

УДК 7.079

ГАБРЕЛЬ Т. М., КОВАЛЬЧУК І. В.

Національний Університет «Львівська Політехніка», Україна

DOI:10.30857/2617-0272.2022.3.4.

**ПОРІВНЯЛЬНИЙ ОГЛЯД СВІТОВИХ ФЕСТИВАЛІВ
ВІДЕОМЕПІНГУ ТА ВІДЕОПРОЕКЦІЙНОГО МИСТЕЦТВА**

Мета: провести порівняльний аналіз світових фестивалів відеомепінгу та проєкційного мистецтва, встановити закономірності та тенденції, провести узагальнення за стилістичним спрямуванням подій та сформувати рекомендації для проведення аналогічних подій в Україні.

Методологія. Для дослідження використано емпіричний метод опису фестивалів із літературних джерел та мережі Інтернет, а також метод порівняльного аналізу.

Результати. Проаналізовано та систематизовано основні дані про фестивалі відеомепінгу та відеопроєкційного мистецтва, що дозволило відстежити ключову статистичну інформацію, що їх характеризує. Аналіз виконано за такими ознаками: місто та країна проведення, рік заснування, тривалість, наявність конкурсної складової, кількість відвідувачів та першій та крайній події, кількість інсталяцій, учасників та представлених країн на останньому фестивалі. Встановлено, що фестивалі відеомепінгу зазвичай відбуваються завдяки спонсорським коштам та часто їхня рентабельність є дискусійною. Основною метою проведення таких фестивалів є розкриття туристичного потенціалу міст, збагачення їх культурного життя, висвітлення їхньої історії сучасними засобами художньої творчості та інтеграція локальної спільноти митців у світове творче спів-товариство. На основі отриманих даних можна стверджувати, що застосування імерсивних технологій на тлі фактично довільного середовища може суттєво підвищити туристичний потенціал міст та населених пунктів загалом.

Наукова новизна. Вперше проведено порівняльний аналіз фестивалів відеомепінгу в українській мистецтвознавчій літературі з метою отримання кількісних та якісних даних.

Практична значущість. На основі отриманих даних є змога інтерполювати закономірності світових фестивалів відеомепінгу до реалій пост-воєнної України та залучити молодих митців та світову спільноту медіа-артистів для розкриття туристичного потенціалу українських міст засобами імерсивних технологій.

Ключові слова: віджеїнг; відеомепінг; медіа-мистецтво; світло-мистецтво; медіа-арт; фестиваль; імерсивні технології; синтез аудіо і відео.

Вступ. Умови сьогодення, коли Україна потерпає від безпрецедентної військової агресії, мобілізував все свідоме населення, яке вчиться жити і працювати в нових реаліях, і поки військові та медики відточують свою майстерність в запеклих боях мужньо віддаючи найцінніше заради збереження територіальної цінності нашої держави, безліч різногалузевих фахівців стимулюють своє творче мислення заради того, щоб щоденний подвиг ЗСУ не був даремним. Архітектори беручи за основу світовий досвід та сучасні українські реалії формують потенційні плани відбудови українських міст та створюють осучаснені війною будівельні норми; освітяни міркують як максимально форсувати повоєнний освітній процес, що дасть змогу Україні

сміливо претендувати на заслужене місце одного із світових технологічних лідерів; законотворці усіх рівнів трудяться над генерацією нової законодавчої бази для стрімкого входження України у її успішний процес відбудови. Не відстають і дизайнери, які міркують та адаптують власні розробки у все можливих галузях людської діяльності заради разючого прогресу та розквіту Української нації на геополітичній карті світу. Попри наявність широчезного ряду першочергових гуманітарних, соціальних та економічних питань, існує мистецтво, завдяки якому вдалось зберегти корінь національної ідеї, без стійкості якої, можливо, державність була б на даний момент втрачена, адже саме мистецтво у всі часи виділяло людський рід як особливу

форму існування. Світ без мистецтва стане блідим існуванням на основі сліпого слідування інстинктам, і виховна роль мистецтва, змога самовиразитися через довільні художні засоби завжди були притаманні могутній Українській нації. Мета даної статті розгляд та систематичний аналіз найбільш потужних світових фестивалів світло-мистецтва заради того, щоб синтезувати новий підхід до потенційних світлових шоу, що змогли б осягти Україну в новій епосі після її перемоги, яка неминуче настане.

Аналіз попередніх досліджень. В англомовній літературі також зустрічаємо акронім PJM (*projection mapping* – проєкційний меппінг), також у науковій літературі мистецтвознавчий термін «3D-mapping» часто має альтернативні варіанти транслітерації «мапінг», «маппінг», «мепінг» та «меппінг» і для максимальної повноти огляду літератури, автори статті враховували усі наявні варіанти написання терміну. Проблематика та специфіка проведення фестивалів світла в міському середовищі знаходиться в сфері інтересів урбаністів, які комплексно досліджують вплив світло-мистецтва на образ сучасних міст, експертів в галузі туризму, яких найбільше цікавлять аспекти рекреаційної економіки таких подій, та безпосередньо дизайнерів світла, які вибудовують свої дослідження навколо окремих аспектів світло-динаміки в архітектурному середовищі.

Серед українських урбаністів О. Кліщ характеризує техніку проєкціювання світлових зображень на архітектуру якостями економічності, безпечності, комунікативності та творчості [8], а Н. Зенькович зазначає потужності даної технології під час проведення різноманітних культурно-масових заходів [7]; соціологиня Л. Раренко розглядає її можливості у сфері інтерактивної реклами [13], культуролог В. Гріза зазначає присутність майстер-класів по даній технології у культурному житті України [2], туризмознавець А. Зарічняк відводить значну роль меппінгу, як

інструменту музеєфікації історичної спадщини на культурних подіях [6], економіст С. Давимука у своїй монографії називає інвестиції в сферу медіа-мистецтва та меппінгу зразковим прикладом розвитку креативного класу [3]. Серед мистецтвознавців розглядає роль меппінгу як засобу доданої реальності К. Фоміна [14], зазначає інноваційну роль технології С. Кривуц [9], розглядає роль меппінгу у синергетичному підході до аналізу медіа-мистецтва О. Ландяк [10], розмірковує про використання меппінгу у візуальному дизайні В. Овчарек [11], розглядає відеомеппінг як форму комунікації в дизайні міського середовища І. Дроздова [5], зазначає перспективність та престиж даної технології на фестивалях медіа-мистецтва О. Чепелик [15], системно розглядає проєкційний меппінг у своїй дисертації А. Доколова [4], фахово аналізує та класифікує аудіо-візуальний контент для меппінгу та робить вклад у формування коректної української термінології М. Опалев [12], теоретично осмислює історію становлення віджеїнгу і автор даної статті у своїй попередній публікації [1].

Серед закордонних науковців дана тема створила більший резонанс, тому цілісних та завершених досліджень існує на порядок більше. У 2013 р. побачила світ книга-альманах від однієї з найбільш визначних компанії на ринку технологій Christies, в якій вміщено ілюстрований огляд тогочасних знакових фестивалів меппінгу [28], професор з США Енні Делл'Арія [18] у своїй книзі комплексно аналізує феномен світлових проєкцій і розглядає в основному досвід фестивалів світла в США, дослідники з Британії Т. Еденсор та С. Міллінгтон зазначають, що світлові фестивалі часто є великобюджетними подіями, які характеризуються сильним підходом зверху вниз і схвалені міжнародними мережами та угодами та все більше покладаються на присутність міжнародно відомих художників [20], вкотре підтверджуючи цінність авторитетів.

