

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ  
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ КУЛЬТУРИ  
ФАКУЛЬТЕТ СЦЕНІЧНОГО МИСТЕЦТВА  
Кафедра режисури

Кваліфікаційна робота  
на здобуття освітнього ступеня «Магістр»

## **ВІРТУАЛЬНЕ СЕРЕДОВИЩЕ В КОНТЕКСТІ АКТУАЛЬНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ІВЕНТ-ІНДУСТРІЇ**

**Виконала:**

здобувачка вищої освіти магістратури  
галузь знань 02 «Культура і мистецтво»  
спеціальність 026 «Сценічне мистецтво»  
Ясмiна УАРДАНІ

**Науковий керівник:**

кандидат мистецтвознавства, доцент  
кафедри режисури ХДАК  
Роман НАБОКОВ

**Наукові рецензенти:**

- 1) кандидат мистецтвознавства,  
старший викладач  
кафедри режисури ХДАК  
Ольга ЛАЧКО
- 2) доцент,  
заслужений діяч мистецтв України  
професор з/н кафедри режисури естради і шоу  
КНУКіМ  
Володимир ФІШЕР

Допущено до захисту  
Зав. кафедри \_\_\_\_\_ / Сергій ГОРДЄЄВ /  
20 грудня 2023 р.

Харків  
2023

## Харківська державна академія культури

Факультет сценічного мистецтва  
Кафедра режисури  
Ступень вищої освіти «Магістр»  
Галузь знань 02 «Культура і мистецтво»  
Спеціальність 026 «Сценічне мистецтво»

«ЗАТВЕРДЖУЮ»  
Завідувач кафедри режисури  
\_\_\_\_\_ / Сергій ГОРДЄЄВ  
16 листопада 2022 р.

### **ЗАВДАННЯ на виконання кваліфікаційної роботи здобувачки вищої освіти Ясмiни УАРДАНІ**

1. Тема:  
**«ВІРТУАЛЬНЕ СЕРЕДОВИЩЕ В КОНТЕКСТІ АКТУАЛЬНИХ  
ТЕХНОЛОГІЙ ІВЕНТ-ІНДУСТРІЇ»**

науковий керівник:

кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри режисури ХДАК

Роман НАБОКОВ

затверджені рішенням кафедри режисури від 16 листопада 2022 р.

2. Строк подання роботи – 20 грудня 2023 року.

3. Вихідні дані – у роботі досліджується віртуальне середовище в контексті актуальних технологій івент-індустрії.

4. Зміст кваліфікаційної роботи (питань, що потребують розробки).

ВСТУП

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ  
ВІРТУАЛЬНОГО СЕРЕДОВИЩА

РОЗДІЛ 2. ВІРТУАЛЬНИЙ ПРОСТІР ТА ЙОГО ІНТЕГРАЦІЙНІ ПРОЦЕСИ  
В ІВЕНТ-ІНДУСТРІЮ

РОЗДІЛ 3. АНАЛІЗ ПРАКТИКИ ВТІЛЕННЯ ЗАХОДІВ У ВІРТУАЛЬНОМУ  
СЕРЕДОВИЩІ

ВИСНОВКИ

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

ДОДАТКИ

1. Консультанти розділів кваліфікаційної роботи

| Розділ                     | Відомості про консультантів розділів кваліфікаційної роботи               | Дата           |                  |
|----------------------------|---|----------------|------------------|
|                            |   | Завдання видав | Завдання прийняв |
| ВСТУП                      | кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри режисури Роман НАБОКОВ         | 7.12.2022      |                  |
| РОЗДІЛ 1                   | доктор культурології, професор Антоніна КІКОТЬ                            | 30.01.2023     |                  |
| РОЗДІЛ 2                   | кандидат мистецтвознавства, старший викладач кафедри режисури Ольга ЛАЧКО | 15.03.2023     |                  |
| РОЗДІЛ 3                   | кандидат мистецтвознавства, старший викладач кафедри режисури Ольга ЛАЧКО | 15.04.2023     |                  |
| ВИСНОВКИ                   | кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри режисури Роман НАБОКОВ         | 15.09.2023     |                  |
| СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ | доктор культурології, професор Антоніна КІКОТЬ                            | 08.11.2023     |                  |
| ДОДАТКИ                    | кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри режисури Роман НАБОКОВ         | 01.12.2023     |                  |

2. Дата видачі завдання – 16 листопада 2022 року.

## КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

| № з/п | Назва етапів кваліфікаційної роботи | Строк виконання етапів роботи | Примітка |
|-------|-------------------------------------|-------------------------------|----------|
| 1.    | ВСТУП                               | 8.12.2022                     |          |
| 2.    | РОЗДІЛ 1                            | 02.02.2023                    |          |
| 3.    | РОЗДІЛ 2                            | 30.03.2023                    |          |
| 4.    | РОЗДІЛ 3                            | 30.04.2023                    |          |
| 5.    | ВИСНОВКИ                            | 20.09.2023                    |          |
| 6.    | СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ          | 10.11.2023                    |          |
| 7.    | ДОДАТКИ                             | 15.11.2023                    |          |
| 8.    | РЕДАГУВАННЯ ТЕКСТУ                  | 30.11.2023                    |          |
| 9.    | ЗБІР РЕЦЕНЗІЙ                       | 10.12.2023                    |          |

Здобувачка вищої освіти: \_\_\_\_\_  
(підпис)

Ясмiна УАРДАНI

Науковий керівник роботи: \_\_\_\_\_  
(підпис)

Роман НАБОКОВ



## ЗМІСТ

|  |           |
|--|-----------|
| <b>ВСТУП.....</b>  | <b>6</b>  |
| <b>РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ І МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ.....</b>                                   | <b>11</b> |
| 1.1. Аналіз джерельної бази.....   | 11        |
| 1.2. Методи дослідження.....   | 14        |
| 1.3. Визначення основних понять.....   | 15        |
| Висновки до розділу 1.....   | 19        |
| <b>РОЗДІЛ 2. ВІРТУАЛЬНЕ СЕРЕДОВИЩЕ ТА ЙОГО ІНТЕГРАЦІЙНІ<br/>ПРОЦЕСИ В ІВЕНТ-ІНДУСТРІЮ.....</b> | <b>20</b> |
| 2.1. Івент-індустрія: виникнення та розвиток.....  | 20        |
| 2.2. Розвиток віртуального мистецтва та його впровадження в сценічний<br>простір.....          | 26        |
| 2.3. Метавсесвіт і платформи для проведення віртуальних заходів.....                           | 32        |
| 2.4. Технологічні засади організації віртуального простору.....                                | 36        |
| Висновки до розділу 2.....   | 45        |
| <b>РОЗДІЛ 3. АНАЛІЗ ПРАКТИКИ ВТІЛЕННЯ ЗАХОДІВ У<br/>ВІРТУАЛЬНОМУ СЕРЕДОВИЩІ.....</b>           | <b>47</b> |
| 3.1. Міжнародний досвід із залученням віртуальних технологій.....                              | 47        |
| 3.2. Актуальні кейси використання технології в Україні.....                                    | 52        |
| Висновки до розділу 3.....   | 58        |
| <b>ВИСНОВКИ.....</b>   | <b>60</b> |
| <b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....</b>   | <b>62</b> |
| <b>ДОДАТКИ.....</b>  | <b>70</b> |

## ВСТУП

**Обґрунтування вибору теми дослідження** полягає в з'ясуванні альтернативних можливостей просторів для проведення заходів, у тому числі дистанційно, в умовах дії військового стану. Визнається прагнення сприяти поглибленому вивченню серед мистецтвознавців нових можливостей для розвитку івент-індустрії, а саме віртуальних технологій та форматів, які дозволяють не зупиняти розвиток культурно-мистецького процесу і потребують певного професійного рівня спеціалістів цієї сфери, а також стрімкого адаптування сегментів галузі до новітніх реалій.

Івент-індустрія є доволі розвиненою галуззю, що охоплює широкий спектр подій. Один із важливих аспектів утілення сценічного твору – це створення візуального образу, частиною якого є середовище. Крім оригінальних дизайнерських рішень, сучасні митці й мисткині дедалі частіше шукають нові рішення для трансформації простору навколо учасників дійства. Опанування новітніх технологій та їх інтеграцій у сценічний простір народжує синтетичний феномен — віртуальний енвайронмент, який з'являється у вітчизняних дослідженнях, транслітеруючи англomовне поняття. Ця категорія активно впроваджується в артпрактики постмодернізму, популяризуючись як інструмент сценічного мистецтва.

Мистецтвознавці / мистецтвознавиці неодноразово висвітлювали свою думку щодо перспективи цифрової трансформації сценічного простору. Виокремлення шоу-програм та жанрів із залученням новітніх технологій, використання та переформатизацію заходів досліджували мистецтвознавці / мистецтвознавиці, серед яких К. Юдова-Романова [32], Л. Танська [22], А. Доколова [6], О. Боднарчук [2], В. Волинець [4], В. Мисик [12], М. Мисловська [13], Т. Міронова [14], К. Шиман [31]. Серед іноземних

досліджень варто відзначити напрацювання А. Арто [1], Z. Bečanović-Nikolić [39], S. Broadhurst [41], G. Gagneré та А. Ternova [45], I. Graessler, P. Taplick [46], K. E. Onderdijk, L. Bouckaert, E. Van Dyck, P. Maes [52], S. Pauletto [53].

Попри те, що в сучасному науковому дискурсі існують дослідження тем, що прямо або опосередковано торкаються віртуального середовища, праці, що розглядають предмет віртуального середовища під прямим кутом, відсутні, це й підтверджує актуальність теми.

#### **Зв'язок роботи з науковими програмами, планами та темами.**

Магістерське дослідження виконано відповідно до плану наукових досліджень кафедри режисури Харківської державної академії культури та затвердженого на засіданні кафедри (протокол № 12 від 05.02.2020 р.) і є складовою теми «Актуальні науково-дослідні пошуки в контексті сценічного дискурсу».

**Мета та завдання дослідження.** *Мета* – визначити та проаналізувати основні тенденції організації простору при створенні заходів і виявити альтернативні можливості із залученням VR-технологій.

Поставлена наукова мета зумовила необхідність вирішення таких *завдань*, зокрема:

- вивчити історіографію та джерельну базу дослідження;
- охарактеризувати основні методи дослідження;
- систематизувати поняття магістерського дослідження, а саме: віртуальний енвайронмент, івент-індустрія;
- розкрити сутність та особливості івент-індустрії;
- виявити особливості віртуального енвайронменту та технологічні засади його організації;
- проаналізувати досвід організації заходів із залученням віртуальних технологій міжнародного ринку івент-індустрії та України.

*Об'єкт дослідження* – івент-індустрія.

*Предмет дослідження* – віртуальне середовище як альтернативний спосіб організації заходу.

### **Методи магістерської роботи.**

Вибір методів магістерської роботи зумовлений міждисциплінарною спрямованістю її теми, об'єктом та предметом дослідження, що ґрунтується на використанні комплексу наукових підходів і методів, серед яких:

– *мистецтвознавчий підхід*, який у цій роботі є домінуючим, оскільки в процесі роботи вирішуються питання, що потребують поглибленого вивчення та опрацювання даних різних наукових досліджень. Використання вищезазначеного підходу зумовлює застосування таких методів: контент аналізу (вивчення вітчизняного та зарубіжного досвіду), компаративний (порівняння: підходи та точки зору дослідників з огляду на питання трансформації сценічного простору завдяки віртуальним технологіям; рівень вітчизняного та міжнародного досвіду, досягнутого завдяки процесу діджиталізації);

– *культурологічний підхід* дозволяє визначити тенденції розвитку віртуального простору та відстежити їхній вплив на івент-індустрію, прослідкувати комплексно процес детермінації досвіду митців. Цей підхід є ключовим у вивченні соціокультурного аспекту, впливу простору на формування нових культурних взаємовідносин – сприйняття події в індустрії.

### **Наукова новизна отриманих результатів.**

Полягає в тому, що магістерська робота з точки зору мистецтвознавства та культурології є комплексним та систематизованим дослідженням.

*Удосконалено:*

- концепцію та ідею теми з позиції соціокультурного та технічного аспекту віртуальних утілень;

- теоретичне обґрунтування особливостей, переваг, недоліків та потенціалу в контексті івент-індустрії України.

*Набуло подальшого розвитку:*

– поступ змістовних сенсів, сучасних підходів до онлайн-івентів сценічних утілень;

- методи та формати проведення заходів.

**Практичне значення дослідження.** Результати дослідження можуть бути використані в науковій, творчій та педагогічній діяльності викладачів і магістрів, аспірантами профільних навчальних установ. Упорядкований теоретичний матеріал можна застосовувати на лекціях і практичних заняттях таких освітніх компонентів, як «Режисура шоу та артпроектів», «Методика організації шоу», «Івент-індустрія як сучасний вид організації масового видовища», «Режисура перформансу».

Матеріали дослідження також можна використовувати при розв'язанні теоретичних і практичних завдань режисерами-постановниками шоу-проектів, онлайн-перформансів, конференцій та театралізованих вечорів, а також працівникам / працівницям тотожних технічних служб, що забезпечує працездатність відповідних заходів.

