

Петрів Роман Степанович,

аспірант,

асистент кафедри дизайну і теорії мистецтва

Карпатського національного університету імені Василя Стефаника

ORCID ID: 0000-0002-1792-8679

roman.petriv.20@pnu.edu.ua

ЦИФРОВІЗАЦІЯ МИСТЕЦЬКОГО ТВОРУ ЯК ПРОЦЕС ЗБЕРЕЖЕННЯ ХУДОЖНЬОЇ ЦІННОСТІ: ВІД ОБ'ЄКТНОЇ РЕПРЕЗЕНТАЦІЇ ДО ПРОЦЕСУАЛЬНО- КОНТЕКСТУАЛЬНОГО ПІДХОДУ

Метою статті є обґрунтування процесуально-контекстуального підходу до цифровізації мистецького твору, спрямованого на збереження художньої цінності через врахування інтенції автора, процесу створення та досвіду сприйняття. Актуальність дослідження зумовлена як стрімким розвитком технологій цифрового відтворення, так і загрозою втрати культурних об'єктів в умовах воєнного часу, коли цифровий архів нерідко стає єдиним свідченням існування твору.

У дослідженні застосовано міждисциплінарний підхід, що поєднує методи естетики, культурології та медіатеорії. Теоретичну базу складають концепція аури В. Беньяміна, іконологічна модель Е. Пановського, Нарський документ ЮНЕСКО/ICOMOS та Лондонська хартія з комп'ютерної візуалізації культурної спадщини, а також медіатеорія Л. Мановича. Теоретичні положення підкріплені емпіричними даними нейроестетики та досліджень у сфері цифрових виставкових середовищ.

Встановлено, що художня цінність не є властивістю самого твору, а виникає у взаємодії між автором, твором і глядачем і визначається трьома взаємопов'язаними складовими: інтенцією автора, процесом створення та контекстуально зумовленим сприйняттям. Показано, що традиційна цифровізація, зосереджена на відтворенні візуальної форми, залишає поза увагою ті виміри, що формують художній досвід: тілесну присутність, темпоральний вимір оригіналу, «дух і відчуття» твору. З'ясовано, що будь-яка цифрова репрезентація є не нейтральним копіюванням, а інтерпретаційним твердженням, що несе в собі суб'єктивну перспективу оцифровувача.

Запропонований підхід розглядає цифрове середовище не як простір копіювання, а як середовище накопичення інтерпретацій і розширення досвіду. Він передбачає документування процесу створення, а не лише результату; контекстуалізацію культурного та соціального тла твору; накопичення авторських, кураторських і глядацьких інтерпретацій як рівноцінних шарів значення.

Наукова новизна полягає у концептуалізації цифровізації як процесу формування умов виникнення художньої цінності, а не її відтворення; у розмежуванні моделей «відтворення» і «розширення»; а також в авторській інтерпретації поняття «аури» у цифровому середовищі як унікальної траєкторії взаємодії суб'єкта з цифровою системою.

Ключові слова: художня цінність, цифровізація, аура, процесуально-контекстуальний підхід, сприйняття, цифрове мистецтво, культурна спадщина.

Petriv Roman. DIGITISATION OF AN ARTWORK AS A PROCESS OF PRESERVING ARTISTIC VALUE: FROM OBJECT-BASED REPRESENTATION TO A PROCESSUAL-CONTEXTUAL APPROACH

The article aims to substantiate a processual-contextual approach to the digitisation of artworks, oriented towards preserving artistic value through consideration of the author's intention, the process of creation, and the experience of reception. The relevance of the study is driven both by the rapid development of digital reproduction technologies and by the threat of cultural loss under wartime conditions, in which digital archives frequently become the sole evidence of a work's existence.

The study employs an interdisciplinary approach combining methods from aesthetics, cultural studies, and media theory. The theoretical framework draws on Walter Benjamin's concept of the aura, Erwin Panofsky's iconological model, the Nara Document on Authenticity (UNESCO/ICOMOS), the London Charter for the Computer-Based Visualisation of Cultural Heritage, and Lev Manovich's media theory. The theoretical arguments are supported by empirical data from neuroaesthetics and research on digital exhibition environments.

It is established that artistic value is not an inherent property of the work itself, but emerges through the interaction between the author, the work, and the viewer, and is shaped by three interrelated components: the author's intention, the process of creation, and contextually conditioned reception. It is demonstrated that conventional digitisation, focused on reproducing visual form, overlooks those dimensions that constitute the artistic experience: bodily presence, the temporal dimension of the original, and the work's spirit and feeling. It is shown that any digital representation is not a neutral copy but an interpretive claim that carries the subjective perspective of the person performing the digitisation.

The proposed approach treats the digital environment not as a space for copying, but as an environment for accumulating interpretations and expanding experience. It involves documenting the creative process rather than its result alone, contextualising the cultural and social background of the work, and gathering authorial, curatorial, and viewer interpretations as equivalent layers of meaning.

The scientific novelty lies in the conceptualisation of digitisation as a process of generating the conditions for artistic value to arise rather than reproducing it; in the distinction between the models of reproduction and expansion; and in an original interpretation of the concept of the aura in the digital environment as the unique trajectory of a subject's interaction with a digital system.

