

УДК 745.52:908) (477) (091)

DOI <https://doi.org/10.32782/facs-2024-6-30>

Анастасія КРАВЧЕНКО

доктор мистецтвознавства, доцент, заступник завідувача відділу теорії та історії культури, Інститут проблем сучасного мистецтва Національної академії мистецтв України, вул. Євгена Коновальця, 18-Д, м. Київ, Україна, 01133;

доцент кафедри музичного мистецтва, Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв, вул. Лаврська, 9, корп. 15, м. Київ, Україна, 01015

ORCID: 0000-0001-6706-7937

Бібліографічний опис статті: Кравченко, А. (2024). Семіотика театрального і кінотексту в медіальних проєкціях дигітальної культури. *Fine Art and Culture Studies*, 6, 248–255, doi: <https://doi.org/10.32782/facs-2024-6-30>

СЕМІОТИКА ТЕАТРАЛЬНОГО І КІНОТЕКСТУ В МЕДІАЛЬНИХ ПРОЄКЦІЯХ ДИГІТАЛЬНОЇ КУЛЬТУРИ

Актуальність. Дослідження театральних та кінематографічних текстів культури у контексті осмислення семіотичної природи крипто-арту, що виник на стику мистецтва і технологій, традиційних і цифрових кодів культури у процесах їх медіа-конвергенції, становить актуальний дискурс культурологічних студій.

Мета статті полягає у аналізі медіальних проєкцій як способів семіотичної репрезентації й трансляції змістів театральних текстів та кінотекстів у дигітальному просторі культури.

Методологія роботи ґрунтується на використанні структурно-функціонального, інтермедіального, культурологічного аналізу.

Наукова новизна пов'язана із осмисленням інтермедіальності текстів кінострічок та театральних вистав як якості їх семіотичної природи у нових ракурсах синтаксичного і прагматичного вимірів організації полікодової цілісності (від «старих» до «нових» інтермедіумів) та комунікативної специфіки трансляції змістових наративів медіальними каналами сприйняття.

Висновки. Дослідження семіотики театральних текстів та кінотекстів у медіальних проєкціях арт-блокчейну виявляє інтенсифікацію процесів інтеграції мовних кодів традиційної академічної культури та дигітального середовища. Простежена еволюція рецептивного досвіду – від колективного до персоналізованого на основі інтерактивної взаємодії глядачів з контентом. Висвітлено еволюцію мистецького досвіду, що в цифрову епоху проявляється у створенні нових інтермедіальних форматів, які інтегрують художні елементи та технології арт-блокчейну, віртуальну, доповнену реальність, штучний інтелект, соціальні медіа, інтерактивні платформи та інші цифрові інструменти. Спостережено формування нових типів креативного самовираження на стику інтерсеміотичних проєкцій художніх і технічних мовно-знакових кодів культури, що впливають на моделювання нової комунікативної парадигми у дигітальному просторі культури XXI століття.

Ключові слова: кінотекст, семіотика кіно, театральна культура, театр, коди культури, дигітальна культура, арт-блокчейн.

Anastasiia KRAVCHENKO

Doctor of Study of Arts, Associate Professor, Deputy Head of the Department of Theory and History of Culture, Modern Art Research Institute of the National Academy of Arts of Ukraine, 18-D Ye. Konovaltsa Str., Kyiv, Ukraine, 01133;

Associate Professor at the Department of Musical Art, National Academy of Culture and Arts Management, 9 Lavrska Str., bldg. 15, Kyiv, Ukraine, 01015

ORCID: 0000-0001-6706-7937

To cite this article: Kravchenko, A. (2024). Semiotyka teatralnoho i kinotekstu v medialnykh proi-ektsiiakh dyhitalnoi kultury [Semiotics of theatrical and cinematic texts in media projections of digital culture]. *Fine Art and Culture Studies*, 6, 248–255, doi: <https://doi.org/10.32782/facs-2024-6-30>

SEMIOTICS OF THEATRICAL AND CINEMATIC TEXTS IN MEDIA PROJECTIONS OF DIGITAL CULTURE

Relevance. *The study of theatrical and cinematic cultural texts in the context of understanding the semiotic nature of crypto-art, which emerged at the intersection of art and technology, traditional and digital cultural codes in the processes of their media convergence, is a relevant discourse in cultural studies.*

The purpose of the article is to analyse media projections as a way of semiotic representation and transmission of the meanings of theatre texts and film texts in the digital space of culture.

