

ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет аудіовізуального мистецтва та медіатехнологій

Кафедра аудіовізуального мистецтва

ЧУВУРІН СТАНІСЛАВ ВАДИМОВИЧ

**Цифрові фантоми: відео-арт як дослідження феномена цифрової
пам'яті та особистої ідентичності в епоху інтернету**

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Магістр»

зі спеціальності 021 Аудіовізуальне мистецтво та медіатехнологій

ОПП «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво»

Кваліфікаційна робота містить результати власних
досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших
авторів мають посилання на відповідне джерело

Чувурін Станіслав Вадимович

Науковий керівник: Курінна Ганна Вікторівна
доцент, к. мист.

Харків - 2025

ЗМІСТ

ВСТУП	4
 РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ЦИФРОВОЇ ПАМ'ЯТІ.....	10
1.1 Формування цифрової пам'яті: історичні і культурні передумови.....	10
1.2 Феномен цифрових фантомів та трансформація особистої ідентичності.....	12
1.3 Приватність, контроль і вразливість цифрових архівів.....	14
1.4 Архів як мистецький і культурний концепт у цифрову епоху.....	15
Висновки до першого розділу.....	16
 РОЗДІЛ 2. СУЧАСНІ АУДІОВІЗУАЛЬНІ ПРАКТИКИ ТА ВІДЕО-АРТ ЯК ФОРМА ОСМИСЛЕННЯ ЦИФРОВИХ ФАНТОМІВ.....	18
2.1 Відео-арт і відео-есе як форми осмислення пам'яті.....	18
2.2 Пам'ять, архів і цифрова естетика в сучасних аудіовізуальних практиках.....	22
2.3 Цифрова пам'ять у медіакультурі 2020-х: перетин реального і цифрового простору.....	25
Висновки до другого розділу.....	27
 Розділ 3. ПРАКТИЧНА ЧАСТИНА. СТВОРЕННЯ ВІДЕО-АРТУ «ЦИФРОВІ ФАНТОМИ».....	29
3.1 Концепція, ідея та драматургія відео-арту.....	29

3.2 Візуальні рішення, камера та монтажна логіка.....	31
3.3 Анімація, цифрові фрагменти та візуалізація фантомів.....	32
3.4 Звукове рішення, авторський голос і мінімалістична стратегія.....	34
Висновки до третього розділу.....	35
 ВИСНОВКИ.....	 37
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	40
ДОДАТКИ.....	42
Додаток А: аналоги та прототипи.....	42
Додаток Б: пошукові рішення варіанти.....	46

ВСТУП

Актуальність дослідження. У сучасному цифровому середовищі людина щоденно залишає величезну кількість інформаційних слідів: фотографії, відео, тексти, коментарі, фрагменти листувань, пошукові запити, історії переглядів та геолокаційні дані. Ці матеріали накопичуються незалежно від бажання користувача, часто без його прямої участі. У результаті формується розгалужений цифровий архів, який супроводжує людину протягом тривалого часу і не зникає природним шляхом. На відміну від традиційних форм пам'яті, що існували у вигляді фізичних носіїв або усних спогадів, цифрова пам'ять функціонує як безперервний процес, вбудований у саму інфраструктуру повсякденного життя.

Сучасні платформи працюють як механізми збільшення пам'яті. Вони автоматично відтворюють минулі події, пропонують архівні фото і відео, створюють добірки з давніх років та нагадують про моменти, які людина вже встигла забути. Це змінює природну логіку часу. Те, що раніше належало минулому, сьогодні постійно повертається у стрічці, у сповіщеннях, у випадкових цифрових спогадах. Так виникає явище цифрових фантомів, тобто фрагментів попередніх версій особистості, що продовжують існувати незалежно від того, як сама людина змінилася з часом.

Феномен цифрових фантомів формує нове ставлення до власної біографії. Людина існує одночасно у теперішньому досвіді і в цифровому минулому, яке не тьмяніє, не стирається і не піддається природному забуттю. Це впливає на відчуття цілісності особистості, на взаємодію з пам'яттю та на те, як людина конструює свою ідентичність. Спогади перестають бути суто внутрішніми. Вони стають зовнішніми об'єктами,

доступними у будь-яку мить і здатними викликати ностальгію, дискомфорт, подив або переосмислення минулих періодів.

У художньому середовищі ця тема набуває особливої ваги. Цифрова пам'ять стає матеріалом для мистецьких практик, що досліджують взаємодію між людиною і технологією, між реальністю і цифровими слідами. У міжнародному мистецтвознавстві вже існують дослідження, присвячені цифровим архівам, візуальній природі пам'яті та медіальним трансформаціям. Водночас у вітчизняному контексті тема опрацьована частково. Питання цифрової ідентичності, ролі соцмереж у конструюванні образу "я" та появи візуальних фантомів у мережевому просторі потребують ширшого аналізу та осмислення у межах сучасних художніх практик.

Особливо гостро ця проблема проявляється у сфері відео-арту. Саме відео здатне відтворити спосіб, у який людина стикається з власним цифровим минулим. У ньому поєднуються рух, голос, пауза, процес осмислення, візуальні шари і цифрові нашарування. Відео-арт дозволяє працювати з пам'яттю не як із статичним архівом, а як з живим процесом, у якому співіснують різні рівні досвіду.

Таким чином актуальність дослідження зумовлена не лише швидким розвитком цифрових технологій, а й глибинною трансформацією того, як людина усвідомлює себе у часі. Феномен цифрових фантомів поєднує технічні, соціальні та художні аспекти. Він визначає нову форму пам'яті, яка існує поза традиційною логікою забуття і потребує комплексного аналізу. Дослідження цього явища у теоретичному та практичному вимірах є важливим кроком до розуміння того, як цифрова культура змінює людину, мистецтво та сучасне сприйняття особистої історії.

Ступінь наукової розробленості теми та джерельна база. Цифрова пам'ять розглядається у дослідженнях цифрової антропології, культурології та медіатеорії. Зокрема, питання збереження та переосмислення цифрових слідів аналізують такі науковці, як В. Маєр Шенбергер [1], Х. ван Дейк [2], Н. Карр [3] та ін. дослідники, що працюють у напрямі вивчення впливу цифрових технологій на культуру пам'яті.

У художньому контексті явище цифрових архівів та взаємодія людини з технологічним минулим розглядається у роботах сучасних відео-артистів і медіахудожників: К. Стайєр [4], Т. Хірст [5], О. Еліссона [6], Л. Андерсон [7], а також авторів, що працюють із документальними та напівдокументальними формами цифрової пам'яті.

Джерельна база дослідження складається з наукових публікацій, культурологічних оглядів, робіт з теорії медіа, аналітичних статей про цифрову культуру, а також аналізу мистецьких проєктів, пов'язаних із цифровими архівами та феноменом фантомної присутності у мережі.

Методи дослідження. Методологія роботи поєднує:

- **теоретичний аналіз** джерел з медіакультури та цифрових студій;
- **мистецтвознавчий аналіз** аудіовізуальних і відео-арт практик, що працюють із темою пам'яті;
- **порівняльний метод**, який дозволяє співставити художні стратегії роботи з архівами у різних авторах;

- **структурно-аналітичний метод**, застосований для вивчення феномена цифрових фантомів як культурного явища;
- **практичний метод художнього дослідження**, у межах якого створення відео-арту виступає способом інтерпретації цифрової пам'яті.

Об'єкт і предмет дослідження

Об'єкт дослідження - цифрова пам'ять як культурне і соціальне явище сучасності.

Предмет дослідження - художні засоби відео-арту, за допомогою яких здійснюється візуалізація та осмислення цифрових фантомів і досвіду взаємодії людини з власними цифровими архівами.

Мета та завдання дослідження

Мета роботи полягає у вивченні феномена цифрової пам'яті та створенні авторського відео-арту, який художньо інтерпретує взаємодію людини з її цифровими фантомами.

Відповідно до структури роботи сформульовано такі **завдання**:

- проаналізувати поняття цифрової пам'яті та історичні й культурні передумови її формування;
- визначити особливості існування цифрових фантомів та їхній вплив на самоідентичність;

- дослідити сучасні аудіовізуальні практики, у яких розкривається тема пам'яті;
- проаналізувати художні стратегії роботи з цифровими архівами у відео-арт;
- створити авторський відео-арт, що відображає феномен цифрової пам'яті у художній формі.

Структура роботи. Робота структурована у *три* основні розділи, що послідовно переходять від теоретичного аналізу до розгляду сучасних аудіовізуальних практик і завершуються практичною авторською реалізацією теми.

Перший розділ охоплює теоретико-методологічні основи дослідження цифрової пам'яті. У ньому розглянуто історичні та культурні передумови появи цифрових архівів, описано ключові поняття, пов'язані з цифровими фантомами, приватністю і зміною ідентичності в мережевому середовищі. Матеріал розділу формує аналітичну базу дослідження.