Key words: *artistic value, digitisation, aura, processual-contextual approach, perception, digital art, cultural heritage.*

Вступ. Цифровізація культурної спадщини давно вийшла за межі суто технічного завдання. Розвиток технологій тривимірного сканування, цифрової фотографії та онлайн-платформ зробив мистецькі твори доступними для мільйонів людей по всьому світу. В умовах воєнного часу, коли фізичним пам'яткам загрожує знищення, цифровізація набуває особливої гостроти: за даними Міністерства культури України, внаслідок збройної агресії на кінець 2025 року було пошкоджено або зруйновано понад 1 630 об'єктів культурної спадщини [1, с. 24]. У таких умовах цифровий архів нерідко стає єдиним свідченням того, що твір взагалі існував. Це означає: питання цифровізації виходить за межі технічного і набуває значення, пов'язаного із самим існуванням мистецтва. Йдеться вже не лише про збереження об'єктів, а про збереження можливості художнього досвіду.

Водночас домінуючі практики оцифрування зосереджені переважно на відтворенні візуальної форми твору – на тому, щоб він виглядав максимально точно. Такий підхід, попри технічну досконалість, не здатний передати художню цінність у повноті: вона формується не лише через матеріальну форму, але й через процес створення, культурний контекст та індивідуальний досвід сприйняття. Як зауважує В. Добровольська, «цифровізація культурної спадщини не є простим технічним процесом копіювання об'єктів, а виступає складною міждисциплінарною

діяльністю» [1, с. 24]. Якщо навіть у бібліотекознавстві, орієнтованому на збереження «інформаційного змісту», редукція визнається неприйнятною, то для мистецтвознавства, де об'єктом захисту є художня цінність, це тим більше справедливо.

Проблема полягає в принциповому розриві між тим, що цифровізація здатна зафіксувати, і тим, що робить твір мистецтвом. Навіть офіційна культурна політика визнає: «цифровізація не може обмежуватися копіюванням артефактів» [3, с. 281]. Це відкриває простір для теоретичного переосмислення самої мети цифрового представлення мистецтва – і саме це переосмислення є предметом пропонованого дослідження.

У межах дослідження художня цінність розглядається не як властивість матеріального об'єкта, а як процесуальний феномен – тобто такий, що виникає в процесі, а не існує як готова властивість речі. Він формується у взаємодії між інтенцією автора, процесом створення та сприйняттям глядача. Під процесуально-контекстуальним підходом розуміється така модель цифровізації, яка орієнтована не на відтворення зовнішньої форми твору, а на збереження умов формування художнього досвіду: процесу створення, культурного контексту та множинності інтерпретацій. Поняття «аури» вживається у розумінні В. Беньяміна – як унікальна присутність твору в часі й просторі, що не може бути повністю відтворена технічними засобами. У контексті цифрових медіа це поняття

інтерпретується ширше: як потенційна унікальність досвіду взаємодії користувача з цифровим об'єктом. Цифровий об'єкт, за Л. Мановичем, розглядається не як фіксована форма, а як система взаємодії – інтерфейс до бази даних, що передбачає множинність версій і способів сприйняття.

Матеріали та метод. Дане дослідження ґрунтується на міждисциплінарному підході, що поєднує методи естетики, культурології та медіатеорії. Теоретичну базу складають: концепція аури В. Беняміна [4], іконологічна модель Е. Панофського [5], Нарський документ ЮНЕСКО/ICOMOS [6] та Лондонська хартія [7] – у частині нормативного осмислення автентичності й меж цифрового відтворення; медіатеорія Л. Мановича [8] – для опису онтологічних трансформацій цифрового об'єкта. Теоретичні положення підкріплені емпіричними даними нейроестетики та дизайну цифрових середовищ [9–14]. Наявні дослідження не пропонують підходу, який розглядав би цифровізацію не як відтворення, а як розширення умов художньої цінності, – і саме цю лакуну заповнює пропонована стаття.

Метою статті є обґрунтування процесуально-контекстуального підходу до цифровізації мистецького твору. Для цього послідовно вирішується чотири завдання: визначити природу художньої цінності як феномена, що виникає у взаємодії; проаналізувати обмеження технічно орієнтованих підходів до цифровізації; обґрунтувати процесуально-контекстуальний підхід; показати можливості цифрового середовища як простору розширення досвіду.

Розв'язання окресленої проблеми потребує насамперед уточнення природи художньої цінності. Традиційно вважається, що цінність «закріплена» за самим твором: вона пов'язана з його формою, авторством, матеріалом або історичним значенням. За такою логікою, якщо форму відтворено точно, цінність теж збережено. Однак це розуміння є принципово неповним: воно ігнорує складну взаємодію, завдяки якій мистецький твір взагалі стає мистецтвом для конкретної людини.

Один із перших і найвпливовіших теоретиків, хто розрізнив форму та зміст мистецтва, – Е. Панофський. У своїй тришаровій моделі інтерпретації він виокремлює три рівні: первинне впізнавання форм, розуміння образів, тем та осягнення глибинного змісту. Цей третій рівень він позначає як «внутрішній зміст, або зміст» – «принцип, що лежить в основі й пояснює водночас і видиму подію, і її смислове значення» (англ.: «intrinsic meaning or content... a unifying principle which underlies and explains both the visible event and its intelligible significance») [5, с. 28]. Це означає, що справжній зміст твору не міститься у формі – він відкривається лише через синтетичну інтуїцію, яку неможливо алгоритмізувати.