The research methodology is based on the use of structural-functional, intermedial, and cultural analysis.

The scientific novelty is related to the understanding of the intermediality of film and theatre texts as a quality of their semiotic nature in new perspectives of the syntactic and pragmatic dimensions of the organisation of polycode integrity (from 'old' to 'new' intermediaries) and the communicative specifics of narrative transmission through media channels of perception.

Conclusions. *The study of the semiotics of theatre texts and film texts in art blockchain media projections reveals the intensification of the processes of integrating the language codes of traditional academic culture and the digital environment. The evolution of receptive experience is traced – from collective to personalised based on the interactive interaction of viewers with the content. The article highlights the evolution of artistic experience in the digital era, which is manifested in the creation of new intermedia formats that integrate artistic elements and art blockchain technologies, virtual and augmented reality, artificial intelligence, social media, interactive platforms and other digital tools. The formation of new types of creative expression at the intersection of intersemiotic projections of artistic and technical codes of culture has been observed, which influence the modelling of a new communicative paradigm in the digital space of culture of the 21st century.*

Key words: film text, semiotics of cinema, theatrical culture, theatre, cultural codes, digital culture, art blockchain.

Актуальність проблеми. З розвитком дигітальної культури спостерігаємо нашарування численних текстових проєкцій, що у різних кодомовних інтеракціях стають предметом семіотичних студій, зокрема, інтермедіальних та мультимодальних досліджень. Сьогодні майже кожний текст, незважаючи на його семіотичне коріння, має потенціал до полілогічності та інтермедіальності, що розмиває межі між традиційними та цифровими формами культури. У цьому контексті особливої актуальності набуває семіотичне дослідження специфіки театральних та кінематографічних текстів культури, які залежно від їх форми, контексту створення та способу сприйняття можуть бути частиною як дигітальної, так і традиційної художньої культури.

У ході технологічного прогресу і масштабування процесів дигіталізації звертає на себе увагу поява крипто-арту, що відображає сучасні тенденції розвитку мистецтва та спрямовує цифрове виробництво і дистрибуцію невзаємозамінних токенів (NFT) на охоплення й репрезентацію сегменту театральних і кінематографічних текстів у проєктах арт-блокчейну. Дослідження останніх у різноманітних аспектах, що включають значний обсяг питань, починаючи від осмислення тенденцій сучасного культурного виробництва та специфіки криптоколекціонування і закінчуючи глибинним семіотичним дослідженням природи крипто-арту,

що виник на стику мистецтва і технологій, традиційних і цифрових кодів культури у процесах їх медіа-конвергенції, становить актуальний дискурс культурологічних студій.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Аналіз попередніх досліджень згідно окресленої проблематики виявляє кілька векторів її теоретичного осягнення. Характеризуючи останні, звернемо особливу увагу на роботи з питань арт-блокчейну та NFT з огляду на безпосередню дотичність емпіричних матеріалів нашої статті саме до цієї креативної сфери дигітальної культури. Презентуючи наявні розробки, зосередимо увагу на іноземних дослідженнях. Їх змістове наповнення є важливим з точки зору розкриття варіантності медіальних проєкцій театральних текстів та кінотекстів у дигітальних інтерпретаціях крипто-арту, а також у контексті розуміння загальних проблем цифрової культури та її полікодової специфіки. Зазначені питання доволі широко розкриваються на шпальтах таких наукових періодичних видань, як Oxford: MIT Press Journals, Journal of King Saud University, Italian Journal of Library and Information science, а також збірок, що видаються Amsterdam University of Applied Sciences, Nature Publishing Group, Springer, Taylor & Francis Group, Palgrave Macmillan, IGI Global – Publisher of Timely Knowledge, MDPI (Multidisciplinary Digital Publishing Institute),

World Scientific, OECD Publishing та ін, матеріали яких були нами проаналізовані.

