

**Альона Берегельська,**

мол. наук. співроб.,

Національна бібліотека України імені В. І. Вернадського,

Україна, Київ

## **БІБЛІОТЕЧНІ ТА МУЗЕЙНІ УСТАНОВИ ПЕРЕД ІННОВАЦІЙНИМИ ВИКЛИКАМИ СУЧАСНОГО СУСПІЛЬСТВА**

У статті висвітлено феномен інтерактивного мистецтва та діяльність перших українських медіа-художників. Розкрито стан розвитку цифрових музеїв як джерела комплектування національних інформаційних фондів. Досліджено рівень і напрями розвитку цифрових музеїв та медіа-мистецтва в Україні, їх місце в сучасному культурному середовищі та функцію бібліотек у зв'язку з цим. Розглянуто перспективи та пріоритети для таких закладів, співпраця мистецтва і новітніх технологій, чому зокрема може сприяти проект Порядку обліку музейних предметів в електронній формі, запропонований Українським центром культурних досліджень.

Досліджено нову хвилю розвитку медіа-мистецтва в Україні та рівень популяризації інтерактивного мистецтва на прикладі найбільшого центру сучасного мистецтва в Центральній і Східній Європі – PinchukArtCentre. Проаналізовано роботи сучасних медіа-митців, які мають змогу демонструвати результати своїх експериментів з новим матеріалом, новітніми технологіями.

*Ключові слова:* мистецтво, бібліотечні та музейні установи, медіа-арт, цифровий простір, інноваційні концепції, комплектувальники інформаційних фондів, цифрове мистецтво, культурна спадщина.

Роль установ пам'яті неможливо переоцінити в умовах трансформації ціннісних орієнтирів: вони виступають як охоронці вічних ідеалів і сприяють формуванню в українському суспільстві нової системи цінностей.

Проте сучасні бібліотечні, музейні установи поставлені в жорсткі умови необхідності оновлення форм своєї роботи у зв'язку з розвитком цифрового середовища, активізацією інформаційної діяльності в Інтернеті. Саме тому працівники культурно-освітніх установ, у тому числі бібліотек і музеїв, змушені шукати нові підходи у своїй роботі, підлаштовувати їх під сучасні вимоги суспільства.

Майбутній розвиток бібліотечної і музейної справи стає все більш тісно пов'язаним з розвитком мережі Інтернет та музейних сайтів. Інформація, розміщена на музейних сайтах, стає доступною величезній аудиторії людей (у тому числі фахівцям, які працюють у різних музеях).

Тенденція розвитку така, що все більша кількість музейних сайтів починає жити за законами Інтернету, розширюючи доступ віртуальним відвідувачам до них і залучаючи все більше число людей у процеси комплектування, збереження, вивчення й популяризації артефактів, які представляють матеріальну і духовну історію у віртуальних музеях.

З появою мережі Інтернет і розвитком мережевих технологій музеї та інші установи – акумулятори культурної спадщини починають переосмислювати свої завдання і можливості. І в наш час для відвідування найбільших скарбниць світової культури достатньо мати комп'ютер з виходом в Інтернет.

Можна не боятися, що незабаром картини в музеях витіснять гаджети, а мистецтво орієнтуватиметься на створення презентацій і будуватиметься на інтерактивних технологіях. Передумови для розвитку і такого напрямку популяризації художньої інформації вже є. Наприклад, художник Leo Caillard уявив собі мистецтво майбутнього в гаджетах. Ніхто не знає, напевно, як це виглядатиме, але одне безсумнівно – бібліотеки з паперовою картотекою і музеї без електронних нововведень – це атрибути минулого [1].

Люди майбутнього, очевидно, трансформують систему світосприймання, будуть усвідомлювати світ краси не так, як ми і наші сучасники. У зв'язку з цим варто згадати хоча б, як у радянські часи зневажали авангард. А нині спробуйте знайти хоч одну виставку чи музей без художників-авангардистів. Мода на художні цінності завжди змінюється.