Другий розділ присвячено аналізу сучасних аудіовізуальних форматів і практик, через які осмислюється феномен цифрової пам'яті. Докладно розглянуто відео-арт, відео-есе, цифрову естетику, found footage, роботу з архівними матеріалами, а також способи, у які художники поєднують реальні й цифрові простори. Розділ демонструє, чому саме візуальні та медіальні форми є продуктивними для вивчення цифрових фантомів.

Третій розділ містить практичний аналіз створеного авторського відео-арту «Цифрові фантоми». У ньому розкрито концепцію проекту, логіку побудови драматургії, особливості зйомки, монтажу, звукового рішення та використання анімації. Окрему увагу приділено тому, як теоретичні положення попередніх розділів трансформуються у художню форму. У

висновках узагальнено результати дослідження та окреслено значення роботи для розуміння цифрової пам'яті у сучасному мистецькому контексті.

Оригінальність дослідження. Кваліфікаційна робота є результатом самостійного дослідження автора і поєднує теоретичний аналіз цифрової пам'яті з її художньою інтерпретацією у форматі відео-арту. Усі залучені ідеї, концепції, цитати та фактичні матеріали інших дослідників використано коректно та супроводжено посиланнями на відповідні джерела. У практичній частині представлено оригінальний авторський відео-арт, що створений спеціально для цієї роботи та відображає власний підхід до візуалізації феномена цифрових фантомів у контексті сучасної медіакультури.

Окрім того, результати дослідження були апробовані на II Міжнародній науково-практичній конференції “Аудіовізуальне мистецтво та медіатехнології: сучасні тенденції та перспективи розвитку” (Харківська державна академія дизайну і мистецтв, 15–17 травня 2025 р.), де автор представив тези доповіді “Динамічний креативний монтаж як інструмент привернення уваги у перші 3 секунди відеоконтенту”.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ЦИФРОВОЇ ПАМ'ЯТІ

1.1. Формування цифрової пам'яті: історичні та культурні передумови

Пам'ять завжди була одним з головних способів, завдяки яким людина формує уявлення про себе та власну історію. Упродовж століть вона існувала переважно у вигляді матеріальних носіїв: фотоальбомів, паперових листів, щоденників, касетних записів, побутових речей. Такі об'єкти фіксували важливі моменти життя, але залишалися крихкими і залежними від часу. Матеріальні носії могли зіпсуватися, загубитися або зникнути разом з людьми та просторами, у яких зберігалися.

Ситуація почала змінюватися з появою домашніх комп'ютерів у 1980–1990 рр., коли стало можливим зберігати тексти та зображення у цифровому форматі. Однак ці архіви залишалися локальними: вони були прив'язані до конкретного носія, дискети чи жорсткого диска, а отже могли бути втраченою разом з пристроєм. Цей етап важливий радше як підготовчий, оскільки цифрова пам'ять ще не мала мережевого виміру.

Якісний злам відбувся з поширенням інтернету та появою перших масових онлайн-платформ. У другій половині 1990-х та на початку 2000-х рр. виникають блоги, форуми, перші сервіси для обміну фотографіями та відео. Особистий досвід починає виходити за межі приватного простору і частково переходить у публічну онлайн-сферу. Водночас саме тоді формуються перші практики самопрезентації в мережі, які згодом стануть повсякденними.

Масовим явище цифрової пам'яті стає в середині 2000-х рр., коли соціальні мережі входять у щоденний вжиток. Платформи на кшталт Facebook (загальносвітова аудиторія з 2006–2008 рр.), у пострадянському контексті також "ВКонтакте" та "Однокласники", а згодом Instagram (з 2010 р.) і TikTok, не тільки надають змогу публікувати контент, а й вибудовують цілі біографії користувачів на основі фото, постів і реакцій. Як зазначає Х. ван Дейк, соціальні медіа перетворюються на інфраструктуру повсякденного життя, де фіксація подій стає такою ж звичною, як розмова чи прогулянка [2, с. 41–45].

Важливу роль у становленні цифрової пам'яті відіграють хмарні сервіси. Вони синхронізують фотографії, відео та документи між різними пристроями й зберігають їх без прямої участі користувача. Архів перестає бути результатом спеціального зусилля і перетворюється на побічний продукт повсякденної активності. Людина може навіть не замислюватися над тим, що її життя системно фіксується: автоматичні резервні копії, журнал дій, історія переглядів і геолокацій формують багатоварову базу даних.

У такому контексті пам'ять втрачає суто індивідуальний характер. Вона більше не зводиться до внутрішніх спогадів або до матеріальних альбомів у домі. В. Маєр Шенбергер звертає увагу на те, що цифрові технології змінюють саму логіку забуття: те, що раніше зникало природно, тепер зберігається роками без додаткових зусиль [1, с. 18–22]. Фотографії, коментарі та дописи, зроблені десять і більше років тому, виглядають так само, як у момент публікації. Це створює відчуття паралельної історії, яка продовжує існувати у мережі незалежно від того, як змінилася людина.

Цифрова пам'ять майже не має внутрішнього механізму забуття. Людина може змінити місце проживання, оточення, стиль життя, але цифровий

архів зберігатиме попередні версії її досвіду. У цьому полягає одна з ключових культурних особливостей цифрової пам'яті: вона вибудовується як розгалужений, напіваавтоматичний архів, у якому минуле не зникає, а накопичується. Саме поєднання технологічного базису (мережі, сервери, алгоритми) та нових соціальних практик (самопрезентація, публічне ведення "щоденників", обмін особистим контентом) формує феномен цифрової пам'яті як окремий культурний пласт.

1.2. Феномен цифрових фантомів та трансформація особистої ідентичності

Цифрова пам'ять не обмежується нейтральним збереженням даних. Вона безпосередньо впливає на те, як людина сприймає себе в часі. Одним з найхарактерніших проявів цього впливу є феномен цифрових фантомів. Під цифровими фантомами можна розуміти сліди попередніх версій людини, що залишилися у мережі й продовжують існувати незалежно від теперішнього стану її ідентичності. Це старі профілі, фотографії з перших соціальних мереж, нікнейми підліткового віку, архівні відео, забуті сторінки, дописи і фрагменти переписок, які вже не відповідають актуальному образу "я".

Особливість цифрових фантомів полягає в тому, що вони формують своєрідну паралельну біографію. На відміну від внутрішніх спогадів, які можна переосмислити або витіснити, цифрові сліди залишаються зафіксованими. Людина може змінитися, але стара фотографія, жарт, пост чи відео не змінюються разом з нею. Фантомність проявляється найвиразніше у момент зустрічі з власним минулим образом: випадково знайдений архівний профіль або давній коментар може викликати подив, ніяковість, сміх або теплу ностальгію.

У психологічному плані це створює подвійний досвід. З одного боку, цифрові фантоми дають можливість побачити власний шлях, відчуття, наскільки далеко відійшло теперішнє "я" від минулого. З іншого боку, вони підсилюють відчуття розриву між різними версіями себе, коли людина дивиться на старі матеріали й не впізнає в них того, ким є зараз. Н. Карр, аналізуючи вплив цифрового середовища на свідомість, говорить про зміну способів зосередження та запам'ятовування, але водночас опосередковано вказує і на зміну відчуття цілісності досвіду [3, с. 56–60].

Окремий вимір феномена цифрових фантомів пов'язаний з так званими "мертвими акаунтами" - профілями, власники яких більше не активні в мережі або померли. Дослідники прогнозують, що у найближчі десятиліття кількість таких акаунтів може перевищити кількість активних профілів [1, с. 90–92]. У цьому випадку цифровий фантом стає не лише особистим досвідом, а й елементом колективної пам'яті. Сторінки людей, які вже не можуть оновлювати свої профілі, залишаються у мережі як своєрідні "цифрові пам'ятні місця". Це змінює уявлення про спадщину: частина того, що раніше зберігалось у сімейному колі, тепер існує на серверах приватних компаній та може бути доступною широкому колу користувачів.

Таке розширення простору пам'яті впливає на ідентичність не тільки окремої людини, а й цілих спільнот. Цифрові фантоми друзів, знайомих, публічних фігур стають частиною загального інформаційного ландшафту. Вони можуть слугувати нагадуванням, точкою емоційного дотику або, навпаки, викликати дискомфорт. Людина живе поруч як зі своїми фантомами, так і з фантомами інших.

Усе це свідчить про те, що цифрові фантоми є важливим елементом сучасного досвіду. Вони демонструють, що ідентичність у цифрову епоху більше не сприймається як єдина лінійна історія. Вона складається з

множини версій, кожна з яких зафіксована в певний момент часу й зберігається у цифровому середовищі. Саме ця множинність і розшарованість робить феномен цифрових фантомів актуальним об'єктом мистецького дослідження.

1.3. Приватність, контроль і вразливість цифрових архівів

Розширення цифрової пам'яті ставить питання приватності у новий контекст. Якщо раніше особисті архіви існували у фізичному просторі дому й були доступні обмеженому колу людей, то сьогодні значна частина цих матеріалів зберігається у цифрових системах, де кордони між приватним та публічним значно розмиті.

