

## DIGITAL-ТЕХНОЛОГІЇ ТВОРЧОЇ САМОРЕАЛІЗАЦІЇ ОСОБИСТОСТІ ЗА УМОВ ДУХОВНОЇ КРИЗИ

### DIGITAL TECHNOLOGIES OF CREATIVE SELF-REALIZATION PERSONALITIES IN CONDITIONS OF SPIRITUAL CRISIS

У статті обґрунтовується актуальність проблеми дослідження, що зумовлена необхідністю мобілізації внутрішніх ресурсів людей для їх самореалізації в період глобальної пандемії. Мета статті передбачає розкриття креативного потенціалу digital-технологій для творчої самореалізації особистості в умовах духовної кризи суспільства. У змісті статті висвітлюються особливості використання digital-технологій для творчої самореалізації особистості в цифровому арт-просторі. Розкривається значення digital-технологій у здійсненні психологічного впливу цифрового мистецтва на прояви творчої уяви, активізацію несвідомих процесів, розвиток самореалізації особистості в період карантину. Узагальнюється досвід використання креативного потенціалу digital-проектної технології, технології Touch Screen, «Голограма», «Захоплення рухом», «Кіберформанс». Зазначається, що поєднання творчого виконання та технологічних рішень цифрового мистецтва (створення відеопроекції, голограми, комп'ютерної графіки, звукової палітри, інсталяцій, перформансу, монтажу, спецефектів) сприяє формуванню оригінальних цифрових уявлень, умінню моделювати тривимірний арт-простір. Розглядаються принципи роботи програм «Life-Forms» і «TouchDesigner», що мають необмежені можливості для творчої самореалізації особистості. Наголошується на діяльності творчих об'єднань, художніх майстерень і арт-студій як ресурсних центрів для прояву ініціативи, генерування нових ідей та творчої самореалізації в онлайн-режимі. У висновках підкреслюються значущість digital-технологій як дієвого інструментарію творчої самореалізації в період духовної кризи. Доводиться, що використання digital-технологій сприяє створенню віртуальної, доповненої або змішаної реальності, встановленню комунікативної взаємодії в багатоканальному форматі, розумінню ціннісного смислу зразків сучасної творчості та естетики високого мистецтва.

**Ключові слова:** digital-технології, творча самореалізація, арт-проекти, духовна криза.

The article substantiates the urgency of the research problem, which is due to the need to mobilize internal resources of people for their self-realization during the global pandemic. The purpose of the article is to reveal the creative potential of digital technologies for creative self-realization of the individual in a spiritual crisis of society. The content of the article highlights the features of the use of digital technologies for creative self-realization of the individual in the digital art space. The importance of digital technologies in the implementation of the psychological impact of digital art on the manifestations of creative imagination, activation of unconscious processes, the development of self-realization of the individual during quarantine. The experience of using the creative potential of digital design technology, Touch Screen technologies, "Hologram", "Hobby", "Cyberformance" is summarized. It is noted that the combination of creative performance and technological solutions of digital art (creation of video projection, hologram, computer graphics, sound palette, installations, performance, editing, special effects) promotes the formation of original digital ideas, the ability to model three-dimensional art space. The principles of operation of the Life-Forms and TouchDesigner programs, which have unlimited opportunities for creative self-realization of the individual, are considered. Emphasis is placed on the activities of creative associations, art workshops and art studios as resource centers for initiative, generating new ideas and creative self-realization online. The conclusions emphasize the importance of digital technologies as an effective tool for creative self-realization during the spiritual crisis. It is proved that the use of digital technologies contributes to the creation of virtual, augmented or mixed reality, the establishment of communicative interaction in a multi-channel format, understanding the value of examples of contemporary art and aesthetics of high art.

