

## АРТ-ТЕХНОЛОГИИ ТВОРЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ ЛИЧНОСТИ

**Сова Маргарита Александровна**

доктор педагогических наук, профессор, профессор кафедры психологии,  
педагогике и социологии Государственного налогового университета  
(Украина, г. Ирпень).

**Денежная Светлана Александровна**

кандидат педагогических наук, доцент, доцент кафедры психологии, педагогике и  
социологии Государственного налогового университета  
(Украина, г. Ирпень).

**Abstract.** *В статье обосновывается актуальность исследования проблемы использования современных арт-технологий в цифровом образовательном пространстве. Цель статьи состоит в рассмотрении арт-технологий как инструмента творческого развития личности в образовательном процессе. В содержании статьи раскрывается креативный потенциал арт-технологий и особенности их использования для творческого развития личности на основе игровой парадигмы. Характеризуются арт-технологии виртуальной и дополненной реальности: интерактивный лонгрид, голограмма, медиатестирование, виртуальное представление, инста-сериал, инста-марафон. Освещается значение арт-технологий как средства психологического воздействия цифрового искусства на активизацию художественных представлений и воображения, бессознательных процессов и творческого самовыражения личности. Отмечается, что выполнение творческих заданий в процессе игры в соединении с технологическими решениями цифрового искусства (создание видеопроекции, голограммы, компьютерной графики, звуковой палитры, инсталляций, монтажа, спецэффектов) способствует формированию оригинальных представлений, умению моделировать образы в трехмерном арт-пространстве. В выводах подчеркивается, что использование арт-технологий в процессе творческого развития личности обеспечивает овладение компетенциями в создании художественных образов и их преобразованию в виртуальной и дополненной реальности, в установлении коммуникативного взаимодействия в многоканальном игровом формате, пониманию ценностного смысла произведений современного творчества и художественных ценностей высокой эстетики.*

**Ключевые слова:** *арт-технологии, виртуальная реальность, дополненная реальность, интерактивный лонгрид, медиатесты, виртуальное представление, голограмма, инста-сериал, инста-марафон.*

**Постановка проблемы.** В начале XXI века в образовательной сфере актуальность приобретает новая информационная парадигма, которая изменяет вектор передачи информации и усвоение новых знаний на привлечение соискателей к активной творческой

деятельности. В этом контексте арт-технологии становятся драйверами трансформационных изменений в образовании, направленными на удовлетворение социальных запросов, потребностей и интересов студентов, повышение качества их профессиональной компетентности. В этом аспекте особое значение приобретают арт-технологии, построенные на основе игровой парадигмы. Инструменты геймификации используются как эффективные способы получения информации, установление интерактивного взаимодействия субъектов образовательного процесса. Игровой формат «арт» выступает трендом современного онлайн-образования.

В подтверждение расширения творческого образовательного пространства следует обратить внимание на положение игровой парадигмы как методологической основы внедрения в практику игровых арт-технологий в онлайн-формате. Феномен игры рассматривается как базис, где выстраивается интерактивное взаимодействие и происходит применение геймификации в пространстве образования. Принципиальными положениями игровой парадигмы выступают высокая технологичность, мультимедийность, интерактивность.

Рефлексия процесса творческого развития личности с использованием арт-технологий выражается в суждениях об окружающей действительности и самоопределении в ней, формировании аналитических компетенций при оценке современных событий, профессиональных и жизненных ситуаций, установлении коммуникативного взаимодействия и доброжелательных отношений между субъектами образовательного процесса.

Следовательно, актуальность приобретает исследование проблемы использования арт-технологий творческого развития для повышения качества и эффективности образовательного процесса в высшей школе.

**Анализ последних исследований и публикаций** по рассматриваемой проблеме свидетельствует о том, что в трудах зарубежных исследователей Т. Кента (2015), Р. Хернандеза (2016), Н. де ла Пеня (2010) подчеркивается преимущество технологий дополненной и виртуальной реальности, проведение квестов и медиа, использование разных платформ и медийных материалов, выполненных в игровых форматах. Благодаря упрощению, символизации, схематизации и имитационному моделированию действуют механизмы, которые помогают участникам игры углубиться в проблему, понять принципы функционирования системы отношений в профессиональной сфере и жизнедеятельности.