Панофський підкреслює, що сприйняття завжди суб'єктивне і потребує опори на «розуміння історичних процесів, сукупність яких можна назвати традицією» (англ.: «an insight into historical processes the sum total of which may be called tradition») [5, с. 39]. Це пряма вказівка: цифрова версія, що відтворює лише форму, залишається на найнижчому рівні – рівні впізнавання. Все глибше відкривається лише тому, хто приходить до твору з живим культурним досвідом.

Нарський документ ЮНЕСКО/ICOMOS (1994) вносить у цю дискусію важливе нормативне уточнення: цінність не є внутрішньою властивістю об'єкта, вона «приписується» йому культурними спільнотами. Документ прямо стверджує: «збереження культурної спадщини... ґрунтується на цінностях, приписуваних цій спадщині» (англ.: «Conservation of cultural heritage... is rooted in the values attributed to the heritage») [6]. Звідси – принципово важливий висновок: «неможливо ґрунтувати судження про цінності та автентичність на фіксованих критеріях» (англ.: «it is not possible to base judgements of values and authenticity within fixed criteria») [6]. Жодна стандартизована технічна процедура не здатна зафіксувати те, що за своєю природою залежить від культурного контексту.

Особливо показовим є перелік аспектів автентичності в документі. Поряд із «формою і дизайном» та «матеріалами

і субстанцією» – тим, що цифровізація принаймні частково здатна відтворити, – документ включає «дух і відчуття» (англ.: «spirit and feeling») [6]. Ці виміри знаходяться за межами будь-якого технологічного фіксування. Йдеться не про технічне обмеження, яке буде подолане кращими сканерами, – йдеться про принципову межу.

Якщо підсумувати: художня цінність не існує як готова властивість матеріального об'єкта. Вона виникає на перетині щонайменше трьох взаємопов'язаних складових. Перша – інтенція автора: смислове спрямування твору, вибір засобів вираження, спосіб організації форми. Друга – процес створення: все, що відбулося від ідеї до реалізації, і матеріальні сліди цього процесу в самому творі. Третя – сприйняття: те, що виникає у взаємодії конкретного глядача з твором у конкретному контексті. Жоден із цих елементів сам по собі не є «художньою цінністю» – вона є ефектом їхньої зустрічі.

Сучасна нейроестетика підтверджує цей погляд, спираючись на експериментальні дані. Дослідники наголошують, що сприйняття мистецтва є «складною взаємодією між глядачем, художнім об'єктом і умовами, за яких він переживається» [9, с. 2]. Це означає: відірвіть твір від умов – і художній досвід стане іншим. Дослідження Ч. Янга і Й. Лю (2024) підтверджує, що художня цінність є «нелінійним, багатокомпонентним феноменом», у якому суб'єктивне судження, оригінальність і репутація митця є конститутивними чинниками, а не зовнішніми доповненнями [10, с. 5]. Інакше кажучи, художня цінність – це не сума об'єктивних характеристик, а результат живої взаємодії.

З'ясувавши, що є художня цінність, звернемося до питання: як сучасні практики цифровізації намагаються її зберегти і де ці практики стикаються з межами? Технологічний арсенал сьогодні надзвичайно широкий – від тривимірного сканування до технологій доповненої та віртуальної реальності, цифрових двійників і метавсесвіту. Бібліометричний аналіз 722 наукових публікацій про імерсивні технології у музейних виставках фіксує показову еволюцію: від «технологій

заради технологій» до «змістовного і контекстуально насиченого досвіду» [12, с. 6]. Це саме по собі є свідченням: технологічна спільнота поступово усвідомлює, що якість художнього досвіду виходить за межі технічної досконалості.

Серед актуальних підходів виокремимо три ключові. Перший – тривимірне сканування та фотограмметрія – забезпечує точне відтворення геометрії й кольору об'єкта. На цьому методі засновані масштабні архівні ініціативи, зокрема проєкти Global Digital Heritage та CyArk, що оцифрували об'єкти ЮНЕСКО в різних куточках світу [11, с. 4]. Другий підхід – доповнена реальність (AR) – дозволяє нашаровувати контекстуальну інформацію безпосередньо на фізичний або цифровий об'єкт, роблячи його історію, значення та культурний контекст видимими під час сприйняття [13, с. 8]. AR не замінює твір, а доповнює його новими шарами значення, що наближає цей підхід до ідеї розширення художнього досвіду. Третій підхід – повне занурення через VR – спрямований на відтворення відчуття присутності в просторі мистецтва, створюючи «сильне відчуття присутності, що переносить відвідувачів у різні часи й місця» [12, с. 8].