**Key words:** digital technologies, creative self-realization, art projects, spiritual crisis.

УДК 159.9:7.01

DOI <https://doi.org/10.32843/2663-5208.2022.34.8>

**Сова М.О.**

д.пед.н., професор,  
професор кафедри психології  
та соціології  
Державний податковий університет

**Деніжна С.О.**

к.пед.н.,  
доцент кафедри психології та соціології  
Державний податковий університет

**Постановка проблеми.** Глобальна криза, що зумовлена масштабним розповсюдженням пандемії, показала необхідність певних перетворень у свідомості та діяльності людей, їх адаптації до непередбачених умов епідеміологічної ситуації. Досить чутливою сферою до незвичних умов існування, самореалізації особистості в існуючій дійсності є художня творчість. Адже протягом всієї історії людства вона відчувала потрясіння різних масштабів, що зумовлювало потребу в переосмисленні цінностей, оновленні аксіологічної основи художньої творчості та необхідність трансформацій в духовному житті суспільства.

Як відомо, сучасна епідеміологічна ситуація характеризується, з одного боку, відтворенням вже складених в історії патернів (епідемії чуми, грипу «іспанка»), а з іншого – окресленням пріоритетних векторів трансформації ціннісних інтенцій, котрі будуть формувати аксіологічне підґрунтя нової реальності, якої, на жаль, нам не уникнути. Відтак у зразках духовної скарбниці активізуються форми прояву несвідомих процесів, творчої уяви та фантазії, інтуїції та осяяння.

Перетворення у духовному світі людей, що виникають в кризові періоди, значною мірою впливають на актуалізацію нерозкритих ресурсів особистості в незвичних

умовах існування, розвиток її здатності реалізувати свій творчий потенціал у цифровому середовищі. Вимушені обмеження та ізоляція за умов пандемії є глобальним викликом для кожної особистості і потребують мобілізації вольових зусиль для подолання перешкод карантинного періоду.

Певна річ, у такі переломні моменти здійснюється прорив у творчості, встановлюються нові соціальні зв'язки, виникають неординарні ідеї, розробляються оригінальні проекти майбутнього.

У зв'язку з цим виникла потреба в дослідженні особливостей творчої самореалізації особистості як процесу, що характеризується самоактуалізацією її творчого потенціалу в цифровому арт-просторі культури в кризовий період. Тому актуальності набуває дослідження проблеми використання digital-технологій для творчої самореалізації особистості в умовах духовної кризи.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій** з проблеми, що розглядається, свідчить про інтерес науковців до переосмислення цінностей, створення концепцій самореалізації творчого потенціалу особистості. Сучасні концепції, в яких розкриваються проблеми трансформації традиційних цінностей, виступають реакцією на соціальні потрясіння, вимушене відчуження, невизначеність і почуття тривоги, викликані глобальною кризою.

Дослідники зазначають, що сучасна творчість прагне до відображення нової реальності засобами digital-технологій, до включення нових арт-проектів у різні сфери духовне життя суспільства.

У контексті поставленої проблеми на особливу увагу заслуговує концепція генеративного мистецтва, яка була вперше застосована дослідником Йеном Гудфеллоу з використанням технології GAN, створеної на базі теорії штучного інтелекту. Дана технологія використовується при виявленні подробиць фотографій, відео – та аудіо-матеріалів і тексту, а також при трансформації малюнків у фото-реалістичні картини Nvidia.

Прихильники генеративного мистецтва французький філософ і митець Г. Дебор та його послідовники К.-А. Браун, М. Боден розробили концепцію «суспільства вистави», методологічним підґрунтям якої стала теорія дрейфу. Дрейф розглядався як метод швидкісного проходження крізь призму різних середовищ і пов'язувався з усвідомленням явищ психогеографічного характеру та розвитком творчо-ігрової поведінки [2, с. 20].

Г. Дебор дотримувався принципів «тотальної вистави», що розглядалась як

«процес і результат існуючого способу життя і прояв нереальності реального суспільства» [2, с. 9]. У працях Гі Дебора характеризувались особливості суспільного життя в умовах обмежень, що є досить актуальним для сучасних умов кризового періоду.