Історія розвитку технологій блокчейну в контексті руху від теорії до його практичного застосування в різних сферах людського буття (торгівельні операції, інвестування, керівництво проєктами, логістика, державне управління, медицина, медіа, інтернет речей, мистецтво та ін.) відображена у роботах багатьох закордонних науковців (S. Tanwar, 2022; Bansal R., Malyadri P., Singh A., Pervez A., 2021). Серед іншого, підіймаються питання дослідження зв'язку блокчейну як децентралізованої цифрової технології та інтернету речей (IoT) як мережі фізичних пристроїв, що дозволяє збирати і обмінюватися даними через інтернет (Zhu L., Gai K., Li M., 2019). Постійно у фокусі уваги науковців перебуває вивчення та розробка блокчейну як крипто-технології, що використовується для купівлі або продажу цифрових активів – криптовалюти (Girasa R., 2018).

Щодо досліджень блокчейну та арт-блокчейну як його різновиду, що визначає та унормовує ринок цифрових мистецьких активів і, разом з тим, актуалізує нові напрями колекціонування такі як крипто-колекціонування, варто зазначити наявність різних (подекуди абсолютно протилежних) думок у представників наукових шкіл. Наразі ведеться дискусія щодо майбутнього арт-блокчейну, яке з точки зору одних вчених виглядає доволі перспективним, завдяки здатності цієї технології трансформувати мистецьку індустрію, відкриваючи нові можливості для галерей, митців, колекціонерів, шанувальників цифрового мистецтва та арт-ринку, в цілому (Franceschet M., 2020).

Натомість, інші вчені зауважують про виклики, що виникають паралельно з появою розмаїття практик дигітальної культури. Серед основних пунктів, що зазвичай виносяться на обговорення – довіра до технологій, заміщення традиційних мистецьких форматів репрезентації художніх зразків на дигітальні, нестабільність цифрового ринку культури, етичні і правові проблеми, що постають у зв'язку із цим. Висвітлюється й низка супутніх технологічному прогресу питань, зокрема й екологічних, що виникають через енергоємність алгоритмів різних цифрових платформ таких як блокчейн та штучний інтелект (ШІ), які дедалі частіше використовуються в культурних і креативних індустріях.

З огляду на це, деякі науковці відмічають поряд з інноваційністю й руйнівні тенденції в медіа, мистецтві та дизайні, що актуалізуються із застосуванням блокчейну та ШІ (Dingli A., Pfeiffer A., Serada A., Bugeja M., Bezzina S., 2022). З'являються маніфести крипто-арту, де митці, теоретики та активісти дискутують щодо новітніх цифрових екосистем (Akten M., Bucknell A., Lovink G., De Filippi P., Bailey J., Diamond C., Reas C., Lakoubay F., Jochim B., & Estorick A., 2021). Однак, попри невизначеність щодо питання, чим насправді є блокчейн та арт-блокчейн – хайпом чи інновацією (Gayvoronskaya T., Meinel C., 2021), осмислення цієї доволі складної інтеграції штучних мов – технічних та художніх, поволі примножуються у полі гуманітарних наук.

Так, існують дослідження цифрових адаптацій робіт видатних художників у контексті дигіталізації культурної спадщини за допомогою блокчейн-технологій з метою її збереження. Приміром, згадаємо працю, де висвітлюються зазначені питання з акцентом на блокчейнізації творчості Енді Воргола – художника, дизайнера, ікони поп-арту, кінорежисера, якого вважають одним із найвпливовіших митців ХХ століття (Ippolito J., 2022). Музичні NFT також цікавлять науковців у контексті дослідження особливостей розбудови нового економічного середовища креативних індустрій шоу-бізнесу в дигітальному сегменті культури (Wishnia J., 2019).

Наближаючись у дослідженні історіографії питання до робіт, де представлено наукове осмислення цифрових інструментів театрального і кіномистецтва, зазначимо, що існують роботи присвячені виключно специфіці застосування блокчейн-технологій у цій царині. Зокрема, вивчаються особливості онлайн-виробництва кінофільмів з використанням блокчейну та смарт-контрактів (Poujol P., 2019). У наукових розвідках знаходимо також апеляції до проблем цифрової культури через осягнення історичних наративів та спадщини Уїльяма Шекспіра на основі дослідження сучасних крипто-мемів (Joughin J. J., 2016). Проте зазначимо, що наразі нам невідомі дослідження специфіки медіальних проєкцій театральних та кінотекстів у процесах їх блокчейнізації з огляду на позиції семіотики щодо вивчення інтермедіальної специфіки кодів культури.