Комплексно розглядає меппінг, його історію, можливості та застосування технології на фестивалях дослідниця із Португалії Е. Маріотті [25], аналізують структуру відео-виступів та їхній нарратив на медіа-арт фестивалях група дослідників на чолі з А. Пахрулроджі [27], дослідник із Японії Л. Хенї проводить фаховий порівняльний аналіз тенденцій та особливостей застосування проекційного меппінгу на об'єктах культурної спадщини [23], здійснює аналіз досвіду фестивалів відеопроекційного мистецтва (ВПМ) дослідниця з Британії Дж. Ловел. [24], польська дослідниця К. Зіленська-Дабковська стверджує, що фестивалі світла можуть не тільки допомогти побудувати відмітний бренд міста, але також забезпечують додаткову вартість для нічної економіки [30]. Група науковців із Франції на чолі з Д. Шмітдом викладачем-дослідником з інформаційних наук і комунікації в Політехнічному університеті Hauts-de-France опублікували в 2020 р. книгу, що має на меті закласти основу для галузі міждисциплінарних досліджень, що охоплює аудіовізуальні, гуманітарні та цифрові твори та технології, розглянуто в книзі і стислий огляд відеопроекційних фестивалів [29]. Розлоге дослідження ВПМ було презентовано цього року у книзі під редакцією доцента інноваційних цифрових медіа в Університеті Нортумбрії (Великобританія) Стіва Гібсона [21] учасника багатьох провідних світових подій, включаючи Ars Electronica, Banff Centre for the Arts, European Media Arts Festival і Cabaret Voltaire.

Постановка завдання. Мета даної статті проаналізувати досвід світових фестивалів ВПМ, розглянути їх історію та виявити наявні закономірності розгортання та проведення фестивалів ВПМ в урбанізованому середовищі.

Результати дослідження та їх обговорення. Чільне місце в мистецтві технології здобули на різноманітних

фестивалях, які вражають публіку новинками та досягненнями сучасності, адже будь-яке мистецтво втрачає свій сенс без глядача, тим паче в епоху не баченої раніше відкритості та доступу до інформації. Як форма культури, фестивалі є частиною майже кожного суспільства і кожного періоду, вони водночас є відступом від соціальних норм і засобом для святкування та кодифікації культури [17]. Особливу нішу у видовищності зайняли фестивалі ВПМ, завдяки технологіям вони перетворюють різноманітні інсталяції, архітектурні ансамблі, видатні споруди сучасності та історичної спадщини на полотно для представлення творчості цифрових художників та креативних колективів. Часто відеопроекційні шоу на архітектурні об'єкти є частиною якихось альтернативних фестивальних подій, або можуть бути складовою фестивалів візуальних мистецтв, але завдяки наполегливій та самовідданій праці ентузіастів та апологетів у багатьох містах вже понад десятиліття проводяться суто вузькопрофільні події присвячені проекційним технологіям та використанням світла у мистецтві.

Люди завжди використовували штучне освітлення під час організації важливих релігійних або культурних заходів, і зараз за різними даними у світі відбувається понад 100 фестивалів відеомеппінгу [32; 22], і звісно, що розглянути їх всіх у одній статті просто неможливо, тому автори зупинились на десяти найбільш значущих на його думку подіях, і свідомо обирає досить різнотипні за масштабом та географією події, щоб в такий спосіб показати тісний взаємозв'язок даних факторів із особливостями фестивалю.

Традиційно такі фестивалі містять як суто перформативну частину, яка залучає численних глядачів, так і навчальну складову у вигляді воркшопів та майстеркласів, де фахівці своєї справи діляться досвідом та отримують нові навички. Чотири процеси, за допомогою

яких фестивалі світла спонукають до значущих зустрічей: дефаміліризація, створення почуття причетності, товариство інтерактивності та мистецького експерименту через об'єднання різних фахівців в галузі мистецтва, технологій та дизайну [20]. Під час пандемії COVID-19 багато фестивалів припинили свою діяльність, або перейшли на суто віртуальний формат, але зараз в 2022 р. деякі з них відновлюють свою роботу, щоправда реформовані та адаптовані під сучасні реалії. Проекційне відображення, ключова технологія, яка привертає більше уваги до інсталяцій на світлових фестивалів, також оживляє та переосмислює монументальність у міських просторах, утворюючи тактильний інтерфейс між матеріальною архітектурою міста та світловою проекцією. Ці роботи використовують напругу між матеріальністю та нематеріальністю, притаманними рухомому зображенню, створюючи складну форму «поверхневого натягу» на архітектуру міста [16]. Щорічні події збагачують свої наративи ідеологічною прив'язкою до визначеної тематики, адже мають на меті позиціонувати віджеїнг, як самобутній жанр мистецтва, і робите це не в рамках заданої тематики доволі складно. Всі статистичні дані, щодо описаних та розглянутих фестивалів ВПМ показані у порівняльній таблиці (табл. 1).

Найстарішим фестивалем ВПМ є міжнародна подія **Fete des Lumieres (Франція, м. Ліон)**, що бере свій початок з 1852 р., коли було прийнято рішення встановити статую Діви Марії 8 вересня на пагорбі Фурв'єр. Через повінь, урочистості були перенесені на 8 грудня, але коли жителі міста побачили, що погода покращується, вони спонтанно поставили запалені свічки на підвіконнях і балконах, що і дало поштовх до формування традиції. Статуя, яка зараз є центром фестивалю, була створена відомим скульптором Жозефом-Гюгом Фабішем і була спонсорована кількома відомими католиками м. Ліон [35]. У 1960-х роках

конкурси ілюмінації вітрин, особливо серед продуктових магазинів, продовжили цю традицію в новій формі – вони відзначили початок різдвяного сезону та висвітили релігійні святкування 8 грудня. Потім у 1989 р. першим серед європейських міст влада м. Ліон прийняла «Plan Lumière» – комплексну стратегію освітлення об'єктів історичної спадщини. Протягом фестивалю завдяки творінням художників, найкрасивіші будівлі Ліона служать фоном для масштабних інсталяцій, в яких вони видимі або невидимі. Серед сучасної історії фестивалю варто згадати події 19 листопада 2015 р., коли через шість днів після шокуючих терактів у Парижі, фестиваль було скасовано через надзвичайний стан у країні. Тоді фестиваль обмежився традиційними свічками люміньону та інсталяцією, яка вшанувала жертв терактів, імена яких були вивішені над будівлями набережних. Через постійний ризик атак фестиваль у 2016 р. відбувся на меншій території, ніж зазвичай, і тривав три дні замість чотирьох. Щорічно фестиваль збирає від 3 до 4 мільйонів відвідувачів та у нічний час проведення фестивалю багато районів міста зарезервовані лише для пішоходів. Під час фестивалю у 2021 р. французькі дизайнери Жеремі Белло та Жослен Фуше із компанії AV Extended здійснили проекцію на Собор Святого Жана за спонсорства ощадного банку Rhône-Alpes (рис. 1). Цьогорічними темами для творчості митців були шість напрямків: «Ліон має талант / єдність із природою / сім'я / перший раз у Ліоні / види ззовні / повернення до класики».