Адаптація бібліотек і музеїв до реалій цифрового простору вже сьогодні вимагає активної участі їх у системі інформаційних обмінів – вони покликані організувати обмін інформацією в мережевому гетерогенному середовищі. Ключовим механізмом успішної участі бібліотек у процесах формування та використання цифрового контенту має стати керування інформаційними пріоритетами користувачів. Технологія визначення та формування інформаційних пріоритетів нині стає однією з найважливіших для орієнтації в екзобайтах цифрового контенту. Для формування інформаційного впливу в медіа-середовищі знадобиться значно активніша участь бібліотек (організаційні, інтелектуальні, фінансові зусилля) в найбільш масових інтернет-ресурсах: пошукових машинах, соціальних мережах, блогосфері тощо.

Відповідаючи на виклики сьогодення, науковий колектив відділу образотворчих мистецтв Національної бібліотеки України ім. В. І. Вернадського (далі – НБУВ) активізує свою діяльність за такими напрямками:

– у сфері наукових досліджень – науково-дослідна робота з проблем бібліографії образотворчого та галузевого бібліотекознавства, образотворчого джерелознавства, національної бібліографії образотворчих видань. Ведеться робота над підготовкою наукових каталогів «Мідні гравірувальні дошки українських друкарень XVII–XIX ст. З фондів Національної бібліотеки України ім. В. І. Вернадського», «Архітектура України на поштових листівках початку XX ст.», «Гравіровані портрети з фондів Національної бібліотеки України ім. В. І. Вернадського»;

– у науково-прикладній сфері – забезпечення наукової організації, функціонування та використання фонду образотворчих видань та оригіналів графічного мистецтва НБУВ, введення образотворчих джерел у бібліографічний обіг (підготовка та видання наукових каталогів, ведення бібліографічних баз даних), створення резервних цифрових копій унікальних та рідкісних документів, популяризація вітчизняної та світової художньої культури;

– науково-методична робота – розробка й підготовка методичних матеріалів з питань особливостей каталогізації та наукового бібліографічного опису образотворчих видань (книг, альбомів, аркушевих образотворчих видань, оригіналів графічного мистецтва).

– забезпечення інформаційного обслуговування користувачів НБУВ фондами відділу та інформацією із широкого кола питань теорії та історії українського та зарубіжного мистецтва (архітектури, скульптури, живопису, графіки, декоративно-прикладного, народного мистецтва, дизайну).

– здійснення міжнародних наукових і культурних зв'язків з бібліотеками, музеями, художніми галереями, науковими інституціями, видавництвами, кіностудіями, телекомпаніями тощо.

Інформацію про фонди користувачі отримують у читальному залі відділу образотворчих мистецтв через традиційні алфавітні і систематичні каталоги, тематичні картотеки та окремі тематичні бібліографічні бази даних.

Книжкові фонди відображено також у генеральному та читацьких каталогах основного приміщення бібліотеки. Інформацію про фонди відділу можна отримати з наукових каталогів та публікацій співробітників відділу.

З 2003 р. ведеться робота над створенням електронного каталогу українського плаката 1914–2007 рр. [2].

Перед бібліотечним та музейним співтовариством постає завдання створити нові умови комунікації, які б слугували покращенню розуміння, орієнтації та самоосвіти користувачів. Бібліотекам, які бажають вступити у віртуальний цифровий простір, важливо сформувати стратегію розвитку «свого», специфічного і сучасного комунікаційного середовища: змінити орієнтацію діяльності в медіа-середовищі зі створення контенту на дослідження інформаційних потреб користувачів; позиціонувати себе як сучасне, суспільно значуще джерело інформації, використовуючи для цього всі продукти та послуги, здатні запропонувати аудиторії більш глибоку й цікаву концепцію самореалізації; створити та постійно підтримувати імідж, що виокремить бібліотеки з-поміж інших учасників віртуального простору; запропонувати новий, більш дружній образ бібліотеки, за яким стоять реальні люди; заохочувати внесок користувачів (коментарі, конструктивна критика) у діяльність бібліотечних веб-проектів; застосовувати технології соціального медіа-маркетингу, соціальні форми кооперації, обміну та самоорганізації і т. ін.

Щодо створення цифрового архіву українського медіа-мистецтва доцент кафедри культурології НПУ ім. М. Драгоманова, куратор Відкритого архіву українського медіа-мистецтва (Фундація ЦСМ), Я. Пруденко зазначила: «У світлі останніх подій мені видається надзвичайно важливим створення культурної пам'яті України. Час доведення, що такий сучасний феномен української художньої культури, як медіа-мистецтво, заслуговує на дослідження, архівацію, збереження та розвиток в Україні, був довгим.

