

УДК 004.9:008(477)

DOI <https://doi.org/10.32782/facs-2025-1-54>

Андрій ПАРХОМЕНКО

аспірант, Східноукраїнський національний університет імені В. Даля, вул. Іоанна Павла II, 17, м. Київ, Україна, 01042

ORCID: 0009-0000-7036-4078

Станіслав СУМЯТИН

аспірант, Східноукраїнський національний університет імені В. Даля, вул. Іоанна Павла II, 17, м. Київ, Україна, 01042

ORCID: 0009-0007-8181-2383

Бібліографічний опис статті: Пархоменко, А., Сумятін, С. (2025). Впливи цифрових інформаційних технологій на трансформації в культурній сфері. *Fine Art and Culture Studies*, 1, 377–386, doi: <https://doi.org/10.32782/facs-2025-1-54>

ВПЛИВИ ЦИФРОВИХ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА ТРАНСФОРМАЦІЇ В КУЛЬТУРНІЙ СФЕРІ

Мета роботи: на прикладі сайту НУАРТ (оцифрованої «української серії» графіті Бенксі 2022-го року) проаналізувати оцифрування, що є сукупністю цифрових ІТ, як засіб архівації історичних пам'яток і культурних надбань; визначити культурну значущість застосування таких цифрових ІТ в культурній сфері через виявлення їх впливів на трансформації мистецького простору та на підтримання історичної/культурної пам'яті.

Методологія: дослідження базується на комплексному культурологічному підході, який включає: загальнонауковий інструментарій системного мислення, аналіз наукової літератури та емпіричних кейсів впровадження цифрових технологій у сфері культури; герменевтичні процедури в межах поетики та феноменології культури; культурологічну рефлексію щодо ІТ-впливів на мистецький простір та на історичну/культурну пам'ять.

Наукова новизна: виявлено культурну значущість цифрових візуалізацій (по суті, цифрової архівації) «української серії» графіті Бенксі 2022-го року на сайті «НУАРТ» – з точки зору впливу на трансформації мистецького простору і з точки зору розуміння поетики творчості відомого стріт-художника; теоретично обґрунтовано доцільність використання цифровізації культурної спадщини для підтримки та відновлення історичної/культурної пам'яті.

Висновки: внаслідок розміщення цифрових копій творів мистецтва, зокрема, візуального, в мережі Інтернет відбуваються трансформації мистецького простору: змінюються правила взаємозв'язку і взаємодії «автор/твір – культурна інституція – аудиторія (споживач(и))» разом із «якістю» кожного з елементів, через що, як показано на прикладі цифровізації муралів «української серії» Бенксі на сайті НУАРТ, виникають нові додаткові нюанси сприйняття і розуміння віртуальною аудиторією стилю, символів і хронотопу автора. Цифровізація історичних і культурних пам'яток (культурної спадщини) не може стати альтернативою соціальним мережам у спрямуванні особистісних виборів соціокультурних переваг і значущих сенсів (ціннісних смислів) під час формування/корегування культурної ідентичності, але може позитивно (оскільки блокчейн-системи гарантують прозорість і незмінність цифрових записів) впливати на форми колективної пам'яті і через це – на культурну ідентичність.

Ключові слова: цифрові інформаційні технології (цифрові ІТ), архів, вплив цифрових технологій, культурна спадщина, мистецтво і мистецький простір, пам'ять, трансформації.

Andrii PARKHOMENKO

Postgraduate Student, V. Dahl East Ukrainian National University, 17 Ioanna Pavla II Str., Kyiv, Ukraine, 01042

ORCID: 0009-0000-7036-4078

Stanislav SUMIATIN

Postgraduate Student, V. Dahl East Ukrainian National University, 17 Ioanna Pavla II Str., Kyiv, Ukraine, 01042

ORCID: 0009-0007-8181-2383

To cite this article: Parkhomenko, A., Sumyatin, S. (2025). Vplyvy tsyfrovyykh informatsiynykh tekhnolohiy na transformatsiyi v kulturniy sferi [Impact of digital information technologies on transformations in the cultural sphere]. *Fine Art and Culture Studies*, 1, 377–386, doi: <https://doi.org/10.32782/facs-2025-1-54>

IMPACT OF DIGITAL INFORMATION TECHNOLOGIES ON TRANSFORMATIONS IN THE CULTURAL SPHERE

The purpose of the article: using the example of the NUART website (a digitized «Ukrainian series» of Banksy's graffiti from 2022), to analyze digitization, which is a set of digital IT, as a means of archiving historical and cultural heritage; to determine the cultural significance of the use of such digital IT in the cultural sphere by identifying their impacts on the transformation of the artistic space and on the maintenance of historical/cultural memory.

Methodology: the study is based on a comprehensive culturological approach, which includes: general scientific tools of system thinking, analysis of scientific literature and empirical cases of the introduction of digital technologies in the field of culture; hermeneutic procedures within the framework of poetics and phenomenology of culture; culturological reflection on IT influences on the artistic space and historical/cultural memory.

Scientific novelty: the cultural significance of digital visualizations (in fact, digital archiving) of the «Ukrainian series» of Banksy's graffiti of 2022 on the NUART website has been revealed – in terms of influencing the transformation of the art space and in terms of understanding the poetics of the famous street artist's work; theoretically substantiated the feasibility of using the digitization of cultural heritage to maintain and restore historical/cultural memory.