Подальшим кроком у цьому напрямі стали експертні дослідження проблем і наслідків використання digital-технологій у цифровому мистецтві. Так, Лоуренс Лессіг наголошував на необхідності прийняття заходів щодо обмеження тиражування копій цифрового мистецтва. Аналіз проблем, які виникають при розповсюдженні зразків цифрового мистецтва, надав можливість Лоуренсу Лессігу вирішити серед них суттєві, а саме: можливість багаторазового використання без змінення вихідного об'єкта; відтворення точних копій оцифрованої інформації; поширення повторних творчих комбінацій, що, тим самим, ставить під сумнів захист авторських прав [3].

Продовженням дослідницького руху в даному напрямі стала концепція NFT (невзаємозамінний токен), у якій пропонується реалізація ідеї створення програмованого цифрового дефіциту. Зазначимо, що у 2021 році вперше у світі матеріальний витвір мистецтва (картина Бенксі «Morons») перетворено на цифровий актив – створено невзаємозамінний токен (NFT), а оригінальний матеріальний екземпляр твору було знищено (спалено).

Переваги NFT полягають в обмеженні їх кількості та унікальності кожної з них. Найбільшим колом їх використання стали ігрові арт-проекти, а також колекціонування рідкісних зразків [5].

Репрезентація digital-проектів за допомогою цифрових технологій стала фактором зацікавленості та залучення широкої аудиторії до процесу творчої самореалізації у мистецтві [5].

Проте науковий інтерес сучасних дослідників значною мірою зосереджується на особливостях цифрового мистецтва, інструментах технологізації, розробці арт-проектів. Поза уваги вчених залишається роль і місце особистості в творчому процесі цифрового арт-середовища, а також функціональне призначення digital-технологій як платформи для творчої самореалізації в умовах духовної кризи суспільства. Адже впровадження арт-проектів з використанням digital-технологій відрізняється імпровізаційністю, що спричиняє психологічний вплив на внутрішній світ особистості. При цьому заглиблення у невпорядковане довкілля, поринання у випадковість явищ і подій, що

відбувається у процесі сприйняття зразків цифрового мистецтва, сприяє переструктуруванню у сфері свідомості, спонукає особистість до самовизначення та творчої самореалізації в мінливій дійсності.

На підставі викладеного слід зазначити про актуальність проблеми використання digital-технологій як засобу творчої самореалізації особистості в кризові періоди.

**Мета статті** – розкрити креативний потенціал digital-технологій для творчої самореалізації особистості за умов духовної кризи суспільства.

**Виклад основного матеріалу.** На сучасному етапі глобальної пандемії розвиток творчої самореалізації особистості відбувається в цифровому середовищі, що передбачає створення арт-проектів з використанням digital-технологій, розроблених з позицій гуманістичної парадигми.

Основними ціннісними інтенціями, які визначають особливості арт-стратегії сучасної творчості та вектори її розвитку, виступає гуманізм у новому вигляді – «гуманізм 3.0» і «нова щирість». Ці концепти є ретроспективною актуалізацією ідеї гуманізму як парадигми колективного мислення в умовах духовної кризи, екстремальних проліферацій та викликів цифрового середовища. Зауважимо, що принцип проліферації покликаний створювати теорії, які є несумісними з прийнятими точками зору, навіть якщо останні є підтвердженими й загальноприйнятими. Згідно цього принципу рекомендується створювати нові альтернативи і, навіть, заперечувати невизнання попередніх теорій.

Певна річ, гуманізм 3.0. має виступати як світогляд, центрований на цінності людського життя і як аксіологічна платформа для нового типу творчості та соціальної комунікації. Проте концепт «нова щирість», пропонується американським письменником Девідом Фостером Уоллесом, є характеристикою ментальності сучасної творчості, поверненням до екзистенційної проблематики, яка вирішується кризою призми гуманістичних цінностей в поєднанні з щирим ставленням до традиційних цінностей.