Відкритий архів українського медіа-арту був створений 2009 року, коли я почала опрацьовувати архіви VHS-касет куратора О. Соловйова та Центру сучасного мистецтва у Києві. Розпочавшись як незалежний кураторський проект, ВАУМА мав партнерську підтримку ЦСМ, завдяки якій відбувалося оцифрування українського медіа-мистецтва, а також було засновано освітню програму «Криві дзеркала: історія українського медіа-мистецтва у словах та рухомих картинках», присвячену розвитку українського медіа-арту від початку 1990-х у різних куточках України» [3].

З 2013 р. ВАУМА має підтримку Національного центру О. Довженка, де віднині зберігатимуться копії усіх артефактів українського медіа-мистецтва. На сайті ВАУМА представлено роботи художників, кураторські тексти дослідників українського медіа-мистецтва з регіонів розвитку медіа-арту в Україні (Київ, Львів, Одеса, Харків, Херсон), архів статей,

каталогів та програм виставок і фестивалів, присвячених українському медіа-мистецтву. На сайті представлено усіх українських художників, кураторів та дослідників, які займалися чи займаються медіа-артом.

Інтерес до історії та актуального процесу українського медіа-мистецтва Я. Пруденко відзначено на численних презентаціях Відкритого архіву українського медіа-мистецтва, проведених у Києві на фестивалі LINOLEUM, у Львові на фестивалі актуального мистецтва, у Харкові на фестивалі Non Stop Media, у Дніпрі на фестивалі «Конструкція на резиденції сучасного мистецтва» на о. Бірючий, у Центрі досліджень історії (Акви-Терме, Італія), на фестивалі Multiplace (Жиліна, Словаччина), на конференції Media Art History (Рига, Латвія).

Надалі архів підтримує такі напрями досліджень: українська медіа-археологія, український sound art, історія розвитку театральної сценографії з використанням нових медіа в Україні. Разом з видавництвом «Основи» архів планує видати «Антологію українського медіа-мистецтва», де буде представлено історію медіа-арту часів незалежної України.

БАУМА відкритий до співпраці з художниками, кураторами, дослідниками, волонтерами, меценатами, які прагнуть створювати культурну пам'ять співпраці мистецтва та технологій в Україні.

Отже, адаптація бібліотек до цифрового медіа-середовища стає шансом оновлення форм бібліотечної роботи. Наскільки його реалізація буде продуктивною, залежатиме від системності, оперативності, технологічної та економічної доцільності проектів, а також від урахування їхньої соціальної значущості в умовах розвитку інформаційного простору.

На сьогодні Український центр культурних досліджень при Міністерстві культури України спільно з Українським центром розвитку музейної справи запропонували для громадського обговорення опублікований на сайті проект Порядку обліку музейних предметів в електронній формі [4].

Цей проект визначає основні вимоги до організації обліку музейних предметів в електронній формі та встановлює загальні правила використання електронних облікових даних. Під час роботи над проектом було проаналізовано такі стандарти, як Conceptual Reference Model (CIDOC CRM), Стандарт музейної документації та управління колекціями SPECTRUM (Collection Trust), CDWA Lite, Museumdat, LIDO тощо.

Важливою складовою запропонованого документа є вміщені в додатках вимоги щодо уніфікації метаданих для опису музейних предметів та супутньої облікової інформації. Саме цей блок має першочергове значення для

комплексу практичних дій щодо формування єдиного інформаційного поля про музейні предмети та колекції. Зокрема, з метою уніфікації логічних моделей облікових баз даних Порядок передбачає орієнтацію на онтологічний стандарт CIDOC CRM.

Також проект Порядку визначає стандартизований формат обміну даними про музейні предмети та колекції. Документ містить опис XML-схеми, що визначає набір елементів даних та атрибутів для представлення музейних предметів й колекцій, а також супутніх відомостей у контексті виконання облікових процедур та операцій. Схема передбачає можливість фіксації атрибутів у контексті як історичних подій, так і облікових процедур, а також документування процесу пізнання, уточнення та зміну відомостей про предмет.

У березні 2016 р. доопрацьований документ був переданий до Міністерства культури України з метою забезпечення широкого громадського обговорення [5].