Conclusions: as a result of the placement of digital copies of works of art, in particular, visual, on the Internet, transformations of the art space take place: the rules of interconnection and interaction «author/work – cultural institution – audience (consumer(s))» are changing along with the «quality» of each of the elements, due to which, as shown by the example of the digitalization of the murals of the «Ukrainian series» by Banksy on the NUART website, new additional nuances of perception and understanding of the style, symbols and the author's chronotope by the virtual audience arise. Digitalization of historical and cultural heritage cannot become an alternative to social networks in directing personal choices, socio-cultural preferences and significant meanings (value meanings) during the formation/correction of cultural identity, but can positively (since blockchain systems guarantee the transparency and immutability of digital records) affect the forms of collective memory and, through this, cultural identity.

Key words: digital information technologies (digital IT), archive, the impact of information technologies, cultural heritage, art and art space, memory, transformations.

Актуальність проблеми зумовлена кількома ключовими чинниками. По-перше, впровадження технологій Web 2.0 та подальших ІТ-інновацій дозволило культурним установам не лише транслювати свій контент, але й через інтерактивні платформи активно долучатися до спільного творення знань і, ширше, смислів – у тому числі, завдяки інтерактивному залученню аудиторії. Використання інструментів 3D-моделювання, VR/AR технології та цифровий сторітелінг стимулює культурний діалог та сприяє розширенню культурного простору. По-друге, в умовах сучасної конфліктної реальності через вплив воєнних дій, змін клімату та економічних криз зростає ризик втрати історичних і культурних пам'яток і, відтак, історичної і культурної пам'яті не лише окремих етносів, а й людства як такого. Згідно з позицією ЮНЕСКО, саме цифровізація виступає ефективним інструментом для фіксації стану культурних об'єктів, що дозволяє зберегти їх для наступних поколінь навіть у випадку фізичного руйнування (UNESCO, 2023). По-третє, циф-

ровізація культурних надбань ставить перед науковцями завдання осмислення нових форм взаємодії людини з інформацією, що виражається у зміні образотворчих традицій, формування нових естетичних критеріїв та появи гібридних форм мистецтва, разом формуючи принципово нові правила поведінки – власне, цифрову культуру особистості як сучасну форму її інформаційної культури, в якій інформаційна гігієна відіграватиме чи не провідну роль. По-четверте, сучасні соціальні мережі та цифрові платформи (при одночасному послабленні впливу традиційних ЗМІ) стають ареною для дискусій, творчого самовираження та формування колективних наративів.

Ми виходимо з того, що культурологічні дослідження ІТ мають бути спрямовані, перш за все, на виявлення меж, проблем і перспектив діджиталізації всюди, де йдеться про збереження історично важливих об'єктів та інформації про них і про пов'язані з цими об'єктами значущі події, які для нащадків опиняться тими артефактами, що визначатимуть історичну

й культурну пам'ять і впливатимуть на формування їхньої ідентичності

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Значна частина літератури останніх десятиліть присвячена аналізу нових медіа як чинника культурних трансформацій. Так, роботи Льва Мановича стали класикою в галузі аналізу культури цифрової доби, де автор детально розглядає мову нових медіа як засіб створення та передачі культурних смислів (Manovich, 2001). Підхід Л. Мановича до аналізу цифрового контенту дозволяє побачити, як традиційні засоби мистецтва інтегруються в нові форми цифрової комунікації.

Не менш вагомий внесок зробив Генрі Дженкінс, який у своїй праці «Культура конвергенції. Де стикаються старі та нові медіа» (Jenkins, 2006) розкриває процеси злиття старих і нових медіа, що створює унікальний культурний простір, в якому між автором і аудиторією вже немає чіткої межі – межі розмиваються й іноді взагалі зникають. Він вказує на те, що участь спільнот у створенні контенту стає ключовим чинником у формуванні нової культурної парадигми.

Важливим напрямом досліджень є аналіз впливу цифрових технологій на збереження культурної спадщини. Роботи під егідою ЮНЕСКО (UNESCO, 2023) демонструють, що цифровізація може виступати як ефективний засіб для збереження історичних (документальних) свідочств, забезпечуючи їх доступність для майбутніх поколінь. Ці дослідження підтверджують, що цифровий архів стає новим «банком знань», який дозволяє зберегти навіть ті культурні об'єкти, які зазнають фізичного руйнування. Михайло Кулиняк у ґрунтовній статті «Цифрова культурна спадщина як феномен цифрової культури» (Кулиняк, 2022) детально описує, як цифрові технології сприяють збереженню та популяризації культурної спадщини, що набуває особливого значення в умовах глобальних криз та воєнних конфліктів, і переконує: цифровізація – це не просто технічний процес, а складний соціокультурний феномен.

Універсальним засобом та стійкою формою збереження соціально значущої інформації про що завгодно, а відтак – формою гарантування і накопичення соціокультурного досвіду і безперервності колективної (історичної та культурної) пам'яті є архівування. Наталія Коржик

проаналізувала види цифрового (електронного) архіву та його основні функції, подала базову характеристику групування архівних електронних інформаційних ресурсів у процесі їх джерелознавчого опрацювання (Коржик, 2022); Анжела Майстренко та Ростислав Романовський здійснили ґрунтовний інформаційно-аналітичний огляд досвіду оцифровування архівних документів у зарубіжних країнах (Майстренко, 2018), у тому числі, в межах програми ЮНЕСКО «Пам'ять світу», прийнятої ще 1992 р.