Матеріал дослідження може сприяти подальшим науково-дослідним розвідкам із цієї проблематики. Крім того, досліджена тема може стати підґрунтям для внесення нового окремого предмету, що вивчає сучасні технологічні розробки та їхню інтеграцію з режисерської точки зору в постановки, шоу-програми та дослідження молодих учених зі сфери сценічного мистецтва й івент-індустрії.

### **Апробації**

Основні положення роботи обговорювалися на засіданнях кафедри режисури ХДАК. Апробація дослідницьких результатів здійснена на III

Всеукраїнській науковій конференції «Актуальні дискурси мистецтва естради: традиції та європейська інтеграція» (Київ, 2023), Міжнародна науково-теоретична конференція молодих учених (Харків, 2023)

Публікації:

1. Уардані Я. Н. Актуальні сценічні технології як невід’ємний елемент режисури естради // Актуальні дискурси мистецтва естради: традиції та європейська інтеграція : матер. всеукр. наук. конф. 20 квіт. 2021 р. // Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2021. С. 77-80.

2. Уардані Я. Н. Метавсесвіт в івент-індустрії // Актуальні дискурси мистецтва естради: традиції та європейська інтеграція : матеріали III Всеукр. наук. конф., Київ, 21 квіт. 2023. / КНУКіМ, КУК, ХДАК та ін. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2023. С. 238–241.

3. Уардані Я. Н. Гейміфікація як інноваційний підхід до трансформації сценічного простору // Культура та інформаційне суспільство XXI століття : матеріали міжнар. наук.-теорет. конф. молодих учених, 20–21 квітня 2023 р. У 2 ч. Ч. 2 / за ред. Н. Рябухи та ін. Харків : ХДАК, 2023. С.62–63.

**Структуру роботи** складають: вступ, три розділи, дев’ять підрозділів, висновки, список використаних джерел складає 60 позицій, із них 27 іноземною мовою, та 22 додатків; обсяг основного тексту – 61 сторінок, загальний обсяг роботи – 81 сторінок.

# РОЗДІЛ 1

## ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ І МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ

### 1.1. Аналіз джерельної бази

Тема віртуального середовища активно досліджується в сучасних наукових працях у галузі івент-менеджменту та технологій. Дослідження охоплюють різні аспекти: від технічних рішень для створення віртуальних просторів до аналізу соціокультурних наслідків використання цих технологій. Джерельна база досліджень мистецтвознавців та мистецтвознавиць, що вивчають візуальне мистецтво в Україні, сьогодні перебуває на стадії зародження, однак можна виділити окремі наукові роботи з означеної проблеми.

Вітчизняна мистецтвознавиця К. Юдова-Романова у своїй роботі вперше серед дослідників цифрових 3D-технологій в Україні проаналізувала досвід майстрів внутрішнього ринку індустрії. Дослідниця надала детальний аналіз впливу їх упровадження, що визначають перспективи розвитку сценічного мистецтва [32].

Стаття Л. Танської «Візуальний поворот як інтерпретативна модель сценічного синтезу мистецтв у культурі ХХ–ХХІ століття» є дослідженням впливу візуальних технологій на сценічне мистецтво. Авторка аналізує трансформаційні процеси, що відбуваються в мистецькому, розглядає вплив поєднання традиційних технологій з інноваційними рішеннями. Стаття фокусується на розгляді візуальних технологій, які дозволяють створювати більш динамічний та ефективний сценічний простір, де кожен елемент взаємодіє з іншими [22].

Стаття кандидата культурології В. Волинець зосереджується на розкритті сутності понять «віртуальна», «змішана» та «доповнена»

реальності та розмежуванні цих категорій імерсивних, інформаційних категорій. Дослідниця також порушує проблематику вивчення цих понять в українській культурології [4].

У своїх дослідженнях доктор філософії А. Доколова звертає увагу на те, що використання віртуальних технологій у сценічному мистецтві може бути корисним не лише для створення спецефектів, але й для створення нових мистецьких форм та засобів виразності. Стаття складається з характеристики особливостей використання медіатехнологій у другій половині XX–XXI століття [6].

Поширеною з-поміж науковців є думка щодо розгляду поняття «віртуальності» через призму імерсивності. Серед прихильників такого формування, дослідниця К. Умярова, яка у своїй роботі досліджує цифрові технології як інструменти для культурно-мистецьких заходів [27].

Науково-дослідний потенціал українських мистецтвознавців та мистецтвознавиць у галузі віртуального середовища в сценічному мистецтві може бути визнаний достатньо високим. На сьогодні є кілька досліджень, присвячених цій темі.

Серед іноземних дослідників S. Broadhurst аналізує й розповідає свій досвід створення вистави із залученням доповненої реальності за використання аватару, розглядаючи аспект такої комунікації із глядачем із технічної та мистецької точки зору. У своїй праці дослідниця висловлює думку щодо необхідності руйнування театральної ілюзії, спираючись на першочергові зміни в зовнішньому енвайронменті вистави [41].

Французький поет, драматург та театральний діяч А. Арто у своїй книзі «Театр та його двійники» вперше називає й розглядає поняття «віртуальної реальності» як філософську матерію, що потребує паралельної символіки розгортання ідеї у свідомості театральної концепції [1].



К. Е. Onderdijk, L. Bouckaert, E. Van Dyck, P. Maes використовують підхід теоретичного пізнання музичних концертів у віртуальній реальності та розглядають досвід учасників таких заходів, завдяки опитуванню сімдесяти чотирьох респондентів. Дослідження розглядає подальший розвиток музичної віртуальної реальності, для якого важливе поглиблене розуміння ставлень, досвіду та бажань учасників заходу. Мистецтвознавці порівняли схожість та контрастність віртуальних заходів із подіями в реальному часі, вплив імерсивних технологій на доповнені форми музичної взаємодії [52].

У своїх дослідженнях мистецтвознавці акцентують увагу на важливості реалізації віртуального середовища в сценічному мистецтві та його впливу на сприйняття глядачів. Разом із технологічним розвитком існують різні підходи до аналізу віртуального середовища в сценічному мистецтві серед мистецтвознавців. Деякі з них більше акцентують увагу на технологічних аспектах використання віртуальних технологій, тоді як інші зосереджуються на впливі цих технологій на естетику та комунікацію в сценічному мистецтві.

Джерелами для дослідження віртуального енвайронменту як актуального в Україні були використані наукові статті, автореферати, монографії, матеріали актуальних періодичних видань, інтерв'ю, мемуарна література, праці сучасних дослідників, тези, спеціалізована театральна література, дослідницькі книги, рецензії, словники, енциклопедії, ресурси інтернету, мистецтвознавчі праці, дисертації.

Трансформація середовища активно відбувається в межах івент-індустрії, яка неодноразово була згадана серед наукових праць вітчизняних та іноземних дослідників.

О. Радіонова в словнику термінів і визначень із курсу «Івент-технології» розглядає значення і роль івент-заходів у суспільному житті, їхні види, технології підготовки та проведення як комплексну

організаційну діяльність, пов'язану із заходами [18].

В. Мисик розглянув особливості формування вітчизняного та зарубіжного досвіду івент-індустрії. Дослідником було проаналізовано стан, подальші проблеми та перспективи сфери на державних теренах [12].

Т. Міронова проаналізувала роботи сучасних українських митців, що були втілені із залученням новітніх технологій доповненої та віртуальної реальності [14].

## **1.2. Методи дослідження**

Розвиток наукового пізнання пов'язаний не лише з вирішенням теоретичних і практичних завдань. Вдало обраний інструментарій комплексу методів дослідження сприяє більш широкому розкриттю обраної теми. Вибір конкретних методів зумовлено метою та фактичним матеріалом на основі опрацьованих досліджень.

У процесі роботи над теоретичним дослідженням було задіяно мистецтвознавчий підхід, який уможлиблює виявлення характерних особливостей розвитку івент-індустрії завдяки аналізу актуального художнього досвіду.

З методологічної точки зору метод контент-аналізу дав можливість поглиблено вивчити та проаналізувати досвід вітчизняних митців та зарубіжних колег.

Із метою поліаспектного розкриття теми методологічна основа дослідження ґрунтується на використанні різних методів і підходів, серед яких культурологічний, що допомагає прослідкувати тенденції розвитку віртуального простору та відстежити їхній вплив на івент-індустрію. Основним завданням культурологічного підходу в наукових дослідженнях є

вивчення культурних аспектів, що в контексті цієї роботи розглядається як соціокультурне явище інтеграції віртуального простору в івент-індустрію та його впливу на масову культуру. Завдяки такому підходу дослідження характеризує предмет як невід'ємну складову від культурних контекстів. Такий підхід дозволив повною мірою розглянути зміну сприйняття аудиторією віртуальних заходів, що, безумовно, відбулося завдяки розвитку сучасних технологій.

Загальнонауковий підхід допомагає проаналізувати предмет і визначити його, щоб розкрити аспекти. У рамках підходу були задіяні такі методи, як систематизація інформації, що застосовується для відбору літератури за тематикою дослідження, та теоретичного узагальнення.

Продуктивним у контексті цього дослідження є застосування методу компаративного порівняння підходів та точки зору дослідників з огляду на питання трансформації сценічного простору завдяки віртуальним технологіям.

Узагальнюючи наведені вище методи дослідження, можна відстежити результат, що створив підґрунтя та надав можливість різносторонньо проаналізувати процес трансформації сценічного простору в контексті івент-індустрії завдяки розвитку віртуальних технологій.

### **1.3. Визначення основних понять**

Досліджуючи трансформаційні процеси віртуального середовища в івент-індустрії, було виокремлено такі терміни, як «івент-індустрія» «івент-технологія», «енвайронмент» та «віртуальне середовище», що складають основу понятійного апарату цього дослідження.

Визначення поняття «івент» відносно нещодавно з'явилося в

українській мові, адже цей термін не має зафіксованого значення в етимологічному словнику української мови.

Транслітероване англomовне поняття «івент» має значення «захід», «подія». Одне з перших визначень поняття належить Роберту Джані, одному з керівників парку розваг Уолта Діснея: «Заходи – це те, що відрізняється від звичайного життя». Натомість Джо Голдблатт, до кейсів якого входять церемонії інавгурації двох американських президентів, визначив поняття захід, як унікальний відрізок часу, що проводиться з використанням ритуалів і церемоній для задоволення особливих потреб [18].

Івент (англ. *event* – подія) – розважальна або рекламна вистава, здійснювана на театральній сцені, кіно- або телеекрані, на спортивній або цирковій арені з використанням різного роду сюжетних ходів, образотворчих прийомів, світлової техніки, комп'ютерної графіки тощо. Поняття івенту містить у собі подію, захід, церемонію та шоу [18].

Івент-індустрія – це діяльність, спрямована на організацію подій. Головною цінністю події має бути вміння організаторів створити унікальне середовище, атмосферу, максимально занурити в неї учасників, зробити їх повноцінною частиною дійства [9].

Івент-технологія передбачає впровадження інноваційних ефектів задля перетворення заходу, створення нових креативних досвідів для організаторів та учасників.

У статті О. Хитрової йдеться про те, що хронологічний період формування та активного розвитку ринку івент-індустрії в Україні припадає на 2005 рік, як галузь, що надає послуги у сфері розваг [26].

Безумовно, головним завданням, що стоїть перед організаторами заходу, – створити й реалізувати «творчий продукт», який відповідає критеріям ринку та задовольняє потреби клієнтів. Як і інші, івент-індустрія

виробляє товари й послуги, що охоплюють інтелектуальну власність – розробку концепції та ідеї, які в процесі стають ресурсами для освітнього процесу й галузі економіки. До того ж для розуміння особливостей та впливу різних факторів на проведення подій важливо мати розуміння деяких ключових понять, таких як енвайронмент та віртуальний простір.

Віртуальне середовище (англ. *virtual space*) – це простір, який існує в онлайн-середовищі. Він може містити в собі різноманітні елементи, такі як соціальні мережі, відео- та аудіо-контент, ігри, онлайн-конференції. Віртуальний простір може бути використаний для проведення різноманітних подій, таких як вебінари, онлайн-конференції, віртуальні виставки та інші. Він дозволяє залучати більше учасників, зменшувати витрати на проведення подій та забезпечувати широку географічну доступність.

Однак у працях англомовних дослідників, які вивчають віртуальне середовище, частіше зустрічається поняття енвайронменту. Транслітероване англомовне поняття в значенні оточення та середовища являє собою актуальний постмодерністський напрям артпрактик – спосіб організації простору митцем, реалізація яких є досить стихійною.

У контексті сценічного мистецтва та івент-індустрії енвайронмент можна розглядати як візуально-просторовий феномен – середовище, у якому відбувається подія. Належний підхід до організації візуального образу енвайронменту може стати ключовим фактом успішного досвіду події.

Термін належить професору філософії в Університеті Лонг Айленда А. Берлеанту, що спеціалізується на теорії мистецтва. На його думку, енвайронментальна естетика розглядає рукотворний твір як частину просторового комплексу, де сприйняття домінує як переживання чуттєвих якостей у їхній безпосередній данині. «Система естетичних оцінок навколишнього середовища пов'язана з такими факторами, як відстань, маса,

об'єм, час, рух, світло, колір, звук, запах, фактура, структура, порядок, значення. Енвайронментальне сприйняття задіює всі почуття: зір, відчуття на дотик, слух та нюх. В оцінці беруть участь м'язові і внутрішні фізіологічні почуття, а також почуття руху. Вони сприяють синестезу формуванню сприйняття. Естетика енвайронменту вивчає чуттєве переживання і раціональне судження в рамках енвайронментального сприйняття»[37, с.170].