Мета дослідження полягає у аналізі медіальних проєкцій як способів семіотичної репрезентації й трансляції змістів театральних текстів та кінотекстів у дигітальному просторі культури.

Виклад основного матеріалу дослідження. Виникнення нових практик культури та креативних індустрій, що базуються на дигітальних інструментах їх творення та функціонують в середовищі Інтернет-культури, є прикметною ознакою доби постінформаційного суспільства. Формування комунікативних основ нової парадигми соціокультурного розвитку безпосередньо пов'язано у багатьох її аспектах та специфікаціях з комп'ютерним мистецтвом – напрямком творчості, в якому композиції моделюються за допомоги цифрових технологій (генеративних систем, алгоритмів, 3D- і 4D-моделювання, віртуальної та доповненої реальності тощо).

Арт-блокчейн на сьогодні є однією з платформ для реалізації комп'ютерного мистецтва у крипто-форматі NFT – невзаємозамінного токєну, що фіксує історію створення цифрового арту та його унікальність (зокрема, авторство, право власності і користування), а отже робить його ліквідним на ринку цифрових мистецьких активів. Використання блокчейну як технологічного інструменту задля монетизації діджитал-арту і, крім того, популяризації та збереження не тільки дигітальних, але й дигіталізованих зразків з творчої спадщини видатних митців минулого і сучасності на сьогодні набуває значного розповсюдження. З'являються NFT картин, фотографій, мемів, фрагментів відеокліпів та кіноробіт, аудіотреків, ігор та інших витворів цифрового мистецтва, що охоплюють усі аудіовізуальні сегменти культури і, навіть ті, існування яких у дигітальному середовищі раніше було складно уявити через особливості їх семіотичної природи та перформативного виявлення як фізичного досвіду у матеріально-речовинному просторі (наприклад, мода, театральне мистецтво). Однак на сьогодні, поява віртуальних художніх колекцій в музейних фондах, цифрового одягу у фенш-індустрії або театральних медіа-перформансів з елементами інтерактивності та блокчейнізації стає новою реальністю у контексті творення віртуального метавсесвіту як одного із важливих сегментів життєдіяльності людини.

Аналізуючи з точки зору семіотики класичні формати театральних текстів й та кінотекстів зазначимо, що вони мають інтермедіальну природу своєї організації, яка у фокусі структурно-семіотичних та семантичних методів дослідження розглядається як поєднання мовних кодів різних знакових систем. Йдеться про суміщення семіотики аудіальних, візуальних видів мистецтв, вербальних та невербальних кодів культури, проксемічних підходів структурування фізичного простору, прагматичних аспектів комунікації в їхньому мультимодальному артистичному вираженні тощо.

Примітним є те, що на сучасному етапі на відміну від театрального мистецтва, стандартне сприйняття кінотекстів у їх безпосередній дотичності до цифрових технологій є наслідком технологічного прогресу, що не виключає їх належності до традиційної академічної культури. Якщо згадати класичні кінострічки плівкового формату, які належали до аналогової культури, що ґрунтувалася на використанні виключно класичних стилів монтажу, візуальних наративів та кіномови без цифрового втручання, то очевидно, що кіномистецтво пройшло значний еволюційний шлях від аналогових інструментів творення стрічок до цифрових (використання відповідних цифрових камер, комп'ютерної графіки, VR, AR, 3D- і 4D-анімації та монтажу в спеціалізованих програмах тощо).

Разом з тим, способи проксемічної організації простору рецепції кіно також еволюціонували, що яскраво ілюструє наступна трансформація: від фізичного досвіду під час перегляду в кінотеатрі з акцентом на колективне сприйняття до індивідуального перегляду за допомоги персональних гаджетів на онлайн-платформах (стрімінгових сервісах, соціальних медіа), що транслюють кіно в Інтернет-середовищі або демонструють блокчейнізовані кінофрагменти у форматі NFT.