Сучасні дослідження також охоплюють питання інтеграції цифрових технологій у культурний простір з точки зору їхньої соціальної значущості. Так, автори колективної праці «Нові медіа. Критичний вступ» («New Media. A Critical Introduction» by Martin Lister, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Grant & Kieran Kelly) (Lister et al., 2009) розглядають широкий спектр питань, пов'язаних із впливом цифрових медіа на суспільство, демонструючи, що цифрова культура є надзвичайно складним явищем, яке впливає на всі аспекти сучасного життя.

Аналіз перелічених публікацій свідчить про те, що цифрові технології впливають на всі аспекти культурного життя – від створення та збереження мистецького контенту та інших складових культуротворчого процесу і змісту культурної пам'яті до утворення нових патернів поведінки у взаємодії між «митцем» і «споживачем» культурних смислів, і це вимагає міждисциплінарного аналізу і культурологічного осмислення, бо сучасна цифрова епоха ставить питання не тільки про технічні можливості, а й про етичні, соціальні та суто культурні наслідки впровадження ІТ.

Метою даної статті є культурологічний аналіз впливу цифрових інформаційних технологій на культурну сферу (на прикладі оцифрування і розміщення в Інтернет-просторі семи графіті Бенксі, створених у 2022-му році на Київщині) з особливим акцентом на трансформації, структурні і змістовні, мистецького простору та ролі ІТ у збереженні культурної спадщини і, ширше, історичної/культурної пам'яті.

Виклад основного матеріалу дослідження. Сьогодні очевидно, що роль каталізатора в особистісних виборах соціокультурних переваг і значущих сенсів (ціннісних смислів) значною мірою відіграють соціальні мережі. Залежно

від того, якими соцмережами людина користується (а кожна з мереж упроваджує певну «культурну політику» відповідно до інтересів/настанов засновника/власника і до базового джерела свого фінансування, так само, як від фінансування залежать, у решті решт, і масштаб – кількісне охоплення – і вік аудиторії даної соцмережі), в індивідуальній картині світу переважають певні образи і смисли, які або продукуються всередині цієї мережі, або, будучи породженими поза нею і привнесеними ззовні, інтегруються і розповсюджуються цією мережею (її членами-користувачами – за рахунок репостів, цитувань, коментарів і створення мемів). Постає закономірне питання: чи існує якийсь інший, відмінний від «мережевого», а може й альтернативний такому чинник формування культурної ідентичності? – Наша робоча гіпотеза полягає у визнанні, за умов посилення діджиталізації у сфері культури, такої можливості і припущенні, що таким є цифровізація культурної спадщини при грамотній організації функціонування-розповсюдження відповідної інформації в digital-форматі.

Сучасні технології дозволяють створювати високоякісні цифрові копії пам'яток, чим забезпечують їх доступність для дослідників і громадськості незалежно від будь-яких фізичних обмежень. Одним із ключових цифрових інструментів є 3D-сканування, яке дозволяє відтворити детальну модель об'єкта з точністю до міліметра. За допомогою технологій лазерного сканування та фотограмметрії можна зберегти не тільки візуальні характеристики, а й текстурні дані, що є важливими для подальшої реконструкції, якщо в такій виникне потреба (наприклад, у разі пошкодження або руйнації пам'ятки).

Показовим прикладом у цьому плані може стати оцифрування серії робіт відомого майстра вуличного мистецтва на псевдонім Banksy, яку він створив на «визнання непокори і стійкості» восени 2022 року в Києві та населених пунктах області, що найбільш постраждали у перші місяці повномасштабної російської агресії. У листопаді 2023 р. відбулася знакова культурна подія – пресконференція «Проект НУАРТ|NUArt: збереження графіті BANKSY у віртуальному просторі», організована ГО «Перфектна Арт Група», ГО «Культурна Асамблея» та розробником проєктів поєднання

VR|AR технологій зі сферою візуального мистецтва Олександром Величком, якій є автором ідеї цього проєкту.

Артменеджер проєкту НУАРТ|NUArt О. Цегольник зазначив, що проєкт «НУАРТ» (Новий Український АРТ) | NUArt (New Ukrainian ART) «побудований на роботі з мистецькою інтервенцією. Бенксі – один з найвідоміших авторів сучасності, зокрема стріт-арту, інкогніто з'явився в Україні і створив сім робіт, якими він почав розмову про воєнну Україну і те, що відбувається в Україні, з усім світом. Це мова мистецтва» (Пресконференція 22.11.23). На час проведення вказаної пресконференції команда проєкту за підтримки Українського культурного фонду (УКФ) вже провела фотометрію та сканування артоб'єктів і закінчувала роботу над сайтом проєкту та розміщенням цифрових 3D-версій у віртуальній галереї з вільним доступом до неї для широкого загалу. Сьогодні можна констатувати, що заявлене більше року тому (по суті, обіцяне: «Завдяки сучасним AR/VR-технологіям, буде створено не тільки умови збереження робіт Banksy в істотному середовищі та доступу до їхнього перегляду, але й можливість збільшити кількість аудиторії, як української, так і світової, що зможе ознайомитися з ними» (там само)) представники креативного сектору Київщини виконали.

