постструктуралізму, що разом із деконструктивізмом (основоположник напряму – Жак Дерріда) ліг в основу постмодерністської філософії. Мабуть, найвідомішим постулатом Ролана

Барта як постструктураліста було проголошення «смерті автора» в однойменній статті 1967-го року – остаточне заперечення авторської інтенції як незначущої. Замість «автора» у текст приходять «скриптор» – записувач. В іншій своїй статті, що має назву «Від твору до тексту», Р. Барт виступає проти сприйняття автора через метафору батька: «Привид автора може, звісно, з'являтися у Тексті, в своєму тексті, але вже тільки як гість, автор роману фіксується не тільки як один із персонажів, фігурою, що виткана на килимі посеред інших, він більше не отримує тут ніяких батьківських прав чи переваг, а тільки свою роль у грі, він, так би мовити, «автор на папері»» [Барт 1996, с. 382]. Із позицією Барта суголосні думки іншого французького філософа, М. Фуко, який в есеї «Що таке автор?» (1969 р.) також наголошує на смерті автора, зводячи його роль до «поняття автора-функції як своєрідного виміру дискурсу, якому притаманна «вільна циркуляція» значень» [Зубрицька 2004, с. 131].

Для деконструктивізму Ж. Дерріди характерне розуміння тексту як текстури без початку, кінця й центру, яка набуває сенсу тільки в конкретному контексті. Усе є текст, який перебуває в постійному русі, автор може тільки вихопити й записати окремі його елементи, так само, як читач – віднайти й проінтерпретувати окремі значення.

У ХХ столітті були й інші теорії, покликані пролити світло на особливості інтерпретації літературних творів й визначити стосунки в тріаді автор – текст – читач. Так, дослідниця Л. Анісімова у своїй статті, присвяченій порівнянню Нової критики й теорії читацького відгуку, зазначає, що в англійській літературі використовуються різні терміни для позначення сукупності літературознавчих досліджень в Америці та Європі, присвячених вивченню категорій читача, процесу читання або/та читацького відгуку: «Reader-response theory» (Р. Біч, П. Рабінович, Дж. Волфрейз, Т.Ф. Девіс і К. Вомак, А.С. Харбі, Дж. Алсап), «Reader-response criticism» (Дж. Томпкінс, С. Майю, Е. Фронд, Н. Каролайдз, В. Гверін, Л. Тайсон), «Readeroriented criticism/theory» (С. Р. Сулейман, Дж. Еплард, Р. Селден), «Audience-oriented criticism» (С. Р. Сулейман) [Анісімова 2013, с. 131].

Окремої уваги заслуговують психоаналітична критика (З. Фройд) та архетипна теорія (К. Юнг, Г. Башляр). Однак детально слід зупинитися ще на теорії відкритого твору Умберто Еко, згідно з якою «твір мистецтва – форма завершена і закрита у своїй досконалості цілковито збалансованого організму, та водночас відкрита можливістю бути інтерпретованою найрізноманітнішими способами без небезпеки втратити свою неповторність» [Еко 1996, с. 409]. Умберто Еко наголошує на активній ролі реципієнта в утворенні інтерпретації художнього твору. Італійський філософ, аналізуючи ряд музичних композицій, написаних таким чином, щоб їхні частини можна було виконувати в кількох різних послідовностях («Фортепіанна п'єса XI» К. Штокгаузена, «Секвенція для однієї флейти» Л. Беріо, «Scambi» А. Пусьора, «Третя фортепіанна соната» П. Булеза), доходить висновку, що, по-перше, реципієнт активно співпрацює, щоб зробити такий твір, а по-друге, що в рамках «відкритих» творів слід розпізнавати вужчу категорію творів, здатних набувати різних непередбачуваних, фізично не втілених форм – «творів у русі» [Еко 1996, с. 415]. Ця теорія Умберто Еко стала особливо важливою в аналізі творів постмодерністського періоду, багато з яких можна скхарактеризувати як «відкриті» чи «твори в русі» – зокрема, це стосується гіпертекстуальних романів.

Отже, кожна зі згаданих теорій ХХ століття по-своєму визначала місце автора, тексту й читача в означеній тріаді. Як у часи модернізму, так і в часи постмодернізму, читач завжди мав справу з уже написаним текстом, скінченим і замкненим у собі на рівні форми, хай навіть і нескінченим в інтерпретаційному плані. На думку А. Кірбі, відмінність між модерністськими й постмодерністськими творами лежить на поверхні, й реалізовується як еволюція кодів і конвенцій та способу маніпулювання ними; однак у своїй суті і ті, й інші твори спираються на однакове текстове функціонування. Автор створює і впорядковує певну кількість слів; вони застигають як «текст»; читач це уважно вивчає та інтерпретує [Kirby 2009, p. 50]. Однак на зламі ХХ і ХХІ століття, при переході від постмодернізму до діджимодернізму, відбувся новий перерозподіл ролей, пов'язаний, у першу чергу, з докорінною зміною текстуальності як такої.

Отже, перш ніж детальніше розглянути, як це вплинуло на автора й читача, коротко схарактеризуємо ознаки діджимодерністської текстуальності за А. Кірбі.

До ключових ознак діджимодерністського тексту можна віднести такі: поступальність, хаотичність, скороминущість, перероблення й опосередкованість текстових ролей, анонімне, множинне й соціальне авторство, обмеженість плинними рамками, електронно-цифрова форма.

Діджимодерністський текст поступальний, оскільки існує тут і зараз, має початок написання, та не має кінця, постійно доповнюється. Із цим пов'язана інша його ознака – хаотичність, адже розвиток такого тексту в майбутньому, те, як змінюватиметься його зміст, не визначено [Kirby 2009, p. 52].

Діджимодерністський текст скороминущий, оскільки погано піддається фіксації. [Kirby 2009, p. 52]. Так, наприклад, оригінал реаліті-шоу «Big Brother» неможливо точно відтворити через глядацьке голосування, яке значно впливало на розвиток сюжету. Фактично, оригінал цього шоу існував лише в прямому ефірі.

Діджимодерністський текст не має конкретних рамок, на відміну від текстів традиційної форми. Зокрема паперова книга завжди має чітко обмежену кількість сторінок, фільм – визначений хронометраж. А. Кірбі пов'язує це з попередніми ознаками – поступальністю, хаотичністю й скороминущістю [Kirby 2009, p. 53].

Важливою рисою діджимодерністського тексту є його електронно-цифрова форма. У чистому вигляді він спирається на свій технологічний статус; діджимодерністська текстуальність створюється за допомогою пальців рук (фізичної взаємодії пальців із електронними пристроями) та комп'ютеризації тексту [Kirby 2009, p. 54]. Електронно-цифрова форма напряму впливає й на інтерактивний потенціал діджимодерністського тексту.

Із цим пов'язані й перероблення та опосередкованість текстових ролей. Вони виявляються в тому, що читач/глядач/слухач може перебирати на себе певні риси автора, діючи дещо подібно йому [Kirby 2009, p. 52]. Як ми переконалися вище, з погляду багатьох літературознавчих теорій минулого століття читач

також наділявся рисами співавтора тексту, а стосунки між ним і текстом навіть могли характеризуватися певним ступенем інтерактивної взаємодії. Утім, ця інтерактивність була досить низькою і зводилася переважно до фізичної взаємодії з паперовою книжкою, якщо літературний твір мав нелінійну форму й підштовхував читача до вибору одного з кількох варіантів прочитання тексту (що було особливо характерно для «відкритих творів» за У. Еко).

В епоху діджимодернізму читач стає співавтором літературного твору не тільки з позиції утворення його значень чи комбінування/рекомбінування фрагментів написаного тексту й вибору порядку його прочитання, часто він бере безпосередню участь у продукуванні форми цього твору. Це спричинено тим, що значна кількість діджимодерністських творів існують не лише у вигляді традиційних паперових книг, але й мають електронно-цифрове втілення, а поширення Інтернету, соціальних мереж і різноманітних цифрових девайсів типу персональних комп'ютерів, ноутбуків чи смартфонів полегшують доступ до таких творів. Так, наприклад, читач може змінювати форму опублікованого у фейсбуці літературного твору за допомогою коментарів, які він лишає під дописами в мережі. Або він може корегувати, редагувати, дописувати розташований в Інтернеті текст за принципом, подібним до функціонування статей вільної онлайн енциклопедії «Вікіпедія». У цьому контексті цікавий також феномен літератури фанфікшн, коли читачі оригінальних творів дописують до них численні продовження (утверджуючи діджимодерністську нескінченність наративу), створюють різноманітні відгалуження й переосмислення основного сюжету, які цілком можна характеризувати як своєрідні фанатсько-аматорські сиквели, приквели, мідквели та інтерквели. Показовим прикладом літератури такого гатунку є серія фанфіків Е. Юдковскі «Гаррі Поттер і Методи Рациональності» (англ. *Harry Potter and the Methods of Rationality*), що була заснована на оригінальній серії книг про Гаррі Поттера авторства Дж. К. Роулінг. У фанфікшн Е. Юдковскі відбувається повне переосмислення чарівного світу з епопеї Дж. К. Роулінг: тут Гаррі Поттер виховується в родині науковця з Оксфорду як раціоналіст, заводить дружбу з Драко Малфоем тощо. Свій твір Е.

Юдковські публікував із лютого 2010 року до квітня 2015 року під псевдонімом Less Wrong на спеціалізованій Інтернет-платформі fanfiction.net.

Із переходом від постмодернізму до діджимодернізму дещо змінився, а точніше, поглибився процес самоідентифікації читача з текстом. М. Зубрицька пише: «Ідентифікування варто розглядати передусім як один з найефективніших механізмів інтерактивної взаємодії тексту та читача і водночас як один з найпростіших шляхів актуалізації та конкретизції тексту» [Зубрицька 2004, с. 191]. На думку дослідниці, поняття ідентичності та самоідентичності як механізми зближення художньої й читацької дійсностей можна звести до таких функціональних позиціювань реципієнта щодо тексту та його персонажів: асоціації, аналогії, катарсис, іронія, симпатії-антипатії, захоплення-осуд тощо [Зубрицька 2004, с. 191]. Певною мірою це суголосно з п'ятьма модальностями ідентифікації читача з персонажами художнього твору в процесі читання, які запропонував Г.-Р. Яусс у своїй праці «Досвід естетичного сприйняття та літературна герменевтика»:

- 1) асоціативна, що виявляється в процесі гри / змагання (святкування);
- 2) адміративна, що виявляється до досконалого героя (святий, мудрець);
- 3) симпат(ет)ична, що виявляється до недосконалого (щоденного) героя;
- 4) катарсична, що виявляється до героя, який страждає або зазнає труднощів;
- 5) іронічна, що виявляється до зниклого героя або антигероя [Яусс 1996, с. 179].

Такі модальності ідентифікацій, хоч і дещо спрощені, як визнає сам Г.-Р. Яусс [Яусс 1996, с. 179], можуть бути реалізовані під час читання художньої літератури будь-якого періоду, в тому числі й творів модернізму та постмодернізму. Це можливо навіть попри те, що розповідь в (пост)модерністській літературі часто розпадається й розгалужується, а процес ідентифікації втрачає цілісність і перетворюється в грайливу мозаїку п-ої кількості неспівмірних і взаємосуперечливих актів самототожності [Зубрицька 2004, сс. 202-203]. Утім, у деяких діджимодерністських текстах читацька

самоідентифікація виходить на абсолютно інший, можливо, максимальний рівень. У літературних РПГ, які також називають текстовими форумними рольовими іграми, учасник-читач (або ж «рольовик») одягає на себе шати одного або кількох персонажів літературного твору-гри, створюваного колективно з іншими такими ж учасниками. Рольовик пише за нього (них) текст, і в такий спосіб не просто самоідентифікується з персонажем, а буквально перевтілюється на нього в тексті. Окрім того, що читач так перебирає на себе функції автора (фактично всі учасники текстових форумних рольових ігор є одночасно і читачами, і авторами), він ще й уподібнюється акторові театру або кіно з тією різницею, що репліки для свого персонажа, його зовнішність, а в деяких випадках і антураж довкола нього «рольовик» вигадує сам.

Крім того, реципієнт діджимодерністського твору часто повинен бути здатен не лише читати й розуміти прочитане, а й бачити й сприймати побачене, слухати й інтерпретувати почуте, а ще – здійснювати з твором різноманітні фізичні маніпуляції. Причина цього полягає в мультимодальності багатьох літературних творів, які, будучи електронно-цифровими, здатні поєднувати в собі текстовий, візуальний і аудіальний складники, мати ознаки кінофільму, анімації, музичної композиції, комп'ютерної гри тощо.

Із огляду на все зазначене роль автора також зазнає присутніх змін. Діджимодерністський автор відроджується після своєї «постструктуралістської смерті»: він набуває багатьох іпостасей, припиняючи бути просто «скриптором». Перш за все, оскільки часто діджимодерністські твори мультимодальні, їхній автор має не тільки володіти мовою й розумітися на текстовому наборі, тобто знати й уміти те, що знає й уміє письменник у класичному розумінні цього слова, він також повинен мати навички з програмування, дизайну, монтування відео тощо. Так, Дж. О'Салліван зазначає: «Бути автором цифрового контенту – це бути майстром не лише мови, це бути письменником, продюсером, видавцем і маркетингологом» [O'Sullivan 2019, с. 67]. Однак оскільки подібна універсальність у творчості – це часто недосяжна розкіш, над багатьма літературними творами сучасності працює цілий авторський колектив, кожен із учасників якого

відповідальний за власну ділянку роботи. Це поширена практика, зокрема, під час створення інтерактивних візуальних новел, де розробкою текстового, візуального, аудіального, програмно-технічно й інших складників зазвичай займаються різні люди.

Колективне (множинне) авторство може мати й інший вимір, що добре помітно на прикладі згадуваних фанфіків та форумних рольових ігор, де текст твору пише одночасно велика кількість (потенційно нескінчена) авторів. Загалом, між концепцією традиційного авторства, схожого на комерційний «брендинг», і концепцією діджимодерністського авторства існує розрив [Kirby 2009, p. 52]. Традиційно письменник може написати роман самостійно чи в співавторстві з кимось, однак кількість авторів завжди обмежена. У випадку діджимодернізму, коли текст має початок творення, але потенційно не має кінця, кількість авторів-читачів здатна постійно доповнюватися. Так утворюється ціла авторсько-читацька спільнота без чіткої визначеності, часто ще й анонімна: автор діджимодерністського тексту схильний до анонімності (або псевдонімічності, як в ситуації з мережевими нікнеймами типу «veryniceguu») [Kirby 2009, p. 52]. У цьому контексті доволі цікавим є той факт, що сучасний автор таки повинен мати цифрову ідентичність: його присутність у соціальних мережах (хай навіть і прихована під псевдонімом) відіграє важливу роль в популяризації й просуванні творчості.

Отже, діджимодерністський автор може бути анонімним, колективним (у різних сенсах цього слова) чи одноосібним, автором-читачем. На ще одну іпостась автора звернув увагу Е. Дж. Аарсет у своїй праці «Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature». Докладно аналізуючи взаємодію оповідача-людини й оповідача-машини, він виводить поняття літератури кіборгів. Цим терміном Е. Дж. Аарсет позначає корпус текстів, створених в результаті поєднання людської й механічної діяльності [Aarseth 1997, с. 134]. Із поняттям літератури кіборгів пов'язане поняття автора-кіборга. Так, за Е. Дж. Аарсетом існує три типи взаємодії людини й машини під час створення так званої літератури кіборгів:

- 1) попередня обробка, під час якої машина програмується, налаштовується та завантажується людиною;
- 2) спільна обробка, під час якої машина та людина разом створюють текст;
- 3) постобробка, під час якої людина вибирає одні машинні напрацювання й видаляє інші [Aarseth 1997, с. 137]

За Е. Дж. Аарсетом, кінцевий текст може утворюватися як в результаті якоїсь однієї взаємодії людини й машини, так і в результаті вибіркової комбінації двох або трьох таких взаємодій. Дослідник визнає, що його теорія має слабкі місця, зокрема через те, що акцент на позиції автора неминуче маргіналізує позиції тексту й читача [Aarseth 1997, с. 134], утім, його концепція автора-кіборга досі лишається цікавою й актуальною. Попри те, що, робота Е. Дж. Аарсета вийшла друком у 1997 році, коли можливості літературних генераторів ще не були такими вражаючими (та й самих генераторів було значно менше), сьогодні всі три типи взаємодії так само мають місце, хоча безпосередньо набір дій людини й особливості алгоритмів машини дещо змінилися. Так, автор, який у XXI столітті користується технологією штучного інтелекту (наприклад, ChatGPT) у процесі створення літературного твору, повинен уміти формулювати правильні запити до ШІ (промпти – від англ. prompts), а також бути здатним відредагувати отриманий результат. Щоправда, теза Е. Дж. Аарсета щодо того, що «комп'ютер ніколи не стане хорошим традиційним автором хоча б тому, що він не може критикувати чи оцінювати власну роботу» [Aarseth 1997, с. 131], враховуючи здібності сучасного штучного інтелекту, постає доволі сумнівною.

Важливою в стосунках автор – текст – читач у XXI столітті стає постать посередника. За М. Зубрицькою, «посередники – це ті, хто не має жодного стосунку до процесу творення художнього комунікату, однак втручається в процес його циркуляції, посідаючи місце між комунікатом та потенційним реципієнтом, щоб полегшити процес комунікування. Функція посередників – утилітарна, тобто вони покликані сприяти скороченню та подоланню дистанції між двома полюсами: відправником художньої інформації та її одержувачем і,

відповідно, створювати інтерпретаційний клімат» [Зубрицька 2004, с. 214]. У XVIII – XIX століттях посередниками були літературні критики, філологи, видавці, а в XX столітті до їхньої когорти долучилися також радіо- й телеведучі, рекламники. Зараз ключовим посередником у просторі літературної комунікації є книжковий блогер, який певною мірою формує читацькі смаки й власним прикладом спонукає своїх підписників до читання. Незалежно від того, що саме є основою контенту блогу (огляд книжкових новинок, літературознавчий аналіз, факти з біографії письменників, літературні конкурси, розіграші або все разом), а також незалежно від платформи, на якій ведеться блог (телеграм, інстаграм, фейсбук, тікток, ютуб тощо) основний фокус діяльності книжкового блогера завжди спрямований на формування читацької спільноти – фанбази. Так чи інакше, книжкові блогери як літературні посередники популяризують і поглиблюють те, що А. Кірбі називає «соціалізацією читання» [Kirby 2009, р. 219]. Сьогодні більше ніж будь-коли читання реалізується як колективний акт, колективне, а не індивідуальне переживання. Сучасний читач має вибір: лишитися з книгою наодинці, піти в бібліотеку або книгарню на засідання читацького клубу, щоб там обговорити прочитане, чи доєднатися до онлайн-трансляції книжкового блогера в соціальній мережі й разом із ним та численною аудиторією підписників паралельно почитати якийсь конкретний літературний твір. Так, багато хто з блогерів, особливо буктокерів (від англ. book – книга і TikTok) проводять в Інтернеті тематичні ефіри, на яких у режимі онлайн читають книги й одразу обговорюють прочитане з підписниками. Подібні трансляції часто проводять авторки букток-акаунтів з назвами *viki.books* та *darkaisreading*.

Іще одним виявом соціалізації читання є різноманітні флешмоби. Дослідниця О. Ковальова, аналізуючи тренди «букстаграм» та «букток» як фактори розвитку читацької культури серед підлітків, пише: «Букстаграмери також застосовують креативні формати для стимулювання читання, зокрема флешмоби. Один з таких флешмобів — #ТанцізКнижками Оксамитки Блажевської, що закликає учасників брати улюблену книжку чи книжки,

танцювати з ними під веселу музику та публікувати відео у своїх рілс або сторіс» [Ковальова 2023, с. 134].

Книжкові блоги сьогодні мають вплив не лише на підвищення рівня соціалізації читання, а й на ряд інших факторів, пов'язаних із цим процесом, а саме:

- 1) формування книжкових трендів;
- 2) псевдоаутичне колекціонування куплених паперових книжок як фізичних артефактів і складання списків прочитаних літературних творів за певний період часу (наприклад, місяць або рік);
- 3) естетизація та романтизація читання шляхом створення привабливого візуального образу людини-читача у соціальних мережах;
- 4) підтримка серійності книжкового виробництва, франшизовості на книжковому ринку.

Слово «тренд» походить із модної індустрії й означає тенденцію, яку характеризує вираженість, упізнаваність, масовість та обмеженість у часі. У контексті книжкового блогерства в тренді може перебувати твір, автор або якесь літературне явище, яке здобуває популярність у конкретний проміжок часу. Своєрідним трендом є навіть сам акт читання. Так, наприклад, «Формування звички і потреби читати. Читання як тренд» – це окремий стратегічний напрям у розпорядженні Про схвалення Стратегії розвитку читання на період до 2032 року «Читання як життєва стратегія» та затвердження операційного плану її реалізації на 2023 – 2025 роки Кабінету міністрів України від 3 березня 2023 року N 190-Р¹.

Літературні блоги відіграють важливу роль у формуванні книжкових трендів, а деякі видавництва й книгарні створюють добірки книжок за

¹ Кабінет Міністрів України. (2023, 3 березня). *Розпорядження Про схвалення Стратегії розвитку читання на період до 2032 року "Читання як життєва стратегія" та затвердження операційного плану її реалізації на 2023–2025 роки (№ 190-р)*. URL: <https://ips.ligazakon.net/document/KR230190?an=99> (дата звернення – 23.12.2024).

рекомендаціями блогерів. Так, на сайті видавництва ARTBOOKS є окрема категорія книг «Хіти буктоку»².

А. Кірбі наголошував, що однією з ключових ознак діджимодерністського суспільства є так-званий «псевдоаутизм» – явище, що характеризується поширенням симптомів розладу аутичного спектру (здебільшого синдрому Аспергера) серед психічно здорових (нормотипових) людей [Kirby 2009, p. 227-231]. Схильність до колекціонування та накопичування предметів притаманна багатьом особам із синдромом Аспергера, про що свідчить ціла низка наукових досліджень. Так, у своїй статті, присвяченій цьому питанню, П. Скірроу, П. Джексон, І. Перрі та Д. Дж. Хеар пишуть: «колекціонування та накопичення є адаптивною стратегією, яку люди з синдромом Аспергера використовують для того, щоб зберегти цілісне відчуття власної особистості та самосвідомості» [Skirrow & Co. 2015, p.281–282]. Колекціонування паперових книжок як фізичних артефактів, а також складання списків прочитаного – поширені явища серед представників читацької спільноти, які можна розглядати і як черговий вияв псевдоаутизму діджимодерністського суспільства. Не останню роль у пропагуванні такої поведінки відіграють книжкові блогери. Так, дослідниця О. Ковальова зазначає, що букстаграмери можуть «організовувати книжкові виклики (наприклад, щомісячний читацький виклик), створювати тематичні колекції» [Ковальова 2023, с. 133]. Такі стратегії взаємодії блогерів зі своїми підписниками, з одного боку, сприяють популяризації читання, проте, з другого боку, вони негативно впливають на його якість, оскільки в процесі колекціонування купленого/прочитаного на перший план висуваються кількісні показники, а рецепція та інтерпретація художнього твору стають вторинними. Утвердженню колекціонування книжок як норми поведінки сучасного читача сприяє й поширення спеціалізованих вебсайтів типу Goodreads та мобільних додатків-трекерів, таких як Rork: за допомогою них користувач може

²ArtBooks. (б.д.). *Колекція книг "Хіти буктоку"*. URL: <https://artbooks.ua/hiti-buktoku> (дата звернення – 24.12.2024).

відслідковувати читацький прогрес, рахувати кількість прочитаних книжок, каталогізувати їх тощо.

Естетизація й романтизація читання виражаються, насамперед, у створенні книжковими блогерами привабливого візуального контенту. В інстаграм-блозі, наприклад, важливим складником будь-якого посту є гарна фотографія книги або іншого атрибуту читання: «Люди, які ведуть аккаунти в Bookstagram, часто створюють привабливі фотографії своїх книжок, розміщують відгуки, рекомендації та знімають «фото настрою» з книжками ... на Bookstagram акцент зроблений на візуальний аспект, де користувачі створюють привабливі фотографії книжок та займаються їх обговоренням» [Ковальова 2023, с. 133]. Естетизація й романтизація читання разом із пропагуванням колекціонування книжок сприяють серійності й франшизовості у виробництві літературної продукції. Особливо показовим прикладом у цьому контексті є серія гогвортських видань «Гаррі Поттера», яку запустило видавництво «А-ба-ба-га-ла-ма-га». В її рамках кожна частина епопеї Дж. Роулінг виходить у чотирьох варіантах книжок. Відмінність між ними полягає в дизайні, який зроблено відповідно до айдентики факультетів Гогвортсу, а ще – у супутніх текстових матеріалах, що включають інформацію про історію цих факультетів. Так, зріз слизеринського примірника срібно-зелений, грифіндорського – червоно-золотий, рейвенкловського – синьо-жовтий, гафелпафського – чорно-жовтий; на суперобкладинках видань розміщені відповідні факультетські герби, а всередині них – відповідні ілюстрації й довідкові матеріали. З огляду на те, що основний текст у гогвортських виданнях однаковий – це переклад Гаррі Поттера у виконанні Віктора Морозова – випуск серії розрахований, насамперед, на потребу сучасного читача колекціонувати, збирати частини улюбленої франшизи в дизайні улюбленого факультету. Книжкові блогери, роблячи огляди на видання цієї серії в тіктоці, інстаграмі, телеграмі тощо, сприяють її популяризації в читацьких колах.

Отже, у часи діджимодернізму ролі автора й читача змінилися, порівняно з тим, якими вони були в попередні періоди. Це пов'язано, насамперед, зі зміною

текстуальності, а також із процесами, що відбуваються в сучасному суспільстві під впливом цифрових технологій. Важливою в стосунках автора, тексту й читача стає фігура посередника – книжкового блогера, який за допомогою можливостей соціальних мереж бере активну участь у формуванні книжкових трендів і впливає на процеси рецепції та інтерпретації читачем художнього твору.

1.3. Діджимодерністські літературно-мистецькі форми³

У своїй книзі «Галактика Гутенберга» Маршал Маклюен стверджував, що будь-яка технологія прагне до того, щоб створити нове середовище існування людини [Маклюен 2024, с. 11]. Так, за словами ученого, спочатку соціальне середовище, яке тепер асоціюється з імперіями стародавнього світу, створили рукописний шрифт і папірус, потім друкарський верстат і поява «традиційної» в теперішньому розумінні друкованої книги формували соціальне середовище з часів Пізнього Середньовіччя й аж до XX століття, а сьогодні середовище існування людини визначають електронно-цифрові технології [Маклюен 2024, сс. 11-12].

Література, як один із найдавніших способів художнього осмислення дійсності, в епоху діджимодернізму також зазнає суттєвих змін. Зокрема, протягом останніх кількох десятиліть з'явилися абсолютно нові форми, що потребують детального вивчення й розробки термінологічного апарату.

Передовсім, слід зауважити, що літературні твори в цифрову епоху й надалі успішно втілюються у вигляді традиційної паперової книги. Однак разом деякі з них тепер мають іще й зв'язок із віртуальним простором, який встановлюється, зокрема, за допомогою QR-кодів. Візуальні, аудіальні й текстові матеріали, що доповнюють друковане видання й розміщуються в мережі Інтернет, стають важливою частиною твору, і доступні саме завдяки QR-кодам. До можливостей цього посередника між паперовим носієм і цифровим простором звертається дедалі більше митців (детальніше див. підрозділ 2.1). Так, застосування QR-кодів у літературі може мати різні цілі, проте воно однаково спричиняє зміни в структурі класичних друкованих видань і підвищує ступінь активної взаємодії читача з твором.

Іншим прикладом змін у формі традиційної паперової книги внаслідок розвитку цифрових технологій є використання в тексті елементів комп'ютерного

³ Під час написання цього підрозділу використано окремі фрагменти статті «Поетика форми в діджимодерністській прозі» [докладніше див. Зозуля 2024].

коду. Це можна розглядати як один із варіантів текстографіки. Т. Бовсунівська визначає текстографіку як втручання в текстуру твору, покликане позбавити зміст рівноваги, створити дисбаланс звичних словесних образів, накопичити й примножити нехарактерні раніше форми образного мислення в мистецтві – «неприсутні образи» [Бовсунівська 2016, с.7]. Вона стверджує: «текстографіка – це новий стиль, вираження в якому мотивоване більш загальними когнітивними сенсами. Текстографіка розширює межі стилю до обрїю значущості будь-якого знаку в системі культури, до ймовірності самої спроможності заміни художнього образу чимось іншим, не менш інформативним, але не осмислюваним раніше як частина культури» [Бовсунівська 2016, с.7]. З-поміж творів української літератури, де комп'ютерний код використовується як текстографіка, можна згадати роман Андрія Горбунова «Ctrl+Alt+F11. Робот – не вовк», в якому епіграфи до кожного з розділів написані мовою програмування й дають підказки до розуміння того, як розгортатиметься сюжет. Крім цього, автор подає коротке пояснення сенсу закодованого повідомлення. Так, наприклад, епіграф до першого розділу під назвою «Баг», за твердженням самого автора, – це «вочевидь, спроба відтворити в штучному інтелекті жіночу логіку.» [Горбунов 2016, с. 14]. Увесь розділ присвячений невдалим стосункам одного з героїв роману, програміста Корі, з дівчатами. Так, і епіграф, і сама назва розділу постають досить іронічними, оскільки терміном «баг» позначається помилка чи дефект у програмі або системі, що призводить до незрозумілої чи нетипової поведінки. Для Корі незрозумілою є поведінка жінок.

Т. Бовсунівська розглядає текстографіку як один із художніх прийомів, що використовує Ю. Издрик у романі «АМ™». Там текстографіка навіяна сферою реклами та пропаганди [Бовсунівська 2016, с. 7]. У романі А. Горбунова текстографіка має комп'ютерну природу походження, тож є наслідком впливу цифрових технологій. Слід також зауважити, що в кінці книги, після змісту розміщено інформацію про те, матеріали з яких сайтів автор використав в епіграфах, а також покликання на них.

Очевидним прикладом впливу цифрових технологій на тексти паперових книг, а разом і ще одним варіантом текстографіки, є імітація Інтернет-листування між персонажами твору. У друкованих виданнях такі листування подаються або за допомогою зміни шрифту (із використанням курсиву, підкреслень тощо) й застосування емоджі (часто складених зі знаків пунктуації та спецсимволів), або за допомогою вживлення в текст скриншотів повідомлень з електронної пошти чи месенджерів типу «Телеграм», «Вайбер», «Вотсап» тощо. Одним із перших прозових творів, де автор вдається до подібної імітації, є роман польського письменника Януша Леона Вишневського «Самотність у мережі»: значна частина оповіді в ньому подана саме так. На час першого видання книги це художнє рішення виявилось настільки оригінальним, що принесло авторові неабияку популярність. Тепер такий прийом досить поширений, його можна часто зустріти в текстах масової літератури: роман «Червоний, білий, королівський синій» Кейсі Макквістон, «Саймон проти гомо(сапієнс) пропаганди» Беккі Альберталі тощо. Серед творів української літератури в цьому контексті можна згадати роман Макса Кідрука «Не озирайся і мовчи», в якому звичайна текстова оповідь подекуди переривається зображеннями листування героїв (Марка й Соні, а також Марка й Ніки) у російській соціальній мережі VK. Такі вставки оформлені графічно, також у них використовуються смайли, розроблені компанією Еможі, й стікери «Персик», «Навчальні будні» авторства Олени Савченко, «Спотті» (автор Андрій Яковенко). Варто зауважити, що на титульному аркуші паперового видання розміщено подяку зазначеній компанії й авторам за можливість використовувати їхню продукцію в тексті.

Наведені приклади підтверджують тезу про значущість впливу цифрових технологій на літературні форми, навіть якщо мати на увазі винятково традиційні паперові видання. Утім, діджимодерністська література виходить далеко за межі медіуму друкованої книги, знаходячи втілення в Інтернет-мережі, часто послуговуючись інструментарієм інших видів мистецтва й перетворюючись таким чином на інтермедіальне явище.

Перш ніж перейти до власної спроби типологізації й аналізу мистецьких форм, характерних для діджимодерністської літератури, слід розглянути основні варіанти жанрової класифікації творів, тексти яких створювалися за допомогою цифрових технологій.

На думку А. Кірбі, родоначальником діджимодерністського тексту є «ергодична література» [Kirby 2009, p. 53]. Розробкою цього поняття займався Е. Дж. Аарсет. За визначенням норвезького дослідника, «в ергодичній літературі потрібні нетривіальні зусилля, щоб дозволити читачеві пройти через текст. Якщо ергодична література має сенс як концепція, має існувати й неергодична література, де зусилля для проходження тексту є тривіальними, без жодних екстраемоційних обов'язків, покладених на читача, окрім (наприклад) руху очей та періодичного чи довільного перегортання сторінок» [Aarseth 1997, p. 1]. Як можна зрозуміти вже з назви книги Е. Дж. Аарсета (*Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, що перекладається як «Кібертекст: перспективи ергодичної літератури»), дослідник спирався, у першу чергу, на тексти, що існують в мережевому просторі, оскільки вони потребують додаткових зусиль для прочитання й сприйняття. Через це в українському літературознавстві побутує думка, що аналогом терміну «ергодична література» може бути «мережева література». Однак, на наш погляд, такий підхід не виправдано звужує поняття ергодичної літератури, оскільки, якщо виходити з того, що «мережевою» ми можемо назвати літературу, яка першочергово існує в електронному просторі, доводиться ігнорувати цілу низку друкованих творів, які також потребують особливих зусиль для читацької рецепції, а отже, цілком можуть називатися ергодичними.

А. Татаренко слушно зауважує: «визначальною характеристикою ергодичної літератури є спосіб, у який функціонує текст: у ньому мають бути закладені іманентні правила власного використання-прочитання» [Татаренко 2011, с. 112]. Так, Е. Дж. Аарсет, наводячи приклади ергодичної літератури, зазначає, що, оскільки письмо завжди було просторовою діяльністю, найдавніші ергодичні нелінійні тексти виникли так само давно, як і лінійна текстуальність: «настінні

написи в храмах Стародавнього Єгипту часто з'єднувалися двовимірно (на одній стіні) або тривимірно (від стіни до стіни і з кімнати в кімнату), і таке розташування дозволяло нелінійно розмістити релігійний текст відповідно до символічного архітектурного плану храму» [Aarseth 1997, с. 9]. Іншим прикладом давньої нелінійної літератури, за Е. Дж. Аарсетом, є китайський філософсько-окультний трактат «І-цзін» – «Книга змін». Текст був складений кількома авторами в Китаї в часи династії Західної Чжоу (1122 – 770 рр. до н. е.) за системою, якою потім надихнувся Г. В. Ляйбніц, розробляючи двійкову математику, що використовується в сучасних цифрових комп'ютерах: ««І-цзін» складається з шістдесяти чотирьох символів, або гексаграм, які є двійковими комбінаціями шести цілих або переривчастих («мінливих») ліній... Гексаграма ... містить основний текст і шість маленьких, по одному для кожного рядка. Маніпулюючи трьома монетами або сорока дев'ятьма стеблами деревію за принципом рандомізації, тексти двох гексаграм об'єднуються, створюючи один з 4096 можливих текстів». [Aarseth 1997, с 9-10].

Двійкова математика Г. В. Ляйбніца лягла в основу сучасної комбінаторики, послуговуючись методами якої деякі автори також створювали ергодичні тексти. Так, наприклад, до нецифрових зразків ранньої ергодичної літератури Е. Дж. Аарсет, окрім віршів каліграм Гійома Аполлінера, відносить і збірку сонетів Раймона Кено «Сто тисяч мільярдів віршів» (фр. «Cent mille milliards de poèmes», 1961 р.), організовану саме за принципами комбінаторики. А. Татаренко, наприклад, стверджує, що в українській літературі праергодичними можна вважати, зокрема, фігурні вірші-каліграми Івана Вишенського, створені в епоху бароко (Татаренко 2011, с. 112). На нашу думку, До цієї низки текстів, на нашу думку, доречно віднести й українську авангардну зорову поезію початку ХХ століття, наприклад, футуристичні поезомалярства Михайля Семенка («Каблепоема за океан», 1920–1921 рр., «Моя мозаїка», 1922 р.), роман Андрія Чужого «Ведмідь полює за сонцем» (1927–1928 рр.), а пізніше – поетичні експерименти Емми Андіївської, які цілком можна розглядати в руслі сюрреалістичної традиції. Отже, поняття ергодичної літератури не тотожне

терміну «мережева література», а зразки такої літератури наявні серед творів дуже різних епох і періодів.

До цифрових форм ергодичної літератури Е. Дж. Аарсет відносить текстові рольові ігри жанру MUD, рольову гру «Пригода» (англ. «Adventure») Вільяма Кроутера і Дона Вудса, гіпертекст, поєграми («poegrams»), програми-співрозмовники на основі штучного інтелекту типу «Елізи» (1963 р.), генеративну (генеровану) літературу, створену програмами-генераторами на кшталт Tale-spin.

Дослідження ергодичної літератури Е. Дж. Аарсета було вперше опубліковане в 1997 році, а вже за два роки, у 1999-му, в Чикаго, штат Іллінойс, американці Скотт Реттберг, Роберт Кувер та Джефф Баллоу заснували Electronic Literature Organization – організацію, метою існування якої є підтримка й популяризація електронної літератури в усьому її різноманітті. Дещо пізніше ця організація запустила проєкт «Electronic Literature Collection», що можна перекласти з англійської як «Збірка Електронної літератури»⁴ – своєрідна антологія електронної літератури. Скотт Реттберг у своєму есеї, присвяченому першому тому «Збірки Електронної Літератури», пише: ««Збірка», упорядкована Кетрін Хейлз, Стефані Стрікленд, Ніком Монфортом і мною, є широким вступом у сферу електронної літератури і включає репрезентативні роботи різних форм цифрового письма, включаючи гіпертекстову художню літературу, кінетичну поезію, комбінаторні форми, інтерактивну художню літературу та наративну анімацію» [Rettberg 2010, р. 85]. Показово, що твори, опубліковані в ELC, не розподілені за жанрами, вони означені ключовими словами (тегами). На думку Скотта Реттберга, використання численних, різноманітних і специфічних дескрипторів набагато більше відповідає контексту сучасної галузі (електронної літератури), ніж просто опис конкретного веб-додатку як електронної поеми чи оповідання [Rettberg 2010, р. 88]. Так, якщо твір можна схарактеризувати крізь призму його родової приналежності, то він матиме тег «поезія» або «проза»;

⁴ Electronic Literature Organization. (б.д.). *Electronic Literature Collection*. Collection.Eliterature. URL: <https://collection.eliterature.org/> (дата звернення – 05.07.2024).

частина тегів позначають твори з огляду на технічні характеристики програмного забезпечення, за допомогою якого вони створювалися (наприклад, Flash, XHTML, Inform тощо); деякі теги належать до так званої критичної лексики, неологічної за своєю природою, наприклад, «codework» («кодотвір»), «hacktivism» («гактивізм»), «encyclopedic narrative» («енциклопедичний наратив») [Rettberg 2010, p. 88]. Утім, пізніше, попри свою критичну позицію щодо необхідності давати чітке жанрове визначення електронним творам, у книзі «Електронна література» (англ. «Electronic Literature», 2018 р.) С. Реттберг усе ж робить певну спробу типологізації її форм. Так, він вважає, що електронна література, або е-література, – це твори, що мають важливий літературний елемент і використовують можливості та контексти, надані автономним або мережевим комп'ютером. [Rettberg 2018]. Далі С. Реттберг подає невичерпний перелік форм і практик, в яких може реалізовуватися електронна література:

- гіпертекстова художня література та поезія в Інтернеті та поза ним;
- кінетична поезія, представлена у форматі Flash та на інших платформах;
- комп'ютерні мистецькі інсталяції, які просять глядачів прочитати їх або мають інші літературні елементи;
- персонажі-співрозмовники, також відомі як балакуни;
- інтерактивна художня література;
- літературні додатки;
- романи, які мають форму електронних листів, SMS-повідомлень або блогів;
- вірші та оповідання, які генеруються комп'ютером інтерактивно або на основі заданих параметрів;
- письменницькі проекти-колаборації, які дозволяють читачам долучатися до створення тексту твору;
- літературні онлайн перформанси, які розвивають нові способи письма [Rettberg 2018].

Твори, втілені в перерахованих формах, можна знайти в згадуваній антології Electronic Literature Collection. Деякі з них ми розглянемо пізніше в контексті їхньої приналежності до діджимодерністської літератури.

Класифікація С, Реттберга багато в чому спирається на типологію іншої американської дослідниці з кола учасників Electronic Literature Organization – К. Хейлз. Її варіант класифікації електронної літератури має такий вигляд:

- гіпертекстуальна художня література;
- мережева художня література;
- інтерактивна художня література;
- локативна художня література;
- інсталяції;
- кодотвори;
- генеративна література;
- Flash-поема [Hayles 2008, p. 30]

За словами К. Хейлз, цей невичерпний перелік форм електронної літератури демонструє різноманіття мистецької галузі, яка, попри недовгий період існування і ще менший період перебування в полі зору широкого кола пошукувачів – усього кілька десятиліть (книга К. Хейлз була опублікована в 2007 році), – уже встигла наповнитися багатьма творами, що мають високу літературну цінність, а отже, заслуговує уваги критики. Критика таких текстів, у свою чергу, має враховувати специфіку мережевих і програмованих медіа, водночас спираючись на багаті традиції друкованої літератури та критики [Hayles 2008, p. 30].

Усі троє дослідників у своїх класифікаціях згадують гіпертекст. Із цим поняттям пов'язане постмодерністське явище гіпертекстуального роману. Т. Бовсунівська в роботі, присвяченій жанровим модифікаціям сучасного роману, зазначає: «гіпертекст інтернету й гіпертекст постмодернізму стають нерозривно пов'язаними та взаємозумовленими явищами, а гіперроман є породженням постмодерністської естетики та філософії у сукупності з ІТ-технологіями» [Бовсунівська 2015, с. 34]. Із огляду на міцний зв'язок гіпертекстуального роману з цифровими технологіями, цю жанрову модифікацію слід розглядати також і як

протоіджимодерністське явище. Отже, варто детальніше окреслити деякі його характеристики.

А. Татаренко, цитуючи дослідження С. Йованова, пише, що концепцію «гіпертексту» ще в липні 1945 року сформулював Веннівер Буш в есе *As We May Think*, однак сам термін був запропонований на двадцять років пізніше Тедом Нельсоном [Татаренко 2011, с. 107]. Тут акцентуємо увагу на тому, що поняття «гіпертекст» та «гіпертекстуальність» не синонімічні. «Гіпертекст» слід розглядати як електронний текст, написаний для прочитання на комп'ютері, реалізований у віртуальному просторі, й такий, для якого характерні нелінійність, варіативність, відсутність обмеження лінійного простору й відмова від фіксації тексту [Татаренко 2011, с. 113]. Таким чином характеристики гіпертексту перегукуються з ознаками діджимодерністської текстуальності, виведеними А. Кірбі, серед яких скороминущість та електронно-цифрова природа. Водночас гіпертекст має постмодерний характер, оскільки відповідає визначальним рисам постмодернізму. За І. Гассаном, це відкрита форма, партиципація, ризоматичність, плюралізм, децентрація, фрагментарність, інтертекстуальність [Татаренко 2011, с. 110]. Що стосується гіпертекстуальності, то це поняття слід трактувати як характеристику літературного твору, який позначений ознаками гіпертексту – нелінійністю, внутрішніми кореляціями, посиланнями тощо. [Татаренко 2011, с. 113]. Отже, друковані твори цілком можуть бути гіпертекстуальними, але при цьому не є гіпертекстом, а гіпертекстуальна література може бути постмодерністською за своєю суттю, відповідаючи також і деяким із характеристик діджимодерністської текстуальності.

У художній літературі чи не першим, хто звернувся до ідеї гіпертекстуального твору, був Хорхе Луїс Борхес в оповіданні «Сад з розгалуженими стежками» (1941). Існує і думка, що «зачинателем жанру гіпертекстуального роману можна вважати Ж. Перека, творчість якого припала переважно на 60-70-і роки ХХ ст». [Румянцева-Лахтіна 2021, с. 283]. Власне, гіпертекстуальними або такими, що мають риси гіпертекстуальності є деякі

твори Х. Кортасара, К. Воннегута, Т. Пінчона та багатьох інших письменників, але найяскравішим автором, який працював на цій ниві є, безумовно, Мілорад Павич, засновник і послідовний розробник (як у науковому, так і в художньому вимірі) «нелінійної прози» [Румянцева-Лахтіна 2021, с. 283]. Найвідоміші твори з його літературної спадщини – романи «Пейзаж, намальований чаєм» (1988), «Дамаскин: історія для комп'ютера і циркуля» (1998), а також «Хазарський словник» (1984), який можна розглядати як своєрідне охудожнення концепту словника-довідника чи енциклопедії. Наукові видання такого типу гіпертекстуальні за природою, оскільки не потребують лінійного прочитання. Їхні статті часто містять посилання одна на одну. Це спонукає читача до інтерактивної взаємодії зі словником/енциклопедією, яка полягає в переходах між розташованими непослідовно фрагментами тексту в процесі пошуку необхідної інформації. У подібний спосіб можливе й прочитання «Хазарського словника». Здебільшого творам М. Павича характерні постмодерністські поетика та естетика, однак останній роман письменника, а саме «Друге тіло: побожний роман» (2006) А. Татаренко відносить уже до прози постпостмодерністського штибу (Румянцева-Лахтіна 2021, с. 284). В українській літературі зразками гіпертекстуальної прози є, зокрема, романи Оксани Забужко «Музей покинутих секретів» (2009) та Юрія Іздрика «АМ™» (2005). Т. Бовсунівська, аналізуючи «АМ™» із позицій когнітивного літературознавства, стверджує: «Аналогом розуміння фреймової структури гіпертекстуального роману може служити будь-яка комп'ютерна гра, в якій ми переходимо кордони між світами, долаємо різні рівні, кмітливо долаємо всі випробування тощо. Кожен такий рівень може розглядатися як окрема фреймова система зі своїми персонажами, подіями, випробуваннями тощо» [Бовсунівська 2016, с. 8]. Ця думка підтверджує тезу про те, що постмодерністську за своєю суттю гіпертекстуальну літературу варто розглядати як протодіджимодерністське явище через близькість її природи до комп'ютерних ігор – діджимодерністського тексту в чистому вигляді.

До протодіджимодерністської літератури можна віднести також реаліті-роман. Науково осмислив це поняття український письменник і науковець Олександр Михед у праці «Бачити, щоб бути побаченим: реаліті-шоу, реаліті-роман та революція онлайн» (2016). Дослідник визначає: «Реаліті-роман – це літературний феномен, що виник на початку 2000-х як реакція на глобальне поширення реального телебачення та реаліті-шоу. Реаліті-роман має на меті дослідити екзистенційний і психологічний злам у свідомості сучасної людини, яка опинилася в медійно-телевізійному просторі під цілодобовим спостереженням телевізійних камер. Також реаліті-роман переважно стає інструментом критики суспільної культурної ситуації» [Михед 2016, с. 171]. За А. Кірбі, реаліті-шоу – приклад діджимодерністського тексту, якому властиві поступальність, скороминущість, перероблення й опосередкованість текстових ролей, а також (здебільшого) електронно-цифрова форма. Реаліті-роман, уподібнюючись своєму телевізійному попередникові, переймає його тему, сюжет, типажі, мову і мовлення, специфічні поетикальні засоби [Михед 2016, с. 171]. На рівні форми такий твір близький до реаліті-шоу завдяки описам глядацького голосування, монтажності оповіді, уведенню образу телекамери, специфічному хронотопу. Через своєрідну «камерну оптику» в тексті особливо виразно акцентуються художні деталі. Протодіджимодерністським реаліті-роман робить, у першу чергу, саме його зміст, що полягає зазвичай у критиці екранної культури, наслідуванні характерного для реаліті-шоу витворення віртуальної реальності зі шматків вибірково відзнятої дійсності. Ознаки діджимодерністської текстуальності йому притаманні лише опосередковано.