Енвайронментальне мистецтво умовно можна поділити на два підвиди: реальне та віртуальне. У подальшому контексті цього дослідження було розглянуто ідею віртуального досвіду та його трансформаційні процеси впровадження в івент-індустрію.

## Висновки до розділу 1

Дослідження джерельної бази засвідчує наявність значного наукового доробку та актуальність теми віртуального середовища в галузі івент-індустрії. Провідними дослідниками та дослідницями було комплексно вивчене широке коло аспектів, серед яких технологічні рішення для створення віртуальних просторів, їхній соціокультурний та естетичний вплив. Однак відсутність опосередкованих праць науковців, що аналізували б процес інтеграції та впровадження віртуальних технологій в івент-індустрію, провокують на подальші наукові пошуки.

Джерельну основу дослідження трансформаційних процесів у віртуальному середовищі івент-індустрії склали наукові статті, матеріали періодичних видань, тези доповідей, словники, дисертації провідних вітчизняних та зарубіжних науковців. Окрему увагу приділено аналізу творчих робіт сучасних митців, реалізованих із залученням технологій віртуальної реальності.

Розроблена система методів зумовлена міждисциплінарною спрямованістю теми, об'єктом та предметом дослідження, що ґрунтується на комплексному поєднанні мистецтвознавчого, культурологічного та загальнонаукового підходів, застосуванні методу компаративного й контент-аналізу. Їхній синтез забезпечив багатомірний аналіз процесів трансформації віртуального середовища під впливом технологій.

Ключовими поняттями дослідження визначено такі: «івент-індустрія», «івент-технології», «енвайронмент», «віртуальне середовище». Здійснено їхню конкретизацію в контексті трансформаційних процесів у сценічному та візуальному мистецтві, що зумовило розгляд віртуального енвайронменту та івент-індустрії як соціокультурного феномена масової комунікації, послугувавши методологічним підґрунтям для аналізу предмету дослідження.

## РОЗДІЛ 2

### ВІРТУАЛЬНЕ СЕРЕДОВИЩЕ ТА ЙОГО ІНТЕГРАЦІЙНІ ПРОЦЕСИ В ІВЕНТ-ІНДУСТРІЮ

#### **2.1. Івент-індустрія: виникнення та розвиток**

Від давніх часів культурні та розважальні події були важливою складовою соціокультурного життя суспільства. Вистава, музика, танці, церемонії завжди виконували розважальну функцію, а також були засобами виразності культурних та релігійних цінностей людства. Необхідність уособлення певних подій у житті людей виникла за часи первісного суспільства.

Досліджуючи різноманітні аспекти івент-індустрії, мистецтвознавці дійшли висновку, що її розвиток та походження пов'язане зі звичаями та традиціями наших предків. Зокрема, у Стародавньому світі виявлено свідчення про релігійні та церемоніальні свята, які містили музику, танці та аналоги сучасних театральних вистав, і мали на меті вшанування богів та створення масового розважального досвіду для глядачів.

Усі культури від давнини мали свої свята, які часто охоплювали певні елементи розваг та шоу. Релігійні фестивалі, королівські урочистості, турніри та інші подібні події були складовою суспільного життя.

Не можна не погодитися з думкою В. Мисик, яка в статті «Вітчизняний та зарубіжний досвід формування і розвитку івент-менеджменту» посилається на матеріали платформи LocalHop і розглядає перші записи великих зібрань та подій у Стародавньому Єгипті як фундамент івент-індустрії. Також доречним є припущення, що до організації цих прецедентів була дотична цариця Клеопатра, прийоми якої були спрямовані на зустріч із потенційними союзниками й коханцями. Джерелом прикладу є



свідчення про захід для римського полководця Марка Антонія, під час якого Клеопатра, у супроводі служниць, свічок та великої трапези, встановила вітрило на кораблі, який плавав по річці Ніл. У контексті статті доцільним припущенням є порівняння цариці із супроводом служниць з «організаторським» суб'єктом. Важливо враховувати, що на той час розкішні прийоми й заходи були звичайною практикою для вищих соціальних верств населення, а організація таких подій була важливою частиною політичних і соціальних відносин [12, с. 40].

Свята Давньої Греції також зробили чималий внесок у розвиток івент-індустрії. Спортивні змагання та театральні традиції, що виникли в ті часи, мають місце для відображення в сучасному соціокультурному процесі. Відтоді Олімпійські ігри, започатковані у 776 році до н. е., є одними з наймасштабніших спортивних подій сьогодення.

Епоха Середньовіччя відзначилася великою кількістю заходів, пов'язаних із релігійним та феодальним ладом життя. Більшість дослідників вважають свята Середньовіччя, такі як лицарські турніри, містерії, карнавали, маскаради, бали та ярмарки, більш властивим та вагомим досвідом у соціокультурному ладі європейських країн та нашої держави того часу. Ці події стали підґрунтям стосовно організації та проведення масових заходів, у тому числі фестивалів.

Б. Шалагінов у своїй праці «Карнавал і містерія: роздуми про історичні долі двох метаформ європейського мистецтва» зупиняється на розгляді карнавалу як провідної форми масового свята у Середньовіччі, що дійшла до наших днів, пронісши через століття «активне відчуття тілесної культури навколишнього світу». На думку автора, карнавал буквально «вирвав людину з прохолоди католицького храму назовні» [30, с. 2].

Із цим важко не погодитися, адже на зміну теоцентричному Середньовіччю приходить антропоцентрична та антисхоластична доба Нового часу, у якій центральне місце займає людина в тісному зв'язку з художніми формами розширення дійсності. Такі зміни мали відображення і на подієвій культурі того часу, що представлена тріумфами, парадами, оперними виставами та придворномистецькими прийомами.

XIX століття відзначається появою перших засобів масових зв'язків із громадськістю, а саме масмедіа, газет і журналів. Це дало можливість поширити вплив подій та залучити чималу кількість населення. Концерти, театральні вистави та циркові шоу стають не лише аристократичною розвагою, а й більш поширеною формою активностей. В Україні в цей період відбувається становлення класичної української драматургії, що в подальшому впливає на розвиток аматорського театального руху і загалом театральної справи.

Зародження святкової індустрії в наближеному до сьогоденного вигляду стало формуватися в країнах Європи, а інтенсивного розвитку явище набуло на території Сполучених Штатів Америки на межі XIX–XX століття.

Технологічний прогрес XX століття, зокрема, поява радіо та телебачення, не лише вплинули, але й частково трансформували івент-індустрію. Можливість міжкультурної подієвої комунікації в реальному часі із залученням великої кількості учасників із різних точок світу відкрило подальші перспективи для проведення онлайн-форматів і врятувало галузь у період пандемії Covid-19.

Н. Діденко зазначає про реалізацію «рекреативної, гедоністичної функції дозвілля» та його безперервного процесу поширення на всі цивілізації. Авторка пише: «Наприкінці XX – на початку XXI століть відбулись такі зміни, що можна впевнено говорити про якісно новий стан

дозвіллевої діяльності і принципово нові її форми, пов'язані з використанням інформаційних технологій. Технічна складова стає середовищем проживання сучасної людини, невід'ємною складовою її повсякденного побуту, відрізняючи цим епоху постіндустріального дозвілля від попередніх епох» [5, с. 89].

Ріст бізнес-сектору у 80-ті роки ХХ століття також залишив відбиток у історії івент-індустрії того часу. Компанії почали організовувати конференції, семінари, виставки для партнерів та співробітників, що в сучасному менеджменті ототожнюється як корпоративна культура. Ці формати залишилися з нами й сьогодні, проте деякі пройшли певний трансформаційний процес завдяки технологічному прогресу.

Взаємно доцільним стверджувати, що перетворення заходу на справжню подію відбувається тоді, коли трапляється певний емоційний відгук. Основними ознаками мистецтва є актуальність та злободенність, тому у ХХ столітті весь український соціокультурний простір відображає боротьбу за незалежність. У цей період усією Європою, а в подальшому і в Україні, набуває розповсюдження таке мистецьке явище, як фестивальний рух. Саме напередодні розпаду Союзу Радянських Соціалістичних Республік відбувся один із перших масштабних музичних фестивалів, який ствердив самобутність української культури та ознаменував початок фестивального руху в Україні – «Червона рута 1989». Важливо наголосити, що саме період Незалежності можна вважати початком відліку івент-індустрії як окремої галузі в Україні.

На сьогодні фестиваль був і залишається досить гнучким інструментом, що сприяє міжкультурному обміну та відродженню первинних традицій тої чи тої культурної одиниці суспільства, який важко уявити без залучення віртуальних технологій.

Швидкі технологічні зміни, поява інноваційних технологій та інтернету, соціальних мереж та додатків відкрили спектр можливостей для реалізації проєктів перед організаторами. Проте пандемія COVID-19 2020 року внесла корективи, які зобов'язали організаторів шукати нові можливості для переходу в дистанційний формат та виокремити його як вид заходу. Більшість запланованих подій було перенесено або скасовано; деякі ж адаптовано до нових реалій завдяки технологічному процесу – швидкому розвитку віртуальних івентів та хмарних платформ для відеозв'язку. З'явилися інноваційні формати, такі як віртуальні концерти, виставки, вебінари, дистанційні тимбілдинг-активності та інше. Ця ситуація також прискорила впровадження цифрових технологій і вебстрімінгу у сфері івентів.

Із послабленням обмежень, пов'язаних із пандемією, івент-індустрія почала рухатися в напрямку гібридних подій. Особливістю таких форматів є поєднання фізичної присутності учасників з онлайн-елементами, що дозволяє залучити більшу кількість аудиторії з усього світу та забезпечує більш широкий організаційний інструментарій.

Серед таких інструментів популярним є гейміфікація, яка передбачає впровадження ігрових елементів у неігровий контекст, що дає змогу створити новий цікавий перформативний досвід для учасників заходу [25, с. 62].

Такий інтеграційний процес привів розробників та творців до нового феномену івент-індустрії – метавсесвіту. Це поняття поєднує віртуальне середовище, у якому люди можуть взаємодіяти між собою, із цифровими об'єктами (*Додаток А*) [24, с. 239].

Окрім віртуальних елементів під час заходу, актуальною тенденцією сьогодення є застосування технології віртуальної, доповненої та розширеної реальності. Такий інструментарій не просто урізноманітнює художні пошуки

митців, а й впливає на трансформацію майданчика як площини втілення задумів – задає нові течії розвитку мистецтва та івент-індустрії в цілому.

Інтеграція сучасних технологій та щорічний процес діджиталізації породив синтетичний феномен мистецтва – цифровий театр, у якому одна з форм вияву поєднує існування фізичних акторів у цифровому просторі. Проте така формула не є сталою для застосування цього терміна.

У науковому обігу прийнято вважати цифровим театром артпростір, що об'єднує мистецтво і сучасні технології. Прикладом наочного підтвердження є досвід застосування аудіовізуальних, екранних та музичних засобів виразності задля створення ефекту повного занурення.

У статті О. Левченко пропонується такий погляд на це питання, що ґрунтується на статті С. Паулетто «Аудіовізуальний дискурс у цифрових мистецтвах», яка зупиняється на розгляді задіяння зображення та звуку як новітніх технологій – рівноцінних компонентів еволюції аудіовізуального мистецтва [53, с. 117].

Проте авторка О. Левченко дотримується точки зору, що «театр може існувати без технічно опосередкованих образів, однак він ніколи не відмовлявся, а в найкращих своїх зразках прагнув використання новітніх технологічних можливостей» [11, с. 57].

Варто зазначити, що івент-індустрія охоплює не лише сценічні майданчики, які трансформуються певним чином. Розширений спектр можливостей утілення перемістив заходи з традиційної сцени-коробки не лише у віртуальний усесвіт, а й сформулював такий феномен, як енвайронмент.

## **2.2. Розвиток віртуального мистецтва та його впровадження в сценічний простір**

Протягом останніх століть сценічні вистави та івенти зазнавали значних перетворень, пов'язаних із технологічними та соціальними змінами. Починаючи з античної драми, сценічний простір складався з простого майданчика, де актори виконували свої ролі. У Середньовіччі сцена була частиною церковної архітектури та використовувалася для релігійних дійств.

В епоху Відродження вона стала більш тривимірною, з'явилися декорації та спеціальні ефекти, що надали простору глибини й реалізму. Завдяки науково-технологічному прогресу були винайдені перші розробки, які в подальшому стають підґрунтям для появи елементів віртуальності у сценічному просторі.

Так у XVII столітті з'являється перший прототип проектора – пристрій «*Laterna magica*», що в перекладі з латини звучить, як «чарівний ліхтар». Із практичної точки зору він дав значний поштовх для подальшого розвитку напрямів 3D-меппінгу та інших цифрових технологій, пов'язаних із проєціюванням зображення [3, с. 7].

У XX столітті сцена стає більш експериментальною, з'являються нові технології, які завдали змін та стали невід'ємною частиною візуального образу заходів. У цьому магістерському дослідженні відсутня необхідність в описі генези театрального простору, що дає можливість зосередитись на конкретних здобутках віртуальних розробок, інтегрованих у сценічний простір.