Разом з розвитком цифрових музеїв, можна констатувати й нову хвилю інтересу до медіа-мистецтва в Україні, що відображається сьогодні в кількох важливих аспектах: вона формується молодим поколінням художників, яке вже виросло за клавіатурою, та молодим поколінням теоретиків, які прагнуть створювати інноваційні концепції та оновлюють розвиток медіа-мистецтва в Україні; а також у розробках культурологічних інституцій, які останнім часом виявляють все ще кволий, але дедалі більший інтерес до співпраці мистецтва і новітніх технологій. Усі ці продукти є важливим джерелом комплектування сучасних бібліотек.

Якщо говорити про проблему акумуляції продуктів медіа-мистецтва (або цифрового мистецтва) сучасними інформаційними центрами, у тому числі бібліотечними, її зміст включає в себе як об'єкта комплектування як твори традиційного мистецтва, перенесені в нове середовище, на цифрову основу, яка імітує первісний матеріальний носій (цифрова фотографія), так і принципово нові види художніх творів, основним середовищем існування яких є комп'ютерне середовище і куди вписується і цифровий живопис (малюнок створюється від початку до кінця на комп'ютері), і демосцена, pixel art, гіпертекстова література і т. ін. [6].

Перші українські медіа-художники – це переважно живописці, які експериментують з новим матеріалом – новітніми технологіями. Вони працюють з живописом, відео, інсталяцією, перформансом, скульптурою, фотографією, нерідко поєднуючи ці елементи. Серед представників українського відеомистецтва варто назвати групу львівських худож-

ників «Фонд Мазоха» та дві постаті київських художників – К. Проценка і О. Гнилицького.

Живописець за освітою, К. Проценко на початку 1990-х знімає дві короткометражні стрічки – «Запах/Smell» (1991) і «Так/Yes» (1992). І хоча ці роботи були все ще пронизані кінематографічною естетикою, їх можна назвати перехідною ланкою від «кінобачення» до «відеобачення». Їм притаманні деякі риси відеоарту – динамізм та метафоричність. Ці роботи неодноразово включалися до програми показів українського відеомистецтва за кордоном. Власне першим відеоартом (який себе так і позиціонував) були роботи О. Гнилицького – одного з лідерів «Хвилі українського трансавангарду» та членів мистецького угруповання «Паризька комуна», якого і можна назвати першим українським медіа-художником.

Багато в чому для О. Гнилицького художня робота з технічним пристроєм була органічним продовженням його діяльності як театрального художника. Про це свідчать і його ранні роботи-інсталяції «Анаморфози. Танок смерті» (1996), «Покажи своє» (1998), і останні живописні твори, що досліджували заломлення зображення на різних дзеркальних поверхнях – «Сантехніка (автопортрет)» (2008), «Сіль/Перець (автопортрет)» (2008), «У куполі» (2008), «Крізь вікно» (2008).

О. Гнилицький був художником ренесансного типу – його роботи спираються не лише на художній, а й на ремісницький і науковий досвід. Медіа-роботи, створені разом з Л. Заяц – «Кімната» (2005), «Кімоно» (2007), «Софа» (2007), «Медіажир» (2007), «Арія тарілки» (2008), свідчать про постійну еволюцію О. Гнилицького як медіа-художника. Разом із М. Мамсіковим і Н. Філоненко О. Гнилицький зняв відео «Криві дзеркала – живі картини» (1993).

При відборі творів нового мистецтва до комплектування в національній інформаційній базі важливим орієнтиром можуть бути такі регіональні фестивалі, як «МедіаНонСтоп/MediaNonStop» (Харків), «Тера Футура/Terra Futura» (Херсон), «Тиждень актуального мистецтва» з програмою «MediaDero» та «Transformator» у Львові. Зважаючи на відсутність профільної інституції, ці фестивалі є чудовою можливістю проявити себе та навіть порівняти свої роботи з творами західних колег.