Наскільки нам відомо, й досі не існує узгодженого протоколу музеєфікації графіті-об'єктів і, тим паче, не існує шляхів безпечного фізичного збереження саме цих робіт Бенксі: вже відбувся інцидент з викраденням одного з графіті у м. Гостомель. У часи війни, що триває, попри те, що з метою захисту від вандалізму та негативного впливу довкілля крім захисних прозорих поверхонь для чотирьох муралів у Бородянці, Ірпіні та Горенці були встановлені сучасні бездротові системи безпеки («система має близько 20 датчиків, що працюють від автономного живлення. І дані з них будуть передаватись охоронним фірмам» (Куліш, 2023)), фізична цілісність цих робіт залишається під загрозою. Це у певному сенсі компенсовано спеціально створеним наприкінці 2023 року, як і планувалося проєктом НУАРТ|NUArt, веб-сайтом (НУАРТ, 2023), в інтерактивній AR-Галереї (AR Gallery) якого розміщені рухомі у 3D-форматі зображення всіх семи творів Бенксі (муралів

з умовними назвами «Дівчинка гімнастка», «Давид і Голіаф», «Стийка на руках», «Їжак-гойдалка», «Жінка з протигазом на голові», «Чоловік у ванній» та «підправлена» майстром «Російська ракетна система» під назвою – причому, у буквальному, просторовому сенсі – «BANKSY & СТОЯМБА»), сканованих разом із архітектурним середовищем, що автентично оточувало кожен мурал, тобто конкретними місцями їх створення, також представленими візуально. До того ж, кожне зображення супроводжується текстом – коментарем з історичною довідкою та/або поясненням подієвого контексту, що з'являється на екрані простим кліком на обраному зображенні.

Мета цього культурного digital-продукту, як її сформульовано на сайті, є подвійною: цифрова трансформація («Зберегти у цифровому форматі та для майбутніх поколінь в якості національної спадщини та культурного фонду, художніх робіт, створених в Україні під час війни, з метою надання публічного доступу до віртуального експозиційного простору широкій аудиторії як в Україні, так і по всьому світу») та інновації («Осучаснювати та промотувати нові інструменти збереження культурної спадщини через використання сучасних новітніх технологій цифрових рішень, що технологічно та функціонально здатні розширити можливості та пропозиції, які будуть доступними навіть за існування в особливо складних умовах») (НУАРТ, 2023). Можна вважати, що цю мету стосовно творів Бенксі досягнуто, хоча розділ «VR Gallery» й досі не заповнений ніяким контентом, а вихід на інтернет-спільноти обмежується лише двома соціальними мережами – Facebook та Instagram. Проте ми не схильні тлумачити це як недоліки, а ставимося до цього як до незавершеності проєкту і, відтак, як до його продовження. На згадуваній пресконференції у листопаді 2022 р. виконавчий директор УКФ Владислав Берковський казав: «Діджиталізація у першу чергу починалась саме як один з елементів збереження культурної спадщини, але зараз ми переходимо до іншої частини – її популяризації. Поступово ми маємо перейти до третього елементу діджиталізації – це комерціалізація» (Пресконференція 22.11.23), – це теж указує на те, що реалізація проєкту НУАРТ триває, але постає питання, чи обов'язково має бути саме так.

Для користувачів мережі Інтернет-відвідувачів сайту НУАРТ споглядання-осмислення лаконічних і пронизливих образів муралів Бенксі, завдяки тому, що цифрові копії цих творів, розділених географічно (просторово), зібрані в єдиній AR-Галереї і навіть розташовані разом – у вигляді панорами – на спільній площині екрану при відкритті розділу сайту, починається із відчуття вражаючої стилістичної єдності малюнків та почуття символізму авторського хронотопу, актуального восени 2022-го, – почуття, яке згодом переростає в розуміння цього хронотопу.

Відвідувачі AR-Галереї – то є віртуальна аудиторія і прихильників, і критиків творчості Бенксі, які, тим не менш, рівною мірою – одночасно із споживанням візуальної інформації – отримують одну й ту саму вербальну (текстову) інформацію, з розуміння-інтерпретацій якої складаються їхні власні уявлення про трагедію українського суспільства 2022-го року і про притаманні мешканцям Київщини мужність і стійкість, з якими вони це історичне випробування зустріли й переживали. Логічно припустити, що саме з поєднання-синтезу вражень від образів, точніше – від цифрових копій графіті Бенксі (символів того простору-часу, авторського хронотопу митця) з уявленнями про там-і-тоді, що виникли з попереднього досвіду, власних спогадів, асоціацій та емоцій під час читання тексту, формується власний хронотоп кожного, хто потрапляє до AR-Галереї на сайті НУАРТ, – і цей хронотоп може зміцнюватися чи змінюватися залежно від терміну перебування в AR-Галереї та від кількості (одиночності або багаторазовості) її відвідувань, що поки що не комерціалізувалося й ні чим окрім наявності власних бажання та вільного часу не регламентується.