На нормативному рівні Лондонська хартія з комп'ютерної візуалізації культурної спадщини (2009) вводить принципово важливе розрізнення: будь-яка цифрова версія є не нейтральним відтворенням, а «знанієвим твердженням» – висловлюванням про об'єкт, зробленим у межах певного інтерпретаційного горизонту [7, глосарій]. Це означає, що цифрова модель несе в собі суб'єктивну перспективу того, хто її створив: його вибір кута, освітлення, виокремлення деталей – усе це є «творчими рішеннями» (creative decisions), що, за хартією, підлягають обов'язковому документуванню [7, принцип 4.6]. Цифровізація, таким чином, офіційно визнається актом інтерпретації, а не копіюванням. Для нашої теми це відкриття принципово важливе.

Водночас та ж Лондонська хартія застерігає: «не слід вважати, що комп'ютерна візуалізація є найбільш відповідним засобом

для вирішення всіх завдань дослідження чи комунікації культурної спадщини» [7, принцип 2.1]. Навіть документ, покликаний просувати цифрові методи, визнає їхні межі. В Україні це визнання набуває особливої актуальності: проєкти «Authentic Ukraine», Музей фрагментів війни, VR-музей «Війна впритул» виникли не як доповнення до існуючих музеїв, а як єдиний можливий простір збереження для знищених або недоступних об'єктів [2, с. 147]. Цифровізація тут – не вибір, а необхідність. І саме тому питання про те, що ця цифровізація зберігає, а що неминуче втрачає, стає особливо гострим.

Таким чином, навіть найбільш технологічно просунуті підходи відтворюють лише окремі параметри художньої цінності: форму, колір, просторове розташування. Ті виміри, що пов'язані з тілесною присутністю, культурним контекстом та живим досвідом сприйняття, залишаються поза досяжністю технічних засобів. Цей висновок є відправним пунктом для аналізу принципових обмежень традиційного підходу.

Принципові обмеження технічно орієнтованої цифровізації найточніше описав В. Беньямін – задовго до епохи цифрових технологій, але з повною теоретичною силою. Аналізуючи механічне відтворення мистецтва, він ввів поняття аури – унікальної присутності твору в часі й просторі. Беньямін визначає ауру як «унікальну появу відстані, хоч би якою близькою вона була» [4, с. 222–223]. Це означає: аура – не просто «оригінальність», це особливе відчуття, що виникає лише при безпосередній зустрічі з твором. Навіть найкраще відтворення цього відчуття не дає, бо «навіть найдосконаліша репродукція позбавлена одного елементу – присутності у часі та просторі, унікального існування там, де він знаходиться» (англ.: «even the most perfect reproduction of a work of art is lacking in one element: its presence in time and space, its unique existence at the place where it happens to be») [4, с. 220].

Наслідок – принциповий: «те, що відмирає в добу механічного відтворення, – це аура художнього твору» (англ.: «that which withers in the age of mechanical reproduction

is the aura of the work of art») [4, с. 221]. Це не моральний вирок і не антитехнологічний песимізм – це точний опис структурної зміни. Навіть якщо глядач «подобає» цифрову версію так само, як оригінал, «якість присутності завжди знецінюється» (англ.: «the quality of its presence is always depreciated») [4, с. 221]. Це важливо пам'ятати: Беньямін не каже, що репродукція нічого не дає. Він каже, що вона дає щось інше.

Емпіричні дослідження підтверджують цей теоретичний аргумент конкретними числами. Ч. Янг і Й. Лю (2024) порівнювали оцінки фізичних скульптур та їхніх 3D-цифрових копій за 15 художніми атрибутами. З'ясувалось: за більшістю параметрів оцінки цілком порівнянні – але тактильний вимір отримав найнижчі показники з усіх (mean = 1.40) [10, с. 17]. Тілесний досвід – дотик, відчуття матеріалу, розуміння масштабу – є тим, що цифровізація принципово не передає. Висновок авторів: «цифрова копія навряд чи може замінити фізичний твір» (англ.: «the digital copy can hardly replace the physical artwork») [10, с. 4]. Водночас вони уточнюють: «соціальна цінність мистецтва часто міститься в традиції та історичному тлі, яке неможливо зафіксувати й передати цифровим способом» (англ.: «the social value of art often resides in the tradition and historical background, which cannot be digitally recorded and presented») [10, с. 4]. Це саме той шар, що формується через авторську інтенцію та культурний контекст.

Мультисенсорний вимір художнього досвіду – ще одна зона нездоланих обмежень. Д. Бурагохейн та ін. (2024) констатують: «атмосфера, навколишній простір і сенсорні переживання – звуки, запахи, тактильні взаємодії – є невіддільними від повноцінного сприйняття пам'яток спадщини. У віртуальному середовищі ці елементи зменшуються або зникають» (англ.: «The atmosphere, surrounding landscape, and sensory experiences... are integral to the full appreciation of heritage sites. These elements can be diminished or lost in the virtual environment») [11, с. 10]. Є й темпоральний вимір, про який рідко говорять: оригінальний

твір живе в часі – матеріал старіє, світло й тінь на ньому змінюються протягом дня, десятиліть, століть [11, с. 9]. Цифрова копія – це зупинений кадр. Вона фіксує момент, але не передає тривалість.