О. Михед виводить два основні різновиди реаліті-романів: реаліті-роман виживання й автобіографічний реаліті-роман. В українській літературі ознаки реаліті-роману виживання має твір Артема Поспелова «Амок» (2024), один із головних героїв якого, парубок із вадами інтелектуального розвитку на прізвище Рябий, стає учасником жорстокого телешоу, де з нього намагаються зробити «справжню людину». Описуючи процес зйомок, А. Поспелов через репліки ведучого постійно звертається до глядацької аудиторії шоу Кролика Ло

(а насправді – до читачів роману, і в цьому виявляється своєрідне опрацювання текстових ролей); за допомогою дужок і курсиву зображає в тексті явища, характерні для реаліті-шоу – закадровий сміх, оплески тощо. Загалом, «Амок» має досить цікаву наративну структуру: у романі три головних герої-оповідачі, з яких двоє (Рябий та Ада) ведуть оповідь від другої особи, а один (Мес) – від першої. Рябий і Ада через звертання «ти» говорять до себе, але подекуди це зчитується як злам четвертої стіни – діалог із читачем, завдяки чому текст набуває певного ступеня інтерактивності. Такий художній прийом робить реаліті-роман А. Поспелова «Амок» близьким до текстів діджимодерністської літератури, хоча, зважаючи на величезну кількість інтертекстуальних посилань на явища поп-культури й іронічність оповіді, його цілком можна визначити як постмодерністський твір.

Властивістю, яка об'єднує гіпертекстуальну літературу, реаліті-шоу і, хоч і меншою мірою, реаліті-роман є інтерактивність. Фактично, більшість ергодичної літератури інтерактивна, що, однак, має дуже різні форми вираження. Твори інтерактивної літератури можуть існувати у формі друкованої книги, у цифровому просторі або ж поєднувати обидва ці виміри. Отже, інтерактивна література – це парасольковий термін, що об'єднує під собою досить різні явища.

Так, В. Чернявська розглядає інтерактивну літературу як утілення концепції «відкритого тексту» Умберто Еко. За її визначенням, «інтерактивна література – будь-який різновид художніх творів, сюжет яких не є фіксованим, а здатний змінюватися відповідно до дій читача» [Чернявська 2015, с. 150]. На нашу думку, важливо зауважити, що в широкому сенсі інтерактивною є не лише художня, але й навчальна література, оскільки перші книги-ігри створювалися саме з освітньою метою – для полегшення навчального процесу студентів. У 1970-х – 1980-х роках з'явилися вже художньо-розважальні інтерактивні друковані видання, найпопулярнішими серед яких були книги серії Choose Your Own Adventure («Обери собі пригоду»). В. Чернявська виділяє з-поміж них коротке оповідання Едварда Паккарда «Таємниця покинутого замку» (1979), що складається зі 121 текстового фрагмента й лінійне прочитання якого не має сенсу,

оскільки не дає змоги скласти цілісний сюжет: у кінці кожного фрагмента читачеві пропонується перелік можливих варіантів розвитку сюжету із зазначенням сторінки й параграфа, куди потрібно «перестрибнути» для продовження оповіді [Чернявська 2015, с. 151]. Отже, «Таємниця покинутого замку» має ознаки гіпертекстуальності, та, будучи друкованим виданням, належить до постмодерністської літератури, оскільки характеризується ризоматичністю, децентралізацією й грою з читачем. Утім, слід зауважити, що інтерактивні твори на кшталт цього доцільно розглядати також і як протодіджимодерністські, оскільки «увійти» в них можна лише в певній точці сюжету – оповідання Паккарда має чітку зав'язку, в якій читач повинен здійснити вибір, чи заходити головному героєві в замок, чи краще пропустити спершу туди його сестру [Чернявська 2015, с. 151], а отже, певною мірою оприявнюються такі ознаки діджимодерністської текстуальності, як хаотичність і зміну текстових ролей (читач частково перебирає на себе роль автора, а також фактично стає актором сюжету).

Іще одним зразком друкованої інтерактивної літератури В. Чернявська вважає твір Джо Девера «Самотній вовк». Дослідниця зазначає, що в цьому творі, окрім відповідної текстової структури, складеної з фрагментів та розгалужених систем, наявний досить сильний рольовий елемент [Чернявська 2015, с. 152]. У цьому тексті читач, після ознайомлення з правилами гри, може своїм вибором впливати на ведення бою, деталізувати зовнішність персонажа, впливати на долю інших персонажів, збирати різні предмети тощо [Чернявська 2015, с. 152]. Отже, цьому творові ще більше притаманна зміна текстових ролей, тож інтерактивну літературу подібного типу теж слід розглядати як протодіджимодерністську. На підтвердження цієї тези зазначимо, що нині існує гра для смартфонів на оперативній системі Андроїд під назвою Lone Wolf Saga, заснована на романі Джо Девера.

Попри те, що обидва згадані прозові тексти можуть розглядатися як друковані зразки протодіджимодерністської літератури, нас більше цікавлять їхні генетичні наступники, які мають уже цифрову форму. Так, дослідниця О.

Пожарицька стверджує: «Книги-ігри, формально представлені як друковані твори, за своєю сутністю маніфестують головний принцип комп'ютерної гри – можливість різних модусів екзистенції для гравця» [Пожарицька 2022б, с. 178]. Власне, «Таємниця покинутого замку» Е. Паккарда – це і є провісник візуальної новели, електронного мистецького явища, котре існує на межі літератури та комп'ютерної гри. Тут варто наголосити, що візуальну новелу не слід плутати з графічним романом – одним із різновидів коміксів, явищем спорідненим, але іншим за формальними характеристиками.

Отже, візуальна новела зазвичай має текстовий, візуальний і аудіальний складники, вимагаючи від реципієнта готовності до різнорівневої взаємодії з твором. Текст тут представлений здебільшого короткими монологами й діалогами, часто питаннями читачеві-гравцеві від персонажів із варіантами відповідей, що визначають подальший розвиток історії. Візуальний складник включає статичні або слабко анімовані зображення фону (локації, де відбувається дія) й персонажів (накладаються на зображення локації). Аудіальний – звукові ефекти, іноді – озвучування слів персонажів і саундтрек. Читання й інтеракція з прочитаним через кліки мишкою відіграють визначальну роль у процесі художньої рецесії тексту користувачем-читачем (а також глядачем і слухачем). Візуальна новела формально близька до такого жанру комп'ютерних ігор, як симулятор побачень, проте вона вирізняється значно пропрацьованішим сюжетом і глибшою літературністю, тоді як взаємодія з персонажами в романтичному руслі в ній часто вторинна. Візуальні новели особливо популярні в Японії, де їх активно виробляють, а також в США та Західній Європі. Прикладами візуальних новел є VA-11 Hall-A: Cyberpunk Bartender Action (2016), Clannad (2004) тощо. В Україні це радше нішевий продукт, проте повномасштабне вторгнення спричинило появу кількох візуальних новел, присвячених темі російсько-української війни, а саме: Ukraine War Stories (розробник Starni Games, дата релізу – 18 жовтня 2022 року); Twenty-Second: Stories of Underground Kharkiv (розробник Brenntkopf Development, дата релізу 16

квітня 2024 року); The Nightmare Winter (розробник TeamBavovna, дата релізу першої з дев'яти частин – 30 листопада 2022 року).

А. Гребенюк вказує: «візуальні новели мають різний ступінь інтерактивності, звичайно досить низький, роль гравця у створенні сюжету переважно зводиться до вибору варіанта в діалозі. Проте вони можуть містити міні-ігри або враховувати віддалені наслідки вчинків гравця, як зростання лояльності персонажа з часом» [Гребенюк 2014, с. 57]. Утім, такого рівня інтерактивності достатньо, аби візуальна новела відповідала одразу кільком характеристикам діджимодерністського тексту, починаючи з електронно-цифрової форми та перероблення текстових ролей і закінчуючи відсутністю конкретних рамок, скороминущістю й поступальністю. Останні три ознаки пов'язані, зокрема, із тим, що візуальні новели існують переважно у вигляді додатків для смартфонів, браузерних розширень або програм на комп'ютері, тяжіють до нескінченних продовжень і сюжетних розгалужень, які вводяться розробниками в структуру твору за допомогою постійних оновлень, що підвантажуються користувачами автоматично чи вручну з Інтернету. Потенційно візуальні новели здатні постійно видозмінюватися й розростатися.

«Самотній вовк» Джо Девера генетично споріднений із ЛітRPG. Цей термін використовується на позначення двох культурних явищ, які так чи інакше походять від настільних рольових ігор, найвпливовішою й найпопулярнішою серед яких є *Dungeon & Dragons (D&D)*. D&D значно популяризувало жанр фентезі в літературі й спричинило появу багатьох цікавих мистецьких феноменів.

По-перше, ЛітRPG – це жанр літератури, твори в якому імітують комп'ютерні ігри типу MMORPG (*Massively multiplayer online role-playing game* – масова багатоосібна (багатокористувацька) онлайн рольова гра). Їхні тексти рясніють характеристиками персонажів, подібних до ігрових (наприклад, «сміливість», «спритність», «витривалість», «інтелект» тощо із розподіленими між ними очками досвіду), інвентаря; сюжет наслідує проходження рівнів комп'ютерної гри, тобто ці твори імітують естетику комп'ютерних ігор. Уже сам факт такої імітації говорить про опосередкований вплив цифрових технологій на

художні тексти. Прикладами такої прози є романи тетралогії «Інозем'я» (Otherland, 1996 – 2004) американського письменника Теда Вільямса, роман «Епік» (Epic, 2004) ірландського автора Конора Костика, роман британського фантаста Чарльза Стросса «Простій» (Halting State, 2007). В українській прозі ЛітRPG реалізується здебільшого у творах авторів-аматорів на спеціальних літературних онлайн-платформах типу «Букнет» чи «Аркуш»: «Життя взамін», «Реактивація» Степана Кулика, романи циклу «Первісний інстинкт» користувача «Букнету» під ніком FrostFox. Ці твори мають низку діджимодерністських характеристик, а саме: електронно-цифрову форму, перероблення й опосередкованість текстових ролей, що виражається в тяжінні до анонімності (якщо Степан Кулик – це класичний зразок літературного псевдоніму, під яким приховується автор на ім'я Олег Говда, то FrostFox – це вже приклад мережевого нікнейму) й колективності авторства (на користь чого свідчить наявність під частинами тексту читацьких коментарів, потенційно здатних впливати на зміст творів), а отже – і діджимодерністської поступальності.

По-друге, термін ЛітRPG вживається на позначення літературних (або ж текстових, форумних) рольових ігор – явища колективної мистецької взаємодії, що є, по-суті, текстовим аналогом настільних рольових, а також рольових ігор живої дії. Місцем реалізації цієї літературної форми раніше були Інтернет-форуми, утім зараз більшість ЛітRPG відбувається в соціальних мережах і месенджерах (фейсбук, телеграм, рідше – твітер/ікс, оскільки там розмір постів має занадто маленьку кількість символів). Користувачі створюють літературний усесвіт або беруть за основу такий, що вже існує – частим простором художньої дії ЛітRPG стає, наприклад, Середзем'я з книг Дж. Р. Р. Толкіна; розподіляють ролі, детально розписуючи в спеціальних анкетах характеристики персонажів, за яких будуть грати; супроводжують такі анкети зображеннями персонажів та їхнього інвентаря тощо. Варіантів і видів рольових ігор існує багато, кожне ЛітRPG функціонує за власними правилами, прописаними гейм-майстром («майстром гри» – її творцем, який зазвичай також модерує ігровий процес) або групою гейм-майстрів. Утім, якщо дуже спростити, то ігровий процес зводиться

до написання учасниками постів від імені своїх персонажів в окремих темах на форумі (у соціальній мережі) для виконання різноманітних завдань – проходження квестів, позаквестової взаємодії між персонажами тощо. Кожен учасник ЛітRPG, окрім того, що є гравцем, одночасно також і автор-аматор, і читач, що свідчить про опосередкованість і переробку текстових ролей. До того ж, вигадуючи імена своїм персонажам, учасники фактично беруть собі ігрові псевдоніми. Додавання зображень, аудіо й відеоматеріалів до текстів, що передбачено можливостями соціальних мереж та форумів, перетворює ЛітRPG на інтермедіальне явище. ЛітRPG характеризуються також поступальністю (оскільки мають початок написання, наприклад, створення гейм-майстром першого допису з правилами гри, але при цьому потенційно не мають кінця, як і будь-який текст у мережевому просторі) й хаотичністю (сюжети літературних рольових ігор можуть розвиватися абсолютно непередбачувано). Вони погано піддаються фіксації й не мають чітких рамок, бо теми на форумі чи в месенджері можуть видалятися/додаватися, як, власне, і будь-які матеріали всередині цих тем. Електронно-цифрова природа таких текстів очевидна, оскільки будь-яка спроба їхнього перенесення на паперовий носій неможлива без суттєвих втрат. В українському мережевому просторі існує багато ЛітRPG, навіть у результаті поверхового пошуку в месенджері «Телеграм» можна наштотуватися на текстову рольову гру за всесвітом серії фентезійних романів Ерін Гантер «Коти-Вояки»⁵, текстову рольову за серіалом «Величне століття»⁶, текстову рольову за комп'ютерною грою Genshin Impact⁷ і одну з найрозробленіших оригінальних рольових ігор на цій платформі Immortal Story⁸. Кількість учасників Immortal Story станом на момент написання цієї роботи складає більше 380 осіб, що доволі

⁵ Warrior Cats. (н.д.). *Telegram-канал про Warrior Cats*. Telegram. URL: <https://t.me/warriorcats96> (дата звернення – 06.07.2024).

⁶ Muhtesem Rolova. (н.д.). *Telegram-канал для рольових ігор*. Telegram. URL: https://t.me/muhtesem_rolova (дата звернення – 06.07.2024).

⁷ Genshin Rolka Inf. (н.д.). *Інформаційний телеграм-канал про рольові ігри в Genshin Impact*. Telegram. URL: https://t.me/genshin_rolka_inf (дата звернення – 06.07.2024).

⁸ Immortal Story. (н.д.). *Telegram-канал Immortal Story*. Telegram. URL: <https://t.me/immortalstory> (дата звернення – 06.07.2024).

показово в контексті популярності й актуальності цієї форми діджимодерністської літератури сьогодні.

Неоригінальні рольові ігри, тобто такі, що засновані на вже існуючих літературних, комп'ютерно-ігрових чи кінематографічних усесвітах, є одним із варіантів фанфікшн. Загалом терміном фанфікшн (від англ fan-fiction – фанатська творчість) можна означити всі літературні твори (фанфіки), що є вторинними відносно оригінального (вихідного) об'єкта культури (книги, гри, фільму, аніме, тв-шоу тощо), написаними зазвичай авторами-аматорами й опублікованими в мережі Інтернет, здебільшого на спеціальних фан-сайтах (наприклад, Fanfiction.net, Wattpad тощо). Як самобутнє явище фанфікшн починає оформлюватися в 60-і роки ХХ століття, у час виходу американського телесеріалу «Зоряний шлях» (1966), й остаточно утверджується в кінці ХХ – на початку ХХІ століття, коли публікуються книги Дж. К. Роулінг про Гаррі Поттера [Гурдуз & Невестюк 2018, с. 89]. Унаслідок читацького/глядацького бажання в той чи інший спосіб розширити сюжет оригінального твору, змінити долю улюблених персонажів тощо, названі твори породжують величезну кількість фанфіків. Інтернет і поширення цифрових технологій спростили шлях для таких текстів із полицки в столі письменника-аматора до читацької аудиторії, яка зазвичай також створює літературу подібного стилю. М. Кузнецова вказує: «Світ фанфікшн функціонує на засадах суворо встановлених конвенцій та спеціалізованої термінології, які використовуються і змінюються всередині кожного окремого фандому» [Кузнецова 2014 с. 94]. Так, наприклад, фанфіки мають власну систему жанрів, які частково збігаються з жанрами в літературознавстві, але не тотожні їм [Кузнецова 2014, с. 94]. Деякі фанфіки згодом перетворюються на оригінальні твори й публікуються у вигляді друкованих книжок. Найпоказовішою в цьому контексті є серія романів британської письменниці Е. Л. Джеймс «50 відтінків сірого» (Fifty Shades of Grey), яка почалася саме як еротичний фанфік до саги «Сутінки» (Twilights) американської авторки Стефані Маєр. Симптоматично, що «50 відтінків сірого» й самі породили незчисленну плеяду текстів-фанфіків.

Для фанфікшн притаманні всі характерні ознаки діджимодерністської текстуальності. Поступальність виражається в тому, що фанфікшн-література має початок написання – першотвір, який постійно доповнюється текстами авторів-аматорів, що можуть бути приквелами, сиквелами, інтерквелами або й альтернативними оригіналу історіями. Із цим пов'язана й хаотичність фанфіків. Зафіксувати й скласти перелік усіх наявних фанфіків навіть по стосовно одного мистецького першотвору видається неможливим завданням. Про опосередкованість і перероблення текстових ролей у фанфікшн вже йшлося вище, як і про його електронно-цифрову форму. Отже, підсумовуючи, можна стверджувати, що фанфікшн – це яскравий приклад діджимодерністського тексту.

У цьому дослідженні термін «мережева література» вже застосовувався на позначення творів, що мають електронно-цифрову форму й існують в Інтернеті. У вузькому розумінні цим поняттям позначаються тексти, що повністю або частково публікуються в соціальних мережах. Найбільше це характерно для поезії, у зв'язку з чим протягом останніх років у західному літературознавстві поширюються терміни *Instapoetry* (інста-поезія), *TikTok poetry* (тікток поезія) тощо на позначення нових літературних явищ. Зокрема, яскравим прикладом інстаграмної поезії у світі є творчість канадської поетки індійського походження Рупі Каур, яка спершу активно публікувала свої вірші в інстаграмі, а потім видала їх окремими книжками (українською виходили переклади «Молоко і мед», 2015, «Тіло, мій дім», 2024). Серед вітчизняних авторів популярною мережею для публікації віршів є фейсбук. Так, наприклад, класики сучасної української літератури Сергій Жадан та Юрій Іздрик регулярно виставляють вірші на власних фейсбук-сторінках (Ю. Іздрик, автор досить об'ємної прозової спадщини, набув популярність як поет саме завдяки активному поширенню своїх віршів у цій соціальній мережі). Зручним для поширення творчості є телеграм (у цьому контексті слід відзначити поетичний проєкт-щоденник «182 дні» Вікторії Фещук). Протягом останніх кількох років найпопулярнішою платформою для публікації поезії у форматі коротких відео став тікток (тут варто згадати творчість поеток Дар'ї Лісіч та Валерії Артилерії). Тікток-поезію слід розглядати не лише

в контексті мережевої літератури, а й як відеопоезію. За визначенням О. Романенко, це синкретичний мультимедійний жанр, особлива форма відеоарту, у якому поетичний твір представлений не лише на акустично-вербальному рівні, але й на візуально-невербальному [Романенко 2022, с. 64].

Для створення відеопоезій може застосовуватися весь спектр технологій, яким послуговуються кінотворці й кліпмейкери, та й самі засоби творчого вираження тут наближаються до кінематографічних. Так, автор (або колектив авторів) відеопоезій повинен володіти режисерськими, операторськими й навіть акторськими навичками, а особливості монтажу відео, візуальні образи й музичний супровід відіграють не меншу роль, ніж сам текст поезії.

Один із найвідоміших зарубіжних митців, який працював у цьому жанрі – португалець Ернесто Мело де Кастро. Одним із найпомітніших українських проєктів зі створення відеопоезії є студія «Суб'єктив» (авторки Марічка Ярмола та Софія Безверха). Студія випустила близько двадцяти відеопоезій на вірші молодих авторів («Спогад» Олени Ключник [Студія СУБ'ЄКТИВ 2020, 9 січня], «Спина» Софії Безверхої [Студія СУБ'ЄКТИВ 2018, 10 грудня], «Творець» Анни Комар [Студія СУБ'ЄКТИВ 2019, 13 серпня]) і вже класиків (зокрема «Цей поїзд» [Студія СУБ'ЄКТИВ 2018, 24 грудня] чеського поета Вацлава Граб'є). Відеопоезії «Суб'єктива» рясніють візуальними метафорами й символами, які додають глибини розумінню авторських текстів.

Електронно-цифрова форма відеопоезії (зйомка на цифрову камеру й розміщення на електронних Інтернет-платформах), а також мультимедійність роблять цей жанр яскравим зразком діджмодерністської літератури.

Зручним простором для публікації поетичних і прозових творів стала також соціальна мережа Twitter (із 2023 року – X): так-звана «twitterature» («твіттература»), що почала розвиватися в Європі та Америці ще в другій половині 2000-х років. В Україні перші зразки такої літератури з'явилися пізніше. Так, С. Підпригора зазначає: «В українському твіттері спроби експериментування з художніми формами почалися пізніше і, звичайно, не в такій кількості, як в американському та європейському просторах. Однак все ж

сформувалися неологізми, пов'язані із творчістю в цій мережі – наприклад, «твірш»/«twirsh», «твіказка», «твісторія» тощо. 2012 року активісти започатковують блог «Простір twірчості» (творчі співпраці у твіттері) («Простір twірчості»), де популяризують твіттературу, організовують ЛіТWівторки» [Підпригора 2022, с. 91].

Утім, проза також доволі продуктивно втілюється в просторі соціальних мереж. Прикладами цього в українській літературі є фейсбук-роман О. Шинкаренка «Кагарлик» і частково – повість Олександра Терещенка «Життя після 16:30», що розвинулася з кількох дописів на фейсбуці ветерана АТО про власний травматичний досвід. З'явившись на заході, із плином часу реалізувалося в українському культурному полі також явище «твіттератури», яким позначають як поетичні, так і прозові й драматургічні тексти.

Мережеву літературу створюють як автори-аматори, так і професійні письменники. Олег Шинкаренко – автор кількох романів і збірок оповідань, лауреат низки літературних премій, а його творчість уже ставала об'єктом дослідження вітчизняних літературознавців. Так, у 2006 році О. Шинкаренко отримав літературну премію видавництва «Смолоскип» за збірку оповідань «Як зникнути повністю» (вийшла друком у 2007 році в згадуваному видавництві), друкувався у виданнях «НАШ», «ШО», «Хрещатик» та ін., а в 2009 році закінчив написання роману «Смачного!». Це свідчить про те, що вже на момент початку роботи над фейсбук-романом, О. Шинкаренко не підпадав під категорію авторів-аматорів, а після написання в 2013 році «Кагарлика» в мережі й виходу трьох його друкованих видань у «Видавництві Сергія Пантюка» (2014), у «Лютій Справі» (2015) та англійською в Kalyna Language Press (2016) остаточно реалізувався як професійний письменник.

«Кагарлик» О. Шинкаренка у фейсбуці поєднує в собі текст, ілюстрації та покликання на музичні композиції автора в жанрі «конкретної музики» на саундклауді. Твір у мережі втілений через дописи-епізоди, обсяг кожного з яких складає 100 слів. До деяких із цих дописів є коментарі: авторські (написані у відповідь на запитання/зауваги читачів; супроводжувальні інформаційні

коментарі) й читацькі (із висловленням емоцій щодо прочитаного, із питаннями до автора, із критичними заувагами тощо). На думку С. Підпригора, завдяки коментарям, і читач, і автор отримують зворотній зв'язок, що робить процес читання інтерактивнішим і цікавішим [Підпригора 2022, с. 93]. Можливість редагувати чи видаляти наявні коментарі та дописи, а також додавати нові, свідчить про діджимодерністську природу тексту «Кагарлика» та притаманні для нього ознаки поступальності, хаотичності, скороминущості й плинності рамок.

Музичні композиції, доступ до яких О. Шинкаренко надає через електронні покликання на саундклауді, розміщені окремими дописами на сторінці «Кагарлика» у фейсбуці, і, з одного боку, дещо нагадують кінематографічні саундтреки, а з другого, – наслідують фільмовий саунд-дизайн, оскільки поєднують у собі мелодичний складник і сторонні звуки. Так, наприклад, С. Підпригора зазначає, що в композиції «Звуки кімнати», яка супроводжує пробудження головного героя роману в незнайомому приміщенні, ми можемо почути стукіт, сміх, жіночий спів, незрозумілі слова, а просування персонажа далі озвучується композицією «Рух коридором» [Підпригора 2022, с. 93]. Отже, прослуховування цих композицій паралельно з читанням відповідних епізодів «Кагарлика» сприяє глибшому зануренню в текст роману, і є важливим для загального сприйняття твору, що свідчить про діджимодерністське перероблення текстових ролей, множинність авторства.

С. Підпригора, аналізуючи ілюстративні матеріали, розміщені в дописах на фейсбук-сторінці «Кагарлика», зазначає: «Візуальний ряд доповнює вербальний, а візуальні метафори актуалізують додаткові смисли. Наприклад, коли йдеться про намагання персонажів дізнатися, який зараз рік, автор розміщує фотографію сторінки відривного календаря за 2009 р. Пожовклий колір, записи ручкою того, що було заплановано на день, вказують на давність. Однак метафорична ознака загубленості в минулому часі, невідповідності справжнім потребам доби міститься в переліку подій, якими визначений 2009 рік та день 16 серпня» [Підпригора 2022, с. 93]. Вочевидь, зображення на кшталт цього не мають прямого впливу на розвиток сюжету, однак їхнє сприйняття важливе для

розуміння ідейного наповнення роману, а декодування й інтерпретація закладених у них сенсів вимагають від читача додаткових зусиль. Також частина візуальних матеріалів у дописах-епізодах «Кагарлика» виконує класичну ілюстративну функцію, як-от, наприклад, графічне зображення конектома – копії людської свідомості.

Отже, фейсбук-роман О. Шинкаренка «Кагарлик» – це інтерактивний мультимедійний проєкт, яскравий зразок мережевої літератури, Інтернет-версії якого притаманні всі ключові риси діджимодерністської текстуальності: поступальність, хаотичність, скороминущість, перероблення й опосередкованість текстових ролей, множинне авторство, плинність рамок та електронно-цифрова форма. У друкованих виданнях роману українською (2014 й 2015 року), а також англійською (2016 року) ці риси також реалізуються, хоча й меншою мірою.

Кодопоезія – ще одна літературна форма, яка з'явилася завдяки розвитку цифрових технологій. За визначенням дослідниці О. Пожарицької, кодопоезія – це вірші, які комбінують класичні поетичні прийоми та композиції з комп'ютерною мовою [Пожарицька 2021б, с. 178]. Варто наголосити, що в кодопоезії програмний код – це не текстографіка, як, наприклад, у згадуваному романі Андрія Горбунова «Ctrl+Alt+F11. Робот – не вовк», оскільки не є елементом, що вмонтовується в текстуру твору задля розширення його образної системи, а і є текстурою цього твору. На думку К. Лисової, домінантними рисами кодопоетичних творів є девіантність, гетерогенність, гібридність, інтерактивність та лімінальність з точки зору змісту і форми [Лисова 2018, с. 39]. До кодопоезій або ж кодотворів (з англ. «codeworks» – термін А. Сондхейма) [Лисова 2018, с. 38] можна віднести твори різних форматів: інтерактивні комп'ютерні програми, що тяжіють до концептуального мистецтва, авангардного кіно/анімації, а також текстові кодові вірші, генетично близькі до авангардної чи постмодерністської візуальної поезії. Якщо вірші-програми для свого сприйняття здебільшого потребують лише пристрій, на якому їх можна було б відтворювати, то рецепція текстових кодових віршів значно ускладнена тим, що вона часто

неможлива без знань із програмування. Так, наприклад, О. Пожарицька, аналізуючи вірш П. Гертса «All.go.rhythm» зі збірки кодопоезій «Code Poems» (укладена під редакцією Ішака Бертрана), акцентувала на тому, що інтерпретація значення суто лінгвістичного складника вірша не має сенсу, оскільки він являє собою беззмістовний набір слів. Натомість читати цю поезію варто як комп'ютерний код, зважаючи на те, якою мовою програмування написано вірш, а отже, яку функцію в коді виконує те чи інше слово або спеціальний символ (відкрита й закрита дужки, фігурні дужки, крапка з комою тощо), навіть попри те, що комп'ютерна програма з таким кодом навряд могла б функціонувати [Пожарицька 2021б, с. 179]. Так, у друкованій версії збірки «Code Poems» зразка 2012 року, під кожним текстом указується не лише ім'я автора, а й мова програмування, враховувати особливості синтаксису якої потрібно для адекватного прочитання твору.

Слід зазначити, що здебільшого мови програмування базуються на англійській, через що кодопоезія набула популярності, у першу чергу, саме в англійській літературі (вірші Н. Монтфорта, П. Гертса, Дж. Кейлі, І. Бертрана тощо). В українській літературі важко знайти тексти, які можна було б віднести до кодопоезії в чистому вигляді (у цьому контексті слід згадати англійські кодові вірші Юрія Булки [Yrb, URL: <https://gitlab.com/yurb/poetry/-/blob/master/poems.md>]), однак, деякі автори активно розробляють у своїй творчості цифрову образність, послуговуються спеціальними графічними символами, що робить їхні тексти щонайменше протодіджимодерністськими. К. Лисова зазначає: «Передвісником дигітального дискурсу було широке використання авторами різноманітних графічних символів, що входять в систему комп'ютерної передачі даних. Тобто таких знаків, що з'явилися або набули особливого значення з настанням епохи Інтернет (@, \, /, |, ~ тощо)» [Лисова 2018, с. 38]. Такі графічні символи в поетичних текстах цілком можна розглядати як варіант текстографіки. Так, збірка М. Жаржайла «Неприпустимі символи» (2020 р.) уже своєю назвою натякає на зв'язок із цифровою естетикою, щонайменше – на рівні форми: неприпустимі символи – це символи, які не можна

використовувати в назвах документів, папок, архівів тощо на комп'ютері. Усі розділи й більшість віршів цієї збірки названі за допомогою саме таких символів (*, /, \, °, \$ тощо). Подекуди графічні символи можна знайти й у самих текстах, іноді вмонтованими в транслітеровані англійською українські слова – така собі імітація SMS-повідомлень. Наприклад, у вірші під назвою «*» читаємо: «jidu dodomy,v / suboty v wkoly. / siohodni ne 3mo*u / vuba4» [Жаржайло 2020, с. 28-29].

Іншою формою діджимодерністської літератури є інтерактивні комп'ютерні програми. Досить велику вибірку таких мистецьких робіт можна знайти в згадуваній антології «Electronic Literature Collection» (ELC). Наразі ELC має чотири томи, кожен з яких є у вільному доступі в Інтернеті, а перші два також публікувалися на фізичних носіях – на CD-ROM дисках та USB накопичувачах. У планах Electronic Literature Organization публікація всіх випусків журналу на фізичних носіях.

Перший том ELC (VOLUME 1) вийшов у жовтні 2006 року, другий – у лютому 2011, третій – у лютому 2016, а четвертий – у червні 2022 року. У кожному з томів зібрані цифрові мультимедійні літературні проекти, що були створені (а часом і опубліковані на інших платформах) протягом кількох років перед виходом чергового тому журналу. Кількість електронних творів, їхні жанри й види, а також технології, за допомогою яких вони розроблялися, значно відрізняються від тому до тому. Це пов'язано, у першу чергу, зі стрімким розвитком цифрових технологій та Інтернету. Так, наприклад, більшість літературних інтерактивних комп'ютерних програм, які були додані до першого й другого томів ELC, створені за допомогою технології Flash (більше відомої як Adobe Flash). Натомість у третьому й четвертому випусках в основному представлені літературні проекти, розроблені за допомогою мов програмування типу HTML та JavaScript, а от Flash майже не застосовується. Причина цього полягає в тому, що технологія Flash, дуже популярна серед творців векторної графіки, анімації, ігор та інтернет-застосунків (а отже, і авторів електронної літератури) з моменту своєї появи в 1996 році й приблизно до кінця 2000-х років поступово втратила актуальність: була визнана застарілою, небезпечною, і

врешті компанія-власник (Adobe) повністю зупинила її розробку й підтримку. Станом на 2025 рік Flash не підтримується більшістю браузерів і оперативних систем, через що адекватно відобразити вміст значної частини творів електронної літератури, представлених у першому й другому томах ELC, видається неможливим.

Серед електронних творів, що увійшли до різних томів ELC, є такі, які можна віднести до поезії, прози, веб-коміксів, інтерактивних ігор, генерованої (генеративної) літератури тощо. Так, наприклад, у першому томі опублікований твір американського митця Роберта Кендалла «Віра» (англ. Faith) [Kendall 2002]. Р. Кендалл характеризує свою роботу так: ««Віра» – це кінетична поема, що розкривається в п'яти послідовних станах. Кожен новий стан накладається на попередній, інкорпорує старий текст у новий. Кожен новий стан поглинає попередній і водночас вступає з ним у суперечку. Поступове розгортання тексту відбувається під музику» [Kendall 2002]. Редактори ELC Volume 1 у своєму коментарі до цієї роботи зазначають: «Хоча слово «віра» протистоїть слову «логіка» на початку вірша Кендалла, «Віра» має власну текстову логіку, за якою вона розвивається, слова і літери переставляються, щоб перейти до наступного стану» [Kendall 2002].

К. Хейлз стверджує, що розгортання кожного з п'яти етапів кінетичної поеми Р. Кендалла відбувається за допомогою використання мультимодальних можливостей комп'ютера: у «Вірі» колір, анімація, музика та послідовність у часі співпрацюють із вербальним текстом, щоб створити значення. Так, чотири з п'яти етапів поеми чітко кодуються кольором: помаранчевий, червоний, бордовий та чорний/сірий відповідно, накладаючи літери та слова на вже існуючі, щоб створити нові значення. Коли слова змінюють позицію та інтегруються в нові тексти, вони зберігають натяк на свої попередні значення через кольори, які пов'язують їх із попередніми появами. Ефект створює палімпсест, який візуально демонструє коливання, вербально висловлені ліричним героєм, коли той вагається між логікою та вірою [Hayles 2008, p. 29]. Рівень інтерактивності поеми досить низький: реципієнтові для того, щоб переходити від етапу до етапу,

потрібно лише клікати курсором на стрілку вниз екрана. Процес розгортання кінетичної поеми відбувається за принципом, що нагадує блекаут-поезію, оскільки кожний новий фрагмент тексту формується зі слів або окремих літер попереднього. Блекаут-поезія (англ. blackout poetry) – це поезія, що створюється шляхом замальовування/викреслювання вже існуючого й зазвичай написаного іншим автором тексту так, щоб зі слів, які лишилися, утворилася поезія.

Певною мірою «Віру» Р. Кендалла можна вважати одним із текстів-попередників блекаут-поезії, поява й унормування якої як жанру пов'язана з книжкою Остіна Клеона «Newspaper Blackout» (2010.). У четвертому випуску ELC був опублікований інтерактивний мультимедійний літературний проект «Blackout Poetry Tool»⁹ (уперше опублікований у 2020 році), автор якого індійський митець Джейзер Чанд пропонує читачам-користувачам створити власну блекаут-поезію на основі різних готових текстів в одному з 5 можливих режимів створення віршів:

- теза (тільки користувач обирає, які фрагменти тексту залишити);
- антитеза (тільки бот обирає, які фрагменти тексту залишити);
- синтез (і користувач, і бот обирають, які фрагменти тексту залишити);
- симбіоз (користувач за підказкою бота обирає, які фрагменти тексту лишити);
- візуальний (тільки бот замальовує текст).

Поезія, яка утворюється в результаті роботи в будь-якому з цих режимів, завжди має генеративне походження, оскільки щонайменше текст, на основі якого формується блекаут, пропонує програма, а щонайбільше – вся поезія може бути згенерована ботом із мінімальним людським втручанням. Фактично «Blackout Poetry Tool» Джейзера Чанда не є самостійним літературним твором-програмою (як, наприклад, кінетична поема Р. Кендалла) – це саме інструмент для створення цифрової блекаут-поезії.

⁹ Chand, J. (2022). *Blackout Poetry Tool*. In K. I. Berens, J. T. Murray, L. Skains, R. Torres, & M. Zamora (Eds.), *Chand2022* (Vol. 4). Electronic Literature Organization. URL: <https://doi.org/10.7273/issn.1932-2022.4.blackout-poetry-tool.work> (Original work published 2020).

Серед українських авторів блекаут-поезію створював М. Жаржайло в рамках проєкту «Блекаути Конституції», активна фаза якого припала на 2019 рік. Спроби створювати електронні літературно-мистецькі твори також здійснювалися іншими українськими авторами. Мова зокрема про проєкт «AETHER – медіаколаборація в реальному часі» – медіапоетичний гурт, заснований у 2016 році у Львові. Учасники цього проєкту – Юрій Булка (музикант, саунд-артист, програміст), Роман Гайдейчук (художник), Ірина Загладько та Михайло Жаржайло (поети) – створювали медіаперформанси, комбінуючи поетичні тексти, музичні треки, візуальне мистецтво й програмування. У межах цього проєкту Ю. Булка розробив спеціальну програму-конструктор¹⁰, за допомогою якої можна скласти оригінальну аудіо-версію перформансу, скомбінувавши аудіотреки на екрані власного смартфона чи комп'ютера. Користувачеві пропонується увімкнути один або кілька аудіотреків одночасно, створивши в такий спосіб свій аудіо-перформанс. Аудіотреки в конструкторі поділяються на три категорії:

– abstract – треки, що є своєрідним звуковим обрамленням для перформансу – 5;

– poetry (I) – трек, що є записом начитки поетичного тексту Ірини Загладько – 1;

– poetry (m) – треки, що є записами начитки поетичних текстів Михайла Жаржайла – 3.

Треки, розміщені в конструкторі, мають різну довжину, їх можна переривати, вмикати заново й у будь-якому іншому порядку й таким чином створювати щоразу нові варіації електронного літературного аудіо-перформансу.

Аналізуючи діджимодерністські форми, неможливо оминати явище генерованої літератури, до якої належать тексти, що повністю або частково створені за допомогою однієї з технологій штучного інтелекту (ШІ) – нейромережі. Загалом, слід зазначити, що в українському книговидаванні

¹⁰ Copy Over (б.д.). *Copy Over – Extra. W5D*. URL: <https://xn--w5d.cc/extra/copy-over/index.html> (дата звернення – 16.05.224).

можливості штучного інтелекту доволі активно застосовують протягом останніх кількох років. Однак здебільшого це стосується візуального складника видання: обкладинки або ілюстрацій. Так, наприклад, неймережею згенеровані зображення на обкладинках кількох книжок видавництва «Темпора», зокрема: «Перед очима» (2022) Міли Смолярової, «Приазовська савана» (2023) Олексія Вишніка, «Краще не читай» (2023), Каті Орловської, перекладних романів «Емпусіон» (2023) і «Правік та інші часи» (2023) польської письменниці Ольги Токарчук. Генеровані штучним інтелектом тексти на українському літературному ринку поки зустрічаються рідко: прецедентом у цьому контексті стало дитяче нонфікшн-видання «Хочу на Марс!», що вийшло у видавництві «Ранок» у 2023 році. І текст, і ілюстрації цієї книги повністю згенеровані за допомогою неймереж ChatGPT та Midjourney відповідно. Концепція цієї книги полягає в тому, щоб розповісти про Марс простою й доступною мовою – видання розраховане на дітей дошкільного віку. Варто зауважити, що на обкладинці «Хочу на Марс» не зазначається автор, там лише вказується, що книжку «Створено за допомогою ШІ». Натомість у бібліографічному описі автора таки визначено – це Мар'яна Горянська, а під знаком охорони авторського права також вказуються О. В. Ковалевський (ілюстрації) й А. В. Трубникова (дизайн). Це можна пояснити тим, що формулюванням запитів для генерування тексту та редагуванням отриманого від ChatGPT результату займалася саме М. Горянська, а за створення ілюстрацій за допомогою Midjourney був відповідальний Олександр Ковалевський. Так, на думку Ж.-П. Бальпе, у генерованій літературі також є автор, але його функція полягає не в написанні тексту, вона дещо інакша [Balpe 2005, p.2]. У цьому випадку функція автора полягає в тому, щоб сформулювати правильний запит і відредагувати отриманий результат.

Сьогодні, крім популярного ChatGPT, уже існує багато неймереж, за допомогою яких можна генерувати поезію, щоправда, більшість із них працюють англійською мовою. Кожна з них функціонує за власною системою запитів й має

свою специфіку. Так, наприклад, генератор сонетів Poem Generator¹¹ здатний генерувати вірші у формі класичного сонету. Нейромережа Poem of Quotes¹² генерує вірші з відомих цитат на задану користувачем тему. Song Lyrics Generator¹³ створює тексти пісень в обраному користувачем музичному жанрі. Генератор поезії Vogon¹⁴, натхненний науково-фантастичним романом британського письменника Дугласа Адамса «Путівник по Галактиці для космотуристів» (1979), генерує навмисно погані вірші, подібні тим, які писали представники раси вогонів у зазначеному творі.

Уваги заслуговує проєкт Verse by Verse¹⁵, створений компанією Google. Особливістю Verse by Verse є те, що цей штучний інтелект дозволяє писати вірші у стилі відомих американських поетів та поеток. В інформаційній довідці на сайті вказано: «Verse by Verse – це експеримент зі співпраці людини та штучного інтелекту для написання поезії. Ми створили команду поетів зі штучним інтелектом, навчених на віршах багатьох класичних американських поетів, які працюватимуть разом із вами над написанням віршів» (Verse by Verse)¹⁶. Серед «муз» («muses»), як їх називають розробники, Волт Вітмен, Роберт Фрост, Емілі Дікінсон, Едгар Аллан По та інші. Наразі на платформі доступні двадцять дві «музи», із яких для генерування поезії можна обрати від однієї до трьох за один раз, клікнувши на іконку-портрет з іменем. Перед тим як почати генерувати поезію, можна ознайомитися з короткою біографією обраного автора й прочитати один із його творів. Після цього нейромережа пропонує визначити розмір строфи (чотиривірш, двовірш або верлібр), а також кількість складів у рядку, поставивши

¹¹ Poem Generator. (б.д.). *Sonnet generator*. Poem Generator. URL: <https://www.poem-generator.org.uk/sonnet/> (дата звернення – 16.05.2024).

¹² Poem of Quotes. (б.д.). *Poetry, famous quotes & classic poems*. Poem of Quotes. URL: <https://www.poemofquotes.com/> (дата звернення – 16.05.2024).

¹³ Song Lyrics Generator. (б.д.). *Country song lyrics generator*. Song Lyrics Generator. URL: <https://www.song-lyrics-generator.org.uk/country/> (дата звернення – 16.05.2024).

¹⁴ BBC. (б.д.). *Vogon poetry – Letter generator*. BBC Cult. URL: <https://www.bbc.co.uk/cult/hitchhikers/vogonpoetry/lettergen.shtml> (дата звернення – 16.05.2024).

¹⁵ Google Research. (н.д.). *Verse by Verse*. Google. URL: <https://sites.research.google/versebyverse/> (дата звернення – 16.05.2024).

¹⁶ Там само.

позначку на цифрі від чотирьох до дванадцяти або на варіанті «БУДЬ-ЯКА» («ANY»). Для чотиривірша можна також обрати спосіб римування: АВАВ, АВВА, ААВВ, АВСВ чи відмовитися від рими, натиснувши «НЕМАЄ» («NONE»). Подальшим кроком є власне генерування поезії: перший рядок обов'язково мусить написати користувач, а кожен наступний можна або згенерувати за допомогою нейромережі (і за потреби відредагувати), або також вигадати самостійно. Після кожної строфи система пропонує продовжити віршувати або завершити поезію. Наприкінці користувач може придумати назву для отриманого твору, а також завантажити його собі на пристрій у вигляді картинки з кольоровою темою й підписом, де буде вказано, що цей твір написано користувачем, натхненно певним поетом (поетами) й складено у Verse by Verse.

Оригінальним прикладом того, як можна застосовувати штучний інтелект для генерації художнього тексту, є додаток «Pamera – The Poem Camera» («Памера – Поетична Камера»), створений для айфонів нью-йоркським митцем і розробником Дам'янскі в 2023 році. За допомогою цього застосунку можна перетворювати фотографії на чотиривірші в стилі магічного реалізму Хорхе Луїса Борхеса. «Pamera» працює не ідеально, деякі згенеровані в ній вірші не мають нічого спільного з фотографіями, на основі яких їх було створено, а деякі відповідають зображенню лише частково. Утім, художні твори, згенеровані за допомогою штучного інтелекту на основі фото-референсу – це в будь-якому разі цікавий варіант генерованої літератури.

Творам генерованої літератури притаманна більшість ознак діджимодерністського тексту, але найхарактернішими з них є електронно-цифрова форма (текст генерується електронною нейромережею на основі матеріалів певної цифрової інформаційної бази, а також зазвичай розміщується в Інтернеті), поступальність, плинність рамок (зокрема, згенеровані на Kazka.fun казки можуть легко видалятися, редагуватися й дописуватися), перероблення й опосередкованість текстових ролей. Утім, найяскравіше тут реалізується видозміна концепції авторства, оскільки автором генерованої літератури здебільшого визначається людина, що формулює запит до нейромережі й редагує

отриманий результат, автор часто лишається анонімним (як у випадку з користувачами сервісу Kazka.fun, які мають нікнейми й важко ідентифікуються). Загалом щодо правомірності застосування інструментів штучного інтелекту у творчості тривають дискусії, оскільки через свою новизну це явище поки не унормоване юридично.

Отже, діджимодерністська література може набувати вельми розмаїтих форм, починаючи з традиційних паперових прозових та поетичних книжок різного жанрового спрямування і закінчуючи численними видами електронної літератури. Розглянуті в цьому підрозділі дисертаційні форми – це не вичерпний список діджимодерністських літературно-мистецьких явищ, оскільки стрімкий розвиток цифрових технологій зумовлює їхнє постійне доповнення й оновлення. Перспективи подальших наукових досліджень літературного діджимодернізму можуть бути пов'язані з уточненням цього списку та його подальшою типологізацією.

Висновки до I розділу

У I розділі дисертації викладено ключові теоретичні аспекти дослідження, пов'язані із поняттям діджимодернізму, визначенням взаємостосунків у тріаді автор – текст – читач у нову цифрову епоху, а також окресленням протодіджимодерністських та діджимодерністських літературних форм.

Розглянуто погляди зарубіжних та українських дослідників на часові межі постмодернізму, з'ясовано, що, на думку більшості вчених, цей світоглядно-мистецький напрям остаточно утвердився в Європі та США приблизно в 1960-70-ті роки, в Україні – в 1980-ті роки, в часи пізнього соціалізму, а занепадати почав наприкінці 1990-х років – на початку 2000-х. На зміну постмодернізмові вчені з різних країн запропонували низку пост-постмодерністських концепцій, зокрема перформатизм, гіпермодерн, альтермодерн, автомодерн, метамодернізм та діджимодернізм. Теорію діджимодернізму концептуалізував британський дослідник Алан Кірбі. У результаті дослідження сформульовано визначення діджимодернізму – це теорія культурної практики й естетична домінанта, яка виникла на пізньому етапі доби постмодерну під впливом стрімкого розвитку цифрових технологій.

Проаналізовано погляди А. Кірбі на концепцію діджимодернізму, викладені в трьох наукових працях: «Смерть постмодернізму й те, що після», «Діджимодернізм: як нові технології нівелюють постмодернізм та визначають нашу культуру», «Можливість кібер-безпритульності: Діджимодернізм на планетарній платформі». З'ясовано, що спочатку А. Кірбі окреслив свою пост-постмодерністську концепцію терміном «псевдомодернізм» і тільки пізніше змінив назву на «діджимодернізм».