Live Performance Meeting (Італія, м. Рим) містить повну програму відкритих для публіки подій, що застосовуються у поєднанні з найрізноманітнішими формами художнього вираження, а також ряд ініціатив, особливо для гостей зустрічі. Заснований у 2004 р. з метою відповіді на потребу створення просторово-часового референтного поля, пов'язаного з віджеїнгом, де можна зустрітися,

пізнавати один одного та ділитися досвідом, LPM зараз є міжнародною зустріччю, що об'єднує художників-професіоналам та любителів живих відео-виступів [38]. На фестивалі діють дві базові території: зона «On» дозволяє глядачам переглянути виступи у прямому ефірі артистів та колективів з міжнародної сцени, та зона «Off», де відбуваються майстер-класи та демонстрації продуктів та обладнання, з особливим акцентом на безкоштовних та відкритих проектах.

LPM – це унікальне творче середовище, що характеризується гнучкістю програми, відкритістю події для нових учасників та можливістю для них виступати під час заходу. Експерименти у творчості є наріжним каменем ідеології фестивалю, і тому всі виручені кошти спрямовуються на пошук найбільш затребуваних спільнотою та інноваційних технологій для підтримки події та досліджень у реальному візуальному полі, а сама зустріч сприяє транснаціональному руху та обміну ідеями, творами мистецтва та митцями. Усі кошти, зібрані LPM, інвестуються в інноваційні дослідження та експерименти у сфері живого візуального мистецтва з найновішими технологіями. З 2004 р. LPM прийняв понад 6156 артистів, 3219 виступів, майстер-класів та шоукейсів, зареєстрував 73 країни-учасниці та прийняв понад 1500 000 відвідувачів. LPM є частиною міжнародної спільноти AVnode (<https://avnode.net>), яка спрямована на покращення та просування культури аудіо-візуальних мистецтв у всьому світі. Робота одних зі фіналістів конкурсу Live Performance Meeting – інсталяція «Сакральна геометрія» (рис. 2) від VJ Elektroiman, Chema, Vigas із Darklight Studio (м. Барселона, Іспанія) заснована на концепції «Двері часу», це подорож до стародавніх культур, а наратив проєкції працює з концепціями, символікою та елементами цих культур, працюючи з традиційними знаннями, філософією окультизму та сакральною геометрією [32]. Масштабна подія не має спеціалізованих визначених

щорічних тематик і комплексно охоплює різні аспекти ВПМ.

Подію **Mapping Festival (Швейцарія, м. Женева)** організовує PPING, некомерційна культурна асоціація зі штаб-квартирою в Женеві, яка у 2022 р. налічує 35 членів, серед яких багато митців, які працюють у цій галузі [40]. Мета події – популяризувати аудіовізуальні, технологічні та міждисциплінарні мистецтва у франкомовній частині Швейцарії та зробити їх відомими на міжнародному рівні. Організація PPING влаштовує кілька заходів на рік, співпрацюючи з численними культурними партнерами, асоціаціями та установами. У 2005 р. організація заснувала цей фестиваль, який проходить щороку в травні та представляє виставки, інсталяції, перформанси, а також конференції та майстер-класи. Організатори регулярно запрошують художників з усього світу представити свої роботи в Женеві та провести освітні заходи. Митці з регіону, а також студенти мистецьких шкіл постійно запрошуються для творчої синергії та обміном знаннями. Регулярно організовуються виробництва, копродукції та резиденції, щоб заохотити творчість у сфері технологічного та трансдисциплінарного мистецтва. Глядачі та учасники мають змогу відкривати, експериментувати та відчувати роботи, які пропонують нові модальності сприйняття, і завдяки інтерактивній складовій технологічного мистецтва публіка часто стає учасником. Фестиваль найдовший за тривалістю у Європі, і проходить 9 днів. Подія вважається унікальною платформою виробництва та розповсюдження відео-арту в Швейцарії, а також користується міжнародною репутацією завдяки якості своєї програми, де чергуються аудіовізуальні перформанси, інсталяції, архітектурний меппінг, майстер-класи, конференції. Під час фестивалю в 2022 р. на одній із локацій події KZERN, що є колишньою військової казармою, яку організатори фестивалю перетворили на креативний простір, відбувся виступ

швейцарської команди STRUCTURALS із формації FOLNUI. (рис. 3)

Щороку восени, завдячуючи **Berlin festival of lights (Німеччина, м. Берлін)**, місто стає центром світлового мистецтва, адже постановки на всесвітньо відомих пам'ятках, пам'ятниках, будівлях і площах столиці Німеччини роблять фестиваль однією із найпопулярніших подій світлового мистецтва у світі. Цього року девіз події «бачення нашого майбутнього», що вкотре підкреслює технологічну спрямованість фестивалів ВПМ. Фестиваль, що проходить під патронатом мера Франциски Гіффі, приділяє мистецьку увагу таким темам, як стійкість, уважність, різноманітність або бачення незайманої, різноманітної та барвистої природи, адже світло об'єднує та розмовляє всіма мовами створюючи мости між культурами. Разом із національними та міжнародними художниками, дизайнерами та творчими командами фестиваль розповідає історії, передає повідомлення та зосереджується на особливому та унікальному. Подію організує Festival of Lights International Productions GmbH і продюсує мешканка Берліна Біргіт Зандер та її агентство Zander & Partner, яке стверджує, що «світло – це життя, світло – це енергія, світло розмовляє всіма мовами й об'єднує народи» [34]. Конкурсна програма на фестивалі була представлена лише в 2015–2018 рр., традиційно журі конкурсу обирає учасників, а безпосередньо за переможця голосують відвідувачі фестивалю. 2018 р. шість міжнародних команд створили унікальні відеомепінги тривалістю 15 хв. на тему «Новий вимір архітектури», які були представлені на вежі Кольхофф на Потсдамській площі, глядачі обрали роботу команди AdHoc (Мехіко, Мексика) (рис. 4).

Одна із найбільш інноваційних у світі подія світлового мистецтва – фестиваль **GLOW (Нідерланди, м. Ейндховен)** із 2006р. відома своєю потужною синергією між цифровими художниками,

технологічною спільнотою, інноваційними компаніями та владою міста [36]. Під час пандемії COVID-19 у 2020 р. GLOW здивував усіх, ставши подією «залишайся вдома»: Connecting the Dots – такий підхід став надзвичайно успішним у безпечному об'єднанні мешканців міста та навіть розширив охоплення GLOW по всьому світу завдяки доречній репрезентації фестивалю в мережі Інтернет. А вже у 2021 р. фестиваль відбувався у чотирьох окремих локаціях міста, що спонукало відвідувачів події шукати та досліджувати центральні райони м. Ейндховена: кожна з обраних територій має особливу ідентичність – архітектуру, історію, людей, характер – що дозволяє робити речі, які неможливо зробити в іншому місці міста. Для події 2021 р. студенти Ейндховенського технологічного університету співпрацювали із місцевими компаніями та іншими школами, щоб створити виставки світлового мистецтва, а експерти курували роботу цих студентських груп в Академії GLOW. 2018 р. під час фестивалю на стінах католицької церкви Святої Катерини представили свою роботу художники Нуно Майя та Керол Пурнелле, засновники португальської студії OCUBO (рис. 5).

