Аналіз джерел засвідчує, що звук у музейному просторі трансформує досвід відвідувача на кількох взаємопов'язаних рівнях. На емоційному рівні спеціально створені звукові ландшафти підвищують залученість та стимулюють пізнавальний інтерес [1, с. 7]. На тілесному рівні електронна та експериментальна музика, завдяки фізичній насиченості звуку та його здатності дестабілізувати сприйняття, створює умови для безпосереднього соматичного переживання [4, с. 1]. На соціальному рівні просторовий звуковий дизайн, як показує випадок 32-канальної інсталяції, перетворює музейний простір зі сховища експонатів на динамічне середовище, де відвідувач стає активним співтворцем досвіду [2, с. 323]. Проєктування таких середовищ потребує системного підходу, що враховує способи відвідування, розташування звуку та інтерактивність [3, с. 227].

Таким чином, інтеграція електронної та експериментальної музики в музейну практику спирається на емпіричні дані про вплив звукового середовища на залученість відвідувачів, на розуміння тілесної природи сприйняття звуку, на його роль у формуванні соціального простору та на підхід, що ставить досвід відвідувача в центр проєктування звукових інсталяцій. Подальші дослідження можуть зосередитися на практичних методах впровадження електронного звуку в музейні експозиції та перевірці їх ефективності.

Список використаних джерел

1. Al-Taie I., Di Giuseppantonio Di Franco P., Tymkiw M., Williams D., Daly I. Sonic enhancement of virtual exhibits. Plos One. 2022. Vol. 17, No. 8. P. 1–17. DOI: 10.1371/journal.pone.0269370.

2. Cortez A. Sound as a producer of social spaces in museum exhibitions. Curator: The Museum Journal. 2023. Vol. 66, No. 2. P. 317–328. DOI: 10.1111/cura.12547.

3. Fraisse V., Giannini N., Guastavino C., Boutard G. Experiencing Sound Installations: A conceptual framework. Organised Sound. 2022. Vol. 27, No. 2. P. 227–242. DOI: 10.1017/S135577182200036X.

4. Wanke R. D. Sound in the Ecstatic-Materialist Perspective on Experimental Music. London : Routledge, 2022. 160 p. DOI: 10.4324/9781003132387.

УДК 316.7:008:004:001.8

ДО ПИТАННЯ ВИЗНАЧЕННЯ ПОНЯТТЯ «ЦИФРОВА КУЛЬТУРА»

Ліпінський С.О., здобувач вищої освіти

Науковий керівник: Берковський В.Г., кандидат історичних наук, doctor nauk humanistycznych, доцент кафедри сценічного мистецтва і культури
Київський національний університет технологій та дизайну

Ключові слова: цифрова культура, мережа, цифрове суспільство.

В останні десятиріччя цифрова культура стає проявом не просто технологічного прогресу, а глибоким культурним феноменом, який робить інформацію швидшою для доступу, легшою для обробки та адаптації [5, s.126]. Саме цифрові елементи культури стосуються перетворення комунікації, включаючи візуальну та аудіальну інформацію, на простір спільної мови та спільного коду [7, s.155]. Більш того, цифрова культура пропонує більші переваги у швидкості та гнучкості передачі інформації у порівнянні з класичними зразками старої «аналогової» культури. І тут доволі влучним буде вислів Енді Лавендера, що цифрова культура змінила спосіб, у який людина, як áктор культури, керує своїм часом та культурним обміном [5, s.127]. Тобто світ цифрової культури охоплює не лише світ ефектів та можливостей нових digital-технологій, але й визначає та охоплює способи мислення та дії (абстракцію, кодифікацію, саморегуляцію, віртуалізацію та програмування) [4, s.13], призводить до появи нових стилістичних та естетичних режимів, а також унікальних та безпрецедентних виконавських переживань, жанрів та онтологій [1, s.5]. Саме це робить актуальними дослідження визначень та понять феномену цифрової культури з культурологічної точки зору.

Зазвичай, поняття цифрової культури аналізується через технологічні чи постіндустріальні зрушення, процес переходу від аналогового до інформаційного/мережевого суспільства, врешті-решт, як революцію в людській свідомості. Однак, за своєю суттю, ці підходи доповнюють один одного та створюють цілісну картину даного феномену.

Одним з базових принципів розуміння специфіки цифрової культури є те, що вся вона пронизана ідеєю продуктивного поєднання різних, а часом навіть і суперечливих елементів та артефактів, які створюють т.зв. «парадокс ім/матеріальності» (згідно Я. Гарріса та П. Тейлора) [2, s.18]. Більш того, це продуктивне поєднання, по суті, здійснює транскодування аналогового бачення світу та культуротворення у цифровий аккреативний світ, який забезпечує безперервну взаємодію інтерфейсу людина-комп’ютер у межах нового культурного простору [3, s.131].

Разом з тим, новопосталий цифровий аккреативний світ та культурний простір не є настільки унікальною та специфічною річчю, адже він надалі залишається результатом людського суспільства та людського розуму, і не виходить поза межі природи культури, надалі залишаючись одночасно і традиційним, і творчим [3, 138]. Фактично, цифрова культура це мережа, контури якої дозволяють дослідити, як людина за допомогою комп’ютера та бінарного коду створює стійкі, довготривалі моделі поведінки [6, s.2-11]. І поряд з цим, цифрова культура, як культура,

залишається тим простором, існування якого визначається трьома базовими осями – знаннями, цінностями та нормами, які, у свою чергу, створюють т.зв. «площини відповідностей» або «кореспондуючі площини» – простір утворений між двома осями.