У підрозділі 1.1 дисертації розглянуто створений А. Кірбі «Антилексикон раннього діджимодернізму» та проаналізовано постмодерністські культурні форми, які передували появі діджимодернізму, а саме: комерційну порнографію, Сеєфах, хауз-музику, експериментальний роман Б. С. Джонсона «Нещасні», пантоміму. Також визначено, що частина технологій Веб 2.0, зв'язок яких із діджимодернізмом встановлює А. Кірбі у своїй книзі «Діджимодернізм...»,

сьогодні втратили актуальність або видозмінилися, натомість технології QR-коду, штучного інтелекту та мобільні додатки набули ваги в площині культури загалом і в літературі зокрема. У результаті дослідження створено класифікацію літературних додатків, до якої увійшли додатки-рідери, онлайн-бібліотеки, читацькі щоденники-трекери, додатки-соцмережі, додатки для паралельного читання кількома мовами, додатки для написання художніх творів та додатки-ігри.

Також у межах підрозділу 1.1 було проаналізовано основні характеристики діджимодерністської естетики, а саме інфантильність, «очевидну реальність», перехід до серйозності та емоційної ширості від постмодерністської іронії, а також тяжіння до нескінченного наративу. З'ясовано, що діджимодерністська естетика реалізується у відеоіграх, фільмах, телебаченні, радіо, музиці та літературі, а також розглянуто тезу А. Кірбі про те, що діджимодерністської літератури як такої ще не існує; визначено, що ця теза стосується раннього періоду діджимодернізму й не актуальна сьогодні. Також розглянуто ключові ознаки діджимодерністського суспільства, а саме: аутизм, повернення отруйних гранд-нاراتивів та смерть компетентності. Визначено причини появи й розвитку діджимодерністського аутизму в соціумі. Також з'ясовано, що на поширення соціальної ізоляції людини протягом останніх років значно вплинула пандемія коронавірусної інфекції.

У підрозділі 1.2 дисертації окреслено основні віхи розвитку взаємостосунків у парадигмі автор – текст – читач крізь призму ключових філософських та літературознавчих методологій ХХ століття: феноменології, герменевтики, рецептивної естетики, Нової критики, структуралізму, деконструктивізму, теорій читацького відгуку, теорії відкритого твору Умберто Еко. У результаті з'ясовано, що протягом усього ХХ століття відбувався поступовий перехід від домінування авторської інтенції в питанні інтерпретації тексту до домінування читацької інтенції. Утім, текст завжди лишався написаним і скінченим, замкненим у собі на рівні форми, хоч і нескінченим в інтерпретаційному плані. На зламі ХХ і ХХІ століття, коли відбувався перехід від постмодернізму до діджимодернізму, ролі

автора, читача й тексту змінилися. Власне, змінилася сама текстуальність, яка, за А. Кірбі, набула ознак поступальності, хаотичності, скороминущості, перероблення й опосередкованості текстових ролей, обмеженості плинними рамками, набула електронно-цифрову форму; авторство стало анонімним, множинним і соціальним. Визначено, що в діджимодерністській літературі актуалізуються такі іпостасі автора, як «автор-читач» та «автор-кіборг», тобто такий автор, який утворює тексти спільно з програмою-генератором. Також у підрозділі 1.2 з'ясовано, що роль посередника в комунікації між автором, текстом і читачем, у XXI столітті відіграє книжковий блогер – людина, здатна формувати читацькі смаки. У результаті дослідження виявлено, що крім підвищення рівня соціалізації читання, книжкові блогери можуть формувати літературні тренди, сприяти утвердженню псевдоаутичному колекціонуванню паперових книжок та складанню списків прочитаної літератури, естетизувати та романтизувати читання, підтримувати серійність книжкового виробництва.

Окреслено не вичерпний перелік основних форм діджимодерністської літератури, а саме:

- друквані твори із використанням QR-кодів, а також із текстографікою комп'ютерного походження;
- імітація Інтернет-листування між персонажами твору;
- мережева література (зокрема «твіттераутра», фейсбук-роман інста-поезія тощо);
- візуальна новела;
- фанфікш;
- відеопоезія;
- кодопоезія;
- інтерактивна література (зокрема інтерактивна новела й текстові рольові ігри);
- блекаут-поезія;
- генеративна література, створена за допомогою ШІ.

В українському культурному просторі представлена лише частина цих форм.

РОЗДІЛ II

ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА ПОЕТИКА ДІДЖИМОДЕРНІСТСЬКИХ ТВОРІВ

2.1. QR-код як діджимодерністська технологія в літературному творі¹⁷

Однією з найважливіших діджитал інновацій сучасності став QR-код – інструмент комунікації та нове медіа, що вибудовує місток між цифровими технологіями й традиційними засобами комунікації [Aktaş 2017, p. 29].

QR-коди корисні, якщо на просторово обмеженому друкованому носії потрібно компактно розмістити великий об'єм інформації або посилання на інший медіа (фото, відео тощо). Саме тому вони широко застосовуються в рекламі. На банерах, постерах, сторінках журналів поряд із рекламованим продуктом часто можна знайти двовимірний матричний код, за яким приховується номер телефону чи електронна пошта для зв'язку з продавцем, веб-сайт компанії-виробника, географічні координати, візуальне зображення тощо. Таке розмаїття зашифрованої інформації робить використання QR-кодів продуктивним і в інших сферах життєдіяльності людини, наприклад, у мистецтві й літературі.

Як указує Дж. Коулман, QR-коди були винайдені й показані світові у 1994 році дочірньою компанією Toyota – японським підприємством Denso Wave. [Coleman 2011, p. 17]. Розробником виступив Масахіро Хара. Розрізняються QR-коди за обсягом зашифрованих даних і здатністю долати помилки. Так, станом на 2011 рік, коли вийшла стаття Дж. Коулмана, «...найбільш місткий і найменш стійкий до пошкоджень код міг кодувати до 4296 буквенно-цифрових символів» [Coleman 2011, p. 17].

У книзі «Еволюція та поява QR-кодів» Джелеттін Акташ пише про QR-код таке: «QR-код (Quick Response code – код швидкого реагування) – це технологія, що виникла в результаті обмежених технологічних можливостей лінійного одновимірного (1D) штрих-коду, її також називають класичним або

¹⁷ Під час написання цього підрозділу використані окремі фрагменти статті «Діджипоетика сучасної української літератури: специфіка QR-коду» [докладніше див. Зозуля 2023б].

звичайним штрих-кодом» [Aktaş 2017, p. 29]. На думку турецького дослідника, за допомогою цього інструменту традиційні засоби комунікації, такі як книги, газети чи журнали, перетворюються на гібридні [Aktaş 2017, p. 29]. Фактично ці зміни здійснюються завдяки додаванню на друкований носій усього одного маленького графічного символу.

Деталі програмування QR-кодів можна залишити поза увагою, зважаючи на проблематику дисертації, однак перерахувати функціональні особливості цього явища за Дж. Акташем необхідно для глибшого розуміння того, з якою метою їх можуть розміщувати в літературних творах.

Перша і дуже важлива особливість – перетворення статичної інформації у друкованому джерелі на динамічну у віртуальному просторі. Дж. Акташ тут говорить зокрема про те, що людина-сканувач може взаємодіяти з контентом, розташованим на інтернет-сторінці, до якої веде зашифроване в QR-коді посилання [Aktaş 2017, p. 39]. Власне, із цього випливає функція, яку виконують усі QR-коди без винятку: інтерактивна. Так чи інакше, читач книги, в якій застосовується ця цифрова технологія, змушений увімкнути спеціальну програму на електронному пристрої (наприклад, смартфоні чи планшеті), навести камеру на код, перейти за посиланням, переглянути відео, роздивитися фото, послухати музику, зіграти у флеш-гру тощо на спеціальній інтернет-сторінці, тобто докласти більше інтелектуальних і навіть фізичних зусиль для сприйняття інформації, ніж вимагає звичайне читання. Окрім того, потенційно читач може й не сканувати QR-код, лишаючись у межах друкованого носія й не зазнаючи впливу тієї частини контенту, яка розташована у віртуальному просторі.

Другою функціональною особливістю QR-кодів Дж. Акташ називає можливість безпосереднього доступу до онлайн-інформації (не потрібно користуватися пошуковиками й клавіатурою взагалі; не потрібно вводити ключові слова) [Aktaş 2017, p. 39]. Розширюючи цю думку, варто зазначити, що ще до початку широкого використання QR-кодів, у друкованих виданнях уже можна було зустріти покликання на допоміжні матеріали, розташовані в Інтернеті. Такі покликання подаються просто у вигляді URL-адреси сайту, яку

необхідно передруковувати вручну в пошуковик браузер на комп'ютері чи будь-якому іншому пристрої з доступом до всесвітньої мережі. Також послатися на Інтернет-джерело можна за допомогою назви сайту, проте її теж потрібно переписувати самостійно. Очевидно, що QR-код значно спрощує процес пошуку й робить інформацію з віртуального простору доступнішою.

Третя функціональна особливість – подолання просторових обмежень [Акташ 2017, р. 40]. Користувач не повинен бути прив'язаним до комп'ютера, щоб зчитати цифрові дані. Відсканувати QR-код можна в будь-якій точці світу, звісно, маючи при собі смартфон чи планшет. Із цією особливістю тісно пов'язана і така: QR-коди ефективні без Інтернету [Акташ 2017, р. 41], оскільки зашифрована в них інформація може бути відображена безпосередньо на екрані електронного девайса – про обмеження її обсягу ми вже згадували раніше.

І остання, п'ята функціональна особливість, яку аналізує Дж. Акташ, полягає в тому, що генерація QR-коду проста й орієнтована на користувача [Акташ 2017, р. 42]. Наразі існує велика кількість програмного забезпечення, за допомогою якого можна створити власний QR-код. Таке програмне забезпечення зазвичай автоматизоване й не потребує глибоких знань у сфері ІТ.

Отже, QR-коди часто використовуються з метою прорекламувати якийсь товар чи його виробника, зокрема, у книговидавництві: так, на книжках, що виходили протягом останніх кількох років, часто можна побачити такий двовимірний матричний код, під яким приховується покликання на веб-сайт видавництва чи автора. Однак ця технологія має великий потенціал застосування в літературі також і з художньою метою.

Збірник віршів «Артерія» поета, журналіста, військовослужбовця й речника Міністерства оборони України Дмитра Лазуткіна цілком справедливо можна назвати одним із перших прикладів застосування QR-кодів із художньою метою в українській літературі. Вийшла книжка у 2018 році у «Видавництві Старого Лева». QR-коди тут розташовуються на сусідній із віршем сторінці (поряд із кольоровою ілюстрацією Євгена Величева, у нижньому лівому кутку, на місці, де б мав бути номер сторінки). Із 116 віршів цієї збірки таким чином проілюстровані

й доповнені QR-кодами 13. Відсканувавши будь-який із них і перейшовши за посиланням, можна подивитися (а радше – послухати) один із відеороликів, що досить хаотично (навіть у різних плейлистах) розташовані на каналі Д. Лазуткіна в ютубі. Так, наприклад, відео до вірша «Забувай» у плейлисті «АРТЕРІЯ», а ролик під назвою «Помпея» – у плейлисті «Дві хтиві змії». Фактично кожен із роликів – це своєрідна аудіо-візуальна ілюстрація до поезій, оскільки в записі Д. Лазуткін або декламує, або читає речитативом, або наспівує (часто в дуеті з Борисом Севастьяновим) тексти власних віршів у музичному супроводі.

Причин у такої хаотичності може бути щонайменше дві. По-перше, появі книжки передувала однойменний музично-поетичний проєкт під тією ж назвою, сформований власне Дмитром Лазуткіним і вже згадуваним Борисом Севастьяновим. Через це в обох плейлистах упереміш із роликами, які можна знайти, відсканувавши QR-коди, є музичні відео до віршів зі збірки, біля яких нема QR-кодів, або навіть відеоматеріали з концертів. По-друге, з часу появи книжки до часу написання цієї роботи минуло більше п'яти років, а за такий період відео на ютубі цілком можуть переміщатися, якщо не видалятися чи блокуватися. У цьому контексті варто наголосити на одному з головних недоліків зберігання інформації у віртуальному просторі – ненадійності. А відсутність або зміна матеріалів, розташованих за покликанням, зашифрованим у QR-коді, може нівелювати сенс його застосування.

Вірш «сльози не встигли вистигти...» – не єдиний, ролик до якого має назву, що відрізняється від поданої в змісті книги. Так, наприклад, відео до поезії «розвідні мости відкриті канали...» підписане «Як всі дорослі», ролик до «Є висота, де голосу не чути...» як «Небесні амплітуди». Із одного боку, таке рішення Д. Лазуткіна дозволяє користувачеві ютубу легше знайти відео за допомогою внутрішнього пошуковика: чіткіша й коротша назва більше відповідає алгоритмам хостингу, однак, із другого боку, читача збірки це може спантеличити. Звісно, переходячи на Інтернет-сторінку через покликання, зашифроване в QR-коді на друкованому носії, сплутати ролики неможливо, але, орієнтуючись на те, як підписане відео в плейлисті, читачеві складніше буде

знайти відповідний вірш у змісті книги. Крім того, назва твору – важливий елемент його структури. І якщо Д. Лазуткін не вигадав, як назвати вірш перед укладанням книги (а в збірці текстів із повноцінними назвами меншість: наприклад, «Кораблик», ролик до якого у віртуальному просторі має таку саму назву), і в змісті записав його за першим рядком, то називання ролика до цього вірша цілком може призвести до зміни читацької (а разом і слухацької та глядацької) інтерпретації.

Музичний супровід у відео підібрано під настрій кожного конкретного вірша. Настрій поезії «розвідні мости, відкриті канали...» розбишацький: «розвідні мости, відкриті канали / провидіння завжди веде наосліп /я тебе не питав, але ти сказала: / ти така ж падлюка як всі дорослі» [Лазуткін 2018, с. 83]. Тож і ролик до нього під назвою «Як всі дорослі» супроводжується швидкою й синкопованою джазовою композицією, яка налаштовує на мажорний лад. А от настрій тексту «давайте говорити ні про що» меланхолійний: «давайте говорити ні про що / бо всі ми вщент розвіяні вітрами / і равлики з-під наших підшов / щось тихо промовляють понад нами» [Лазуткін 2018, с. 67]. Відео до цього вірша під назвою «Ніпрощо» доповнене мінімалістичною мінорною фортепіанною мелодією.

Однак якщо з музичною частиною все гаразд, то візуальний складник відео являє собою просту рухому заставку, що ставить під сумнів доцільність розміщення додаткових матеріалів саме в такому форматі.

Отже, у поетичній збірці Дмитра Лазуткіна «Артерія» QR-коди, крім того, що змушують читача до інтерактивної взаємодії з книгою, надають також доступ до посилань на музично-візуальні ілюстрації до віршів – відеоролики, розміщені в плейлистах на каналі Д. Лазуткіна на ютубі.

QR-коди стали також важливим елементом збірки мілітарної поезії «Вірші з бійниці» загиблого на війні поета й фотографа Максима «Далі» Кривцова. Перше, прижиттєве видання, вийшло в 2023 році, а друге, посмертне – у 2024. В обох виданнях по 6 QR-кодів до віршів. Іще два QR-коди подано наприкінці книги – один приховує покликання на веб-сторінку збірки на сайті видавництва

«Наш Формат», де можна залишити читацький відгук, другий містить покликання на Google форму, заповнивши яку можна повідомити про знайдені у виданні помилки. Ці два QR-коди ніяк не розширюють можливості сприйняття й інтерпретації текстів М. Кривцова, однак вони виконують важливу технічну функцію, спонукаючи реципієнта до зворотного зв'язку з видавництвом і до дискусії з іншими читачами.

QR-коди до самих віршів розміщені після кожного з них унизу сторінки з підписами «Слухайте запис поезії автора на Радіо Культура» [Кривцов 2024, сс. 24, 145, 171, 176, 179] або «Слухайте і дивіться запис поезії автора на Суспільне Культура» [Кривцов 2024, с. 64]. Так, записи віршів «Він в ЗСУ», ««Марія» «Голгофі»», «І коли», «Лідія пахне хвоєю», «Там де темрява» в авторському виконанні й мінімалістичному музичному супроводі прозвучали в ефірі Радіо Культура та були опубліковані на сайті цього медіа після того, як М. Кривцов узяв участь у поетичних читаннях, організованих Радіо в рамках Книжкового Арсеналу в 2023 році. Вірш «Я стану мандрівником» поет прочитав для проекту Радіо Промінь «День, якого не повинно бути» (2023): у вигляді мілітарної відеопоезії його було опубліковано на ютуб-каналі «Суспільне Культура». Можливість почути голос автора відіграє значущу роль у сприйнятті цих текстів: кожна декламація через коливання тембру, зміну гучності прочитання, розстановку пауз тощо визначає ритмо-мелодичні акценти у вірші, тобто виділяє одні й приховує інші елементи форми, що, у свою чергу, впливає на рецепцію закладеного в текст змісту. Візуальний складник у відеопоезії розсуває межі інтерпретації ще далі.

Так, у вірші «Я стану мандрівником» ліричний герой намагається органічно поєднати кілька своїх іпостасей, серед яких домінують мрійливий подорожній, військовий та закоханий. У цьому творі, побудованому у формі звертання, ліричний герой обіцяє стати мандрівником, не гіршим, ніж Жак-Ів Кусто, Індіана Джонс чи «той крутий чоловік / у бежевих коротких шортах», виточити мачете, вступити в ПТУ на столяра, вивчитись на десантника чи артилериста, навчитись плавати, й зробити все це заради того, щоб стати ближче до своєї коханої.

Наприкінці твору іпостась мандрівника поступається військовому та закоханому, які зливаються в одне ціле, але не в рівному співвідношенні. Так, у фіналі відеопоезії чуємо: «А поки / ти спиш поруч / я / притискуюсь до тебе якщільніше / щоб бути спальником / щоб бути куполом / щоб бути траншеєю / щоб бути твоїм потягом / та твоїм бронетранспортером / і шепочу на вушко: / не бійся» [Суспільне Культура 2023, 24 лютого]. Натомість, у тексті поезії, опублікованому в друкованій збірці, читаємо: «А поки / ти спиш поруч / я / притискуюсь до тебе якомога щільніше / щоб бути / твоїм спальником / твоїм куполом / твоєю траншеєю / твоїм потягом / твоїм бронетранспортером / і шепочу на вушко: / не бійся» [Кривцов 2024, с. 64]. Так, у відеопоезії акцент зроблено на утвердженні буття ліричного героя як військового, захисника, що виражається через рефрен «щоб бути» – цей зворот повторюється тричі й навіть візуалізується на тлі відеоряду, так само як і слова «куполом», «потягом». Крім цього, у відеопоезії зображені військовослужбовці, озброєння й воєнні пейзажі. Коли М. Кривцов декламує «я виточу мачете / зі своїх пальців / щоб / обережно прокрадатись / тропічним лісом / твого волосся / в якому / до речі / я не проти заплутатись», у кадрі група солдатів рухається крізь ліс. Жіночий образ у відео не фігурує, що підштовхує до інтерпретації всього твору як звертання до рідної землі. Натомість у друкованій версії вірша змістовий акцент зміщений на приналежність ліричного героя коханій, це підкреслюється чотириразовим повторенням слова «твоїм» («спальником», «куполом», «потягом» «бронетранспортером») і словами «твоєю траншеєю», а зворот «щоб бути» виникає в тексті лише один раз. Отже, якщо розглядати твір М. Кривцова крізь призму відеопоезії, то ліричний герой може сприйматися, насамперед, як військовий, захисник рідної землі. Якщо ж відштовхуватися від тексту в книзі, то на передній план виходить інша іпостась ліричного героя, теж захисника, але не землі, а жінки. Так, залежно від перспективи, з якої відбувається рецепція тексту, у вірші домінують ознаки або громадянської, або інтимної лірики.

Слід зазначити, що вся збірка «Вірші з бійниці» побудована так, аби створити ефект максимальної присутності автора: книга проілюстрована

фотографіями Максима Кривцова й репринтами чернеток деяких його віршів, вступне слово подане у формі користувацького профілю з сайту чи додатку для знайомств, а на фронтиспісі посмертного видання розміщений портрет поета. Крім того, у збірці є аркуші, призначені для читача. Почерком автора вгорі одного з них написано: «Це місце – твоє. Ти можеш написати свій вірш. Про парки і дерева, про тістечка і кав'ярні, про дитинство і пироги з маком. Про інших чи про себе. Про все або про нічого. Це місце – лише твоє» (Кривцов, с. 130). Завдяки такому оформленню й наявності QR-кодів книга стає інтерактивною й багатовимірною, підштовхує читача до глибшої рефлексії, укріплює авторсько-читацький зв'язок. Щоправда, варто зауважити, що станом на січень 2025 року QR-коди до віршів «Марія» «Голгофі» та «Він в ЗСУ» містять неробочі посилання, у той час як аудіозаписи декламації цих текстів досі доступні на сайті Радіо Культура.

У другому, оновленому виданні поетичної збірки Любові Якимчук «Абрикоси Донбасу», яке вийшло в 2023 році у «Видавництві Старого Лева», лише один QR-код, розташований по центру окремо виділеної для нього сторінки наприкінці книги, під підписом «Слухати музичний проєкт «Абрикоси Донбасу»» [Якимчук 2023, с. 129], і містить посилання на сайт Bandcamp.com. У першому виданні, яке вийшло у «ВСЛ» улітку 2015 року, такого QR-коду бути не могло, оскільки реліз однойменного музичного альбому, записаного авторкою віршів спільно з імпровізаційним джазовим контрабасистом Марком Токарем на зазначеному сайті відбувся у вересні 2015 року.

В альбом увійшло 17 треків, записаних на вірші з розділів «Абрикоси Донбасу», «Ням і війна», «Розкладання». Приховане під QR-кодом покликання на музичне виконання цих текстів виводить і без того оригінальну збірку (так, наприклад, один із віршів книги під назвою «Це не чек, це вірш» – це чек із супермаркету «Сільпо» з підкресленим червоною рисою передбаченням «БУДЬТЕ ЛЮБ», що фактично робить його зразком літературного реді-мейд) на додатковий мультимодальний рівень. Окрім того, що QR-код виконує тут базову інтерактивну функцію, він також сприяє поглибленню розуміння естетичних

засад «Абрикосів Донбасу» Любові Якимчук і встановлює зв'язок із музичним утіленням окремих віршів із книги.

QR-код застосовується також у збірці «Повільна людина» (2024). Її автор – поет, книжковий дизайнер, ілюстратор і військовослужбовець Микола Леонович (Миколян). У квітні 2023 року М. Леонович зник безвісти під час виконання бойового завдання під Авдіївкою, тож книга була упорядкована дружиною поета, Мариною Александрович і вийшла у видавництві «Смолоскип» уже після цієї трагічної події. До неї увійшли вірші з книги «Агон» (2004), невиданої збірки «Read My Lips» (2006-2007), а також нові тексти, написані до 2022 року.

Назва «Повільна людина» має історію. Так у 2019 році М. Леонович назвав свою нерегулярну й нелітературну email-розсилку, котру він запустив окремо від поетичної, яку вів раніше. У своєму листі від 20 серпня 2019 року М. Леонович пише: «Привіт! На початку цього року я придумав назву для нерегулярної пошти про різне – «Повільна людина». Кілька разів збирався уже написати, але то те, то се... треба було якось виправдати назву» [Леонович 2019, 20 серпня]. Листи справді надходили нерегулярно, від кількох протягом одного місяця до одного на кілька місяців. QR-код з підписом «Email-розсилка «Повільна людина»», який розташовано під анотацією напочатку книги, надає читачеві доступ до підписки на цю розсилку за допомогою інтернет-сервісу Substack. Оскільки наразі М. Леонович досі не вийшов на зв'язок, а розсилку він вів одноосібно, підписники не можуть отримувати нові листи, але мають доступ до архіву, який зберігається на сайті згадуваного сервісу¹⁸. Для того, щоб побачити архів більш ранніх листів, здебільшого з текстами віршів, потрібно знайти профіль М. Леоновича на сайті Buttndown¹⁹ й підписатися на розсилку там. Однак такої опції QR-код, розміщений у книзі, не передбачає.

¹⁸ Повільна людина. (б.д.). *Archive*. Smalta.Substack. URL: <https://smalta.substack.com/archive?sort=top> (дата звернення – 13.12.2024).

¹⁹ Повільна людина. (б.д.). *Archive*. Buttndown. URL: <https://buttndown.com/suvij/archive/> (дата звернення – 13.12.2024).

Утім, за покликанням, що приховане під QR-кодом, також можна знайти два листи з поезіями М. Леоновича, що були написані в різні роки й згодом увійшли до аналізованої книги: «вантажівка вночі сни...» (2017), «дівчина з велосипедом і без...» (2017) з листа під назвою «три вірші: від зими до учора» [Леонович 2017, 24 квітня]; «гуснуть години чекання...» (2018), «вікно розрослося...» (2018), «серпень знає, як біль виходить...» (2018) з листа «Три вірші з 2018» [Леонович 2019, 21 лютого]. В архівних листах, що належать безпосередньо до розсилки «Повільна людина», можна знайти записи М. Леоновича щоденникового характеру, критичні й довідкові матеріали про мистецькі, культурні й соціально-політичні явища, якими цікавився автор, а з початку повномасштабного вторгнення – інформацію про актуальні збори на підтримку ЗСУ тощо. Останній випуск розсилки М. Леонович надіслав навесні 2023 року з війська – у листі [Леонович 2023, 6 квітня] містяться нотатки про військовий побут, мрії й бажання поета. Знайомство з цією інформацією дозволяє краще зрозуміти світобачення М. Леоновича й може бути корисним для інтерпретації віршів, що увійшли до збірки.

Загалом, оскільки книга була опублікована вже після того, як її автор був офіційно визнаний зниклим безвісти, розміщення в ній QR-коду з покликанням на оформлення підписки на його email-розсилку виконує одразу дві функції. По-перше, QR-код надає читачеві доступ до своєрідного мережевого архіву пам'яті про автора, по-друге, він утверджує ідею, що автор книги живий, оскільки в іншому разі немає сенсу підписуватися на його розсилку й чекати нових листів.

Іще однією поетичною книгою з QR-кодом є збірка віршів «Річка з назвою птаха» (2024) українського поета, керівника ГО «Читомо» Олександра Мимрука. Тут QR-код із підписом «МІХТАРЕ «РІЧКА З НАЗВОЮ ПТАХА»» розміщений на окремій сторінці наприкінці книги – після віршів і перед змістом. У короткій нотатці на сторінці з QR-кодом зазначено: «Даний плейлист створений на основі особистих уподобань Автора та рекомендований для прослуховування після прочитання книжки. ... Будь-які збіги з реальними подіями, місцями чи особами є випадковими. Мета поєднання музичного плейлиста та авторського твору –

виключно художнє вираження й розвага» [Мимрук 2024, с. 124]. Також у нотатці вказується, що права на музичні композиції з плейлиста належать їхнім правовласникам, а автор віршів зі збірки й видавництво на них не претендують [Мимрук 2024, с. 124].

Так, відсканувавши QR-код, можна побачити текст «Прислухайся до води» і два покликання на ідентичні за складом композицій плейлисти на ютуб мьюзик²⁰ і спотіфай²¹. У такий спосіб представлено добірку з 15 треків у виконанні музичних колективів Team Sleep, Nothing, Title Fight і Point Decster. Усі представлені там композиції можна віднести до трьох піджанрів року – альтернативи, металу й шугейзу (від англ. «shoegazing» – вдивлятися в черевики), для яких характерні насиченість різноманітними гітарними ефектами й звукові викривлення (наприклад, овердрайв, дісторшн, фузз). Шугейз, зокрема, характеризується також невиразним вокалом, а окремі інструменти в композиціях цього піджанру року буває важко вирізнити. Такий плейлист підкреслює загальний настрій і формальні особливості збірки, є своєрідним «саундтреком» до неї, про що пише О. Мимрук в одному зі своїх постів на фейсбуці: «Не те щоб це якась музика, під яку варто читати книжку, а швидше плейлист, що можна послухати вже після прочитання, для «закріплення матеріалу»» [Sanya Mimruk 2024, 26 листопада].

Літературний критик О. Коцарев у своїй рецензії на «Річку з назвою птаха» пише, що під час прочитання книги є чому подивуватися: «Наприклад, строкатості вимірів, регістрів і просторів, які об'єднує Олександр Мимрук» [Коцарев, 2024, 10 листопада]. На думку критика, його вірші зосереджені на синтезі: вони ризоматичні, що типово для сучасної української поезії. Проте ризома тут постає не як розпад і подрібнення, а як цілість: «Система, що в ній складність, суперечливість, еkleктизм etc. постають не відцентрованими в

²⁰ YouTube Music. (б.д.). *Річка з назвою птаха*. YouTube. URL: <https://music.youtube.com/playlist?list=PLFitwXbKtJH8O-IXfNgHxiRvNhPPms09Y> (дата звернення – 25.12.2024).

²¹ Spotify. (2024, 11 березня). *Річка з назвою птаха*. Spotify. URL: <https://open.spotify.com/playlist/5y99AHm2WNm1LCJxJejkEx> (дата звернення – 25.12.2024).

руйнівному розумінні силами, але такими, котрі допомагають утримувати стійкість і збалансованість» [Коцарев 2024, 10 листопада].

Отже, вірші в збірці О. Мимрука сформовані за тим самим принципом організованого хаосу, що й музика в плейлисті-саундтрекові до книги: вони часто мрійливі й надривні, тривожні й багаточарові, образи в них накладаються один на одного. Так, наприклад, вірш «штаб цивільної оборони» [Мимрук 2024, сс. 114-119] – це одночасно й «пам'ятка для службового використання» для відділень МНС, керівництв пожежних, аварійних, рятувальних та медичних служб на випадок апокаліптичної катастрофи, і релігійна притча про прихід «великого дня гніву його» й падіння з неба «великої зорі». Ця поезія складається з різномірних фрагментів, які синтезуються в химерне ціле. Так, одразу після сухих, наукоподібних рядків «найбільш вірогідна потужність / від двох до десяти мегатонн / надпотужні заряди обмежені / складнощами транспортування» [Мимрук 2024, с. 114] йдуть рядки «я ваш брат і спільник у біді / і в царстві / і в терпінні / був на острові що зветься патмос / за свідчення чужі» [Мимрук 2024, с. 114], що імітують сакральний стиль мовлення й відсилають до святого Іоанна Богослова, який написав книгу «Апокаліпсис», перебуваючи за проповідництво християнства в засланні на острові Патмос. В іншому фрагменті вірша читаємо: «оптична густина атмосфери / збільшиться у сім разів / хто не знайшовся написаний у книзі життя / той укинений буде у вогняне озеро / фон не дозволить провести рятувальні роботи» [Мимрук 2024, с. 118]. Так О. Мимрук перемикає реєстри з відсторонено-наукового на піднесено-релігійний і далі – на інформаційно-телеграфний. Мотиви й образи в тексті складають один спільний потік, подібний до бурхливої й хаотичної річки життя, а також до музики в жанрі шугейз.

Прикладом використання QR-коду в прозі є роман Юрія Андруховича «Радіо Ніч». Тут QR-код один, і розташований на звороті обкладинки, поряд із коротким поясненням: «За цим кодом ви отримаєте доступ до музичної програми «Rotsky`s List – Список Ротського». Рекомендовано для нічного слухання» (Андрухович, 2021). І справді, відсканувавши його й перейшовши за посиланням,

можна потрапити до плейлиста з 18 композицій на ютубі, який для книги Ю. Андруховича виконує не таку функцію, як мікстейп для збірки поезій О. Мимрука.

Йосип Ротський – головний герой роману. Він – лідер вигаданої революції в Україні (щоправда, дуже схожої на Революцію гідності), інтелектуал, а також талановитий музикант і ведучий радіофіру на так званому Радіо Ніч. Музика в цьому творі Ю. Андруховича є важливим елементом, який значно впливає не тільки на пафос оповіді, а й на характер персонажів; а низка радіофірів – це взагалі рамка, обрамлення сюжету. І саме в монологів Ротського на радіо згадуються виконавці й назви композицій, прослухати які можна, відсканувавши QR-код: «Ви слухаєте Радіо Ніч. Я Йосип Ротський. На моєму годиннику п'ята шістнадцять, і час на Starless. Тільки не з King Crimson, а з Unthanks» [Андрухович 2021, с. 344]. Усі композиції в «Rotsky`s List – Список Ротського» на ютубі розташовані в порядку їхньої згадки в тексті.

У статті «Радіофір як вставний жанр у романі «Радіо Ніч» Ю. Андруховича» Любов Печерських детально аналізує особливості використання цього елемента оповіді. Деякі з положень цієї статті потребують детальнішого ознайомлення.

На думку Л. Печерських, «експериментальність роману «Радіо Ніч» полягає, зокрема, у використанні незвичного вставного жанру, монтажно-колажної структури, нелінійного хронотопу, спричиненого специфікою вставних текстів-записів радіофірів, що демонструє трансформацію традиційних структурних моделей роману» [Печерських 2021, с. 92]. Тут варто додати, що використання QR-коду теж є своєрідним експериментуванням із формою твору.

Музику до свого роману Ю. Андрухович підбирав ретельно. Іноді зв'язок між композицією й текстом оприявнюється не одразу, хоча й створює для уважного читача передчуття майбутніх подій, як-от пісня Елтона Джона «I've seen that movie, too» з другого радіофіру, яка «...розповідає про дівчину, що збирається зрадити, отже, налаштовується зв'язок із подіями, що відбудуться лише у десятому розділі роману» [Печерських 2021, с. 93]. Іноді він помітний

моментально: «Суворий шлях шукачів Святого Граалю з пісні «Beyond the Pale» легендарної групи «Procol Harum» іронічно супроводжує розповідь [Андрухович 2021, с. 207–212] про нездійснену подорож у Карпатські гори малого Ротського із батьком-лісником» [Печерських 2021, с. 93].

Іще одним яскравим прикладом того, як музика тісно переплітається з оповіддю Ротського, є пісні Клауса Номі «The Cold Song» після радіоефіру, у якому головний герой розповідає про побут учасників мирного протесту на Поштовій площі. Л. Печерських зазначає, що тут «мається на увазі, очевидно, код аутсайдерства, інакшості, акцентований виконавцем, що використовується для створення підтексту появи абсолютно нового для українського суспільства трансформаційного зсуву, що не передбачає існування у координатах диктаторської влади» [Печерських 2021, с. 93].

Усі наведені приклади доводять, що музика в «Радіо Ніч» не просто супроводжує оповідь, а й є своєрідною формою наративу, а отже, QR-код, за допомогою якого її можна прослухати, полегшує доступ до матеріалів, що певним чином виконують сюжетотвірну функцію. Утім, аналізуючи те, яким чином організований плейлист «Rotsky`s List – Список Ротського», варто зазначити, що відеоролики там ніяким чином не уніфіковані: вони завантажені на ютубі різними користувачами й просто зібрані до купи. Це можуть бути як повноцінні кліпи (The Unthanks – «Starless»), так і записи з концертів, живих виступів (Девід Бові – «Wild Is The Wind»), або ж просто аудіозаписи з картинкою-заставкою (Клаус Номі – «The Cold Song»). Це підвищує ризик їхнього видалення/блокування, що в майбутньому може погіршити загальне сприйняття матеріалів, зашифрованих у доступному після сканування QR-коду покликанні.

Іще одним літературним явищем, цікавим з погляду аналізу місця QR-кодів у його структурі, є роман Валерія Маркуса «Сліди на дорозі».

Як зазначає дослідниця М. Рябченко, «відмінність книжки – у її інтермедіальності: увесь ілюстративний матеріал виведено в цифровий простір за допомогою штрих-кодів, а це дає змогу переглянути не лише традиційні для

воєнних творів фотоматеріали, а й відео (на одному з них читач (глядач?) може бачити запис справжнього бою в реальному часі)» [Рябченко 2019, с. 69]. Науковиця стверджує, що структурно «Сліди на дорозі» – це гранично відкритий до реципієнта сповідальний художньо-автобіографічний наратив. Такому, подекуди ледь не щоденниковому текстові, наявність QR-кодів значно спрощує процес фіксування й передачі особистого болючого військового досвіду.

Цікавим фактором у взаємодії автора й читача є наявність у книжці аркуша-вкладення із поясненнями щодо того, як потрібно читати роман і користуватися QR-кодом.

QR-коди розташовані внизу сторінок у вигляді пронумерованих посилань (часто по кілька на сторінку). Усі покликання ведуть на сайт В. Маркуса (Ананьєва) slid.com.ua, де можна знайти ілюстративні матеріали різного ґатунку (фото й відео, зокрема – запис реального бою, знятого російським терористом Моторолою [Маркус 2022, с. 254], фото військової техніки [Маркус 2022, с. 180], інформаційний ролик про загиблих після збиття українського літака ІЛ під час посадки в Луганському аеропорті [Маркус 2022, с. 257] або навіть сюжет із пропагандистських російських ЗМІ щодо подій на Сході України [Маркус 2022, с. 190]. Ось, наприклад, уривок із роману, поєднаний із російським пропагандистським роликом, який можна знайти після сканування коду: «Він повідав про загальний настрій серед росіян та їхніх ЗМІ: бандерівці, фашисти, вбивства і викрадення російськомовних, заборона на російську мову... .. Як у таку маячню можна повірити? Таке враження, наче ми з росіянами споконвіку жили за величезним парканом, і раптом цей паркан впав, а ми перше побачили одне одного» [Маркус 2022, с. 190]. У кінці – посилання на QR-код.

Загалом, у книжці понад 80 QR-кодів, а на сайті В. Маркуса (Анаєва) – більше сотні фото й відео матеріалів. У різних випадках вони можуть виконувати одразу кілька функцій: ілюстративну, довідкову, сюжетотвірну і, звісно, інтерактивну.

Іще одним прикладом застосування QR-кодів у мілітарній літературі є збірка автобіографічної короткої прози українського художника, поета, режисера й

військовослужбовця Валерія Пузіка «Мисливці за щастям» (2024). У книзі дев'ять QR-кодів. Чотири з них технічні – вони надруковані на форзаці в кінці книги й містять покликання на сайт і соціальні мережі (фейсбук, інстаграм, телеграм) видавництва «Vivat». Ще один QR-код розміщений на зворотному боці обкладинки й підписаний так: «Фільм «Я – Хата» із циклу «Війна-ненажера» виробництва Babylon'13. Режисер Ілля Єгоров. Вірш Валерія Пузіка» [Пузік 2024]. Покликання під цим QR-кодом веде до зазначеної короткометражної стрічки на ютуб-каналі «Babylon`13». Її основою стали картина й вірш В. Пузіка, які він створив після підризу росіянами Каховської ГЕС 6 червня 2023 року. У «Мисливцях за щастям» ця поезія не фігурує, тож розміщення QR-коду з посиланням на фільм «Я – Хата» покликане розширити для читача контекст творчості В. Пузіка.

Ще чотири QR-коди надруковані всередині книжки, безпосередньо після текстів оповідань, до яких вони мають стосунок, і містять покликання на відеозаписи з авторського ютуб-каналу В. Пузіка.

Так, відсканувавши QR-код після оповідання «Херсонські етюди», можна подивитися архівний відеозапис В. Пузіка, у якому він показує свої картини й процес їхнього малювання в умовах воєнного побуту. Так автор засвідчує справжність того, про що пише в оповіданні: весь вільний від служби на херсонському напрямку час В. Пузік приділяв живопису. Свої малюнки він створював на дерев'яних дошках, виламаних із порожніх ящиків з-під артилерійських снарядів. У пошуку й обробці таких «безкоштовних полотен» В. Пузіку допомагали побратими – про це йдеться в оповіданні, і це можна побачити у відео. Інші три покликання ведуть до короткометражних фільмів, які В. Пузік зрежисував у рамках курсу «Документальне кіно» від Ukrainian Film School. Стрічки «Бурий» (2023), «Вниз по течії» (2022), «Між трьома кадрами братів Люм'єр» (2023) містять закадровий голос автора, який читає текст однойменних оповідань зі збірки. У «Бурому» зображений портрет побратима В. Пузіка, Павла Бурдейного; у «Вниз по течії» йдеться про дім і місцину, де письменник виріс;

фільм «Між трьома кадрами братів Люм'єр» присвячений темі російсько-української війни.

Завдяки QR-кодам між книгою й кіно-роботами В. Пузіка встановлюється інтермедійний зв'язок, що, як і у випадку зі «Слідами на дорозі» В. Маркуса, дозволяє читачеві «Мисливців за щастям» скласти детальніший портрет автора та його оточення, а також краще відрефлексувати досвід війни, що є одним із завдань автобіографічної мілітарної літератури.

Український письменник-містифікатор і журналіст Дорж Бату (справжнє ім'я – Андрій Васильєв) у романі «Моцарт 2.0» також використовує QR-коди. У середині книги їх двадцять, а ще один розміщений одразу на лицьовому боці обкладинки, поряд із іменем автора – це звернення Д. Бату до читача із поясненнями, про що книжка, й закликом сканувати QR-коди. Містять вони або покликання на записи музичних композицій, які слухає/виконує/згадає головний герой – Моцарт, фантастичним чином реінкарнований у сучасному Нью-Йорку (плейлист ««Моцарт 2.0». Музика» на ютуб-каналі Д. Бату), або на монологах самого Д. Бату й відеозаписи вулиць «Великого яблука» (плейлист ««Моцарт 2.0». Локації»), на яких розвиваються події роману. Плейлисти чітко структуровані й мають айдентику, що за візуальним стилем збігається з ілюстраціями всередині книги. До прикладу, поряд зі згадкою Моцарта про *Lacrimosa* – QR-код із посиланням на музичний запис цього твору [Бату 2021, с. 38], на наступній сторінці після слів «Це була тема «siciliana» – повільного й романтичного танцю, фа-дієз мінорна композиція – єдина, як він написав навесні 1786 року, друга частина Концерту для фортепіано з оркестром, *adagio* фа-дієз мінор» [Бату 2021, с. 113] – код із посиланням на виконання цієї композиції, а поряд зі згадкою про П'яту Авеню [Бату 2021, с. 219] – зашифрований лінк на відео з плейлиста ««Моцарт 2.0». Локації» із відеозйомкою й детальним описом цієї вулиці від самого Д. Бату.

Письменник не відмовляється від практики застосування QR-кодів і в продовженні «Моцарта 2.0», романі «Коко 2.0» (2020), присвяченому іншій нью-йоркській реінкарнації – модній дизайнерці Коко Шанель. Спереду на обкладинці

книги так само розміщений QR-код із покликанням на відео-передмову до роману на ютуб-каналі «Batuu Books». Решта 15 кодів надруковані в книзі за тим самим принципом, що й у «Моцарт 2.0» – на полях, поряд із фрагментами тексту, до яких мають стосунок. Натомість дещо змінився склад додаткових матеріалів, до яких ведуть покликання, а також місце їхнього розміщення в Інтернеті. Так, окрім кількох відеозаписів із виконанням музичних композицій Моцарта, відсканувавши QR-коди, можна знайти фотографії одягу, який розробляла Коко Шанель. Біля згадки в тексті роману про Chanel suit, наприклад, є QR-код із покликанням на офіційний сайт Музею мистецтва Метрополітен у Нью-Йорку, на якому можна побачити світлину твідового костюму зі спідницею – найвідомішого одягу, спроектованого Коко Шанель. Покликання на інші фотографії з дизайнерськими знахідками Коко Шанель ведуть на сайти модних журналів, зокрема Vogue, а от відеозаписів у плейлисті «Коко 2.0» на каналі Д. Бату в ютубі лише два. Перший – це згадувана передмова, а другий – ролик під назвою «Мона Стася», у якому письменник, перебуваючи в Музеї Лувру поряд із «Джокондою» Леонардо да Вінчі, розповідає коротку історію цього портрета, а також додає, що в романі «Коко 2.0» запропонована ще одна версія того, яка жінка зображена на картині. За фентезійною версією – це Стася, одна з головних героїнь романів про Моцарта й Коко Шанель.

Із огляду на це можна стверджувати, що розміщені в романах «Моцарт 2.0» та «Коко 2.0» QR-коди виконують інтерактивну функцію й надають доступ до покликань на ілюстративні (візуальні й музичні) та довідкові матеріали. Крім того, в обох романах вони допомагають створити ефект псевдодокументальності.

Український письменник і дизайнер Олексій Декань застосовує технологію QR-кодів у своїй збірці кіберпанк-оповідань про роботів «Алфавіт для андроїда», перше видання якої вийшло у 2019 році у видавництві «Перун», а друге, доповнене й перероблене, було опубліковане в 2022 році у видавництві «ТУТ». Видання відмінні між собою насамперед дизайном і наявністю «бонусного» оповідання «Пікнік на орбіті Марса» в книзі зразка 2022 року, яке поєднало

збірку із фентезійним циклом О. Деканя «Нурлінь» (виходить із 2019 року) та з романом «Коріння всесвіту» (2020) в один мультивсесвіт.

QR-коди наявні в обох виданнях. Кожен із них розміщений у центрі окремої сторінки з назвою оповідання, до якого він відноситься, і вписаний у художнє оформлення книги. У другому виданні «Алфавіту для андроїда» 14 QR-кодів із покликаннями на різні статті з Вікіпедії, інформація з яких важлива для розуміння змісту оповідань. Отже, QR-коди в збірці О. Деканя надають доступ до інформації про таке:

- локацію, де відбуваються події в оповіданні (провінція Кодзукі в «Притчі про залізного голема»; селище Шишаки Полтавської області в «Останньому кобзарі у місті машин»; місто Реус у «Площі Хуана Прима»);

- ідейне осердя, центральний образ чи символ оповідання (барвінок (могилиця) для оповідання «Квітка – нуль»; Місяць (супутник) для оповідання «Блідий місяць»; мексиканська страва чилі кон карне для оповідання «Родина»; автомобіль Tesla Roadster для оповідання «Компаньйони», абетка для оповідання «Алфавіт»);

- літературний твір, із яким має інтертекстуальний зв'язок оповідання зі збірки («Вбивство на вулиці Морг» (1841) Е. А. По для тексту «Смерть у бронзовій масці»; п'ята книга «Нового Заповіту» «Діяння апостолів» для тексту «Євангеліє ΣΜ@NUELA»);

- прототип персонажа (український режисер Олександр Довженко для режисера Івана Довженка з оповідання «Геть звідси... Й до зірок!»; людиноподібний робот Софія для андроїда Софії з оповідання «Пікнік на орбіті Марса (бонус)»);

- історичну подію, яка лягла в основу написання оповідання (бій за Донецький аеропорт 26 травня 2014 для оповідання «ДА-14»);

- британський гурт Radiohead: із їхньої пісні «Paranoid Android» («Параноїдальний Андроїд») О. Декань узяв слова для епіграфів до оповідань збірки. QR-код розміщений перед епілогом «Алфавіту для андроїда».

Так, наприклад, Tesla Roadster – це перший електрокар виробництва компанії Tesla Inc (до лютого 2017 – Tesla Motors), що належить американському інженеру й підприємцю Ілону Маску. Такий електромобіль І. Маск запустив у космос на ракеті-носії «Falcon Heavy» 6 лютого 2018 року. В оповіданні «Компаньйони» людство чекає на повернення цієї автівки з космосу й підносить хвалу Ілонові Маску подібно до того, як моляться на Генрі Форда персонажі антиутопічного роману «Прекрасний новий світ» (1932) Олдоса Гакслі. Крім того, основний сюжет оповідання розгортається в таксі-електрокарі, керованому системою «Барвінок» – єдиною всесвітньою супутниковою мережею зі штучним інтелектом, тож електричний автомобіль – це ключовий образ, довкола якого вибудовується сюжет.

У збірці наявні також три технічні QR-коди рекламного характеру: на окремій сторінці з переліком інших книжок автора, на форзаці й на звороті обкладинки. Той, що на форзаці, містить покликання на головну веб-сторінку інтернет-книгарні видавництва «ТУТ»; той, що на обкладинці, – на веб-сторінку з продажем «Алфавіту для андроїда» на цьому ж ресурсі. Третій технічний QR-код приховує посилання на сайт української аудіокнигарні «АБУК», де можна купити аудіокнигу «Алфавіт для андроїда».