Цифрові технології дали людині змогу фіксувати життя у деталях, які раніше не підлягали документуванню. Водночас вони змінили відчуття контролю над власною пам'яттю. Користувач може вирішувати, що саме оприлюднити, але далеко не завжди контролює, як і де це буде збережено надалі. Частину матеріалів зберігають соціальні мережі, частину - хмарні сервіси, частину - внутрішні журнали активності, до яких людина ніколи не звертається.

У результаті цифрове минуле стає надто доступним і потенційно вразливим. Архівні фотографії або повідомлення можуть несподівано з'явитися у вигляді автоматичних "спогадів", добірок чи нагадувань. Те, що з точки зору платформи є "приємною функцією", інколи виявляється болючим або небажаним поверненням до певних періодів. Це створює парадоксальну ситуацію: людина водночас покладається на цифрову пам'ять і намагається від неї дистанціюватися.

Окрім емоційного виміру, присутній і соціальний. Цифрові архіви можуть виходити за межі приватної сфери. Матеріали, що колись здавалися незначними, з часом набувають іншого значення, особливо якщо змінюється статус людини або контекст її життя. Виникає ризик неочікуваного повторного використання старих зображень, текстів, скріншотів. Це стосується не лише публічних фігур, а й звичайних користувачів, чиї матеріали можуть бути збережені, поширені або проінтерпретовані третіми особами.

Таким чином, цифрова пам'ять виявляється пов'язаною не лише з досвідом підтримки, а й з досвідом вразливості. Контроль над власним архівом розподілений між користувачем, платформами, алгоритмами та іншими людьми. Це створює підґрунтя для етичних і правових дискусій, але водночас відкриває важливе поле для мистецького осмислення. Художні практики, що працюють із цифровою пам'яттю, часто підкреслюють саме цей напружений баланс між бажанням пам'ятати, потребою забувати і неможливістю повністю керувати власними цифровими слідами.

1.4. Архів як мистецький і культурний концепт у цифрову епоху

Архів традиційно розуміли як впорядкований простір пам'яті, у якому зберігаються вибрані документи, фотографії, свідчення. Він передбачав відбір, структурування та певну ієрархію важливості. У цифрову епоху це уявлення зазнає докорінних змін. Архів стає рухливим, фрагментарним і практично безмежним за обсягом. Формування цифрового архіву часто відбувається не через свідомий вибір, а через потік повсякденних дій.

Людина нерідко не знає, які саме фрагменти її життя потрапили в архів. Значна частина інформації зберігається автоматично: історія пошуку, листування, локальні фото, чернетки, тимчасові файли. У такому архіві поруч існують буденні епізоди і справді знакові події, випадкові скріни і важливі життєві моменти. Відомий дослідник пам'яті П. Нора говорить про "місця пам'яті" як про точки, де концентрується історичний досвід [4, с. 12–15]. У цифровому середовищі роль таких місць часто виконують саме фрагменти архівів: сторінка, фотоальбом, чат, відео.

Через свою непередбачувану структуру цифровий архів перетворюється на важливий матеріал для мистецьких практик. Сучасні художники працюють не тільки з новоствореними образами, а й з уже наявними цифровими залишками: аматорськими відео, старими фотографіями, фрагментами переписок, скриншотами інтерфейсів. К. Стайєр, Л. Андерсон, Т. Хірст та інші митці використовують архівні цифрові матеріали як базу для своїх робіт, досліджуючи, як змінюється сприйняття минулого у мережевому середовищі [4; 5; 7].

У такому підході архів перестає бути "мертвим" сховищем. Він поводить як жива, часом некерована матерія, що може несподівано активуватися, набути нового значення або заговорити іншими голосами. Мистецтво працює з архівами як з простором, де перетинаються пам'ять, ідентичність і технологія. Для проєкту "Цифрові фантоми" цифровий архів виконує саме цю функцію: він стає джерелом образів, мотивів та візуальних акцентів, які дозволяють показати взаємодію людини з її цифровою історією.

Висновки до першого розділу

У першому розділі розглянуті основні теоретичні підходи до феномена цифрової пам'яті та ті процеси, що сприяли її формуванню. Показано, що з

появою інтернету і соціальних мереж пам'ять перестала бути лише внутрішнім переживанням чи фізичним архівом у домі. Вона перейшла у цифровий простір і почала існувати у вигляді профілів, постів, фотографій, відео та інших фрагментів, які накопичуються автоматично.

Окреслено історичні та культурні передумови цифрової пам'яті, починаючи від локальних комп'ютерних архівів 1980–1990 рр. і до масового поширення соціальних платформ та хмарних сервісів у 2000–2010-х роках. Цей розвиток привів до появи ситуації, коли минуле більше не зникає природним шляхом, а зберігається у відносно незмінній формі. У цифровому середовищі різні версії людини продовжують існувати поруч з її теперішнім станом, формуючи новий тип взаємодії з власною історією.

Окрему увагу приділено феномену цифрових фантомів як образів минулих версій себе, що збереглися у мережі. Розглянуто психологічні й культурні наслідки зустрічі з такими фантомами, а також явище "мертвих акаунтів", яке змінює уявлення про спадщину і тривалість присутності людини у цифровому просторі. Цифрова пам'ять виявляється пов'язаною не тільки з досвідом підтримки, а й з досвідом вразливості, оскільки контроль над архівами розподілений між користувачем, платформами та соціальним оточенням.

Також окреслено значення цифрового архіву як мистецького і культурного концепту. Архів у цифрову епоху постає не як статичне сховище, а як жива, фрагментарна структура, що стає важливим матеріалом для сучасного мистецтва. Аналіз досліджень та художніх практик дав змогу побачити, що цифрова пам'ять, фантомні образи і візуальні сліди здатні перетворюватися на повноцінну тему аудіовізуального висловлювання.

Таким чином, перший розділ виконує кілька завдань дослідження: визначає поняття цифрової пам'яті та її історичні передумови, описує

феномен цифрових фантомів і їхній вплив на ідентичність, окреслює проблеми приватності та вразливості цифрових архівів і показує, чому архів у цифрову епоху набуває нового мистецького значення. Сформована теоретична база створює підґрунтя для подальшого аналізу сучасних аудіовізуальних практик у другому розділі та для розробки власного відео-арт проєкту "Цифрові фантоми", що стане предметом практичної частини роботи.

РОЗДІЛ 2. СУЧАСНІ АУДІОВІЗУАЛЬНІ ПРАКТИКИ ТА ВІДЕО-АРТ ЯК ФОРМА ОСМИСЛЕННЯ ЦИФРОВИХ ФАНТОМІВ

2.1. Відео-арт і відео-есе як форми осмислення пам'яті

Відео-арт належить до тих видів мистецтва, які найшвидше реагують на технічні та культурні зміни. Він сформувався у 1960-х роках разом з появою портативних відеокамер, що дали художникам змогу відійти від логіки великого кіно і працювати з відео як з автономним матеріалом [6, с. 15–20]. Перші експерименти Н. Д. Пайка, В. Востелля, Б. Наумана та інших митців показали, що відеозображення може бути не лише носієм сюжету, а й самостійною пластичною формою [7, с. 33–38].

На відміну від класичного кінематографа, який спирається на виробничі стандарти, жорстку драматургію і жанрові моделі, відео-арт дозволяє поєднувати різні підходи до побудови часу і простору. Водночас це не означає повну відсутність драматургії. Відео-арт часто має власну внутрішню логіку: зміну темпів, повтори, кульмінаційні образи, ритмічні акценти, які формують специфічний тип "есеїстичної" драматургії, що не завжди збігається з класичними трьохактними схемами [6, с. 41–45].

У сучасному мистецтві відео-арт посідає помітне місце в роботі з темами пам'яті, часу та сприйняття. Він дає можливість працювати фрагментарно, повертатися до одного й того самого кадру, змінювати тривалість і ритм сцен, поєднувати документальну зйомку з анімацією, глітч-ефектами або колажем. Така гнучкість робить відео-арт продуктивним інструментом для осмислення цифрової пам'яті, яка також складається з уривків, повторів та випадкових моментів [8, с. 52–57].

У порівнянні з фотографією чи текстом відео має особливу здатність створювати ефект присутності. Рух, звук, зміна простору і часу дозволяють глядачеві відчувати, що він ніби перебуває поруч із подією. Саме тому митці часто обирають відео-арт, коли працюють з темами внутрішніх станів, зіткненням минулого і теперішнього або з тими явищами, які складно передати статичними засобами.

Окремим явищем у цьому контексті стало відео-есе. Воно сформувалося на перетині традиції письмового есе і культури онлайн-платформ, насамперед YouTube. Дослідники відео-есе (Т. Корріган, Л. Раскаролі та інші) підкреслюють, що цей формат поєднує аналітику, особистий досвід і візуальну образність, не претендуючи на повну наукову вичерпність [9, с. 9–14]. Відео-есе близьке до есеїстичного кіно, але функціонує у цифровому середовищі, де важливими стають не тільки зміст, а й ритм, монтажні переходи, голос автора.