Згадаємо приклади створення NFT-фільмів, таких як «Zero Contact» з Ентоні Гопкінсом у головній ролі (2021 р.), що став однією з перших повнометражних кінострічок, випущених виключно у форматі NFT на платформі Vuele (Sanchez G., 2021). Або ж короткометражний фільм «A Wing and a Prayer», що був проданий як NFT і саме у такому форматі продемонстрував, з одного боку, нові можливості для неза-

лежних кінематографістів у монетизації своїх робіт, а з іншого – надав власникам NFT ексклюзивні права на володіння та розповсюдження матеріалу кінострічки (Horper E., 2022). Крім того, треба вказати на супутню NFT-продукцію, що також розглядається деякими кінотеатрами та кінокомпаніями як додаткове джерело фінансування потреб кіноіндустрії або благодійних проєктів. Так, наприклад, українська мережа кінотеатрів «Планета Кіно» випустила колекцію цифрового попкорну у форматі NFT для підтримки української армії (2022 р.).

Аналогічні процеси можемо спостерігати й аналізуючи медіальні проєкції театральних текстів, що виникають у дигітальному просторі культури на основі застосування блокчейн-технологій. Подібна інтеграція є відносно новим явищем, проте вже існують декілька інноваційних проєктів, що поєднують мистецтво і технології, відкриваючи нові візії для креативної економіки, а також пропонуючи дигітальні формати збереження культурної спадщини та комунікативної взаємодії з аудиторією шанувальників театральних вистав.

Звертаючись до історії театального мистецтва зазначимо, що театральні постановки мають синтетичний характер, оскільки об'єднують різні види мистецтв. З семіотичної точки зору це означає оприявлення інтермедіальних якостей театального тексту через взаємодію різних мовно-знакових кодів. Таке поєднання літератури (текст п'єси, монологи, діалоги як основа драматургії), музики (нерідко йдеться про музичний супровід або аудіальні ефекти задля створення емоційної атмосфери), театально-декораційного мистецтва (сценографія – декорації, костюми, освітлення, що формують візуальний стиль постановки), хореографії (танцювальні рухи, скульптурування тіла акторів як складова художнього нарративу) створює багатовимірний культурний досвід. При цьому, з точки зору теорії інтермедіальності художньо-знакова цілісність академічних театральних вистав тлумачиться як полікодова семіотична комбінація, що є типовою для «старих інтермедіумів» (Є. Шрьотер) – тобто, творів синтетичних видів мистецтв.

Натомість, в експлікаціях дигітальної культури інтерсеміотична цілісність театральних вистав доповнюється цифровими елементами. Йдеться про суміщення художніх і технічних

складових у використанні цифрових технологій (LED-екранів, голограм, 3D-анімації, VR/AR проєкцій, відео-інсталяцій). Сучасні театральні постановки, що можуть містити елементи кіно, опери, балету, перформансу, візуального мистецтва вкупі з мультимедійними ефектами нерідко не тільки моделюються за принципом інтеграції у семіотичне тіло театального тексту цифрових кодів, але й доповнюються за рахунок технологій елементами інтерактивності, коли глядачі можуть взаємодіяти з акторами чи впливати на розвиток сюжетної лінії вистави (наприклад, за допомоги VR або QR-кодів).

З точки зору осмислення комунікативної специфіки, ми бачимо суттєві трансформації, які переживає театральне мистецтво. З одного боку, воно може розглядатися як складова традиційних, історично-усталених форм культури, а з іншого – дигітальних, що окреслюють шлях еволюції театру в його сучасному розумінні як «нового інтермедіума» (Є. Шрьотер), що містить елементи гібридизації кодів і мов культури – художніх і цифрових.

Блокчейн-технології у цьому зв'язку презентують подібний тип інтеграції. Найчастіше створення NFT на основі матеріалів театральних постановок слугує персоналізації комунікативного досвіду глядача, набуттю прав на володіння окремими частинами виставми, залученню нової аудиторії та збереженню культурної спадщини шляхом її дигіталізації.