Конкретизация современной творческой парадигмы в современном образовательном процессе осуществлена в трудах А.И. Ковальчук, А.П. Бондаренко, В. П. Босой. Авторы отмечают, что благодаря применению арт-технологий, использованию иммерсивных методов осуществляется переосмысление опыта получения информации и новых знаний – по изучению событий, фактов и явлений об их «соучастнике». С этих позиций, моделирование художественного образа трактуется как феномен творческого самовыражения, а процесс познания рассматривается как реальная ситуация, которую символически транслирует игра.

**Цель статьи** – раскрыть особенности использования арт-технологий как инструмента творческого развития личности в образовательном процессе.

**Изложение основного материала.** Применение арт-технологий предполагает существенное расширение масштабов взаимодействия субъектов образовательного процесса как равноправных участников интерактивной коммуникации в процессе сотворчества и одновременно соавторов игры.

К перспективным характеристикам трансформации в направлении реализации арт-технологий следует отнести их доступность массовой аудитории, а также финансовые инвестиции холдингов в их развитие.

Поэтому современное образование особое внимание уделяет современным арт-технологиям, адаптации зрелищных и изобразительных видов художественного творчества к новым носителям. Применение арт-технологий в игровом формате подразумевает сочетание разных платформ, видов, жанров и стилей художественного творчества, средств выражения. Ведь овладение умениями создавать художественные образы на языках разных искусств (литературы, кино, музыки, фотографии, компьютерной графики), медиатексты, монтаж, коллаж, компьютерные презентации, образцы инфографики, видеофильмы становятся составляющими творческого развития личности в сложных условиях кризисных периодов.

Благодаря использованию кросс-платформенных и многоканальных средств арт-технологий повышается интерактивность субъектов онлайн-коммуникации, развиваются их ценностные ориентации, креативность, толерантность и способность к конструктивному творческому взаимодействию.

Существуют многочисленные примеры, предполагающие вовлечение аудитории в творческий акт через социальные сети. Так, в проекте «Dina: The Burlapped Crusader», представленном на фестивале в Торонто, коммуникантам предоставили возможность установить творческое взаимодействие с исполнителем через Tweeter, Facebook или Tumblr, чтобы понять реплику одного из персонажей [1, p.1].

Королевская Шекспировская компания предлагала аудитории в Твиттере представление «Такое твое горе» как версию «Ромео и Джульетты» [2].

Использование социальных сетей «приближает» образную сферу персонажей к эстетическим чувствам и художественным представлениям реципиентов, а с помощью опосредованных медиасредств аудитория выражает чувство сопереживания и соучастия. К примеру, включение в музыкально-театральную композицию таких медиа-элементов, как анимация, звуковая композиция способствует усилению зрелищного аспекта постановки, позволяет передать необычные состояния персонажей, перенести действие в иллюзорное или, наоборот, максимально реалистическое окружение.

Как известно, в образовательной практике получили широкое распространение деловые, ролевые, дидактические, организационные игры, имитационное моделирование, тренинги, квесты, проблемные ситуации. Современное интерактивное пространство дополняется мультимедийными проектами, кейс-технологиями и технологиями

виртуальной и дополненной реальности.

*Виртуальная реальность* (англ. *VR – virtual reality*) имеет технологические преимущества, которые позволяют вам создавать среду, которая, с одной стороны, не зависит от физического мира, а с другой, – имеет подобные ему признаки. Использование современных арт-технологий в создании виртуальной реальности позволяет преодолеть ограничения реального мира и воспринимать себя часть цифровой реальности.

Особенности VR-технологии предполагают создание виртуальной реальности, интерактивность, эффект присутствия, трехмерность изображения, доступность для исследования, возможность подробного рассмотрения объекта познания.

Следует отметить, что в виртуальной реальности эффект погружения (иммерсия) является фундаментальным. Технологические достижения в области видео в круговом обзоре, создание дисплеев восприятия объекта познания способствует изменению позиции пользователя: от наблюдателя информации, он становится активным соучастником «событий» и творцом виртуальных образов. Он формирует оценочное отношение к воспринимаемой информации и критическому мышлению.