Загалом О. Декань застосовує QR-коди і в інших своїх книжках. Так, наприклад, на задньому боці обкладинок кожного з трьох романів циклу «Нурлінь» розміщено QR-код із покликанням на веб-сторінку, з якої можна завантажити, а потім роздрукувати настільну гру за мотивами сюжету серії. У такий спосіб реалізується діджимодерністська нескінченність наративу – твір отримує продовження в іншій мистецькій формі.

Отже, у книжках О. Деканя QR-коди розміщені з метою надати доступ до інформації про важливі для інтерпретації тексту місця, предмети, події тощо, створити власний літературний всесвіт і популяризувати свою творчість через інші мистецькі форми.

Одним із найбільших новаторів української літератури в контексті застосування цифрових технологій у книжках є письменник Макс Кідрук, який

починав свій творчий шлях із тревелогів, але найбільш популярним став як автор технотрилерів та жорсткої наукової фантастики. Так, на замовлення М. Кідрука українська ІТ-компанія «ideil.» створила безкоштовний мобільний додаток із доповненою реальністю до книги «Доки світло не згасне назавжди» (2019), своєрідного продовження попереднього твору автора – «Не озирайся і мовчи» (2017). У короткому зверненні до читачів, яке передує основному тексту роману, М. Кідрук розмістив QR-код із покликанням на свій веб-сайт, де можна знайти посилання для завантаження додатка з сервісу Google Play (для операційної системи Android) або з сервісу App Store (для iOS). Пояснюючи мету, з якою було розроблено цей додаток, М. Кідрук пише: «Напевно, найбільш ефектною частиною мобільного додатка є інтерактивна обкладинка (запустіть його, натисніть на зображення камери та наведіть Ваш смартфон на обкладинку), проте є дещо інше, менш видовищне, зате значно важливіше – відгалуження основного сюжету» [Кідрук 2017, с. 5]. Далі, розмірковуючи про нелінійність сюжету, М. Кідрук зауважує, що зазвичай під поняттям «нелінійності» мається на увазі хронологічна непослідовність: «коли кілька історій розвиваються паралельно лише в голові читача, а на папері їхні епізоди, хоч і перемішані, йдуть один за одним, немовби нанизані на нитку... Виведення фрагментів тексту за межі основного блоку дає змогу створити по-справжньому нелінійний сюжет» [Кідрук 2017, сс. 5-6]. Додаток із доповненою реальністю було розроблено, передовсім, саме для створення нелінійної, деревоподібної структури роману: він поєднує основний текст із паперової книги та сюжетні відгалуження, додаткові оповідання й фотоматеріали, розміщені в електронно-цифровому просторі.

Так, усередині книги між фрагментами тексту, до яких вони відносяться, надруковані спеціальні піктограми, що фактично виконують функції QR-кодів: доступ до додаткових матеріалів через них надається за допомогою вмонтованого в мобільний додаток сканера. Перш ніж детальніше розібрати, яка саме інформація стає доступною в додатку, потрібно хоча б коротко окреслити сюжет роману.

Головна героїня твору – школярка Рута, яка разом зі своєю сестрою Індією проживає в Рівному. Вона має складні стосунки з батьком, але загалом її життя не вирізняється нічим незвичним. Усе змінюється, коли Рута дізнається, що вагітна, а її хлопець Лара на автівці збиває нареченого Індії, Іллю. Через це стосунки між сестрами псуються, Рута занурюється в депресію й намагається скоїти самогубство, однак, невдало: її рятує вчителька біології, Анна Чорнай. Після лікування в реанімації Рута повертається до буденного життя, але виявляє, що їй сняться дивні сні двох типів. У снах першого типу вона може впливати на дійсність: там Рута бачить ситуації з минулого й виступає в них активною діячкою. Дівчина чинить інакше, ніж було насправді, і це призводить до змін у теперішній реальності. Так Рута позбувається вагітності й повертає до життя нареченого сестри. У снах другого типу на Руту полюють тіні й істоти з білими очима, які мають подобу друзів і родичів дівчини. Вони намагаються її вбити, і Рута швидко розуміє, що смерть уві сні призведе до смерті в реальності.

Отже, піктограми з книги «Доки світло не згасне назавжди» в різний спосіб розширюють розуміння того, що відбувається в основному сюжеті. Усього таких піктограм у книзі 15. Із них:

– 8 надають доступ до фотоматеріалів – карт, аерознімків і світлин реальних урбаністичних пейзажів Рівного;

– 4 надають доступ до додаткових оповідань – сюжетних відгалужень, які є передісторіями другорядних персонажів книги (батьків Рути, нареченого Індії Іллі, подружжя Якова й Анни Чорнай, Марка Грозана);

– 1 надає доступ до щоденника другорядної персонажки роману, вчительки Анни Чорнай. Він важливий для розуміння ситуації, в якій опинилася Рута, оскільки Анна має ті ж надзвичайні здібності, що й дівчина;

– 1 приховує покликання на веб-сторінку інтернет-книгарні видавництва «Клуб Сімейного Дозвілля», де можна замовити роман «Не озирайся і мовчи»;

– 1 надає доступ до чат-бота в месенджері фейсбуку, де можна поспілкуватися з Марком Грозаном – головним героєм роману «Не озирайся і

мовчи». У «Доки світло не згасне назавжди» він фігурує як другорядний персонаж-провідник.

Так, піктограма, зісканувавши яку можна побачити фото Пагорба Слави в Рівному, розміщена поряд із фрагментом тексту, в якому описується, як Рута ховається від усіх у цьому місці. Піктограма, яка надає доступ до додаткового оповідання про біографію Іллі, нареченого Індії, трагічна смерть якого стала катализатором для розвитку подальших подій у романі, розташована поряд з епізодом, у якому Індія розповідає Руті, що Ілля зробив їй пропозицію. У розділі, де Рута знаходить щоденник Анни Чорнай, що прояснює природу дивних снів дівчини і причини, з яких на неї полюють істоти в подібні друзів і родичів, розміщено піктограму з повним текстом щоденника. Головна героїня не має часу, аби прочитати все, оскільки їй загрожує небезпека, тож в основному тексті роману подано тільки ті фрагменти щоденника, із якими вона встигла ознайомитися. Піктограма, зісканувавши яку можна потрапити на веб-сторінку роману «Не озирайся і мовчи» на сайті видавництва «КСД», розміщена поряд із фрагментом тексту, де згадується містичний будинок Марка Грозана. У розділі, в якому Рута вперше дізнається ім'я й обставини зникнення Марка, розміщено піктограму, що веде до чат-бота в месенджері, який «говорить» від імені цього персонажа.

Отже, у романі М. Кідрука «Доки світло не згасне назавжди» піктограми, призначені для сканування за допомогою додатка, виконують функцію QR-кодів і надають доступ до сюжетних відгалужень, фотоматеріалів, які створюють ефект реалістичності описуваних подій, а також значно підвищують рівень інтерактивної взаємодії читача з текстом через чат-бот від імені одного з персонажів. Водночас не випадковою видається ідея автора створити додаток із доповненою реальністю саме до роману «Доки світло не згасне назавжди»: як Рута подорожує між світами снів і реальності, так і читач через піктограми переходить від паперової книги до електронно-цифрового простору. Також на форзаці книги є технічний QR-код, відсканувавши який, можна побачити веб-

сторінку «Клубу Сімейного Дозвілля» з інформацією про фізичні книгарні видавництва.

Окремо слід зауважити, що після основного тексту роману М. Кідрук розмістив перелік музичних творів, рекомендованих для прослуховування під час прочитання. Однак ані QR-коду, як у романі «Радіо Ніч» Ю. Андруховича та поетичних збірках «Річка з назвою птаха» О. Мимрука й «Абрикоси Донбасу» Л. Якимчук, ані просто покликання на плейлист в Інтернеті автор не надає. З одного боку, таке рішення автора дещо знижує ймовірність прослуховування читачем композицій із переліку, оскільки вимагає від читача складнішої пошукової роботи. Із іншого, список музики з книги М. Кідрука має менше значення для читацької інтерпретації твору, оскільки не має прямого зв'язку з поетикою чи естетикою роману і не є його продовженням у іншій мистецькій формі, як це було у випадку видань із QR-кодами.

Насамкінець, як яскравий приклад застосування QR-кодів із художньо-освітньою метою, слід згадати оригінальний літературний проєкт «Читати Київ», авторками якого в 2020 році виступили художниця, письменниця, мистецтвознавиця й філологиня Дарія Лисенко та кандидатка філологічних наук, редакторка Вікторія Назаренко.

На офіційному веб-сайті проєкту зазначено: «У різних точках Києва ви знайдете таблички-конверти з цитатами з творів українських авторів ХХ-ХХІ століть. На них не лише рядки, присвячені Києву і його локаціям, а й спеціальний QR-код, за яким легко перейти на сайт проєкту, прочитати повніший текст, дізнатись більше про місцину, про постать автора та Київ у його творчості» [Reading Kyiv, URL: <https://www.readingkyiv.net/>]. Так, у рамках проєкту в різних історичних місцях Києва були встановлені 20 табличок з QR-кодами й цитатами українських письменників-класиків, починаючи з Івана Нечуя-Левицького й закінчуючи сучасниками – Ліною Костенко, Олександром Ірванцем і Віктором Небораком. Так, наприклад, біля фунікулера розташована табличка з цитатою про цей вид транспорту із нарису І. Нечуя-Левицького «Вечір на Владимирській горі» (1910), а біля кнайп-клубу «Купідон» встановлений металевий конверт із рядками

з вірша О. Ірванця «Латино-українська величальна» (1998), в якому поет багато років проводив «Першу поетичну каву».

Метою цього проєкту було вписати символічний простір Києва в український культурний контекст. На сайті «Читати Київ» можна пройти онлайн-квест для перевірки знань про місто та його літературний портрет, а у фізичному просторі – здійснити подорож повним маршрутом, намагаючись відшукати всі 20 табличок із цитатами. Щоправда, зараз це завдання значно ускладнене, оскільки частина табличок була повністю чи частково пошкоджена.

Отже, підсумовуючи, слід зазначити, що QR-коди застосовуються у творах різних жанрів і, будучи інтерактивними, надають доступ до матеріалів, що виконують ілюстративну, довідкову, сюжетотвірну, символічну або технічну рекламну функції. Вони допомагають поглибити читацьку інтерпретацію творів, встановлюють міцніший читацько-авторський зв'язок, даючи можливість розширити знання про біографію автора та якого естетичні погляди. Також QR-коди можуть поєднувати текст роману з його ідейним або формальним продовженням в іншому виді мистецтва (збірка «Абрикоси Донбасу» Люби Якимчук та однойменний музично-поетичний проєкт; книги серії «Нурлінь» О. Деканя та настільна гра за мотивами їхнього сюжету).

QR-коди можуть розташовуватися в будь-якій частині книги, залежно від того, задля доступу до яких матеріалів їх застосовують, а також відповідно до того, з яким фрагментом тексту паперового видання вони мають зв'язок; часом вони є частиною дизайну книги (як у збірці оповідань О. Деканя), іноді поряд із ними розташовують короткий підпис із поясненням, до яких матеріалів буде надано доступ після сканування (як у поетичній книзі «Річка з назвою птаха» О. Мимрука, у поетичній збірці «Повільна людина» М. Леоновича). Іноді замість QR-кодів можуть використовуватися інші графічні символи, що працюють за схожим принципом (як піктограми з роману «Доки світло не згасне назавжди» М. Кідрука), але тоді вони потребують використання спеціально розробленої для них програми-сканера.

Найчастіше зашифрована в QR-кодi інформація містить гіпер-покликання на інтернет-сторінку, де можна знайти додаткові фото/відео/аудіо/текстові матеріали, хоча іноді невеликий фрагмент тексту чи не надто важке зображення також розміщують одразу всередині такого коду (наприклад, як фраза «Прислухайся до води», прихована під QR-кодом до збірки «Річка з назвою птаха» О. Мимрука).

Авжеж, під час застосування QR-кодів можна зіткнутися з низкою проблем, пов'язаних, насамперед, із недовговічністю матеріалів, розташованих у мережі, та з ризиками пошкодження коду, надрукованого в паперовій книзі. Однак потенціал використання цієї технології набагато більший за її недоліки й обмежується лише уявою митця. Так, наприклад, окремою сферою застосування QR-кодів є література нонфікшн: у книзі спогадів людей, які воювали й допомагали Українській повстанській армії «#Моя УПА» (2022) містяться QR-коди з покликаннями на аудіозаписи із голосами учасників подій; у «Марсіанах на Хрещатику» (2023) Віри Агеєвої є QR-код із картою визначних київських локацій; у книгах проєкту «Ukrainer» є QR-коди з посиланнями на додаткові відеоматеріали. Окремим широким полем для використання цієї технології є дитяча література: у збірці «Хоробрі казки» (2023) В. Мурованої та І. Виговської поряд із текстами розташовані QR-коди з покликанням на аудіоверсії казок, начитані відомими українськими діячами культури й мистецтва. У виданнях серії «Книжечка-мандрівочка» наявні QR-коди, які надають доступ до відеоподорожей тими містами, про які йдеться в кожній конкретній книзі. Часто дитячі видання містять елемент доповненої реальності, побачити який можна у той самий спосіб, що й матеріали, приховані під QR-кодами – за допомогою застосування програми-сканера (книги серії «Природа» Дар'ї Паламарчук, «Дивозбірка для допитливих дітей» Анни Дьоміної тощо).

Отже, QR-код – одна з головних цифрових технологій сучасності і яскраве діджимодерністське явище. Вона додає нових вимірів традиційній паперовій книзі, роблячи її інтерактивною, та змінює сам процес читання.

2.2. Штучний інтелект як інструмент створення літературно-мистецьких творів

Людина з давніх-давен, бажаючи уподібнитись богові-творцю, а також прагнучи модернізувати й спростити своє життя, переймалася ідеєю штучного створення мислячої істоти чи механізму, наділеного людськими якостями. Відображення цього можна знайти в літературі й мистецтві різних часів і народів. Так, у грецькій міфології є легенда про безіменну дівчину, статую якої створив із мармуру різьбяр Пігмаліон, а потім оживила богиня Афродита. Пізніше до цього сюжету літератори зверталися досить часто – Овідій у книзі «Метаморфози» (2 – 8 рр. н. е.), Жан-Жак Руссо в п'єсі «Пігмаліон» (1770), де дівчина вперше отримала ім'я – Галатея, Бернард Шоу в однойменній комедії (1912), а також Олена Пчілка в оповіданні з тією ж назвою (1884). В єврейській міфології згадуються големи – глиняні істоти, що створювалися й контролювалися рабинами-кабалістами. Легенда про голема виникла приблизно напочатку XVII століття в Празі. Середньовічні алхіміки були захоплені ідеєю створення штучних людей – гомункулів, про що можна прочитати в багатьох художніх творах, зокрема й у «Фаусті» (1790) Й.-В. Гете. Штучно створеними людьми є монстр Франкенштайн із роману «Франкенштайн або Сучасний Прометей» (1818) Мері Шеллі, лялька Олімпія з казкової новели «Піщана людина» (1817) Е. Т. А. Гофмана, механічна Марія з роману «Метрополіс» Т. фон Гарбу (1925), а також роботи з п'єси Карела Чапека «Р.У.Р» («Росумові Універсальні Роботи», 1920). В українській літературі кібернетичні роботи згадуються в романі «Залізний бунт» В. Владка, що був переробленим і доповненим варіантом роману «Ідуть роботарі» (1929) цього ж автора, у творчості Олесь Бердника тощо. Штучні люди, механічні роботи й розумні комп'ютери тривалий час лишалися плодом уяви письменників-фантастів, а науковці могли лише мріяти про те, щоб втілити подібні розробки в життя. Утім, уже в середині XX століття прогрес досяг того етапу розвитку, на якому поява таких технологій стала реальною.

Історія розвитку штучного інтелекту (скорочено – ШІ, від англ. artificial intelligence – AI) починається в 1950 році, коли англійський математик Алан

Тюрінг опублікував статтю «Обчислювальні машини та розум» (англ. «Computing Machinery and Intelligence»). У ній науковець описав тест (широко відомий зараз під назвою «Тест Тюрінга»), за допомогою якого можна визначити, чи досяг машинний інтелект людського рівня. Сьогодні штучний інтелект дедалі ближчий до того, аби пройти цей тест і перевести людство в епоху технологічної сингулярності – час, коли науково-технічний прогрес перевершить можливості людського інтелекту й стане недоступним для розуміння. Зараз програми штучного інтелекту багатofункціональні: ChatGPT, наприклад, може писати, редагувати й перекладати тексти, допомагати з кодуванням різними мовами програмування, допомагати з різноманітними обчисленнями, та й узагалі, будучи чат-ботом нового покоління, він може виконувати функції повноцінного співрозмовника. Однак тривалий період, попри великі амбіції науковців, що займалися розробками в цій галузі інформатики, ШІ був здатен виконувати дуже обмежену кількість задач.

Так, перший штучний інтелект було створено групою вчених на чолі з американським дослідником А. Ньюеллом, якому в 1954 році спала на думку ідея написати програму для гри в шахи. Як зазначає у своєму дослідженні, присвяченому еволюції розробок штучного інтелекту в Україні та світі О. Подгаєцький, у 1956 році в результаті спільної роботи А. Ньюелла, аналітиків корпорації «RAND Corporation» Дж. Шоу та Г. Саймона, а також колективу нідерландських психологів під керівництвом А. де Гроота, була створена перша символна мова обробки списків «ПЛ1», за допомогою якої в тому ж році була розроблена й перша програма-ШІ «Логік-Теоретик» (англ. Logic Theorist), призначена для автоматичного доведення теорем в обчислювальній висловлювання. [Подгаєцький 2012, с. 48]. У 1957 році з'явилися й перші шахові програми в США та СРСР. Звідтоді програми для гри в шахи стали одним із ключових напрямків розвитку штучного інтелекту. Так, у 1967 році відбувся міжнародний шаховий «Матч століття» між шаховими програмами з СРСР та США, а з 1974 року почали проводитися щорічні шахові чемпіонати серед програм [Подгаєцький 2012, с. 49].

Авжеж, потенціал застосування штучного інтелекту не обмежувався сферою створення шахових програм. Так, у 1960-ті роки в Інституті кібернетики в Києві, що тепер має назву Інститут кібернетики імені В. М. Глушкова НАН України, під проводом М. Амосова почав роботу відділ біологічної кібернетики, співробітники якого займалися моделюванням діяльності органів і фізіологічних систем, моделюванням психологічної діяльності, дослідженнями нейромереж, створенням медичних інформаційних систем [Подгаєцький 2012, с. 49]. Штучний інтелект розглядався як важливий інструмент для вирішення задач у кожному з цих напрямів наукових пошуків. Крім того, О. Подгаєцький, узагальнюючи погляди М. Амосова на проблему штучного інтелекту, вказує, що, на думку академіка, цю технологію можна застосовувати в галузі робототехніки, в медицині, у вихованні дітей, в економіці [Подгаєцький 2012, с. 49]. Сучасні наукові досягнення підтверджують точність спостережень М. Амосова: так, алгоритм ШІ BioMind спочатку навчився розпізнавати онкологічні захворювання краще, за лікарів-людей (AI and IP, p. 821, 2018), а потім і прогнозувати раннє розширення гематоми при внутрішньомозковому крововиливі за результатами аналізу зображення неконтрастної комп'ютерної томограми (BioMind, 2018); важливими в галузі охорони здоров'я стали розробки штучного інтелекту компанії Google DeepMind (DeepMind, 2017); в економіці штучний інтелект застосовується, зокрема, для реалізації кредитного скорингу (Цеслів, 2022) тощо.

Загалом, на сьогоднішній день у світі існує кілька основних напрямків розвитку штучного інтелекту. Дослідники А. Колесніков та О. Карапетян у своїй статті, присвяченій аналізу переваг та загроз використання штучного інтелекту, наводять список основних галузей, де затребуваний ШІ, до якого, крім медичної діагностики, економіки та фінансів входять такі:

– машинне навчання, основна ідея якого полягає в тому, щоб системи могли розвиватися на основі нових даних, без потреби постійного ручного втручання в код;

– розпізнавання образів та голосу;

– генерація природної мови;

- розробка автономних систем;
- дослідження й освіта;
- стартапи й інновації;
- креативність [Колесніков, Карапетян 2023].

Креативні індустрії, на думку А. Колеснікова та О. Карапетяна, – це дуже перспективна сфера застосування штучного інтелекту: «він (*штучний інтелект*. – прим. моя) може використовуватися для автоматичної генерації контенту, такого як музика, малюнки, тексти, відео, графічні ефекти, анімація, творчі ідеї та інші твори» [Колесніков, Карапетян 2021]. У цьому контексті слід насамперед згадати так званих «віртуальних співрозмовників», а також програми генеративного штучного інтелекту.

Першим «віртуальним співрозмовником» стала програма «Еліза» (англ. «ELIZA»), яку розробив у 1966 році американець Дж. Вайзенбаум. О. Подгаєцький стверджує, що подібні до «Елізи» програми працюють за дуже простим принципом: «вони шукають ключові слова у словах людини і для кожного ключового слова або словосполучення є заздалегідь готова відповідь» [Подгаєцький 2012, с. 50]. У 1995 році Р. Уоллес, натхненний «Елізою», розробив чат-бот, який тривалий час лишався найпопулярнішим, – «Аліса» (англ. «A.L.I.C.E.»), код якої кілька разів переписувався й удосконалювався, проте, попри різноманітні відзнаки на міжнародних конкурсах, ця програма так і не змогла пройти тест Тюрінга. Сьогодні наступником цих технологій можна вважати чат-бот із генеративним штучним інтелектом ChatGPT від OpenAI (створений у 2022 році). Цей віртуальний співрозмовник і помічник наразі найвідоміший і найбільш обговорюваний серед усіх подібних програм: власне, саме завдяки йому до питань ШІ повернувся інтерес суспільного загалу, а перед письменниками розкрилися нові можливості у створенні художніх творів. Інший популярний породжувальний штучний інтелект, який дедалі частіше використовується в літературі – Midjourney. За допомогою нього можна генерувати найрізноманітніші зображення. Хоча явища генерованого (генеративного) мистецтва загалом і літератури зокрема виникли ще в ХХ

столітті, за часів постмодернізму, значного розвитку вони набули лише протягом останніх років завдяки розвитку технологіям ШІ й мають розглядатися саме в контексті діджимодерністської поетики й естетики.

Загалом у літературі й довкола неї ШІ найчастіше застосовують задля виконання таких завдань:

- генерація ідей для художніх творів;
- розробка структури художнього твору, плану написання;
- генерація прозових текстів за користувацькими запитами (промптами);
- генерація поетичних текстів за користувацькими запитами – промптами (від англ. «prompt» – підказка);
- генерація супровідних до основного тексту візуальних матеріалів (ілюстрації, обкладинки);
- генерація візуальної частини в коміксах (веб-коміксах);
- генерація візуальних матеріалів чи інших текстів за запитами, що є цитатами з художньої літератури;
- генерація музичних композицій (пісень) на основі поезії.

Отже, інструменти штучного інтелекту можуть успішно застосовуватися на всіх етапах створення літературного твору, починаючи з допомоги в пошуку інформації перед написанням тексту, розробки ідеї, сюжету, плану письма, часткової чи повної генерації тексту і закінчуючи виконанням деяких функцій бета-рідера, коректора, редактора й навіть ілюстратора.

Так, група науковців із Китаю, Сінгапуру й США провела дослідження процесу написання літературного твору в співавторстві людини й штучного інтелекту, результати якого висвітлено в статті «Штучний інтелект в ролі Активного Письменника: стратегії взаємодії зі згенерованим текстом у колаборативному написанні художньої літератури людиною та ШІ» (англ. «AI as an ActiveWriter: Interaction strategies with generated text in human-AI collaborative fiction writing», 2022). Дев'ятьом учасником експерименту (у статті їх називають користувачами), які вже мали письменницький досвід раніше, було запропоновано написати науково-фантастичну історію про пошуки людьми

нового дому за допомогою спеціальної колаборативної письменницької системи з веб-інтерфейсом, створеної на основі генеративного штучного інтелекту GPT-2. Система мала два режими: «Режим редагування» (із можливістю переписувати або регенерувати частини тексту, сформовані штучним інтелектом) та «Режим без редагування» (без такої можливості). Кожен із користувачів мав створити по одній історії в обох режимах і пройти після цього опитування щодо досвіду взаємодії зі штучним інтелектом. Історії склалися з 5 абзаців, 2 з яких були згенеровані ШІ, а 3, відповідно, написані людиною.

Результати експерименту засвідчили, що непередбачуваність роботи штучного інтелекту, продиктована непрозорістю процесу генерації тексту та його неконтрольованістю користувачем, робить ШІ чудовим генератором ідей. Нейромережа здатна створювати несподівані сюжетні повороти, але сам текст не завжди має високий художній рівень. Через це можливості редагування й повторної генерації сформованих штучним інтелектом фрагментів тексту є ключовими в роботі з цим інструментом. Функції редагування й регенерації мають бути доступні користувачеві протягом усього процесу роботи з генеративним ШІ, так само як і функція відновлення всіх варіантів згенерованого тексту. Цікавим також є те, що деякі користувачі розглядали таку ШІ-технологію як своєрідну програму-тренажер із написання художніх текстів, а не як повноцінного співавтора [Yang & Co. 2022].

Прикладом застосування на практиці технології штучного інтелекту в написанні прозових літературних творів, а також зразком генерованої художньої прози в Україні є проект Kazka.fun²² розробниками якого виступили троє харків'ян: Зоя та Володимир Стеценки й Артем Буйновський. Сервіс Kazka.fun використовує можливості штучного інтелекту ChatGPT для швидкого генерування казок. Усе, що потрібно для створення тексту, – зареєструватися на сайті й заповнити форму, обравши одну з запропонованих тематичних категорій (зараз їх доступно чотирнадцять: джунглі, козаки, космос, лицарі та принцеси,

²² Kazka.fun. (б.д.). *Kazka.fun*. URL: <https://kazka.fun/> (дата звернення – 06.11.2024).

школа тощо) та, за потреби, вигадавши ім'я головного героя й кілька подій сюжету. Загалом можна обмежитися лише тематичною категорією, тоді головного героя й сюжет нейромережа вигадає самостійно. Після цього штучний інтелект швидко згенерує коротку історію, написану для полегшення дитячого сприйняття лексично й синтаксично простою мовою, а також проілюструє її одним зображенням. Після генерування казку й ілюстрацію до неї можна відредагувати: художня якість нередатованих історій здебільшого доволі низька. Протягом однієї доби користувач сервісу Kazka.fun може безкоштовно згенерувати до п'яти казок, кожна з яких відображається на його особистій сторінці та в розділі сайту «Нові казки». Казки доступні для ознайомлення широкому загалу, прочитати й вподобати їх можуть і не зареєстровані користувачі сервісу, а найпопулярніші історії автоматично потрапляють на головну сторінку Kazka.fun. Так, на момент написання цієї роботи найбільш уподобаними на сайті є казка «Марго та глупі москалі» користувача під нікнеймом Yuriy, серія казок «2-Б Мафія, пригоди тварин», «2-Б Школа чарівництва: незвичайні уроки Оксани Ярославівни» користувачки Natalie, серія казок про Кота Пулю користувача Мороза Ярослава.

Як засвідчує дослідження американських науковців Б. Портера та Е. Мачері з кафедри історії та філософії науки Університету Пітсбурга, сучасний пересічний читач не завжди може відрізнити вірш, написаний штучним інтелектом, від поезії, написаної людиною. Так, автори статті стверджують: «Поезія, створена штучним інтелектом, в оцінках неекспертів досягла рівня зображень, створених штучним інтелектом: у різних епохах і жанрах поезії неекспертні учасники не можуть відрізнити поезію, написану людиною, від віршів, створених штучним інтелектом, без втручання людини або спеціального налаштування» [Porter, Machery 2024]. Таких висновків дослідники дійшли в результаті проведення двох експериментів. У першому експерименті науковці обрали по 5 віршів із творчої спадщини 10 визначних англійських поетів, що охоплюють більшу частину історії англійської поезії: Джеффри Чосер (1340-1400), Вільям Шекспір (1564-1616), Семюел Батлер (1613-1680), лорд Байрон

(1788-1824), Волт Вітмен (1819-1892), Емілі Дікінсон (1830-1886), Т.С. Еліот (1888-1965), Аллен Гінзберг (1926-1997), Сильвія Плат (1932-1963) та Доротея Ласкі (1978-), а також згенерували за допомогою ШІ ChatGPT 3.5 по 5 віршів у стилі кожного з них (Портер, Мачері 2024). 1634-ох учасників експерименту випадковим чином розподілили між цими десятьма поетами й дали прочитати по 10 віршів – 5 згенерованих ШІ й 5 справжніх. У результаті опитування, проведеного після цього, більшість респондентів визначили написані ШІ вірші як створені людиною, а написані класиками поезії визначили як згенеровані штучним інтелектом.

У другому експерименті з попередньої вибірки в 100 віршів дослідники відібрали 10 – по одному від кожного поета, із яких 5 так само були згенеровані за допомогою ChatGPT 3.5, а 5 були написані класиками. 696 учасників другого експерименту розподілили на 3 групи: першій повідомили, що всі тексти написані людиною, другій сказали, що це тексти, згенеровані ШІ, а третій групі не надали жодної інформації про авторство. Після цього учасників попросили оцінити вірші за 14 характеристиками, серед яких були краса, емоційність, ритм, оригінальність. Група, яка сприймала вірші як такі, що були згенеровані ШІ, оцінила кожен з 10 поезій нижче за всіма критеріями, а група, яка не мала інформації про авторство текстів, поставила вищі оцінки текстам, створеним за допомогою Chat GPT 3,5. За підсумками обох експериментів Б. Портер та Е. Мачері дійшли висновку: «люди тепер не можуть відрізнити поезію, створену штучним інтелектом, від поезії відомих поетів-людей, вони більш схильні вважати, що вірші, створені штучним інтелектом, написані людиною, і вище оцінюють поезію, створену штучним інтелектом, за кількома естетичними параметрами. Ми пояснюємо це хибними очікуваннями людей щодо можливостей штучного інтелекту та їхніми власними естетичними вподобаннями» [Porter, Machery 2024].

Прогрес у можливостях генеративного штучного інтелекту (щонайменше, в контексті створення англомовної поезії, оскільки рівень якості генерованого штучним інтелектом тексту досить сильно залежить від мови) очевидний: якщо

науково-фантастичні твори, які створювали 9 користувачів у рамках експерименту 2022 року [Yang & Co. 2022], генерувалися в системі на основі GPT 2 й мали відносно низьку художню якість, то вірші, створені за допомогою новішого Chat GPT 3.5 набагато якісніші й подібніші до людського письма. Однак попри це, а також попри поширення численних поетичних генераторів, заснованих на інших нейромережах, створення поезії за допомогою програм ШІ лишається радше розвагою, ніж серйозною літературною творчістю, а самі вірші публікуються здебільшого в Інтернеті. Так, наприклад, Вахтанг Кіпіані, відомий український журналіст, письменник та історик, 19 лютого 2023 року опублікував у соціальній мережі «Фейсбук» пост зі скриншотом згенерованого ШІ вірша й підписом: «Попросив штучний інтелект написати вірш про Вахтанга Кіпіані в стилі Тараса Шевченка. Вибач, дорогий Григоровичу» [Вахтанг Кіпіані 2023, 19 лютого]. Текст згенерованого вірша такий:

«Послухайте ж, брати і сестри, про Вахтанга я вам співаю
Словами правди, щирості та любові в серці своєму зберігаю.

Не музикант він, як ні він, але журналіст правди знає,
Розкриває нам таємниці, збирає краплі правди на струні своїх слів.

Талановитий та щирість має, тільки правду говорить у своїх творах,
Підіймає нас, щоб ми не забували, що свобода – то наша основа.

Він сильний, як степ і нескорений, як Дніпро,
Він тверезий, як розум, і щирий, як любов, що в серці гріє.

Його слова, наче зброя, яка правди іншим роз'яснює,

І ми знаємо, що завжди можемо на нього розраховувати, віримо та вшановуємо його слова.

Ось такий Вахтанг – боєць за правду і свободу,

Той, хто в душах наших світлом, теплом і любов'ю завжди пройде» [Вахтанг Кіпіані 2023, 19 лютого].

Вочевидь, із поезією Тараса Шевченка цей згенерований вірш про Вахтанга Кіпіані пов'язують ключові слова: «правда», «свобода», «Дніпро», «брати», «сестри», «степ», «зброя», а також героїчний пафос, проте ані ритмічно, ані строфічно, ані стилістично нічого спільного з творчістю класика цей текст не має.

Періодично вірші, згенеровані штучним інтелектом, з'являються й на Інтернет-сторінках українських ЗМІ. Так, наприклад, до Всесвітнього дня поезії в березні 2023 року видання «Еспресо.Захід» опублікувало добірку з 5 поетичних текстів про Львів, створених штучним інтелектом [Еспресо. Захід, URL: <https://zahid.espresso.tv/den-poezii-5-virshiv-napisanikh-shtuchnim-intelektom-pro-lviv>]. Один із них такий: «Дощі лютують у Львові, / Місто вже замкнуло в тумані. / Ратуша мовчить, мер спить, / А кава зігріває зимні дні». [Еспресо. Захід, URL: <https://zahid.espresso.tv/den-poezii-5-virshiv-napisanikh-shtuchnim-intelektom-pro-lviv>].

Як бачимо, у цей текст штучний інтелект увів кілька образів, які асоціюються зі Львовом: «дощ», «туман», «ратуша», «кава». Досить комічною є й згадка про мера, який спить: у Львові з 2006 року посаду міського голови обіймає Андрій Садовий.

Отже, в українському культурному просторі написані за допомогою генеративного штучного інтелекту поетичні й прозові твори поки що представлені недостатньо широко, хоча перспективи розвитку цих літературних форм великі. Так, наприклад, у січні 2025 року на літературній онлайн-платформі «АРКУШ» було оголошено конкурс оповідань «Кіберпанк 2025: код майбутнього», організатори якого заохочують потенційних учасників застосовувати можливості ШІ в написанні конкурсних творів. За результатами конкурсу запланована публікація самвидавної збірки найкращих оповідань.

Потенціал застосування ШІ не обмежується традиційними літературними формами. Так, наприклад, Центр національного спротиву ССО ЗС України розпочав у липні 2023 року проект, у рамках якого було заплановано створити серію коміксів «Спротив комікс» про боротьбу українців із російськими загарбниками на тимчасово окупованій території України. Як вказано в пості на офіційній сторінці Центру національного спротиву у соціальній мережі «Фейсбук», комікс створювався за допомогою сервісів штучного інтелекту, а в його основу лягли реальні події зі зміненими деталями та певними художніми допрацюваннями [Спротив 2023, 5 липня]. Перший випуск серії отримав назву «Час русні спливає». У ньому зображена коротка історія про двох підлітків із окупованого маленького містечка на півдні України, які замальовують російську окупаційну символіку кольорами українського прапора. Згодом, у січні 2024 року, цей випуск, а також другий випуск серії під назвою «Герої під окупацією. Історії опору та відваги» були випущені у вигляді коротких відео на платформі «Ютуб». Навесні 2024 року «Видавництво Старого Лева» долучилося до цього проекту й почало безкоштовно вкладати паперову версію коміксу в книжкові посилки в прифронтові області України.

Набагато частіше в Україні генеративний штучний інтелект застосовується для створення супровідних візуальних матеріалів у книжкових виданнях – ілюстрацій та обкладинок. У цьому дослідженні вже частково зачіпалося це питання (див. підрозділ 1.3), однак, окрім згадуваних раніше видань, слід назвати ще кілька, а саме: збірку поезій Марини Пономаренко «Книжка любові і люті» («Видавництво Старого Лева», 2023), нонфікшн Андрія Харука «Бойовий сокіл. Історія F-16» («Віхола», 2024), кіберпанк-роман Еліела Дрейка «Синтеза» («ТУТ», 2024). Еліел Дрейк – псевдонім українського письменника родом із Чернівців, який із 2019 р. живе в Празі, а в його романі «Синтез» штучний інтелект застосовувався не тільки в розробці обкладинки, а й під час створення 125-ти ілюстрацій, кожену з яких після генерації автор редагував і доопрацьовував.

Також у 2024 році в Україні стався прецедент, про який йдеться в повідомленні на сайті Українського національного офісу інтелектуальної власності та інновацій: «IP офіс здійснив державну реєстрацію авторських прав та видав свідоцтва на дитячу книгу та збірку віршів, які проілюстровані зображеннями, згенерованими ШІ. Йдеться про дитячу книгу Анни Хорольської «Зачарована пригода Руфуса» та збірку Андрія Сітнікова «Вірші незакінченої війни» [IP office 2024, 20 вересня].

Також слід зазначити, що більшість електронних обкладинок до текстів, розміщених на самвидавних літературних онлайн-платформах «Аркуш» та «Букнет» створені за допомогою генеративного штучного інтелекту.

Цікавим прикладом застосування ШІ є літературно-мистецький проєкт «PoetrAI» (від англ. «poetry» – поезія та «AI» – ШІ)²³, заснований українською поеткою й дизайнеркою Оксаною Гаджій навесні 2023 року. Основною платформою для реалізації проєкту стала сторінка в соціальній мережі «Інстаграм», хоча частково пости звідти дублювалися також у «Фейсбукі» та «Твіттері»/«Ікс». Оригінальність «PoetrAI» полягає в тому, що промптами, за якими штучний інтелект генерує зображення, є цитати або окремі образи з поезій українських авторів – від визнаних класиків до представників наймолодшого літературного покоління. Так, за допомогою нейромереж Midjourney та DALLE-2 Оксана Гаджій згенерувала, а потім обробила й опублікувала ілюстрації до віршів Юрія Андруховича, Олега Лишеги, Сергія Жадана, Оксани Забужко, Миколи Воробйова, Олександра Ірванця, Олега Коцарева, Михайла Жаржайла, Зази Пауалішвілі, Олександра Мимрука, Богуслава Поляка, Лесик Панасюка, Ірини Шувалової, Артура Дроня, Олексія Долгульова, Андріани Кіндратович та багатьох інших. На кожній ілюстрації Оксана Гаджій вказує, яка саме цитата з поезії стала промптом для ШІ. Так, наприклад, ілюстрація до вірша Ю. Андруховича «Планетарій» згенерована на основі рядків «небо зі сферичної башти / випнуте мов око циклопове», і являє собою зображення химерного ока з

²³ Poetrai_ua. (б.д.). *Poetrai_ua – Instagram profile*. Instagram. URL: <https://www.instagram.com/neurobandura> (дата звернення – 27.12.2024).

повіками синього кольору й зіницею у вигляді Землі [Poetrai_ua 2023, 7 квітня]. Вірш А. Дроня «Перше до коринтян» було проілюстровано зображенням трьох мишей, що визирають з-під розірваної й запиленої тканини біля розбитої стіни, а промптом для штучного інтелекту стала цитата «Прокидається любов уночі / коли миші в бліндажі заповзають / під її бушлат» [Poetrai_ua 2024, 11 червня].

Проект «PoetraAI» Оксани Гаджій слід розглядати не лише крізь призму застосування генеративного штучного інтелекту, але й як інтермедіальне мистецьке явище, а також як своєрідну мережеву антологію української поезії останніх десятиліть.

Український письменник і дизайнер Мартин Якуб теж реалізував кілька літературно-мистецьких проєктів, пов'язаних із породжувальним ШІ. Так, навесні 2023 року в Житомирському обласному літературному музеї відбулася виставка «Живі «розстріляні»», на якій було презентовано чорно-білі світлини 15 представників «Розстріляного відродження», створені М. Якубом за допомогою штучного інтелекту [Українформ 2023, 14 береня]. Зображення формувалися на основі реальних фотографій письменників, а додатковою умовою генерації було показати митців так, наче вони зустрілися в барі. У результаті М. Якуб отримав близько 100 варіантів фото для кожного письменника, із яких обрав по одному найвдалішому. Список авторів, чиї згенеровані за допомогою ШІ фото були представлені на виставці, такий: Олекса Влизько, Григорій Епик, Микола Зеров, Майк Йогансен, Григорій Косинка, Микола Куліш, Лесь Курбас, Мирослав Ірчан, Валер'ян Підмогильний, Євген Плужник, Василь Седляр, Михайль Семенко, Олена Теліга, Микола Хвильовий. Критерієм відбору персоналій для виставки М. Якуб називає якість архівних фотографій, на основі яких штучний інтелект мав згенерувати світлини в барі [Чириця 2023, 3 грудня]. А метою такого літературно-мистецького експерименту М. Якуб визначив популяризацію української культури за допомогою інструментів сучасного світу [Історична правда 2023, 21 березня]. Біля кожного фото письменника було розміщено його цитату, а також QR-код, перейшовши за яким можна побачити підписані іменами письменників снаряди українських артилеристів.

Згодом виставка була представлена й в інших містах України – у Києві Вінниці, Рівному Хмельницькому, Звягелі, Стрії тощо, а також закордоном, зокрема, у Кракові. Ідейним продовженням цього проєкту стало створення календаря на 2024 рік «Титани двадцятих» [Укрінформ 2023, 3 грудня], до якого увійшли згенеровані ШІ фото Мирослави Сопілки, Ладі Могилянської, Майка Йогансена, Володимира Свідзінського, Валер'яна Підмогильного, Мирослава Ірчана, Григорія Косинки, Миколи Зерова, Михайля Семенка, Миколи Хвильового, Гео Шкурупія, Валер'яна Поліщука. Під кожен місяць було підібрано письменника й фрагмент його вірша, відповідно до сезону.

Наступним мистецьким проєктом із використанням генеративного штучного інтелекту, який М. Якуб реалізував на замовлення Управління культури і туризму Звягельської міської ради, стало створення зображень про життя Лесі Українки [Укрінформ 2024, 21 лютого], проведення навесні 2024 року в Літературно-меморіальному музеї Лесі Українки в місті Звягелі виставки «Леся Українка очима штучного інтелекту», і видання набору листівок «Леся Українка через призму штучного інтелекту». Зображення були згенеровані на основі справжніх фотографій письменниці, а також її епістолярної спадщини та спогадів. Так, наприклад, у наборі є листівка зі згенерованим зображенням новонародженої Лесі Українки на руках в її батька, Петра Косача (Звягель, 1871), листівка із зображенням Лесі Українки в Єгипті під час спостереження за кометою Галлея (1910), листівка із зображенням Лесі Українки у віденському театрі, яка була створена на основі листа до сестри Ісидори про відвідини опери «Отелло» Джузеппе Верді.

Останнім часом популярності набуває ще один спосіб застосування штучного інтелекту – перетворення поетичних текстів на пісні. У цьому контексті слід згадати проєкт «Нейро Бандура» (також «NeuroBandura»), який з літа 2024 року реалізується на кількох онлайн-платформах: на відеохостингу «Ютуб»²⁴, у соціальних мережах «Інстаграм», «Фейсбук» і «Тікток», а також у месенджері

²⁴ Neuro Bandura. (б.д.). *Neuro Bandura – YouTube channel*. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/@neurobandura> (дата звернення – 19.07.2024).

«Телеграм»²⁵. Засновником проєкту є Ігор Мореходов, український промпт-інженер і спеціаліст зі штучного інтелекту. В описі проєкту на кожній із платформ «Нейро Бандури» вказано: «Класика української поезії в новому звучанні. Тут AI перетворює безсмертні вірші на сучасні пісні. Слухайте, як оживає спадщина!»²⁶. Основним ресурсом для «Нейро Бандури» є саме ютуб: там публікуються відео до пісень на вірші відомих українських поетів, музичний і візуальний складник яких згенерований за допомогою ШІ. Інакше кажучи, нейромережею за запитом І. Мореходова генеруються голос та інструментальна частина пісні, а також створюється відео – зазвичай це анімоване зображення автора поетичного тексту. Так, у рамках проєкту вже було згенеровано пісні на основі віршів Лесі Українки («Хотіла б я піснею стати», «Надія», «Хто вам сказав, що я слабка», «Скрізь плач, і стогін, і ридання»), Тараса Шевченка («Минають дні, минають ночі», «Садок вишневий коло хати», «Мені однаково»), Василя Стуса («Не любити тебе – не можна», «Терпи, терпи – терпець тебе шліфує», «Господи, гніву пречистого...») та багатьох інших українських поетів-класиків. А от до вірша Лесі Українки «Як дитиною, бувало...» штучним інтелектом було згенеровано тільки музику: текст виконала співачка Олена Тополя, раніше відома під псевдонімом Alyosha. На шоу «РанокПро» на «Радіо Промінь» І. Мореходов під час обговорення цієї пісні наголосив: «Штучний інтелект сам по собі нічого не створює, це такий самий інструмент, як і всі інші інструменти. Просто це новий інструмент, до якого люди ще не звикли. Як раніше в свій час з'явився комп'ютер, і це додало додаткових можливостей як музикантам, так і режисерам, які знімають кліпи й фільми, так само і штучний інтелект. Це інструмент, який надає можливості, але всім керує і створює все одно людина» [Радіо Промінь 2024, 4 листопада].

²⁵ 1) Neuro Bandura. (б.д.). *Neuro Bandura – Instagram profile*. Instagram. URL: <https://www.instagram.com/neurobandura> (дата звернення – 19.07.2024); 2) Neuro Bandura. (б.д.). *Neuro Bandura – Facebook page*. Facebook. URL: <https://www.facebook.com/neurobandura/> (дата звернення – 19.07.2024); 3) Neuro Bandura. (б.д.). *Neuro Bandura – TikTok profile*. TikTok. URL: <https://www.tiktok.com/@neurobandura> (дата звернення – 19.07.2024); 4) Neuro Bandura. (б.д.). *Neuro Bandura – Telegram channel*. Telegram. URL: <https://t.me/neurobandura> (дата звернення – 19.07.2024).

²⁶ Див. покликання 25.2.

Відео й музика з каналу «Нейро Бандури» на ютубі повністю або частково дублюються на решті платформ проєкту, що сприяє його популяризації. Загалом практика творення пісень на основі поезії за допомогою штучного інтелекту стає дедалі поширенішою: так, Тетяна Ткаченко згенерувала пісню на вірш сучасної української поетки Олени Павлової «Гранатова», скориставшись нейромережею «Suno AI» [Olena Pavlova 2024, 13 серпня]. Авторка оригінального тексту доволі високо оцінила якість музичної композиції, помітивши лише кілька помилок у наголосах, яких, «співаючи», припустився ШІ – у словах «спина» й «звірами», а також відзначивши нейтральність голосу штучного виконавця [Olena Pavlova 2024, 13 серпня].

Сучасна гуманітаристика потребує проведення всебічного аналізу ставлення науковців – філософів, літературознавців, мистецтвознавців, музикознавців, культурологів – до застосування ШІ в креативних індустріях. Наразі подібних досліджень в Україні та світі проведено небагато, але навіть за результатами тих, що вже доступні, можна зробити певні висновки. Так, наприклад, колектив індонезійських учених за допомогою методу фокус-групи (фокус-група складалася з трьох літературознавців із різних університетів Індонезії) з'ясував таке:

- учені побоюються, що ШІ може негативно вплинути на ідеали й традиції літератури, а також призвести до зменшення кількості новаторських і художньо значущих творів;

- на думку літературознавців, ШІ може бути помічним у створенні літератури різними мовами й у різних форматах, що дозволяє залучити до читання нову аудиторію, не зацікавлену в рецепції традиційних літературних форм;

- науковці вважають, що людина відіграє визначальну роль у процесі створення літератури за допомогою ШІ, штучний інтелект без людського втручання не здатен згенерувати художньо вартісний літературний твір;

– літературознавці наголошують на необхідності юридичного регулювання та впровадження етичних стандартів у розвитку ШІ в літературних цілях [Setiawan & Co. 2024, p. 3362].

Самі автори цього дослідження визнають, що позиція трьох індонезійських науковців не може відповідати поглядам усіх літературознавців у світі, однак перераховані вище проблеми ШІ та ШІ-генерованої літератури можуть послугувати гарним початком наукової дискусії.