Перш ніж визначити культурну значущість цього факту (як культурного явища), зауважимо, що поява будь-якої віртуальної аудиторії сама по собі свідчить про трансформацію мистецького простору, в структурі якого традиційно передбачалися 2 полюси: митець/митці і «споживач(і)» – аудиторія, публіка (глядач(і), слухач(і), читач(і) тощо). Причому, їхній зв'язок здійснювався й утримувався, як правило, лише у безпосередньому «споживанні» твору публікою, тобто шляхом зіткнення-спілкування аудиторії із твором у тому локальному мистецькому

просторі, який підтримувався в рамках якоїсь культурної інституції (установи/закладу культури). І твір і аудиторія у цьому просторі розумілися і реально існували як певні константи, а їхній «взаємозв'язок», як і кількісний (а подеколи й якісний) склад аудиторії, визначався регламентом відповідної установи (причому, митець – автор твору – був вимушений погодитися із тим, що його дітище вже «жило своїм життям», і зважати на те, що сам він практично не мав важелів впливу на аудиторію).

Віртуалізація аудиторії як наслідок цифровізації мистецьких творів і, власне, само оцифрування творів вносять докорінні зміни до цього правила: відбувається таке, що можна інтерпретувати як нібито обидва полюси починають «рухатися». Склад аудиторії та її чисельність взагалі не підлягають регулюванню, вільно змінюючись у часі (якщо тільки на конкретних інтернет-ресурсах для користувачів не встановлено вікових обмежень), і кожен відвідувач на власний розсуд може дозувати своє «споживання» мистецького контенту, внаслідок чого твір може нібито фрагментуватися, втрачати закладену авторським задумом цілісність; наявність інтерактивного зворотного зв'язку з аудиторією надає митцеві можливості (чи буде вона використана – інше питання) прямого – без посередництва традиційної культурної інституції – спілкування зі своїм глядачем та додаткового/потенційного (пере)осмислення власних творчих і досягнень, і задумів. Автори й виконавці проекту НУАРТ відверто заявили: «Настав час досліджувати інноваційні методи взаємодії. Особливо зараз, коли так багато пильних поглядів прикуто до України, які прагнуть зрозуміти її особисто, коли навіть Banksy, один з найтаємніших митців сучасності, відвідав Україну, щоб своїми роботами почати “діалог з нами” та “розповідь про нас” всьому світові» (НУАРТ, 2023).

Культурна значущість появи в мистецькому просторі вільного доступу до української серії творів Бенксі завдяки оцифруванню й створенню відповідного сайту, на наш погляд, полягає, передусім, у приверненні уваги інтернет-спільноти до долі української культури через просування образів, породжених українським там-і-тоді, – образів, які крізь авторський хронотоп Бенксі й поза будь-яким офіційним/ідеологічним втручанням (що цілком закономірно:

попри того, що його «вважають найуспішнішим вуличним художником у світі,.. він категорично відмовляється ставати частиною мистецького істеблішменту» (Неверова, 2022)) репрезентують саме той час саме в Києві та навколо Києва, розповідають всьому світові історичну правду про той час у тому просторі. І ці образи, будучи авторським баченням Бенксі суто українського там-і-тоді, у той же час віддзеркалюють моменти загальнолюдського, співвіднесеного на глибинному, екзистенційному рівні із істинними смислами людяності й безжалісності, крихкості і ненависті, світлого гумору і чорної туги, що відчувається як слабкість і безвихідність, але потенційно містить і надію, й силу.

Проект (сайт) НУАРТ не лише збагачує історичну/культурну пам'ять історичною правдою (постачаючи «хронотоп» як графіті-мнемоніку про відповідний момент часу у відповідному просторі), а й розширює діапазон способів трансляції колективної пам'яті. Тобто безвідносно до збільшення і варіювання віртуальної аудиторії і впливу на мистецький простір ми вбачаємо культурну значущість появи та функціонування такої цифрової онлайн-форми збереження/популяризації цих робіт Бенксі також і у пропонуванні такого інструменту для збереження історичної пам'яті, послугування яким сприяє (і, треба сподіватися, сприятиме в майбутньому) розвитку й укріпленню не тільки естетичної, а й ціннісної свідомості, а також – завдяки переживанню співчуття, емпатії – рефлексії і самосвідомості. «Ініціатори проекту Олександр Величко, Олександр Цегольник та Олександра Кирюшина впевнені, що ця ініціатива зробить культурні скарби України більш доступними та збереже їхню цінність для майбутніх поколінь. Розміщуючи ці твори мистецтва у віртуальному просторі, проект “NUART” робить їх доступними для всіх, дозволяючи глядачам з усього світу ознайомитися з культурним надбанням воєнного часу нашої країни, відчути контекст, зрозуміти його значення та наше ставлення до важливості діалогу через мистецтво» (НУАРТ, 2023).