Також треба підкреслити, що впродовж останніх років значно розширився і жанровий діапазон робіт, який раніше був обмежений переважно відеоартом – найпростішим з технічних причин. На сьогодні медіа-мистецтво в Україні представлено такими жанрами, як відео-мистецтво (молодий склад ТОТЕМа, SOSka, P.E.P., УБІК, Д. Шиян,

Л. Наконечна, А. Нароніна, А. Клейтман, А. Терентьев, О. Селіщева, Р. Гаврилов), відеоінсталяція (С. Петлюк), інтерактивна інсталяція (Т. Грідяєва, А. Ліник, О. Хорошко, Ю. Кручак і Ю. Костерева), нет-арт (Ю. Кручак і Ю. Костерева, М. Шубіна), смс-арт (Р. Мінін), ексель-арт (О. Сай), піксель-арт (Ю. Алімова), кінетична скульптура (А. Надуда, А. Слойко), дигітальне вуличне мистецтво (УБІК, А. Надуда), звукова інсталяція (І. Світличний). Та, як бачимо з переліку імен у дужках, відео-мистецтво все ще переважає як технічно найпростіший жанр [7].

Що стосується інтерактивного мистецтва, то його можна розглядати як у рамках медіа-мистецтва, так і як окремий напрям творчості, враховуючи різноманітність способів його представлення.

Інтерактивне мистецтво не має єдиного, чітко окресленого джерела витоку. Дослідники, які намагаються скласти перелік його фундаментальних рис і сформулювати визначення, нашттовхуються на проблему надто великої кількості та різноманітності явищ, що становлять цей феномен.

Такий вид мистецтва засновувався насамперед на п'яти видах мистецьких практик, різним чином між собою пов'язаних й одночасно цілком відмінних. Тож його джерела і фрагменти історії є відповідно частиною історії п'яти різних тенденцій у сучасному мистецтві.

Це також означає, що інтерактивне мистецтво як цілість визначається властивостями п'яти видів сучасної мистецької творчості: кінетичне мистецтво, мистецтво дії, мистецтво інсталяції, мистецтво цифрових медій і концептуальне мистецтво. Ці практики, а також мережа зв'язків між ними, створили фундамент для розвитку інтерактивного мистецтва, надаючи йому водночас гібридного, міждисциплінарного та трансмедійного характеру [8].

У полі зору комплектувальників інформаційних фондів мають бути ресурси реалізації Комплексної міської цільової програми «Столична культура 2016–2018», затвердженої 14 квітня 2016 р. на пленарному засіданні Київської міської ради депутатів [9]. Головна мета програми – створення в столиці необхідних умов для розвитку культури, збереження культурної спадщини, підтримка розвитку етнічної, культурної, мовної та релігійної самобутності, а також реалізація нових мистецьких проєктів та заходів. У рамках програми проведено грошову оцінку пам'яток культурної спадщини та продовжено проведення паспортизації. Документом передбачено залучення приватних інвестицій для модернізації та ремонту закладів культури та архітектурних пам'яток. Окрім того, передбачено розвиток музейної експозиції Державного



історико-архітектурного заповідника «Стародавній Київ» та створення Першого підземного археологічного музею з автентичними залишками культурного шару Подолу IX–XVIII ст. й інтерактивне наповнення експозиції за найкращими світовими зразками.

Прикладом успішної реалізації такого роду програм є бібліотека дослідницької платформи PinchukArtCentre<sup>14</sup>, присвячена історії та теорії українського і зарубіжного мистецтва XX–XXI ст. Бібліотека має на меті досліджувати історію сучасного українського мистецтва через детальне вивчення біографій і творчості художників, історії інституцій та окремих явищ сучасного мистецтва в Україні. Головна мета бібліотеки – збирати, зберігати та надавати фахівцям і широкій аудиторії доступ до матеріалів, у тому числі й архівних, на які спирається робота дослідницької платформи і які висвітлюють історію українського мистецтва з кінця 1980-х років і до наших часів: до фото- і відеодокументації, газет, окремих друкованих матеріалів (запрошення, плакати, буклети) тощо. Окрім видань, що стосуються українського мистецького контексту, важливим напрямом роботи бібліотеки є збирання робіт, присвячених музейним студіям, теорії архіву та культурам кураторських практик.

Бібліотека відкрита до співпраці з усіма, хто має матеріали з історії сучасного мистецтва в Україні і хоче зробити їх доступними для ознайомлення і дослідження [10].

...Сьогодні все більше число музеїв схиляється до рішення підтримувати свій власний сайт – створювати так званий цифровий музей. Це дає змогу порівнювати такі інноваційні заклади, оцінювати претензії та пріоритети, виявляти аналогі, знаходити партнерів тощо. Останнім часом і інші інституції проявляють дедалі більший інтерес до співпраці мистецтва і новітніх технологій. Зокрема, цьому може сприяти проект Порядку обліку музейних предметів в електронній формі, запропонований Українським центром культурних досліджень при Міністерстві культури України спільно з Українським центром розвитку музейної справи.