Водночас серед пересічних читачів сьогодні точаться активні суперечки щодо застосування технологій штучного інтелекту в креативних індустріях. Дещо ілюстративним у цьому контексті є відкрите опитування, яке розпочала 24 серпня 2024 року блогерка Тетяна Гонченко на своєму літературному телеграм-каналі «Непозбувний книгочитун»²⁷. Метою опитування було визначити ставлення підписників її каналу до використання ШІ в книжкових обкладинках та ілюстраціях. Респонденти мали анонімно обрати один із трьох варіантів відповіді: «Негативно», «Позитивно / спокійно», «Мені байдуже / не помічаю». Станом на січень 2025 року опитування набрало 4323 голоси, із них 53% були за відповідь «Негативно», 27 % за відповідь «Мені байдуже / не помічаю», і лише 20% за відповідь «Позитивно / спокійно». Авжеж, попри досить велику вибірку, опитування Т. Гонченко не може претендувати на експертність, але дозволяє скласти певне враження щодо позиції зацікавлених у читанні літератури українців у питанні застосування генеративного штучного інтелекту.

Загалом можна виокремити кілька основних причин, із яких генеративний штучний інтелект у соціумі сприймається негативно:

– юридична, пов'язана з питанням авторського права: у сучасному українському законодавстві авторське право на об'єкти, створені комп'ютерною програмою без участі фізичної особи, регулюється Законом України Про авторські та суміжні права, у статті 33 якого йдеться про право особливого роду

²⁷ Непозбувний книгочитун (2024, 20 серпня). Як ви ставитеся до використання ШІ у обкладинках та ілюстраціях книжок?. Telegram. URL: <https://t.me/npzbvknkgchtn/11988> (дата звернення – 21.08.2024).

(sui generis) на неоригінальні об'єкти, згенеровані комп'ютерною програмою²⁸. У суспільстві через різночитання цієї статті або через незнання Закону виникають дискусії щодо правомірності створення й розповсюдження ШІ-контенту;

– етична, пов'язана з юридичною через питання плагіату: які матеріали генеративний штучний інтелект бере за референс (зразок) під час створення контенту, до яких даних він має доступ. Також у суспільстві має місце занепокоєння, що ШІ може позбавити частину професій місця на ринку праці;

– естетична, пов'язана з розповсюдженням переконанням, що штучний інтелект не здатен створити художньо вартісний твір;

– духовно-психологічна, пов'язана з переконанням, що творчість – це прерогатива людини, форма її чуттєвої діяльності й наслідок рефлексії, а генерований за допомогою штучного інтелекту твір «бездуховний» та «беземоційний»;

– онтологічна, пов'язана із занепокоєнням щодо можливого виходу штучного інтелекту з-під людського контролю: так, наприклад, організація Future of Life Institute оприлюднила відкритий лист із закликом призупинити розробку технологій штучного інтелекту, які були б потужнішими за GPT-4²⁹.

Утім, попри всі перераховані причини, породжувальний штучний інтелект загалом та генеративна література зокрема невпинно розвиваються. Завдяки ШІ постійно виникають нові мистецькі форми, що потребують детального опису й аналізу, а сам творчий процес спрощується, що робить його доступнішим для широкого загалу: професійні митці виходять на нове поле експериментів, дедалі більших масштабів набуває аматорська творчість. Підсумовуючи, слід зазначити, що технологія ШІ стала однією з найвпливовіших у сучасну цифрову епоху, але, хоч деякі фантазії авторів кіберпанк-романів і стали реальністю, ШІ так чи інакше являє собою просто ще один інструмент у руках людини.

²⁸ Верховна Рада України. (2020). Закон України "Про медіа" № 2811-IX. Законодавство України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2811-20> (дата звернення – 15.11.2024).

²⁹ 14. Future of Life Institute. (2023, березень). *Pause giant AI experiments: An open letter*. Future of Life Institute. URL: <https://futureoflife.org/open-letter/pause-giant-ai-experiments/> (дата звернення – 14.09.2023).

2.3. Літературні онлайн-платформи як електронно-цифровий простір діджимодерністської літератури

Окрім соціальних мереж типу «Фейсбук», «Інстаграм», «Твіттер/Ікс», месенджерів на кшталт «Телеграм» і різноманітних тематичних веб-форумів, в Інтернет-просторі література може існувати на спеціалізованих онлайн-платформах, які значно полегшують авторам (зокрема початківцям, аматорам і фікрайтерам) завдання знайти свою читацьку аудиторію. Подібні платформи можна розглядати як електронний аналог паперового самвидаву.

Так, дослідниця М. Женченко пропонує термін «цифровий самвидав», яким позначає «явище самостійного (без посередництва видавництва) видання, просування та дистрибуції авторами своїх творів за допомогою різноманітних технологічних платформ та цифрових сервісів» [Женченко 2016, с. 96]. Слід зауважити, що сучасний цифровий самвидав в Україні (як і сучасний паперовий самвидав) здебільшого не має політичних та ідеологічних передумов створення й поширення, на відміну від самвидаву, який був явищем 60-80-х рр. ХХ століття у Радянській Україні: тоді цим терміном позначали сукупність літературних, публіцистичних та інших текстів, що виготовлялися й розмножувалися кустарним способом без санкції влади й поширювалися всупереч офіційним заборонам і переслідуванням [цит. за: Секо 2012, с. 75].

М. Женченко досліджує цифровий самвидав як бізнес-модель, зосереджуючи свою увагу на комерційному аспекті цього явища, однак в Україні майже немає онлайн-платформ, які б дозволяли публікувати власну літературну творчість для продажу. Так, серед найпопулярніших українських літературних онлайн-платформ можна виокремити «Букнет» та «Аркуш». «Букнет» було створено в 2015 році, його перша назва – «Літнет», і спочатку він мав чотири версії – українську, іспанську, англійську та російську. У червні 2022 року засновник проєкту Сергій Грушко повідомив, що продав російську версію платформи. Автори «Букнету» мають можливість монетизувати власні публікації, але частка платних творів тут значно менша, ніж безплатних.


Україномовна літературна платформа «Аркуш» була заснована в 2021 році. Її слоган «Місце зустрічі читачів і письменників!» підкреслює одну з ключових особливостей подібних веб-сайтів – можливість активної авторсько-читацької комунікації. На момент написання цього дослідження функціонал «Аркуша» не передбачає продажу розміщеної на ньому текстів, лишаючись місцем вільної публікації й безплатного прочитання літератури.

І на «Букнеті», і на «Аркуші» працюють системи фільтрів та рекомендацій, за допомогою яких можна знайти найпопулярніші чи найновіші з-поміж представлених тут творів, обрати для прочитання прозові тексти різних жанрів, поезію та фанфікшн. На «Аркуші» також є розділ «Аудіокниги», в якому можна розмістити короткий опис і покликання на аудіозапис твору на іншому веб-ресурсі (здебільшого на «Ютубі»), а також передбачена можливість публікації літератури нон-фікшн, яка поділяється на категорії «саморозвиток», «науково-популярна література» та «юридична література», але таких творів на платформі меншість. Публікувати тексти на «Букнеті» та «Аркуші» можуть лише зареєстровані користувачі, читати – усі охочі.

Діджитальна форма літературних онлайн-платформ сприяє тому, що деякі автори використовують їх як допоміжний засіб популяризації творчості, публікуючи на них лише уривок тексту, який повністю доступний для прочитання на іншому ресурсі. Так, наприклад, на «Аркуші» розміщена демоверсія інтерактивної новели Сергія Рачинського «Кров та Кістки» [Рачинський 2023, 26 грудня] – фентезійного роману жахів про козацькі часи. На головній сторінці твору можна прочитати його анотацію, обрати одного з двох головних героїв – жадібного парубка Семена Вигуру або молоду відьму Орісю Перемийбиду, – і прочитати зав'язку сюжету. У коментарях до кожного з фрагментів тексту С. Рачинський розмістив покликання на продовження інтерактивної новели на окремому вебсайті [Кров та кістки, URL: <https://sites.google.com/view/blood-and-bones>], перейшовши за якими можна здійснити перший вибір – сюжетної ліній Семена чи Орісі, й отримати доступ до наступної частини тексту з подальшими подіями або швидким фіналом. Кожна

гілка історії має по п'ять можливих завершень, які залежать від прийнятих читачем рішень у точках сюжетних розгалужень. Веб-сайт «Крові та Кісток» функціонує за принципом комп'ютерних візуальних новел та паперових книжок – має автентичний дизайн, ілюстрації до кожного з фрагментів роману й систему гіперпосилань, за допомогою яких відбувається перехід між можливими варіантами розвитку оповіді. Також на ньому розміщені й обидві сюжетні зав'язки, тобто з літературного погляду веб-сайт абсолютно самодостатній, адже на ньому можна прочитати «Кров та Кістки» повністю. Однак знайти його інакше, ніж через сторінку з уривком на платформі «Аркуш», непросто – треба або знати автора й слідкувати за його соціальними мережами, або бути підписником ютуб-каналу «BooGaGarня», на якому розміщена низка відеороликів із аудіоверсією інтерактивної новели³⁰ (можливість здійснювати вибіртам також збережена: наприкінці кожного відео, що відповідає фрагментові тексту з веб-сайту, спливають віконечка-гіперпосилання на наступні ролики з різними варіантами продовжень історії). Так, у випадку з інтерактивної новели С. Рачинського «Кров та Кістки» літературна онлайн-платформа «Аркуш» виконує рекламну функцію, стаючи простором знайомства з оригінальним електронно-цифровим твором, який потребує окремого місця публікації в Інтернеті, насамперед, через свою нелінійну гіпертекстуальну форму.

Інколи онлайн-платформи разом із іншими технологіями віртуального спілкування сприяють розвитку нових літературних явищ, поява яких була б неможлива чи, щонайменше, значно ускладнена в часи до поширення Інтернету. Так, на «Аркуші» було реалізовано проєкт, що здобув два всеукраїнських рекорди: «Найбільший колектив авторів електронної книги» (228) та «Найбільша кількість сторінок електронної книги» (2833). Рекорди було зафіксовано 7 червня 2024 року Національним реєстром рекордів України на території

³⁰ BooGaGarня. (2024, 20 грудня). Сергій Рачинський - Кров та кістки # інтерактивна новела [Відео]. *YouTube*. URL: https://www.youtube.com/watch?v=iypukBPEtUs&ab_channel=BooGaGa%D1%80%D0%BD%D1%8F (дата звернення – 25.12.2024).

Міжрегіональної Академії управління персоналом у Києві, а твором-рекордсменом став колективний роман-печворк «Босорка», ідея й організація написання якого належить українському письменникові Сергію Батурі. У своїй статті, присвяченій концептуалізації нового літературного явища, С. Батура стверджує, що колективний роман-печворк – це новий жанр, «сутність якого полягає у залученні до написання твору групи різножанрових авторів з різним стилем, творчим методом, авторською естетикою та навіть мовою. Оскільки учасниками печворку обговорюється тема та ідея твору, які задаються в пролозі й визначається ключовий персонаж (персонажі) та спільне місце подій, колективний доробок набуває ознак цілісного багатосюжетного різножанрового твору» [Батура 2024, с. 9].

За С. Батурою, схема конструювання роману-печворку така:

1. Формується група авторів (можливо, із різних країн), для яких визначаються загальні тема, ідея, ключовий персонаж (або – опціонально – персонажі) та місце дії.

2. Один із авторів пише пролог (зачин), який повинен містити тему та ідею твору, опис місця дії й ключового персонажа. Пролог може бути перекладений різними мовами, якщо у створенні печворку беруть участь автори з різних країн, і слугує орієнтиром для написання подальших частин.

3. Визначається перелік тем, на які можуть писати співавтори печворку.

4. Частини печворку автори створюють одночасно, а також окремо одне від одного, у будь-якому стилі або жанрі, але з урахуванням інформації, поданої в пролозі.

5. Усі тексти, написані в рамках створення печворку, об'єднуються в єдине ціле, зважаючи на логіку й хронологію описуваних у кожному з них подій. Якщо печворк створюється групою авторів із різних країн, він може бути перекладений мовами цих країн.

6. Один із авторів пише прикінцеву частину (епілог), що пов'язана з прологом чи ключовим персонажем [Батура 2024, сс. 9-10].

«Босорка» створювалася саме в такий спосіб. Під керівництвом С. Батури група авторів (здебільшого аматорів та початківців) написала 254 різні за жанром і стилем тексти, об'єднані одним персонажем – відьмою-босоркою Євдокією, місцем дії – селищем Старі Мухомори та сюжетним ходом – у кожній частині йдеться про «відвідування звичайними людьми відомої на всю країну карпатської відьми-босорки задля розв'язання своїх наболілих проблем» [Батура 2024, с. 10]. Окремі частини «Босорки» опубліковані в профілях авторів на платформі «Аркуш» (деякі з них представлені також на «Букнеті») і мають ознаки детективу («Професійна етика» Олексія Хмельницького), фентезі («Джерело сили» Анни Лященко), романтичного фентезі («Зникнути в Карпатах» Ангеліни Александренко), кіберпанку («Таємнича учениця» Nekosan), трилеру («Бійся своїх бажань» Анастасії Нікуліної), горору («Кайдани мерця» Адена Твайса) тощо. Жанрово тут представлені оповідання («Босорка. Провидіння десь поряд» Анні Ксандр), казка («Ведмідь і босорка (Шлях навпомацки)» Крапки), поема («Черчилль» Галини Студінської), проза з елементами поезії («Серце бажало науки» Аніли кю Дивад) і навіть п'єса на одну дію («Ніякої магії!» Наталії Мазур). Така структура «Босорки» виправдовує походження назви нового літературного явища: печворк – це техніка клаптикового шиття, коли з різних шматків тканини зшивають цілісний виріб за принципом мозаїки.

Як зазначає у своєму відео³¹ на ютубі, присвяченому написанню роману-печворку, одна із співавторок і кураторка проєкту Анна Камсаракан (відома також під псевдонімом Сафо Мелі), уся комунікація між авторами відбувалася в чаті месенджеру «Телеграм», який мав кілька тематичних гілок («спілкування», «умови участі», «концепція проєкту», «концепція жанру печворк»), а перше особисте знайомство між учасниками відбулося тільки в день реєстрації рекордів, що підкреслює визначальну роль цифрових технологій у реалізації

³¹ Книги Safo Meli. (2024, 8 серпня). Роман-печворк «Босорка». 2 рекорди України [Відео]. *YouTube*. URL: https://www.youtube.com/watch?v=fW6hiG3-3u0&ab_channel=%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8SafoMeli (дата звернення – 20.12.2024).

проєкту. Повністю прочитати роман-печворк можна на «Аркуші» в профілі «Босорки» [Босорка, URL: <https://arkush.net/user/11076>] – там він представлений трьома окремими публікаціями зі змістом і переліком авторів, що відповідають трьом томам електронної книги, розміщеним на сайті видавництва «Лілія» [Видавництво книг "Лілія", URL: <https://www.vidatiknigu.com.ua/uchast-u-grandioznomu-proyekti-bosorka-mij-dosvid-pershyj-ta-drugyj-tomy-romanu/>] Лілії Стасюк, де їх можна завантажити у форматі pdf-документа. Онлайн повний текст «Босорки» доступний також на особистому вебсайті С. Батури в підрозділі «Романи-печворк». Так, окрім цього, уже завершеного проєкту, письменник виступив ще й ініціатором створення міжнародного роману-печворку «Коли часу обмаль» і роману-печворку «Врятувати Білобога», який має віковий ценз – авторами можуть бути лише діти до вісімнадцяти років. Обидва проєкти на момент написання цієї дисертації перебувають на етапі розробки.

С. Батура визначає роман-печворк як постмодерністське явище [Батура 2024, с. 9], із чим можна частково погодитися, оскільки фрагментарність і поліжанровість цієї літературної форми є її ключовими ознаками. Утім, окрім цього, роман-печворк має також низку діджимодерністських ознак, а саме:

– електронно-цифрова природа: «Босорка» створена й опублікована в Інтернеті (комунікація між авторами відбувалася в телеграмі, окремі частини й повний текст твору опубліковані на літературній онлайн-платформі «Аркуш», персональному сайті С. Батури, сайті видавництва «Лілія» тощо);

– тяжіння до нескінченних продовжень в інших мистецьких формах: окремі частини печворку «Босорка» розміщені на ютубі у форматі аудіокниг (наприклад, містичне оповідання Тетяни Козельської «Непрохана гостя»³² на ютуб-каналі

³² Голосове читиво. (2024, 24 травня). Тетяна Козельська «Непрохана гостя» Аудіокнига #аудіокнигаукраїнською #фентезі #босорка #аудіокниги [Відео]. *YouTube*. URL: https://www.youtube.com/watch?v=nH4mSiJ1kaQ&ab_channel=%D0%93%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B5%D1%87%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BE (дата звернення – 26.12.2024).

«Голосове читиво»); було розроблено трейлер та першу серію інста-серіалу³³ за мотивами «Босорки»;

– колективність і анонімність авторства: у написанні «Босорки» взяли участь 228 авторів, деякі з них – під мережевими псевдонімами (наприклад, Rіa, Nekosan, Анні Ксандр, Крапка тощо);

– перероблення й опосередкованість текстових ролей: автори «Босорки» не мали змоги ознайомлюватися з текстами колег під час написання печворку (у цьому полягає ключова відмінність співавторства в контексті конструювання твору такого типу й традиційного літературного співавторства), а також вони не знали, який вигляд матиме остаточна версія їхнього спільного проєкту. Фактично, уперше прочитати усі частини власного твору автори могли лише після завершення проєкту.

Утім, слід зауважити, що роман-печворк дещо подібний до інших форм колективної літературної творчості, зокрема до буриме. За літературознавчим словником в редакції Р. Гром'яка, Ю. Коваліва, В. Теремка, «буриме (франц. *bouts* – кінці, закінчення і *rimés* – римовані) – вірш, створений за задалегідь заданими римами, котрі не дозволяється переставляти або змінювати. Вони мають пов'язуватися певним сюжетом» [Гром'як, Ковалів, Теремко 2007, с. 98]. І буриме, і роман-печворк пише колектив авторів, їхні уривки об'єднані спільною темою й мають задані структурні елементи (у буриме – це рима, у романі-печворку – пролог, в якому міститься інформація про ключового персонажа, місце дії й деякі художні деталі майбутнього твору). Відмінність між буриме й романом-печворком (окрім того, що перше – це вірш, а друге – це літературна форма, яка може містити поетичні, прозові й драматичні фрагменти) полягає у процесі написання: в буриме всі автори пишуть свої рядки послідовно, а в печворку – паралельно.

Іншою формою колективної творчості, з якою роман-печворк має спільні ознаки, є фанфікшн. Фанфіки, так само як і частини печворку, об'єднані спільним

³³ Bosorka_serial. (н.д.). *Bosorka_serial* – *Instagram profile*. Instagram. URL: https://www.instagram.com/bosorka_serial/ (дата звернення – 26.12.2024).

персонажем (або групою персонажів), можуть належати до різних літературних жанрів, а також мають потенціал до нескінченних продовжень. Окрім того, обидві літературні форми зазвичай розміщуються в електронно-цифровому просторі й здебільшого створюються авторами-аматорами. Ключовою відмінністю між фанфікшн і печворком є те, що у випадку печворку точкою початку творчості є пролог, а для фанфікшн – це оригінальний першотвір, такзваний «оріджинал» або «канон». Загалом фанфікшн можна розцінювати як один із варіантів цифрового самвидаву: в Україні на його поширення орієнтована низка спеціалізованих літературних онлайн-платформ, зокрема «ФУМ|ФАНФІКИ»³⁴ (де ФУМ означає «фанфіки українською мовою»).

Функціонал цього ресурсу подібний до функціоналу «Аркуша» та «Букнету», але розподіл текстів на ньому відбувається не лише за літературними жанрами (фентезі, фантастика, детектив тощо), оскільки і автори, і читачі фанфіків – це прихильники вторинної фанатської творчості, що визначає специфіку розміщених на фанфікшн-платформах творів та систему їхньої категоризації. Так, читачі фанфіків зазвичай шукають тексти, написані як продовження конкретних літературних, анімаційних чи кінематографічних творів, присвячених конкретним персонажам або реальним людям та з конкретними сюжетними кліше. Такі сюжетні кліше також називають жанрами, що створює певний термінологічний шум: вочевидь, терміни «дарк» (від англ. dark – темний; так позначаються твори з похмурым сюжетом та насильством), «виживання», «соулмейти» (від англ. soulmates – «споріднені душі») не мають нічого спільного з літературознавчим поняттям жанру.

За приклад того, як працює система категоризації, можна взяти один із найпопулярніших фанфіків на платформі «ФУМ|ФАНФІКИ» – твір під назвою «Ліхтар» [Метелик, URL: <https://www.fanfic.pp.ua/node/2205>]. Його автор – користувач під ніком «Павлусь Метелик». Опис цього твору містить низку метаданих (атрибутів), а саме:

³⁴ ФУМ|ФАНФІКИ. (б.д.). *Fanfic.pp.ua*. ФУМ|ФАНФІКИ. URL: <https://www.fanfic.pp.ua/> (дата звернення – 27.08.2024).

– тип роботи: «Власна робота» (це означає, що користувач написав фанфік самостійно, а не розмістив переклад чийогось твору);

– категорія: «Серіали»;

– віковий ценз: «16+»;

– статус: «Завершено»;

– спрямованість: «Слеш» (це означає, що у творі присутні романтичні і/або сексуальні стосунки між персонажами);

– фанхата (за аналогом до англ. fandom – співтовариство, об'єднане любов'ю до конкретного літературного / кінематографічного / анімаційного / тощо твору): «Козаки. Абсолютно брехлива історія (с. 2020 – ...);

– персонажі: «ОЖП» (оригінальний жіночий персонаж), «ОЧП» (оригінальний чоловічий персонаж), «Іван Овчаренко (Вовчара)», «Назар (Борщик)», «Характерник (Твердислав)»;

– пейринг (пара персонажів, між якими розвиваються романтичні стосунки): «Іван Овчаренко (Вовчара) / Назар (Борщик)»;

– розмір: «Міді» (середній);

– жанр: «Козацьке фентезі, Містика»;

– попередження: «Згадки вбивств», «Насилля», «ОЖП», «ОЧП», «Постканон» (події фанфіку відбуваються після подій канону – оригінального першотвору);

– публікація на сторонніх ресурсах: «Тільки покликання».

Також у примітках до цієї роботи вказано, що її заборонено перекладати російською й розміщувати на російських ресурсах. Структурно «Ліхтар» складається з семи розділів та відгуків; на сторінці фанфіка можна переглянути приховані позначки до твору, його статистику (коли фанфік був створений, коли востаннє оновлювався, скільки часу в середньому потрібно на його прочитання та яка загальна кількість коментарів до нього), а також статистику взаємодії користувачів із твором (скільки людей додало його в закладки, у різноманітні колекції й списки).

Цікавою особливістю платформи «ФУМ|ФАНФІКИ» є підрозділ «ІДЕЙНИК», у якому користувачі можуть за схемою, подібною до метаданих готового фанфіка, розмістити опис ідеї твору, який вони хотіли б прочитати.

Отже, слід зазначити, що інтерактивна новела С. Рачинського «Кров та Кістки», колективний роман-печворк «Босорка» та явище фанфікшн увиразнюють одну з ключових ознак діджимодерністського мистецтва загалом і діджимодерністської літератури зокрема: доступність творчості аматорів та початківців для широкого аудиторії. Так, С. Рачинський наразі не має великого літературного доробка, окрім «Крові та Кісток», він встиг написати лише збірку фантастичних оповідань «Невідомий Київ», доступну для прочитання на платформі «Аркуш». Більшість авторів, які працювали над «Босоркою», не мали великого письменницького досвіду: сам С. Батура зазначав, що роман-печворк «сприяє позбавленню авторів-початківців страху написання власних творів, шляхом розмиття індивідуальної відповідальності за кінцевий результат» [Батура 2024, с. 14]. Фанфікшн за визначенням є творчістю аматорською з огляду на його вторинну природу. Отже, якщо для постмодерністських творів характерне злиття ознак елітарної й масової літератури (хрестоматійний приклад – «Ім'я рози» Умберто Еко, що є одночасно зразком інтелектуальної інтертекстуальної прози й детективу з традиційним сюжетом), то в часи стрімкого розвитку цифрових технологій в культурному просторі дедалі частіше фігурують роботи авторів-любителів або початківців, зокрема завдяки функціонуванню літературних онлайн-платформ типу «Аркуша», «Букнета» й «ФУМ|ФАНФІКІВ». Авжеж, на розглянутих тут веб-ресурсах, а також на їхніх аналогах можуть публікувати власні тексти й професійні письменники, але для авторів-аматорів та дебютантів подібні літературні онлайн-платформи корисніші, оскільки допомагають знайти читацьку аудиторію серед однодумців, популяризувати й покращити (насамперед, завдяки можливості отримати читацький відгук) власну творчість й отримати шанс вийти згодом на професійний рівень.

Висновки до II розділу

Серед найпомітніших цифрових технологій сучасності є QR-коди (від англ. Quick Response code – код швидкого реагування), оскільки вони дозволяють на просторово обмеженому паперовому носії компактно розмістити великий об'єм інформації або посилання на інше медіа (фото, відео тощо), а розмаїття можливих зашифрованих матеріалів робить їх використання продуктивним у різних сферах життєдіяльності людини, зокрема в мистецтві й літературі.

Прорив у вивченні QR-коду здійснив Дж. Акташ, визначивши функціональні особливості цього явища, такі як перетворення статичної інформації в друкованому джерелі на динамічну у віртуальному просторі, можливість безпосереднього доступу до онлайн-інформації, та здатність долати просторові обмеження. За словами Дж. Акташа, QR-коди ефективні без Інтернету, а їхня генерація проста й орієнтована на користувача [Акташ 2017, pp. 39-42]. Ці особливості засвідчують широкі можливості застосування QR-кодів як у видавничій справі, так і в літературній творчості.

Одним із перших прикладів застосування QR-кодів із художньою метою в українській літературі загалом і в поезії зокрема стала збірка віршів «Артерія» Дмитра Лазуткіна (2018). 13 поезій зі 116 проілюстровані й доповнені QR-кодами, які дозволяють переглянути відеоролики, розташовані на каналі автора на ютубі. Ці відеоролики можна охарактеризувати як своєрідні аудіо-візуальні ілюстрації до поезій, оскільки в записі Д. Лазуткін або декламує, або читає речитативом, або наспівує (часто в дуеті з Борисом Севастьяновим) тексти власних віршів у музичному супроводі. Тонально музика відповідає настрою кожного вірша, що стає додатковим аспектом його сприйняття. Так відбувається інтерактивна взаємодія читача з творчістю Д. Лазуткіна.

QR-коди стали також важливим елементом збірки мілітарної поезії «Вірші з бійниці» Максима Кривцова (2023, 2024). У ній QR-коди спрямовують читача до прослухування творів у виконанні автора та на відеопоезію, створену на основі одного з віршів М. Кривцова, що сприяє безпосередньому емоційному впливові на реципієнта.

У збірці Л. Якимчук «Абрикоси Донбасу» (2023, друге видання), також є зашифровані в QR-кодах покликання на музичне виконання текстів, а в книзі віршів М. Леоновича «Повільна людина» (2024) – на листи поета, і це особливо важливо, оскільки вони розкривають глибше й повніше особистість того, кого забрала війна.

У збірці верлібрів О. Мимрука «Річка з назвою птаха» (2024) міститься QR-код із покликанням на музичний плейлист, скомпільований автором з треків для прослуховування після прочитання поетичних текстів. А прикладом використання QR-коду в прозі є роман Ю. Андруховича «Радіо Ніч». Тут QR-код відкриває доступ до 18 композицій на ютубі, які поліфункціональні – розкривають образ головного героя, творять пафос книги, формують її сюжет.

Романи В. Маркуса «Сліди на дорозі», Д. Бату «Моцарт 2.0» і «Коко 2.0», збірка автобіографічної короткої прози Валерія Пузіка «Мисливці за щастям» (2024) також позначені використанням QR-кодів, які можуть виконувати одразу кілька функцій: ілюстративну, довідкову, сюжетотвірну та, звісно, інтерактивну.

О. Декань застосовує технологію QR-кодів у своїй збірці кіберпанк-оповідань про роботів «Алфавіт для андроїда» (2019, 2022), а також в інших творах – фентезійному циклі «Нурлінь» (виходить із 2019 року) та в романі «Коріння всесвіту» (2020). Вони надають змогу глибше інтерпретувати тексти, їх художній світ.

Одним із найбільших новаторів української літератури в контексті застосування цифрових технологій у книжках є письменник Макс Кідрук. Так, українська ІТ-компанія «ideil.» створила безкоштовний мобільний додаток із доповненою реальністю до книги «Доки світло не згасне назавжди» (2019), своєрідного продовження попереднього твору автора – «Не озирайся і мовчи» (2017). Додаток із доповненою реальністю було розроблено, передовсім, саме для створення нелінійної, деревоподібної структури роману: він поєднує основний текст із паперової книги та сюжетні відгалуження, додаткові оповідання й фотоматеріали, розміщені в Інтернет-просторі.

Сьогодні інструменти штучного інтелекту можуть успішно застосовуватися на всіх етапах створення літературного артефакту, допомагаючи в пошуку інформації перед написанням тексту, у розробці ідеї, сюжету, плану письма, а також повністю чи частково генеруючи текст і частково виконуючи функції бета-рідера, коректора, редактора й навіть ілюстратора.

Прикладом застосування на практиці технології ШІ в написанні прозових літературних творів, а також зразком генеративної художньої прози в Україні є проєкт Kazka.fun, який використовує можливості штучного інтелекту ChatGPT для швидкого генерування дитячих казок.

Періодично вірші, згенеровані штучним інтелектом, з'являються на Інтернет-сторінках українських ЗМІ. Так, наприклад, до Всесвітнього дня поезії в березні 2023 року видання «Еспресо.Захід» опублікувало добірку з 5 поетичних текстів про Львів, створених штучним інтелектом.

В українському культурному просторі поетичні й прозові твори, написані за допомогою генеративного ШІ, поки що представлені спорадично, набагато частіше в Україні породжувальний ШІ застосовується для створення ілюстрацій та обкладинок у книжках.

Оригінальним прикладом застосування ШІ є літературно-мистецький проєкт О. Гаджій «PoetrAI», заснований навесні 2023. Оригінальність «PoetrAI» полягає в тому, що промптами, за якими штучний інтелект генерує зображення, є цитати або окремі образи з поезій українських авторів – від визнаних класиків до представників наймолодшого літературного покоління. Проєкт «PoetrAI» Оксани Гаджій слід розглядати не лише крізь призму застосування генеративного штучного інтелекту, але й як інтермедіальне мистецьке явище, а також як своєрідну мережеву антологію української поезії останніх десятиліть.

Кілька літературно-мистецьких проєктів, пов'язаних із генеративним ШІ, реалізував М. Якуб (виставка «Живі розстріляні», календар на 2024 рік «Титани двадцятих», виставка «Леся Українка очима штучного інтелекту», видання набору листівок «Леся Українка через призму штучного інтелекту»).

Останнім часом популярності набуває ще один спосіб застосування штучного інтелекту – перетворення поетичних текстів на пісні. У цьому контексті слід згадати проєкт «Нейро Бандура» (також «NeuroBandura»), який з літа 2024 року реалізується на кількох онлайн-платформах.

Сучасна гуманітаристика потребує проведення всебічного аналізу ставлення науковців – філософів, літературознавців, мистецтвознавців, музикознавців, культурологів – до застосування ШІ в креативних індустріях.

В Інтернет-просторі література може існувати не лише в соціальних мережах, але й на спеціалізованих літературних онлайн-платформах, які полегшують авторам пошук читацької аудиторії.

Спеціалізовані онлайн-платформи можуть сприяти появі нових літературних явищ, чия поява була б неможливою або малоімовірною на попередніх етапах розвитку цифрових технологій. Так, на «Аркуші» було створено колективний роман-печворк «Босорка», ідея й організація написання якого належить українському письменникові Сергію Батурі. Цей твір став рекордсменом за кількістю співавторів та за кількістю сторінок в електронній книзі. Роман-печворк має такі постмодерністські ознаки, як фрагментарність і поліжанровість, а також відповідає ознакам діджимодерністської текстуальності за А. Кірбі.

Іншою формою колективної творчості та варіантом цифрового самвидаву є фанфікшн. Фанфіки мають потенціал до нескінченних продовжень, а також можуть належати до різних жанрів. Фанфіки зазвичай розміщуються у віртуальному просторі й створюються авторами-аматорами. Точкою початку творчості для фанфіків є оригінальний першотвір, так званий «оріджинал» або «канон». В Україні на поширення фанфікшн-літератури орієнтована низка спеціалізованих літературних онлайн-платформ, зокрема «ФУМ|ФАНФІКИ».

Отже, літературні онлайн-платформи корисні для авторів-аматорів та дебютантів, тим, що допомагають знайти читацьку аудиторію серед однодумців, отримати читацький відгук власну творчість, аби мати змогу її покращити й вийти згодом на професійний рівень.

РОЗДІЛ III

ОЗНАКИ ДІДЖИМОДЕРНІЗМУ В УКРАЇНСЬКІЙ ЛІТЕРАТУРІ ПОЧАТКУ ХХІ СТ. (ПОЕЗІЯ, ПРОЗА, ВІЗУАЛЬНА НОВЕЛА ЯК ЛІТЕРАТУРНА ВІДЕОГРА)

3.1. Поетичний експеримент Михайла Жаржайла як приклад діджимодерністської літератури

Подібно до різноманітних форм публіцистики, поезія завжди мала властивість швидко реагувати на будь-які зміни в соціумі. Як свого часу здобутки індустріалізації й процеси урбанізації знайшли своє відображення в футуристичній поезії (хрестоматійний приклад у цьому контексті – вірш «Місто» (1914) М. Семенка), так і бурхливий розвиток цифрових технологій не міг не накласти відбиток на віршовані тексти кінця ХХ – початку ХХІ століття, вплинувши на їхню поетику, естетику і навіть на простір їхнього існування. Він спричинив, по-перше, появу текстів про різноманітні явища діджитальної епохи (комп'ютери, мобільний зв'язок, віртуальну комунікацію тощо), а, по-друге, підштовхнув розвиток так-званої «мережевої поезії».

Поняття «мережевої поезії» слід розглядати в контексті «мережевої літератури» – парасолькового терміна, який застосовують на позначення цілої низки явищ. Так, за Ю. Завадським, з-поміж мережевих текстів, потрібно розрізняти такі:

– тексти, що залежать від віртуального простору й не можуть бути перенесені на паперовий носій без суттєвих формально-змістових змін (наприклад, через наявність у них гіпертекстових покликань);

– тексти, які були первинно опубліковані в Інтернеті, в умовах відкритої авторсько-читацької комунікації;

– тексти, які були оцифровані й переміщені в простір мережі Інтернет [Завадський 2007, с. 123].

У вужчому розумінні «мережевою» також слід вважати літературу, опубліковану в соціальних мережах типу «Фейсбук», «Інстаграм», «Твіттер»/«Ікс» тощо.

Отже, разом із розповсюдженням Інтернету почали виникати спеціалізовані літературні веб-сайти, де автори могли оприлюднювати власні художні твори, зокрема й поетичні. В українському контексті приклади поезії, яка первинно була опублікована в мережі, можна знайти ще на початку двохтисячних років, коли активно функціонував сайт «Гоголівська академія»³⁵. Паперовим результатом діяльності цієї платформи став друк двох номерів альманаху «Digital романтизм» у 2006 й 2007 роках (упор. М. Сопко), до яких увійшли тексти Сергія Татчина, Богдана-Олега Горобчука, Олега Коцарева, Антона Санченка, Олександра Коржа та багатьох інших авторів. Ю. Завадський відзначає, що позитивною ознакою цього збірника є друк у ньому коментарів із реакціями читачів на оригінальні інтернет-публікації текстів альманаху, а також акцент на інтерактивному характері сприйняття текстів у віртуальному середовищі [Завадський 2007, с.125], але висловлює сумнів щодо того, чи вважати подібні тексти зразком мережевої літератури як такої.

Іще одним прикладом паперової книги, що вийшла в Україні в двохтисячні роки в результаті діяльності літературного веб-сайту, став двомовний альманах мережевої поезії «СПАМ» (упор. А. Гераскіна, Герман Євген, Н. Шешуряк, 2009), до якого увійшли тексти авторів тепер недоступного сайту «Публікатор», зокрема Ярослава Гадзінського, Юлії Шешуряк, Лариси Радченко та інших. Сайти на кшталт «Гоголівської академії» та «Публікатора» на початку ХХІ століття посприяли утвердженню електронно-цифрового вектору розвитку поезії, публікація творів в Інтернеті поступово перетворилася на звичне явище, і сьогодні майже кожен поет має персональну сторінку з віршами в соціальних мережах «Фейсбук» та «Інстаграм», профіль у «Тіктоці» чи канал у «Телеграмі».

³⁵ ГАК. (б.д.). *Гоголівська академія красного письменства*. URL: <http://www.gak.com.ua/> (дата звернення – 07.10.2023).

Двохтисячні роки стали також часом появи й розповсюдження віршів, які на рівні образів і мотивів відображали реалії швидкого технологічного прогресу й пов'язані з ним зміни людської онтології. Так, дослідниця Н. Лебединцева відзначає, що тематично тексти альманаху «СПАМ» спрямовані переважно на «ідентифікаційні пошуки власної тожсамості, осмислення чи переживання власного буттєвого єства, вписаності в реальну дійсність або відмежування від неї» [Лебединцева 2013, с. 196] На думку науковиці, ці пошуки корелюють із проблемою формування «нової чуттєвості», ґрунтованої на «безпосередньому, сенсорному переживанні світу,– в умовах технізованого й віртуалізованого середовища, яке неможливо сприймати відчуттями» [Лебединцева 2013, с. 196]. В антології поезії двотисячників «Дві тонни» (упор. Б.-О. Горобчук, О. Романенко, 2007) надруковані, зокрема, тексти Ярослава Гадзінського «about: blank», «Вибір мобільної мережі», «Novus Ordo Seclorum», Павла Коробчука «бог як гіперпосилання», «безпроводний рай», Іллі Стронговського «–монолог про кіберпанк–», «–монолог про страшні речі–», що позначені цифровою образністю й під різними кутами досліджують питання взаємодії людини й електронних технологій. І якщо для творчості декого з поетів-двотисячників такі образи й мотиви були минущими й перехідними, то для Я. Гадзінського вони стали своєрідною ознакою стилю.

Так, Богдан-Олег Горобчук у передмові до збірки Я. Гадзінського «Марешwwо» (2008) пише: «Дитина свого часу, Ясь – як і багато хто з нас – всерйоз втягнутий до мережі (самі здогадуєтесь, якої), до шаленого потоку міст нашої країни, до нашої маскультури, нарешті. І все це – чинить значний тиск і на тематику, і на образність збірки «Марешwwо» (як і Ясевої поезії в цілому), починаючи просто з назви» [Горобчук 2008, с. 5]. На думку Б.-О. Горобчука, розповсюдженим конфліктом у творах Я. Гадзінського є зведення в одному тексті тонких культурних цінностей і ознак техногенної культуріндустріальної епохи [Горобчук 2008, с. 6]. Так, уже в назві вірша «Молекули та сніжинки» простежується протиставлення науково-технічного й природного, і далі в тексті це протиставлення лише поглиблюється: «Після цілої епохи – розплавлених

жовтих зірок полігонний пісок, / після молитви до Бога – дорога у сон, у рай, в Microsoft» (Гадзінський, с. 81). Microsoft – це корпорація з виробництва комп'ютерних технологій, зокрема програм пакету Microsoft Office (таких як Outlook, OneDrive, Word, Excel, PowerPoint, OneNote, SharePoint, Teams та Yammer). У вірші Я. Гадзінського Microsoft прирівнюється до раю або сну, що наштовхує на сприйняття віртуального простору програми як нового осередку божественного та оніричного. У поезії «Про ірраціональну енергетику та магнетизм» читаємо: «от мені подобається одна місцина в лісопарку / за нашаруванням отруйних горизонтів передмістя / закинута ґрунтівка, мов зітлілий слід літака / у приземленому заяложеному небі» [Гадзінський 2008, с. 84]. Тут штучне фактично стає новим природнім середовищем ліричного героя, якому закинута ґрунтівка бачиться як слід літака, а не навпаки. Технічне вивищується над живим: «і на уявному узбіччі / лежать старі поснулі телевізори. мене поглинає це / телебачення. засохла спалена сонцем папороть, як / антена з піддашся посірілих застиглих колій. і етер / вічний прямий етер густого червненого пилу» [Гадзінський 2008, с. 84]. Я. Гадзінський у своїй творчості неодноразово увиразнює настрої, що побутували в суспільстві на початку ХХІ століття, зокрема захоплення й страх перед стрімким технологічним прогресом, але робить це в іронічному, цілком постмодерністському дусі.

Протягом останніх двадцяти років кількість поетичних текстів, на образну систему чи тематику яких вплинули цифрові технології, значно зросла. Збірки віршів Юрія Іздрика «Після прози» (2013), «Ю» (2013) рясніють текстами з інтернет-сленгом, діджитальні реалії згадуються в окремих поезіях Олександра Шуміліна (напр., «А червень, як невпійманий палій...» [Олександр Шумілін 2023, 10 червня], «Отак лежиш собі на самоті...» [Олександр Шумілін 2023, 11 березня]) та Олександра Коржа (напр., «Підпільній небесній фермі...» зі збірки «Криптолюбов», 2018). Однак найпослідовніше з-поміж українських поетів цифрову поетику й естетику у своїх віршах розробляє Михайло Жаржайло.

М. Жаржайло – учасник кількох поетичних антологій й медіапоетичного гурту AETHER.mcrт, автор проєкту «Блекаути Конституції» (2018), ініціатор VR-

виставки «Блекаути законодавства» (2021), співавтор AR-проєкту Ctrl+Z (2022), автор двох паперових поетичних збірок «Міліція карми» (2014) та «Неприпустимі символи» (2020), у 2025 році виходить його третя друкована книжка «Культ кожної особистості».

Перша книга М. Жаржайла «Міліція карми» цілком вписується в парадигму постмодерністської поезії, вона сповнена іронії та й інтертекстуальних посилань: уже сама її назва відсилає до пісні «Karma Police» (1997) гурту Radiohead. Андрій Бондар у передмові до «Міліції карми» пише: «Жаржайло – людина сучасна, і, як кожен сьогоднішній поет, обертається у світі віртуальних сутностей чи не частіше, ніж у світі речей і людей» [Жаржайло 2020, с. 6]. Утім, згадки реалій цифрової епохи тут поодинокі: у вірші «вечорами вмикаю київ...» поет зображає українську столицю як своєрідну «читалку» або ж електронну книгу – пристрій, за допомогою якого можна читати літературні твори в цифровому форматі: «вечорами вмикаю київ / у старомодний спосіб / шпінгалетом / читаю жовті вірші чужих вікон / шрифтом брайля / або навіть шрифтами для зрячих / крізь відбитки пальців» [Жаржайло 2020, с. 20]. Слід зауважити, що деякі електронні книги тактильні й розроблені спеціально для незрячих. Так, у 2009 році, коли М. Жаржайло написав цей вірш, корейська компанія Yanko Design якраз опублікувала концепцію дизайну такої книги. Утім, своє око ліричний герой поезії прирівнює до об'єктива фото- чи відеокамери – «ставлю око на довгу витримку» [Жаржайло 2020, с. 20], – за допомогою якого бачить, як «за ніч один будинок виписує декілька речень / а новобіличі збірку верлібрів». На те, що Київ для ліричного героя – це саме електронна книга, вказують такі рядки: «час вмикати вікна / у цій версії читалки / у правому верхньому куточку ще немає хрестика» [Жаржайло 2020, с. 20].

Слід зауважити, що напочатку двохтисячних електронне книговидання ще не мало успіху ані в Україні, ані у світі: як стверджує науковиця І. Остапова, у 2003 році кількість покупців електронних книжок була невисока, хоч і очікувалося, що до 2005 року вона мала зрости до 1,9 млн осіб (за даними американської аналітичної компанії Jupiter Media Metrix) [Остапова 2003, с. 39].

Однак у другій половині двохтисячних років, коли поширилася технологія електронного паперу (зокрема E-ink), а виробництво пристроїв для читання набрало обертів, ситуація змінилася, попит на таку продукцію зріс, тож зображення у вірші М. Жаржайла урбаністичного пейзажу вечірнього Києва через метафору електронної «читалки» цілком суголосне зацікавленню новою технологією в тогочасному соціумі.

У вірші «Лампова осінь» М. Жаржайло також зрощує природне з технологічним: «скидається на те / що ця осінь аналогова / лампова осінь / кілька кроків назад / і здаватиметься що механічна» [Жаржайло 2020, с. 160]. Терміном «аналоговий» в електроніці позначають сигнали або пристрої, що працюють з неперервними значеннями. Так, аналоговими можуть бути підсилювачі й пристрої на основі таких підсилювачів – комп'ютери, відеокамери або телефони. Власне, слово «ламповий» на молодіжному інтернет-сленгу означає «затишний», «приємний» і, ймовірно, походить від аналогового лампового підсилювача, який часто застосовують під час музичних виступів гітаристи через його приємний і «теплий» звук. Отже, ліричний герой «Лампової осені» живе в аналоговому, а не реальному світі: «коли телефоную до тебе / я бачу дроти і реле / декадно-крокові шукачі / що нагадують істоту з кінофільму «чужий»» [Жаржайло 2020, с. 160]. У цьому світі «мухи як вибиті пікселі літа / гріються у квартирі» («Міліція карми», с. 160), а «лампи відмовляються працювати від мережі» («Міліція карми», с. 161). М. Жаржайло змальовує ідилічну картину затишного технологічного простору й «поетичного спокою», в якому не зрозуміло, як «перейматися політикою / кінцем світу роботою».

Слова А. Бондаря про те, що М. Жаржайло «обертається у світі віртуальних сутностей», навіть більшою мірою актуальні в контексті розмови про другу книгу поета – збірку верлібрів «Неприпустимі символи», у якій технологічний простір стає домінантним, на передній план виходить цифрова образність, біологічне й людське механізується та автоматизується, а ліричний герой подекуди перетворюється на кіборга. Деякі художні особливості цієї книги (зокрема, застосування текстографіки, а також значення назви) вже були окреслені в

підрозділі 3.1 цієї дисертації, тож тут аналіз буде зосереджено на інших аспектах поетики збірки.

Вірші «Неприпустимих символів» часто інтертекстуальні, позначені калейдоскопічністю й фрагментарністю, автор не дотримується правил пунктуації, уникаючи застосування ком, крапок тощо, однак перше, що привертає увагу під час аналізу збірки – це її лексика. Тексти М. Жаржайла рясніють комп'ютерною термінологією та сленгом, за допомогою яких автор поєднує віртуальне й реальне, природне й технологічне, досліджує різні виміри людської екзистенції в сучасному світі. У вірші «(парки рерінга)» автор створює цікавий оксиморон: «існує голосова клавіатура / поміж звуками теж можна / клавішею помилитися» [Жаржайло 2020, с. 10]. У вірші під назвою «*» (або ж, за першим рядком – «ім'я чоловіка містить неприпустимі символи») читаємо: «хто наносить термопасту на нічних метеликів» [Жаржайло 2020, с. 11]. Термопаста – це багатокомпонентна теплопровідна речовина, шар якої розміщується між охолоджуваною поверхнею й пристроєм відводу тепла, зокрема в ноутбуках, аби запобігти перегріву й зниженню продуктивності системи. Фактично термопаста потрібна для продовження строку служби електронного пристрою. Нічні метелики – комахи, які мають дуже короткий термін життя, котрий багато в чому залежить саме від температурних коливань: чим вища температура ареалу їхнього існування, тим менша тривалість життя. Отже, нанесення термопасту на нічного метелика можна інтерпретувати як абсурдну й безглузду спробу врятувати життя недовговічній істоті. Зважаючи на перший рядок вірша, а також на його завершення («хто ми / що ми робимо / чого ми хочемо / як нас знайти»), цю поезію можна розглядати як увиразнення екзистенційного жаху й закинутості людського буття. У верлібрі під назвою «^{0*}» (за першим рядком – «книга без лица») читаємо: «старець на площі кришить / незриму шапку хліба / як пульт восьмибітки» [Жаржайло 2020, с. 31]. «Пульт восьмибітки» – це джойстик для восьмибітної ігрової приставки (наприклад, «Денді»), гра на якому потребує інтенсивного натискання на клавіші. Так, моторика цих процесів подібна.