Нейроестетичне дослідження К. Дарда та ін. (2025), проведене в реальних музеях Філадельфії з 194 учасниками, виявило: при перенесенні твору на екран зникають не лише матеріальні якості (об'єм, текстура), а й «відчуття автентичності твору та сприйняті зусилля художника» (англ.: «perceived authenticity of artworks as well as perceived effort of the artist can impact the artwork's judgment») [9, с. 9]. Крім того, дослідження показало: «музейні простори, схоже, надають унікальні освітні можливості, які цифрові простори поки що не здатні повноцінно відтворити» (англ.: «museum spaces seem to provide unique learning and educational opportunities that digital spaces are yet to fully replicate») [9, с. 12]. Це означає: цифровізація не є нейтральним переміщенням твору в інше середовище – вона трансформує саму якість художнього досвіду.

Особливо важливим є відкриття «різних шляхів до цінності»: коли дослідники порівнювали оцінки «подобання» у музеї та на екрані, вони виявились порівнянними за величиною – але різними за підставою. У музеї «подобається» найчастіше означало: «цей твір збудив у мені нове розуміння, надихнув, просвітив» – тобто когнітивно-трансформаційний ефект. На екрані – «цей твір мене захопив, зацікавив, привернув увагу» – тобто поверхнева залученість [9, с. 8]. Однакова оцінка, але принципово різна внутрішня структура. Цифровізація не позбавляє твір цінності – але змінює, яка це цінність.

У цьому місці у дискурсі виникає продуктивна напруга між двома позиціями. З одного боку – В. Беньямін: технічне відтворення неминуче знищує ауру, і з цим нічого не вдієш. З іншого – Л. Манович: цифрові медіа не знищують, а трансформують саму логіку існування художнього об'єкта. Ця напруга не є суперечністю, яку потрібно вирішити на чийсь користь. Вона є методологічним

двигуном, що дозволяє сформулювати третю позицію – процесуально-контекстуальну.

Усвідомлення принципів обмежень традиційної цифровізації ставить питання: якщо відтворити художню цінність повністю неможливо, то що тоді може цифровізація? Відповідь полягає в зміні самого завдання: не відтворювати, а зберігати умови виникнення. Саме цей зсув ми позначаємо як процесуально-контекстуальний підхід.

Підхід ґрунтується на розумінні мистецького твору не як завершеного об'єкта зі сталими властивостями, а як відкритої системи, що живе в трьох вимірах одночасно. Перший – процесуальний: художня цінність формується в ході створення, а не лише в його результаті. Другий – пов'язаний із взаємодією: цінність виникає між автором, твором і глядачем, а не міститься окремо в кожному. Третій – контекстуальний: цінність неможлива поза культурним, соціальним та часовим контекстом. Цифровізація, спрямована на збереження художньої цінності, має враховувати всі три виміри одночасно.

Медіатеорія Л. Мановича надає для цього точний концептуальний інструментарій. Манович доводить: «об'єкт нових медіа можна визначити як один або кілька інтерфейсів до бази мультимедійних елементів. Створення твору в нових медіа – це побудова інтерфейсу до бази даних» (англ.: «A new media object can be defined as one or more interfaces to a database of multimedia elements. Creating a work in new media can be understood as the construction of an interface to a database») [8, с. 227]. Це означає: цифровий твір – не копія оригіналу, а окремий тип артефакту. Він існує інакше: не як форма, а як система відносин між даними та способом доступу до них. Крім того, «нові медіа вирізняються варіабельністю: замість ідентичних копій об'єкт нових медіа породжує безліч різних версій» (англ.: «New media is characterized by variability. Instead of identical copies, a new media object typically gives rise to many different versions») [8, с. 36]. Фіксованого оригіналу у традиційному розумінні більше немає – є база даних і безліч можливих способів взаємодії з нею.

Далі Манович описує глибшу трансформацію: «комп'ютеризація культури поступово здійснює подібне перекодування стосовно всіх культурних категорій і понять» (англ.: «the computerization of culture gradually accomplishes similar transcoding in relation to all cultural categories and concepts») [8, с. 47]. Це так звана концепція «культурного транскодингу»: цифровізація не просто переміщує культурний зміст у нове середовище – вона трансформує саму логіку, за якою ми організуємо і сприймаємо культуру. Категорія художньої цінності не є винятком. Опираючись на Беньяміна, Манович стверджує, що концепт «сприйняття в стані розсіяності» знайшов у цифровому інтерфейсі свою «досконалу реалізацію» [8]. Це дозволяє розглядати цифровий досвід не як деградацію ауричної присутності, а як її перетворення в нову – процесуальну – форму.

На основі цього виникає авторська інтерпретація: якщо беньямінівська аура ґрунтувалась на просторовій дистанції й унікальній фізичній присутності, то у цифровому середовищі аналогічну функцію може виконувати навігаційна дистанція – унікальна траєкторія конкретного суб'єкта крізь базу даних. Важливо підкреслити: це авторська інтерпретація теоретичних положень Мановича і Беньяміна, а не пряме положення жодного з них. І це переосмислення не означає відтворення беньямінівської аури: воно описує новий тип унікальності – не унікальності об'єкта, а унікальності суб'єктивного шляху взаємодії з ним.