Перше використання терміна «віртуальна реальність» належить французькому драматургу А. Арто, він його вжив у книзі «Театр і його двійник» 1938 року. Його концепція передбачає переживання актором та

глядачем подій, яких на сцені не було, тотожно до справжніх за показником емоційного сприйняття [1, с. 11].

Більшість науковців дотримується точки зору, що заснування лабораторії візуального програмування (VPL) та доведення цього напряму до мейнстріму належить Джарону Ланьє. Він не лише відкрив власну компанію, але й співпрацював із багатьма відомими корпораціями, такими, як NASA та Microsoft, що користувалися здобутками винахідника в цій галузі.

Не менш впливовою особою, що зробила вагомий внесок уже в розвиток віртуальної реальності у сфері театру, є Мортон Хейліг. У 1950-х роках він мав роздуми щодо так званого «Театру досвіду», який стосувався безпосередньо людських почуттів. Саме це підштовхнуло його до створення 1962 року машини, яку охрестили як Sensorama. Принцип роботи пристрою нагадував віртуальний симулятор, що дозволяв глядачам зануритися у віртуальну реальність від першої особи завдяки впливу на всі органи чуття. Серед інших його винаходів, що значно випереджали свій час та вплинули на розвиток віртуальних технологій, був прилад, який можна назвати ранньою версією HMD – накладного дисплею [13, с. 246].

У 1968 році Іван Сазерленд разом зі своїм учнем Бобом Спроулом створили перший пристрій віртуальної реальності, який закріплювався на голові. Це має певну схожість із сучасними окулярами віртуальної реальності, але, на відміну від них, цей винахід мав певний недолік: він був важким, тому розробка не вийшла за межі лабораторії. Цей винахід можна було не просто прив'язати до голови, а підвішувати до стелі, що пояснює незвичайну назву цього пристрою – Дамоклів меч. Пізніше, а саме наприкінці 80-х і з початку до середини 90-х років XX століття, з'явилося чимало пристроїв, що за принципом роботи наближені до сучасних VR, зокрема, гіганти відеоігор

SEGA із застосуванням гарнітури VR для Sega Genesis та Nintendo з Virtual Boy – ігрова консоль, що зображала 3D-графіку [13, с. 246].

Праця К. Умярової розглядає використання технологій віртуальної реальності як фактора зміни свідомості під призмою поняття імерсивності. І, хоча цінність роботи полягає в детальному розгляді апаратного та програмного забезпечення цифрових імерсивних технологій, його психологічного впливу на сприйняття дійсності, практичне значення дослідження складає аналіз можливостей підвищення рівня культурно-мистецьких заходів завдяки впровадженню віртуальних технологій [27, с. 13]. С. Доценко та В. Чжен у статті «Імерсивні технології: симбіоз цифрових технологій та мистецтва» також звертаються до поняття віртуальності як складової «імерсивності». Тому є підстави вважати цю думку доцільною й почати розгляд генези саме із цього поняття. Сутність імерсивності дослідники розглядають через механізм занурення реципієнта всередину художнього середовища. Походження такої концепції має дві версії, одна з яких передбачає первинну появу в музейній практиці. Згідно ж із другою версією, першоджерелом, на думку науковців, є комп'ютерні ігри [7, с. 118].

Проте, аби дослідити тісний зв'язок мистецтва та імерсивних технологій, слід зазначити, що їх появу в театральній практиці можна відстежити ще в XIX–XX столітті.

Власні припущення стосовно імерсивних змін у театральному просторі висуває А. Арто, на думку якого «уся реальність є віртуальною, адже театр – це місце, яке симулює, відтворює реальність та маніпулює нашим сприйняттям» [1, с. 16].

Однак досить частою є практика використання приладів віртуальної реальності в сценічному просторі того часу для відображення



запропонованих обставин – середовища, що оточує героя. Подальші надбання та пошуки митців надали змогу сформувати відчуття перенесення у віртуальне середовище та ефект реальної взаємодії з ним. Таким чином, поле можливостей творців було розширене, що заклало фундамент для створення унікального перформативного глядацького досвіду. Ця концепція є наближеною до сучасної естетики бачення митцем сценічного простору як складової віртуальності.

Доцільно зазначити стосовно технологій, розробки та їх удосконалення, що впродовж XXI століття вони мали значний вплив на індустрію. Серед відомих технологічних надбань сьогодення відомі системи Oculus Rift, HTC Vive, Samsung Gear VR, Playstation VR та багато інших.

З появою більш потужних комп'ютерів та розширенням можливостей мережі «Інтернет» віртуальні середовища стали більш доступними та використовувалися в різних галузях, включно з івент-індустрією. Перші віртуальні конференції з'явилися у 2000-х роках, коли компанії почали використовувати віртуальні світи для організації виставок і торгових ярмарків. Ці події забезпечували можливість учасникам інтерактивного спілкування перегляду товарів та послуг, а також здійснення транзакцій у режимі реального часу.

Віртуальні середовища є таким напрямом індустрії, що активно розвивається. Цей термін описує цифрові середовища, які дозволяють створювати віртуальні події й інтерактивні спілкування, й це дає змогу учасникам взаємодіяти один з одним та змінювати середовище в режимі реального часу. Перші прояви зародження віртуальності датуються XVIII століттям, а саме поява такого виду вистав, як фантасмагорія. Це дало можливість за допомогою ліхтаря зображати різні химерні примари. Однак цей витвір став підґрунтям для іншого технологічного прийому під назвою

«Привид Пеппера» (Додаток Б «Привид Пеппера»). Це прийом створений для сценічної ілюзії, де глядач, завдяки правильно розміщеному дзеркалу під кутом 45 градусів, бачить примарний образ актора, захований під сценою. Удосконаливши цю технологію, 2012 року на фестивалі Коачелла англійська компанія Mursion відтворила на сцені 3D-зображення репера Тупака Шакура. 2014 року цифрове зображення Майкла Джексона виконало одну з його пісень на церемонії “Billboard Music Awards” [21, с. 173].

Не менш яскравим прикладом технологічного прогресу, інтегрованого сьогодні в театральний простір, є співпраця королівської шекспірівської компанії зі світовим гігантом – компанією Intel. Режисер Грегорі Доран хотів перетворити «Буру» на унікальний візуальний досвід. Вони працювали з Intel понад два роки, щоб вивести віртуального персонажа на сцену. Актор був оснащений набором засобів захоплення руху, і його рухи були записані для багатьох різних персонажів [56].

Театр завжди запроваджував нову технологію, що дуже природно влітається в канву сценічного дійства. Таким чином, не викликає заперечення й твердження щодо впровадження технологій у театр: «Гамлет не втратить своєї сили торкатися наших розумів і сердець – і, мабуть, робитиме це набагато інтенсивніше» [11, с. 60].

Наступна тенденція до трансформації енвайронменту в артпрактиці набула ідеї втілення шляхом монтажу матеріальних об'єктів, що в подальшому розвитку стало прообразом для створення кіберпростору віртуальних реальностей. Утілення сучасниками спеціальних комп'ютерних технологій в артпроекти більш активно впроваджуються в посткультуру останнього часу. Таким чином, реальний енвайронмент частіше перетворюється на віртуальний, де його здатності активно впливати на реципієнта багаторазово посилюються завдяки інноваційним інструментам.

Відлік стрімкого розвитку івент-індустрії в Україні припадає на період Незалежності, а разом із нею змінюються й тенденції. Так, 2008 року відбулася перша масштабна вистава «Барон Мюнхгаузен», декораційне оформлення якої увібрало в себе переосмислення архітектури часів вікторіанської доби, готики і вибудовувалося у фантастичні пейзажі. Утілення цієї ідеї відбулось завдяки проєкціюванню та 3D-технологіям [32, с. 159].

З іншого боку, популярність віртуальної реальності спричинило зростання попиту на розробку спеціалізованих програм та апаратного забезпечення, що дозволяє задовольнити потреби користувачів через якісний імерсивний досвід. Сьогодні на ринку присутні такі компанії, як Oculus VR, HTC Vive, PlayStation VR, Samsung і Google, які пропонують різноманітні готові рішення, котрими можна користатися в івент-індустрії.

Зараз можливості віртуальної реальності в івент-індустрії ще не повністю вичерпані. За допомогою VR-технологій можна створити не лише імерсивне середовище, але й забезпечити можливість взаємодії з іншими учасниками події, що відповідає основному критерію поняття віртуального середовища. Крім того, важливо враховувати поняття гейміфікації як визначний елемент розвитку метавсесвіту, що відповідає основному принципу віртуального середовища: упровадження ігрових елементів у неігровий процес [25, с. 62].

Цей формат став розповсюдженим під час пандемії Covid-19 завдяки тому, що відповідав головному критерію – дистанційності. Сьогодні, попри скасування карантинних обмежень, попит на такий формат зберігся. Основною його перевагою вважається можливість об'єднати команди з різних куточків світу, а також широкий інструментарій, що дає змогу втілити фантазії та сакральні сенси митців.

### **2.3. Метавсесвіт і платформи для проведення віртуальних заходів**

Масовий перехід в онлайн-формат створив необхідність пошуку альтернативних можливостей для проведення заходу. Термін метавсесвіт з'явився 1992 року як фантастичне літературне поняття, але широкого розголосу та практичного втілення набув під час пандемії Covid-19.

У сучасному вигляді концепція метавсесвіту виглядає, як просторово-часове середовище, що поєднує технології доповненої (AR), віртуальної (VR) і змішаної реальності (MR). Такий формат дозволяє організаторам івентів створювати віртуальні світи з необмеженою кількістю можливостей та інтерактивностей, що розширює міжаудиторні зв'язки.

Створення метавсесвіту вимагає від організаторів івентів додаткових зусиль та ресурсів, таких як залучення програмістів, дизайнерів, моделювальників та інших фахівців із галузі інформаційних технологій. Однак проведення заходу у віртуальній реальності може мати багато переваг.

У своїй статті «Метавсесвіт в івент-індустрії» ми зосередилися більш детально на цій концепції, тому вважаємо доцільним зупинитися на розгляді переваг такого формату, серед яких: відсутність обмежень у кількості аудиторії, доступність відвідування з усіх куточків світу, мінімізація трансфернологістичних витрат. Важливо зазначити, що сьогодні в умовах воєнного стану віртуальний формат повністю виключає можливість нести будь-яку небезпеку здоров'ю для учасників подій. Якщо враховувати економічний потенціал, проведення таких заходів сприяє створенню альтернативних можливостей заробітку та розширенню економічного ринку. Важливим аспектом також є можливість взаємодіяти з віртуальним середовищем та іншими учасниками за допомогою додаткових інтерактивностей, наприклад, голосових і чатових комунікацій. Новаторський

характер і використання інноваційних технологій дозволяє привернути увагу молодіжної аудиторії [24, с. 238].

Згідно з прогнозом *Global Augmented and Virtual Reality in the Event Industry Market Research Report 2022–2030*, цей ринок очікує зріст зі значним темпом протягом наступних років [38].

Одна з технологій, що може значно розширити спектр діяльності фахівців івент-індустрії, – перетворення звичайного відео без використання датчиків в анімаційний формат, що може бути перенесеним у будь-яке цифрове середовище. Таку технологію запропонував стартап *Move Ai* з Великої Британії, що дозволить суттєво спростити процес перенесення учасників заходів у віртуальне середовище завдяки звичайній камері.

Організація віртуального івента охоплює кілька етапів, ключовим із яких є вибір платформи, і це визначальний інструмент при створенні заходу. Він дає змогу проводити різноманітні віртуальні події. Існує низка видів платформ: відкритого та закритого типу. Закриті мають обмежену кількість користувачів і належить найчастіше конкретній організації. Відкриті – забезпечують вільний доступ для користувачів, що дає можливість взаємодіяти з іншими майданчиками.

Пропонуємо розглянути платформи, зазначені Ю. Філіпчук – CEO та співзасновник *Party.Space*, що створюють цікаві можливості в реалізації заходів [20].

Платформа *DreamCast* пропонує унікальний досвід взаємодії користувача з віртуальним усесвітом, такі як кастомізовані заходи, імерсивний досвід та інтерактивні інсталяції. Крім універсальних функцій, платформа пропонує індивідуальний і груповий нетворкінг, чат, опитування, вікторини, обмін візитними картками, сесії запитань і відповідей та конкурси в реальному часі. Проте найголовнішою фішкою платформи є *AI matchmaking*

– це функція, яка дозволяє учасникам з однаковими цілями вести віртуальні розмови з потенційними партнерами за допомогою аудіо / відеочатів та дзвінків у режимі реального часу.

Віртуальний світ Adaptika дає можливість створити брендovanу подію, з логотипами, вивісками на білбордах та відеостінах по всьому MetaVerse. Загальні збори, виступи, конференції, випускні вечори, секційні засідання, командоутворювальні заходи, приватні зустрічі із живими або записаними спікерами – усе це пропонує платформа, що не вимагає завантаження окремого додатку. Серед особливостей додатку можливість відстежувати залученість аудиторії, найпопулярніші сесії, пікові часи відвідування, а доступність для маркетингу та управління в усьому світі може значно покращити глобальні охоплення. Новий спосіб об'єднати людей та переосмислити онлайн-навчання у віртуальному 3D-просторі заради кращого майбутнього – ось мета платформи!