Digital Graffiti – подія в маленькому курортному містечку Еліс-Біч в **США** унікальний фестиваль ВПМ, де художники з усього світу із 2007 р. використовують новітні цифрові технології, щоб проектувати свої оригінальні роботи на знакові білі стіни міста. Унікальне архітектурне середовище вдало адаптоване для розгортання фестивалю, адже переважно всі споруди в містечку білого кольору, який виступає ідеальним тлом для відеопроєкцій, саме тому щороку фестиваль приваблює цифрових художників, режисерів, музикантів, інтерактивних дизайнерів, фотографів, віджеїв, продюсерів, знаменитостей, керівників агентств і шанувальників мистецтва, технологій та архітектури [33].



Рис. 1. Меппінг на Собор Святого Жана, автори Жеремі Белло та Жослен Фуше, фестиваль Fete des Lumieres, м. Ліон, Франція, 2021

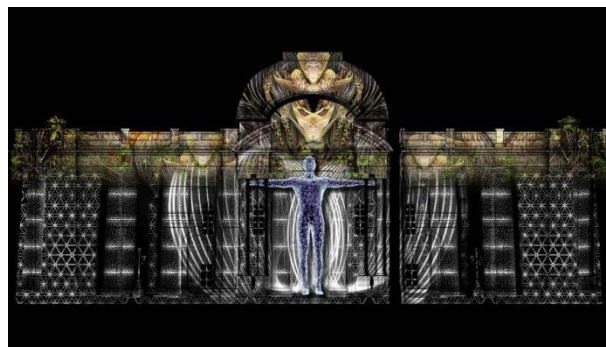


Рис. 2. Меппінг «Сакральна геометрія», автори VJ Elektroiman, Chema, Vigas із Darklight Studio, конкурс Live Performance Meeting, м. Рим, Італія, 2021



Рис. 3. Меппінг, автор – STRUCTURALS, Mapping Festival, м. Женева, Швейцарія, 2022



Рис. 4. Меппінг, автор – команда ADHOC, Berlin Festival of Light, м. Берлін, Німеччина, 2018



Рис. 5. Меппінг на стінах католицької церкви Святої Катерини, автори – Н. Майя та К. Пурнелле, GLOW, м. Ейндховен, Голландія, 2018



Рис. 6. Меппінг, автор – Майкл Бетанкур, Digital Graffiti, м. Еліс-Біч, США, 2022



Рис. 7. Відео-арт, автор – Дакша Патель, м. Дарем, Великобританія, 2021



Рис. 8. Меппінг на стінах Сіднейської Опері, автор – агентство Curious, Vivid Sydney, м. Сідней, Австралія, 2022



Рис. 9. Меппінг, автор – Юлія Шамшеєва, 1 Minute project, м. Одавара, Японія, 2019

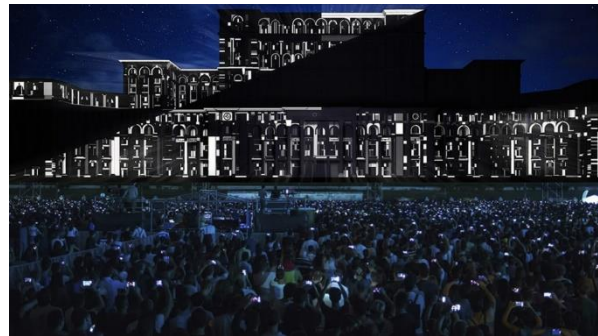


Рис. 10. Меппінг, автор – Джонас Дензел, IMapp Bucharest, м. Бухарест, Румунія, 2021

Розташована вздовж північно-західного узбережжя штату Флорида (США) творча спільнота «Scenic 30A» організовує середовище для проведення події – органічної галереї під відкритим небом для демонстрації оригінальних творів мистецтва, які проєктуються на білих стінах міста. Митці, які запрошені представляти свої роботи під нічним небом Еліс-Біч, створюють трансформаційну взаємодію між мистецтвом, архітектурою та аудиторією, забезпечуючи унікальний інтерактивний досвід для всіх учасників. Даний фестиваль хороший приклад того, як можна органічно застосовувати унікальне середовище для експонування сучасного актуального мистецтва. У 2022 р. на конкурсній програмі фестивалю переміг проєкт авторства американського теоретика та практика медійного мистецтва Майкла Бетанкура (рис. 6).

Частково натхненний Fête des lumières у Ліоні, **Lumiere-festival** найбільша подія присвячена ВПМ у **Британії** традиційно запрошує місцевих і міжнародних художників створити роботи, які переосмислюють знайомі будівлі та громадські простори, змінюючи те, як глядачі сприймають міське оточення. Перший фестиваль світла Люм'єр відбувся в м. Дарем 2009 р. і спочатку був запланований як одноразовий, але за підтримки Ради округу, спонсорів та натхненників фестивалю – компанії Artichoke, він відтоді проводиться щороку, і

у 2017 р. рекордні 240 000 відвідувачів побували на тематичній події. Протягом останніх десяти років продюсери та художники працювали з тисячами місцевих жителів і школярів у фестивальных проєктах, навіть залучали до проведення фестивалю деяких ув'язнених округу. Lumiere також подорожував іншими містами Великобританії – у січні 2016 та 2018 р. фестиваль відбувся в столиці, трансформуючи великі частини Лондону та щоразу збираючи понад мільйон відвідувачів [39]. Масштабні світлові інсталяції споживають великий об'єм електроенергії, але засновники фестивалю прагнуть мінімізувати вплив фестивалю на навколишнє середовище – із 2013 р. організатори надсилають онлайн-звіт у рамках постійного моніторингу та аналізу впливу на навколишнє середовище своїх заходів та власної офісної діяльності. Усі інсталяції Lumiere енергоефективні, замість того, щоб покладатися виключно на генератори, використовуються джерела живлення від мережі або батареї, коли це можливо, і багато робіт використовують світлодіоди з низьким енергоспоживанням. Вуличне освітлення у ареалі проведення події вимикається або зменшується, що економить витрати електроенергії та зменшує світлове забруднення, щоб фестивальне обладнання могло світити яскравіше. Також компанія-організатор оптимізує логістику, стимулює глядачів фестивалю користуватися громадським транспортом та

заохочує художників відповідально використовувати матеріали у своїх інсталяціях. Переможець конкурсної програми фестивалю Lumiere 2021 р. – робота британської мисткині Дакші Патель (рис. 7).

Щорічна подія **Vivid Sydney (Австралія, м. Сідней)**, яка змінює майже все місто на 23 дні та ночі, деб'ютувала у 2009 р. як фестиваль розумного світла для популяризації енергоефективності та одразу зібрала 200.000 відвідувачів. Куратором події виступила дизайнерка освітлення Мері-Енн Кіріаку, а хедлайнером – Браян Іно [42]. Окрім атрактивної частини, фестиваль містить дискусійну програму, що складається із змістовних доповідей, семінарів та предметних дискусій, які шукають творчі рішення та надихають на нові способи мислення. Vivid Sydney пропонує своїм учасникам можливість творити в одному з найкрасивіших у світі природних і міських середовищ, та за допомогою технологій та інновацій бути частиною масштабної глобальної події. Під час фестивалю Vivid Sydney 2022 р. місцеве агентство Curious анімувало на стінах Сіднейської Опери приголомшливу картину «Ярркальпа – Мисливське угіддя» створену аборигенами із корінного племені Марту (рис. 8).