*Технология виртуального представления* характеризуется тем, что она не разрабатывает виртуальную копию музыкального и театрального исполнения, но использует социальные сети в качестве нового этапа. Виртуальное представление создается в соответствии с законами онлайн-общения в сети.

Основными принципами реализации «виртуального представления» выступают: расстояние, взаимодействие, творческий мультиформат, игра.

Расстояние обеспечивается форматом творчества. Репетиции и видеозапись музыкального и театрального выступления проводятся в разных местах: в танцевальной студии, в стране, в гостеприимном доме и т.п. Участники игры не встречаются друг с другом, каждый из которых проводит свою вечеринку перед камерой. Арт-менеджер объединяет видео, полученные в один «текст».

Взаимодействие является основным способом связи создателей, участников игры и наблюдателей. На первых этапах онлайн-репетиции проводятся в прямом Instagram. Реципиенты оказываются в месте, которое обычно закрыто для аудитории. Заинтересованная аудитория имеет возможность присутствовать во всех ключевых моментах создания музыкального и театрального исполнения: от выбора музыки и изображений до создания ансамблей с исполнителями из разных городов. В результате сами пользователи выбирают способы и формат действий: наблюдать, задавать вопросы или обмениваться мыслями с авторами художественного проекта.

Mult Format – самая популярная инновация на этапе просмотра созданного художественного продукта. Каждый пользователь решает в каком формате воспринимать премьеру: посмотреть полный фильм или фильм в The Telegram Messenger.

Считается, что игра – принцип организации художественного пространства. С Telegram-Vot музыкальное и театральное представление превращаются в квест: чтобы

увидеть следующую сцену, представитель аудитории должен ответить на вопросы, связанные с жизнью и работой главных героев. В результате – только от реципиента зависит, какой арт-продукт он увидит.

Использование *технологии голограммы* дает возможность создать виртуальную реальность, расширить границы пространственно-временной информации онлайн-выставок.

Примером успешного использования голограмм является работа творческой команды «Lemieux Pilon 4D Art», в частности проект Icarus, адаптированный к виртуальной реальности. Сюжетная основа «Icarus» – это история героя греческой мифологии Icarus. Проекция искусства Icarus – перенос в виртуальную реальность сцены «ICAR», которая насыщена философскими, психологическими и метафорическими конструкциями. Универсальность композиции достигается за счет синтеза различных изображений (видео, трехмерная графика, спецэффекты, голограммы) с пейзажами, освещением, звуком и актерской игрой. Сочетание цифровых технологий с творческими действиями исполнителя (с танцами, пением, исполнением, импровизацией) позволяет создавать благоприятные условия для творческого развития личности в пространстве цифрового искусства образования.

В ситуации с дополнением к реальности виртуальные объекты можно увидеть через камеру смартфона, планшета. Следовательно, соответствующее программное обеспечение должно быть установлено.

Рассматривая создание дополненной реальности (англ. *AR – augmented reality*) с использованием арт-технологий, отметим, что AR-реальность отличается от VR-реальности тем, что физический мир не заменяется виртуальным, но дополняется цифровыми слоями, которые корректируют или усложняют окружающую среду. Таким образом, пользователь видит среду со встроенными аудиовизуальными изображениями и получает информацию одновременно от виртуальной и физической реальности.

Среди характерных особенностей арт-технологии дополненной реальности выделяются: смешивание физической и цифровой реальности; взаимодействие с мультимедийными данными в онлайн-режиме; создание интерактивного трехмерного пространства.

В дополненной реальности можно познать те аспекты виртуальных объектов, которые не могут наблюдаться непосредственно в реальной жизни. Использование арт-технологии дополненной реальности позволяет напрямую воспринимать окружающую среду и взаимодействовать с событиями реального мира.

*Технология интерактивный лонгрид* (англ. longread – длительное чтение) основывается на достижении эффекта параллакс-скроллинга (англ. parallax scrolling), создаваемого посредством наложения нескольких элементов друг на друга и демонстрации содержания страницы с разной скоростью. Таким способом возникает возможность восприятия трехмерного пространства.