Платформа Airmeet дозволяє користувачам організувати онлайн-подію з віртуальним банкетним залом, чатом за столом та спільним доступом до екрану й можливістю запуснути пряму трансляцію на YouTube і Facebook, запросивши до 10 тисяч людей. Платформа надає можливість створювати найрізноманітніші події, такі як семінари, міські збори та зустрічі, тим самим зробивши організацію подій доступною для кожного.

Almond – одна з найкращих платформ, що разом із Virtex дозволяє брендам, організаціям, підприємцям та звичайним користувачам створювати унікальні події у форматі онлайн. Конференції, виставки, громадські заходи, презентації, навчальні програми та інші масштабні події завдяки платформі регулюються, створюючи унікальний безпечний досвід для користувачів. VIRTEX забезпечує виняткову віддачу від досвіду, використовуючи можливості даних та аналітики.

Almond Virtex також дозволяє створювати події з будь-якими функціями, як-от власні аватари та налаштування середовища. Він також має інтегровану систему чату, щоб учасники могли спілкуватися один з одним протягом усього заходу. І вони можуть насолоджуватися повним зануренням в атмосферу.

З іншого боку, варто розглянути й негативні фактори досвіду, такі як зменшення соціальної взаємодії між учасниками. Звичайні вебсайти та відеоконференції поступово перестають відповідати потребам користувачів. Люди хочуть відчувати присутність на заході, бути частиною спільної події, а не просто спостерігачами. Тому івент-індустрія переходить на новий рівень із використанням віртуальної, доповненої та змішаної реальності.

Найчастішого застосування ця концепція отримала серед представників, що працюють над моделлю корпоративної культури. Проте серед освітньої галузі є чимало поціновувачів заходів у метавсесвіті. У ході проведення дослідження було виявлено, що віртуальна реальність має великий креативний потенціал застосування, наприклад, застосування на тематичних виставках та конференціях або презентації потенційним клієнтам продукту у віртуальному середовищі. Віртуальні стенди на виставках дають можливість продемонструвати різноманітні технології й розробки, які ще не готові до використання в реальному житті. Їх адаптація та винахідливість митців могли б надати можливість проведення віртуальних турів, де користувач детальніше знайомиться з тим чи тим місцем, скажімо, задля збереження культурних надбань держави. Адже велика кількість архітектурних пам'яток в Україні зруйновані. Уважаємо доцільним стверджувати, що потенціал таких технологій є малодослідженим із точки зору практичного досвіду та вимагає зосередження на цьому питанні.

## 2.4. Технологічні засади організації віртуального простору

Збільшена інтерактивність, імерсивність та реалізм, що пропонується віртуальними технологіями, роблять їх важливим інструментом майбутнього для створення як онлайн-, так і фізичних форматів. Дослідження розвитку віртуального середовища в івент-індустрії показує, що альтернативні форми заходів є більш доступними й економічно вигідними для компаній та учасників. Однак сьогодні не менш популярними залишаються офлайн-заходи. Концерти, шоу, церемонії нагород, театральні вистави – усе це в багатьох випадках відбувається у фізичному середовищі, яке для підсилення унікальності події та емоційного досвіду глядача дуже часто доповнюється інтегрованими віртуальними елементами. Щоб організувати віртуальне середовище, яке в подальшому стане повноцінною частиною таких форматів, потрібно розвивати технології віртуальної реальності та забезпечувати високу якість контенту, його вплетення в композиційну канву, що впливає на сприйняття та враження учасників.

К. Шиман у своєму дослідженні спирається на твердження, зазначені Ірісом Грасслером та Патріком Тапліком, які розглядають процес розвитку творчості у віртуальному світі, визнаючи три основних аспекти: творчий процес, інструменти віртуальної реальності та «віртуальне креативне середовище» [31, с. 262].

Створення віртуальних середовищ для івентів вимагає використання різноманітних технологій та інструментів, основними складовими яких є комп'ютерна графіка, відеострімінг, метавсесвіти, а також віртуальна (VR) та доповнена (AR) реальності. Нові можливості віртуальної реальності дозволяють використовувати різноманітні інтерактивні ефекти, що можуть забезпечити учасникам віртуальних івентів емоційно насичений та цікавий



досвід. Окрім того, віртуальна реальність дає можливість здійснювати технічно складні ефекти, які неможливо втілити, організовуючи захід офлайн.

Прикметно, віртуальна реальність (VR) створює повністю імерсивний світ, у якому людина може відчувати себе присутньою і взаємодіяти з іншими користувачами. Це можливо завдяки спеціальним приладам: навушникам, шолому або ж окулярам, які забезпечують реалістичний звуковий супровід у віртуальному навколишньому середовищі.

Своєю чергою, доповнена реальність (AR) як технологія дозволяє додавати в реальний світ цифрові елементи, що можуть бути інформаційними або декоративними. Побачити їх можна на екрані смартфона, планшета, зорових окулярів або ж у вікнах доповненої реальності.

Одним із перших успішних досвідів використання технології доповненої реальності на театральній сцені вважається вистава “Blue Bloodshot Flowers”, де віртуальний аватар взаємодіяв із глядачами. Захід відбувся в художній галереї Лондона 2001 року. В основу технології покладено дві підсистеми: графічну та зорову, яка завдяки ширококутному об’єктиву камери фіксувала рухи навколо аватару. Реагуючи на дії навколо, Єремія перетворила глядачів на учасників дійства, відображаючи своєрідний процес комунікації. Крім віртуальних показників, технологію можна класифікувати як носія штучного інтелекту, адже непередбачуваність у реакції свідчить про наявність аналітичних процесів, що значно випереджає технології того часу. Загалом сценарно вистава поділялася на дві частини, де в першій глядачі лише знайомилися з Єремією, а в другій долучалися до взаємодії [41, с. 1].

Комбінація VR та AR відкриває нескінченні можливості для івент-індустрії. Проте найбільш цікавим та малодослідженим феноменом у науковій розвідці є поняття «змішаної реальності» (MR). Із теоретичної точки

зору, поняття доповнена, віртуальна й змішана реальність можна об'єднати в загальний термін – XR-технології.

Ю. Волинець у статті про віртуальну, доповнену та змішану реальності чітко розмежовує ці поняття. Окреслюючи їхню специфіку, автор підкреслює різницю між поняттями доповненої та змішаної реальності й пропонує такі визначення. Згідно з ними, доповнена реальність (AR) пропонує «проектування будь-якої цифрової інформації поза межами екрану пристроїв», що дозволяє доповнити реальний світ довкола віртуальними елементами. Натомість у змішаній реальності (MR) пропонується проектування тривимірних віртуальних елементів, голограм на фізичний простір. Загальновідомим вважається факт стосовно змішаної реальності, що наголошує на розбіжності цих понять – можливості людини взаємодіяти із фізичним світом, у якому важко виокремити та відрізнити віртуальні об'єкти. Крім того, робота окреслює поняття віртуальної реальності, але як просте «занурення людини в змодельоване завчасно середовище», що відбувається завдяки спеціальному приладдю [4, с. 233–234].

Оскільки створення віртуальних світів вимагає значної обчислювальної потужності, то необхідно мати доступ до передових комп'ютерних технологій та мережі з високою пропускнуою здатністю. До того ж виникає необхідність убезпечити дані, що передаються в мережі. Це вимагає від організаторів віртуальних івентів додаткового знання та вмінь у галузі технологій, залучення експертів із різних сфер, що створює робочі місця та професії.

У своїй статті А. Доколова досліджує генезу, еволюцію та актуальність проекційного меппінгу як форми мистецтва, що створює оптичну ілюзію реального об'єму. Привертає увагу той факт, що самій технології понад п'ятдесят років, про що прикметно свідчить застосування подібного механізму вперше в парку Уолта Діснея на відкритті нового атракціону

«HauntedMansionRide». Однак важко не погодитися із твердженням щодо розвитку та інтеграції в івент-індустрію відеомеппінгу як унікальної форми аудіовізуального мистецтва, який припадає на XIX–XX століття. Відповідно до функціональної процедури, авторка погоджується з припущеннями дослідників, які класифікують технологію відеомеппінгу як продовження віртуальної реальності [6, с. 13].

Необхідно наголосити, що особливість відеомапінгу полягає в спеціальних комп'ютерних технологіях, що дозволяють створити 3D-модель об'єкта, на якому планується створити проєкт з урахуванням сценарію та відеозйомки. Важливо на цьому етапі врахувати розміри та окремі елементи, розробити ідею та зробити точні заміри поверхні, що буде відбивати зображення. На наступному етапі команда опрацьовує концепцію та розробку ескізів, макетів, мудбордів, що потребує залучення графічних дизайнерів, які застосовують спеціальне програмне забезпечення: Adobe After Effects, Adobe Spark, Magic Particles 3D та інші. Третій етап передбачає моделювання в тестовому режимі запланованого зображення проєкції на орієнтовний тривимірний предмет, після чого відкоригований 3D-образ проєціюється на реальний об'єкт, що створює ілюзію зміни. Важливо проконтролювати, аби зображення рівномірно розміщувалося на об'єкті та мало насичений, відповідний до запланованого, колір.

Не можна не погодитися з думкою К. Юдової-Романової, яка аналізує запропоновану класифікацію тривимірної проєкції, за принципом розміщення площини для проєктування. Відповідно до цієї класифікації, першим видом є архітектурний меппінг, що являє собою накладання зображення на архітектурні об'єкти простонеба. Серед недоліків авторка зазначає необхідність урахування погодних умов. Другий вид – це інтер'єрний меппінг, що знайшов застосування в демонстрації зображень на об'єкти

внутрішнього простору, зокрема, сценічний простір. Третім видом є проєкція на невеликі форми або фрагменти об'єкта. Четвертий – ландшафтна проєкція пропонує митцям анімувати природу: водні об'єкти, дерева. Ученими також була запропонована окрема, п'ята група – інтерактивний меппінг, принципом якої є активація за рахунок дій реципієнтів, що, на думку К. Юдової-Романової, становить порушення структуризації [16; 32, с.167].

Уважаємо за доцільне стверджувати, що водяний екран є досить розповсюдженим терміном в індустрії та використовується для опису технології, яка передбачає створення тонкої однорідної поверхні для лазерної або відеографіки. Завдяки врахуванню оптичних властивостей води в темному середовищі та розташуванню джерела проєкції, у найрозповсюдженішому форматі за водяним екраном, технологія створює ефект, схожий на голограму, дозволяючи зображенню ніби з'являтися й зникати в просторі. Своєю чергою, для чіткості зображення водяний екран має бути розташований між проєктором і глядачем. Серед різновидів цієї технології в статті пропонується розглянути три типи таких екранів: дощовий, гідроекран та літаючий. Розбираючи детально принцип роботи дощового екрану, слід зазначити, що технологія являє собою рівномірно розташовані в лінію форсунки, які створюють ефект завіси, а після опадів збирається в спеціалізованому басейні та повертається через насос у першочергову інстанцію. Такий тип розповсюджений для використання в закритих приміщеннях. Придатний для зворотної проєкції з освітленням – гідроекран пропонує напівколовидну поверхню, утворену з розпиленої води, яка завдяки насосам подається на пластини й утворює тонку плівку вгору та в різні сторони. Сутність літаючого водяного екрану полягає у створенні стіни водяних фонтанів із модулів водяних струменів, що встановлюються в бак або водойму. Із переваг останнього виду в статті зазначається стійкість до

вітру та гнучкість до проєціювання зображення. Прикметно представлена розробка компанії LCI Production 2011 року в Гонконзі – Ocean Park, він являє собою перший у світі приклад водяного екрану у форматі 360 градусів (Додаток В) [51].

У подальшому водний екран продовжує залишатися однією з актуальних технологій сьогодення, що активно використовується митцями, зокрема й вітчизняними. Проте, якщо зосереджуватися детальніше на принципі організації простору, то, на відміну від доповненої реальності, відеомеппінг має необхідність у конкретній поверхні для відображення, яку в подальшому може перетворити на дисплей для демонстрації динамічного візуального контенту. Успіх інтеграції такої технології в івент-індустрію полягає в грамотному вплетенні цього прийому в художню канву заходу.

Не менш актуальним сьогодні є застосування лазерних технологій у сценічному мистецтві. У своїй статті раніше нами було сформульовано принцип цього феномена як статичної або динамічної музично-променевої світлової композиція в просторі, що створює ефект, завдяки якому простір між аудиторією глядача та дзеркалом сцени об'єднується в єдиний просторово-зоровий образ [23].

Ще одним способом проєктування є використання методу, в основі якого лежить створення голографії. У своїй статті Т. Совгира детально розкриває специфіку використання голографічного проєктування. Дослідниця дотримується точки зору щодо цієї технології, яка полягає у відтворенні та перетворенні хвильових полів оптичного електромагнітного випромінювання, що дозволяє створювати досить реалістичні тривимірні об'єкти [21, с. 173].

Досягнення віртуального досвіду можливе сьогодні також завдяки екранним технологіям. Вони продовжують залишатися лідером серед технологій, які режисери використовувати у своїх шоу. Проте принцип

використання може різнитися, що дозволяє віднайти нові шляхи втілення заходу у віртуальному енвайронменті.