На платформі YouTube за останнє десятиліття сформувався впізнаваний стиль відео-есеїв, у яких поєднуються особисті історії, культурологічні спостереження та аналіз медіа. Автор говорить від себе, не ховаючи суб'єктивність, і водночас структурує тему так, щоб вона залишалася доступною широкій аудиторії. Завдяки цьому відео-есе стало характерною

формою для розмов про інтернет-культуру, медіаспоживання, цифрову пам'ять і фантомні образи.

Важливою рисою відео-есе є специфічна роль голосу. Закадровий текст не просто коментує зображення, а працює як повноцінний художній елемент, що взаємодіє з візуальним рядом. Інтонація, паузи, ритм мовлення створюють емоційний контур роботи. У проєктах, присвячених цифровим фантомам, це дозволяє поєднати рефлексію над темою з особистим досвідом зустрічі з власними архівами.

Документальність у цьому форматі також набуває особливого характеру. Документом стають не лише класичні зйомки подій, а й скріншоти, архівні сторінки, сторіс, фрагменти листувань. Відео-есе і відео-арт використовують ці матеріали не як доказ у прямому сенсі, а як візуальні сліди, що зберігають зв'язок з реальністю, але при цьому інтегруються в художню структуру [8, с. 61–64]. Глядач розуміє, що перед ним не традиційний документальний фільм, а авторський погляд, який працює з документальним матеріалом як з пластичною й емоційною субстанцією.

Усе це робить відео-арт і відео-есе природними формами для осмислення цифрової пам'яті. Вони дають змогу поєднати теоретичний вимір теми з особистою присутністю автора, а також працювати з архівами, фантомними образами і цифровими слідами на рівні візуальної та звукової мови.

Від початку 2010-х років відео-арт отримав новий імпульс розвитку завдяки поширенню смартфонів, доступних цифрових камер та онлайн-платформ. Якщо у 1960–1990-х відео-арт існував радше як експериментальна практика у галереях, то в останнє десятиліття він виходить у повсякденний простір. Майже кожна людина має у кишені пристрій, здатний знімати відео кінематографічної якості, що створює новий рівень доступності. У результаті художники починають працювати

з матеріалом, який раніше вважався «побутовим»: вертикальними відео, фрагментами сторіс, записами екрану, короткими кліпами з соцмереж.

Важливу роль у зміні естетики відео-арту відіграє культура TikTok та Instagram Reels. З'являється так звана *TikTok aesthetics* — візуальність, що базується на коротких монтажних ударах, інтимних монологів у камеру, швидких змінних ракурсах, цифрових фільтрах та ефекті «сповідальної» присутності. Ця естетика поступово проникає у художні практики: автори починають комбінувати довготривалі кадри із кліповим мисленням, поєднувати тишу з різкими монтажними акцентами, використовувати «домашню» зйомку поруч із постановочними сценами.

Паралельно розвивається протилежний напрям — *slow cinema aesthetics*. До нього належать повільні, статичні плани, тривалі споглядальні кадри, що нагадують роботу з реальним часом. У відео-арті це стало способом протистояння інформаційному перевантаженню. Художники використовують довгі плани як спосіб повернути увагу до тіла, дихання, руху повітря, природного світла. Саме такий підхід часто зустрічається у роботах про пам'ять і внутрішні стани, де важливі паузи і можливість «дозвучати» образу.

Ще одним напрямом, що вплинув на відео-арт 2010–2020-х, стала *ASMR-візуальність*. Тиша, шурхоти, звуки дотику, м'яке світло, крупні плани рук або предметів — ці елементи формують відчуття тілесності та інтимності. ASMR-естетика стала важливим інструментом для робіт, що досліджують внутрішню пам'ять та емоційні реакції на цифрові архіви. М'які звуки і спокійний ритм створюють ефект безпечного простору, у якому людина ніби переглядає власне минуле без тиску.

Усі ці процеси роблять відео-арт особливо чутливою формою до теми цифрової пам'яті. Він здатен поєднати повільне спостереження,

фрагментарність цифрових слідів, інтимний голос і документальні фрагменти екрану в єдину структуру, що відображає спосіб, у який сучасна людина переживає власне цифрове минуле.

2.2. Пам'ять, архів і цифрова естетика в сучасних аудіовізуальних практиках

Починаючи з початку 2000-х рр. пам'ять стає однією з ключових тем сучасного мистецтва. Художники все частіше звертаються до особистих архівів, знайдених фотографій, домашніх відеозаписів, а згодом і до цифрових залишків, що накопичуються на платформах та у хмарних сховищах [10, с. 27–31]. У відео-арті пам'ять не просто фіксується, а перетворюється через розриви, накладання, зміщення і візуальні шуми. Такі прийоми добре відповідають досвіду спогадів, які рідко постають як рівна лінія.

Цифрова пам'ять має власну логіку. Значна частина того, що зберігається, потрапляє в архів не завдяки свідомому вибору людини, а через автоматичну роботу сервісів. Через це цифровий архів виявляється розхристаним, але живим простором, де поруч існують важливі події і випадкові моменти. Художні практики, які працюють з таким матеріалом, намагаються показати саме цю багатшаровість. Вони поєднують спогади, скріни, уривки переписок, аматорські відео, фрагменти інтерфейсів, формуючи відчуття багатшарової реальності, у якій старі версії себе присутні поруч із теперішньою.

Паралельно з цим у мистецтві формується особлива цифрова естетика. Вона включає ностальгію за раннім інтернетом, стилістику старих соцмереж, низьку роздільну здатність, піксельні шрифти, глітч-ефекти,

цифрові шуми, "зламани" зображення. Те, що раніше вважалося технічною вадою, у відео-арті починає сприйматися як виражальний засіб, що відображає нестабільність цифрового середовища [11, с. 44–49].

Важливою тенденцією стає естетизація архівів. Скріншоти, фрагменти листувань, зображення інтерфейсів, старі аватарки, вікна браузерів починають виступати як повноцінні композиційні елементи. Вони відображають те, як сучасна людина бачить власне життя: крізь екрани, сповіщення, іконки, повідомлення. У роботах художників на кшталт Хіто Штайєрль, Кіто Нельсона та низки медіамитців, пов'язаних з інтернет-культурою, архівні цифрові матеріали стають базою для роздумів про пам'ять, владу даних і самопрезентацію [11; 12].

У цьому контексті цифрові архіви поступово перетворюються на художній інструмент. Чимало проєктів базуються не стільки на створенні нових образів, скільки на роботі з уже наявними слідами. Архів стає полем інтерпретацій: його можна редагувати, перезаписувати, поєднувати з новими сенсами, підкреслювати розриви та прогалини. Через такий підхід аналізуються механізми пам'яті, як особистої, так і колективної.

Естетика повсякденності відіграє тут важливу роль. Замість великих історичних подій у центрі опиняються звичайні моменти: кімната, вулиця біля дому, робочий стіл, поїздка в транспорті. Цифрова пам'ять органічно вписується в цю оптику. Вона зберігає не лише "значущі" події, а й дрібні, спонтанні фрагменти: селфі, короткі відео друзів, випадкові фото, скріни листувань. З часом саме вони стають опорними точками для спогадів.

Анімація у цьому полі виступає як спосіб візуалізації внутрішнього досвіду. Ручна 2D анімація, глітч-графіка, примітивні малюнки, стилізація під старі інтерфейси дозволяють показати те, що складно зняти камерою: емоційні реакції, асоціації, відчуття зустрічі з цифровими фантомами.

Анімаційні елементи можуть з'являтися поверх відео, ніби позначаючи момент спогаду або внутрішнього "відлуння". Вони виконують роль своєрідних цифрових примар, які нагадують про інші версії "я".

Монтаж у таких роботах перетворюється на засіб побудови пам'яті. У межах одного твору можуть співіснувати кадри з камери, запис екрану, фрагменти старих відео, анімація, статичні зображення. Глядач рухається між різними рівнями досвіду: зовнішнім, внутрішнім, цифровим. Темп і ритм монтажу прямо впливають на сприйняття: повільні сцени дають простір для рефлексії, швидкі переходи передають відчуття потоку інформації або перевантаження.

У проєкті "Цифрові фантоми" саме така логіка стає основою візуальної мови. Повсякденні сцени з дому, локації на природі, моменти біля монітора поєднуються з анімаційними вставками, умовними інтерфейсами та фрагментами цифрового архіву. Архів тут поводить не як "ілюстрація", а як окремий персонаж, що з'являється у потрібні моменти, нагадуючи про минулі версії автора.

Однією з характерних тенденцій останнього десятиліття стала поява того, що можна назвати *«пастораллю цифрової повсякденності»*. Це спосіб бачити звичайні моменти - кухню, кімнату, робочий стіл, ранкове світло - крізь призму цифрових технологій. Художники знімають повсякденність так, ніби це вже частина архіву: м'які кольори, легке зерно, тиша, мінімальні рухи. Така естетика підкреслює, що цифрова пам'ять формується не лише з подій, а й з непомітних деталей, які набувають значення лише з часом.