Сучасна творчість як коллаборація цифрових технологій у різних галузях – мистецтві, науки (нейрофізіології, фізики, біології, генетики), інженерії – виступає ареною зіткнення, з одного боку, – вічних цінностей, традиційних форм і методів, властивих класичній художній індустрії, з іншого, – цифрових технологій та новітніх досягнень у галузі штучного інтелекту, котрі активно включаються в процес створення та розповсюдження мистецьких

зразків у межах *science art*. Так, у міждисциплінарному арт-проекті Мерса Каннінгема на базі канадського Університету Саймона Фрейзера була створена комп'ютерна програма «Life-Forms» («Форми життя»). Дана програма дозволяла умовно створювати танець в цифровому форматі завдяки застосуванню графічних рухів. За цією програмою разом з виконанням танцю відбувається трансформація візуального образу, який у реальному часі співвідноситься з координатами тіла в просторі та виступає у вигляді відеопроекції. У такий спосіб стає можливим розширення художнього арт-простору та залучення численної аудиторії до виконавської практики.

Естетичною цінністю художньо-технологічного синтезу – поєднання музики, танцю образотворчого мистецтва та цифрових технологій – стала миттєва випадковість. Тому на увагу заслуговує «метод випадковості», презентований американським дослідником Мерсом Каннінгемом, який дозволяв умовно створювати танцювальні рухи в цифровому форматі. Крім того digital-технології використовувались для створення доповненої реальності. Ідея «континууму живого» виконання реалізується завдяки генеративним арт-практикам, що дозволяє включити художню творчість у міждисциплінарний дискурс природничих і гуманітарних наук.

Використання цього «методу випадковості» передбачає: а) створення композиції на основі миттєвих задач-аргументів; б) застосування алгоритму дій, який зумовлює випадковість і подійність; в) реалізацію принципу алеаторики (вибіркова послідовність рухомих фраз у танці за допомогою жеребкування), згідно якого здійснюється цифрове втілення довільного танцювального руху. Такі умовні позначення, як кульмінація, конфлікт, вирішення, причина і наслідок, ігноруються, оскільки зорієнтовані на відображення реального психологічного стану людини.

У контексті психологічного спрямування цифрового мистецтва особливого значення набуває концепт «ЗаTouchення як арт-стратегія карантинного періоду. У цьому концепті гра слів дозволяє позначити розташовані поряд смислові конотації, а саме: буквально «заточення», в якому опинилось суспільство, що спричиняє доцільність використання технології Touch Screen – дій на сенсорних екранах різних гаджетів, зокрема на багатьох платформах арт-проектів, реалізованих у віртуальному форматі.

Зауважимо, що арт-стратегію, незалежно від специфіки продукту творчості,

характеризує наявність специфічного *арт-простору* (локації), наприклад: арт-майданчик, виставка, вистава. При цьому управління творчими проектами локалізуються віртуально. У арт-просторі розгортання певної арт-практики дублюється в цифровому форматі. Просторові трансформації призводять до проліферації з притаманним їй розмаїттям, що, у свою чергу, сприяє різнобічній творчій самореалізації особистості.

Реалізація принципу проліферації передбачає створення оптимальних умов для самостійного пошуку оригінальних знахідок, виникнення інсайту, актуалізації нестандартних рішень з використанням digital-технологій. Так відкриваються широкі можливості для прояву творчої ініціативи та свободи самовираження особистості в цифровому просторі сучасної дійсності.

Ресурсним майданчиком для творчої самореалізації особистості є творчі онлайн-об'єднання, діяльність яких передбачає вільне втілення креативною особистістю своїх ідей, реалізацію власних задумів і, тим самим, збагачення духовної скарбниці сучасними зразками цифрового мистецтва. До особливостей діяльності творчих онлайн-об'єднань, лабораторій, майстерень, студій слід віднести можливість розробляти арт-проекти та здійснювати пошук нових творчих рішень в дистанційному форматі; співпрацювати з широкою аудиторією в соціальних мережах.