Отже, цифрові ІТ, за допомогою яких ретавруються, архівуються та візуалізуються історичні матеріали і об'єкти культурної спадщини, стають невід'ємною частиною політик пам'яті. За допомогою спеціалізованих платформ, таких як онлайн-архіви та віртуальні

музеї, користувачі можуть не лише ознайомитися з культурною спадщиною, а й взаємодіяти з нею через мультимедійні формати, інтерактивні карти та аудіовізуальні презентації. Такий підхід сприяє формуванню колективної пам'яті та зміцненню національної ідентичності, що набуває особливого значення в умовах глобалізаційних викликів (Derrida, 1998; Anderson, 1983) і геополітичних перетворень у формі конфліктів, що вони відбуваються буквально на наших очах, коли традиційні ідентичності «розчиняються» під інформаційним тиском, наприклад, «м'якої сили» або реклами та взагалі стираються, знищуються ворожою пропагандою, ідеологічним насильством – т.зв. «перепрограмуванням», а у гарячі фази конфліктів – і шляхом фізичного знищення носіїв (геноциду).

Цифрове архівування перетворилося на звичну складову професійної діяльності бібліотек, музеїв і, власне, архівів, не кажучи вже про архівування документації різноманітних і різнорівневих установ і закладів, і важливість цієї діяльності не потребує особливого обґрунтування чи пояснення. Цифрове архівування набуло нових вимірів завдяки використанню хмарних сервісів і блокчейн-технологій. Хмарні платформи дозволяють зберігати великі обсяги даних, забезпечуючи їхню безперебійну доступність та захист від фізичних пошкоджень. Блокчейн-системи, в свою чергу, гарантують прозорість і незмінність цифрових записів, що є надзвичайно важливим для забезпечення автентичності інформації про культурні об'єкти й історичні події.

Висновки і перспективи подальших досліджень. Культурна значущість застосування цифрових ІТ у сфері культури не обмежується функціями збереження та популяризації (розповсюдження). Розглянутий проєкт НУАРТ є дійсно інноваційним – не лише з суто технічної, а і з культурологічної точки зору: створений сайт, по-перше, робить свій внесок у трансформацію мистецького простору, змінюючи канву взаємодії між автором/творами та аудиторією/публікою – фактично прибравши посередництво «культурних інституцій» і відкривши глядачам (і культурологам) такі моменти поетики творчості Бенксі, яких важко а то й неможливо було помітити коли малюнки були лише творами вуличного мистецтва і перебували в різних місцях.

По-друге, сайт є не рекламою творів Бенксі, як це відбувається, наприклад, на сайті Краківського музею Бенксі, на якому розповсюдження інформації має на меті продаж якомога більшої кількості квитків до постійної експозиції відтворених у натуральну величину творів митця (Muzeum, 2023), і навіть не звичайною для таких digital-продуктів популяризацією/просуванням стріт-арту. Сайт НУАРТ є самодостатнім джерелом правдивої й майже вичерпної інформації щодо конкретних творів майстра і темпорального контексту їхньої появи в конкретних географічних точках, більш того – саме сайт формує з них певну художню цілісність – «культурне надбання воєнного часу нашої країни».

По-третє, наявність сайту НУАРТ і його зручність для користувачів красномовно свідчить про доцільність і ефективність використання цифрових ІТ у збереженні і популяризації культурних об'єктів: поки в Україні залишаються відкритими питання «Чи буде створено музей картин Бенксі? Яким буде їхнє майбутнє?» (графіті Бенксі в Україні планувалося занести до культурної спадщини) (Куліш, 2023), сайт НУАРТ надає всім, хто цікавиться творчістю «скандально відомого англійського андерграундного графіті-художника» (НУАРТ, 2023) та/або найновітнішою українською історією, можливість споглядати й осмислювати українські твори Бенксі 2022-го року, які, може статися, колись визнаватимуться не лише за своєрідні маркери епохи – *історичні документи мовою мистецтва*, а й за світові шедеври. Долаючи стереотипну оцінку графіті як мистецтва субкультурного, не здатного «претендувати на загальність і вічність», як чогось тимчасового, несерйозного, нестійкого та скутого географічною статикою – конкретикою/одиночністю «місця перебування», цифрові зображення, зібрані як ціле на одному екрані дисплею, виявляються спроможними відіграти роль своєрідного морального хронотопу не лише сучасності, а й майбутнього, яке вже готує нам нові випробування.

Якщо розмірковувати з точки зору належного, то, на наше переконання, є підстави для визнання цифровізації культурної спадщини, тобто історичних і культурних пам'яток – матеріальних (речей, зображень) і нематеріальних (наприклад, об'єктивно/коректно датованих

текстів в жанрах нового фольклору або усної історії), зміст яких є історичною правдою, за опосередковану (діджиталізацією) форму збереження і трансляції історичної/культурної пам'яті, потенційно позбавленої ідеологічної «обробки» (яка, якщо відбуватиметься, має бути ретельно прихованою, що зараз, завдяки блокчейн-системам, уявляється майже неможливим: цифровий слід залишається незмінним і назавжди – тому завжди є засоби встановлення ознак такої обробки). Завдяки цьому, знов-таки з точки зору належного, такий цифровий архів, що міститиме і надаватиме лише правдиву (достатньо повну і не-спотворену) історичну й культурну інформацію, буде у змозі робити формування/закріплення/корегування культурної ідентичності природньо-вільним процесом не лише за виглядом, а й дійсно таким, що відбувається практично поза маніпуляціями і, що не менш важливо, у відповідності до системних характеристик культуротворчого процесу сучасності (Leontieva, 2001).