Водночас повертається інтерес до *VHS-наративів* - стилізації під касетну зйомку 1980–1990-х рр. Характерні дефекти зображення, шум, неідеальна кольорокорекція та плаваючі артефакти створюють ефект «пам'яті, що зникає». Контраст між застарілою естетикою VHS і сучасними цифровими

архівами дозволяє художникам показати різницю між пам'яттю, яка природно тьмяніє, та пам'яттю, яка зберігається занадто точно і занадто довго. У контексті цифрових фантомів ця стилістика допомагає підкреслити відчуття дистанції між минулим і теперішнім.

Окремим напрямом стає *естетика знайдених файлів (found footage)*. Замість створення нових зображень художники працюють із тим, що вже існує: аматорськими відео, старими фотографіями, фрагментами блогів, скрінами, уривками листувань. Found footage дозволяє показати, наскільки хаотичним, несподіваним і некерованим є цифровий архів. Такі фрагменти нагадують уламки інтернет-біографії, які збереглися випадково, але формують уявлення про людину не гірше, ніж продумані пости чи професійні фото.

У сучасних аудіовізуальних практиках found footage поєднується із цифровою графікою, анімацією, глітч-ефектами, текстовими вставками. Це створює відчуття мультишарового часу: минулі версії себе, поточні дії та цифрові інтерфейси існують одночасно, накладаючись один на одного. Саме така структура найбільш точно передає досвід взаємодії з цифровою пам'яттю, де старі моменти можуть з'явитися у будь-яку хвилину, незалежно від бажання людини.

2.3. Цифрова пам'ять у медіакulturі 2020-х: перетин реального і цифрового простору

Медіакultura 2020-х рр демонструє, наскільки глибоко цифрова пам'ять вбудувалася у повсякденне життя. Соціальні мережі, платформи коротких відео, стрімінгові сервіси та месенджери створюють середовище, у якому пам'ять існує не лише як архів, а й як активний процес, в якому

беруть участь алгоритми [2, с. 101–105]. Автоматичні "спогади", персоналізовані добірки, нагадування "цього дня кілька років тому" стали звичною частиною інтерфейсів.

У такій ситуації людина вже не завжди сама вирішує, коли повертатися до минулого. Платформи роблять це за неї, пропонуючи подивитися старі фото, дописи або відео. Це змінює відчуття часу: минуле перестає бути чітко відокремленим, воно постійно повертається у стрічці, ніби ще не завершене. Феномен цифрових фантомів у цьому контексті посилюється, адже архів стає не лише місцем зберігання, а й інструментом, який сам ініціює зустрічі з минулими версіями себе.

Паралельно розвивається ремікс-культура, яка активно працює зі старими матеріалами. Архівні відео, уривки з фільмів, фрагменти музики, власні давні ролики перетворюються на будівельні блоки для нового контенту. Минуле не просто згадується, а постійно переформатовується, набуваючи інших інтонацій. Такий підхід змінює сприйняття цифрових фантомів: вони вже не лише "заморожені" образи з минулого, а й активна сировина для теперішньої творчості [10, с. 66–70].

Ще однією помітною рисою медіакультури 2020-х років є постійний перетин реального і цифрового простору. Камера смартфона перетворює майже будь-яку ситуацію на потенційний фрагмент архіву. Художники, працюючи з відео-артом, використовують цю особливість, поєднуючи реальні локації з цифровими нашаруваннями: текстовими вставками, графічними символами, анімацією, фільтрами, накладеними поверх живої сцени.

У кадрі можуть з'являтися фрагменти листування, старі фото, скріни інтерфейсів, пов'язані з певним періодом життя. У результаті простір сприймається одразу у двох вимірах: як місце фізичної присутності людини

і як площина, на яку проектується її цифрова пам'ять. Цей перетин особливо важливий для теми цифрових фантомів, оскільки візуально демонструє, як минулі версії себе "накладаються" на теперішнє.

Документальність у такому середовищі набуває подвійного характеру. Документальними стають будь-які цифрові фрагменти: короткі відео, сторіс, скріни, повідомлення. Водночас їх можна легко редагувати, комбінувати, виривати з контексту. Відео-арт використовує цю амбівалентність: реальні кадри розміщуються у такому оточенні, що набувають нового сенсу, а цифрові сліди перетворюються на матеріал для роздумів про те, як працює пам'ять у цифровому світі [8, с. 70–73].

У проєкті "Цифрові фантоми" перетин реального і цифрового простору є одним з ключових композиційних принципів. Кадри з реальних локацій отримують додатковий сенс, коли на них нашаровуються анімаційні елементи, уривки інтерфейсів, умовні позначки з минулого досвіду. Так підкреслюється, що цифрова пам'ять не існує окремо від повсякденності, а постійно її супроводжує. Сучасна людина живе одночасно у теперішньому, у цифрових відбитках минулого і в інформаційних потоках, що формуються алгоритмами на основі її поведінки.

Висновки до другого розділу

У другому розділі проаналізовано, як сучасні аудіовізуальні практики працюють з темою цифрової пам'яті та чому відео-арт і відео-есе стають природними формами для її осмислення. По-перше, розглянуто специфіку відео-арту та відео-есе як видів художнього висловлювання, які поєднують документальні елементи, авторський голос, монтаж і візуальну метафорику. Показано, що ці форми дозволяють працювати з фантомними образами,

архівами і цифровими слідами не лише на рівні змісту, а й на рівні структури, ритму і драматургії.

По-друге, проаналізовано роль пам'яті, архіву і цифрової естетики в сучасних відео-арт практиках. Показано, що цифрові архіви перетворюються на повноцінний художній інструмент, а естетика повсякденності, глітч-ефекти, стилістика старих інтерфейсів і ручна анімація допомагають візуалізувати внутрішні стани, пов'язані із зустріччю з цифровими фантомами. Монтаж при цьому функціонує як спосіб побудови пам'яті, поєднуючи в одному творі різні рівні досвіду.

По-третє, розкрито місце цифрової пам'яті в медіакulturі 2020-х років. Було показано, що алгоритмічні "спогади", ремікс-культура та постійний перетин реального і цифрового простору створюють умови, у яких фантомність стає нормою існування у медіа. Людина живе одночасно у теперішньому, у цифрових відбитках минулого і в потоках контенту, що формуються на основі її поведінки. У цьому контексті відео-арт на кшталт "Цифрових фантомів" набуває значення не лише як мистецький твір, а й як спосіб рефлексії над власним місцем у цифровому середовищі.

Таким чином, другий розділ виконує завдання аналізу сучасних аудіовізуальних практик, що працюють з темою цифрової пам'яті. Отримані висновки створюють підґрунтя для третього розділу, де описується практична реалізація відео-арту "Цифрові фантоми" та показано, як теоретичні спостереження втілюються у конкретній авторській роботі.

РОЗДІЛ 3. ПРАКТИЧНА ЧАСТИНА. СТВОРЕННЯ ВІДЕО-АРТУ «ЦИФРОВІ ФАНТОМИ»

3.1. Концепція, ідея та драматургія відео-арту

Відео-арт «Цифрові фантоми» створено як спробу художньо осмислити феномен цифрової пам'яті в особистому, майже інтимному вимірі. В основі роботи - думка про те, що сучасна людина існує не лише в теперішньому, а й у безлічі цифрових слідів, які залишає впродовж життя. Інтернет зберігає версії людини, яких у реальному житті вже не існує: старі профілі, архіви з соцмереж, випадкові фото, неформальні повідомлення, забуті відео. Ці фрагменти продовжують жити власним життям, навіть коли сама людина вже не відчуває себе тією особою, що колись їх створила. Саме це спостереження стало відправною точкою для формування концепції відео.

Попри те, що тема цифрової пам'яті може легко набути драматичного або тривожного звучання, у роботі свідомо обрано іншу інтонацію. Матеріал подається без нагнітання, через тиху іронію, тепло і легке відчуття ностальгії. Цифрові фантоми не подані як загроза чи причина страху. Вони радше постають природною частиною життя, поруч з іншими видами пам'яті, які завжди супроводжують людину.

Ключовим творчим підходом стала форма відео-есе. Вона дозволяє говорити про складні речі просто, без надмірної термінології, з особистою інтонацією. У центрі оповіді не вигаданий персонаж, а сам автор, який осмислює власні цифрові архіви і те, як вони впливають на його відчуття себе. Закадровий голос, коментарі від першої особи, невеликі відступи, де автор дозволяє собі іронію або щирі рефлексії, створюють ефект розмови з глядачем, а не лекції.

Образ автора в кадрі навмисно залишено простим і невимушеним. У роботі немає штучних емоцій чи надуманих драматичних ситуацій. Автор присутній у звичайних побутових локаціях, говорить спокійно, без перебільшень. Це підкреслює щирість і дозволяє розглядати тему не як абстрактний теоретичний конструкт, а як частину реального досвіду.

