

Та втрачені: ресторан «Театральний», дитяче кафе, ресторан «Козачий дозор», улюблене місце запорізької богеми кафе «Париж» (в його зникненні винен не тільки російський обстріл), готель «Інтурист», приміщення індустріального інституту, студентський клуб машинобудівного інституту, спортивний комплекс на о. Хортиця.

Вціліли тільки ККЗ ім. О. Довженка та бар на вул. Лермонтова. За словами мистецтвознавиці Запорізького обласного художнього музею Людмили Іванівни Травень: «З великого творчого доробку, на жаль, збереглися тільки дві роботи: перший рельєфний розпис по штукатурці “Флора” (тепер це кафе “Сюрприз”) та масштабні фрески за мотивами творів О. Довженка у однойменному кінотеатрі».

Там же, у фое кінотеатру — барельєф Олександра Петровича Довженка, автор — запорізький скульптор Олександр Жолудь. І є роботи майстра по металу Медера. Не питаючи автора, його пофарбували, мабуть, бажаючи додати новизни роботі, та... треба було ж спитати автора.

Рік тому, до ювілею закладу, був підготовлений матеріал щемних спогадів на сайті нашої газети: <https://mig.com.ua/ru/kynoteatr-ymeny-dovzhenko-v-zaporozhe-voptomunaniya-k-iubyleiu/>

І тепер, не питаючи ані авторів, ані цікавлячись думкою глядачів та що там — запоріжців, які залюблені в цю красу, у закладі планують за 4,5 млн гривень робити «демонтаж старих перегородок, облицювання стін»? Яким чином? І як це вплине на твори монументального мистецтва? Чи вціліють вони? Хто дасть відповідь?

*О. Бірвова*

## **ІСТОРІЯ УКРАЇНИ В ЦИФРОВОМУ ФОРМАТІ**

*О. Birova*

### **HISTORY OF UKRAINE IN DIGITAL FORMAT**

У сучасному світі цифрові технології впроваджуються в усі сфери життя. Особливо активно вони використовуються в освітній та науковій галузях. Активним поштовхом до використання онлайн-навчання стала світова пандемія. Але цифрова історія існувала ще з середини ХХ ст.

Її поява була пов'язана з використанням цифрових технологій для обробки джерельних та статистичних даних з історії. Популяризувати історичні джерела і надавати загальний доступ до них, використовуючи інтернет. Створення цифрових архівів, використання інтерактивних карт, візуалізація за допомогою ігрових технологій.

Одним зі способів використання цифрових технологій у вивченні історії є ігровий формат. Саме такий досвід був запроваджений у деяких європейських країнах. Інтерактивні завдання з використанням віртуальної реальності без імерсії. З квізами та завданнями, які дозволяють перейти на наступний рівень і при цьому вивчати новий історичний матеріал.

В інформаційному навчальному просторі часто використовується відеоформат. Це змонтовані відео з картами та пізнавальним матеріалом. Також це записані інтерактивні лекції з використанням анімаційного матеріалу.

Уроки та навчання все частіше використовують інтернет-платформи та додатки. Найпоширенішою є платформа “YouTube”, де викладаються навчальні матеріали та проводяться лекції в реальному часі. Навчання також може використовувати великі

навчальні платформи, які мають структуровані курси та надають доступ до відео учням з усього світу.

Додаткові тренувальні тренажери можуть створюватися за допомогою чат-ботів. Такі державні боти сьогодні існують для підготовки до НМТ, де матеріал розбитий на різні категорії: дати, персоналії, карти тощо.

Таким чином, історія України сьогодні може викладатися у віртуальному просторі. Переваги такого формату — це доступність, з будь-якої країни світу учні мають доступ до викладених матеріалів, також цікавий ігровий формат вивчення нового матеріалу. Для науковців — можливість працювати з цифровою літературою та оцифрованими архівними документами.

*Р. Пацовський*

## **ЦИФРОВИЙ МУЗЕЙ НА ПЕРЕТИНІ МУЗЕЄЗНАВСТВА ТА КРИМІНАЛІСТИКИ**

*R. Patsovskiy*

### **DIGITAL MUSEUM AT THE INTERSECTION OF MUSEOLOGY AND FORENSICS**

Цифрова фіксація музейних колекцій відкриває нові горизонти для їх вивчення, збереження та забезпечення доступу. Проте процес цифрового документування вимагає високої точності при відтворенні кольорових характеристик та розмірів експонатів.

При використанні скануючих пристроїв і фотокамер для цифрової фіксації музейних предметів часто виникають проблеми, пов'язані з викривленням кольоропередачі та геометрії форм. Різноманітні технології обробки зображень мають свої обмеження. Так особливості сенсорів фотокамер та параметри освітлення, такі як температура і інтенсивність світла, можуть призводити до зміщення відтінків і втрати текстурних деталей, що є критичним при оцифруванні предметів односторонньо.

Геометричні викривлення також є поширеними, зокрема при використанні об'єктивів з широким кутом огляду або при некоректних налаштуваннях камери. Перспективні викривлення та деформація пропорцій вимагають значних зусиль для їх корекції на етапі постобробки. У цьому контексті застосування методів, розроблених у криміналістиці, таких як перспективне вирівнювання і уточнення масштабу, стає особливо актуальним. Криміналістичні лінійки та кольорові шкали, зокрема Pantone, відіграють важливу роль у забезпеченні точності цифрового документування. Криміналістичні лінійки призначені для точного вимірювання об'єктів і оснащені мітками, які забезпечують збереження масштабу на фотографіях. Вони дозволяють фіксувати геометричні параметри експонатів з високою точністю, що є важливим при роботі з дрібними та складними об'єктами, такими як гудзики, наруканні та нагрудні знаки, нагороди, ювелірні вироби, мініатюрні скульптури або предмети з рельєфними поверхнями. Використання таких лінійок запобігає помилкам масштабування, роблячи цифрові копії точнішими та придатними для наукового аналізу.

Кольорова шкала Pantone є світовим стандартом для опису кольорів. Вона особливо важлива при оцифруванні музейних об'єктів, де точна передача кольорової палітри має вирішальне значення. Текстильні вироби, живопис, наруканні знаки та погони мають складні кольорові переходи і нюанси, які можуть бути втрачені при неправильній цифровій обробці. Шкала Pantone дозволяє стандартизувати кольори