Цікавим для аналізу з погляду поєднання технологічної термінології із тваринними образами є вірш під назвою «*» (за першим рядком – «вебкамера adios») [Жаржайло 2020, с. 20], який нагадує своєрідну кіберпанкову казку. Він побудований у формі звертання до принцеси, якій білочки-дроїди, синички-дрони, лисички-дроїди, папужки-дрончики, голубчики-дрони тощо допомагають у передвесільній підготовці: несуть люстерко, одягають платтячко, розчісують тощо. Павук-дроїд із принцесою навіть селфиться – робить селфі, що на сучасному сленгу означає «фотографує сам себе». Змальована картинка ідилічна й нагадує епізод із фіналу якогось казкового фільму чи мультфільму студії Disney. Однак у тексті М. Жаржайла принцеса виявляється дегуманізованою – це механізм, автомат, на який не звертає уваги справжня жива істота: «тільки оса гончарна / нітрохи не дрончик / sceliphron destillatorium / не звертає edfub yf nt,t / чи ти принцесо справна / чи справний ти лицарю» [Жаржайло 2020, с. 21]. Поєднуючи термінологію з образами представників тваринного світу, М. Жаржайло в цьому вірші акцентує увагу на сумному положенні сучасної людини у високотехнологічному світі, на її відірваності від природного начала. Людина постає тут «несправною», що підкреслюється й зламанистю мови вірша – деякі українські слова в другій половині поезії зумисно написані так, наче автор забув змінити розкладку клавіатури з англійської: «метелики-дрончики / несуть тобі afne» (фату), «,l;skrf-дрончик / сховалася в носовичечок» (бджілка-дрончик), «комарики-дрончики / викрадають твою lyr» (днк), а «не звертає edfub yf nt,t» означає «не звертає уваги на тебе».

Загалом образ людини в «Неприпустимих символах» неодноразово уподібнюється автомату чи механізму, поєднує в собі біологічне й технологічне, стає схожим на кіборга. Так, уже в першому вірші збірки під назвою «/», М. Жаржайло поміщає людину в чітко визначену систему координат: «вісь людини похилена під кутом 23° 26' 21.4119" / людина з картографічним зображенням на поверхні» [Жаржайло 2020, с. 9]. А далі класифікує людей за прикладною цінністю, як можна було б класифікувати предмети: «за призначенням людей поділяють на навчальні довідкові сувенірні / дармовиси люди-бари люди-м'ячі

люди-годинники повітряні люди / люди-жарти окремих держав населених пунктів тощо» [Жаржайло 2020, с. 9]. У подальших віршах збірки М. Жаржайло дедалі більше дегуманізує образ людини. В одному з текстів вона набуває ознак елемента швейної машинки: «я працюю човником у швейній машинці / засіваю сукням нутро ... якщо зрозумію / як я влаштований / зламаюся / перестану працювати» [Жаржайло 2020, с. 14], в іншому – загрузлої в щоденній рутині ляльки-кіборга: «лялька що встаючи заплющує очі / лягаючи розплющує ... у нічному режимі / погладила пса / по спітнілому екрану ... / прийшла додому / і з дзеркала вичісувала косу» [Жаржайло 2020, с. 34]. Ще в одному верлібрі ліричний герой уподібнюється смартфону чи планшету: «проводити пальцем по моїй спині / ніби хочеш її розблокувати / я й сам не знаю графічного ключа» [Жаржайло 2020, с. 22].

Однак чи не найбільше людина технологізується у вірші про два тіла: «вже давно пора визнати / що ти маєш два тіла / і тіло перше ти звик називати тілом / нехай буде воно тілом внутрішнім / а тіло друге ти звик називати світом / нехай буде воно тілом зовнішнім» [Жаржайло 2020, с. 12]. Душу, яку традиційно в мистецтві й філософії розглядають як індивідуальну своєрідність внутрішнього світу людини, а в релігії – як відбиток божественного, М. Жаржайло в цьому тексті уподібнює замінній батарейці.

Технологізовано поет зображує й саме життя – його він описує як перетікання інформації між внутрішнім та зовнішнім тілом. Людина тут постає як невіддільна частина довколишнього світу, але сам цей світ втрачає природність і набуває ознак штучного технологічного явища, перетворюється на щось подібне до фантастичної матриці.

Зображення простору довколишньої дійсності як віртуальної реальності бачимо у вірші під назвою «<>» (за першим рядком – «зграю зносить вітер») [Жаржайло 2020, с. 75]. Цей верлібр має химерний сюжет: зграя птахів (колективне «ми») прилітає в квартиру до громадянки, яка скаржиться, що в неї «мироточить стіна» й хоче вирішити це питання «полюбовно або комісію». Колективне «ми» пропонує: «а ми такі це ж профіт /на фейсбук в інсту лендинг /

і паломників водити» Тут слід зазначити, що профіт на сленгу означає «вигода» (від аенгл. profit), а лендинг (або ж лендинг, лендінг, від англ. landing page – цільова сторінка) – це веб-сторінка, створена з рекламною метою й зазвичай покликана зібрати контактну інформацію цільової аудиторії певного продукту. Однак ситуація зі стіною, що мироточить, вирішується в абсолютно інший, несподіваний спосіб: «на ремінці навколо кімнати / мов на руці / цокає / як з'ясувалося / це кожна річ на планеті / перемикала розкладку / за мить усе навколишнє / прийшло до тями / і привітало / з новим інтерфейсом / втішивши що ми завжди можемо / повернутися до попереднього» [Жаржайло 2020, с. 75]. Оновлення інтерфейсу притаманне комп'ютерним програмам й веб-сайтам, що вказує на цифрову природу описуваного в аналізованій поезії простору.

М. Семашина в післямові до «Неприпустимих символів» зазначає: «Каламбури – гіпертекст усередині мови, її биті пікселі» [Семашина 2020, с. 91]. Каламбурів у поезіях цієї збірки М. Жаржайла багато, вони цілком можуть розглядатись як одна з її ключових художніх особливостей. Так, у вірші під назвою «**» (за першим рядком – «забута штучка») читаємо: «у цій кафешці немає місяць» [Жаржайло 2020, с. 49]. У верлібрі «(форт буаяр на столі)» бачимо міжмовну омонімію «скори / score найбільшу кількість символів», а також гру слів – «не забудь витягти дитину із колискової» [Жаржайло 2020, с. 50] (а не з колиски). У вірші під назвою «\$» (за першим рядком – «спочатку був хибодрук») [Жаржайло 2020, с. 62] бачимо одночасно каламбур й інтертекстуальне покликання до Дж. Орвелла: «тіпун тобі на новояз». Така гра слів, із одного боку, слугує для утворення оригінальних і несподіваних образів, а, з другого боку, вона нагадує набір тексту на мобільному телефоні за допомогою предикативної системи набору текстів T9 (від англ. Text on 9 keys – набір тексту на дев'яти кнопках). Подібна хаотичність мови додатково підкреслює механістичність поезії М. Жаржайла, її вкоріненість у технологічний світ.

Два пов'язані між собою верлібри з «Неприпустимих символів» мають ознаки гіпертекстуальності: це «° °°» (за першим рядком – «12. кругообіг жовтого») [Жаржайло 2020, сс. 23-24] та «°° °°°» (за першим рядком – «14.0.

кругообіг жовтого 2», [Жаржайло 2020, сс. 53-54]. М. Жаржайло не подає інструкцій щодо того, як потрібно читати ці тексти, але, зважаючи на те, що вони розбиті на непослідовно пронумеровані фрагменти, існує щонайменше три способи прочитання:

- фрагменти обох текстів можна читати так, як вони розташовані на сторінці;
- фрагменти кожного тексту можна читати окремо й у порядку їхньої нумерації (від 1 до 13 і від 14.0 до 26.2 відповідно);
- фрагменти обох текстів можна читати як одне ціле й у порядку їхньої нумерації (від 1 до 26.2).

Якщо в нелінійній гіпертекстуальній прозі від порядку прочитання фрагментів тексту часто залежить те, як розгортатиметься сюжет і яким буде фінал історії, то в обох віршах М. Жаржайла гіпертекстуальність створює ефект циклічності часу, досвіду й життя, імітує фрагментарність пам'яті. Читаючи фрагменти тексту так, як вони розташовані на сторінці, можна простежити, в якому порядку в пам'яті ліричного героя зринали життєві епізоди, пов'язані з концептом «жовтого»: «4. скінчився зошит за лютий-жовтень / із жовтою обкладинкою / та зображенням сови / 6. з'явилася книга що підглядає / обкладинка жовта / турецькі спеції та млинок / 5. сховали на зиму кеди / жовті різних відтінків (твої й мої)» [Жаржайло 2020, с. 23]. Тут логіка виникнення спогадів така: ліричний герой згадав про зошит із жовтою обкладинкою, і асоціації наштовхнули його на думку про книгу, теж із жовтою обкладинкою, яка з'явилася в нього пізніше. Між зошитом із жовтою обкладинкою та жовтими кедями такого міцного асоціативного зв'язку не утворилося. Якщо ж читати фрагменти тексту, орієнтуючись на їхню нумерацію, можна простежити хронологічний порядок згадуваних ліричним героєм життєвих епізодів: «4. скінчився зошит за лютий-жовтень / із жовтою обкладинкою / та зображенням сови / 5. сховали на зиму кеди / жовті різних відтінків (твої й мої) / 6. з'явилася книга що підглядає / обкладинка жовта / турецькі спеції та млинок» [Жаржайло 2020, с. 23]. Тут логічно припустити, що коли закінчився зошит за лютий-жовтень, було вже холодно, а, отже, настав час переходити на зимове взуття й

ховати кеди. Книжка з жовтою обкладинкою, вочевидь, з'явилася в ліричного героя дещо пізніше.

Важливим також є те, що фрагмент тексту під номером «один» розміщений у вірші «12. кругообіг жовтого» останнім: «1. вони давно питали / що означає жовтий / досі не знаю» [Жаржайло 2020, с. 24]. Питання про значення «жовтого», із одного боку, стає поштовхом для запуску механізму пригадування, для початку філософського пошуку («3. от-от і збагну / що шукаю») [Жаржайло 2020, с. 23], а, з другого боку, воно лишається й кінцевою точкою цього пошуку – ніяких висновків ліричний герой не доходить. Так, у другому вірші «14.0 кругообіг жовтого 2» читаємо: «19. та що підглядає / була в першій партії / а я досі не знаю що значить жовтий» [Жаржайло 2020, с. 54]. Фактично, пошуки значення «жовтого» в обох цих текстах можна інтерпретувати як одвічні пошуки сенсу життя, циклічність яких увиразнюється за допомогою гіпертекстуальності.

«Неприпустимі символи» М. Жаржайла – цікавий творчий експеримент, втілений у форматі паперової збірки віршів, який на рівні форми й змісту відображає різноманітні реалії цифрової епохи. Однак поетична діяльність М. Жаржайла має й діджитальні виміри.

У підрозділі 1.3 цієї дисертації вже згадувалася діяльність медіапоетичного гурту AETHER.mcrt, до складу якого входить М. Жаржайло, зокрема йшлося про програму-конструктор, за допомогою якої можна створювати власні аудіоперформанси. Однак детальнішої уваги заслуговують й інші аспекти творчості AETHER.mcrt. Дослідниця Д. Гладун, аналізуючи особливості тексту поетичного перформансу цього угруповання, зазначає, що, перш ніж зробити перерву в перформативній діяльності, об'єднання здійснило разом одинадцять мультимедійних поетичних перформансів [Гладун 2020а, с. 291]. Після цього гурт у 2022 році взяв участь у мистецькому проєкті *Are you there?*³⁶, аби привернути увагу до російської агресії проти України, але активну діяльність не поновлював.

³⁶ Sun collective. (б.д.). *Are you there?*. Facebook Events. URL: <https://www.facebook.com/events/539790674536349/> (дата звернення – 11.11.2022).

Так, на офіційному каналі АЕТHER.mcrт в ютубі³⁷ розміщені відеозаписи сімох із одинадцяти перформансів, які гурт провів на різноманітних літературних фестивалях та в мистецьких локаціях протягом 2016 – 2019 рр. Перформанси здійснювалися із використанням мультимедійного екрану, комп'ютерів, відеозйомки та в електронному музичному супроводі.

Так, наприклад, перформанс «АЕТHER: перенесення / АЕТHER: transference» [АЕТHER: mediacollaboration in real time, ютуб 2019, 16 березня], який відбувся 2 березня, 2019 у Steinbarg Gallery & Cafe в Чернівцях, являє собою синтез поезії, програмування, алгоритмічної музики та відео. Дія відбувається в приміщенні, розділеному навпіл стіною з проходами – кордоном, який потрібно перетнути, щоб побачити, почути й сприйняти більше інформації. Одна половина приміщення затінена, друга яскраво освітлена. Протягом години Михайло Жаржайло, Юрій Булка та Ірина Загладько наживо читають вірші та друкують поезії на ноутбучі – іноді одночасно, а іноді послідовно. Так, перформанс розподілений на фрагменти, які включають «живий друк» та «живий голос». В одному з фрагментів Ірина Загладько наживо (друк) виконує вірш Михайла Жаржайла, а Михайло в цей час (голос) виконує інший власний вірш [АЕТHER: mediacollaboration in real time, фейсбук 2019, 16 березня]; в іншому – Михайло друкує власний текст, Ірина читає власний текст [АЕТHER: mediacollaboration in real time 2019, 28 березня]; ще в одному Юрко Булка друкує власний текст, Михайло читає текст Ірини [АЕТHER: mediacollaboration in real time 2019, 2 квітня]. Глядачі-слухачі перформансу мали змогу спостерігати за цим одночасно – на мультимедійному екрані з відеотрансляцією (яку організував Роман Гайдейчук), що виводилася на стіну за допомогою проєктора, або вільно рухаючись простором кафе, переходячи з освітленої частини приміщення в затінену й навпаки. Так перформанс підштовхує реципієнта до міркувань на тему (не)впорядкованості хаосу й буття людини в умовах сучасного світу, сповненого

³⁷ АЕТHER: mediacollaboration in real time. (б.д.). *AETHER: mediacollaboration in real time – YouTube channel*. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/@aethermediapoetry/videos> (дата звернення –).

різномітпною інформацією, до пошуку поезії в буденних звуках і діях, а також до рефлексій щодо концепту «перенесення». Аудиоверсія перформансу була опублікована окремо на платформі Soundcloud³⁸.

Поетичні перформанси гурту AETHER.mcrт – яскравий зразок діджимодерністського мистецтва, оскільки вони відповідають більшості ознак нової текстуальності за А. Кірбі й неможливі без застосування цифрових технологій та програмування. Їхня текстова основа – вірші М. Жаржайла, І. Загладько та Ю. Булки – функціонують у сучасному українському літературному просторі, насамперед, як окремі твори; у перформансах вони дещо видозмінюються, часто поєднуючись між собою – детальніше про це можна прочитати в дослідженні Д. Гладун [Гладун 2020а]. Також слід зауважити, що сприйняття перформансів у момент їхнього проведення вимагає від реципієнтів активної участі, яка унеможлиблюється під час перегляду відеозаписів виступів об'єднання на їхньому каналі на ютубі.

Ще два літературні проекти М. Жаржайла, цілковито реалізовані в цифровому просторі – це згадувані «Блекаути Конституції» та VR-виставка «Блекаути законодавства».

«Блекаути Конституції» – це серія віршів (здебільшого соціально-політичного спрямування), які М. Жаржайло утворював, замальовуючи в програмі Paint скріншоти з електронної версії Конституції України. Так, один із блекаутів Конституції, створений М. Жаржайлом, має такий (доволі іронічний) текст: «голови громадян закінчилися протягом використання» [Mukhaïlo Zharzhailo 2019, 29 січня]. Утворені поезії М. Жаржайло публікував на персональній сторінці «Фейсбук» та на сторінці проекту у твіттері/іксі³⁹.

У 2021 році проект «Блекаути Конституції» набув продовження: на День Конституції України М. Жаржайло оголосив у пості на своїй сторінці «Фейсбуку»

³⁸ AETHER: mediacollaboration in real time. (б.д.). *Aether Transference* [Аудіозапис]. SoundCloud. URL: <https://soundcloud.com/aethermediapoetry/aether-transference> (дата звернення – 06.08.2024).

³⁹ Blackoutsofcons. (б.д.). *Блекаути Конституції – X (Twitter) profile*. X (Twitter). URL: <https://x.com/blackoutsofcons> (дата звернення – 10.08.2024).

про відкриття віртуальної виставки «Блекаути законодавства», на якій були представлені створені в жанрі *erasure-poetry* (що можна перекласти з англійської як «поезія затирання» – ще одна назва блекаут-поезії) вірші Ії Ківи (на основі Кримінального Кодексу України), Ігоря Мітрова (на основі Кодексу України про адміністративні правопорушення) та самого М. Жаржайла (на основі Конституції України). Віртуальний простір для виставки розробив український художник, перформер та режисер Пьотр Армяновський. М. Жаржайло у своєму дописі на фейсбуці пише: «Ми любимо свою країну та хочемо жити у правовій державі. І саме тому ми вирішили її трохи покритикувати за допомогою мови поезії і мови мистецтва» [Mukhailo Zharzhailo 2021, 28 червня]. Віртуальна виставка була доступна для відвідування зі смартфона, комп'ютера та могла переглядатися за допомогою шолома віртуальної реальності, однак на момент написання цього дослідження електронна адреса веб-сайту виставки не дійсна. Ознайомитися з тим, який вигляд мали «Блекаути законодавства» можна у відеоролику, розміщеному на каналі Пьотра Армяновського в ютубі⁴⁰.

М. Жаржайло та П. Армяновський працювали разом над ще одним політично ангажованим електронно-цифровим поетичним проєктом – Ctrl+Z (2022). Проєкт було створено як реакцію на повномасштабне російське вторгнення в Україну. Його короткий опис в оригіналі подано англійською мовою, оскільки робота орієнтована також на західну аудиторію: «They give us Z. We cannot undo (ctrl+z or cmd+z) what they did. Nobody can. But we can stop them together». У перекладі українською це означає: «Вони дають нам Z. Ми не можемо скасувати (ctrl+z або cmd+z) те, що вони зробили. Ніхто не може. Але ми можемо зупинити їх разом». У червні 2022 року в Тбілісі проводився Українсько-грузинський виставковий арт-проєкт «Завтра / Tomorrow / ხვალ», на якому була

⁴⁰ Пьотр Армяновський. (2024, 6 травня). «Блекаути Законодавства» – віртуальна виставка-протест 2021 [Відео]. YouTube. URL: https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=hKfjwZAvhw&ab_channel=%D0%9F%D1%8C%D0%BE%D1%82%D1%80%D0%90%D1%80%D0%BC%D1%8F%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B8%D0%B9 (дата звернення – 05.09.2024).

представлена інсталяція Ctrl+Z. У дописі на персональній сторінці «Фейсбуку», присвяченому цій події, М. Жаржайло зазначає, що проєкт має дві частини – галерею й сферичне онлайн відео, доступне для перегляду з мобільних пристроїв чи в окулярах віртуальної реальності. За словами М. Жаржайла, онлайн-частина проєкту – це відеопоезія в 360°, заснована на його поетичних текстах, світлинах, зроблених у Гостомелі через 2 місяці після звільнення міста, і кадрах Google Street View, які дають змогу побачити життя Гостомеля за роки до вторгнення [Mykhailo Zharzhailo 2022, 10 червня]. Усього таких відео три: у кожному з них тексти віршів М. Жаржайла в перекладах англійською Р. Б. Лемберг, Елли Євтушенко та Анатолія Кудрявицького накладаються на фотографії зруйнованих російськими обстрілами вулиць і будинків Гостомеля. На каналі П. Армяновського можна переглянути усі три відеопоезії – Ctrl+Z: They give us Z, Ctrl+Z: Town та Ctrl+Z: Sanctions⁴¹.

Поетична творчість М. Жаржайла як у паперовому, так і в цифровому форматі експериментальна й авангардна, що виражається на рівні мовленнєвих і технологічних засобів творення. Одна з головних її тем – екзистенція людини в сучасному механізованому й автоматизованому світі, перетин віртуального й реального, а проблематика часто гостросоціальна й політична. Так, поетичні твори М. Жаржайла поєднують у собі постмодерністські (інтертекстуальність та іронічність) і діджимодерністські ознаки.

⁴¹ 1) Пётр Армяновський. (2022, 7 червня). Ctrl+Z: They give us Z [Відео]. *YouTube*. URL: https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=Ev6lQZgJi7A&feature=youtu.be&ab_channel=%D0%9F%D1%8C%D0%BE%D1%82%D1%80%D0%90%D1%80%D0%BC%D1%8F%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B8%D0%B9 (дата звернення – 05.09.2024). 2) Пётр Армяновський. (2022, 6 червня). Ctrl+Z: Town [Відео]. *YouTube*. URL: https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=-EO_U-C1msl&ab_channel=%D0%9F%D1%8C%D0%BE%D1%82%D1%80%D0%90%D1%80%D0%BC%D1%8F%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B8%D0%B9 (дата звернення – 05.09.2024); 3) Пётр Армяновський. (2022, 7 червня). Ctrl+Z: Sanctions [Відео]. *YouTube*. URL: https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=jZ0t4iEGcRM&ab_channel=%D0%9F%D1%8C%D0%BE%D1%82%D1%80%D0%90%D1%80%D0%BC%D1%8F%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B8%D0%B9 (дата звернення – 05.09.2024).

3.2. Проза Олега Шинкаренка в просторі діджимодерністської літератури⁴²

Олег Шинкаренко – оригінальний український письменник, чия творчість одночасно поєднує постмодерністські та пост-постмодерністські ознаки. Так, Т. Гребенюк зазначає, що роман О. Шинкаренка «Бандера Distortion» (2019), з одного боку, цілком вписується в парадигму постмодерністської літератури, будучи метафікційним та ігровим, що виражається в маніпулюванні різними версіями реальності й часом художньої дії, а з другого боку, він абсолютно метамодерністський, оскільки в ньому із нехарактерною для постмодерну серйозністю утверджується метанаратив Незалежності України, а паралелі між теперішнім і минувшиною проводяться задля пошуку шляхів подолання сучасних проблем [Гребенюк 2023, с. 52].

У постмодерністському ключі розглядає новели зі збірки О. Шинкаренка «Як зникнути повністю» (2007) дослідниця Марина Єщенко. У своєму дослідженні науковиця на прикладі фіналів кількох творів збірки визначає, як поетика абсурду, характерна для постмодернізму, трансформує жанр новели [Єщенко 2015]. Утім, попри те, що творчість Олега Шинкаренка позначена значним впливом цифрових технологій як на рівні змісту, так і на рівні форми, з позицій діджимодерністської поетики її ще не було аналізовано.

Отже, «Кагарлик» – твір, що первинно створювався в мережі, тож його природа електронно-цифрова, характерна для діджимодерністського тексту: перший допис-епізод датований 12 грудня 2012 року, а останній пост, в якому розгортаються події роману, 7 травня 2013 року. Після цього твір був опублікований у паперовому вигляді в 2014 році у видавництві Сергія Пантюка, у 2015 перевидався у видавництві «Люта справа», а в 2016 році вийшов в англійському перекладі в британському видавництві «Kalyna Language Press». Шинкаренко пише: «Ця книжка розпочиналася як експеримент у фейсбуці, і я

⁴² Під час написання цього підрозділу використано окремі фрагменти статті «Поетика фейсбук-роману О. Шинкаренка «Кагарлик» як явища української літератури в цифрову епоху» [докладніше див. Зозуля 2023а].

навіть не був впевнений, що вона матиме певний жанр» [Шинкаренко 2015, с. 8]. Власне, жанрова гібридність роману, характерна для постмодерністських творів, стала однією з його ключових особливостей: твір поєднує в собі ознаки сатири, антиутопії, кіберпанку (а отже, наукової фантастики), мандрівної літератури. Так, Галина Левченко в післямові до «Кагарлика» пише, що визначення цього твору як сатиричного роману-антиутопії цілком відповідає його формально-змістовим властивостям, оскільки події відбуваються в Україні майбутнього, по завершенню російсько-китайської ядерної війни, коли російська територія заселена китайцями, а мешканці українських теренів переживають черговий національно-державний апокаліпсис – Київ зруйнований і спустошений, а культурним осередком стало містечко Кагарлик [Левченко 2015, с. 227].

Кіберпанковим цей роман цілком можна назвати через відповідність зображеного в ньому світу важливого для цього піджанру наукової фантастики критерію Дозуа: «High tech. Low life» – високі технології в поєднанні з низьким рівнем життя. Так, у «Кагарлику» людство здатне за допомогою спеціальних приладів, морфонів (або ж «сморфонів», «соморфонів», як їх називають у просторіччі персонажі твору) копіювати будь-які фізичні структури, хоч і здебільшого в поганій якості. Морфони спроможні створювати навіть копії людської свідомості – конектоми. Так, головний герой твору (він же наратор) Олександр Сагайдачний має дві нейронні копії-конектоми, що з'явилися внаслідок несанкціонованого копіювання його свідомості російськими спецслужбами: бунтівну космічну станцію FRS (Funny Russian Sputnik), прихильну до свого «людського оригіналу» й опозиційну до влади Кремля космічну станцію-антагоніста ЮГ – Юрій Гагарін, яка є православним фундаменталістом. Так у світі «Кагарлика» реалізувалася концепція цифрового безсмертя. Крім того, технології дозволяють космічні подорожі й можливість проживання на інших планетах: на Марсі, зокрема, довгий час мешкав Бірджир Хансен, один із персонажів-супутників Сагайдачного. Та разом усі засоби мобільного зв'язку й комп'ютери підлягають конфіскації, на Майдані Незалежності в Києві вирощують картоплю, самозвані «мери» столиці ведуть

між собою нескінченні війни за право владарювати в місті, при тому що його населення нараховує 124 особи, а головною валютою стали патрони для вогнепальної зброї, тож цілком можна говорити про матеріальну й духовну бідність, а також про соціальну незахищеність людини у світі «Кагарлика».

Для роману характерні й ознаки мандрівної літератури. У результаті згаданого вище копіювання свідомості, Олександр Сагайдачний майже повністю втратив пам'ять, а разом із нею – ідентичність, тож протягом усього твору намагається її віднайти, а точніше – створити наново. Він вирушає на пошуки Олени – жінки, яку вважає дружиною, і спогад про яку – чи не єдине, що він має, окрім усвідомлення: «Усе, що я міг собі уявити, було схожим на Кагарлик» [Шинкаренко 2015, с. 13]. Подорож зумовлює розвиток подій у творі, а хронотоп, у якому вона здійснюється, є однією з причин нелінійності оповіді. Перебуваючи в постійному русі, головний герой зустрічає різноманітних персонажів, отримує від них інформацію про те, за якими законами функціонує абсурдний навколишній світ, вибудовує власні спостереження. У фіналі Сагайдачний знаходить в Кагарилку Олену, яка не впізнає в Олександрі свого чоловіка. Певний час вони проживають разом, але врешті головний герой знову вирушає на пошуки дружини. Із цього можна зробити висновок, що сам процес пошуку, а отже, і подорожі, значно важливіший для головного героя, ніж факт знахідки об'єкта, заради якого цей процес начебто розпочинався, оскільки саме подорож дозволяє Сагайдачному формувати власну ідентичність, а не її кінцева мета. Ю. Ганошенко, детально дослідивши значення метафори мандрівки в романах О. Шинкаренка «Кагарлик», «Перші українські роботи» та «Череп», стверджує, що «зовнішня структура текстів письменника (сюжетобудова, моделювання альтернативної реальності) і внутрішня (конструювання ідентичності) активно послуговуються метафориною мандрівки, адже, фізично переміщуючись у локусах абсурдного дистопічного світу, переживаючи зустріч із зацикленою сюрреалістичною аномальністю постапокаліптичного світу українських національних комплексів і стереотипів ..., персонаж перебуває одночасно у внутрішній мандрівці, ірраціонально прагнучи завершити екзистенційний пошук

самого себе, хоча здебільшого сам процес пошуку заміняє кінцеву мету й результат» [Ганошенко 2022, с. 23-24].

Визначення усіх жанрових особливостей «Кагарлика» постає складним завданням. Світлана Підпригора, проаналізувавши деякі рецензії та відгуки, пише, що «оглядачі кваліфікують твір як роман, повість, низку оповідань. Незвична форма дає підстави жанрово визначати текст як «роман-пазл, роман-голограма» (А. Курков), «літературний Кубик Рубика» (Я. Онишкевич), авангардний, абсурдний роман (О. Коцарев), роман-дорога (М. Бриних))» [Підпригора 2020, с. 122]. Г. Левченко й узагалі стверджує, що «літературознавча жанрова ідентифікація цього твору аж ніяк не вичерпує закладені в ньому сенси» [Левченко 2015, с. 228], вона характеризує роман як п'ятивимірний, перегукуючись у такий спосіб із ідеєю п'ятивимірного роману, описаною в самому тексті, а також пропонує залучити фахівців із інших галузей до дискусії щодо твору, аби краще його зрозуміти [Левченко 2015, с. 228].

Сама С. Підпригора, визначає жанр «Кагарлика» як «фейсбук-роман», що «прикметний своєрідним цифровим наративом, зверненням до взаємозв'язків вербального та візуального (малюнки, фотографії на сторінці «Фейсбуку»), музичного («музичні інтермедії») рядів, використанням мультимедійних, інтерактивних можливостей соціальної мережі» [Підпригора 2020, с. 128].

При перенесенні фейсбук-роману на друкований носій у його структурі відбулися посутні зміни, викликані кількома чинниками.

По-перше, особливості розташування тексту – вербального складника твору – в мережі й книзі значно відрізняються. У фейсбуці автор створив дописи-епізоди на окремій сторінці (кожен із яких нараховує рівно сто слів і має нумерацію від «100» до «9300»), а їхнє читання вимагає від реципієнта гортання мережевої стрічки знизу вгору. У коментарі під дописом-епізодом «1000» у фейсбуці користувачка з іменем профілю Ira Feofanova, найактивніша читачка-коментаторка роману в мережі, вона ж – українська письменниця й драматургиня Ірина Феофанова називає ці епізоди «кагарличні стослівники» [Kaharlyk 2015]. А в коментарі під дописом «2900» зауважує: «Хочеться перегорнути сторінку.

Але... Де сторінка?» [Kaharlyk 2015], що підтверджує наявність відмінностей між механікою прочитання твору в Інтернеті й у книзі. Власне, на паперовому носії «стослівники» здебільшого розміщуються по чотири на розворот, і читати їх потрібно зліва направо й згори вниз.

По-друге, спроба повноцінного перенесення мультимедійного за природою роману з електронного простору на паперовий носій доволі проблематична й провокує неминучі формальні й змістові втрати. Особливо це стосується музичних інтермедій, написаних О. Шинкаренком за допомогою підручних засобів у жанрі так-званої «конкретної музики» спеціально для «Кагарлика». У фейсбуці поклики на платформу «Саундклауд» із супроводжувальними композиціями є окремими дописами, опублікованими одразу після тих фрагментів тексту, яких вони стосуються. Так, наприклад, покликання на музичну інтермедію «Цифровий вітер» розміщено в дописі після епізоду «1800», де оповідач зазначає: «Після вечері дід Петро наспівував ту ж саму пісню, що й завжди. Я не міг розібрати жодного слова, а мелодія була схожа одночасно на все одразу» [Kaharlyk 2015]. Посилання на музичну інтермедію «Корову увели» розташоване в дописі після фрагменту «3400», де йдеться: «Хата моя он ген там видніє. А із хліва сусід виводить мою корову» [Kaharlyk 2015]. На паперовому носії покликання на SoundCloud тільки одне, розміщене воно на зворотному боці обкладинки, а, передрукувавши його в адресний рядок браузера, реципієнт натрапить одразу на всі композиції, що можна знайти на платформі за запитом «кагарлик», навіть такі, що записані не О. Шинкаренком і не мають до роману жодного стосунку. Крім того, у тексті книги немає ніяких позначок, що вказували б на те, після якого/паралельно з яким епізодом потрібно прослуховувати ту чи ту інтермедію. Отже, для читача книги сприйняття аудіо складника роману значно важче, ніж для користувача фейсбуку.

По-третє, ілюстративні матеріали, тобто візуальний складник роману, фотографії та авторські малюнки, які розміщуються в оригінальних дописах і дають можливість користувачеві фейсбуку тут і зараз візуалізувати описувані в тексті явища, або були видозмінені й розташовані на обкладинці книги (як

зображення морфона чи конектома) або не потрапили до друкованого видання взагалі (як ілюстрація до зовнішнього вигляду однієї з іпостасей головного героя роману Олександра Сагайдачного – супутника Funny Russian Sputnik).

Зрештою, варто зазначити, що, оскільки О. Шинкаренко перервав написання роману в мережі, значно відрізняється кількість епізодів у фейсбуці («100» – «9300») і в друкованому виданні («100» – «30100»), а текст деяких із них у книзі частково чи повністю змінений. Коментарі читачів до оригінальних дописів на папір не потрапили взагалі, хоча в Інтернет-просторі їх цілком можна вважати частиною твору – аудиторія тут і зараз ділиться враженнями й заувагами щодо тексту, прочитання яких дозволяє розширити рецепцію роману. А от коментарі автора, які можна знайти під більшістю дописів на фейсбук-сторінці (письменник активно вступає з читачами в дискусію), наявні й у книзі, щоправда, у модифікованому вигляді цілісного й важливого для розуміння твору «Авторського коментаря до другого видання роману «Кагарлик»». Із огляду на це, можна стверджувати, що коментарі фактично змінюють структуру роману. Тут має місце явище колективного авторства, характерного для культури діджимодернізму [Kirby 2009, p. 59]. Отже, читацькі та авторські коментарі на сторінці роману «Кагарлик» у фейсбуці потребують детальнішого аналізу.

Окрім уже згадуваної Ірини Феофанової, коментарі під дописами фейсбук-сторінки «Кагарлик» лишали й інші читачі, серед яких поетка Люба Якимчук, поет, книжковий дизайнер та ілюстратор Микола Леонович (у фейсбуці – Mикола Леонovych), а також користувачі Олександр Чубуков та Ріка Нестерпенко. Справжнє ім'я та особу останнього коментатора ідентифікувати не вдається, що є виявленням іще однієї особливості діджимодерністського тексту – анонімність авторства [Kirby 2009, p. 52].

Читачі коментували роман у мережі з різною метою, зокрема: аби висловити емоції щодо прочитаного (наприклад, короткий коментар Миколи Леоновича «круто!» під дописом-епізодом «300» [Kaharlyk 2015]; аби поставити питання щодо особливостей процесу написання роману (наприклад, коментар Люби Якимчук щодо того, чи консультується автор роману з лікарями щодо втрати

пам'яті під дописом-епізодом «2600» [Kaharlyk 2015]; аби висловити критичну заувагу (наприклад, коментар Олександра Чубукова щодо невідповідності з технічного погляду між описуваним у тексті військовим супутником і зображенням космічного апарату типу «Союз» на малюнку-ілюстрації під дописом-епізодом «8100» [Kaharlyk 2015]; аби уточнити незрозумілі моменти в структурі оповіді (наприклад, питання Ірини Феофанової щодо того, що таке «сморфон» і «нейросимулятор» під дописом-епізодом «3400») тощо. Іноді читацькі коментарі ставали причиною для жвавого обговорення. Так, Ірина Феофанова, звернувши увагу на незрозумілість допису «700» у фейсбуці, спровокувала дискусію з автором роману обсягом у шістьнадцять коментарів щодо сутності поняття «антагоніст» [Kaharlyk 2015]. Прикметно, що зміст епізоду «700» в мережі й у книзі відрізняється: автор повністю його переписав.

Свої коментарі О. Шинкаренко залишав від імені фейсбук-сторінки «Кагарлик». З одного боку, це наближує їх до дописів-епізодів, опублікованих від того ж імені. З другого боку, це створює ефект безпосередньої комунікації читача й роману: так, наприклад, підписник бізнес-сторінки будь-якої компанії або підприємства у фейсбуці, коментуючи її пост й отримуючи відповідь, спілкується з компанією загалом, хоча під іменем цієї компанії приховується конкретна людина – адміністратор сторінки. Така особливість коментування у соціальній мережі є одним із чинників, які свідчать про зміну стосунків у парадигмі автор – текст – читач, відхід від характерної для літератури постмодерністської епохи Бартівської концепції «смерті автора» і є характерними для діджимодерністського тексту, в якому відбулося радикальне переосмислення текстових ролей [Kirby 2009, p. 52].

Загалом авторські коментарі можна розподілити на два основних різновиди:

- 1) коментарі, написані у відповідь на запитання/зауваги читачів;
- 2) супроводжувальні інформаційні коментарі.

Коментарі, написані у відповідь на запитання/зауваги читачів, зазвичай є уточненнями щодо певних аспектів роману (наприклад, пояснення того, що таке «сморфон» під дописом «3400» у відповідь на питання Ірини Феофанової під тим

таки постом) [Kaharlyk 2015]. Іноді вони містять гіперпосилання на інші сторінки в Інтернеті, наприклад, на статтю у Вікіпедії, присвячену «Blue Brain Project» – реально існуючому проекту з комп’ютерного моделювання неокортексу людини, мета якого – досягти цифрового безсмертя.

Супроводжувальні інформаційні коментарі стосуються або інтертекстуальності роману, або зміни наратора. Варто зауважити, що їхня поява також спершу була спровокована запитам читачької аудиторії.

Так, Ірина Феофанова під дописом «800» поскаржилась на те, що довгі речення, якими послуговується автор у тексті, важкі для сприйняття [Kaharlyk 2015]. У відповідь на це О. Шинкаренко залишив коментар: «Це мутація іспанського бароко часів Сервантеса. Власне, перше речення – ремікс «Дон Кіхота» [Kaharlyk 2015]. У подальшому, випереджаючи можливі питання від читачької аудиторії, О. Шинкаренко сам у коментарях під деякими дописами пояснює їхню інтертекстуальність: під епізодом «1700» він зазначає, що «1700 – це «Майн Кампф», а 1600 – це «Роман про троянду» [Kaharlyk 2015]; під епізодом «1800», що «1800 – Леонід Брежнєв «Піднята цілина»» [Kaharlyk 2015], напевно, маючи на увазі книгу Л. Брежнєва «Цілина», оскільки «Піднята цілина» – це твір М. Шолохова; під епізодом «1900» він указує, що це посилання на «Білий Бім, Чорне вухо» [Kaharlyk 2015]. В авторському коментарі до другого видання роману «Кагарлик» О. Шинкаренко зізнається: «Перші фрази перших двадцяти епізодів – залишки концептуальної ідеї розпочинати кожен епізод першим реченням романів минулих сторіч. Я не витримав довго цей «оммаж», бо він надто обмежував плин сюжету, і врешті відмовився від нього» [Шинкаренко 2015, с. 9]. Слід зауважити, що в мережевій версії роману інтертекстуальними є й деякі епізоди, написані після позначеного номером «2000», тобто двадцятого за порядком. Так, допис «2300» є модифікацією перших речень «Собору Паризької Богоматері» Віктора Гюго. Натомість епізод «2300» в книзі має абсолютно інший зміст. У фейсбуці читаємо таке перше речення: «Кілька років тому, оглядаючи Софійський собор чи, точніше кажучи, нишпорячи в ньому, автор цієї книги виявив у темнім закутку однієї з дзвіниць накреслене на стіні слово «ЙОНРНЕ»»

[Kaharlyk 2015]. У книзі перше речення таке: «Я дістав з мішка гармошку та заграв «Єлісейські поля»» [Шинкаренко 2015, с. 24]. Необхідно наголосити, що інтертекстуальність роману є традиційною постмодерністською ознакою, у той час як форма її застосування в мережі (тут ми маємо на увазі саме авторські коментарі з поясненнями щодо цієї інтертекстуальності) є ознакою діджимодерністського тексту.

Як уже було зазначено, специфіку наративу фейсбук-роману «Кагарлик» дослідила С. Підпригора (див. Підпригора, 2020), однак ми також маємо торкнутися цього питання в контексті аналізу авторських коментарів. Так, окрім Олександра Сагайдачного, нараторами в тексті виступають і дві його копії-конектоми – Funny Russian Sputnik (FRS) та Юрій Гагарін (ЮГ). Із огляду на таку структурну особливість перед автором постало завдання якось позначити епізоди, де оповідь ведуть FRS або ЮГ, тож він вирішив маркувати це зміною в нумерації розділів. В авторському коментарі до паперового видання О. Шинкаренко пише: «Коли в сюжеті з'являється нова іпостась головного героя, їхня нумерація рухається паралельно, наприклад «3600–100»» [Шинкаренко 2015, с. 11]. Також, на відміну від Сагайдачного, який веде оповідь українською, копії-конектоми, створені російськими спецслужбами, послуговуються або російською мовою (FRS) або штучною псевдоцерковнослов'янською (ЮГ). Це викликало нерозуміння в Ірини Феофанової, про яке вона й повідомила в коментарі під постом «3700–200», де оповідачем виступив FRS. У відповідь на це О. Шинкаренко залишив коментар із детальним поясненням природи нового наратора. Після цього кожний епізод, де оповідь ведеться від імені FRS (розділи з оповіддю він імені ЮГ можна знайти тільки в паперовому виданні), О. Шинкаренко супроводжує розлогим коментарем, у якому пояснює особливості функціонування й мислення конектома-оповідача.

На завершення аналізу авторських і читацьких коментарів слід зазначити, що можливість коментувати роман під дописами на фейсбук-сторінці лишається досі. Крім того, автори вже наявних коментарів, послуговуючись функціональними можливостями соціальної мережі, потенційно здатні їх

видаляти чи редагувати, а отже, текст роману цілком відповідає таким діджимодерністським ознакам, як поступальність, хаотичність, скороминущість і плинність рамок. До того ж, на фейсбук-сторінці «Кагарлика» можна знайти ще й дописи рекламного характеру, гіперпосилання на інтерв'ю з О. Шинкаренком та багато іншої інформації, яку теж можна вважати частиною мережевого тексту.

Отже, поліжанровість, іронічність, абсурдність та інтертекстуальність – ознаки традиційного постмодерністського тексту, характерні для роману О. Шинкаренка «Кагарлик» як в електронній, так і в паперовій версіях. Натомість ознаки діджимодерністського тексту, здебільшого притаманні саме тій Інтернет-версії твору, хоча частково виявляються й на рівні форми та змісту книги, яка вийшла в 2015 році у видавництві «Люта справа». Найкраще це можна прослідкувати на прикладі мультимодальних елементів твору (ілюстрацій та музичних інтермедій). Аналіз авторських та читацьких коментарів під постами на сторінці роману у фейсбуці доводить, що у взаємодії автора, тексту й читача, яку провокує «Кагарлик», відбулися суттєві зміни порівняно з творами попередніх епох. Отже, фейсбук-роман О. Шинкаренка «Кагарлик», зберігаючи деякі ознаки постмодерністського письма, є явищем нової цифрової епохи.

3.3. Візуальна новела – нове мультимедійне явище в українській літературі

На думку А. Кірбі, може бути захопливо погратися з ідеєю, що конкретні культурні форми лежать в основі конкретних культурних рухів, утілюючи найбільш притаманні їм ознаки. [Kirby 2009, p. 167]. Так, дослідник вважає, що для модернізму основоположною культурною формою став, насамперед, кінематограф. Цей погляд суперечить позиції британського історика, письменника та телеведучого Майкла Вуда, який стверджував, що німе кіно вкорінене в традиційні форми оповіді. Однак А. Кірбі зауважує, що саме фільми того часу дають вичерпне розуміння модернізму: «будь-хто, хто прагне швидко і чітко відчутти, чим був європейський модернізм, не знайде нічого кращого, ніж подивитися такі дослідження концептів машини, міста, дислокації та тривоги, як «Схід: Пісня двох людей» (стрічка 1927 року Ф. В. Мурнау. – *прим. моя*) або «Людина з кіноапаратом» (стрічка 1929 року Дзиги Вертова. – *прим. моя*)» [Kirby 2009, p. 167]. Також, на думку А. Кірбі, формат щоденних газет масового розповсюдження стоїть за «Уліссом» Дж. Джойса – так само енциклопедії одного дня, складеній зі стилістично різних форм письма, орієнтованих на велике місто, у мізансценах якого використовуються журналістські й рекламні мотиви. Натомість для постмодернізму основними культурними формами стали, по-перше, телебачення, яке багато в чому спричинило постмодерністську жагу постійно поглинати «видовища» й перемикатися між різними тональностями, регістрами й жанрами як між телеканалами, а, по-друге, – тематичні парки розваг – яскравий зразок симулякру [Kirby 2009, p. 167]. Для діджимодернізму, за твердженням ученого, такою культурною формою стали відеоігри, поява яких на кілька декад передувала народженню нової парадигми, так само як кіно й телебачення передували появі модернізму й постмодернізму відповідно.

Постать гравця відеоігри, який через взаємодію пальців із клавіатурою комп'ютера просуває персонажа в просторі віртуального світу – це своєрідне втілення образу самого діджимодернізму, оскільки англійське слово «digit», що лягло в назву нової культурної парадигми, перекладається і як «цифра», і як

«палець». Загалом, окрім того, що відеоігри мають усі ознаки діджимодерністської текстуальності, їм притаманна також супер-суб'єктність, що походить від суб'єктності, характерної для традиційних ігор. А. Кірбі зазначає: «Всі ігри є суб'єктними..., тому що в них грає «Я»: «Я» фізично залучене до дій і міркувань, подій і маневрів гри» [Kirby 2009, p. 169]. Стороннє спостереження за грою несуттєве: у театрі й кіно немає вистави, якщо немає кому за нею спостерігати, а от гри немає, якщо немає гравця. Також А. Кірбі зауважує, що в традиційній грі суб'єктність буквальна: виграє й програє гравець, навіть якщо це відбувається опосередковано, за допомогою неживих об'єктів – фішок, жетонів тощо; той самий принцип закладений і в структуру відеоігор. Проте суб'єктність відеоігор виходить на абсолютно інший рівень.

Супер-суб'єктність може виявляється в багатьох формах. А. Кірбі подає кілька основних:

1. Супер-суб'єктність, що реалізується в перемиканні ігрових ролей – один і той самий гравець може грати за кількох персонажів, одночасно або по чергово. Наприклад, у спортивних відеоіграх, таких як «FIFA», де гравець керує діями конкретного футболіста, усієї команди одночасно, а протягом однієї ігрової сесії може грати за багато різних команд. Якщо розглядати таку супер-суб'єктність крізь призму психічних патологій, то вона має шизофренічну природу.

2. Супер-суб'єктність, що реалізується в грі за одного конкретного персонажа, який має власне ім'я, біографію, риси характеру, почуття, соціальну роль тощо. Гравець переймає на себе всі риси цього персонажа, намагається зміцнити його сильні сторони й нівелювати слабкі. Така супер-суб'єктність має нарцисичну природу.

3. Супер-суб'єктність ігрового «Я» (ігрової ідентичності) гравця може бути міцнішою, ніж суб'єктність самого гравця: так, персонажа можна багато разів убивати й відроджувати, чи він може бути невразливим, коїти злочини, керувати автомобілем на високій швидкості тощо, не відчуваючи при цьому жодної провини. Така супер-суб'єктність має психопатичну природу.