Драматургічна структура відео побудована за принципом послідовного руху думки, розділеного на кілька взаємопов'язаних блоків. У вступній сцені герой з'являється на відкритому просторі, серед природи. Цей простір задає тон розмові про пам'ять у широкому значенні. Людина показана не як користувач серед інтерфейсів, а як частина звичайного ландшафту. Природа тут нагадує про те, що пам'ять існувала задовго до цифрових технологій, а отже тема не зводиться лише до гаджетів і платформ.

Далі дія переноситься в кімнату, освітлену світлом монітора. Тут оповідь стає конкретнішою: йдеться про цифрові архіви, старі акаунти і профілі, які зберігаються незалежно від бажання власника. Кімната з монітором перетворюється на умовний простір цифрової пам'яті, де колишні версії себе продовжують існувати у вигляді зображень і текстів.

Наступний блок пов'язаний з рухом. Герой знову виходить назовні, але вже не в ролі спостерігача природи. Він іде дорогою і розмірковує про фантомні версії себе. Динамічний простір підкреслює, що пам'ять не є застиглою, вона супроводжує людину в повсякденних діях. Таким чином стає відчутно, що цифрові фантоми не живуть в ізольованому "архівному" світі, а присутні поруч у будь-який момент.

Окремий фрагмент присвячено масштабам цифрового потоку. Тут з'являються футажі стрічок, умовні інтерфейси, статистичні дані щодо кількості фотографій і відео, які щодня завантажуються в мережу. Ця частина розширює оптику: від особистого досвіду відео переходить до

рівня колективної цифрової пам'яті. Глядач розуміє, що цифрові фантоми - не суто приватне явище, а загальний стан культури.

Фінал повертає фокус до автора. Оповідь підводить до думки, що цифровий простір здатен зберігати файли, але наділяти їх сенсом може тільки людина. Останні фрази звучать стримано, у тій самій інтонації, з якої починається відео. Структура сприймається як замкнене коло: від загальних роздумів - до особистого досвіду і знову до спокійного висновку. Увесь сюжет відбувається не у площині подій, а у внутрішньому русі думки, який і є головною "дією" роботи.

3.2. Візуальні рішення, камера та монтажна логіка

Зйомка відео-арту здійснювалася на камеру Sony A6000. Обрано просту, але продуману оптику: широкі плани для природних локацій і стабільні фіксовані кадри для кімнатних сцен. Такий підхід відповідає загальній ідеї мінімалізму та зосередженості на змісті, а не на технологічній демонстративності.

Основою візуальної мови стали статичні кадри зі штатива. Це усвідомлене рішення, а не технічне спрощення. Нерухома камера дозволяє уникнути зайвої театральності і дає глядачеві можливість зосередитись на голосі, міміці, паузах, а також на тих цифрових нашаруваннях, які поступово з'являються поверх зображення. Статичний кадр створює відчуття чесної присутності: ніщо не намагається "переграти" текст, увага не розсіюється на панорамування чи складну пластику камери.

Композиційно кадри залишено простими. У них присутні природні рухи, невеликі мікрожести, легка незавершеність, яка властива повсякденному життю. Це підтримує інтонацію невимушеної розмови, а не постановочного

виступу. Простота кадру підкреслює, що перед глядачем звичайна людина, а не герой у спеціально створеній сценографії.

Кольорове рішення базується на м'якій, близькій до плівкової палітрі. Легкий ефект зерна додає відчуття часу і архівності, ніби зображення вже належать до певної історії, хоча мова йде про зовсім недавні події. Колір не перетягує на себе увагу, а працює як фон для розмови про пам'ять.

Монтаж у відео-арті «Цифрові фантоми» тримається на стриманому, рівному ритмі. Його завдання - не вражати глядача швидкістю чи ефектами, а підтримувати внутрішню логіку розповіді. Кожна зміна локації відповідає зміні теми або відтінку думки, тому монтажні переходи відчуються природно.

У сценах на природі монтаж майже непомітний. Там працює сам простір: повітря, рух трави, відкрита перспектива. Кімнатні сцени монтуються трохи щільніше, бо тут важливими стають погляд, світло від монітора, зосередженість внутрішнього стану. У фрагментах з рухом, де герой іде дорогою або змінює місце зйомки, монтаж підкреслює сам факт переміщення - як зовнішнього, так і внутрішнього.

Загальний темп відео залишається спокійним. Це відповідає темі цифрової пам'яті, яка рідко "вторгається" у життя агресивно. Вона радше існує поруч, у паузах і випадкових нагадуваннях. Монтаж підхоплює цю властивість: дає глядачеві час почути, роздивитися і осмислити сказане.

3.3. Анімація, цифрові фрагменти та візуалізація фантомів

Окремим шаром у структурі відео виступає 2D анімація, створена у Procreate Dreams. Вона має роль візуального акценту і з'являється у ключові

моменти, коли потрібно підкреслити тему цифрових фантомів або позначити певний внутрішній стан. Анімація не утворює самостійної сюжетної лінії і не намагається змагатися з основним відеорядом. Її завдання - додати ще один рівень сприйняття.

Анімаційні елементи нагадують невеликі цифрові привиди: стилізовані аватарки, уривки інтерфейсів, фрагменти коментарів, умовні позначки, що асоціюються з платформами і соцмережами. Вони ніби спливають із глибин цифрової пам'яті та ненадовго торкаються реального простору кадру. Так візуально показано, як цифрові шари "накладаються" на повсякденність, не знищуючи її, але постійно супроводжуючи.

Міра використання анімації витримана свідомо. Її небагато, вона не перетворює роботу на демонстрацію техніки. Завдяки цьому анімація сприймається як м'який художній жест, а не як головний атракціон. Вона з'являється в ті моменти, коли текст або інтонація вимагають додаткового візуального відтінку.

Футажі соцмереж і фрагменти інтерфейсів також використовуються точково. Це короткі вставки, що нагадують структуру стрічки, віконця сповіщень, умовні профілі чи стилізовані елементи цифрового середовища. Вони виконують функцію візуальних цитат, які відсилають до знайомих усім форматів онлайн-комунікації. Через такі фрагменти відчувається масштаб цифрового потоку, не вдаючись до перевантаженості зображення.

Водночас цифрові вставки не перехоплюють на себе основну увагу. Центром залишається людина в кадрі і її голос. Футажі працюють як контекст: нагадують, що розмова ведеться не про абстрактний простір, а про конкретні платформи і режими взаємодії з ними. Це дозволяє глядачеві відразу співвіднести побачене зі власним досвідом.

Усі ці елементи разом формують візуальну модель цифрових фантомів. Вони не мають "тіла" у класичному сенсі, але позначаються у вигляді коротких миготінь, символів, графічних знаків. Таким чином без буквального показу старих акаунтів чи конкретних сторінок вдається передати відчуття присутності архівів, що живуть поруч із теперішнім.

3.4. Звукове рішення, авторський голос і мінімалістична стратегія

Звукова структура відео побудована на м'яких емоціях, які змінюються разом із локаціями. У зовнішніх сценах присутні природні шуми: легкий вітер, далекі звуки природи, простір, що створює відчуття відкритості. В інтер'єрних фрагментах звучання стає більш зібраним: тиша кімнати, фоновий шум техніки, м'які електронні відтінки, які асоціюються з цифровим середовищем.

Таке звукове рішення не прагне стати окремим "героєм", але допомагає занурити глядача в простір кадру. Кожна сцена має свій настрій, і звук м'яко його підкреслює, не відволікаючи від тексту. Звуковий простір робить відео не гучнішим, а глибшим.

Головним звуковим елементом виступає голос автора. Він записаний без штучної офіційності і "ораторських" інтонацій. Голос звучить спокійно, тепло, з легкою іронією там, де це доречно. Завдяки цьому текст сприймається як жива розповідь, а не як зачитаний реферат. Інтонація стає частиною змісту: через паузи, наголоси, м'які зміни темпу передаються емоційні стани, які складно описати виключно словами.

Мінімалістична знімальна стратегія органічно поєднується із звуковим рішенням. Статичні кадри, прості ракурси, обмежена кількість локацій і м'який емоційний фон працюють на одну мету - зосередити увагу на темі цифрової

пам'яті і внутрішньому досвіді автора. Тут немає потреби у складній постановці або великих візуальних ефектах. Сам голос, погляд, короткі рухи й поява цифрових елементів створюють достатній рівень напруги.

У такому поєднанні виявляється головний сенс мінімалізму в «Цифрових фантомах». Він не є технічним компромісом. Навпаки, саме стримана форма дозволяє точніше передати досвід того, як людина живе поруч зі своїм цифровим минулим: без драматичних жестів, але з постійними невеликими зустрічами з архівами, що раптово спливають з глибини пам'яті.

Практичний результат проєкту - короткий відео-арт тривалістю близько трьох хвилин, у якому поєднуються жива зйомка, авторський монолог, ручна анімація та цифрові вставки. Кожен елемент має свою функцію, але жоден не претендує на абсолютну домінанту. Разом вони утворюють цілісний простір, де тема цифрової пам'яті відчувається через інтонацію, ритм і невеликі, але промовисті жести.