Таким чином, цифрові технології стають каталізатором для відродження та модернізації культурних традицій, які не втрачають при цьому своєї автентичності, а оцифрування культурної спадщини – набагато адекватнішою за змістом, ніж соціальні мережі, формою (але

не конкурентнішою за дієвістю і тому не альтернативною «мережевому чиннику») впливу на історичну та культурну пам'ять і, відтак, формування культурної ідентичності.

Виникнення проєктів, подібних до НУАРТ (і, передусім, реалізація розглянутого проєкту – функціонування відповідного сайту) певною мірою змінює поетику сучасної вітчизняної культури: завдяки просякнутості мистецького простору результатами цифровізації актуалізується (загострюється або змінюється) сприйняття-розуміння єдності просторово-часових уявлень та, саме за військового стану, їхня оціночна складова, що проявляється і в сприйнятті авторського хронотопу Бенксі (через символіку протиставлень, яка розуміється саме завдяки екранній формі репрезентації зображень) і, логічно припустити, в індивідуальних картинах світу відвідувачів сайту (проте, це вимагає особливого вивчення). Відтак, використання/застосування ІТ в сфері культури має підстави досліджуватися у парадигмі поетики культури, принаймні, як її розуміє О.О. Смоліна (Smolina, 2018) і одночасно вимагає адекватного дослідницького інструментарію, який забезпечуватиме теоретичну повноту осмислення і реалій саме цифрової культури, і феномена цифрової культури як цілого.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Коржик Н. Цифрові архіви України: стан, проблеми, перспективи [Електронний ресурс]. *Вісник книжкової палати*, № 4, 2022, с. 35–39. DOI: [https://doi.org/10.36273/2076-9555.2022.4\(309\)](https://doi.org/10.36273/2076-9555.2022.4(309)). 35–39 URL: <http://visnyk.ukrbook.net/article/view/261889> (дата звернення: 16.02.2025).
2. Куліш Я. Доля Бенксі в Україні: з датчиками захисту і під склом [Електронний ресурс]. КП, 23.02.2023. URL: <https://kp.ua/ua/life/a664953-dolja-benksi-v-ukrajini-z-datchikami-zakhistu-pid-sklom-ta-v-ochikuvanni-doli> (дата звернення: 18.02.2025).
3. Кулиняк М.А. Цифрова культурна спадщина як феномен цифрової культури [Електронний ресурс]. *Культурологічний альманах*, № 3, 2022, с. 130–150. DOI: <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2022.3.28>.
4. Майстренко А.А., Романовський Р. Оцифрування архівних документів у зарубіжних країнах: інформаційно-аналітичний огляд // *Архіви України*, 2018, вип. 4, с. 64–87.
5. Невєрова Г. Бенксі в Україні: графіті та твердження очевидців [Електронний ресурс]. Медіакомпанія DW, 15.11.2022. URL: <https://www.dw.com/uk/benksi-v-ukraini-grafiti-ta-tverdzena-ocevidciv/a-63762454> (дата звернення: 19.02.2025).
6. НУАРТ [Електронний ресурс]. Сайт проєкту НУАРТ|NUArt, 2023. URL: <https://www.nuart.in.ua/uk/головна> (дата звернення: 16.02.2025).
7. Пресконференція «Проєкт НУАРТ|NUArt: збереження графіті BANKSY у віртуальному просторі» [Електронний ресурс]. Веб-сайт «Укрінформ», 22.11.2023. URL: <https://www.ukrinform.ua/rubric-presshall/3789570-sucasni-cifrovi-tehnologii-u-zberezeni-obektiv-kulturi-ta-mistectva.html> (дата звернення: 20.11.2024).
8. Anderson B. *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. London – New York: Verso, 1983. – 256 p. URL: https://is.muni.cz/el/1423/podzim2013/SOC571E/um/Anderson_B_-_Imagined_Communities.pdf.
9. Derrida J. *Archive Fever: A Freudian Impression*. Translated by Eric Prenowitz. Chicago: University of Chicago Press, 1998. – 128 p.

10. Jenkins H. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York, NY: New York University Press, 2006. URL: <https://nyupress.org/9780814742952/convergence-culture>.
11. Leontieva V. The culture-creative processes of «Post-Modernity» (premises, tendencies, perspectives) // *Вісник Харківського національного університету*, № 505, 2001, с. 110–114.
12. Lister M., Dovey J., Giddings S., Grant I., Kelly K. *New Media: A Critical Introduction*. 2nd ed. London: Routledge, 2009. URL: <https://www.routledge.com/New-Media-A-Critical-Introduction/Lister-Dovey-Giddings-Grant-Kelly/p/book/9780415431613?srsId=AfmBOopvNEXkooo1TyKHQXBq7AXi4xsei-P3QM6K-nEunwo3dsNmZaaC>.
13. Manovich L. *The Language of New Media*. 2nd ed. Cambridge, MA: MIT Press, 2001. URL: <https://mitpress.mit.edu/9780262632553/the-language-of-new-media/>.
14. Muzeum Banksy Kraków [Електронний ресурс]. Офіційний сайт, 2025. URL: <https://muzeumbanksy.pl/pl/> (дата звернення: 20.02.2025).
15. Smolina O.O. Poetics of culture as a cultural studies problem area [Електронний ресурс]. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв: науковий журнал*, № 2, 2018, с. 37–40. ISSN 2226-3209 (Print). DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-3209.2.2018.161199> URL: https://nakkim.edu.ua/images/Instytutu/nauka/vydannia/visnyk/Visnyk_2_18.pdf (дата звернення: 13.11.2024).
16. UNESCO. UNESCO Press Release [Електронний ресурс]. Paris, France: UNESCO, 2023. URL: <https://www.unesco.org/en/articles/ukraine-unesco-statement-following-adoption-un-general-assembly-resolution?hub=701>.