Поряд із цифровими музеями варто відзначити й нову хвилю розвитку медіа-мистецтва в Україні та популяризацію інтерактивного мистецтва. Чого вартий лише найбільший центр сучасного мистецтва в Центральній і Східній Європі – PinchukArtCentre. На заходах подібного рівня

---

<sup>14</sup> PinchukArtCentre – найбільший та найдинамічніший центр сучасного мистецтва в Центральній і Східній Європі, створений у вересні 2006 р. українським бізнесменом і філантропом В. Пінчуком (*Прим. авт.*).

українські медіа-митці мають змогу демонструвати результати своїх експериментів з новим матеріалом, новітніми технологіями. Вони працюють з живописом, відео, інсталяцією, перформансом, скульптурою, фотографією, нерідко поєднуючи ці елементи. Бажання молодих українських художників створювати медіа-артоб'єкти підтримує наявність регіональних фестивалів, які включають у себе програму, присвячену медіа-мистецтву.

Бібліотека ж у цьому напрямі, як і завжди, може виконувати роль надійного сховища – збирати, зберігати та надавати доступ до матеріалів, на які спиратиметься робота дослідницької платформи і які висвітлюватимуть надбання сучасного українського мистецтва.

### Список використаних джерел

1. *Leo Caillard – Art Game* (Интерактивное искусство) [Электронный ресурс] // Арт Ассорти – 2012. – 30.12. – Режим доступа: <http://art-assorty.ru/2309-leo-caillard-art-game.html>. – Загл. с экрана.

2. Відділ образотворчих мистецтв [Електронний ресурс] // Національна бібліотека України імені В. І. Вернадського. – Режим доступу: <http://www.nbuv.gov.ua/node/61>. – Назва з екрана.

3. Куратор Яніна Пруденко щодо створення цифрового архіву українського медіа-мистецтва [Електронний ресурс] // Ідея, Імпульс, Інновація. – Режим доступу: <http://www.i3grants.org/uk/articles/193>. – Назва з екрана.

4. Громадське обговорення проекту Порядку обліку музейних предметів в електронній формі [Електронний ресурс] // Міністерство культури України : офіц. сайт. – 2016. – 11.03. – Режим доступу: [http://mincult.kmu.gov.ua/control/publish/article?art\\_id=245066048](http://mincult.kmu.gov.ua/control/publish/article?art_id=245066048). – Назва з екрана.

5. Стандартизація електронного музейного обліку в Україні: ще один крок [Електронний ресурс] // Prostir.museum. – 2016. – 16.03. Режим доступу: <http://prostir.museum/ua/post/36826>. – Назва з екрана.

6. Комп'ютерне мистецтво [Електронний ресурс] // Вікіпедія – 2014. 1.09. – Режим доступу: [https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B5\\_%D0%BC%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%86%D1%82%D0%B2%D0%BE](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B5_%D0%BC%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%86%D1%82%D0%B2%D0%BE). – Назва з екрана.

7. *Оленев О.* Цифрові технології початку XXI ст.: Від відеомистецтва до нет-арту [Електронний ресурс] / О. Оленев // Сучасне мистецтво. – 2014. – Вип. 10. – С. 109–116. – Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/S\\_myst\\_2014\\_10\\_15](http://nbuv.gov.ua/UJRN/S_myst_2014_10_15). – Назва з екрана.

8. Депутати затвердили цільову програму «Столична культура 2016–2018» [Електронний ресурс] // Київська міська рада : офіц. веб-сайт. – 2016. – 14.04. – Режим доступу: <http://kmr.gov.ua/uk/content/deputaty-zatverdily-cilovu-programu-stolychna-kultura-2016-2018>. – Назва з екрана.

9. Press Release in Ukrainian [Електронний ресурс] // Future Generation Art Prize. – 2017. – 23.02. – Режим доступу: <http://www.futuregenerationartprize.org/en/press/157676>. – Назва з екрана.

10. Бібліотека [Електронний ресурс] // PinchukArtCentre. – 2017. – Режим доступу: <http://pinchukartcentre.org/ru/library>. – Назва з екрана.