4. Супер-суб'єктність, яка реалізується через гру за антропоморфну істоту, що зберігає риси людської свідомості, але наділена й абсолютно новим набором якостей [Kirby 2009, pp. 169-170].

Також слід зазначити, що супер-суб'єктність відеоігор тісно пов'язана із супер-об'єктністю: ігрові вороги могутні, ігрові механізми незламні, ігрові пейзажі приголомшливі тощо.

Завдяки супер-суб'єктності гравець відеогри реалізує свою ігрову ідентичність. Процес самоідентифікації з персонажем відеогри генетично подібний до того, який відбувається в читача з персонажем літературного твору чи в глядача з кіногероєм. Але між цими ідентифікаціями є суттєва відмінність: «кіно- чи літературна ідентифікації, як правило, глибші й негнучкіші; і якщо останні покладаються на необов'язкове самоусвідомлення, завдяки якому персонаж відчувається як «такий самий, як я» або як такий, що втілює «мої цінності», то ігрова супер-суб'єктність примушує до самоідентифікації на граматичному рівні: або ви ідентифікуєте себе таким чином, або не берете участі в грі» [Kirby 2009, p. 170]. Отже, відеоігри передбачають значно глибше занурення гравця у світ віртуальної реальності, ніж читача в літературний твір: гравець буквально перетворюється на персонажа, через якого взаємодіє з ігровим простором. Саме тому візуальні новели є цікавим і оригінальним міжвидовим мистецьким явищем: маючи у своїй основі літературний первінь і вимагаючи від гравця постійної залученості в процес читання, вони є одночасно і прикладом наративних відеоігор, і зразком інтерактивної літератури.

У статті американських дослідників з Каліфорнійського університету в Санта-Крузі під назвою «Що таке візуальна новела?» (англ. «What is a Visual Novel») подається таке визначення цього явища: «Візуальна новела (VN) – це широко популярний і впізнаваний ігровий жанр, орієнтований на наратив... Доступність для гравців є ключовим фактором ..., щоб охопити якомога більше людей, а популярність і наративна спрямованість гри роблять її дуже вдалим вибором ігрового процесу для різних сфер» [Camingue & Co. 2021]. Так, візуальні новели можуть застосовуватися у галузі освіти чи охорони здоров'я або бути

інструментом поширення соціально важливої інформації. Симптоматично, що в Україні, де виробництво візуальних новел ніколи не було пріоритетним вектором розвитку ігрової індустрії, із початку повномасштабного російського вторгнення з'явилося кілька таких творів на воєнну тематику.

Отже, серед аналізованих у цьому дослідженні візуальних новел про російсько-українську війну хронологічно першою стала гра *Ukraine War Stories* («Українські історії війни»). Її розробником виступила компанія *Starni Games*, дата релізу на ігровій платформі *Steam* – 18 жовтня 2022 року. Як зазначав в інтерв'ю Олександр Сенін, операційний директор (COO) студії *Starni Games* і один із членів великої команди авторів новели, цей проєкт одразу планувався як некомерційний і мав на меті просвітницьку місію [Біляєва 2022, 19 вересня].

Ukraine War Stories складається з трьох історій, що оповідають про перші дні повномасштабного вторгнення в трьох містах України – Гостомелі, Бучі та Маріуполі. В основу сюжетів лягли реальні події та спогади очевидців: перейшовши до розділу «Джерела» в головному меню, гравець може переглянути коротку довідку про події, що згадуються в кожній конкретній новелі, а також знайти покликання на Інтернет-ресурси, де розміщена повніша інформація. Так, наприклад, серед джерел про Маріуполь є довідка під назвою «Останній спротив «Азовсталі»» й відповідне покликання на статтю «*Last Stand at Azovstal: Inside the Siege That Shaped the Ukraine War*», опубліковану на веб-сайті видання *The New York Times*. Реалістичності грі додає й візуальний складник: використані в кожній історії фонові зображення – це стилізовані під імпресіоністські картини фотографії, зроблені в місцях, де відбувалися згадувані в тексті події. У такий спосіб створюється ефект блюру: по-перше, зображення воєнних злочинів мають чутливий характер, тож розміщення в грі оброблених фотографій дещо пом'якшує їхній травматичний вміст, а, по-друге, у такий спосіб візуальний наратив імітує напівстертість спогадів. Обличчя людей на знімках розмиті, кольорова гама здебільшого блякла й темна, що відповідає трагічному пафосу оповіді. Звукова частина новел включає тривожну фонову музику та аудіо ефекти – звуки вибухів, пострілів, сирен, радіо тощо. У згаданому інтерв'ю О. Сенін

зазначає: «Ми замислювались над тим, щоб текст, артстиль і музичний супровід робили єдине полотно. Потрібен цілісний підхід до історії, щоб не було перенасичення якимось елементом» [Біляєва 2022, 19 вересня].

Отже, оповідь у тексті ведеться від першої особи – персонажа, за якого грає гравець (тут має місце супер-суб'єктність другого типу). У всіх трьох історіях – це цивільний, який опинився в окупованому місті й має зберегти життя собі й своїм рідним. У Гостомелі – це Олексій Борисов, авіаінженер на пенсії, який проживає в приватному будинку разом із літньою дружиною Лілією. У Бучі – це підліток Ярік Кравченко, чия матір Яна – бойова медикіня – поїхала в Київ, аби стати до лав ТРО. Ярік і його сестра Віка залишилися вдома під наглядом сусідки Каті. У Маріуполі – це Дмитро Корнієнко, талановитий хірург, який разом зі своєю дівчиною Анною працює в лікарні й намагається врятувати якомога більше постраждалих від війни пацієнтів.

Геймплей (від англ. «gameplay» – «ігровий процес») зводиться до читання й послідовного перемикання між фрагментами тексту, що виникають в окремому вікні в лівій частині екрану монітора. Угорі вікна з текстом розміщена назва поточного розділу історії: так, наприклад, новела про Гостомель починається з розділу «Лютневий вечір», у якому відбуваються події в будинку Олексія Борисова, що передують повномасштабному вторгненню. Основна частина тексту – це внутрішні монологи головного героя та його діалоги з іншими персонажами. Поряд із кожною реплікою виникає іконка-портрет персонажа, який говорить. Інші текстові фрагменти – це системні повідомлення, що можуть включати інформацію про перехід між розділами, а також про необхідність здійснити вибір для подальшого проходження гри, коли гравець досягає вузлового моменту сюжету. Вікно тексту з варіантами вибору й коротким коментарем щодо кожного з них розміщується в правій частині екрану. Для кожного варіанту зазвичай вказуються наслідки, що оцінюються балами й впливають на ігрові показники: стан персонажів (невпевненість, упевненість, рішучість, смерть тощо), предмети, учинки. Іноді для здійснення конкретного вибору повинні виконуватися певні вимоги. Так, наприклад, у вузловому моменті

історії про Бучу, у розділі «Від будинку до будинку», Ярік повинен зробити вибір: впустити в дім ветерана АТО Сергія, щоб той міг сховатися від росіян, чи проігнорувати його прохання про допомогу. Для того, аби обрати варіант «Впустити його», повинні виконуватися вимоги «Віка настроїв ≥ 2 », «Ярік настроїв ≥ 2 »; це матиме наслідки – «Віка настроїв -1», «Отримаєте «Допомогли Сергію»». Якщо в попередніх розділах історії гравець не здобув достатню кількість балів для настрою Віки та Яріка, то вимоги для цього вибору не виконуються. Тоді можна обрати лише «Сидіти тихо», що матиме наслідок «Отримаєте «Не допомогли Сергію»». Потім ці наслідки відобразатимуться в показниках і змінять подальший розвиток сюжету, а також вплинуть на фінал історії. Аби здійснити вибір, гравцеві потрібно клікнути на клавішу з відповідним варіантом.

Інтерактивна взаємодія з основним текстом відбувається за допомогою кліків курсором по клавішах «ДАЛІ» та «НАЗАД», розміщених під постійним вікном у лівій частині екрана. У правому верхньому кутку екрана розташована клавіша «ПОКАЗНИКИ», де можна переглянути інформацію про стан персонажів (настроїв), а також про предмети в інвентарі й учинки, які були здійснені протягом гри.

Отже, новела про Гостомель починається лютого вечора 2022 року, за кілька днів до початку повномасштабного вторгнення; новели про Бучу й Маріуполь – зранку 24 лютого. Описувані події тривають від кількох днів до кількох тижнів, залежно від того, які рішення приймає гравець-читач протягом гри. Найоптимістичніший фінал у кожній з історій – евакуація з окупованого міста, однак гра побудована так, що вберегти всіх персонажів від загибелі неможливо, навіть за умови досягнення цього фіналу, адже дуже часто гравцеві доводиться обирати, кого врятувати. Для всіх візуальних новел акцент на причино-наслідковому зв'язку між подіями визначальний, але в Ukraine War Stories він реалізується максимально яскраво, бо правильного варіанту вибору зазвичай немає, а іноді у вузловому моменті сюжету він неможливий як такий (якщо не виконуються необхідні вимоги).

Аналізуючи структуру тексту, слід також наголосити, що, хоча вибір завжди здійснюється гравцем тут і зараз – у момент події, оповідь ведеться у минулому часі, а в монологів головного героя періодично виникають репліки, проголошені ретроспективно. Так, наприкінці розділу «24 лютого» новели про Маріуполь, лікар Дмитро Корнієнко каже: «Якби ж я тільки знав тоді, наскільки все може бути погано». Такий прийом, як і оброблені фотографії, підкреслює, що все відбувається в спогадах головного героя, і разом із можливістю перепройти гру й отримати інший фінал сприяє укріпленню самоідентифікації гравця-читача з головним героєм візуальної новели. У традиційній літературі також неодноразово застосовувався подібний оповідний прийом – у творах із експліцитним наратором, написаних у минулому часі, але в них читач ніяк не може повернутися назад і вплинути на розвиток подій. Така властивість притаманна лише творам гіпертекстуальної (меншою мірою) та діджитальної літератури.

Ще однією візуальною новелою про російсько-українську війну є гра *The Nightmare Winter* («Жахлива зима»). Її створила невелика інді-студія *TeamBavovna*, до складу команди якої ввійшли п'ятеро розробників-аматорів. Так, на відміну від учасників команди *Starni Games*, ніхто з *TeamBavovna* ніколи раніше не розробляв відеоігри. Реліз першої частини *The Nightmare Winter* відбувся 30 листопада 2022 року на онлайн-платформі *Game Jolt*. Загалом було заплановано випустити дев'ять частин цієї візуальної новели, але друга на момент написання дослідження так і не вийшла.

Одна з головних відмінностей між *Ukraine War Stories* та *The Nightmare Winter* полягає в тому, що в основі сюжету останньої немає конкретних реальних подій: уся історія – вигадка, а її персонажі – збірні образи. Так, гравцеві пропонується зіграти за Алісу – звичайну студентку, яка напочатку повномасштабного вторгнення опиняється в Маріуполі разом зі своєю матір'ю та молодшою сестрою Мірою. У лівому нижньому кутку екрана в головному меню гри можна натиснути на іконку у вигляді ока й переглянути інформацію про кожного з ключових персонажів історії. Так, згідно з описом, головна героїня Аліса Кузьменко уособлює всіх українців «у найстрашнішому дні в житті» – 24

лютого 2022 року. Її сувора мати Раїса Кузьменко – персонажка, яка після загибелі чоловіка в АТО взяла на себе відповідальність за утримання родини. За задумом авторів, вона унаочнює те, з якими ризиками стикаються дружини військових, а також що відбувається з батьками в часи війни. Стас – друг дитинства головної героїні й збірний образ усіх українців, які пасивно відреагували на події війни – лишилися у власній домівці навіть перед обличчям безпосередньої загрози окупації й смерті. Мирослава Кузьменко (Міра) – дев’ятирічна сестра головної героїні, введення в історію якої викликане потребою показати, як війна руйнує дитинство. Також серед персонажів згадується кіт Аліси Воланд, його присутність в оповіді допомагає розкрити проблемну тему порятунку домашніх тварин в умовах бойових дій.

Візуальний складник цієї новели виконаний у стилі ілюстративної цифрової графіки, схожому на коміксову чи акварельну техніку. Плaskі поверхні, злегка деформовані обличчя, приглушена кольорова гама й нерівні контури сприяють створенню в грі атмосфери меланхолії та тривожності. Аудіо частина включає в себе музику, написану учасниками TeamBavovna спеціально для проєкту, а також звукові ефекти, подібні до тих, що були в *Ukraine War Stories*: вибухи, звуки радіо, сирени тощо.

Оповідь у грі ведеться в минулому часі й від першої особи – головної героїні Аліси. Отже, як і в *Ukraine War Stories*, тут має місце експліцитний наратор та супер-суб’єктність другого типу. Геймплей у *The Nightmare Winter* полягає, по-перше, у послідовному читанні фрагментів основного тексту й перемиканні між ними за допомогою комп’ютерних клавіш PgUp та PgDn, або за допомогою курсора. Текст подається в окремому вікні в нижній центральній частині екрана. Це можуть бути внутрішні монологи Аліси або діалоги між нею та іншими персонажами, чії репліки підписані іменами й зазвичай супроводжуються статичним зображенням учасника розмови. По-друге, ігровий процес вимагає від гравця-читача здійснювати вибір у вузлових моментах сюжету, однак прийняті рішення не мають суттєвих наслідків для подальшого розвитку подій, що є значним недоліком цієї візуальної новели. Так, наприклад, коли перед Алісою

постає вибір «підійти до Селени» чи «відмовитися, похитавши головою», єдиним наслідком відмови буде досягнення «Куди поперло (ігнорування Селени)», але діалог між персонажами однаково відбувається з однаковим складом реплік. Зважаючи на те, що в *The Nightmare Winter* було заплановане продовження, рішення гравця могли б мати віддалені наслідки в наступних частинах, однак, спираючись на доступну версію візуальної новели, це перевірити неможливо.

Періодично у фрагментах тексту із внутрішніми монологами Аліси присутні ретроспективні репліки. Так, на початку історії персонажка прокидається від вибухів у квартирі в Маріуполі й описує свою розгубленість: «Мозок абсолютно відмовлявся працювати, а тим паче хоч якось сприймати реальність. Все навколо нагадувало дивний сон. Нічого не зрозуміло, все якесь занадто... Примарне. Хто ж тоді знав, що це відчуття буде моїм постійним супутником в найближчому майбутньому». Такий оповідний прийом має концептуальне обґрунтування: за сюжетом Аліса разом із мамою, сестрою та Воландом вирішує виїхати з Маріуполя в безпечніше Запоріжжя, але, незалежно від дій гравця, фінал новели завжди однаковий. Так, машина, в якій родина Кузьменків намагається евакуюватися, потрапляє під обстріл, після чого Аліса знову прокидається у власній квартирі, і гру можна повторити спочатку. Отже, історія має класичний науково-фантастичний сюжет про часову петлю, що набув широкого поширення в кіно й літературі після виходу американського фільму «День бабака» (англ. *Groundhog Day*, 1993). В інтерв'ю, яке команда Team Bavoyna дала для веб-сайту «Межа», зазначається, що робоча назва проєкту була *The Endless Winter* – «Нескінченна зима». На думку розробників, цей вираз найповніше описує відчуття українців після початку повномасштабної війни [Данилов 2022, 27 листопада]. Урешті назва історії змінилася, але натяк на те, що події розгортаються в часовій петлі, залишився в одному з ігрових діалогів, який відбувається між Алісою та її сусідкою Селеною після перших вибухів у Маріуполі. Так, у відповідь на репліку Селени «Такий собі «добрий ранок» еге ж?», головна героїня іронізує, що в подібній атмосфері хочеться прокидатися кожного дня. Її сусідка зауважує, що це був би занадто насичений «день бабака».

Загалом, візуальна новела *The Nightmare Winter* значно поступається за рівнем художності *Ukraine War Stories*. Окрім того, що вона незавершена, в її тексті багато граматичних помилок та одруків, а зображення персонажів та локацій, у яких відбуваються події, постійно повторюються, і виправдати це сюжетом про петлю часу можна не завжди. Своїм прикладом *The Nightmare Winter* засвідчує, що в сучасному культурному просторі значно поширилося аматорське мистецтво. Так, завдяки цифровим технологіям воно, по-перше, стало доступнішим у виробництві (навіть коли йдеться про такі складні форми, як літературна відеогра), а, по-друге, скоротився й спростився його шлях до реципієнта. Розміщення будь-якої інформації в Інтернеті, зокрема й мистецького твору низької художньої якості, підвищує шанси цієї інформації потрапити в поле зору масової аудиторії. Цьому сприяють і самі реципієнти, виявляючи активність у віртуальному просторі – коментуючи контент на ресурсах-першоджерелах, поширюючи інформацію про нього на персональних сторінках у соціальних мережах тощо. Показово, що на відеохостингу «Ютуб» можна знайти відеозаписи онлайн-трансляцій проходження-прочитання обох візуальних новел (наприклад, на каналі Shkiper UA – «Ukraine war stories. Одна історія з Гостомеля», «Ukraine war stories. Одна історія з Бучі», «Маріуполь Ukraine war stories хороший фінал»; проходження *The Nightmare Winter* на каналі «Маша, що записує летсплеї»⁴³ тощо), відеоогляди⁴⁴, а на ресурсах Steam та Game Jolt, де

⁴³ 1) Shkiper UA. (2022, 25 липня). Ukraine war stories. Одна історія з Гостомеля [Відео]. *YouTube*. URL: https://www.youtube.com/watch?v=ysH72TIgI6I&ab_channel=ShkiperUA (дата звернення – 15.10.2024); 2) Shkiper UA. (2022, 2 листопада). Ukraine war stories. Одна історія з Бучі [Відео]. *YouTube*. URL: https://www.youtube.com/watch?v=2J-HgRK39Xo&ab_channel=ShkiperUA (дата звернення – 15.10.2024); 3) Shkiper UA. (2022, 2 грудня). Маріуполь Ukraine war stories хороший фінал [Відео]. *YouTube*. URL: https://www.youtube.com/watch?v=JE3jq9ajTzQ&ab_channel=ShkiperUA (дата звернення – 15.10.2024); 4) Марічка, що записує летсплеї. (2022, 9 грудня). ВІЗУАЛЬНА НОВЕЛА ПРО МАРИУПОЛЬ ■ The Nightmare Winter проходження українською #1 [Відео]. *YouTube*. URL: https://www.youtube.com/watch?v=_5QM4lg4wGc&ab_channel=%D0%9C%D0%B0%D1%88%D0%B0%2C%D1%89%D0%BE%D0%B7%D0%B0%D0%BF%D0%B8%D1%81%D1%83%D1%94%D0%BB%D0%B5%D1%82%D1%81%D0%BF%D0%BB%D0%B5%D1%97 (дата звернення – 14.10.2024).

⁴⁴ GameStreetUA. (2022, 9 серпня). Огляд гри Ukrainian War Stories [Відео]. *YouTube*. URL: https://www.youtube.com/watch?v=Ud0p0dERLVs&ab_channel=GameStreetUA (дата звернення – 13.10.2024).

Ukraine War Stories та The Nightmare Winter були оприлюднені, розміщені текстові рецензії від професіональних критиків та звичайних користувачів.

Слід зауважити, що між візуальною новелою, яка є перехідною мистецькою формою з суттєвим літературним складником, та візуальною новелою, в якій значно переважає ігровий елемент, пролягає тонка, але важлива для усвідомлення межа. В Ukraine War Stories та The Nightmare Winter геймплей неможливий без прочитання тексту, тож обидва твори можна розглядати як яскравий приклад діджитальної літератури. Натомість візуальна новела *Twenty-Second: Stories of Underground Kharkiv* («Двадцять другий: Історії підземного Харкова», розробник Brenntkopf Development, дата релізу на сервісі Steam – 16 квітня 2024 року) має набагато вищий рівень інтерактивності, яка виявляється, насамперед, у добре пропрацьованому віртуальному просторі, у керуванні рухами головного героя для взаємодії з іншими персонажами та предметами і вже потім – у перемиканні між різними фрагментами тексту.

Так, головний герой цієї візуальної новели – учитель історії на ім'я Максим, котрий у перші дні повномасштабного вторгнення сховався від російських обстрілів на станції харківського метро «23 серпня». Мета гри – прожити в цьому сховищі шість днів, спілкуючись із іншими мешканцями метрополітену та збираючи їхні історії. Усі репліки персонажів, монологи й щоденникові записи головного героя, а також короткі рамкові повідомлення напочатку й наприкінці кожної частини новели озвучені акторами дубляжу й не вимагають від гравця постійного читання тексту. Крім того, для розвитку дії тут не потрібно здійснювати вибір у вузлових моментах сюжету, але треба виконувати завдання, орієнтуючись на підказки вгорі екрана: підійти й поговорити з конкретним персонажем, приготувати вечерю, заварити чай, взяти ноутбук, зробити запис у щоденнику тощо. Так, сутність ігрового процесу в *Twenty-Second: Stories of Underground Kharkiv* значно відрізняється від *Ukraine War Stories* та *The Nightmare Winter* – це радше лінійний комп'ютерний квест із текстовим елементом, ніж нелінійний літературний твір у форматі відеогри.

Підсумовуючи, слід зазначити, що візуальна новела – це перехідне літературно-комп'ютерне ігрове явище, яке поки мало поширене в Україні, але має перспективи для подальшого розвитку й потребує глибшого наукового осмислення як з боку літературознавців, так і з боку теоретиків та істориків ігор. Будучи електронно-цифровим нащадком паперової інтерактивної літератури, а також маючи всі характерні ознаки нової текстуальності, візуальна новела – це яскравий приклад поетики й естетики діджимодернізму.

Висновки до III розділу

Якщо в українську поезію початку XXI століття (творчість Павла Коробчука, Іллі Стронговського) лише проникають окремі мотиви цифрової епохи та її образність, то в збірці Я. Гадзінського вони набувають стильового звучання, бо для текстів цього автора характерним є художнє осмислення взаємодії / протиставлення наукового та природного, живого та штучного, а в поезії 10-х років стрімко зростає кількість поетичних текстів, позначених впливом цифрових технологій (творчість Юрія Іздрика, Олександра Шуміліна, Олександра Коржа). Проте найбільш помітним експериментатором у цьому плані виступає Михайло Жаржайло, ліричний герой ранніх творів якого перебуває здебільшого у віртуальному світі, а в збірці верлібрів «Неприпустимі символи» (її простір стає суціль технологічним) навіть інколи перетворюється на кіборга. Прикметною є і мова цієї книги – використання комп'ютерної термінології та сленгу, речових та тваринних образів, вказує на прагнення автора художньо дослідити сучасний світ як поєднання реального та віртуального, коли людина відірвана від природного середовища. Щоб відтворити «несправність», «поламаність» такої особи, М. Жаржайло використовує цікавий засіб: англійськими літерами з клавіатури ноутбука пише українські слова. Наприклад, «метелики-дрончики / несуть тобі afne» (фату), «,l;skrf-дрончик / сховалася в носовичечок» (бджілка-дрончик), «комарики-дрончики / викрадають твою lrg» (днк), а «не звертає edfub yf nt,t» означає «не звертає уваги на тебе». Основний мотив збірки – дегуманізація людини, бо вона в авторській інтерпретації постає то елементом швейної машинки, то смартфоном чи планшетом, то змінною батарейкою, і це символізує перетворення людини на фантастичну істоту у віртуальному світі.

М. Жаржайло також експериментує із формою верлібрів, розбиваючи їх на непослідовно пронумеровані фрагменти, які мають щонайменше три способи прочитання.

Водночас перформанси цього автора являють собою синтез поезії, програмування, алгоритмічної музики та відео і цілковито реалізовані в

цифровому просторі у співавторстві з іншими учасниками гурту AETHER.mcrт. Блекаут-поезія М. Жаржайла – це серія віршів, переважно соціально-політичного звучання, адаптована до реалій діджимодерністської поетики. Отож, поетична творчість М. Жаржайла як у паперовому, так і в цифровому форматі експериментальна й авангардна, що виражається на рівні мовленнєвих і технологічних засобів творення.

Одним із найяскравіших прикладів мережевої літератури є фейсбук-роман Олега Шинкаренка «Кагарлик». Цей твір є зразком як постмодерністського письма: наскрізь іронічний, абсурдний, інтертекстуальний, синтетичний у жанровому аспекті (поєднує елементи сатири, антиутопії та кіберпанку), так і демонструє ознаки культури цифрової епохи. Він існує у двох форматах: фейсбучному та паперовому. Електронний варіант твору характеризується своєрідним цифровим нарративом, використанням малюнків, фотографій, музики, а головне – автор коментує кожний допис, активно обговорює епізоди роману з його читачами, доповнює текст внаслідок такого обговорення, отже, прослідковується явище колективного авторства, характерне для поетики діджимодернізму.

Ще один вияв діджимодернізму – візуальні новели. Їх розповсюдження в європейській культурі пов'язане зі зручністю формату для поширення соціально важливої інформації. В Україні такі візуальні новели-відеоігри поодинокі явище, зокрема їх перші зразки з'являються із початком повномасштабного російського вторгнення – *Ukraine War Stories* («Українські історії війни»), 2022, *The Nightmare Winter* («Жахлива зима»), 2022.

Важлива відмінність між *Ukraine War Stories* та *The Nightmare Winter* полягає в тому, що в основі сюжету першої лежать конкретні реальні події, що відбувалися в Бучі, Гостомелі та Маріуполі на початку повномасштабного російського вторгнення, тоді як у другій усі події вигадані, а персонажі – це збірні образи. В обох візуальних новелах має місце експліцитний наратор, а ігровий процес підштовхує гравця-читача до здійснення вибору у вузлових моментах сюжету.

За рівним художності візуальна новела *The Nightmare Winter* суттєво поступається *Ukraine War Stories*: її текст містить велику кількість одруків та граматичних помилок, постійно повторюються зображення локацій та персонажів. Сюжетом про петлю часу це не завжди можна виправдати. Своїм прикладом *The Nightmare Winter* засвідчує, що в сучасному культурному просторі значно поширилося аматорське мистецтво.

Варто зазначити, що в одних візуальних новелах може переважати літературний складник, а в інших – ігровий процес, тож для розуміння того, чи розглядати конкретну відеогру як літературну, чи ні, потрібно чітко усвідомлювати цю різницю. В *Ukraine War Stories* та *The Nightmare Winter* геймплей неможливий без прочитання тексту, тож обидва твори можна розглядати як яскравий приклад діджитальної літератури. Натомість візуальна новела *Twenty-Second: Stories of Underground Kharkiv* («Двадцять другий: Історії підземного Харкова»), 2024 має набагато вищий рівень інтерактивності, добре пропрацьований віртуальний простір, тож передумов для того, аби аналізувати її за допомогою методів теорії літератури набагато менше.

Отже, візуальна новела – це перехідне літературно-комп'ютерне ігрове явище, поки мало поширене в українському культурному контексті, яке, однак, має перспективи для подальшого розвитку й потребує глибшого наукового осмислення з боку літературознавців та фахівців із теорії та історії ігор.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У результаті здійсненого дослідження, із урахуванням наукових напрацювань зарубіжних та українських учених, виведено власне визначення поняття «діджимодернізм». Так, діджимодернізм – це теорія культурної практики й естетична домінанта, яка виникла на пізньому етапі доби постмодерну (наприкінці 1990-х – на початку 2000-х років) під впливом стрімкого розвитку цифрових технологій. З'ясовано, що однією з ключових особливостей діджимодернізму є зміна текстуальності, яка, за британським дослідником А. Кірбі, має такі характерні ознаки: поступальність, хаотичність, скороминущість, перероблення й опосередкованості текстових ролей, обмеженість плинними рамками, а також електронно-цифрова форма.

На основі аналізу поетичних і прозових творів сучасної української літератури, а також літературних онлайн-платформ та довколалітературних явищ з'ясовано, що в діджимодернізмі нових форм набуває авторство. Актуалізуються наведені А. Кірбі характеристики авторства: анонімність, колективність і соціальність, які виявляються, насамперед, у процесі створення текстів, що мають електронно-цифрову природу (твори мережевої літератури, роман-печворк, візуальні новели тощо). На передній план виходить іпостась автора-читача, який, перш ніж написати частину твору, мусить прочитати фрагменти тексту, створені іншими авторами. Також під час генерування творів за допомогою технологій штучного інтелекту відбувається поєднання роботи машинних алгоритмів та творчої волі людини-митця, тобто реалізується іпостась автора-кіборга (термін Е. Дж. Аарсета)

Виявлено, що діджимодерністські твори розраховані на читача, готового до активної взаємодії з текстом, сприйняття додаткових візуальних та аудіальних матеріалів, зокрема під час рецепції та інтерпретації творів із розміщеними в них QR-кодами.

На основі аналізу книжкових блогів (зокрема авторства блогерок під нікнеймами *viki.books* та *darkaisreading*) доведено, що роль посередника в комунікації між автором, текстом і читачем на початку XXI століття відіграє

блогер – людина, яка почасти перебирає на себе функції критика і формує читацькі смаки. У результаті дослідження виявлено, що, крім підвищення рівня соціалізації читання, книжкові блогери можуть також перебирати на себе окремі функції критиків, формувати літературні тренди, сприяти утвердженню діджимодерністського псевдоаутизму (ознака суспільства діджимодернізму, за А. Кірбі), зокрема через пропагування колекціонування паперових книжок та складання списків прочитаної літератури. Також з'ясовано, що блогери естетизують і романтизують процес читання та підтримують серійність книжкового виробництва.

Із урахуванням напрацювань попередніх дослідників у дисертації виокремлено й проаналізовано основні діджимодерністські літературні форми, складено їх попередній перелік. До протодіджимодерністських творів належать тексти ергодичної літератури, гіпертекстуальні романи, реаліті-романи, деякі форми друкованої інтерактивної літератури (зокрема книги-ігри), а також твори, в яких використовується текстографіка. Діджимодерністськими є тексти мережевої літератури (зокрема фейсбук-роман, тікток-поезія, інста-поезія, інтерактивні електронні новели, роман-печворк), блекаут-поезія, відеопоезія, генеративна література, візуальні новели, фанфікшн, ЛітRPG, літературні медіаперформанси. Також до діджимодерністських літературних творів належать тексти, у яких використовуються технології QR-кодів та штучного інтелекту.

У результаті аналізу друкованих прозових і поетичних творів сучасної української літератури виявлено, що QR-коди можуть розміщуватися в книжках, по-перше, із художньою метою, зокрема для того, щоб надати доступ до додаткових фото й відеоматеріалів, текстів, музики, а по-друге, – із технічною (рекламною) метою: аби надати доступ до особистих сторінок авторів у соціальних мережах, веб-сайтів книгарень та видавництва. З'ясовано, що QR-коди, незалежно від їх просторового розміщення у літературних творах, виконують інтерактивну функцію, оскільки змушують читача до взаємодії з текстом за допомогою спеціальної програми-сканера. Також QR-коди використовуються задля ілюстрування, якщо вони надають доступ до матеріалів

такого типу; можуть виконувати інформаційно-довідкову функцію, якщо вони надають доступ до різноманітних приміток, покликаних розширити уявлення читача про описувані у творі реальні події та явища; сюжетотвірну, якщо QR-коди містять покликання на візуальні або аудіальні матеріали, які мають прямий вплив на сюжет твору або на текстові відгалуження основного сюжету в нелінійних романах та оповіданнях. У результаті дослідження також виявлено, що QR-коди можуть сприяти поглибленню розуміння читачем естетичних засад літературного твору, давати доступ до інформації, яка розкриває значення центрального образу чи символу, подавати інформацію про прототип персонажа або історичну подію, яка лягла в основу твору, про локацію, де розгортаються події сюжету, а також прояснювати інтертекстуальний зв'язок твору із літературними текстами або іншими мистецькими артефактами (музичними, живописними тощо). Іноді QR-коди розміщуються у паперових книжках для того, аби пов'язати друковані прозові або поетичні твори з іншими мистецькими формами, в які вони переродилися, розташованими в електронно-цифровому просторі (наприклад, вірші з відеопоезією або музичними перформансами, автобіографічні оповідання з документальними короткометражними фільмами тощо). Поєднуючи реальне з віртуальним, QR-коди можуть створювати для читача ефект присутності, що особливо важливо в контексті рецепції автобіографічних творів, наприклад, мілітарної прози та поезії. Це перегукується з ознакою діджимодерністської естетики, яку А. Кірбі означив як «очевидна реальність».

З'ясовано, що QR-коди можуть бути частиною дизайну книги, подаватися у творі разом із коротким поясненням щодо їхнього змісту або способу, в який їх можна відсканувати. Іноді замість QR-кодів можуть використовуватися інші графічні символи, наприклад, піктограми, які так само надають доступ до додаткових матеріалів за допомогою сканування через спеціальну програму в смартфоні.

Водночас у дисертації зазначено, що основним недоліком використання QR-коду як елемента літературного твору є те, що доступ до матеріалів,

розміщуваних в електронно-цифровому просторі, може бути втрачений унаслідок механічного пошкодження самого QR-коду або видалення означених матеріалів із Інтернет-ресурсу.

У результаті дослідження з'ясовано, що технологія генеративного штучного інтелекту поки що не набула широкого застосування безпосередньо в процесі створення поетичних та прозових текстів. Як генератора художніх творів, автори зазвичай застосовують штучний інтелект задля власної розваги або для створення казок для дітей (наприклад, на сервісі Kazka.fun). З'ясовано, що породжувальний ШІ використовується в сучасному літературному процесі здебільшого для створення обкладинок та ілюстрацій до книг, для генерування візуальних матеріалів на базі «промптів» (користувацьких запитів до ШІ), сформульованих на основі уривків або окремих образів із текстів художньої літератури. Також за допомогою генеративного штучного інтелекту можуть створюватися музичні композиції на вірші українських поетів.

У дисертації доведено, що такі визначені А. Кірбі ознаки діджимодерністської естетики, як інфантильність, щирість і тяжіння до нескінченного наративу, яскраво виражаються в текстах, опублікованих на спеціалізованих літературних онлайн-платформах. Також вони помітні в літературі фанфікшн та візуальних новелах. Водночас на прикладі цих творів простежується загальна для діджимодерністського суспільства тенденція до втрати компетенції. Через високий рівень розвитку цифрових технологій, а також їхню доступність, діджимодерністські твори часто пишуть автори-аматори, і в цьому полягає одна із засадничих відмінностей між постмодерністською та діджимодерністською літературою: якщо в постмодернізмі відбулося злиття елітарної та масової літератури, то в діджимодернізмі починає домінувати любительська, часто незакінчена, розрахована на різний рівень читацької рецепції художня творчість. Спеціалізовані літературні онлайн-платформи – це також місце колективної творчості, що підтверджує реалізація в їхньому просторі такого феномену української літератури, як роман-печворк.

Детальний аналіз поетичного доробку М. Жаржайла та прози О. Шинкаренка засвідчує, що твори цих авторів є яскравими прикладами реалізації діджимодерністської поетики. Поезія М. Жаржайла, реалізована як у форматі друкованої книги, так і в електронно-цифровому вимірі, характеризується експериментальністю та авангардністю. Важливими стилістичними особливостями творчості поета є цифрова образність, технологічна термінологія та комп'ютерний сленг. У віршах автора застосовуються елементи текстографіки комп'ютерного походження, іноді вони мають ознаки гіпертекстуальності та інтертекстуальності. Ліричний герой верлібрів зі збірки «Неприпустимі символи» М. Жаржайла часто постає дегуманізованим, уподібненим до кіборга або утилітарного механізму, існує на помежів'ї віртуального та реального.

З'ясовано, що перформанси медіагурту AETHER.mcrт, учасником якого є М. Жаржайло, – це синтез поезії, програмування, алгоритмічної музики та відео. Виявлено, що теми цих перформансів часто відображають реалії існування людини в добу цифрових технологій та в просторі хаотичного інформаційного потоку. Блекаут-поезія М. Жаржайла реалізована цілковито в електронно-цифровому просторі й зачіпає гострі соціально-політичні проблеми, такі як справедливість законодавства та повномасштабне російське вторгнення в Україну. На темі війни в Україні сфокусовані також відеопоезії проекту Ctrl+Z, створені М. Жаржайлом у співавторстві з П. Армяновським. Вони поєднують у собі відеоарт, перекладені англійською верлібри М. Жаржайла та фотографії зруйнованих унаслідок російської агресії українських міст, і розміщені на ютубі. Електронно-цифрова творчість М. Жаржайла має усі ознаки діджимодерністської текстуальності, за А. Кірбі.

У результаті аналізу фейсбук-роману О. Шинкаренка «Кагарлик» з'ясовано, що цей твір поєднує одночасно постмодерністські ознаки (іронію, абсурд, інтертекстуальність, поліжанровість) та діджимодерністські. Цей текст існує в електронно-цифровому форматі на окремій сторінці в соціальній мережі «Фейсбук» та у трьох паперових виданнях. Враховуючи напрацювання

попередніх дослідників, було визначено, що фейсбук-роман «Кагарлик» інтермедіальний, оскільки, крім тексту, він містить також велику кількість фотографій та малюнків, має саундтрек у жанрі «конкретної музики», створеної самим О. Шинкаренком та опублікованої на сервісі SoundCloud. Також цей твір характеризується своєрідним цифровим нарративом (термін С. Підорпигори), а вагому роль у процесі його створення відіграла вільна авторсько-читацька комунікація в коментарях під дописами з фрагментами тексту роману на фейсбуці. З'ясовано, що читачі «Кагарлика» своїми заувагами могли впливати на розвиток сюжету в романі, що врешті позначилося й на паперовій версії твору.

У дисертації визначено, що візуальна новела – це діджимодерністське мультимедійне літературно-комп'ютерне ігрове явище. У результаті детального аналізу українських візуальних новел, здійсненого на прикладі літературних відеоігор *Ukraine War Stories* та *The Nightmare Winter*, виокремлено ключові ознаки форми цього міжмистецького феномену: поєднання текстового, візуального та звукового складників, інтерактивність, супер-суб'єктність (яку А. Кірбі визначає характерною особливістю всіх відеоігор), електронно-цифровий простір існування (зазвичай у вигляді комп'ютерної програми). З'ясовано, що візуальні новели генетично споріднені з паперовими інтерактивними новелами, оскільки в них читач-гравець може самостійно обирати варіант подальшого розвитку подій у вузлових точках сюжету. Зазначено, що в Україні візуальні новели поки мало поширені, поява перших яскравих творів цієї форми пов'язана передовсім із необхідністю безпечного осмислення досвіду переживання війни. Так, ігрова природа візуальних новел сприяє підвищенню рівня самоідентифікації читача з персонажами історії, оскільки текст у них складається здебільшого з внутрішніх монологів головного героя та діалогів з іншими персонажами, а візуальний та звуковий складники цієї форми спрямовані на створення сильного ефекту реалістичності зображуваних подій.

Підсумовуючи результати дослідження, слід зауважити, що цифрові технології сьогодні перебувають на тому етапі розвитку, на якому їхній вплив на

літературу більше не можна ігнорувати. Якщо ергодична література за часів постмодернізму ще могла залишатися у сфері наукових зацікавлень обмеженого кола літературознавців, то, наприклад, феномен діджимодерністської аматорської творчості, яка активно розвивається в просторі літературних онлайн-платформ та соціальних мереж, потребує глибокого осмислення науковців, зокрема й теоретиків та істориків літератури. Можна висунути гіпотезу, що в перспективі письменники шукатимуть дедалі більше можливостей для поєднання літератури з іншими видами мистецтва, особливо візуальними, оскільки сучасна людина як реципієнт художньої творчості (а точніше – «читач-глядач», «читач-слухач», «читач-гравець», «читач-користувач») схильна до кліпового мислення та існує у світі соціальних мереж і відеохостингів, таких як «Тікток», «Інстаграм» та «Ютуб». Спрогнозувати те, які форми діджимодерністської літератури виявляться найжиттєздатнішими, доволі важко, оскільки здебільшого це нові мистецькі явища. Крім того, пізнавальний та розважальний аспекти діджимодерністських творів можуть захоплювати, однак рівень їхньої художньої цінності буває доволі різним.

Перспективи подальших досліджень пов'язані з необхідністю створення парадигми діджимодерністських літературних та міжмистецьких форм, а також у поглибленому осмисленні драматичних творів, дитячої літератури та нон-фікшн як із погляду наявності в них ознак діджимодерністської текстуальності, так і в плані їх пізнавальної та естетичної вартості.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Aarseth, E. (1997). *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*. The Johns Hopkins University Pres.
2. AETHER: mediacollaboration in real time. (2019, 16 березня). Aether: transference [Відео]. *YouTube*. URL: https://www.youtube.com/watch?v=rcL3POYGXj0&ab_channel=AETHER%3Amediacollaborationinrealtime (дата звернення – 06.08.2024).
3. AETHER: mediacollaboration in real time. (2019, 16 березня). *Фрагмент перформансу Aether: перенесення. Ірина Загладько наживо (друк) виконує вірш Михайло Жаржайло. Михайло в цей час (голос) виконує інший власний* [Долучено відео] [Оновлення статусу]. *Facebook*. URL: <https://www.facebook.com/watch/?v=311176066223147> (дата звернення – 06.08.2024).
4. AETHER: mediacollaboration in real time. (2019, 2 квітня). *Живий друк-3 Юрко Булка друкує власний текст. Михайло читає текст Ірини. Більше Юркових текстів тут:* [Долучено відео] [Оновлення статусу]. *Facebook*. URL: <https://www.facebook.com/watch/?v=418405912040023> (дата звернення – 06.08.2024).
5. AETHER: mediacollaboration in real time. (2019, 28 березня). *Живий друк-2 Михайло друкує власний текст. Ірина читає власний текст...* [Долучено відео] [Оновлення статусу]. *Facebook*. URL: <https://www.facebook.com/watch/?v=393573181437671> (дата звернення – 06.08.2024).
6. Al Omari, A., & Awawdeh, N. (2023). A Review of the Beginnings of "Metamodernism" in Relation to Other Movements: Are We Ready?. *Jerash Journal for Research & Studies*, 24(2). URL: <https://digitalcommons.aaru.edu.jo/jpu/vol24/iss2/26> (дата звернення – 23.06.2024).
7. Alley, K. M., & King, J. R. (2018). Re-Imagining Collaborative Composing: *Literature Responses through "Space"*, 19(1), 93-131. URL: <https://literacyandtechnology.org/wp->

- [content/uploads/2023/09/jlt_v19_1_spring_2018_alley_king.pdf](#) (дата звернення – 16.09.2024).
8. Babii, N. (2020). Aesthetics of Modernity at the Turn of the Century: Modern – Postmodern – Hypermodern – Metamodern. *Culture and Arts in the Modern World*, (21), 23-33. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1915.21.2020.207866>
 9. Balpe, J. P. (2005). Principles and processes of generative literature: questions to literature. *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*, 7(1), 1-8. URL: <https://mediarep.org/server/api/core/bitstreams/75968d01-ded6-46d9-b4d9-6d869e9d8443/content> (дата звернення – 19.10.2024).
 10. Bertran, I. (2012). Code poems. URL: https://monoskop.org/images/5/55/Code_Poems_2012.pdf (дата звернення – 20.09.2024).
 11. Black, R. W. (2006). Language, culture, and identity in online fanfiction. *E-learning and Digital Media*, 3(2), 170-184. DOI:[10.2304/elea.2006.3.2.170](https://doi.org/10.2304/elea.2006.3.2.170)
 12. Bonfiglioli, C. (2013). Book review: Alan Kirby, digimodernism: How New Technologies Dismantle The Postmodern And Reconfigure Our Culture. *Discourse & Communication*, 7(2), 248-251. DOI: <https://doi.org/10.1177/1750481312472972c>
 13. Bouchardon, S., & López-Varela, A. (2011). Making sense of the digital as embodied experience. *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, 13(3), 1-8. DOI: <https://doi.org/10.7771/1481-4374.1793> (дата звернення – 04.06.2024).
 14. Bourriaud, N., Gallery, T., Ackermann, F., Almond, D., & Avery, C. (2009). *Altermodern: Tate Triennial*. Tate Publishing.
 15. Camingue, J., Carstensdottir, E., & Melcer, E. F. (2021). What is a visual novel?. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 5(CHI PLAY), 1-18. DOI: <https://doi.org/10.1145/3474712>
 16. Cover, J. A. G. (2005). *Tabletop Role-Playing Games: Perspectives from Narrative, Game, and Rhetorical Theory*. Springer Nature Switzerland AG. DOI: <https://doi.org/10.1007/978-3-030-11310-0>

17. Di Rosario, G. (2011). *Electronic poetry: understanding poetry in the digital environment*. University of Jyväskylä. URL: https://jyx.jyu.fi/jyx/Record/jyx_123456789_27117 (дата звернення – 20.09.2024).
18. Docx, E. (2011, July 20). Postmodernism is dead. *Prospect*. URL: <https://www.prospectmagazine.co.uk/essays/49336/postmodernism-is-dead> (дата звернення – 14.09.2024).
19. Eshelman, R. (2009). *Performatism or the End of Postmodernism*. Davies Group Publishers
20. Hayles, N. K. (2005). *My mother was a computer: Digital subjects and literary texts*. University of Chicago Press. DOI:[10.7208/chicago/9780226321493.001.0001](https://doi.org/10.7208/chicago/9780226321493.001.0001)
21. Hayles, N. K. (2008). *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. University of Notre Dame Press.
22. Hayot, E. (2021). Video games & the novel. *Daedalus*, 150(1), 178-187. DOI: https://doi.org/10.1162/daed_a_01841
23. Hermann, I. (2023). Artificial intelligence in fiction: between narratives and metaphors. *AI & society*, 38, 319-329. DOI: <https://doi.org/10.1007/s00146-021-01299-6>
24. Humeniuk, T. (2021). Aesthetic Aspects of Meta-and Digimodernism in the Concept of Post-Postmodernism. *Issues in Cultural Studies*, (38), 65-75. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.38.2021.245651>
25. Hutcheon, L. (2002). *The Politics of Postmodernism*. Routledge. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780203426050>
26. Hutcheon, L. (2003). *A poetics of postmodernism: History, theory, fiction*. Routledge.
27. Hutson, J., & Schnellmann, A. (2023). The poetry of prompts: the collaborative role of generative artificial intelligence in the creation of poetry and the anxiety of machine influence. *Global Journal of Computer Science and Technology: D*, 23(1), 1-14. DOI: [10.34257/GJCSTDVOL23IS1PG1](https://doi.org/10.34257/GJCSTDVOL23IS1PG1)

28. IP office. (2024, 20 вересня). *В Україні вперше зареєстровано авторське право на твори, до яких включені зображення, згенеровані ШІ*. Nipo. URL: https://nipo.gov.ua/ap-zobrazhennia-shi/?fbclid=IwY2xjawFfeO5leHRuA2FlbQIxMQABHf98tvPNAthEnpnZJ4zH4ja_zVRqjG-SW5EVr11ze0zDzppBDUBgQ9H07dw_aem_uaMINPbXIOcQ5NUkID8sEA (дата звернення – 25.12.2024).
29. Kaharlyk (б.д.). *Kaharlyk – Facebook page*. Facebook. URL: <https://www.facebook.com/kaharlyk/> (дата звернення 06.10.2024)
30. Kendall, R. (2002). *Faith. Electronic Literature Collection, Volume 1*. URL: https://collection.eliterature.org/1/works/kendall_faith.html (дата звернення – 05.06.2024).
31. Kirby, A. (2006). *The Death Of Postmodernism And Beyond. Philosophy Now*. URL: https://philosophynow.org/issues/58/The_Death_of_Postmodernism_And_Beyond (дата звернення – 10.10.2023).
32. Kirby, A. (2009). *Digimodernism: How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture. Bloomsbury Academic*.
33. Kirby, A. (2015). *The Possibility of Cyber-Placelessness: Digimodernism on a Planetary Platform. The Planetary Turn. Relationality and Geoaesthetics in the Twenty-First Century*. Amy J. Elias, Christian Moraru (Eds.). Northwestern University Press, 71-88. URL: <https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/29693/1/1000252.pdf>
34. Kutsepal, S. (2021). *Після постмодернізму: "нащадки"/"маски"?* (філософський начерк). *Actual Problems of Mind*, (22), 215-225. DOI:[10.31812/apd.v0i22.4506](https://doi.org/10.31812/apd.v0i22.4506)
35. Lipovetsky, G, Charles, S. (2005). *Hypermodern Times*. Polity Press.
36. Lovink, G. (2002). *Dark fiber: tracking critical Internet culture*. Mit Press.
37. Lovink, G. (2008). *Zero comments*. Routledge. DOI:[10.4324/9780203941034](https://doi.org/10.4324/9780203941034)

38. Lyotard, J. F. (1984). *The postmodern condition: A report on knowledge* (Vol. 10). Manchester University Press.
39. Montfort, N. (2007). *Generating narrative variation in interactive fiction*. [Doctoral dissertation, University of Pennsylvania]. URL: https://nickm.com/if/Generating_Narrative_Variation_in_Interactive_Fiction.pdf (дата звернення – 09.11.2024).
40. Montfort, N. (2011). Toward a theory of interactive fiction. *IF theory reader*. Kevin Jackson-Mead, J. Robinson Wheeler (Eds.). Transcript, 25-58. URL: <https://www.ifarchive.org/if-archive/books/IFTheoryBook.pdf> (дата звернення – 09.11.2024).
41. Mykhailo Zharzhailo. (2019, 29 січня). *Blueout. №3 у рубриці #БлекаутиКонституції #blackoutsofconstitution* [Долучено зображення] [Оновлення статусу]. Facebook. URL: <https://www.facebook.com/zharzhailo/posts/pfbid02SUGiraVYo2NTCxVNejBDDAxuQ3Lpto99qduD95LLhr22VCXMZVY44eXzqg4mStLYl> (дата звернення – 07.08.2024).
42. Mykhailo Zharzhailo. (2021, 28 червня). *Вітаю всіх із Днем Конституції України! І з цієї нагоди мені радісно саме цього дня анонсувати віртуальну виставку, над якою* [Оновлення статусу]. Facebook. URL: <https://www.facebook.com/zharzhailo/posts/pfbid02u9RoWxobHo6j8PM3sehFJDQumxmNQZeghzJfUrNSTVvYzx63b6kazpqi8TL211XZl> (дата звернення – 07.08.2024).
43. Mykhailo Zharzhailo. (2022, 10 червня). *Сьогодні в Тбілісі відкрилась виставка Ukrainian-Georgian Contemporary Art Exhibition "Tomorrow", на якій представлена і моя інсталяція Ctrl+Z, яку* [Долучено зображення] [Оновлення статусу]. Facebook. URL: <https://www.facebook.com/zharzhailo/posts/pfbid0G3E44D9BLs4hvMBJpM1BLMUmU1CBDZ4uepdhyNW2mW6DYGpXgh1TEuxQC5DnzhQl> (дата звернення – 07.08.2024).