Висновки до третього розділу

Практична частина роботи показала, що відео-арт може стати дієвим інструментом для осмислення феномена цифрової пам'яті в особистому вимірі. Використання стриманих засобів - статичних планів, спокійного монтажу, ручної анімації, м'якого звукового середовища і авторського голосу - дало змогу створити відео, в якому технічні прийоми підпорядковані темі, а не навпаки.

Відео «Цифрові фантоми» демонструє, що мінімалістична форма здатна передавати складний зміст. Відсутність ефектних візуальних трюків не знижує виразності, а навпаки, дозволяє зосередитись на головному - на

переживанні людини, яка живе поруч зі своїми цифровими слідами. Стриманість тут виступає не обмеженням, а свідомою мовною стратегією.

Проект підтверджує, що цифрові фантоми можуть бути темою не лише теоретичного аналізу, а й особистої художньої рефлексії. У відео вони постають не як щось зовнішнє стосовно людини, а як частина її повсякденності, де архіви, профілі і старі фото викликають цілу гаму емоцій - від ностальгії і посмішки до тихого подиву. Пам'ять у цифровій формі не подається як трагедія, а радше як природний супровід життєвого шляху.

Таким чином третій розділ засвідчує, що обрана форма реалізації повністю відповідає темі дослідження. Відео-артова структура, есеїстичний тон, робота з анімацією, футажами та звуковим середовищем дозволили перевести теоретичні міркування у площину конкретного авторського твору, зберігаючи при цьому глибину й людяність погляду. Це створює основу для загальних висновків роботи, де підсумовується взаємозв'язок між теорією цифрової пам'яті та її художнім втіленням у проєкті «Цифрові фантоми».

ВИСНОВКИ

У результаті виконання поставлених у роботі завдань отримано такі основні висновки.

1. У магістерській роботі здійснено спробу розглянути феномен цифрової пам'яті як окремий культурний шар, що формується у цифровому середовищі. Показано, що сучасна людина живе в умовах, де її минуле не зникає разом із подіями, а накопичується у вигляді фотографій, профілів, фрагментів переписок, публікацій та відео. Ці дані створюють специфічний пласт пам'яті, який існує поруч із теперішнім досвідом і може впливати на відчуття часу, власної історії та особистого розвитку. Цифрова пам'ять не обмежується сукупністю файлів, а стає важливим чинником самоусвідомлення людини у медіакulturі 2020-х років.

2. Цифрові архіви, неактивні акаунти, візуальні залишки минулих ідентичностей та випадкові фрагменти онлайн-комунікації формують феномен цифрових фантомів. Підкреслено, що цифрове минуле зберігається у відносно незмінному вигляді, тоді як сама людина постійно змінюється. Саме ця розбіжність між зафіксованим образом і теперішнім станом особистості створює відчуття фантомної присутності попередніх версій себе. Цифрові фантоми впливають на сприйняття власного життєвого шляху, можуть актуалізувати ностальгію, викликати внутрішню дистанцію або стимулювати переосмислення пройдених етапів.

3. Аналіз сучасних аудіовізуальних практик засвідчив, що відео-арт є природною формою роботи з темами, пов'язаними з пам'яттю, часом і цифровою ідентичністю. Цей формат дозволяє поєднувати фрагментарність, авторську суб'єктивність і візуальну багатошаровість, відображаючи спосіб, у який функціонує цифрова пам'ять у реальному

житті. Особливе місце займає відео-есе як форма, що поєднує інтонацію роздуму, особисту присутність автора, елементи документальності та візуальну метафоричність. У такому форматі цифрові фантоми можуть бути показані не лише як технологічне чи правове явище, а насамперед як частина особистого досвіду людини, доступна для емоційного співпереживання та рефлексії.

4. Дослідження показало, що сучасні художники активно використовують цифрові архіви як матеріал для творчості. Знайдені файли, скріншоти, фрагменти інтерфейсів, аматорські відео, архівні записи та анімаційні акценти стають засобами художнього осмислення пам'яті. У відео-арті архів поводить не як статичне сховище, а як жива структура, що може активуватися у будь-який момент. Завдяки цьому цифрові архіви стають інструментом візуального аналізу і способом показати багатозаровість минулого, його фрагментарність і здатність перетинатися з теперішнім. Цей підхід дозволяє побачити цифрову пам'ять як динамічний процес, що постійно взаємодіє з ідентичністю людини.

5. Практична частина роботи стала художнім продовженням теоретичних положень. У відео «Цифрові фантоми» застосовано стриману знімальну мову, статичні плани, ручну анімацію, м'який монтаж і спокійне звукове оформлення. Такий підхід дозволив зосередити увагу не на видовищності, а на інтонації, у якій цифрова пам'ять присутня в повсякденному житті. Цифрові фрагменти у відео з'являються як природні нагадування про прожиті етапи, а не як загроза чи тягар. Основним результатом практичної частини стало створення аудіовізуального твору, у якому цифрові фантоми постають як частина особистої історії, що зберігається в мережі незалежно від того, наскільки людина ототожнює себе з минулими версіями. У такому прочитанні цифрова пам'ять постає як один з рівнів біографії, який періодично повертається і дозволяє подивитися

на себе під іншим кутом.

Сукупність цих висновків підтверджує, що поставлена мета магістерської роботи була досягнута. Поєднання теоретичного аналізу з художнім висловлюванням у форматі відео-арту дало змогу показати, що минулі цифрові версії себе можуть співіснувати з теперішнім не як бар'єр, а як природний супутник життєвого досвіду.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Стрельникова І. Цифрова культура і феномен онлайн-ідентичності. *Вісник КНУКіМ. Серія Мистецтвознавство*. 2022. № 46. С. 112–118.
2. Кулішов О. Естетика медіа: сучасні підходи та практики. Харків: ХНУМГ, 2019. 214 с.
3. Zuern J. Digital Identity and the Self. *Oxford Internet Institute Papers*. 2018. № 12. Р. 5–21.
4. Garde-Hansen J. Media and Memory. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2011. 198 p.
5. Поліщук І. Особистість в інтернеті: трансформація самопрезентації та ідентичності. *Київський психологічний журнал*. 2022. № 3. С. 55–63.
6. Castells M. The Rise of the Network Society. Oxford: Wiley-Blackwell, 2010. 597 p.
7. Meigh-Andrews C. A History of Video Art: The Development of Form and Function. London: Bloomsbury, 2014. 320 p.
8. Internet Archive. The History of User-Generated Digital Memory. 2020. URL: <https://archive.org/details/digitalmemory> (дата звернення: 10.02.2025).
9. Мусієнко І. Медіа, пам'ять і культура: сучасні виклики інформаційної епохи. Київ: НаУКМА, 2021. 176 с.
10. Діброва Д. Візуальні практики у сучасному українському мистецтві. Київ: КНУКіМ, 2021. 152 с.
11. Carrier D. Photography and Philosophy. Oxford: Wiley-Blackwell, 2008. 304 p.

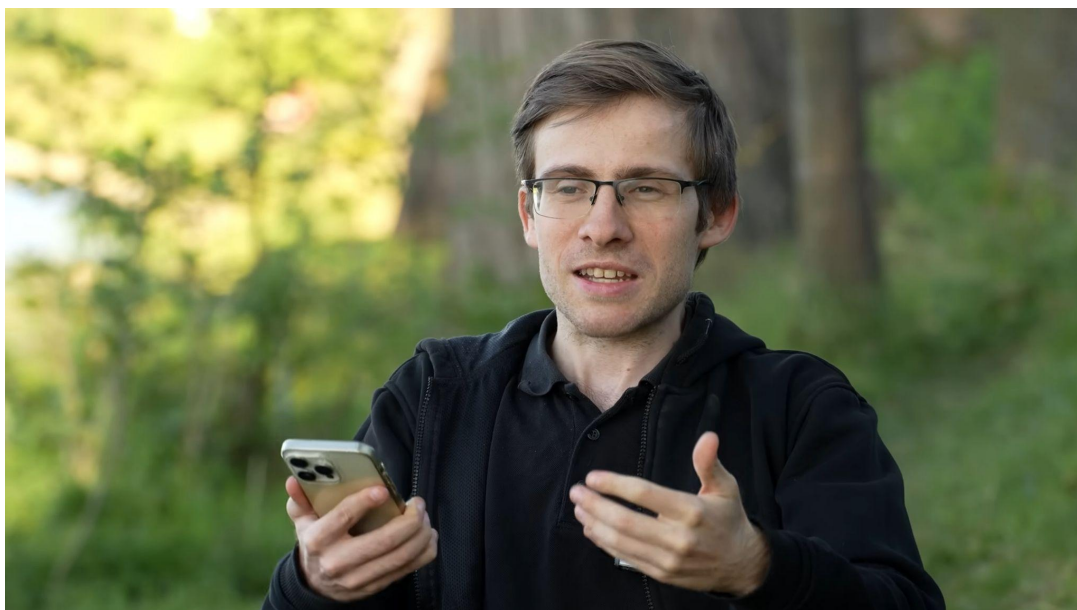
12. Дзюба О. Нова природа особистої пам'яті в інтернет-культурі. *Вісник НАН України*. 2020. № 7. С. 22–30.
13. Manovich L. *Software Takes Command*. London: Bloomsbury, 2013. 390 p.
14. Hartog F. *Regimes of Historicity*. New York: Columbia University Press, 2016. 268 p.
15. Assmann A. *Cultural Memory and Western Civilization*. Cambridge: Cambridge University Press, 2011. 312 p.
16. Hoskins A. *Digital Memory Studies: Media Pasts in Transition*. New York: Routledge, 2018. 254 p.
17. Erll A. *Memory in Culture*. London: Palgrave Macmillan, 2011. 185 p.
18. Parikka J. *What is Media Archaeology?* Cambridge: Polity Press, 2012. 146 p.
19. Hito Steyerl. *The Wretched of the Screen*. Berlin: Sternberg Press, 2012. 208 p.
20. Jenkins H. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: NYU Press, 2006. 308 p.
21. Чувурін С. Динамічний креативний монтаж як інструмент привернення уваги у перші 3 секунди відеоконтенту. // II Міжнародна науково-практична конференція “Аудіовізуальне мистецтво та медіатехнології: сучасні тенденції та перспективи розвитку”. Харків: ХДАДМ, 15–17 травня 2025 р.