Найбільший екран у світі – Sphere, розташований він у Сполучених Штатах Америки й має повне оздоблення світлодіодними панелями як усередині, так і зовні. Монолітний сферичний екран площиною п'ятнадцять тисяч квадратних метрів, де кожна окрема панель складається із сорока восьми світлодіодів, що здатні відображати до 256 кольорів. Аудіосистема представлена зі 164 динаміків, які можуть бути чутними лише в конкретній частині Сфери. Усе це створює унікальний віртуальний досвід (*Додаток Г*) [55].

У світі існує багато митців, які спеціалізуються на підрозділі медіаперформансу, проте цікавим у контексті цього дослідження, на нашу думку, є розгляд кейсів POST THEATRE [35]. Предметом дослідження підрозділу є поєднання аналогових і цифрових засобів масової комунікації в сценічному мистецтві, охоплюючи всі форми та жанри. Мистецький пул працює з різноманітним спектром художників, проте їхня діяльність сфокусована на міжнародному міждисциплінарному колі митців, які намагаються відкрити нові методи, художні мови, засоби вираження та теми для сценічного мистецтва.

2021 року арткритик І. Скорик у статті поділився враженням та проаналізував тестові виступи в AR, розроблені 2015 року українським стартапом «Платформа сучасного танцю» спільно з POST THEATRE та WeAr Studio. З точки зору технологічних засад пропонуємо розглянути етапи організації цього проєкту, реалізованого на базі ALTstage середовища. Природним принципом ALTstage є використання доповненої реальності, яка допомагає продемонструвати 3D-об'єкти завдяки сайту або смартфону. Однак інноваційним є введення людини в доповнену реальність, що допрацьовує

онлайн-формат та долає відчуття двовимірності, створюючи більш живе відчуття комунікації під час вистав [35].

У контексті цього стартапу виокремлюється чотири етапи створення AR-виступу, де першим етапом є запис рухів танцівника на зеленому фоні – хромакеї. Другий етапом є фільмування середовища за допомогою камери з інфрачервоним датчиком, що додає простору ефекту тривимірності й має професійну назву – волюметричне відео (*Додато Д*) [36].

Третій етап має на меті поєднати перші два, тобто синхронізувати відео та реальне зображення завдяки застосунку та маркерам. Вони є так званою «міткою», що допомагає правильно розташувати об'єкт у реальному просторі. Але цікавою інновацією від ALTstage є можливість уповільнити або зупинити рух танцівника. Допоміжним механізмом тут стало використання хмарного сервера. Після чого на четвертому – завершальному – етапі налагодженням та оптимізацією до природного сприйняття розробки займаються UI та UX дизайнери.

Важливо зазначити, що в будь-якій виставі ALTstage є три середовища: фізичне, у якому діє актор, віртуальне, що доповнене завдяки застосунку, та проєкція в ньому. Щодо технології простими словами вона дозволяє більше не відокремлювати екран та простір сцени. Реальна сценічна вистава під час перегляду в залі доповнюється віртуальними елементами прямо на екрані вашого смартфона або ж на екрані ноутбука. Не виходячи з дому, ви отримуєте віртуальний перформативний досвід від перегляду вистави (*Додаток Е, Додаток Ж*) [36].

Проте, якщо говорити не лише про технологічні здобутки колаборації вітчизняних митців та зарубіжних спеціалістів, варто зазначити кілька мінусів. Одним із перших є потреба в постійному переміщенні погляду з екрана на сцену, що руйнує цілісність вистави та відволікає від

пластично-естетичного зорового образу. Але як для повністю онлайн-вистави, на нашу думку, застосування такої технології створює дійсно унікальний перформативний досвід, окрім проблеми постійного перемикання, що несе зміну масштабів екрана. Щодо мінусів фізичного сприйняття вважаємо, що рішенням у цьому питанні є вплетення технічних деталей у подієвий ряд твору, спираючись на сюжет.

Подібний досвід застосування технології доповненої реальності є в концертних шоу-програмах, тому пропонуємо розглянути його з практичної точки зору.



## Висновки до розділу 2

Івент-індустрія має тривалу історію формування, сягаючи звичаїв та традицій людства. Протягом століть в усіх культурах проводилися розважальні та культурно-мистецькі події, які виконували важливі суспільні функції. Проте процес інтенсивної інституціоналізації івент-індустрії як самостійної галузі відбувся лише у ХХ столітті під впливом науково-технологічного прогресу, урбанізації та зростанню сфери послуг.

Пандемія Covid-19 2020 року спричинила суттєві виклики для індустрії, але водночас стала й каталізатором її адаптації до трансформаційних змін. Зокрема, відбувся прискорений перехід в онлайн-формати та стрімке поширення гібридних подій. Ці тенденції не лише трансформували організаційні процеси в галузі, а й стимулювали активний розвиток віртуального мистецтва та його інтеграцію в сценічний простір.

Наразі активно розвиваються технології доповненої, віртуальної, змішаної реальностей, розширюючи інструментарій організаторів заходу. З розвитком цифрових технологій та появою концепції метавсесвіту формується явище віртуальних івентів. Вони створюють певні організаторські переваги, серед яких відсутність обмеження кількості аудиторії учасників з усього світу, нові форми залучення глядача в культурно-мистецькі процеси, що перетворює його на співавтора. Водночас варто враховувати існуючі недоліки, пов'язані з обмеженою соціальною взаємодією. Тому актуальним трендом є комбіновані гібридні формати заходів, які поєднують фізичні та віртуальні компоненти.

Таким чином, можна констатувати, що івент-індустрія відіграє важливу роль у соціокультурному поступі суспільства, перетворившись на актуальний дієвий інструмент популяризації культурних цінностей та мистецьких практик. Активній трансформації галузі сприяє впровадженню сучасних технологій, що активно інтегруються в середовище івент-індустрії, даючи можливість не зупиняти міжкультурний обмін та адаптуватися до викликів сьогодення, зокрема, й у період війни.

## РОЗДІЛ 3

### АНАЛІЗ ПРАКТИКИ ВТІЛЕННЯ ЗАХОДІВ У ВІРТУАЛЬНОМУ СЕРЕДОВИЩІ

#### 3.1. Міжнародний досвід із залученням віртуальних технологій

Щоб дослідити інтеграційні процеси новітніх технологій, завдяки яким відбувається трансформація сценічного енвайронменту, слід провести аналіз актуальних кейсів.

Однією з перших практик застосування динамічного віртуального енвайронменту було продемонстровано на виставці “documenta X” 1997 року в німецькому місті Кассель. Тоді Г. Юрген Зіберг за допомогою десяти кіноекранів і відеомоніторів у напівтемряві просторі створив віртуальний простір. Фрагменти відображали явища культури, мистецтва і циклів життя від античності до наших днів, що втілює концептуальні ідеї енвайронментальної естетики – злиття навколишнього середовища з твором мистецтва. Такий вплив просторово-зорового образу доповнювало музично-шумове оформлення, створюючи унікальний досвід для учасника [8, с. 279; 41].

Перша найуспішніша віртуальна група, яка закарбувала своє ім'я в Книзі рекордів Гіннеса, має назву «Gorillaz». Вона складалася з чотирьох анімаційних персонажів та була створена 1998 року. Усе почалося з пропозиції художника коміксів Джеймі Хьюлетт до друга створити гурт із нереальними намальованими персонажами. Першими проявами творчого синтезу такого колективу стали кліпи, які відображали приховані сенси з переосмисленням реальності. Проте задля появи артистів на сцені використовувалася інша технологія – голографічна проєкція. Уперше використана під час премії MTV Europe Music Awards 2005 року, а згодом на

премії Grammy 2006-го, що дало змогу гурту виступити на одній сцені разом із Мадонною [59].

Abba Voyage – віртуальна концертна програма легендарної шведської групи із спеціально побудованою найбільшою мобільною концертною залюю. Ідея створення віртуального концертного туру спала на думку англійському продюсеру Саймону Фулеру й була запропонована шведській групі АВВА. «Abbatars» – цифрова версія виконавців, що виглядають точно, як у 1977-му, вона була створена режисером «Зоряних війн» Джорджем Лукасом. Місцем проведення шоу стала АВВА Arena, розташована в Лондоні, в Олімпійському парку королеви Єлизавети II. Головною перевагою концертного майданчика є його мобільність і можливість інсталяції майже в будь-якій точці світу.

Протягом п'яти тижнів американська компанія “Industrial Light & Magic”, що спеціалізується на створенні візуальних спецефектів, займалася створенням віртуальних аватарів учасників гурту (*Додаток II*).

Утілення ідеї стало реальним завдяки технології «захоплення руху» (motion capture). Запис виконання учасниками гурту кожної пісні відбувався за допомогою 160 комп'ютерно керованих камер, завдяки чому вдалося зафіксувати кожен рух артистів, який було відцифровано й перетворено на тривимірну модель аватарів із рендерно відредагованим зовнішнім виглядом, який був молодшою за віком версією артистів гурту. Балетмейстером Королівського Лондонського балету Уэйном Мак Грегором було розроблено спеціальні рухи до деяких номерів, проте для цифрового втілення інших номерів було залучено двійників-дублерів [19].

Абсолютно новим досвідом є застосування віртуальної реальності в колаборації з компанією “59 productions” за підтримки The Space, що отримав кілька нагород Тоні. Віртуальна реальність тут була використана для реклами вистави «Мене звать Пітер Стілманн», що є адаптацією роману

«Нью-Йоркська трилогія» одного з найдивовижніших американських письменників постмодерністів Пола Остера. Намальована від руки анімація та передова технологія VR є прикладом захопливого досвіду поєднання двох мистецьких форм, що стерло таким чином межу між реальністю та вигадкою. Ця концепція відображає сюжет п'єси, у той час, як VR-технологія відображає глядачеві різні реальності. Доцільною також була ідея встановлення спеціальної kabіни у фойє Манчестерського театру, де люди могли зануритися в розповідь вистави завдяки встановленню гарнітури Oculus Rift (*Додаток К*) [50].

Тривалий період часу основну тенденцію щодо використання віртуальних технологій у масштабних заходах задавала церемонія відкриття Олімпійських ігор.

Проте передовим стрибком став розгляд пропозиції запровадження Міжнародним олімпійським комітетом 2018 року перших ігор з кіберспорту. На тлі пандемії COVID-19 2021 року було запущено віртуальну Олімпіаду в колаборації з різними платформами розробників для проведення трансляції. Серед п'яťох перших видів спорту, які набули прояву, такі: вітрильний, велоспорт, веслування, автоперегони та бейсбол.

У липні 2023 року в Сінгапурі відбувся перший Олімпійський кіберспортивний тиждень. Важливо, що в кожній із дисциплін організатори обрали відеогру, яка відповідала за окремий вид спорту: велоспортивні змагання проводилися вна платформі Zwift, за автоперегони відповідала відеогра Gran Turismo, а за перші місця в стрільбі учасники змагалися в грі Fortnite. Після чого у відповідь на коментарі незадоволених гравців щодо відсутності найпопулярніших відеоігор із заявою виступив президент МОК Томас Бах. Ним було окреслено «чітку позицію, яка, на його думку, завойовує дедалі більше поваги серед кіберспільноти». Такі погляди

підтримав і один із провідних видавців відеоігор, адаптувавши свою розробку відповідно до олімпійських цінностей, де гравці стрілятимуть по мішенях, а не по людях [15].

Існує також багато кейсів, де віртуальний енвайронмент створено завдяки екранним технологіям. Найбільш вражаючим є останній концерт гурту U2, де було застосовано екрани в поєднанні з доповненою реальністю задля того, щоб занурити глядача в чотири декади існування гурту. У соціальних мережах з'явилося чимало публікацій, які демонструють різноманітні анімації на великому екрані арени. Під час концерту величезні візуальні фігури рухалися купольною спорудою з-понад мільйоном світлодіодів. Іноді глядачам демонстрували безкрайні пейзажі або складні фігури з візерунками, комбінаціями літер та чисел. Шоу транслює слухачам усю хронологію роботи гурту і проносить крізь роки завдяки сучасним технологіям (*Додаток Л*) [58].

Новітні технології стають інструментом не лише в руках режисерів, але й маркетологів. Всесвітній бренд одягу Pull&Bear цьогоріч зробив вражаючу рекламу завдяки інтеграції доповненої реальності, яка транслювалася на фасад будівлі. У березні 2023 року клієнти отримали доступ до додатку, який дозволяє сканувати білборди за допомогою своїх смартфонів і запускати 3D-анімацію з останньою колекцією бренду. Взаємодія AR із зовнішньою рекламою допомагає створювати захопливий інтерактивний досвід для клієнтів та підвищує їх відданість бренду завдяки тенденції шукати завжди нові й захопливі способи колаборації (*Додаток М*) [47].

Новітні технології не обійшли й модні покази всесвітньо відомих дизайнерів, які надихалися та створили hi-tech образи. Прикладом такої інтеграції став показ мод у Metropolitan Museum of Art New York бренду Alexander McQueen 2006 року. У фіналі шоу було використано голографічне

зображення відомої моделі Кейт Мосс. А ритейлер розкішного одягу Burberry нещодавно відкрив у Шанхаї імерсивний магазин, який поєднує фізичні та цифрові компоненти, щоб урізноманітнити досвід покупця. У магазині також є віртуальна роздягальня, де потенційні клієнти можуть приміряти одяг за допомогою інтерактивних дзеркал, що дозволяють покупцям переглянути всю колекцію Burberry (*Додаток Н*) [60].