REFERENCES:

1. Korzhyk, N. (2022). Tsyfrovi arkhivy Ukrayiny: stan, problemy, perspektyvy [*Digital archives of Ukraine: Status, problems, prospects*] [Electronic resource]. Bulletin of the Book Chamber, (4), 35–39 [in Ukrainian]. [https://doi.org/10.36273/2076-9555.2022.4\(309\).35-39](https://doi.org/10.36273/2076-9555.2022.4(309).35-39)
2. Kulish, Ya. (2023, February 23). Dolya Benksi v Ukrayini: z datchykamy zakhystu i pid sklom [*Banksy's share in Ukraine: With security sensors and under glass*] [Electronic resource]. KP [in Ukrainian]. Retrieved February 18, 2025, from <https://kp.ua/ua/life/a664953-dolja-benksi-v-ukrajini-z-datchikami-zakhystu-pid-sklom-ta-v-ochikovanni-doli>
3. Kulinyak, M. A. (2022). Tsyfrova kul'turna spadshchyna yak fenomen tsyfrovoyi kul'tury [*Digital cultural heritage as a phenomenon of digital culture*] [Electronic resource]. Cultural Studies Almanac, (3), 130–150 [in Ukrainian]. <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2022.3.28>
4. Maistrenko, A. A., & Romanovsky, R. (2018). Otsyfrovuvannya arkhivnykh dokumentiv u zarubizhnykh krayinakh: informatsiyno-analitychnyy ohlyad [*Digitization of archival documents in foreign countries: An information-analytical review*]. Archives of Ukraine, (4), 64–87 [in Ukrainian].
5. Nievierova, H. (2022, November 15). Benksi v Ukrayini: hrafiti ta tverdzhennya ochevydtsiv [*Banksy in Ukraine: Graffiti and eyewitness testimonies*] [Electronic resource]. DW [in Ukrainian]. Retrieved February 19, 2025, from <https://www.dw.com/uk/benksi-v-ukraini-grafiti-ta-tverdzhennya-ochevidtsiv/a-63762454>
6. NUART. (2023). NUART [Web site]. Retrieved February 16, 2025, from <https://www.nuart.in.ua/uk/головна>
7. Preskonferentsiya «Proyekt NUART|NUArt: zberezheniya hrafiti BANKSY u virtual'nomu prostori» [*Press Conference “NUART|NUArt: Preservation of BANKSY Graffiti in the Virtual Space”*] (2023, November 22). [Electronic resource] [in Ukrainian]. Retrieved November 20, 2024, from <https://www.ukrinform.ua/rubric-presshall/3789570-sucasni-cifrovi-tehnologii-u-zberezenni-obektiv-kulturi-ta-mistectva.html>
8. Anderson, B. (1983). *Imagined communities: Reflections on the origin and spread of nationalism*. London, UK; New York, NY: Verso. Retrieved from https://is.muni.cz/el/1423/podzim2013/SOC571E/um/Anderson_B_-_Imagined_Communities.pdf
9. Derrida, J. (1998). *Archive fever: A Freudian impression* (E. Prenowitz, Trans.). Chicago, IL: University of Chicago Press.
10. Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York, NY: New York University Press. Retrieved from <https://nyupress.org/9780814742952/convergence-culture>
11. Leontieva, V. (2001). *The culture-creative processes of “Post-Modernity” (premises, tendencies, perspectives)*. Bulletin of Kharkiv National University, (505), 110–114.
12. Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., & Kelly, K. (2009). *New media: A critical introduction* (2nd ed.). London, UK: Routledge. Retrieved from <https://www.routledge.com/New-Media-A-Critical-Introduction/Lister-Dovey-Giddings-Grant-Kelly/p/book/9780415431613?srsId=AfmBOopvNEXkooo1TyKHQXBq7AXi4xsei-P3QM6K-nEunwo3dsNmZaaC>
13. Manovich, L. (2001). *The language of new media* (2nd ed.). Cambridge, MA: MIT Press. Retrieved from <https://mitpress.mit.edu/9780262632553/the-language-of-new-media/>
14. Muzeum Banksy Kraków. (2025). [Official website]. Retrieved February 20, 2025, from <https://muzeumbanksy.pl/pl/>

15. Smolina, O. O. (2018). *Poetics of culture as a cultural studies problem area* [Electronic resource]. Bulletin of the National Academy of Management of Cultural and Art Affairs: Scientific Journal, (2), 37–40. <https://doi.org/10.32461/2226-3209.2.2018.161199>
16. UNESCO. (2023). *UNESCO press release* [Electronic resource]. Paris, France: UNESCO. Retrieved from <https://www.unesco.org/en/articles/ukraine-unesco-statement-following-adoption-un-general-assembly-resolution?hub=701>