Як приклад, наведемо проєкт Royal Shakespeare Company, що у 2021 році презентувала інтерактивну виставу «Dream» як інтерпретацію «Сну літньої ночі» Уільяма Шекспіра. Дія цієї вистави розгортається у віртуальному лісі завдяки поєднанню VR та блокчейн-технологій. Унікальність рецептивного досвіду глядачів при цьому обумовлена дистанційним зануренням аудиторії в інтерактивну взаємодію з «живими» виступами акторів. Глядачі можуть комунікувати з персонажами та середовищем у реальному часі (Fuoco E., 2022). Поряд з цим, є приклади створення компанією St. Louis Shakespeare токенів, пов'язаних з їхніми постановками п'єс У. Шекспіра, що дозволяє шанувальникам театру набути права володіння рідкісними цифровими артефактами (ексклюзивні записи, матеріали репетицій), пов'язаними з їхніми улюбленими виставами та акторами.

До цього треба додати, що сьогодні існують, навіть, он-лайн бібліотеки NFT за тематикою дотичні до творчості згаданого вище драматурга (William Shakespeare. The NFT Public Library, 2024).

Серед вітчизняних прикладів згадаємо перший випадок в Україні, коли театральна труппа «Дикий театр» використала арт-блокчейн для популяризації своїх вистав та взаємодії з аудиторією, оприлюднивши у 2022 році колекцію NFT-персонажів (Шкальова А, 2022). Таким чином, з одного боку, в театральному мистецтві застосування NFT слугує своєрідному архівуванню творчості шляхом блокчейнізації театральних вистав або їх фрагментів, сценографії та реквізиту (сцени, декорації, костюми, музичні композиції тощо), зберігаючи їх доступність для майбутніх поколінь. А з іншого – у контексті появи театральних постановок нового типу, арт-блокчейн та інші цифрові технології сприяють не тільки апробації нових форматів креативного самовираження, але й забезпечують розширення меж театру шляхом створення відповідних токенів, що стають основою для моделювання віртуальних театральних просторів у метавсесвітах доповненої реальності.

Висновок і перспективи подальших досліджень. У підсумках зазначимо, що дослідження семіотики театральних текстів та кіно-

текстів у медіальних проєкціях арт-блокчейну виявляє інтенсифікацію процесів інтеграції мовних кодів традиційної академічної культури та дигітального середовища. Інтермедіальність текстів кінострічок та театральних вистав як якість, що типово властива їхній семіотичній природі, осмислюється у нових ракурсах синтаксичного і прагматичного вимірів організації їх полікодової цілісності (від «старих» до «нових» інтермедіумів) та комунікативної специфіки трансляції змістових наративів різними медіальними каналами сприйняття. У цьому зв'язку простежена еволюція рецептивного досвіду – від колективного до персоналізованого на основі інтерактивної взаємодії глядачів з контентом. Еволюція мистецького досвіду в цифрову епоху проявляється у нових інтермедіальних форматах, які інтегрують художні елементи та технології арт-блокчейну, віртуальну, доповнену реальність, штучний інтелект, соціальні медіа, інтерактивні платформи та інші цифрові інструменти. Відтак, спостерігаємо формування нових типів креативного самовираження на стику інтерсеміотичних проєкцій художніх і технічних мовно-знакових кодів культури, що впливають на моделювання нової комунікативної парадигми у дигітальному просторі культури ХХІ століття, а отже потребують подальшого вивчення.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Шкальова А. «Дикий театр» випустив власну NFT-колекцію. Vector. 24 січня 2022 р. URL: <https://vctr.media/ua/dikij-teatr-vipustiv-vlasnu-nft-kolekcziyu-119072/> (дата звернення: 02.12.2024).
2. Akten, M., Bucknell, A., Lovink, G., De Filippi, P., Bailey, J., Diamond, C., REAS, C., Lakoubay, F., Jochim, B., & Estorick, A. (Ed.) (2021). Episode V. toward a new ecology of crypto art: a hybrid manifesto: a response to the environmental cost of crypto art by artists, activists and theorists. Amsterdam University of Applied Sciences: Flash Art. 20 pp. URL: <https://research.hva.nl/en/publications/episode-v-toward-a-new-ecology-of-crypto-art-a-hybrid-manifesto-a> (дата звернення: 23.10.2024).
3. Bansal R., Malyadri P., Singh A., Pervez A. (2021). Blockchain technology and applications for digital marketing. USA, Hershey PA: IGI Global, Publisher of Timely Knowledge. 353 pp. URL: <https://www.igi-global.com/gateway/book/267832> (дата звернення: 01.11.2024).
4. Disruptive Technologies in Media, Arts and Design A Collection of Innovative Research Case-Studies that Explore the Use of Artificial Intelligence and Blockchain within the Media, Arts and Design Sector. (2022). Alexiei Dingli, Alexander Pfeiffer, Alesha Serada, Mark Bugeja, Stephen Bezzina. Cham: Springer. 222 p. URL: <https://doi.org/10.1007/978-3-030-93780-5> (дата звернення: 03.10.2024).
5. Franceschet M. (2020). Art for Space. Journal on computing and cultural heritage, Vol. 13 (3), p. 1–9 URL: <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3402443> (дата звернення: 14.09.2024).
6. Fuoco, Ester. (2022). Dream by the Royal Shakespeare Company: a dystopian experience of live performance, between avatars and virtual reality. *Altre Modernità*. 351–362. 10.54103/2035-7680/19184.
7. Gayvoronskaya Tatiana, Meinel Christoph (2021). Blockchain. Hype or Innovation. Switzerland, Cham: Springer. 126 pp. Retrieved from <https://doi.org/10.1007/978-3-030-61559-8> (дата звернення: 16.09.2024).