Фестиваль **One minute project (Японія, м. Токіо)** з 2012 р. офіційно розпочався як найбільший в Азії міжнародний конкурс ВПМ, де мистці з п'яти країн світу представили 19 робіт тривалістю приблизно в одну хвилину, а вже у 2022 р. на конкурс, який відбуватиметься в Токіо було надіслано 246 робіт із 54 країн і регіонів світу. Кілька 1-хвилинних проєкційних робіт, відібраних журі конкурсу, буде продемонстровано на екранах Меморіальної картинної галереї Мейдзі з метою визначення роботи, яка отримає нагороди [30]. Натхненники події активні теоретики та практики медіа-арту: креативний директор Мічіюкі Ішіта викладач Токійського університету

мистецтв, дизайнер простору, режисер, автор відео, президент Асоціації проєкційного відеомепінгу Японії, яка налагоджує зв'язки з творцями в Японії та за кордоном; а творчий та художний керівник фестивалю Хіройоші Урума генеральний директор компанії, що поєднує традиційні японські феєрверки з передовими технологіями, і зокрема для Паралімпійських ігор 2019 р. в Сінгапурі він створив феєрверк із 500 безпілотних літальних апаратів, який вразив 500.000 глядачів [41]. У 2019 р. переможцем Гранд-прі конкурсу стала українська мисткиня родом зі Одеси Юлія Шамшеева (рис. 9), а зараз вона знаходиться серед членів журі конкурсу.

iMapp Bucharest (Румунія, м. Бухарест) – організоване мерією Бухареста одне з найбільших міжнародних змагань ВПМ у світі, де найкращі мультимедійні художники світу представляють свої твори на фасаді Палацу Парламенту площею 23 000 кв.м. (друга за розміром адміністративна будівля у світі). Роботи учасників аналізує спеціалізоване журі, до складу якого входять видатні експерти та важливі представники у сфері аудіо-візуального мистецтва. Упродовж 6 випусків фестиваль об'єднав понад 360 000 глядачів і став еталоном темою для фахівців індустрії [37]. У 2020 р. iMapp Bucharest запустив міжнародну кампанію солідарності «Один світ. Одне серце» і був оголошений переможцем у категорії «AV IN ACTION» на AV AWARDS Awards у Лондоні – відомому міжнародному конкурсі, який визначає та винагороджує досконалість у всій індустрії, організований AV Magazine з Великобританії (журнал, який домінує в аудіовізуальних виданнях галузі більше 40 років). Кожна проєкція триває 3 хвилини і використовує вражаючу роздільну здатність 8K. Тема фестивалю в 2022 р. «THE SHOW MUST GO ON» представила сфери впливу в сучасному суспільстві (мистецтво, музика, спорт, освіта та туризм), які мають здатність переосмислювати себе та

забезпечувати динамізм життя. Наприкінці міжнародного конкурсу відеомепінгу журі визначило переможця iMapp Bucharest: німецький митець, режисер і візуальний художник, творець світлових інсталяцій, відеомепінгу та документального кіно Джонас Дензел представив інтерактивну роботу «Beatlights» (рис. 10).

В столиці України у 2017 р. слідуючи світовим світловим тенденціям започаткували **Kyiv Light Fest**, і цій події та аналізу інших фестивалів світла та відеомепінгу в Україні автори мають на меті присвятити окрему статтю, адже вони переконані, що фестиваль обов'язково повернеться в Україну та буде приносити естетичне задоволення своїм відвідувачам, практичну користь через обміном

досвідом серед учасників, та дохід в бюджет, який може бути забезпечено потоком туристів. Зазначимо, що часто фестивалі та конкурси мепінгу обмежені змагальною системою, яка не завжди виплачує справедливу винагороду за виконану роботу кожному учаснику. Незважаючи на те, що фестивалі замовляють і безпосередньо фінансують митців для створення унікальних робіт, якщо існує потреба вивести практику створення архітектурної проєкції за межі видовищної події, повинні терміново розроблятися реальні платформи для обміну, виробництва, розповсюдження та створення в міжнародному масштабі, щоб підтримувати розвиток галузі [29].

Таблиця 1

Порівняльний аналіз світових фестивалів відеомепінгу та відеопроєкційного мистецтва

Назва фестивалю, країна, місто	Рік заснування	Тривалість, днів	Кількість відвідувачів на першій події	Кількість відвідувачів на останній події	Кількість інсталяцій на останній події	Кількість учасників на останній події	Кількість представлених країн	Наявність конкурсної складової
Fete des Lumieres, Франція, м. Ліон	1999	4	1 млн	3-4 млн	30	> 150	7	+
Live Performance Meeting, Італія, м. Рим	2004	4	200	2000	154	258	33	+
Mapping Festival, Швейцарія, м. Женева	2005	9	Н.д.	Н.д.	47	43	10	-
Berlin festival of lights, Німеччина, м. Берлін	2005	10	200 тис.	2 млн	> 100	40	Н.д.	+
Glow, Нідерланди, м. Ейндховен	2006	7	45 тис.	770 тис.	> 30	35	6	-
Digital Graffiti, США, м. Аліс-Біч	2007	2	Н.д.	Н.д.	26	26	7	+
Lumiere-festival, Британія, м. Дарем	2009	4	75 тис.	140 тис.	37	49	7	+
Vivid Sydney, Австралія, м. Сідней	2009	23	200 тис.	435 тис.	> 80	225	21	-
One minute project, Японія, м. Токіо	2012	4	2 тис.	20 тис.	74	74	24	+
iMapp Bucharest, Румунія, м. Бухарест	2014	1	65 тис.	30 тис.	18	18	18	+

Висновки. Передумовами для проведення та існування фестивалів ВПМ є насамперед інтенція організаторів, які мають чітке бачення майбутньої події, а запорукою успіху та зростання є успішна співпраця з місцевою владою, яка

зацікавлена в популяризації сучасного мистецтва, адже переважна більшість фестивалів ВПМ при коректному менеджменті, підборі виконавців та актуальному маркетингу демонструють тенденцію до зростання кількісних та

якісних показників та формуванню впізнаваного бренду. На передових фестивалях, які повністю залежні від, та побудовані завдяки штучному освітленню та енергоносіях теми екологічності, раціонального використання електроенергії, цілісності екосистеми та концепції сталого розвитку традиційно є вельми актуальними – адже кредо багатьох масштабних фестивалів сприяти стабільності екосистеми не в залежності від видовищності та фінансового благополуччя організаторів.