При впровадженні арт-проектів набули популярності такі *форми* організації, як: створення тренду творчого об'єднання; «поринання» в медіаконтент; багатоканальне спілкування та залучення нової аудиторії до онлайн-занять, відкриті вистави, віртуальні репетиції, онлайн-концерти, виставки, дистанційні арт-конкурси, соціальний сторітеллінг. Розширення функціональних дій творчих об'єднань у дистанційному форматі сприяє як підвищенню їх репутації та підтримки, так і розкриттю нових можливостей для творчої самореалізації особистості.

У цьому аспекті на увагу заслуговує робота творчих об'єднань над *digital-проект*ом, який дозволяє застосовувати всі цифрові канали взаємодії з аудиторією: інтернет, мобільні додатки, цифрове ТВ, месенджери, розсилки. Завдяки використанню багатоканальних платформ digital-проект виступає технологією залучення офлайн-аудиторії на онлайн-заходи та виходу на онлайн-ринок.

Створення digital-простору сприяє досягненню комфортної психологічної атмосфери для онлайн-спілкування, кому-

нікативної взаємодії численної аудиторії, привертанню її уваги та встановленню зворотного зв'язку. Для впровадження digital-проекту варто, насамперед, здійснити, моніторинг інтересів і потреб аудиторії, спілкуватися з нею в соціальних мережах, у Zoom- або Moodle-конференції та відповідати в месенджері.

При підготовці до комунікативної онлайн-взаємодії з аудиторією в цифровому арт-просторі завдяки *digital-проектній технології* слід виконати певні завдання: а) створити відеоматеріал про історію створення творчого онлайн-об'єднання, його учасників, зразки творчості та заслуги; б) освоїти необхідні онлайн-технології та digital-інструменти; в) зробити персоніфіковані розсилки для тих, хто реєструється в мобільних додатках, презентує фотографії та відеоматеріали, обмінюється думками в соціальних мережах.

Комунікативна взаємодія на перших етапах діяльності проводиться в Instagram. Реципієнт може бути присутнім на ключових моментах створення проекту: від вибору програми, репертуару, творів та інтерпретації художніх образів до перегляду репетицій і виступів, участі в обговореннях проекту та проходження квесту в месенджері Telegram.

Зміст і структура продукування digital-проекту включає п'ять етапів.

*Перший етап* – «Стратегія» – передбачає стратегічне планування арт-проекту. Для цього слід відповісти на такі питання: «Як має змінитися мислення та поведінка онлайн-аудиторії після контакту з контентом?», «Як визначити цільову аудиторію цифрових арт-проектів?».

Відповідаючи на перше питання необхідно визначити зовнішні та внутрішні цілі у вигляді цифрових значень. До зовнішніх цілей відносяться: зростання кількості реципієнтів; залучення уваги до певного арт-проекту, теми, художнього стилю, жанру; укріплення репутації творчого онлайн-об'єднання; продаж digital-продуктів та здобуття додаткової фінансової підтримки; залучення ЗМК; створення інфоприводу. Внутрішні цілі складають розвиток творчої самореалізації учасників творчого об'єднання, актуалізацію їх творчого потенціалу та самовираження в сумісній діяльності.

Відповідь на друге питання знаходиться в орієнтації на сегмент цільової аудиторії та залежить від цілей контенту.

*Другий етап* – «SWOT-аналіз ідей», – здійснюється з позицій алгоритмізованого підходу за допомогою таких покрокових дій: 1) складання календарного плану

арт-проекту, визначення термінів проведення дедлайнів;

2) формування ресурсного плану, вибір засобів і цифрових інструментів, оцінювання їх вартості та можливості придбання; 3) створення команди творчого об'єднання та визначення функціональних обов'язків її учасників; 4) розкриття технічних аспектів творчої діяльності з урахуванням особливостей аудиторії, всіх майданчиків, для яких створюється контент.

*Третій етап* – «Підбір каналу комунікації з аудиторією». Доцільно обрати відразу декілька каналів, наприклад: інтернет і мобільні додатки.