8. Girasa R. (2018). *Regulation of Cryptocurrencies and Blockchain Technologies National and International Perspectives*. Cham: Palgrave Macmillan, Springer. 285 pp. URL: <https://doi.org/10.1007/978-3-319-78509-7> (дата звернення: 12.11.2024).
9. Hopper E. The First Movie To Be Funded By NFT In 2022. *The Movie Blog*. March 7, 2022. URL: <https://www.themovieblog.com/2022/03/the-first-movie-to-be-funded-by-nft-in-2022/> (дата звернення: 15.12.2024)
10. Ippolito J. (2022). *Crypto-Preservation and the Ghost of Andy Warhol*. *Arts (Basel)*, Vol. 11 (2), p. 47. URL: <https://doi.org/10.3390/arts11020047> (дата звернення: 01.09.2024).
11. Joughin J. J. (2016). *Secret Histories – Crypto-memes of Dissident Identity – Shakespeare and the National Imaginary*. *Studies in ethnicity and nationalism*, Vol. 16 (2), p. 269–282. URL: <https://doi.org/10.1111/sena.12188> (дата звернення: 20.11.2024).
12. Poujol P. (2019). *Online film production in China using blockchain and smart contracts : the development of collaborative platforms for emerging creative talents*. Cham: Springer. 445 pp. URL: <https://doi.org/10.1007/978-3-030-02468-0> (дата звернення: 15.11.2024).
13. Sanchez G. *Virtually produced pandemic movie Zero Contact set to premiere on new NFT platform*. AVClub. July 7, 2021. URL: <https://www.avclub.com/virtually-produced-pandemic-movie-zero-contact-set-to-p-1847244475> (дата звернення: 02.12.2024)
14. Tanwar S. (2022). *Blockchain Technology From Theory to Practice*. Singapore: Springer. 421 pp. URL: <https://doi.org/10.1007/978-981-19-1488-1> (дата звернення: 09.10.2024).
15. William Shakespeare. *The NFT Public Library*. URL: <https://nftpubliclibrary.org/collections/shakespeare-collection> (дата звернення: 01.12.2024).
16. Wishnia J. (2019). *Blockchain technology: the blueprint for rebuilding the music industry?* *Cardozo arts & entertainment law journal*, Vol. 37 (1), p. 229.
17. Zhu L., Gai K., Li M. (2019). *Blockchain technology in internet of things*. Cham, Springer. 148 pp. URL: <https://doi.org/10.1007/978-3-030-21766-2> (дата звернення: 09.11.2022).