Рекордна кількість відвідувачів на більшості фестивалів ВПМ була в 2017–2019 роках, і серед розглянутих подій можна виділити більш іміджеві та більш комерційні. Зазначимо, що більшість фестивалів баланують між кількісними та якісними показниками, адже з однієї сторони організатори події прагнуть збільшити кількість відвідувачів, які в результаті дають капіталізацію вкладень організаторів, а з іншої сторони художники та митці, які і формують естетичне та смислове наповнення, часто не прагнуть до надмірної масовості та воліли б скоріше до певної камерності подій. Вихід є не в сліпому наслідуванні досвіду існуючих успішних фестивалів ВПМ, а в розробці

власного унікального бренду, який здатний синтезувати локальний колорит, специфіку місця події та особливе бачення залучених медіа-митців та як результат створити не повторний образ фестивалю, який відгукнеться в серцях відвідувачів – місцевого населення та туристів, та в майбутньому зможе масштабуватися, адже створення, формування та розбудова фестивалю світлового мистецтва перспективне заняття лише у випадку, якщо воно враховує синтез багатьох критеріїв. Адже фестивалі ВПМ вдало розгортаються як в історичному середовищі, яке має багату пластично класичну архітектуру, так і в оточенні сучасної архітектури, яке до не впізнаваності змінюється під час світлових проєкцій. Показано, що фестивалі ВПМ здатні ефективно ревіталізувати занедбані та мало атрактивні простори міст, адже мистецтво традиційно носить проблемний характер та не обмежене єдиною та визначеною естетикою, а його суть і полягає в трансформації та перевтіленні матеріального світу, тому існуючі проєктні обмеження навпаки можуть слугувати хорошим мотивуючим стимулом для розкриття творчого потенціалу медіа-митців та середовища.

Література

1. Габрель Т. М. Історія становлення відеїнгу як жанру сучасного медіа-мистецтва. *Art and Design*. 2022. № 1 (17). С. 57-66.

2. Гріза В. Carbon art lito 2020: серія літніх подій діджитал арту як платформа тестування нових медіа в онлайні. *Гуманітарний корпус*. 2020. Вип. 35, т. 1. С. 76-81.

3. Давимука С. А., Федулова Л. І. Креативний сектор економіки: досвід та напрями розбудови : монографія. Львів: ДУ «Інститут регіональних досліджень імені М. І. Долішнього НАН України», 2017. 528 с. URL: <https://ird.gov.ua/irdp/p20170702.pdf>

4. Доколова А. С. 3D-mapping як сучасна технологія мультимедійного мистецтва в Україні: дис. ... д-ра філософії: 022. Київ, 2022. 152 с.

5. Дроздова І. П. 3D відеомеппінг як форма комунікації в дизайні міського середовища.

Традиції і новації у вищій архітектурно-художній освіті. 2017. № 1. С. 39-42.

6. Зарічняк А. П., Чернявська С. С. Фортифікаційні споруди Карпатського регіону Румунії як об'єкт туристичної атракції. *Карпатський край. Наукові студії з історії, культури, туризму*. 2019. № 1-2 (12-13). С. 193–201. URL: http://lib.pnu.edu.ua:8080/bitstream/123456789/2426/1/kk_2018_12-13_s193-201.pdf

7. Зенькович Н. Г. Прийоми етнодизайну у видовищному середовищі. *Сучасні проблеми архітектури та містобудування*. 2015. Вип. 38. С. 404–407.

8. Кліщ О. А. Особливості використання світлових проєкцій на об'єктах міського середовища. *Вісник Одеської державної академії будівництва та архітектури*. 2014. Вип. 54. С. 164-169

9. Гончар О. В., Кривуц С. В. Інноваційні засоби створення дизайну 3d відеомепінга. *Культурологічний альманах*. 2018. Вип. 9. С. 41-43.
10. Ландяк О. Синергетичний підхід до аналізу медіамистецтва. *Вісник Львівського університету. Сер. Мистецтво*. 2015. Вип. 16, ч. 1. С. 25-32. URL: https://kultart.lnu.edu.ua/wp-content/uploads/2019/01/Visnyk_161.pdf
11. Овчарук В., Слітюк О., Олейнікова І., Яценко А., Петрова О. Використання 3d mapping у візуальному дизайні. *Актуальні проблеми сучасного дизайну: збірник матеріалів III Міжнародної науково-практичної конференції (22 квітня 2021 р.)*: В 2-х т. Т. 1. Київ: КНУТД, 2021. С. 295-297.
12. Опалев М. Л. Структура й особливості дизайну аудіовізуального контенту архітектурного 3D-мепінгу. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*. 2021. № 1. С. 30-42.
13. Раренко Л. А. Диджитал-складова в сучасній візуальній комунікації: 3D-графіка як засіб візуальної комунікації брендів: дис. ... канд. наук. із соц. комун.: 27.00.01. Дніпро, 2021. 285 с.
14. Фоміна К. О. Ключові умови та характеристики формування доповненої реальності. *Art and Design*. 2021. № 3 (15). С. 82-95. URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/19168/1/artdes_2021_N3_P082-095.pdf
15. Чепелик О. Міжнародні фестивалі медіамистецтв як лабораторії новітніх технологій. *Сучасне мистецтво*. 2005. Вип. 2. С. 201-216.
16. Bruno G. *Surface: Matters of Aesthetics, Materiality, and Media*. Chicago: University of Chicago Press, 2014. 299 p. URL: <https://yalescreenworkshop.files.wordpress.com/2015/03/giuliana-bruno-surface.pdf>
17. Cudny W. The Phenomenon of Festivals: Their Origins, Evolution, and Classifications. *Anthropos*. 2014. № 2. P. 640-656.
18. Dell'Aria A. *The Moving Image as Public Art*. Cham: Palgrave Macmillan. Springer Nature Switzerland AG, 2021. 291 p.
19. Edensor T. *From Light to Dark: Daylight, Illumination, and Gloom*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017. P. 114-115.
20. Edensor T., Millington S. Освітлення Блекпулу: переоцінка місцевої культурної продукції, розташована творчість і цінності робітничого класу. *Міжнародний журнал культурної політики*. 2013. № 19(2). С. 145-161.
21. Gibson S., Arisona S., Leishman D., Tanaka A. *Live Visuals: History, Theory, Practice*. London: Routledge, 2022. 458 p.
22. Giordano E., Chin-Ee Ong. Light festivals, policy mobilities and urban tourism. *Tourism Geographies*. 2017. № 19(9). P. 699-716.
23. Li H., Ito H. Comparative analysis of information tendency and application features for projection mapping technologies at cultural heritage sites. *Heritage Science*. 2021. №9 (1). P. 1-16.
24. Lovell J., Griffin H. Fairy tale tourism: the architectural projection mapping of magically real and unreal festival lightscapes. *Journal of Policy Research in Tourism, Leisure and Events*. 2019. № 11 (3). P. 469-483.
25. Mariotti E. *Rendering the reality Development of a video mapping show on a mountain cliff face for a music festival*. PhD thesis. 2021. 147 p.
26. Pahulroji A., Mutiaz I., Grahita B. Study of Immersion on Narrative Video Mapping Case Study: NRMO Lzy Visual in Jogjakarta Video Mapping Festival 2018. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research: proceedings of the 3rd International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2020)*. Atlantis Press, 2021. P. 91-96.
27. Ruben D. *The Book of Transformations*. USA: Christie Digital Systems, 2013.
28. Schmitt D., Thébault M., Burczykowski L. *Image Beyond the Screen: Projection Mapping: book*. Wiley, London, Hoboken: ISTE, Ltd, 2020. 270 p.
29. Zielinska-Dabkowska K. M. Night in a big city. Light festivals as a creative medium used at night and their impact on the authority, significance and prestige of a city. *The Role of Cultural Institutions and Events in the Marketing of Cities and Regions*. / ed. Domański T. Łódź, 2016. P. 63-90. DOI: 10.18778/8088-149-5.04
30. Офіційний сайт «1 Minute Project». URL: <https://1minute-pm.com/en/>
31. Офіційний сайт «AGB Events». URL: <https://agb.events/project/vivid/>
32. Офіційний сайт «AVnode». URL: <https://avnode.net/>
33. Офіційний сайт «Digital Graffiti». URL: <https://digitalgraffiti.com/>
34. Офіційний сайт «Festival of Lights». URL: <https://festival-of-lights.de/>