Отже, процесуально-контекстуальний підхід передбачає кілька конкретних зрушень у тому, як ми розуміємо завдання цифровізації. По-перше, цифровізація має фіксувати не лише результат, але й процес: матеріали, ескізи, зміни задуму, умови створення. Це відповідає концепції «paradata» Лондонської хартії – фіксації «людських процесів розуміння та інтерпретації» [7, Glossary]. По-друге, цифрове середовище має стати простором накопичення інтерпретацій – авторських, кураторських, глядацьких – як рівноцінних шарів значення навколо твору. По-третє,

контекстуалізація є не додатком до твору, а умовою його розуміння: культурне, соціальне й часове тло мають передувати і супроводжувати будь-яке цифрове представлення.

Принципово важливим залишається питання балансу. Надмірна деталізація й пояснення можуть знищити простір особистого досвіду – звести мистецтво до набору коментарів. Панофський нагадував, що глибинне розуміння твору потребує «синтетичної інтуїції» – «здатності, яка, можливо, краще розвинена у талановитого неспеціаліста, ніж у вченого-ерудита» (англ.: «a faculty which may be better developed in a talented layman than in an erudite scholar») [5, с. 38]. Ця здатність не алгоритмізується. Тому процесуально-контекстуальний підхід має структурувати інформацію так, щоб підтримувати різні рівні взаємодії, не нав'язуючи жодного з них.

У практичному вимірі підхід знаходить підтвердження в реальних ініціативах. Проекти цифрової гуманітаристики, де міждисциплінарний підхід поєднує архівацію з «продукуванням нових знань про культурні феномени» [3, с. 280], відповідають його логіці. Показовий і Музей фрагментів війни: там «щоденні речі перетворюються на справжні витвори мистецтва» через усвідомлену контекстуалізацію [2, с. 147]. Це демонструє, що художня цінність може не лише зберігатися, а й виникати в цифровому просторі – але лише через акт осмисленого переоформлення, а не технічного копіювання.

Визнавши обмеження традиційної цифровізації і сформулювавши альтернативний підхід, звернемося до питання: чим може стати цифрове середовище для мистецького твору? Відповідь – не у відмові від цифровізації, а в переосмисленні її призначення: не відтворювати, а розширювати існування твору в культурному просторі.

Сам Беньямін підказує шлях. Описуючи механічне відтворення, він зауважує: відтворення «дозволяє репродукції зустрітися з глядачем або слухачем у його власній конкретній ситуації, реактивуючи відтворений об'єкт» [4, с. 221]. Ця «реактивація» – ключове слово. Цифровий простір дозволяє

твору зустрічатися з людьми там, де фізична зустріч неможлива: через кордони, через час, через стіну руйнування. Мистецький твір доцільно розглядати як відкриту систему, здатну накопичувати різні інтерпретації, враження та контекстуальні нашарування. Цифровий простір стає «інформаційно збагаченим» середовищем [9, с. 11], де контекст робить зустріч із твором глибшою.

Емпіричні дані підтверджують, що цифровізація справді передає окремі виміри художньої цінності ефективно. Ч. Янг і Й. Лю показали: оцифрована скульптура здатна «ефективно передавати емоцію, складність і культурну цінність» (англ.: «effectively present their emotion, complexity, and cultural value») [10, с. 14]. Показники емоційного впливу й складності є порівнянними між фізичним оригіналом і цифровою версією. Цифровізація – не порожнє дзеркало. Але вона не замінює тілесного, просторового і темпорального досвіду.

Дослідження С. Чанга і Дж. Су у VR-виставкових середовищах виявило, що «відвідувачі беруть активну роль у взаємодії з експонатами і створенні власного досвіду» (англ.: «allow users to take an active role in interacting with exhibits and creating their own experiences») [14, с. 1]. Це важливо: активна роль глядача відповідає самій природі художньої цінності як процесу взаємодії. Водночас ті самі дослідники зафіксували несподіваний ефект: надмірний реалізм цифрового середовища – замість посилення задоволення – може призводити до психологічного дискомфорту («user discomfort») [14, с. 13]. Це парадокс: чим точніше цифрове середовище імітує реальність, тим більше воно підкреслює, що це не реальність. Художня цінність не тотожна ступеню відтворення реального – і це перегукується з беньямінівською ідеєю аури як «унікальної появи відстані».

Розширення досвіду реалізується в трьох конкретних напрямках. Перший – контекстуалізація: розкриття умов створення твору, його культурного та соціального контексту, інтенції автора. Лондонська хартія вимагає, щоб зв'язок між дослідницькими джерелами, неявним знанням, явним міркуванням

та результатами цифрового представлення був зрозумілим [7, принцип 4.6]. Другий напрям – процесуалізація: фіксація етапів створення, змін і трансформацій, що формують внутрішню логіку твору. Третій – накопичення інтерпретацій: авторських, кураторських, глядацьких – як рівноцінних шарів значення. Технологія AR є показовим прикладом: вона «надає відвідувачам додатковий контекст та інформацію, нашаровуючи їх поверх експонату» [13, с. 8] – не замінюючи твір, а розширюючи його.