## References

1. Caillard, Leo (2012). Art Game (Interaktivnoie iskusstvo) [Art Game (Interactive Art)]. *Art Assorti*. Retrieved from <http://art-assorty.ru/2309-leo-caillard-art-game.html> [in Ukrainian].

2. Viddil obrazotvorchykh mystetstv [Department of Fine Arts]. Natsionalna biblioteka Ukrainy imeni V. I. Vernadskoho. [www.nbuv.gov.ua](http://www.nbuv.gov.ua). Retrieved from <http://www.nbuv.gov.ua/node/61> [in Ukrainian].

3. Kurator Yanina Prudenko shchodo stvorennia tsyfrovoho arkhivu ukrainskoho media-mystetstva [Curator Janina Prudenko on creating a digital archive of Ukrainian media art]. (2013). *Ideia Impuls Innovatsiia – Idea Impulse Innovation*. Retrieved from <http://www.i3.grants.org/uk/articles/193> [in Ukrainian].

4. Hromadske obhovorennia proektu poriadku obliku muzeinykh predmetiv v elektronniy formi [Public discussion of the project of the order of registration of museum objects in electronic form]. (2016). *Ofitsiyniy sait Ministerstva kultury Ukrainy – Ministry of Culture of Ukraine. Official Website*. Retrieved from <http://mincult.kmu.gov.ua> [in Ukrainian].

5. Standartyzatsiia elektronnoho muzeinoho obliku v Ukraini: shche odyn krok [Standardization of electronic museum accounting in Ukraine: one more step]. (2016). *Prostir.museum*. Retrieved from <http://prostir.museum/ua/post/36826> [in Ukrainian].

6. Komp'uterne mystetstvo [Computer art]. (2014). Wikipedia. [https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B5\\_%D0%BC%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%86%D1%82%D0%B2%D0%BE](http://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B5_%D0%BC%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%86%D1%82%D0%B2%D0%BE) [in Ukrainian].

7. Oleniev, O. (2014). Tsyfrovi tekhnolohii pochatku XXI stolittia: Vid

videomystetstva do net-artu [Digital technologies of the beginning of the XXI century: From video art to net-art]. *Suchasne mystetstvo – Contemporary Art*, no.10, pp. 109–116. Retrieved from [http://nbuv.gov.ua/UJRN/S\\_myst\\_2014\\_10\\_15](http://nbuv.gov.ua/UJRN/S_myst_2014_10_15) [in Ukrainian].

8. Deputaty zatverdily tsilovu prohramu «Stolychna kultura 2016–2018» [The deputies approved the target program «Capital Culture 2016–2018»]. (2016). Kyivska miska rada. *kmr.gov.ua*. Retrieved from <http://kmr.gov.ua/uk/content/deputaty-zatverdily-cilovu-programu-stolychna-kultura-2016–2018> [in Ukrainian].

9. Press Release in Ukrainian. (2017). Future Generation Artprize. *www.futuregenerationartprize.org*. Retrieved from <http://www.futuregenerationartprize.org/en/press/157676> [in English].

10. Biblioteka [Library]. (2017). PinchukArtCentre. *pinchukartcentre.org*. Retrieved from <http://pinchukartcentre.org/ua/research – platform/library> [in Ukrainian].

Стаття надійшла до редакції 10.10.2018.

**Alyona Beregelska,**

Junior Research Associate,

V. I. Vernadsky National Library of Ukraine,

Ukraine, Kyiv

**Library and Museum Institutions Facing the Innovative Challenges of Modern Society**

The paper highlights the phenomenon of interactive art and the activities of the first Ukrainian media artists. The state of the development of digital museums as a source for the acquisition of national information funds were revealed. The level and directions of development digital museums and media art in Ukraine, their place in the modern cultural environment and the function of libraries in this regard were studied.

Perspectives and priorities for such establishments, cooperation of art and the latest technologies are examined, and in particular, the project of the Procedure for the registration of museum objects in electronic form, proposed by the Ukrainian Center for Cultural Studies, could help in particular.

The new wave of media art development in Ukraine and the level of popularization of interactive art are studied on the example of the largest center of contemporary art in Central and Eastern Europe - the PinchukArtCentre. The work of modern media artists, who are able to demonstrate the results of their experiments with new material, the latest technologies were analyzed.

*Keywords:* art, library and museum institutions, media art, digital space, innovative concepts, completers of information funds, digital art of cultural heritage.