35. Офіційний сайт «Fete des Lumieres». URL: <https://www.fetedeslumieres.lyon.fr/>
36. Офіційний сайт «Glow Festival». URL: <https://www.glowindhoven.nl/en>
37. Офіційний сайт «IMapp Festival». URL: <https://www.imapp.ro/>
38. Офіційний сайт «Live Performance Meeting». URL: <https://liveperformersmeeting.net/>
39. Офіційний сайт «Lumiere Festival». URL: <https://www.lumiere-festival.com/>
40. Офіційний сайт «Mapping Festival». URL: <https://2022.mappingfestival.com/>
41. Офіційний сайт «Tokyo Lights». URL: <https://tokyolights.jp/>
42. Офіційний сайт «Vivid Sydney». URL: <https://www.vividsydney.com/>

References

1. Habrel, T. (2022). Istoriia stanovlennia vidzheinhu yak zhanru suchasnoho media-mystetstva [The history of the formation of videography as a genre of modern media art]. *Art and Design*, 1 (17), 57-66 [in Ukrainian].
2. Hrizha, V. (2020). Carbon art lito 2020: seriia litnikh podii didzhytal artu yak platforma testuvannia novykh media v onlaini [Carbon art lito 2020: a series of summer digital art events as a platform for testing new media online]. *Humanitarnyi korpus – Humanitarian Corps*, Vol. 1, 35, 76-81 [in Ukrainian].
3. Davymuka, S. A., Fedulova, L. I. (2017). *Kreatyvnyi sektor ekonomiky: dosvid ta napriamy rozbudovy* [Creative sector of the economy: experience and directions of development]. Lviv : DU «Instytut rehionalnykh doslidzhen imeni M. I. Dolishnoho NAN Ukrainy» [in Ukrainian].
4. Dokolova, A. S. (2022). 3D-mapping yak suchasna tekhnolohiia multymediinoho mystetstva v Ukraini [3D-mapping as a modern technology of multimedia art in Ukraine]. Candidate's thesis. Kyiv [in Ukrainian].
5. Drozdova, I. P. (2017). 3D videomeppinh yak forma komunikatsii v dyzaini miskoho seredovyscha [3D video mapping as a form of communication in urban environment design]. *Tradytsii i novatsii u vyshchii arkhitekturno-khudozhnii osviti – Traditions and innovations in higher architectural and art education*, 1, 39-42 [in Ukrainian].
6. Zarichniak, A. P., Cherniavska, S. S. (2019). Fortyfikatsiini sporudy Karpatskoho rehionu Rumunii yak ob'iekt turystychnoi atraktsii [Fortification structures of the Carpathian region of Romania as a tourist attraction]. *Karpatskyi krai. Naukovi studii z istorii, kultury, turyzmu – Carpathian region. Scientific studies on history, culture, tourism*, 1-2 (12-13), 193-201 [in Ukrainian].
7. Zenkovych, N. H. (2015). Pryiomy etnodyzainu u vydovyschnomu seredovyschi [Techniques of ethnodesign in a spectacular environment]. *Suchasni problemy arkhitektury ta mistobuduvannia – Modern problems of architecture and urban planning*, 38, 404-407 [in Ukrainian].
8. Klishch, O. A. (2014). Osoblyvosti vykorystannia svitlovykh proektsii na ob'iektakh miskoho seredovyscha [Peculiarities of the use of light projections on objects in the urban environment]. *Visnyk Odeskoi derzhavnoi akademii budivnytstva ta arkhitektury – Bulletin of the Odessa State Academy of Construction and Architecture*, 54, 164-169 [in Ukrainian].
9. Honchar, O. V., Kryvuts, S. V. (2018). Innovatsiini zasoby stvorennia dyzainu 3d videomeppinha [Innovative means of creating a 3d video mapping design]. *Kulturolohichniy almanakh – Cultural almanac*, 9, 41-43 [in Ukrainian].
10. Landiak, O. (2015). Synerhetychnyi pidkhid do analizu mediamystetstva [A synergistic approach to the analysis of media art]. *Visnyk Lvivskoho universytetu. Ser. Mystetstvo – Bulletin of Lviv University. Ser. Art*, 16, 1, 25-32 [in Ukrainian].
11. Ovcharek, V., Sliutiuk, O., Oleinikova, I., Yatsenko, A., Petrova, O. (2021). Vykorystannia 3d mapping u vizualnomu dyzaini [Use of 3d mapping in visual design]. Proceedings from Actual problems of modern design : III Mizhnarodnoi naukovopraktychnoi konferentsii (22 kvitnia 2021) – III International Scientific and Practical Conference. (pp. 295-297). Kyiv : KNUTD [in Ukrainian].
12. Opaliev, M. L. (2021). Struktura y osoblyvosti dyzainu audiovizualnoho kontentu arkhitekturnoho 3D-meppinha [Structure and design features of audiovisual content of architectural 3D mapping]. *Visnyk Kharkivskoi derzhavnoi akademii dyzainu i mystetstv – Bulletin of the Kharkiv State Academy of Design and Arts*, 1, 30-42 [in Ukrainian].
13. Rarenko, L. A. (2021). Dydzhytal-skladova v suchasni vizualni komunikatsii: 3D-hrafika yak zasib vizualnoi komunikatsii brendiv [Digital component in modern visual communication: 3D graphics as a means of visual communication of brands]. Candidate's thesis. Dnipro [in Ukrainian].
14. Fomina, K. O. (2021). Kliuchovi umovy ta kharakterystyky formuvannia dopovnenoi realnosti [Key conditions and characteristics of the formation