Окрім лазерних проєкцій, технологія також знайшла застосування і в інших сценічних проявах, перетворюючи частину сцени в повноцінний віртуальний простір навколо артиста. Яскравим прикладом такого кейсу є виступ Дженніфер Лопес на MTV VMA 2018. Завдяки наповненості сцени димом випромінювання технології створює вражаючий ефект «лазерної стрічки» [2, с. 230].

Лідером світового ІТ ринку – компанією NVIDIA – було запропоновано цікаву інновацію, таку як модель штучного інтелекту GET3D, яка може полегшити роботу розробникам віртуальних світів. Така розробка є перспективною і має здатність генерувати до двадцяти об'єктів на секунду, що, на нашу думку, неодмінно може вплинути на процес створення віртуальності у проєктах на просторах івент-індустрії.

У медичній сфері розробки віртуальних технологій також знайшли застосування на заходах. Дані сайту фармацевтичної компанії-гіганта Novartis свідчать про те, що 2022 року завдяки технології віртуальної реальності було проведено освітній захід, у ході якого співробітники освоїли новітні методи лікування лейкемії. Що неодмінно доводить цінність та актуальність не лише віртуальних технологій, а й альтернативних форматів заходів із різноманітними інструментами залучення [20].

### 3.2. Актуальні кейси використання технології в Україні

Попри військовий стан та кризовий період у нашій державі, вітчизняні митці продовжують відстежувати й активно впроваджувати інноваційні технології в різноманітних формах в івент-індустрію. Проте, звертаючись до кейсів постановників, які адаптують та впроваджують віртуальні технології у свої проекти, можна помітити, що ця тенденція з'явилася до початку кризового періоду й залишається актуальною й до сьогодні.

Дослідження В. Мисика підсумовують, що в Україні івент-індустрія розвивається менш динамічно [12, с. 41]. І, хоча твердження автора не викликає заперечень, варто наголосити на існуванні чималої кількості досить різноманітних заходів, які продовжують організовуватися в нашій країні. Серед них: музичні фестивалі, наукові конференції, торговельні виставки, міжнародні саміти, освітні семінари, концерти, соціальні та політичні виступи й економічні форуми. Такі формати сприяють не лише підвищенню рівня індустрії, а й позитивно впливають на зміцнення економіки, міжнародної співпраці та освітній рівень розвитку громадян.

Зазначені вище формати не є повним переліком заходів, які прямо чи опосередковано впливають на рівень розвитку сфери у країні. Їхня кількість, різноманіття, спрямування та сфери адаптації значно ширші, що дає підстави вважати індустрію галуззю з високим потенціалом.

Привертає увагу той факт, що організатори заходів в Україні орієнтуються на зарубіжні тенденції й активно видозмінюють енвайронмент завдяки застосуванню віртуальних технологій, які інтегруються в різноманітних формах на майданчику.

На формування віртуальності впливає безліч факторів, проте одним із ключових моментів створення віртуального енвайронменту є майданчик.



Цікавим в контексті цього є досвід О. Боднарчука, який зі своїми колегами, а саме режисеркою О. Коляденко та художником-постановником В. Кошовим у процесі створення музичного фільму для артистки Тіни Кароль 2015 року використали круговий майданчик. Цікавим є факт, зазначений автором, згідно з яким сцена була не дуже придатною для концертного втілення, оскільки цільовою аудиторією був телевізійний формат. Біла кімната стала універсальним місцем для зображення вітальні, підвалу, спальні та відображала головне: художній образ – зруйнований будинок, у якому живуть спогади. Усе це вдалося та було продемонстровано глядачеві, завдяки технології меппінгу та проєкції [2, с. 112].

Розвиваючи напрям 3D-відеомеппінгу в контексті одного з напрямів – архітектурного, видозміна торкнулася великих будівель та її окремих елементів у місті Києві. Так, 2018 року відбувся “Kyiv Light Festival” із застосуванням технології 3D Mapping. Учасники з одинадцяти країн мали змогу поділитися творчим досвідом та похизуватися майстерністю, трансформуючи будівлю Річкового вокзалу. Проте майстри змогли продемонструвати не лише проєкцію зображень, а й здивувати поціновувачів віджеїнгу, тобто змінювати візуальне зображення та музичний супровід у режимі реального часу. Такі заходи сприяють не лише міжкультурному обміну, а й піднесенню культурного рівня країни на міжнародній арені *(Додаток II)* [49].

Не менш вражаючі кейсами міжнародного рівня, що дивують глядачів та митців з усього світу, пропонує компанія Freckled Sky, що співпрацює з українськими режисерами. Засновано компанію, яка є однією з перших мультимедійних підрядників із спеціалізацією на проведенні заходів із залученням цифрових технологій, у Чикаго 2015 року вихідцями з України – Володимиром Сиганевичем та Катериною Коробко. З моменту заснування

команда створює безліч нових форм мультимедійних перформансів для артистів, брендів, модних показів, телешоу та інших проєктів, зокрема спільно з українськими режисерами, серед яких О. Боднарчук та командою Tri direction.

Один із проєктів, який було створено цією компанією 2015 року спільно з О. Боднарчуком для талант-шоу “America's got talent”, містить проєкцію на водний екран. У своїй книзі «Як створити грандіозне шоу» режисер описує досвід розробки такого номера. Необхідно наголосити, що замовник хореографічного номера був під враженням від технології водного фонтану у Вінниці, тому режисеру О. Боднарчуку довелося адаптувати цю ідею для втілення на сцені в приміщенні. Автор зазначає, що ідея проєктування на воду створила інтерактивну площину для пари танцівників. Із практичної точки зору цінність роботи полягає в можливості проходити крізь екран. Серед недоліків, зазначених постановником під час роботи над цим проєктом, розкривається проблема, пов'язана з тінню від об'єкта позаду або попереду водного екрану, що з'являється через освітлення проєктора. Основна цінність такого кейсу полягає в знайденому режисером рішенні, що базується на застосуванні двох проєкторів позаду і попереду учасників одночасно (*Додаток Р*) [2, с. 227].

За останні роки, попри пандемію та військовий стан, було створено чимало цікавих заходів, що відбулися завдяки технологічному процесу або сприяли створенню унікальних віртуальних досвідів із відображенням дійсності на злободенну тематику. Серед останніх проєктів, створених творчим тандемом українських режисерів та компанії Freckled Sky, є досвід роботи над всесвітнім вокальним конкурсом «Євробачення 2023». Подія завжди була і залишається показником застосування актуальних технологій та їх інтеграцію в режисуру. Проведений у Великій Британії конкурс від імені

України був наповнений використанням віртуальних технологій, таких як віртуальна реальність та метасвіт. Цьогоріч команда українських режисерів Tri Direction разом із мультимедійною компанією Freckled Sky створила інтерактивний позаконкурсний номер Alyosha та Rebecca Ferguson (*Додаток С-Х*). Автобіографічна історія української виконавиці, яка відгукується кожному українцю, що відчув важкі реалії війни, викладена завдяки високотехнологічним прийомам. Серед технологій, застосованих у номері, є й доповнена реальність, а саме альфа-графіка, що візуалізувала та масштабувала за межами сценічного простору зоровий образ. Взаємодія співачки в номері з мультимедійним контентом була побудована на багаторівневій екранній конструкції зі складним сетапом [57].

У рамках розвитку сучасного мистецтва та його адаптації до технологічного розвитку, що об'єднує в собі поняття «діджиталізація», було проведено перше Українське бісенале Медіа та Цифрового Мистецтва «30 років Свободи». Інноваційний підхід був відображений через вияви представлених робіт, що являє собою п'ятдесят творів художників із п'ятнадцяти країн. Роботи були представлені в сучасній медіагалереї Києва ARTAREA в жовтні 2021 року відповідно до тематичного спрямування, використовуючи новітні різноманітні цифрові та мистецькі форми, такими як відеоарти, кінетичні, NFT-експонати, а також AR та VR технології. Інтелектуальна концепція «30 років Свободи» висвітлює ідеї незалежності та вільної творчості в посткомуністичну епоху. Кураторами виставки виступили Валерій Коршунов з України із закордонним колегою Юрієм Лех Поланским. Ініціативу підтримали Український культурний фонд та Посольство Іспанії в Україні. У контексті сучасних викликів та можливостей подія висвітлила не лише технічні досягнення, а й важливі соціокультурні та естетичні аспекти взаємодій мистецтва та цифрових технологій на міжнародному рівні

*(Додаток Ц) [17].*

Пандемія коронавірусу не лише перенесла багато подій в онлайн-формати, але й сформувала пласт віртуальних заходів, зокрема, і в Україні. Так, у лютому 2022 року в Україні з'явилася стримінгова платформа DRAMOX, яку сміливо можна назвати повноцінним онлайн-театром. Платформа співпрацює зі 165 вітчизняними та світовими театрами та оновлює бібліотеку вистав кожного місяця. Уже зараз глядачі можуть побачити вистави за потреби із субтитрами, не виходячи за межі своєї квартири.

Аналогічно міжнародному досвіду, студія Magic Innovation, створена 2009 року в Києві, сьогодні має чотири офіси в різних точках світу та більше тисячі успішних проєктів у 24 країнах світу, розробляючи мультимедійні рішення для агенцій, бізнес-сектору, брендів та шоу. Портфоліо цієї компанії пропонує велику кількість рішень для заходів різного формату із застосуванням віртуальних технологій: меппінг, анімація для фестивалю Tomorrowland, голограма для міжнародної виставки Expo 2020, 3D-проекція на торт, мультимедіа інсталяції для студії Warner Brothers та багато інших вражаючих проєктів. Серед неординарних рішень компанії є використання технології 3D-mapping для анімації весільної сукні, а також інших популярних кейсів світового рівня. Вітчизняні майстри втілили в найбільшому місті Об'єднаних Арабських Еміратів 3D анімацію прозорого LED-екрану на медіафасаді в рамках презентації нової моделі Rolls Royce *(Додаток Ш) [33].* Цей тренд є популярним сьогодні та можливим для реалізації в Україні, який також має місце в портфоліо Magic Innovation.

Найбільший екран столиці не відстає від світових тенденцій і втілює найбільші 3D-відеоінсталяції в Європі на фасаді торговельного центру Gulliver. Тривимірний ефект без використання 3D-окулярів пропонує

інсталяція, що супроводжується звуком і створює відчуття приземлення зображеного на фасаді «Космічного корабля» в центрі Києва. Проте, крім анімаційних картин, на фасаді будівлі також можна побачити цікаві рекламні колаборації українських брендів, серед яких реклама Cher17, що не поступаються рівнем реалізації міжнародним кейсам (*Додаток III*) [42].

«Імерсивний світ Тараса Шевченка» – це унікальне мультимедійне шоу тривалістю 7,5 хвилин, що має на меті робити трансляції на фасаді столичного торговельного центру Gulliver восени 2023 року. Досконале поєднання людиноподібного аватару, цифрової особистості та передових технологій утілюють неповторний образ легендарного Кобзаря. Створення було можливим завдяки освоєнню технології штучного інтелекту та компанії RATAR, яка спеціалізується на AI-технологіях. Він володіє величезною базою знань про творчість Кобзаря, його поезії, прозу та картини й повторює зовнішність манери поведінки Тараса Григоровича. Не менш важливим у часи становлення україномовного суспільства те, що аватар розуміє понад 50 мов, але спілкується виключно українською, транслюючи тим самим важливі риторичні сьогодення. Озвучує кобзаря голос Дмитра Стуса – сина відомого дисидента, що присвятив життя збереженню культурної спадщини українського народу (*Додаток III*) [28].

### Висновки до розділу 3

Проведений аналіз практичного досвіду засвідчує потужний потенціал віртуальних технологій для трансформації івент-індустрії як у світовій, так і у вітчизняній практиці. Серед провідних тенденцій – застосування доповненої та віртуальної реальності, 3D-меппінгу, мультимедійних проєкцій, лазерні й екранні технології, метавсесвіти.

Популярною у світі є практика створення цифрових аватарів та відтворення їх у віртуальному форматі, зокрема, презентоване шоу гурту ABBA за участі віртуальних версій виконавців. Іншим поширеним трендом є застосування віртуальних технологій як маркетингових інструментів, що дозволяють споживачам зануритися у світ бренду та взаємодіяти з продуктом. Цікавими прикладами реалізації є: реклама вистави «Мене звать Пітер Стілманн», VR-магазин Burberry та покази мод всесвітньо відомих дизайнерів. Водночас, актуальними залишаються й екранні технології, які продовжують дивувати способами застосування, що підтверджує концерт U2 в Las Vegas Sphere.