Характерными особенностями технологии интерактивного лонгрида являются:

создание «живого» пространственно-временного континуума; использование различных элементов – текста, аудиозаписи, видеоматериалов, инфографики, схем, – дополняющих смысловую картину информации; изображение текста и событий в пространстве и времени имеет как линейную, так и нелинейную структуру; происходит передвижение составляющих и переключение интересных фрагментов.

Технология интерактивного лонгрида используется для аналитического обзора и критического описания комплексной проблемы, творческое решение которой требует разноаспектного изучения, многогранного раскрытия ее аспектов, максимально полного углубления в ее сущность. Для этого применяется такой способ построения информации, который характеризуется как нарративный рассказ. При прочтении материала пользователи самостоятельно определяют порядок и количество просмотренных элементов.

Наиболее действенным механизмом технологии интерактивного лонгрида является параллакс – эффект, возникающий благодаря использованию внешних технических блоков и возможности изменения положений объекта при скроллинге страницы. Достижение параллакс-эффекта способствует повышению концентрации внимания реципиентов в лонгриде, мобилизации волевых усилий для решения сложной проблемы.

*Медиатест*, как игровой формат арт-технологии, не побуждает аудиторию к углубленным размышлениям и соображениям. Ответы на тестовые задания способствуют только мгновенному эмоциональному удовлетворению. Однако аддиктивное стремление пользователей поделиться результатами теста в социальных сетях создает цепную реакцию, способствующую росту популярности этого метода, а также закреплению его позиций в образовательном пространстве.

Особенности медиатестов заключаются в возможности структурировать программу, ход и процедуру проведения игры с учетом потребностей, интересов и психологических особенностей пользователя на основе лично-ориентированного подхода, что способствует виртуальности контента, а также в вариативности полученных результатов. Игровая симуляция позволяет удовлетворить потребности пользователей в творческом самовыражении, а также попытки учебных заведений создать актуальный контент, воспроизводить информацию, необходимую для аудитории.

Медиатесты классифицируются по следующим видам: образовательные, – предполагающие проверку знаний и направление на приобретение новой информации (например, «Проверьте знание новой литературы, вышедшей в последнее время»); персонифицированные, – которые способствуют нахождению собственного «Я» в потоке современных событий (например, «Ответьте на вопрос», и Вам предлагают материал, с которым следует ознакомиться); медиатесты-характеристики, которые разрабатываются с помощью сбора информации о пользователе и высказываются суждения относительно его соответствия определенной характеристике (например, «Насколько внимательно Вы наблюдали за процессами, происходящими в политических сферах ЕС?»).

Методика проведения медиатестов состоит из следующего алгоритма действий:

1) сообщение о результатах прошедшего теста, а именно: на какой вопрос поступило

наибольшее количество верных ответов, а на какой, наоборот, – меньше (в процентном соотношении); 2) предложение аудитории выбрать вариант ответа на вопрос «Были ли Вы ознакомлены с последними событиями, произошедшими в Украине и мире?»; 3) поиск правильных вариантов ответов на вопросы с использованием фотоматериалов.

Для нахождения правильных ответов пользователю предоставляется краткая информация и ссылка на дополнительный материал, который поможет подробно ознакомиться с определенной темой. Использование медиатестов позволяет пользователю свободно ориентироваться в информационной картине настоящего и повышать уровень знаний и общей эрудиции. Медиатесты как игровой формат технологий являются эффективным способом передачи информации благодаря игровой симуляции, поскольку не требуют значительных временных затрат и имеют интуитивно понятный интерфейс.

*Технология Инста-сериял* (Series Instagram) проводится при взаимодействии с известными деятелями искусства, спорта, науки, техники и выступает платформой, для реализации которой используется Instagram. В режиме онлайн при активном участии всех участников арт-проекта проводятся онлайн-репетиции, онлайн-тренировки, онлайн-мероприятия, за которыми наблюдает многочисленная аудитория.