- of augmented reality]. *Art and Design*, 3 (15), 82-95 [in Ukrainian].
15. Chepelyk, O. (2005). Mizhnarodni festyvali media-mystetstv yak laboratorii novitnikh tekhnolohii [International festivals of media arts as laboratories of the latest technologies]. *Suchasne mystetstvo – Modern Art*, 2, 201-216 [in Ukrainian].
16. Bruno, G. (2014). *Surface: Matters of Aesthetics, Materiality, and Media*. Chicago: University of Chicago Press.
17. Cudny, W. (2014). The Phenomenon of Festivals: Their Origins, Evolution, and Classifications. *Anthropos*, 2, 640-656.
18. Dell'Aria, A. (2021). *The Moving Image as Public Art*. Cham: Palgrave Macmillan. Springer Nature Switzerland AG.
19. Edensor, T. (2017). *From Light to Dark: Daylight, Illumination, and Gloom*. Minneapolis : University of Minnesota Press, 114-115.
20. Edensor, T., Millington, S. (2013). Osvitlennia Blekpulu: pereotsinka mistsevoi kulturnoi produktsii, roztashovana tvorchist i tsinnosti robotnychoho klasu [Enlightening Blackpool: reassessing local cultural production, situated creativity and working-class values]. *Mizhnarodnyi zhurnal kulturnoi polityky – International Journal of Cultural Policy*, 19 (2), 145–161.
21. Gibson, S., Arisona, S., Leishman, D., Tanaka, A. (2022). *Live Visuals: History, Theory, Practice*. London: Routledge.
22. Giordano, E., Chin-Ee, Ong. (2017). Light festivals, policy mobilities and urban tourism. *Tourism Geographies*, 19(9), 699-716.
23. Li, H., Ito, H. (2021). Comparative analysis of information tendency and application features for projection mapping technologies at cultural heritage sites. *Heritage Science*, 9, 1-16.
24. Lovell, J., Griffin, H. (2019). Fairy tale tourism: the architectural projection mapping of magically real and unreal festival lightscapes. *Journal of Policy Research in Tourism, Leisure and Events*, 11 (3), 469-483.
25. Mariotti, E. (2021). *Rendering the reality Development of a video mapping show on a mountain cliff face for a music festival*. Candidate's thesis.
26. Pahrulroji, A., Mutiaz, I., Grahita, B. (2018). Study of Immersion on Narrative Video Mapping Case Study: NRMO Lzy Visual in Jogjakarta Video Mapping Festival 2018. Proceeding from Advances in Social Science, Education and Humanities Research : *3rd International Conference on Arts and Design Education* (pp. 91-96). Atlantis Press.
27. Ruben, D. (2013). *The Book of Transformations*. USA : *Christie Digital Systems*.
28. Schmitt, D., Thébault, M., Burczykowski, L. (2020). *Image Beyond the Screen: Projection Mapping*. Wiley, London, Hoboken : ISTE, Ltd.
29. Zielinska-Dabkowska, K. M., Domański, T. (Ed.) (2016). Night in a big city. Light festivals as a creative medium used at night and their impact on the authority, significance and prestige of a city. *The Role of Cultural Institutions and Events in the Marketing of Cities and Regions*, 63-90. DOI: 10.18778/8088-149-5.04.
30. Ofitsijnyj sajt «1 Minute Project» [Site «1 Minute Project»]. URL: <https://1minute-pm.com/en/> (Last accessed: 27.08.22) [in Ukrainian].
31. Ofitsijnyj sajt «AGB Events» [Site «AGB Events»]. URL: <https://agb.events/project/vivid/> (Last accessed: 27.08.22) [in Ukrainian].
32. Ofitsijnyj sajt «AVnode» [Site «AVnode»]. URL: <https://avnode.net/> (Last accessed: 27.08.22) [in Ukrainian].
33. Ofitsijnyj sajt «Digital Graffiti» [Site «Digital Graffiti»]. URL: <https://digitalgraffiti.com/> (Last accessed: 27.08.22) [in Ukrainian].
34. Ofitsijnyj sajt «Festival of Ligts» [Site «Festival of Ligts»]. URL: <https://festival-of-lights.de/> (Last accessed: 27.08.22) [in Ukrainian].
35. Ofitsijnyj sajt «Fete des Lumieres» [Site «Fete des Lumieres»]. URL: <https://www.fetedeslumieres.lyon.fr/> (Last accessed: 27.08.22) [in Ukrainian].
36. Ofitsijnyj sajt «Glow Festival» [Site «Glow Festival»]. URL: <https://www.gloweindhoven.nl/en> (Last accessed: 27.08.22) [in Ukrainian].
37. Ofitsijnyj sajt «IMapp Festival» [Site «IMapp Festival»]. URL: <https://www.imapp.ro/> (Last accessed: 27.08.22) [in Ukrainian].
38. Ofitsijnyj sajt «Live Performance Meeting» [Site «Live Performance Meeting»]. URL: <https://liveperformersmeeting.net/> (Last accessed: 27.08.22) [in Ukrainian].
39. Ofitsijnyj sajt «Lumiere Festival» [Site «Lumiere Festival»]. URL: <https://www.lumiere-festival.com/> (Last accessed: 27.08.22) [in Ukrainian].
40. Ofitsijnyj sajt «Mapping Festival» [Site «Mapping Festival»]. URL: <https://2022.mappingfestival.com/> (Last accessed: 27.08.22) [in Ukrainian].
41. Ofitsijnyj sajt «Tokyo Lights» [Site «Tokyo Lights»]. URL: <https://tokyolights.jp/> (Last accessed: 27.08.22) [in Ukrainian].

42. Ofitsijnyj sajt «Vivid Sydney» [Site «Vivid Sydney» accessed: 27.08.22] [in Ukrainian]. URL: <https://www.vividsydney.com/> (Last

COMPARATIVE OVERVIEW OF WORLD FESTIVALS OF VIDEOMAPPING AND VIDEO PROJECTION ARTS

HABREL T. M., KOVALCHUK I. V.

Lviv Polytechnic National University, Ukraine

The goal: to conduct a comparative analysis of world festivals of videomapping and projection art, to establish regularities and trends, to generalize according to the stylistic direction of the events, and to form recommendations for holding similar events in Ukraine.

Methodology. The research used the empirical method of describing festivals from literary sources and the Internet, as well as the method of comparative analysis.

The results. The main data on festivals of videomapping and videoprojection art were analyzed and systematized, which made it possible to track the key statistical information characterizing them. The analysis was performed according to the following characteristics: city and country of the event, year of establishment, duration, presence of a competitive component, number of visitors and the first and final event, number of installations, participants and represented countries at the last festival. It has been established that video mapping festivals are usually supported by sponsorships and often their profitability is debatable. The main purpose of holding such festivals is to reveal the tourist potential of cities, enrich their cultural life, illuminate their history with modern means of artistic creativity, and integrate the local community of artists into the global creative community. Based on the obtained data, it can be argued that the use of immersive technologies against the background of a virtually arbitrary environment can significantly increase the tourist potential of cities and settlements in general.

Scientific novelty. For the first time, a comparative analysis of videomapping festivals in Ukrainian art history literature was conducted with the aim of obtaining quantitative and qualitative data.

Practical significance. Based on the obtained data, it is possible to interpolate the patterns of world videomapping festivals to the realities of post-war Ukraine and to involve young artists and the world community of media artists for the full-scale disclosure of the tourist potential of Ukrainian cities by means of immersive technologies.

Key words: *vjing; videomapping; media art; light art; media art; festival; immersive technologies; audio and video synthesis.*

ІНФОРМАЦІЯ
ПРО АВТОРІВ:

Габрель Тарас Миколайович, канд. мист., старший викладач кафедри дизайну та основ архітектури, Національний Університет «Львівська Політехніка», ORCID 0000-0002-2293-6841, **e-mail:** taras.m.habrel@lpnu.ua

Ковальчук Інна Вікторівна, ст. лаборант кафедри архітектурного проектування, Національний Університет «Львівська Політехніка», ORCID 0000-0003-2546-5018, **e-mail:** inna.v.kovalchuk@lpnu.ua

Цитування за ДСТУ: Габрель Т. М., Ковальчук І. В. Порівняльний огляд світових фестивалів відеомепінгу та відеопроекційного мистецтва. *Art and design*. 2022. №3. №3(19). С. 39–53.

<https://doi.org/10.30857/2617-0272.2022.3.4>

Citation APA: Габрель, Т. М., Ковальчук І. В. (2022) Порівняльний огляд світових фестивалів відеомепінгу та відеопроекційного мистецтва. *Art and design*. 3(19). 39–53.