Цифрове середовище як простір накопичення інтерпретацій має ще один суттєвий вимір: воно зберігає «сліди» сприйняття – рецепції, критику, коментарі, контекстуальні прив'язки – що стають частиною культурної біографії твору. Кожне покоління глядачів додає свій «шар». Художня цінність у такому розумінні не переноситься в цифровий простір як готова властивість – вона формується заново в кожному акті взаємодії. Процесуально-контекстуальний підхід розглядає цифровізацію не як інструмент відтворення мистецького твору, а як засіб розширення його існування – збереження не самої художньої цінності у її повноті, а умов її виникнення, слідів її прояву та різноманіття її інтерпретацій.

Висновки. Проведене дослідження дозволяє зробити кілька послідовних висновків, що разом окреслюють нову модель розуміння цифровізації мистецтва.

Насамперед, художня цінність – не властивість матеріального твору, а феномен, що виникає на перетині інтенції автора, процесу створення та сприйняття глядача. Цей висновок підтверджений одночасно теоретично (Панофський, Нарський документ) і емпірично (нейроестетика). Жоден підхід до цифровізації не може ігнорувати цю природу художньої цінності без втрати самого її предмета.

Водночас традиційна цифровізація має принципи – не технічні, а структурні – обмеження. Вона відтворює зовнішню форму, але не передає тілесного досвіду, часового виміру оригіналу, «духу і відчуття» твору. Ці виміри не стануть доступними зі збільшенням

роздільної здатності сканера – вони за природою своєю нецифровізовані.

Окремо варто підкреслити: медіатеоретичний аналіз підтверджує, що цифровий об'єкт є принципово іншим типом артефакту. За Мановичем, це система – інтерфейс до бази даних, що породжує безліч версій замість єдиного оригіналу. Цей зсув вимагає переосмислення самого питання про «відтворення» художньої цінності: якщо оригіналу як такого більше немає, то й відтворення втрачає сенс як мета.

Натомість процесуально-контекстуальний підхід пропонує альтернативну модель: цифровізація – це не копіювання, а формування умов для виникнення художньої цінності у нових обставинах. Конкретно це означає: документування процесу (а не лише результату), контекстуалізацію (культурного, соціального та інтенційного тла твору), накопичення інтерпретацій (як живої тканини значень навколо твору).

Наукова новизна дослідження полягає у трьох концептуальних внесках: по-перше, запропоновано розмежування між «відтворенням» і «розширенням» як двома принципово різними моделями цифровізації; по-друге, обґрунтовано процесуально-контекстуальний підхід, що синтезує ресурси естетики (Беньямін, Панофський), нормативних документів (Нарський документ,

Лондонська хартія) і медіатеорії (Манович); по-третє, запропоновано авторську інтерпретацію «аури» у цифровому середовищі – як унікальної траєкторії взаємодії суб'єкта з цифровою системою, а не як власності об'єкта.

Практичне значення запропонованого підходу полягає в тому, що він може слугувати методологічною основою для проектування цифрових архівів, музейних онлайн-платформ та ініціатив збереження культурної спадщини – орієнтованих не лише на технічну точність, а на збереження умов виникнення художнього досвіду.

Перспективи подальших досліджень пов'язані з кількома відкритими напрямками: розробкою конкретних методологічних протоколів процесуально-контекстуальної цифровізації; аналізом born-digital мистецтва – творів, що виникли у цифровому середовищі і не мають фізичного оригіналу; а також вивченням питань автентичності у цифровому мистецтві – проблеми, яку навіть найсучасніші стратегічні документи культурної сфери фіксують як невирішену [3, с. 283].

Отже, цифровізація змінює не лише форму існування мистецького твору, а й саму логіку його художньої цінності – перетворюючи її з властивості об'єкта на процес взаємодії: відкритий, контекстуально зумовлений і невичерпний.

Література:

1. Добровольська В. В. Цифровізація культурної спадщини України в умовах воєнного стану. *Бібліотекознавство. Документознавство. Інформологія*. 2025. № 2. С. 22–29. DOI: <https://doi.org/10.32461/2409-9805.2.2025.350074>
2. Кузнецова Л., Кушнарьов І. Віртуальні музеї України як засоби збереження історичної пам'яті в умовах війни. *Питання культурології*. 2024. № 43. С. 142–155. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.43.2024.303042>
3. Цілина М. Цифровізація у сфері культури України: сучасні стратегії та практики. *Цифрова платформа: інформаційні технології в соціокультурній сфері*. 2025. Т. 8, № 2. С. 277–288. DOI: <https://doi.org/10.31866/2617-796X.8.2.2025.347863>
4. Benjamin W. The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. In: *Illuminations*. Ed. Hannah Arendt. Trans. Harry Zohn. New York : Schocken Books, 1969. P. 217–252.
5. Panofsky E. Iconography and Iconology: An Introduction to the Study of Renaissance Art. In: *Meaning in the Visual Arts*. Garden City, NY : Doubleday Anchor, 1955. P. 26–54.
6. The Nara Document on Authenticity (1994). Nara Conference on Authenticity in Relation to the World Heritage Convention, 1–6 November 1994. Ed.: Raymond Lemaire, Herb Stovel. UNESCO / ICCROM / ICOMOS.
7. The London Charter for the Computer-Based Visualisation of Cultural Heritage. Draft 2.1. 7 February 2009. Ed. Hugh Denard. King's College London. URL: <http://www.londoncharter.org>
8. Manovich L. The Language of New Media. Cambridge, MA : MIT Press, 2001. 354 p.
9. Darda K. M., Estrada Gonzalez V., Christensen A. P. et al. A comparison of art engagement in museums and through digital media. *Scientific Reports*. 2025. Vol. 15. Art. 8972. DOI: <https://doi.org/10.1038/s41598-025-93630-0>