Особенностью этого процесса является возможность для участников Instagram проявлять творческую активность и предлагать свои идеи по созданию репрезентативной программы авторитетного деятеля. Новаторский арт-проект может активно обсуждаться в СМИ всех форматов – теле- и радиовещании, интернет-изданиях и традиционных газет, публиковаться в городских медиапрограммах.

*Технология «Инста-марафон»* (Marathon Instagram) применяется творческими онлайн-объединениями для организации Инста-марафона и онлайн-тренировок в личном аккаунте, просматриваемая многочисленной аудиторией. Резонанс от внедрения этой технологии должен быть выражен как положительная оценка, поскольку осуществляется переформатирование различных общественно значимых пространств и процессов: социальных проектов, культурных взаимодействий, художественного и технического творчества, менеджмента и маркетинга.

Исходя из вышеизложенного, следует сформулировать следующие выводы:

1. Арт-технологии творческого развития личности, применяемые в игровом формате, представляют интегрированную систему, в которой сочетается интерактивность контента и высокая степень вовлечения субъектов взаимодействия в творческий процесс познания.

2. Использование в образовательном процессе арт-технологий в VR и AR- реальности позволяет субъекту познания рассматривать и преобразовывать объекты, которые невозможно наблюдать в повседневной жизни, приобретать новые знания, непосредственно взаимодействовать с реальным и виртуальным миром.

3. Применение арт-технологии «интегративный лонгрид» способствует созданию интерактивного пространственно-временного континуума, обеспечивает расширение и дополнение смысловой картины информационного общества, объяснение сложных проблем и ситуаций благодаря использованию игровой симуляции.

4. Включение медиатестов в образовательную практику позволяет реализовать дидактические принципы: индивидуальности, что предполагает учет интересов, потребностей, запросов субъектов взаимодействия; вариативности, – побуждающий к осмыслению различных вариантов полученных результатов; реальности, – что выражается в творческой активности личности в процессе познания и распространения информации в социальных сетях

5. В процессе использования арт-технологий в образовательной практике с применения различных платформ и мультимедийных элементов создается игровой дизайн, благодаря которому осуществляется психологическое воздействие на оригинальность мыслей и выражение неординарных суждений, проявляется инициатива и свобода самовыражения субъектов интерактивного взаимодействия, формируется критическое и творческое мышление, развиваются творческие способности и аналитические компетенции, активизируется процесс творческого развития личности в целом.

#### **Список литературы:**

1. Wang P. (2019). Are You a Brand, an Influencer, or a Rando? *BuzzFeed*. March 31. Режим доступа: <https://www.buzzfeed.com/peggy/your-gen-z-preferences-will-reveal-if-youre-a-brand> (дата обращения: 30.03.2019).
2. Rodriguez A. (2017). Answer These Questions and We'll Tell You What Movie to See This Weekend. *BuzzFeed*. April 27. Режим доступа: <https://www.buzzfeed.com/amandarodriguez/decisions-need-to-be->.
3. Боса В.П. Використання імерсивних методів навчання та кейс-методу в професійній підготовці філологів // *Інноваційна педагогіка*. Вид. центр «Гельветика». 2020. № 29. С. 43-47.
4. Kent T. (2015). An ethical reality check for virtual reality journalism. *Medium*. August 31. Режим доступа: <https://medium.com/@tjrkent/an-ethical-reality-check-for-virtual-reality-journalism-8e5230673507>.
5. Hernandez R. (2016.) VR: Your New Storytelling Opportunity. *Medium*. October 16. Режим доступа: <https://medium.com/journalism360/vr-your-new-storytelling-opportunity-1518cc1468c2>.
6. Hopkins B. (2016). Forrester's top emerging technologies to watch: 2017–2021. *Forrester*. September 14. Режим доступа: [http://blogs.forrester.com/brian\\_hopkins/16-09-14\\_forrester\\_top\\_emerging\\_technologies\\_to\\_watch\\_2017\\_2021](http://blogs.forrester.com/brian_hopkins/16-09-14_forrester_top_emerging_technologies_to_watch_2017_2021).
7. Gownder J.P. et al. (2016). How enterprise smart glasses will drive workforce enablement. *Forrester*. April 21. Режим доступа: <https://www.forrester.com/report/How+Enterprise+Smart+Glasses+Will+Drive+Workforce+Enablement/-/E-RES133722>.