REFERENCES:

1. Shkalova A. (2022). «Dykiy teatr» vypustyv vlasnu NFT-kolektsiiu [The «Wild Theatre» has released its own NFT collection]. *Vector*. January 24. URL: <https://vctr.media/ua/dikij-teatr-vipustiv-vlasnu-nft-kolektsiyu-119072/> (last access: 02.12.2024).
2. Akten, M., Bucknell, A., Lovink, G., De Filippi, P., Bailey, J., Diamond, C., REAS, C., Lakoubay, F., Jochim, B., & Estorick, A. (Ed.) (2021). *Episode V. toward a new ecology of crypto art: a hybrid manifesto: a response to the environmental cost of crypto art by artists, activists and theorists*. Amsterdam University of Applied Sciences: Flash Art. 20 pp. URL: <https://research.hva.nl/en/publications/episode-v-toward-a-new-ecology-of-crypto-art-a-hybrid-manifesto-a> (last access: 23.10.2024).
3. Bansal R., Malyadri P., Singh A., Pervez A. (2021). *Blockchain technology and applications for digital marketing*. USA, Hershey PA: IGI Global, Publisher of Timely Knowledge. 353 pp. URL: <https://www.igi-global.com/gateway/book/267832> (last access: 01.11.2024).
4. *Disruptive Technologies in Media, Arts and Design A Collection of Innovative Research Case-Studies that Explore the Use of Artificial Intelligence and Blockchain within the Media, Arts and Design Sector*. (2022). Alexiei Dingli, Alexander Pfeiffer, Alesha Serada, Mark Bugeja, Stephen Bezzina. Cham: Springer. 222 p. URL: <https://doi.org/10.1007/978-3-030-93780-5> (last access: 03.10.2024).
5. Franceschet M. (2020). *Art for Space*. *Journal on computing and cultural heritage*, Vol. 13 (3), p. 1–9. URL: <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3402443> (last access: 14.09.2024).
6. Fuoco, Ester. (2022). *Dream by the Royal Shakespeare Company: a dystopian experience of live performance, between avatars and virtual reality*. *Altre Modernità*. 351–362. 10.54103/2035-7680/19184.
7. Gayvoronskaya Tatiana, Meinel Christoph (2021). *Blockchain. Hype or Innovation*. Switzerland, Cham: Springer. 126 pp. Retrieved from <https://doi.org/10.1007/978-3-030-61559-8> (last access: 16.09.2024).
8. Girasa R. (2018). *Regulation of Cryptocurrencies and Blockchain Technologies National and International Perspectives*. Cham: Palgrave Macmillan, Springer. 285 pp. URL: <https://doi.org/10.1007/978-3-319-78509-7> (last access: 12.11.2024).
9. Hopper E. The First Movie To Be Funded By NFT In 2022. *The Movie Blog*. March 7, 2022. URL: <https://www.themovieblog.com/2022/03/the-first-movie-to-be-funded-by-nft-in-2022/> (last access: 15.12.2024)
10. Ippolito J. (2022). *Crypto-Preservation and the Ghost of Andy Warhol*. *Arts (Basel)*, Vol. 11 (2), p. 47. URL: <https://doi.org/10.3390/arts11020047> (last access: 01.09.2024).

11. Joughin J. J. (2016). Secret Histories – Crypto-memes of Dissident Identity – Shakespeare and the National Imaginary. *Studies in ethnicity and nationalism*, Vol. 16 (2), p. 269–282. URL: <https://doi.org/10.1111/sena.12188> (last access: 20.11.2024).
12. Poujol P. (2019). Online film production in China using blockchain and smart contracts : the development of collaborative platforms for emerging creative talents. Cham: Springer. 445 pp. URL: <https://doi.org/10.1007/978-3-030-02468-0> (last access: 15.11.2024).
13. Sanchez G. Virtually produced pandemic movie Zero Contact set to premiere on new NFT platform. AVClub. July 7, 2021. URL: <https://www.avclub.com/virtually-produced-pandemic-movie-zero-contact-set-to-p-1847244475> (last access: 02.12.2024)
14. Tanwar S. (2022). *Blockchain Technology From Theory to Practice*. Singapore: Springer. 421 pp. URL: <https://doi.org/10.1007/978-981-19-1488-1> (last access: 09.10.2024).
15. William Shakespeare. The NFT Public Library. URL: <https://nftpubliclibrary.org/collections/shakespeare-collection> (last access: 01.12.2024).
16. Wishnia J. (2019). Blockchain technology: the blueprint for rebuilding the music industry? *Cardozo arts & entertainment law journal*, Vol. 37 (1), p. 229.
17. Zhu L., Gai K., Li M. (2019). Blockchain technology in internet of things. Cham, Springer. 148 pp. URL: <https://doi.org/10.1007/978-3-030-21766-2> (last access: 09.11.2022).