10. Yang C., Liu Y. Preserving Sculptural Heritage in the Era of Digital Transformation: Methods and Challenges of 3D Art Assessment. *Sustainability*. 2024. Vol. 16. Art. 5349. DOI: <https://doi.org/10.3390/su16135349>
11. Buragohain D., Meng Y., Deng C., Li Q., Chaudhary S. Digitalizing cultural heritage through metaverse applications: challenges, opportunities, and strategies. *Heritage Science*. 2024. Vol. 12. Art. 295. DOI: <https://doi.org/10.1186/s40494-024-01403-1>
12. Li J., Wider W., Ochiai Y., Fauzi M. A. A bibliometric analysis of immersive technology in museum exhibitions: exploring user experience. *Frontiers in Virtual Reality*. 2023. Vol. 4. Art. 1240562. DOI: <https://doi.org/10.3389/frvir.2023.1240562>
13. Li J., Zheng X., Watanabe I., Ochiai Y. A systematic review of digital transformation technologies in museum exhibition. *Computers in Human Behavior*. 2024. Vol. 161. Art. 108407.
14. Chang S., Suh J. The Impact of VR Exhibition Experiences on Presence, Interaction, Immersion, and Satisfaction: Focusing on the Experience Economy Theory (4Es). *Systems*. 2025. Vol. 13. Art. 55. DOI: <https://doi.org/10.3390/systems13010055>

References:

1. Dobrovolska, V. V. (2025). Tsyfrovizatsiia kulturnoi spadshchyny Ukrainy v umovakh voiennoho stanu [Digitalization of cultural heritage of Ukraine under martial law]. *Bibliotekoznavstvo. Dokumentoznavstvo. Informolohiia*, 2, 22–29. DOI: <https://doi.org/10.32461/2409-9805.2.2025.350074> [in Ukrainian].
2. Kuznietsova, L., & Kushnarov, I. (2024). Virtualni muzei Ukrainy yak zasoby zberezhennia istorychnoi pamiaty v umovakh viiny [Virtual museums of Ukraine as means of preserving historical memory in wartime]. *Pytannia kulturolohii*, 43, 142–155. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.43.2024.303042> [in Ukrainian].
3. Tsilyna, M. (2025). Tsyfrovizatsiia u sferi kultury Ukrainy: suchasni stratehii ta praktyky [Digitalization in the field of culture of Ukraine]. *Tsyfrova platforma*, 8(2), 277–288. DOI: <https://doi.org/10.31866/2617-96X.8.2.2025.347863> [in Ukrainian].
4. Benjamin, W. (1969). The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. In H. Arendt (Ed.), *Illuminations* (H. Zohn, Trans., pp. 217–252). Schocken Books [in English].
5. Panofsky, E. (1955). *Iconography and Iconology: An Introduction to the Study of Renaissance Art*. In *Meaning in the Visual Arts* (pp. 26–54). Doubleday Anchor [in English].
6. The Nara Document on Authenticity. (1994). UNESCO / ICCROM / ICOMOS [in English].
7. Denard, H. (Ed.). (2009). *The London Charter for the Computer-Based Visualisation of Cultural Heritage (Draft 2.1)*. King's College London. <http://www.londoncharter.org> [in English].
8. Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press [in English].
9. Darda, K. M., Estrada Gonzalez, V., Christensen, A. P. et al. (2025). A comparison of art engagement in museums and through digital media. *Scientific Reports*, 15, 8972. DOI: <https://doi.org/10.1038/s41598-025-93630-0> [in English].
10. Yang, C., & Liu, Y. (2024). Preserving Sculptural Heritage in the Era of Digital Transformation. *Sustainability*, 16, 5349. DOI: <https://doi.org/10.3390/su16135349> [in English].
11. Buragohain, D., Meng, Y., Deng, C., Li, Q., & Chaudhary, S. (2024). Digitalizing cultural heritage through metaverse applications. *Heritage Science*, 12, 295. DOI: <https://doi.org/10.1186/s40494-024-01403-1> [in English].
12. Li, J., Wider, W., Ochiai, Y., & Fauzi, M. A. (2023). A bibliometric analysis of immersive technology in museum exhibitions. *Frontiers in Virtual Reality*, 4, 1240562. DOI: <https://doi.org/10.3389/frvir.2023.1240562> [in English].
13. Li, J., Zheng, X., Watanabe, I., & Ochiai, Y. (2024). A systematic review of digital transformation technologies in museum exhibition. *Computers in Human Behavior*, 161, 108407 [in English].
14. Chang, S., & Suh, J. (2025). The Impact of VR Exhibition Experiences on Presence, Interaction, Immersion, and Satisfaction. *Systems*, 13, 55. DOI: <https://doi.org/10.3390/systems13010055> [in English].

Дата першого надходження статті до видання: 22.03.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 16.04.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 30.04.2026



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