*Четвертий етап* – «Розрахунок бюджету та термінів» – включає визначення терміну дії цифрових кампаній, показників ефективності для кожного каналу.

*П'ятий етап* – «Оцінка ефективності» – передбачає виявлення динаміки розвитку творчого об'єднання при повторному відтворенні арт-проекту.

Досягнення ефективності digital-проекту рекомендується визначати за такими показниками: 1) кількість користувачів, які побачили повідомлення; 2) кількість переглядів; 3) кількість кліків за посиланням; 4) кост-ефективність digital-проекту; 5) кількість і якість реакцій (лайки, коментарі, репости).

Виявлений рівень захопленості користувачів допоможе зрозуміти зацікавленість інформацією щодо діяльності творчого онлайн-об'єднання та оцінити ефективність digital-проектної технології як інструмента творчої самореалізації особистості в цифровому арт-просторі.

Креативний потенціал технології «Голограма» полягає у можливості створювати віртуальну реальність, розширити просторово-часові та інформаційні можливості онлайн-вистави. Прикладом успішного застосування голограм є роботи творчого колективу «Lemieux Pilon 4D Art».

Творчим проривом для «Lemieux Pilon 4D Art» став проект «Icarus», адаптований до віртуальної реальності. У ситуації доповненої реальності віртуальні об'єкти можна побачити через камеру смартфона, планшета. Має бути встановлено відповідне програмне забезпечення.

Сюжетну основу «Icarus» складає історія героя грецької міфології Ікара.

Арт-проект «Icarus» є перенесенням у віртуальну реальність сценічної вистави «Icar», що насичена філософськими, психологічними та метафоричними конструкціями. Багатогранність композиції досягається за допомогою синтезу різних зображень (відео, тривимірна графіка, спе-

цефекти, голограми, поліекран) з декораціями, освітленням, звуком та акторською грою.

Поєднання digital-технологій з творчими діями виконавця (з танцем, співом, перформансом, імпровізацією) дозволяє створити сприятливі умови для творчої самореалізації особистості в цифровому арт-просторі культури.

Зазначимо, що digital-технології мають значні можливості щодо фіксації та аналізу руху творчої особистості в процесі виконання музично-танцювальних композицій. У цьому аспекті на увагу заслуговує технологія «Захоплення рухом», яка може реалізовуватися різними способами. Серед них творчим рішенням є установка датчиків на тілі виконавця і запис траєкторії руху цих датчиків. Надалі отриману інформацію можна застосувати до іншого об'єкту. Наприклад, віртуального персонажу фільму, абстрактних форм.

У такий спосіб колектив «Palindrome Dance Company» під керівництвом Роберта Векслера створив інтерактивні вистави, у яких були застосовані високотехнологічні датчики. Технологія полягла в тому, щоб після «зчитування» руху виконавця «прив'язувати» до цього руху відтворення музики, відео, спеціальних ефектів. Під час виступу виконавці використовували не тільки виразні засоби хореографії, а й засоби аудіовізуального (ритм, монтаж, ракурс) і театрального мистецтва (світло, мізансцена). При такому підході важливим етапом реалізації творчого задуму стає вибір використаного матеріалу та визначення способу реагування програми на рухи виконавця. Таким способом створюється невидимий віртуальний інтерфейс для взаємодії виконавця із залученим матеріалом.

Конкурси та фестивалі, подібні «Digital Dancing» показали, що комп'ютерні програми відкривають широкі можливості для творчої самореалізації в сценічному та інсталяційному мистецтві, зокрема в періоди духовної кризи.

На хвилі популярності створилася нова digital-технологія – «Кіберформанс». У контексті творчої самореалізації особистості її призначення полягає в можливості створити різні форми цифрового уявлення, в яких у «живий» виступ виконавця вводяться відеопроєкції, трансляції, голограми, комп'ютерна графіка, музика, шумові звуки. Комп'ютер, отримуючи інформацію з відеокамери (або декількох камер), може аналізувати отримані аудіо-відеоматеріали послідовними кадрами. Завдання полягає в тому, щоб визначити критерії аналізу та маркери, на які комп'ютер повинен

звертати увагу – певний колір, форму, співвідношення звукової палітри тощо. Окрім того, автори можуть моделювати тривимірний простір, і управляти його характеристиками не тільки за заданою програмою, а й в режимі імпровізації.