#### **References**

1. Wang P. (2019). Are You a Brand, an Influencer, or a Rando? *BuzzFeed*. March 31. Режим доступа: <https://www.buzzfeed.com/peggy/your-gen-z-preferences-will-reveal-if-youre-a-brand> (дата обращения: 30.03.2019).
2. Rodriguez A. (2017). Answer These Questions and We'll Tell You What Movie to See This Weekend. *BuzzFeed*. April 27. Режим доступа: <https://www.buzzfeed.com/amandarodriguez/decisions-need-to-be->.
3. Bosa V.P. Vykorystannia imersyvnnykh metodiv navchannia ta keis-metodu v profesiinii pidhotovtsi filolohiv // *Innovatsiina pedahohika*. Vyd. tsentr «Helvetyka». 2020. № 29. S. 43-47.
4. Kent T. (2015). An ethical reality check for virtual reality journalism. *Medium*. August 31. Режим доступа: <https://medium.com/@tjrkent/an-ethical-reality-check-for-virtual-reality-journalism-8e5230673507>.



5. Hernandez R. (2016). VR: Your New Storytelling Opportunity. Medium. October 16. Rezhym dostupa: <https://medium.com/journalism360/vr-your-new-storytelling-opportunity-1518cc1468c2>.
6. Hopkins B. (2016). Forrester's top emerging technologies to watch: 2017–2021. Forrester. September 14. Rezhym dostupa: [http://blogs.forrester.com/brian\\_hopkins/16-09-14\\_forrester\\_top\\_emerging\\_technologies\\_to\\_watch\\_2017\\_2021](http://blogs.forrester.com/brian_hopkins/16-09-14_forrester_top_emerging_technologies_to_watch_2017_2021).
7. Gownder J.P. et al. (2016). How enterprise smart glasses will drive workforce enablement. Forrester. April 21. Rezhym dostupa: <https://www.forrester.com/report/How+Enterprise+Smart+Glasses+Will+Drive+Workforce+Enablement/-/E-RES133722>.

## **ART TECHNOLOGIES OF CREATIVE PERSONAL DEVELOPMENT**

**Sova Margarita**

Doctor of Pedagogical Sciences, Professor of the Department of Psychology, Pedagogy and Sociology of the State Tax University, 04208, Kyiv, st. A. Olesya, 4b, apt. 121, tel. + 380678141465, e-mail: margaritasova810@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0001-8631-5326>

**Denizhna Svitlana**

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor of the Department of Psychology, Pedagogy and Sociology of the State Tax University, 04208, Kyiv, st. A. Olesya, 4b, apt. 121, tel. +380955962059, e-mail: sdenezhna@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-3190-7903>

### **Abstract**

The article substantiates the relevance of studying the problem of using modern art technologies in the digital educational space. The purpose of the article is to consider art technologies as a tool for the creative development of the individual in the educational process. The content of the article reveals the creative potential of art technologies and the features of their use for the creative development of the individual based on the gaming paradigm. The art technologies of virtual and augmented reality are characterized: interactive longread, hologram, media testing, virtual performance, insta-series, insta-marathon. The significance of art technologies as a means of the psychological impact of digital art on the activation of artistic representations and imagination, unconscious processes and creative self-expression of the individual is highlighted. It is noted that the performance of creative tasks during the game in conjunction with technological solutions of digital art (creation of video projection, hologram, computer graphics, sound palette, installations, editing, special effects) contributes to the formation of original ideas, the ability to model images in three-dimensional art space. The conclusions emphasize that the use of art technologies in the process of creative development of the individual ensures the mastery of competencies in creating artistic images and their transformation in virtual and augmented reality, in establishing communicative interaction in a multi-channel game format, understanding the value meaning of works of modern creativity and artistic values of high aesthetics.

**Key words:** art technologies, virtual reality, augmented reality, interactive longread, media tests, virtual performance, hologram, insta-series, insta-marathon.