ДОДАТКИ

Додаток А: аналоги та прототипи

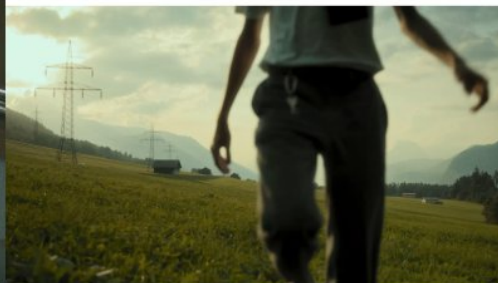
YouTube канал - itpedia <https://www.youtube.com/@itpediachannel>

Сам формат відео есе і постановка деяких кадрів була надихнута блогером - “Олексій Шевцов”.



YouTube канал - **Teo Crawford** <https://www.youtube.com/@teocrawford>

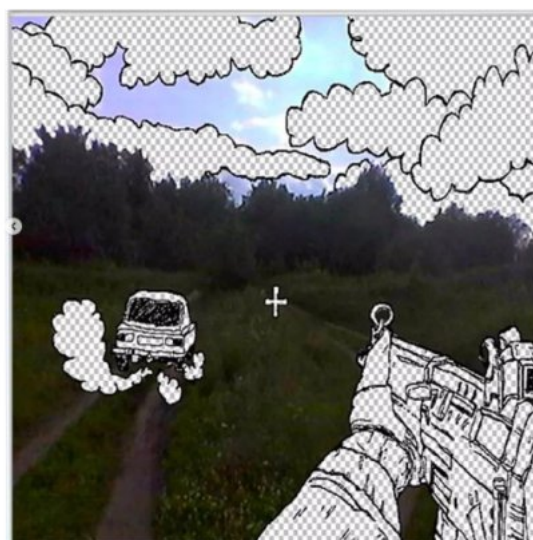
Кольорокорекція сцен + постановка деяких кадрів надихнута цим відеографом на ютубі.



Мій особистий Instagram Sorokaodinoka:

https://www.instagram.com/p/CvXOGsNyBv/?img_index=1

Серія робіт “Інтернет мистецтво буде жити вічно” була зроблена в стилі доповнених малюнків поверх фото і це полягло в концепцію того, що мальовані анімації використовується поверх відео в моїй магістерській роботі.



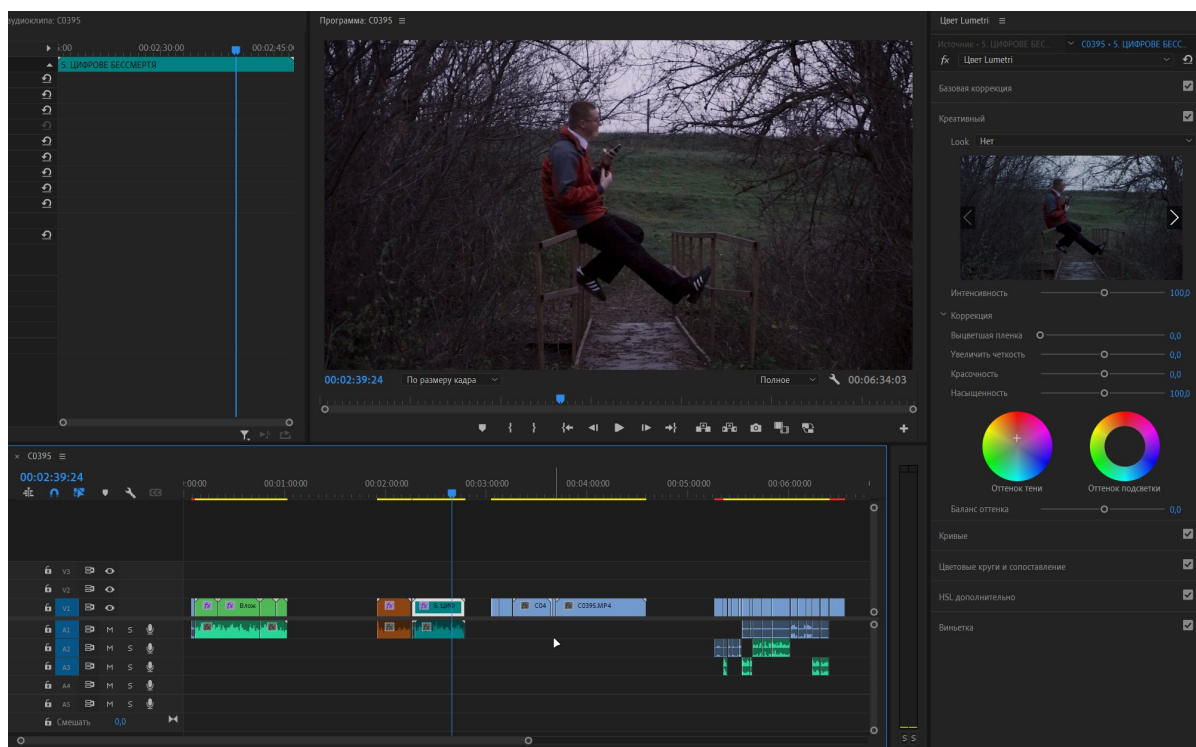
https://www.instagram.com/p/CICLO08LiB8/?img_index=1



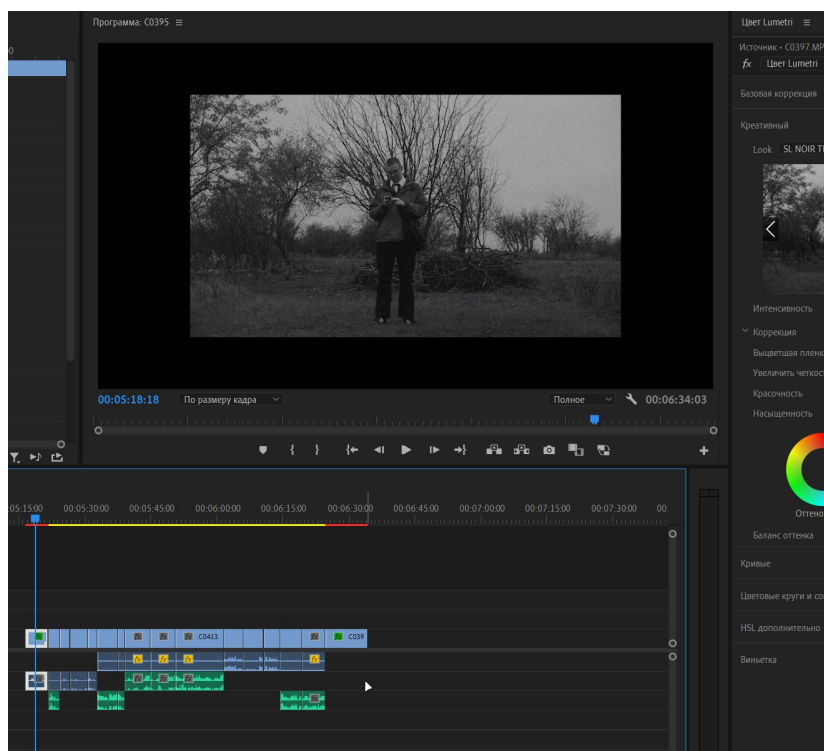
Робота яка була зроблена мною, теж в виконанні доповненої реальності.

Додаток Б: пошукові рішення варіанти

(творчі розробки та фінальне створення)



Монтажна розробка проекту.



Під час монтажу було вирізано половину матеріалу відео.