Професійною програмою для створення тривимірних медіа-інсталяцій та медіа-перформансів є програма «TouchDesigner», розроблена компанією Derivative. Принцип роботи в програмах цього типу полягає в тому, що вони мають великий набір базових елементів та інструментарій для управління ними в реальному часі. Обираючи спосіб і просторові характеристики трансформації об'єктів у часі, користувач програми отримує анімацію графічних елементів, створених без його втручання.

Можливість синхронізації та знаходження зв'язків між анімацією та характеристиками звуку дозволяє за допомогою програми створювати постійно мінливе середовище. При цьому всі візуальні характеристики можуть бути поставлені в залежність від дій виконавця і, навіть, глядача. Наприклад, анімація може бути підпорядкована ритму музики, змінювати властивості зі збільшенням гучності, зміною місця розташування джерела звуку.

У арт-практиці програму «TouchDesigner» використовують для творчої самореалізації особистості під час модних дефіле провідних дизайнерів, рекламних шоу, концертних виступів музичних і танцювальних груп. У програмах, подібних «TouchDesigner», закладені необмежені можливості управління різними компонентами сценічного виступу: будь-то класичні форми (опера, балет, театральна вистава) або форми анімаційного мистецтва.

**Висновки.** Розглянуті можливості digital-технологій дозволяють відзначити, що вони виступають дієвим інструментарієм творчої самореалізації в арт-просторі в період духовної кризи. Перевагами їх функціонування в арт-просторі виступа-

ють широкі можливості для: стимулювання численної аудиторії до творчої активності та пошуку нових засобів самовираження; сприяння актуалізації власних внутрішніх ресурсів особистості в цифровому просторі культури; спонукання до заглиблення у віртуальну, доповнену або змішану реальність; встановлення комунікативного контакту в багатоканальному форматі.

Використання креативних ресурсів digital-технологій (дистанційність, багатовимірність, багатоканальність, багатоформатність, медійність, «мозаїчність», ігровий формат) забезпечує активний відгук і взаємодію аудиторії в соціальних мережах і медійному просторі, збільшення візуальної привабливості цифрових арт-проектів, розуміння ціннісного смислу популярних зразків і естетики високого мистецтва. Такі привілеї розкривають значні можливості digital-технологій як ефективного засобу творчої самореалізації особистості в період духовної кризи суспільства.

#### ЛІТЕРАТУРА:

1. Алексіс Л. Бойлен. Візуальна культура. Видавництво ArtHuss. Серія книг «Що варто знати про...», К., 2021. 208 с.
2. Дебор Г. Психогеографія. М. : Ад Маргинем Пресс, 2017. 112 с.
3. Лессиг Л. Свободная культура, М.: Издательство: Фонд научных исследований «Прагматика культуры», 2007. 272 с.
4. Пол К. Цифровое искусство, М. : Ад Маргинем, 2016. 272 с.
5. Сімсон О. Цифрове мистецтво, блокчейнізація та NFT: юридичний розбір. URL: <https://v-art.digital/uk/digital-art-blockchainization-and-nft-legal-analysis>.
6. Billard J. Body Politic10. Radical Artists Who Use Dance as a Medium. URL: [https://www.artspace.com/magazine/art\\_101/in\\_focus/the-body-as-art-contemporary-dance-enters-the-museum-55082](https://www.artspace.com/magazine/art_101/in_focus/the-body-as-art-contemporary-dance-enters-the-museum-55082).
7. Taylor K. Wit With texts and tweets, the Fringe Festival show does go on. *The Globe and Mail*. 2012. July, 2. P. 1.