Виразною характеристикою цифрової культури є її мережевий характер, який сформований динамічною здатністю людини бути одночасно як споживачем культурного контенту, так і його виробником. Ця здатність вимагає наявності швидкої реакції на будь-яку мережеву подію, оскільки найменше затримка в умовах гіперінтенсивного цифрового суспільства робить культурний контент/продукт неактуальним. Як результат, для підтримки належного рівня цифрової культури кардинально необхідною є постійна активність в мережевому просторі. Фактично саме мережевий простір забезпечує перехід від традиційних форм творчості до більш відкритого простору [6, s.2-10]. І в цьому контексті цифрова культура набуває символічних та значущих характеристик, оскільки відображає не лише модифікацію творчості, але й суттєву зміну людських стосунків і людського досвіду.

Визначення та характеристики, які надаються поняттю «цифрова культура» в контексті постмодерністського та пост-постмодерністського бачення світу, тим не менш є до певної міри технологічною утопією [8, s.12]. В цьому контексті, важливою є думка Девіда Родовика, що поширення та розвиток віртуальності, як сучасного обличчя цифрової культури, є звичайною трансформацією матеріальної репрезентації символу. І хоча, з точки зору, аудиторії цифрової культури, цей символ є віртуальним та відсутнім в аналоговому світі, однак «це рука та долоня, які поступово відмовилися від своєї сили та переказали їх на користь машин – і це є істотою автоматизації/інформатизації – і, в такий спосіб інтерфейс визначає, як фігурально, так і дослівно, машинну здатність цифрової культури» [8, s.14]. Отже, цифрова культура, як технологічна утопія, представляє собою ідею тотального контролю над інформацією через особистий досвід де інформаційні технології є елементом визначення, регулювання, контролю, огляду та документування розвитку людських спільнот. І це, в свою чергу, дозволяє підвищити рівень доступу до щоразу більших об’ємів інформації і нових комунікаційних можливостей.

Список використаних джерел

1. Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation / ed. by Dixon, S., Smith, B. Cambridge, MA: MIT Press, 2007. 809 p.

2. Harris, J. L., Taylor P. A. Digital Matters: Theory and Culture of the matrix. London: Routledge, 2005. 224 p.

3. Hassan, R. The Condition of Digitality: A Post-Modern Marxism for the Practice of Digital Life. London: University of Westminster Press, 2020. 200 p.

4. Gere, Ch. Digital Culture. London: Reaktion Books, 2002. 222 p.
5. Lavender, A. Digital Culture. Mapping Intermediality in Performance / ed. by Bay-Cheng, S., Kattenbelt, C., Lavender, A., Nelson, R. / Series: MediaMatters. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2010. P.125-134.
6. Levin, I., Mamlok, D. Culture and Society in the Digital Age. *Information* 2021, Vol. 12(2). P.1-12
7. Mosco, V. The Digital Sublime: Myth, Power, and Cyberspace. Cambridge, MA: MIT Press, 2005. 218 p.
8. Rodowick, D.N. Niepewna utopia – kultura cyfrowa? Panoptikum. 2010. № 9 (16). P. 10-27.

УДК 069:004:008
https://orcid.org/0009-0005-4476-0137

ВІРТУАЛЬНА ЕКСКУРСІЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ ЦИФРОВОЇ РЕПРЕЗЕНТАЦІЇ СПАДЩИНИ УКРАЇНСЬКОЇ ДІАСПОРИ В США

Лубик А.В., здобувач вищої освіти
Науковий керівник: Бурназова В. В., кандидат педагогічних наук, доцент, завідувач кафедри сценічного мистецтва і культури
Київський національний університет технологій та дизайну

Ключові слова: віртуальна екскурсія, цифрові музеї, медіатизація, культурна спадщина, українська діаспора, популяризація культури.

Культурні інституції переживають активну трансформацію під впливом цифрових технологій. Музеї, які традиційно функціонували як фізичні простори збереження культурної спадщини, сьогодні дедалі більше інтегруються у цифрове середовище. Дослідники фіксують, що пандемія COVID-19 стала каталізатором цього процесу, різко прискоривши перехід музеїв до онлайн-форматів [10].

У цифрову епоху значна частина відвідувачів отримують перший досвід взаємодії з музеєм саме в онлайн-форматі – через соціальні мережі, офіційний вебсайт та інші інтернет-ресурси. Це свідчить про розширення каналів доступу до культурної спадщини та зміну ролі музею як комунікативного середовища [6]. Дослідники підкреслюють, що музеї дедалі частіше використовують цифрові технології для задоволення очікувань сучасної аудиторії [9].

Зазначені трансформації безпосередньо пов'язані з процесом медіатизації культури, що передбачає передачу культурних смислів через медіа [4]. В умовах глибокої медіатизації соціальні мережі стають ключовим каналом комунікації між культурними інституціями та аудиторією, змінюючи способи сприйняття культурних практик [7]. Медіатизація зумовлює структурно-функціональні зміни в діяльності