44. Nikolaidou, D. (2018). The evolution of fantastical storyworlds: A study of tabletop role-playing settings. *Ex-centric Narratives: Journal of Anglophone Literature, Culture and Media*, 1(2), 218-229. DOI: <https://doi.org/10.26262/exna.v1i2.6741>
45. Olena Pavlova. (2024, 13 червня). *Агов, продюсери, прокрутіть цю пісню по радіо! Я в захваті. Ось — пісня на мій вірш «Гранатова», створена за допомогою штучного* [Долучено відео] [Оновлення статусу]. Facebook. URL: <https://www.facebook.com/watch/?v=783449853901479&rdid=RxYiJ0eIMnTC752N> (дата звернення – 21.10.2024).
46. O'Sullivan, J. (2019). *Towards a digital poetics: Electronic literature & literary games*. Springer.
47. Poetrai_ua [@poetrai_ua]. (2023, 7 квітня). *ПЛАНЕТАРИЙ вчимося бути далекоглядними недільного дня тяжіємо до повчальних розваг і видовищ розглядаємо небо зі сферичної бапти випнутої мов око* [Фотографія]. Instagram. URL: https://www.instagram.com/p/CqvchSXI9I7/?img_index=1 (дата звернення – 27.12.2024).
48. Poetrai_ua [@poetrai_ua]. (2024, 11 червня). *ПЕРШЕ ДО КОРИНТЯН Любов довготерпить, любов милосердствує, не заздрить, любов не величається, любов боїться тваринним страхом, але продовжує йти, любов* [Фотографія]. Instagram. URL: https://www.instagram.com/p/C8E89RRtfzq/?img_index=1 (дата звернення – 27.12.2024).
49. Portela, M. (2021). Writing Flows for an Uncertain World: Jean-Pierre Balpe's Generative Narratives. *As Palavras Visíveis: Estudos para Carlos Reis*, 151-172. URL: https://estudogeral.uc.pt/bitstream/10316/101215/1/MP_Writing%20Flows%20for%20an%20Uncertain%20World%20%282021%29.pdf (дата звернення – 13.09.2024).

50. Porter, B., & Machery, E. (2024). AI-generated poetry is indistinguishable from human-written poetry and is rated more favorably. *Scientific Reports*, 14(1), 26133. DOI:[10.1038/s41598-024-76900-1](https://doi.org/10.1038/s41598-024-76900-1)
51. Powles, J., & Hodson, H. (2017). Google DeepMind and healthcare in an age of algorithms. *Health and technology*, 7, 351-367. DOI:[10.1007/s12553-017-0179-1](https://doi.org/10.1007/s12553-017-0179-1)
52. Quintero, J. B. (2022). Post-Postmodernism: Mapping out the zeitgeist of the new Millennium. *Oceanide*, (15), 17-25. DOI:[10.37668/oceanide.v15i.72](https://doi.org/10.37668/oceanide.v15i.72)
53. Reading Kyiv. (н.д.). *Reading Kyiv*. URL: <https://www.readingkyiv.net/> (дата звернення – 10.11.2024).
54. Rettberg, S. (2010). Editorial Process and the Idea of Genre in Electronic Literature in the Electronic Literature Collection, Volume 1. *Spiel*, 29(1-2), 85-95. URL: <https://elmcip.net/node/324> (дата звернення – 11.09.2024).
55. Rettberg, S. (2018). *Electronic literature*. John Wiley & Sons.
56. Rozenfeld, J. (2017). Digimodernism—the New Level of Postmodern?. *Сучасні дослідження з іноземної філології*, (15), 138-141. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Sdzif_2017_15_26 (дата звернення – 26.06.2023).
57. Rudrum, D., & Stavris, N. (Eds.). (2015). *Supplanting the postmodern: An anthology of writings on the arts and culture of the early 21st century*. Bloomsbury Publishing USA.
58. S. Batura. (б.д.). *Романи, печворк*. S. Batura. URL: <https://www.batura.com.ua/romany-pechvork/> (дата звернення – 20.12.2024).
59. Salvagno, M., Taccone, F. S., & Gerli, A. G. (2023). Can artificial intelligence help for scientific writing?. *Critical care*, 27(1), 75. DOI:[10.1186/s13054-023-04380-2](https://doi.org/10.1186/s13054-023-04380-2)
60. Samuels, R. (2008) Auto-Modernity after Postmodernism: Autonomy and Automation in Culture, Technology, and Education. *Digital Youth, Innovation, and the Unexpected*. The MIT Press, 219–240. DOI: 10.1162/dmal.9780262633598.219
61. Sanya Mimruk. (2024, 26 листопада). "Річка з назвою птаха", до речі, існує не без саундтреку. Найуважніші читачі на останній сторінці знайдуть відповідний к'юар, що веде [Долучено зображення] [Оновлення статусу]. Facebook. URL:

- https://www.facebook.com/sanya.sashko/posts/pfbid0Tofxogc7T8KvewsS41y33rj84w9wd2k7ih1M9HUAZZauv6htpd5kt5KpkQ3dSLqbl?locale=uk_UA (дата звернення – 16.12.2024).
62. Setiawan, R., Nurhidayah, S., & Karman, A. (2024). Voices of Literature Academics Toward The Rise of AI-Generated Literature. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(3), 3358-3370. DOI: <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.4170>
63. Skirrow, P., Jackson, P., Perry, E., & Hare, D. J. (2015). I collect therefore i am—autonoetic consciousness and hoarding in Asperger syndrome. *Clinical Psychology & Psychotherapy*, 22(3), 278-284. DOI: [10.1002/cpp.1889](https://doi.org/10.1002/cpp.1889)
64. Tabbi, J. (Ed.). (2018). *The Bloomsbury Handbook of Electronic Literature*. Bloomsbury Publishing.
65. Teng, L., Ren, Q., Zhang, P., Wu, Z., Guo, W., & Ren, T. (2021). Artificial intelligence can effectively predict early hematoma expansion of intracerebral hemorrhage analyzing noncontrast computed tomography image. *Front. Aging Neurosci*, 13, 632138. DOI: [10.3389/fnagi.2021.632138](https://doi.org/10.3389/fnagi.2021.632138)
66. Vermeulen, T., & Van den Akker, R. (2010). Notes on metamodernism. *Journal of aesthetics & culture*, 2(1), 5677. DOI: [10.3402/jac.v2i0.5677](https://doi.org/10.3402/jac.v2i0.5677)
67. Viires, P. (2005). Literature in cyberspace. *Folklore: electronic journal of folklore*, (29), 153-174. DOI: [10.7592/FEJF2005.29.cyberlit](https://doi.org/10.7592/FEJF2005.29.cyberlit)
68. Wardrip-Fruin, N. (2003). *The new media reader*. MIT press. URL: https://monoskop.org/images/4/4c/Wardrip-Fruin_Noah_Montfort_Nick_eds_The_New_Media_Reader.pdf (дата звернення – 08.11.2024).
69. White, W. J., Arjoranta, J., Hitchens, M., Peterson, J., Torner, E., & Walton, J. (2018). Tabletop role-playing games. *Role-Playing Game Studies*. Sebastian Deterding, José Zagal (Eds.). Routledge, 63-86. DOI: [10.4324/9781315637532-4](https://doi.org/10.4324/9781315637532-4)
70. Yang, D., Zhou, Y., Zhang, Z., Li, T. J. J., & LC, R. (2022). AI as an active writer: Interaction strategies with generated text in human-AI collaborative fiction writing.

- In A. Smith-Renner & O. Amir (Eds.), *Joint proceedings of the IUI 2022 workshops* (pp. 56–65). CEUR-WS. URL: <http://ceur-ws.org/> (дата звернення – 27.03.23).
71. Yrb. (б.д.). *Poems.md*. GitLab. URL: <https://gitlab.com/yurb/poetry/-/blob/master/poems.md> (дата звернення –23.10.2024).
72. Zahurska, N. V. (2019). From narcissism to autism: A digimodernist version of post-postmodern. *Вісник Харківського Національного Університету Імені ВН Каразіна. Серія «Філософія. Філософські Перипетії»*, 61, 6-12. DOI:[10.26565/2226-0994-2019-61-1](https://doi.org/10.26565/2226-0994-2019-61-1)
73. Андрухович, Ю. (2021). *Радіо ніч*. Meridian Czernowitz.
74. Анісімова, Л. (2013). "Нова критика" й теорія читацького відгуку в літературознавстві США: компаративний аспект. *Питання літературознавства*, (87), 129-141. URL: https://irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?I21DBN=LINK&P21DBN=UJRN&Z21ID=&S21REF=10&S21CNR=20&S21STN=1&S21FMT=ASP_meta&C21COM=S&2_S21P03=FILA=&2_S21STR=PI_2013_87_14 (дата звернення – 16.07.2024).
75. Барт, Р. (1996). Від твору до тексту (Ю. Гудзь, Пер). У М. Зубрицька (Ред.), *Літопис*, 378-384.
76. Бату, Д. (2021). *Моцарт 2.0*. ВСЛ.
77. Бату, Д. (2022). *Коко 2.0*. ВСЛ.
78. Батура, С. (2024). Колективний літературний печворк як новітній жанр літературного мистецтва. *Наукові праці Міжрегіональної Академії управління персоналом. Філологія*, 2(12), 5-16. DOI: <https://doi.org/10.32689/maup.philol.2024.2.1>
79. Березіна, Д. Ю. (2009). Феномен fanfiction: правила гри без правил. *Наукові праці [Чорноморського державного університету імені Петра Могили комплексу Києво-Могилянська академія]. Сер.: Філологія. Літературознавство*, 124(111), 8-13. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Npchdufl_2009_124_111_4 (дата звернення – 18.09.2024).

80. Біляєва, Д. (2022, 19 вересня). *Інтерв'ю з розробником гри про трагедію в Бучі, Гостомелі та Маріуполі*. Gamedev. URL: <https://gamedev.dou.ua/articles/interview-with-cco-starni-sames/> (дата звернення – 21.10.2024).
81. Бовсунівська, Т. (2016). Фреймова структура роману «АМ ТМ» Юрія Іздрика і особливості сучасного жанрового основлення. *Мова і культура* (5), 5-11. URL: <http://old.burago.com.ua/attachments/article/1354/183.pdf> (дата звернення – 30.11.2023).
82. Бовсунівська, Т. В. (2015). Жанрові модифікації сучасного роману. *Харків: "Діса плюс"*.
83. Бовсунівська, Т. В. (2013). Екфразис & інтермедіальність. *Літературознавчі студії*, 39(1), 109-115. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Lits_2013_39%281%29_17 (дата звернення – 30.11.2023).
84. Бойчук, А. (2013). Комп'ютерна гра та дитяча література: рецептивний коефіцієнт кореляції. *Сучасні літературознавчі студії*, (10), 69-82. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Sls_2013_10_9 (дата звернення – 15.05.2023).
85. Бондар, А. (2014). Передмова. У М Жаржайло, *Міліція карми* (сс. 5-9). Смолоскип.
86. Босорка. (б.д.). *Босорка*. Аркуш. URL: <https://arkush.net/user/11076> (дата звернення – 20.12.2024).
87. Бриних, М. (2014). Передмова. У О. Шинкаренко, *КАГАРЛИК. Друге видання* (сс. 4-7). Люта справа.
88. Вахтанг Кіпіані. (2023, 19 лютого). *Попросив штучний інтелект написати вірш про Вахтанга Кіпіані в стилі Тараса Шевченка. Вибач, дорогий Григоровичу*. [Долучено зображення] [Оновлення статусу]. Facebook. URL: <https://www.facebook.com/vakhtang.kipiani/posts/pfbid02RWKmc4cj82y1vCYMMi7HQRpQf1U2VZcPK1MxNthfj9UxZCJNqFpZcGm3ZwvJLzNml?rddid=68KJtUxdZ6yop1Tw> (дата звернення – 17.12.2024).

89. Видавництво книг "Лілія". (б.д.). *Участь у грандіозному проєкті "Босорка": Мій досвід. Перший та другий томи роману*. Видавництво книг "Лілія". URL: <https://www.vidatiknigu.com.ua/uchast-u-grandioznomu-proyekti-bosorka-mij-dosvid-pershyj-ta-drugyj-tomy-romanu/> (дата звернення – 20.12.2024).
90. Висоцька, Н. О. (2013). Природокультура Донни Геревей: утопія міжвидової гармонії. *Сучасні літературознавчі студії*, (10), 95-109. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Sls_2013_10_11 (дата звернення – 27.03.2024).
91. Гаврилюк, Н. (2018). Відеопоезія як інтермедіальність: теорія і практика. У Гундорова Т. І., Сиваченко Г. М. (Ред.), *Література на полі медій–медії на полі літератури* (с. 144-182). НАН України, Інститут літератури ім. Т. Г. Шевченка.
92. Гадзінський, Я. (2008). *МАРЕWWWО*. Смолоскип.
93. Ганошенко, Ю. (2022). Мандрівка як універсальна метафора буття в романах Олега Шинкаренка. *Наукові праці. Філологія. Літературознавство*, 316(304), 21-25. URL: <http://litstudies.chdu.edu.ua/article/view/179634> (дата звернення – 31.08.2024).
94. Герасименко, Н. (2010). Мережева література: нова форма чи зміст?. *Слово і Час*, (10), 64-71. URL: <http://dspace.nbuv.gov.ua/handle/123456789/142672> (дата звернення – 29.06.2024).
95. Гладун, Д. (2020а). Особливості тексту поетичного перформансу (на матеріалі авторизованого комп'ютеропису поетичного перформансу мистецького об'єднання «AETHER: медіаколаборація в реальному часі»). *Актуальні питання гуманітарних наук*, 1(31), 290-296. DOI:[10.24919/2308-4863.1/31.213800](https://doi.org/10.24919/2308-4863.1/31.213800)
96. Гладун, Д. (2020б). Поетичний перформанс і поетичні читання: точки дотику. *Закарпатські філологічні студії*, 2(14), 157-161. DOI: <https://doi.org/10.32782/tps2663-4880/2020.14-2.29>
97. Горбунов, А. (2016). *Ctrl+Alt+F11. Робот – не вовк*. Гамазин.
98. Горобчук, Б.-О. (2008). Передмова. У Я. Гадзінський, *МАРЕWWWО* (сс. 5-10). Смолоскип.

99. Горобчук, Б.-О. (2020). Післямова. У М. Жаржайло, *Неприпустимі символи* (сс. 93-94). КНТХТ.
100. Горобчук, Б.-О., Романенко, О. (2007). *Дві тонни: Антологія поезії двотисячників*. Маузер.
101. Гребенюк, Т. (2013). Проблема віртуалізації наративу в контексті сучасних теорій модальності. *Сучасні літературознавчі студії*, (10), 118-130. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Sls_2013_10_13 (дата звернення – 24.08.2023).
102. Гребенюк, А. (2014). Інтерактивна література як новий феномен української культури. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки. Філософські науки*, (18), 55-59. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvvnufn_2014_18_11 (дата звернення – 24.08.2023).
103. Гребенюк, Т. (2018). Свобода й етика в літературі метамодерного світу: український вимір. *Вісник Харківського національного університету імені ВН Каразіна. Серія: Філологія*, (78), 160-164. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/VKhIFL_2018_78_35 (дата звернення – 24.08.2024).
104. Гребенюк, Т. (2023). Спільний біль, війна й ідентичність: національна специфіка українського літературного метамодернізму. *Сучасні літературознавчі студії: від пост- до метамодернізму: зміна культурної парадигми сучасності*, (20), 30-58. DOI: <https://doi.org/10.32589/2411-3883.20.2023.293539>
105. Гром'як, Р. Т., Ковалів, Ю. І., Теремко В. І. (2007). *Літературознавчий словник-довідник. 2-е вид.* Академія.
106. Губернатор, О. (2023). Метамодернізм як нова парадигма сучасних культурних практик. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*, (1), 109-114. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-3209.1.2023.277643>
107. Гундорова Т. (2005). *Післячорнобильська бібліотека: Український літературний постмодернізм*. Критика.

108. Гундорова Т. (2013). *Післячорнобильська бібліотека: Український літературний постмодернізм* (2-ге вид.). Критика.
109. ГУРАЛЬ, В. (2024). Основні мотиви воєнної поезії (Павло Вишебаба, Дмитро Лазуткін, Максим Кривцов). *Studia Methodologica*, (58), 236-242. DOI: <https://doi.org/10.32782/2307-1222.2024-58-24>
110. Гурдуз, А. І., & Невестюк, О. С. (2018). Фанфікшн: парадокси статусу в художньому просторі. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Філологія*, 34(1), 89-91. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvmgu_filol_2018_34%281%29__24 (дата звернення – 20.08.2024).
111. Данилов, О. (2022, 27 листопада). *The Nightmare Winter – візуальна новела про війну, побачену очима студентки з Маріуполя*. Межа. URL: <https://mezha.media/articles/the-nightmare-winter/> (дата звернення – 26.12.2023).
112. Дев'ятко, Н. В. (2022). Жанрові особливості та творчий потенціал сучасної української літератури (на прикладі українського цифрового самвидаву). *Наукові записки Харківського національного педагогічного університету імені ГС Сковороди. Літературознавство*, 2(98), 122-151. DOI: <https://doi.org/10.34142/2312-1076.2021.2.98.07>
113. Декань, О. (2022). *Алфавіт для андроїда*. ТуТ.
114. Еко, У. (1996). *Поетика відкритого твору* (У. Головацька, Пер). У М. Зубрицька (Ред.), *Літопис*, 406-419.
115. Еспресо. Захід. (б.д.). *День поезії: 5 віршів, написаних штучним інтелектом про Львів*. Еспресо. URL: <https://zahid.espresso.tv/den-poezii-5-virshiv-napisanikh-shtuchnim-intelektom-pro-lviv> (дата звернення – 15.12.2024).
116. Єфремов, М. Ф., & Єфремов, Ю. М. (2008). Штучний інтелект, історія та перспективи розвитку. *Вісник ЖДТУ. Серія "Технічні науки"*, 2 (45), 123-126. DOI: [https://doi.org/10.26642/tn-2008-2\(45\)-123-126](https://doi.org/10.26642/tn-2008-2(45)-123-126)
117. Єщенко, М. (2015). Абсурдистські фінали постмодерної новели: жанрові новації. *Філологічні семінари*, (18), 142-147. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Fils_2015_18_17 (дата звернення – 30.05.2024).

118. Жаржайло, М. (2014). *Міліція карми*. Смолоскип.
119. Жаржайло, М. (2020). *Непринтими символи*. KNTXT.
120. Женченко, М. (2016). Цифровий самвидав: бізнес-моделі на шляху до інклюзивної видавничої індустрії. *Освіта регіону. Політологія. Психологія. Комунікації*, 2(43), 94–100. URL: <https://social-science.uu.edu.ua/article/1376> (дата звернення – 14.07.2024).
121. Завадський, Ю. (2005). Кібертекст і ергодична література: типологічна модель мережевої літератури Еспена Дж.Аарсета. *Studia Methodologica*, (16), 54–59. URL: <http://dspace.tnpu.edu.ua/handle/123456789/3626> (дата звернення – 28.07.2023).
122. Завадський, Ю. (2007). До проблеми існування «мережевої літератури» в Україні: явища і терміни. *Studia Methodologica*, (19), 123-127. URL: <http://dspace.tnpu.edu.ua/handle/123456789/3443> (дата звернення – 28.07.2023).
123. Задорожна, О. (2012). Постмодернізм як культурне та літературне явище кінця ХХ–початку ХХІ століть. Теоретичні засади постмодернізму. *Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка. Літературознавство, мовознавство, фольклористика*, (23), 10-12. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/VKNU_LMF_2012_23_5 (дата звернення – 12.08.2024).
124. Зозуля, Д. (2023а). Поетика фейсбук-роману О. Шинкаренка «Кагарлик» як явища української літератури в цифрову епоху. *Folia Philologica*, (6), 4-12. DOI: <https://doi.org/10.17721/folia.philologica/2023/6/1>
125. Зозуля, Д. (2023б). Діджипоетика сучасної української літератури: специфіка QR-коду. *Синопис: текст, контекст, медіа*, 29(4), 248–255. DOI: <https://doi.org/10.28925/2311-259x.2023.4.2>
126. Зозуля, Д. (2024). Поетика форми в діджимодерністській прозі. *Синопис: текст, контекст, медіа*, 30(3), 157–166. DOI: <https://doi.org/10.28925/2311-259x.2024.3.3>
127. Зубрицька, М. (2004). *Ното legends: читання як соціокультурний феномен*. Літопис.

128. Ізер, В. (1996). Процес читання: феноменологічне наближення (М. Зубрицька, Пер). У М. Зубрицька (Ред.), Літопис, 261-277.
129. Історична правда. (2023, 21 березня). *Живі "Розстріляні"*. Istpravda. URL: <https://www.istpravda.com.ua/artefacts/2023/03/21/162507/> (дата звернення – 23.05.2024).
130. Капраль, І. І. (2015). Електронні медіа як складова літературного процесу (на прикладі найпопулярніших сучасних українських літературних сайтів). *Наукові записки [Української академії друкарства]. Серія: Соціальні комунікації*, (1), 30-36. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nzck_2015_1_6 (дата звернення – 28.02.2024).
131. Кирилова, Т. (2013). "Твіттература. Світова література в 140 знаках" (2011 р.). *Сучасні літературознавчі студії*, (10), 178-184. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Sls_2013_10_19 (дата звернення – 15.01.2024).
132. Кислюк, К. В. (2014). Перспективи комп'ютерних ігор у медіа-культурі XXI ст. *Культура України*, (47), 40-48. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Ku_2014_47_7 (дата звернення – 26.05.2024).
133. Кідрук, М. (2023). *Доки світло не згасне назавжди*. КСД.
134. Ковальова, О. (2023). Тренди «букстаграм» та «букток» як фактори розвитку читацької культури серед підлітків. *Scientific Collection «InterConf+»*, 35 (163), 131-137. DOI: <https://doi.org/10.51582/interconf.19-20.07.2023.013>
135. Ковач-Петрушенко, А. (2023). КІНЕЦЬ ПОСТМОДЕРНІЗМУ ЯК СВІДЧЕННЯ ПОЧАТКУ МЕТАМОДЕРНІЗМУ. *OF THE LVIV UNIVERSITY*, (48), 71-78. DOI: <https://doi.org/10.30970/PPS.2023.48.9>
136. Ковпак, В. А., Політова, О. О. (2021). Українські буктьюб та букстаграм: дискурси культури читання української книги та національної безпеки. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика*, 32(71) №6, 126-132. DOI: <https://doi.org/10.32838/2710-4656/2021.6-3/22>
137. Колесніков, А., Карапетян, О. (2023). Штучний інтелект: переваги та загрози використання. *Ефективна економіка*, №8. DOI: <https://doi.org/10.32702/2307-2105.2023.8.9>

138. Комісар, Л. П. (2013). Гуманістична традиція у палімпсестах дігімодернізму: респонсивність чи симуляція?. *Вісник КНЛУ. Сер.: Історія, економіка, філософія*, (18), 31-39. URL: <http://rep.knlu.edu.ua/xmlui/handle/787878787/1517> (дата звернення – 27.04.2024).
139. Коцарев, О. (2024, 10 листопада). "Річка з назвою птаха" — теплі студії Олександра Мимрука. Читомо. URL: <https://chytomo.com/richka-z-nazvoiu-ptakha-tepli-studii-oleksandra-mymruka/> (дата звернення – 15.11.2024).
140. Кретов, П. В., & Кретова, О. І. (2019). Імовірнісний суб'єкт як агент пародійного нарративу в постмодерному тексті. *Вісник Черкаського університету. Серія Філософія*, (1), 62-70. DOI: [10.31651/2076-5894-2019-1-62-71](https://doi.org/10.31651/2076-5894-2019-1-62-71)
141. Кривцов, М. (2024). *Вірші з бійниці*. Наш Формат.
142. *Кров та кістки*. (б.д.). Google Sites. URL: <https://sites.google.com/view/blood-and-bones> (дата звернення – 20.12.2024).
143. Кузнецова, М. О. (2014). Жанрова специфіка комунікативно-текстового феномена "фанфікшен" (на матеріалі саги ДЖ. РР Мартіна "A song of ice and fire"). *Нова філологія*, (60), 93-97. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Novfil_2014_60_20 (дата звернення – 30.07.2023).
144. Лазуткін, Д. (2018). *Артерія*. ВСЛ.
145. Лебединцева, Н. (2013). Віртуальна тілесність у сучасному українському поетичному дискурсі. *Сучасні літературознавчі студії*, (10), 193-204. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Sls_2013_10_21 (дата звернення – 18.10.2023).
146. Левченко, Г. (2014). Післямова. У О. Шинкаренко, *КАГАРЛИК. Друге видання* (сс. 226-239). Люта справа.
147. Леонович, М. (2017, 24 квітня). *Три вірші: від зими до учора. Повільна людина*. Smalta.Substuck. URL: <https://smalta.substack.com/p/1357cb> (дата звернення – 15.11.2024).

148. Леонович, М. (2019, 20 серпня). *Повільна людина. Випуск 2. Повільна людина*. Smalta.Substuck. URL: https://smalta.substack.com/p/povilna-liudina-vipusk-2?utm_campaign=post&utm_medium=web&triedRedirect=true (дата звернення – 15.11.2024).
149. Леонович, М. (2019, 21 лютого). *Три вірші з 2018. Повільна людина*. Smalta.Substuck. URL: https://smalta.substack.com/p/2018?utm_campaign=post&utm_medium=web&triedRedirect=true (дата звернення – 15.11.2024).
150. Леонович, М. (2023, 6 квітня). *Відтинки зеленого. Повільна людина*. Smalta.Substuck. URL: https://smalta.substack.com/p/252?utm_campaign=post&utm_medium=web&triedRedirect=true (дата звернення – 15.11.2024).
151. Леонович, М. (2024). *Повільна людина*. Смолоскип.
152. Лисова, К. А. (2018). Дигітальний вимір образності лімінального у сучасному англomовному поетичному дискурсі. *Science and Education a New Dimension*, 6(177), 37-40. DOI: <https://doi.org/10.31174/SEND-Ph2018-177VI52-09>
153. Маклюен, М. (2024). *Галактика Гутенберга* (А. Галушко, В. Самойленко, Пер.). Лабараторія. (Оригінал опубліковано 1962 р.).
154. Манзик, О. (2023). Буктоки як сучасний інструмент популяризації та просування книг. *Scientific Collection «InterConf»*, (170), 31-33. URL: <https://archive.interconf.center/index.php/conference-proceeding/article/view/4339> (дата звернення – 14.02.2024).
155. Маркова, В. (2015). Феномен мережевої літератури: книгознавчий аспект. *Вісник книжкової палати*, (1), 42-45. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/vkp_2015_1_15 (дата звернення – 26.02.2024).
156. Маркова, В. А. (2009). Електронна книга: наукове поняття чи метафора?. *Бібліотекознавство. Документознавство. Інформологія*, (3), 69-74. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/bdi_2009_3_8 (дата звернення – 26.02.2024).
157. Маркус, В. (2021). *Сліди на дорозі*. (11-те вид.). Валерій Маркус (Ананьєв).

158. Матусяк, Г. (2024). Міфологічні сценарії у збірці Максима Кривцова «Вірші з бійниці». Причорноморські філологічні студії, (4), 69-74. DOI: <https://doi.org/10.32782/bsps-2024.4.9>
159. Мельникова, О. С. (2013). Самвидав як альтернативне джерело інформації в Радянській Україні. *Наукові записки Інституту журналістики*, (51), 107-110. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nzizh_2013_51_25 (дата звернення – 03.12.2024).
160. Метелик, П. (б.д.). *Ліхтар*. ФУМ|ФАНФІКИ. URL: <https://www.fanfic.pp.ua/node/2205> (дата звернення – 20.12.2024).
161. Мимрук, О. (2024). *Річка з назвою птаха*. ВСЛ.
162. Михед, О. (2016). *Бачити, щоб бути побаченим: реаліті-шоу, реаліті-роман та революція онлайн*. ArtHuss.
163. Нестелеєв, М. (2019). *Лабіринти американського постмодернізму*. Темпора
164. Нестелеєв, М. (2022). *Лабіринти американського постмодернізму. Том II*. Темпора
165. Нестерович, Є. (2013). "Розповідати себе": наративна ідентичність особистості у Інтернеті. *Сучасні літературознавчі студії*, (10), 265-274. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Sls_2013_10_28 (дата звернення – 01.11.2024).
166. Нестерович, Є. (2014). Електронний фронтір як середовище творення сучасного українського літературного процесу. *Вісник Львівського університету. Серія філологічна*, 60(1), 348-354. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vlnu_fil_2014_60%281%29_45 (дата звернення – 01.11.2024).
167. Олександр Шумілін. (2023, 10 червня). *А червень, як невпійманий палій, Якому до вподоби, як горить Воно усе і сходить догори, Де пташка зависає в ноті* [Оновлення статусу]. Facebook. URL: https://www.facebook.com/shumilin/posts/pfbid02RYjaszNgW1HM5A3NhC12jGoMd763kSjDyR9g4oKUngqdMUruxoK9XH5K8ouPek1ml?locale=uk_UA (дата звернення – 06.12.2024).

168. Олександр Шумілін. (2023, 11 ,березня). *Отак лежиш собі на самоті Під час тривоги, наче й не тривожний. Хіба спитати в чату GPT: А нам так* [Оновлення статусу]. Facebook. URL: https://www.facebook.com/shumilin/posts/pfbid0EcmhAj38kBWPrPAXQKXNnt1aEtBXeM7nCWZYwkEkrpxcxSVr6o1GCJrkG2oDJtNXLI?locale=uk_UA (дата звернення – 06.12.2024).
169. Онищенко, Р. (2018). Український кіберпанк: три хати у два ряди. *Слово і час*, (8), 89-95. URL: <http://dspace.nbuv.gov.ua/handle/123456789/166492> (дата звернення – 07.07.2024).
170. Остапова, І. (2003). Електронна книга і традиційна книжкова культура. *Бібліотечний вісник*, (5), 38-44. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/bv_2003_5_13 (дата звернення – 08.10.2023).
171. Підпригора, С. (2018). *Українська експериментальна проза кінця ХХ початку ХХІ століть: «Неможлива література»*. Іюн. URL: https://www.researchgate.net/publication/377181083_UKRAINSKA_EKSPERIMENTALNA_PROZA_HH_-_POCATKU_HHI_STOLIT_NEMOZLIVA_LITERATURA (дата звернення – 18.09.2023).
172. Підпригора, С. (2019). У пошуках втраченої пам'яті: «Facebook-роман» О. Шинкаренка «Кагарлик». У Поліщук О., Підпригора С., Косарева Г. (Ред.), *Модель пам'яті в українській пост/модерністській літературі*, 95-103. ЧНУ ім. Петра Могили. URL: <https://dspace.chmnu.edu.ua/jspui/handle/123456789/350> (дата звернення – 18.09.2023).
173. Підпригора, С. (2020). "Facebook-роман" О. Шинкаренка " Кагарлик": наративна специфіка. *Філологічний дискурс*, (10), 119-130. DOI:[10.31475/fil.dys.2020.10.12](https://doi.org/10.31475/fil.dys.2020.10.12)
174. Підпригора, С. (2022). Соціальна мережа як онлайн-платформа експериментальної художньої літератури. *Pomiędzy. Polonistyczno-Ukrainoznawcze Studia Naukowe*, 7(4), 87-95. DOI:[10.15804/PPUSN.2022.04.09](https://doi.org/10.15804/PPUSN.2022.04.09)

175. Подгаєцький, О., Подгаецкий, А. (2012). Еволюція розробок у галузі штучного інтелекту в Україні та світі. *Дослідження з історії техніки*, (16), 48-54. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/dzit_2012_16_7 (дата звернення – 06.03.2024).
176. Пожарицька, О. (2021а). Візуальне мистецтво та відеогра як витoki нових жанрів дигітальної поезії. *Лінгвістичні студії*, (41), 225-234. DOI:[10.31558/1815-3070.2021.41.22](https://doi.org/10.31558/1815-3070.2021.41.22)
177. Пожарицька, О. (2021б). Поезія-код: розтлумач мене, якщо зможеш. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика*, 32(1), 177-181. DOI: <https://doi.org/10.32838/2710-4656/2021.1-2/31>
178. Пожарицька, О. (2021в). Генеративний вірш та поезія-переробка як жанри дигітальної поезії. *Актуальні питання гуманітарних наук*, 4(35), 145-154. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/35-4-21>
179. Пожарицька, О. (2022а). Яку пригоду обирають сьогодні? Книги-ігри: еволюційний розвиток. *Наукові праці міжрегіональної академії управління персоналом. Філологія*, (1), 24-34. DOI: <https://doi.org/10.32689/maup.philol.2022.1.4>
180. Пожарицька, О. (2022б). Зроби свій вибір: книги-ігри як предтечі комп'ютерної літератури. *Львівський філологічний часопис*, (11), 172-181. DOI: <https://doi.org/10.32447/2663-340X-2022-11.26>
181. Просалова, В. (2010). Інтермедіальність у системі інтертекстуальних зв'язків. *Актуальні проблеми української літератури і фольклору*, (15), 12-18. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/apulf_2010_15_4 (дата звернення – 02.11.2022).
182. Просалова, В. (2013). Інтермедіальність як явище мистецтва і метод аналізу. *Філологічні семінари*, (16), 46-53. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Fils_2013_16_8 (дата звернення – 02.11.2022).
183. Пузік, В. (2024). *Мисливці за щастям*. Віват.
184. Радіо Промінь. (2024, 4 листопада). *Промінь рекомендує: Олена Тополя, NeuroBandura з треком "Як дитиною, було..."*. Ukr.radio. URL: <https://ukr.radio/news.html?newsID=105711> (дата звернення – 04.12.2024).

185. Рачинський, С. (2023, 26 грудня). *Кров та кістки*. Аркуш. URL: <https://arkush.net/book/16226> (дата звернення – 20.12.2024).
186. Ролінг, Дж. К. (2024). *Гаррі Поттер і філософський камінь*. Слизеринське видання (В. Морозов, Пер.). А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА. (Оригінал опубліковано 1997 р.).
187. Романенко, О. (2022). Українська відеопоезія як естетичний феномен сучасного літературного процесу. *Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка. Літературознавство. Мовознавство. Фольклористика*, 1 (31), 61-65. DOI: <https://doi.org/10.17721/1728-2659.2022.31.12>
188. Романенко, О. (2024). Війна і пам'ять: трансформація наративних меморіальних практик. *Літературний процес: методологія, імена, тенденції*, (24), 114-122. DOI: <https://doi.org/10.28925/2412-2475.2024.24.12>
189. Румянцева-Лахтіна, О. (2021). Гіпертекстуальність як дискурсивний вимір романів М. Павича та сімейної саги «Музей покинутих секретів» О. Забужко. У О.Маленко (Ред.), *Матеріали I Міжнародної славістичної конференції, присвяченої пам'яті святих Кирила і Мефодія* (с.281–289). ХІФТ.
190. Рябченко, М. (2019). Комбатантська проза в сучасній українській літературі: жанрові та художні особливості. *Слово і Час*, (6), 62-73. DOI: <https://doi.org/10.33608/0236-1477.2019.06.62-73>
191. Савчук, Г. О. (2019). «Інтермедіальність» як категорія літературознавства й медіології. *Вісник Харківського національного університету імені ВН Каразіна. Серія «Філологія»*, (81), 15-18. DOI: [10.26565/2227-1864-2019-81-02](https://doi.org/10.26565/2227-1864-2019-81-02)
192. Саприкіна, А. (2010). Інтертекстуальність та інтермедіальність: кореляція понять. *Актуальні проблеми української літератури і фольклору*, (15), 87-93. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/apulf_2010_15_14 (дата звернення – 02.06.2023).
193. Секо, Я. (2012). Витоки українського самвидаву. *Україна-Європа-Світ. Міжнародний збірник наукових праць. Серія: Історія, міжнародні відносини*,

- (9), 73-79. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Ues_2012_9_9 (дата звернення – 14.07.2024).
194. Семашина, М. (2020). Післямова. У М. Жаржайло, *Неприпустимі символи* (сс. 90-92). КНТХТ.
195. Сковорода, Г. (2021). *Григорій Сковорода – дітям*. Час майстрів.
196. Собченко, І. (2013). Сучасна французька література у кіберпросторі: можливість нової онтології. *Сучасні літературознавчі студії*, (10), 365-378. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Sls_2013_10_38 (дата звернення – 30.05.2023).
197. Спротив. (2023, 5 липня). *Друзі, пропонуємо вашій увазі перший випуск «Спротив Коміксу». Ми розпочинаємо серію коміксів про спротив на ГОТ, створених за допомогою сервісів* [Долучено зображення] [Оновлення статусу]. Facebook. URL: <https://www.facebook.com/sprotyv.official/posts/pfbid02HnMKsWMXn6RExp7gdoFFyEazppvfFNfeTJb18teh1Zk5JRu8AaZrJDwcqoayX9CR1> (дата звернення – 05.06.24).
198. Студія СУБ'ЄКТИВ. (2018, 10 грудня). Спина [Відео]. *YouTube*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=8-0NQJyAJjc> (дата звернення – 14.09.2024).
199. Студія СУБ'ЄКТИВ. (2018, 24 грудня). Цей поїзд [Відео]. *YouTube*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=yEr0fKKtrkU> (дата звернення – 14.09.2024).
200. Студія СУБ'ЄКТИВ. (2019, 13 серпня). Творець [Відео]. *YouTube*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=BIbYFmFfMHY> (дата звернення – 14.09.2024).
201. Студія СУБ'ЄКТИВ. (2020, 9 січня). Спогад [Відео]. *YouTube*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ab7wQdbaEOU> (дата звернення – 14.09.2024).
202. Суспільне Культура. (2023, 24 лютого). Максим Кривцов – Я стану мандрівником... | День, якого не повинно бути [Відео]. *YouTube*. URL: https://www.youtube.com/watch?v=o_poxqHIOYE&t=130s&ab_channel=%D0%A1%D1%83%D1%81%D0%BF%D1%96%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B

[5%D0%9A%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B0](#)

(дата звернення – 20.12.2024).

203. Татаренко, А. (2011). "Гіпертекст", "гіпертекстуальність", "ергодична література": походження та окремі аспекти функціонування термінів. *Studia Slavistica*, (11), 102–116. URL: <https://dspace.uzhnu.edu.ua/jspui/handle/lib/20280> (дата звернення – 02.03.2023).
204. Татаренко, А. (2010). *Поетика форми в прозі постмодернізму*. ПАІС.
205. Тормахова, А. (2023). Цифровізація сучасного українського простору. *Докса*, 2(40), 15-24. DOI: [https://doi.org/10.18524/2410-2601.2023.2\(40\).307196](https://doi.org/10.18524/2410-2601.2023.2(40).307196)
206. Тормахова, А. М. (2013). Концепція дігімодернізму Алана Кірбі. *Гуманітарні студії*, (20), 181-187. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/gums_2013_20_24 (дата звернення – 23.07.2024).
207. Узлова, О. (2013). Перезавантажена свідомість та дизоптимізоване тіло (на матеріалі романів Д. Лоджа "Думає" та "Глухота як вирок"). *Сучасні літературознавчі студії*, (10), 418-429. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Sls_2013_10_42 (дата звернення – 05.12.2023).
208. Укрінформ. (2023, 14 березня). "Розстріляне відродження": у Житомирі - виставка світлин, створених штучним інтелектом. Ukrinform. URL: <https://www.ukrinform.ua/rubric-culture/3682351-stvoreni-stucnim-intelektom-u-zitomiri-eskponuut-svitlini-avtoriv-rozstrilanogo-vidrodzenna.html> (дата звернення – 01.12.2024).
209. Укрінформ. (2023, 3 грудня). Письменник Мартин Якуб створив календар зі світлинами митців "Розстріляного відродження". Ukrinform. URL: <https://www.ukrinform.ua/rubric-culture/3795127-pismennik-martin-akub-stvoriv-kalendar-zi-svitlinami-mitciv-rozstrilanogo-vidrodzenna.html> (дата звернення – 01.12.2024).
210. Укрінформ. (2024, 21 лютого). Письменник Мартин Якуб створив за допомогою ШІ зображення про життя Лесі Українки. Ukrinform. URL: <https://www.ukrinform.ua/rubric-culture/3830145-pismennik-martin-akub-stvoriv->

- za-dopomogou-si-zobrazenna-pro-zitta-lesi-ukrainki.html (дата звернення – 01.12.2024).
211. Улюра, Г. (2013). За версією кіберфемінізму: порнографія як метафора в романі "Ні" Л. Горалік і С. Кузнєцова. *Сучасні літературознавчі студії*, (10), 430-438. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Sls_2013_10_43 (дата звернення – 11.05.2024).
212. Цеслів, О. (2022). Штучний інтелект в економіці. *Наука і техніка сьогодні*, 6 (6). DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-6025-2022-6\(6\)-70-78](https://doi.org/10.52058/2786-6025-2022-6(6)-70-78)
213. Циховська, Е. (2014). Теоретичні дилеми поняття інтермедіальності. *Слово і час*, (11), 49-59. URL: <http://dspace.nbuv.gov.ua/handle/123456789/150234> (дата звернення – 06.05.2023).
214. Чернявська, В. В. (2015). Інтерактивна література як відкритий текст (на матеріалі творів Едварда Паккарда "Таємниця покинутого замку" та Джо Девера "Самотній вовк"). *Наукові праці. Філологія. Літературознавство*, 259(247), 150-154. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Npchdufl_2015_259_247_30 (дата звернення – 03.07.2023).
215. Чириця, І. (2023, 3 грудня). "Про авторів «Розстріляного відродження» мають знати якомога більше людей". *Ukrinform*. URL: <https://www.ukrinform.ua/rubric-culture/3794390-martin-akub-pismennik.html> (дата звернення – 01.12.2024).
216. Шимчишин, М. (2013). Парадигми та виміри постгуманізму. *Сучасні літературознавчі студії*, (10), 484-492. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Sls_2013_10_47 (дата звернення – 15.11.2024).
217. Шинкаренко, О. (2015). *Кагарлик*. Друге видання. Київ: Люта Справа.
218. Шульгун, М. (2013). Проблема типології літературних подорожей. *Сучасні літературознавчі студії*, (10), 493-505. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Sls_2013_10_48 (дата звернення – 13.03.2023).

219. Юрчук, О. (2013). Масова література як віртуальна реальність. *Сучасні літературознавчі студії*, (10), 505-514. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Sls_2013_10_49 (дата звернення – 15.10.2023).
220. Якимчук, Л. (2023). *Абрикоси Донбасу*. ВСЛ.
221. Яусс, Г. (1996). Естетичний досвід і літературна герменевтика (Ю. Прохасько, Пер). У М. Зубрицька (Ред.), *Літопис*, 278-307.

СПИСОК ПУБЛІКАЦІЙ ЗДОБУВАЧА ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ

Праці, в яких опубліковані основні наукові результати дисертації:

1. Зозуля, Д. (2023а). Поетика фейсбук-роману О. Шинкаренка «Кагарлик» як явища української літератури в цифрову епоху. *Folia Philologica*, (6), 4-12. DOI: <https://doi.org/10.17721/fovia.philologica/2023/6/1>
2. Зозуля, Д. (2023б). Діджипоетика сучасної української літератури: специфіка QR-коду. *Синопис: текст, контекст, медіа*, 29(4), 248–255. DOI: <https://doi.org/10.28925/2311-259x.2023.4.2>
3. Зозуля, Д. (2024). Поетика форми в діджимодерністській прозі. *Синопис: текст, контекст, медіа*, 30(3), 157–166. DOI: <https://doi.org/10.28925/2311-259x.2024.3.3>

Праці апробаційного характеру:

1. Зозуля, Д. & Бернадська, Н. (2023). Функції QR-коду в літературному творі. У Г. Семенюк (Ред.), *Філологія XXI століття: нові дослідження і перспективи: тези VII Всеукраїнських наукових читань за участю молодих учених, м. Київ, 6–7 квітня 2023 р.* (с. 72–73). Київський національний університет імені Тараса Шевченка. URL: <https://drive.google.com/file/d/1U6ld4hCWnvwOS0gawjN02FISTMO8DtkG/view>
2. Зозуля, Д. & Бернадська, Н. (2024а). Facebook-роман О. Шинкаренка «Кагарлик» як явище цифрової епохи. У Г. Семенюк (Ред.), *Філологія XXI століття: нові дослідження і перспективи, Частина I: тези VIII Всеукраїнських наукових читань за участі молодих учених, м. Київ, 11–12 квітня 2024 р.* (с. 85–86). Київський національний університет імені Тараса Шевченка. URL: <https://drive.google.com/file/d/1PCtAPzTqMxYQm-Y0y864xdEYKnW0S8UJ/view>
3. Зозуля, Д. & Бернадська, Н. (2024б). Поетика форми в діджимодерністській поезії. У Г. Семенюк (Ред.), *Українська гуманітаристика в координатах сучасності: тези Міжнародної наукової конференції, м. Київ, 14–15 листопада 2024 р.* (с. 45–46). Київський національний університет імені

Тараса Шевченка. URL: https://drive.google.com/file/d/1QVDb_f-yPU0Y2Kp6M6r9ggP10aDTyo9X/view