Попри більш повільні темпи розвитку вітчизняної індустрії дозвілля порівняно з глобальними тенденціями, українські митці та технологічні компанії демонструють високий рівень володіння новітніми технологіями й реалізують сміливі проєкти на національному та міжнародному рівнях. Підтвердженням слугує виступ української співачки Alyosha на пісенному конкурсі Євробачення-2023. У співпраці з командою українських режисерів Tri Direction та американською компанією Freckled Sky було створено інтерактивний номер із використанням доповненої реальності, проєкційного меппінгу та альфа-графіки для візуалізації образів. Не менш цікавим є досвід студії Magic Innovation, яка реалізувала низку вражаючих проєктів із

використанням технології 3D-мепінгу, зокрема, й за межами України. Серед їхніх здобутків — презентація автомобіля Rolls Royce, створення 3D-анімації світлодіодного екрана на медіафасаді хмарочоса в ОАЕ. Такі рекламні проєкти європейського рівня – відеоінсталяції – активно використовуються вітчизняними брендами сьогодні і в Україні на екрані столичного ТЦ Gulliver.

Підсумовуючи, зазначимо, що організація віртуальності енвайронменту формується в досить різноманітний спосіб. Сьогодні режисеру та організатору пропонується широка технологічна база, що охоплює мультимедійні масові події, кіберспортивний напрям Олімпійських ігор, театральні концерти, VR-шоу, виступи вокалоїдів та інших різноманітних форм реалізації заходів. Ці форми знайшли застосування в різних сферах, що користуються послугами або є дотичними до івент-індустрії. Змінюючи спосіб взаємодії з глядачем, широкий спектр пропонують не лише на концертах та культурних подіях, а й під час прогулянок магазинами. Таким чином, інноваційні технології об'єднують суспільство творців, організаторів, модельєрів, графічних дизайнерів та маркетологів у передове ком'юніті задля формування нових інтерактивних форм взаємодії.

## ВИСНОВКИ

Магістерська робота з точки зору мистецтвознавства та культурології є комплексним та систематизованим дослідженням трансформаційних процесів у віртуальному середовищі івент-індустрії під впливом технологічних інновацій. Відповідно до зазначених завдань наукового дослідження, було сформульовано такі наукові висновки.

На основі вивчених наукових джерел встановлено, що тема віртуального середовища активно досліджується в тотожних технологічних та наукових працях івент-індустрії, сценічного мистецтва та культурології. Джерелами для дослідження віртуального середовища в контексті актуальних технологій галузі стали: наукові статті, матеріали періодичних видань, тези, словники, дисертації вітчизняних та зарубіжних дослідників / дослідниць. У ході дослідження було здійснено аналіз історіографії та джерел, що виокремлює ключові наукові внески та методологічні підходи попередніх досліджень у вибраній тематиці.

Методологічне підґрунтя роботи становить комплексний міждисциплінарний підхід, що поєднує інструментарій мистецтвознавства, культурології та загальнонаукових методів і дозволяє здійснити багатовимірний аналіз досліджуваного явища, забезпечують високий рівень методологічної обґрунтованості дослідження.

З метою забезпечення концептуальної чіткості здійснено систематизацію понять «івент-індустрія», «івент-технології», «енвайронмент», «віртуальне середовище», яка сприяла їх уточненню в контексті трансформаційних процесів у сценічному мистецтві під впливом технологічних інновацій. Вивчення понятійного апарата стало підґрунтям для подальшого поглибленого аналізу предмету дослідження та сприяло створенню концептуального каркасу й логічної структури дослідження



Вивчено й науково розкрито сутність аспектів івент-індустрії, зосереджуючись на її розвитку, впливі на суспільство й економіку. Простежено роль пандемії COVID-19 як каталізатора прискореної трансформації масового переходу в онлайн-формат, гібридизації подій та інтенсифікації процесів інтеграції віртуального мистецтва в сценічний енвайронмент за допомогою новітніх технологічних засобів.

Досліджено особливості віртуального енвайронменту та технологічні засади його організації, враховуючи інструментарій та вплив на досвід користувачів. Серед розглянутих було виокремлено: VR, AR та XR, екранні, лазерні, проєкційні, технології 3D-мепінгу. Дослідження окреслює організаторські переваги відсутності географічних обмежень для учасників та новаторські методи взаємодії з глядачами в культурно-мистецьких процесах, ураховуючи недоліки. Це підкреслює актуальність комбінованих гібридних форматів подій, які інтегрують фізичні та віртуальні компоненти.

Проведений науковий аналіз досвіду організації заходів із використанням віртуальних технологій на міжнародному ринку івент-індустрії та в Україні визначив ключові тенденції та перспективи розвитку в цій сфері. На прикладах вітчизняних та зарубіжних митців з'ясовано подальший розвиток галузі дозвілля в Україні згідно з глобальними тенденціями. Наведені практики демонструють вдалий досвід в імплементації віртуальних технологій в івенти, що вказує на інноваційний потенціал вітчизняних фахівців у цій галузі.

Отже, у роботі доведено, що віртуальні технології трансформували івент-індустрію, розширивши арсенал інструментів для організації та можливостей залучення аудиторії. Поглиблення наукових розвідок у напрямі віртуального середовища в контексті актуальних технологій івент-індустрії сприятиме прогресу галузі та матиме практичне значення.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Арто А. Театр і його двійник / пер. з франц. Р. Осадчук. Київ : Жуп., 2021. 280 с.
2. Боднарчук О. Как создать грандиозное шоу. Киев : ТАК видавництво, 2020. 360 с.
3. Кіномистецтво: навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. К.: Логос, 2011. 391 с.
4. Волинець В. О. Віртуальна, доповнена і змішана реальність: сутність понять та специфіка відповідних комп'ютерних систем // Питання культурології (37) 2021. С. 231–243. doi: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.37.2021.237322> (дата звернення: 30.10.2023).
5. Діденко Н. О. Сучасні індустрії дозвілля як феномен масової культури // Культура і сучасність : альманах. 2022. № 1. С. 87–93.
6. Доколова А. С. 3D-mapping як синтез технології та мистецтва: генеза, еволюція та актуальність у сучасному світі // Мистецтвознавчі записки: зб. наук. праць. 2020. Вип. 37. С. 10–15.
7. Доценко С., Ван Ч. Імерсивні технології: симбіоз цифрових технологій та мистецтва // Новий колегіум. № 1–2. 2023 (110). С. 118–124. URL: <https://dspace.hnpu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/3d553607-987e-41a7-b2ca-cd82dcedf7c8/content> (дата звернення: 28.03.2023).
8. Калужська В. О. Сценічний простір естрадного мистецтва // Гілея: науковий вісник (90), 2014. С. 277–281.
9. Кароль Т. Facebook. URL: [https://www.facebook.com/tina.karol/photos/714716008539634/?locale=fr\\_F](https://www.facebook.com/tina.karol/photos/714716008539634/?locale=fr_F)

R&pairv=0&eav=AfY\_qMWRYFXaAB\_K3HKzBzBuxKSg69JsHmlbJ  
To9qRutC0R2xs6W5sJ8BH-Y4LPLOJo&\_rdr (дата звернення:  
29.11.2023).

10. Карпюк О. А., Сингаєвська А. О. Event-менеджмент в туристичній галузі: світовий досвід та перспективи для України // Актуальні проблеми, сучасний стан та перспективи розвитку індустрії туризму в Україні та Польщі: матеріали дев'ятої міжнародної науково-практичної конференції / ред. І. В. Саух. Житомир : ЖФ КІБІТ, 2016. С. 39–42.

11. Левченко О. Аудіовізуальні мистецтва та театр: сучасні тенденції, 2018. С. 59. URL: <http://www.kurbas.org.ua/projects/almanah14/07.pdf> (дата звернення: 30.09.2023).

12. Мисик В. М. Вітчизняний і зарубіжний досвід формування і розвитку івент-менеджменту // Менеджмент та підприємництво в Україні: етапи становлення і проблеми розвитку. № 3 (1), 2021. С. 39–50.

13. Мисловська М. С. Генезис розвитку віртуальної реальності // матеріали міжнар. наук.-практ. інтернет-конф., Харків, 01–28 лютого 2021 р. / Харків. нац. ун-т міськ. госп-ва ім. О. М. Бекетова [та ін.] ; [редкол. : П. Т. Бубенко, О. Ю. Палант, С. Ю. Юр'єва]. Електронні текстові дані. Харків : ХНУМГ ім. О. М. Бекетова, 2021. С.245–249.

14. Міронова Т. В. Віртуальна і доповнена реальності в творчості українських мистців // Art and Design. 2021. № 2 (14). С. 141–151.

15. МОК планує організувати Олімпійські ігри з кіберспорту. DTF MAGAZINE | DON'T TAKE FAKE. URL:[https://donttakefake.com/mok-planuye-organizuvaty-olimpijski-igry-z-kibersportu/?utm\\_source=telegram&utm\\_medium=social](https://donttakefake.com/mok-planuye-organizuvaty-olimpijski-igry-z-kibersportu/?utm_source=telegram&utm_medium=social) (дата звернення: 26.10.2023).

16. Наумова О. Г., Рудченко С. К. Відеомепінг як відображення аудіовізуальної культури // Знак: проблемне поле медіаосвіти, 2 (28), 2018. С. 72–79.
17. Перша Українська Бієнале Цифрового та Медіа Мистецтва. МІТЕЦ СУЧАСНЕ МИСТЕЦТВО УКРАЇНИ. URL: <http://www.mites.ua> (дата звернення: 11.11.2023).
18. Словник термінів і визначень з курсу «Івент-технології» (для студентів освітнього рівня «бакалавр» усіх форм навчання спеціальностей 073 – Менеджмент, 241 – Готельно-ресторанна справа, 242 – Туризм) / Харків. нац. ун-т міськ. госп-ва ім. О. М. Бекетова ; уклад. О. М. Радіонова. Харків : ХНУМГ ім. О. М. Бекетова, 2017. 44 с.
19. Рудяченко О. “Abba” у цифровому форматі. УКРІНФОРМ URL: <https://www.ukrinform.ua/rubric-technology/3311292-20212030-abba-u-cifrovomu-formati.html> (дата звернення: 14.05.2023).
20. Світові тренди корпоративних заходів у метавсесвіті. Рубрика. URL: <https://rubryka.com/blog/corporate-events-in-metaverse/> (дата звернення: 05.11.2023).
21. Совгира Т. І. Голографічне проектування в організації сценічних розважальних видовищ // Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку. Мистецтвознавство (26), 2018. С. 172–176.
22. Танська Л. В. Візуальний поворот як інтерпретативна модель сценічного синтезу мистецтв у культурі XX–XXI століття // Культура і сучасність : альманах. 2021. № 2. С. 63–67.
23. Уардані Я. Н. Актуальні сценічні технології як невід’ємний елемент режисури естради // Актуальні дискурси мистецтва естради: традиції та європейська інтеграція : матер. всеукр. наук. конф. 20 квіт. 2021 р. // Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2021. С. 77–80.

24. Урдані Я. Н. Метавсесвіт в івент-індустрії // Актуальні дискурси мистецтва естради: традиції та європейська інтеграція : матеріали III Всеукр. наук. конф., Київ, 21 квіт. 2023. / КНУКіМ, КУК, ХДАК та ін. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2023. С. 238–241.

25. Урдані Я. Н. Гейміфікація як інноваційний підхід до трансформації сценічного простору // Культура та інформаційне суспільство XXI століття : матеріали міжнар. наук.-теорет. конф. молодих учених, 20–21 квітня 2023 р. У 2 ч. Ч. 2 / за ред. Н. Рябухи та ін. — Харків : ХДАК, 2023. — С. 62–63.

26. У Києві з'явилася найбільша 3D інсталяція в Європі!. GULLIVER - ВЕРШИНА ТВОГО УСПІХУ. URL: <https://gullivercenter.com/trc-news/3d-video-2> (дата звернення: 11.11.2023).

27. Умярова, К. Ю. Дослідження цифрових імерсивних інструментів для культурно-мистецьких заходів : магістерська дис. : 171 Електроніка / Умярова Катерина Юріївна. Київ, КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2021. 118 с.

28. У центрі Києва Тарас Шевченко заговорив голосом Стуса: де та коли можна побачити унікальний віртуальний аватар поета. Інформатор UA. URL:<https://informato.r.ua/uk/u-centri-kiyeva-taras-shevchenko-zagovoriv-goloso-m-stusa-de-ta-koli-mozhna-pobachiti-unikalniy-virtualniy-avatar-poeta> (дата звернення: 11.11.2023).

29. Хитрова О. А. Стан і тенденції розвитку івент-менеджменту в Україні // Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія : Економіка і менеджмент. 2018. Вип. 30. С. 27–31. [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvmgu\\_eim\\_2018\\_30\\_8](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvmgu_eim_2018_30_8) (дата звернення: 30.11.2023).

30. Шалагінов Б. Б. Карнавал і містерія: роздуми про історичні долі двохметаформ європейського мистецтва/ Борис Борисович Шалагінов // Всесвіт. 2011. №3-4. С. 249–255.

31. Шиман К. А. Використання сучасних технологій у процесі мистецького творення у віртуальній реальності. *Art and design*. 2023. №2(22). С. 268–277.
32. Юдова-Романова К. Цифрові 3D меппінг технології у творах сценічного мистецтва в Україні. *Танцювальні студії*. 2020. №3 (2). С. 163–178.
33. 3d мапінг, візуальні проекції та лазерне шоу – Magic Innovations. *Magic Innovations*. URL: <https://3dmagic-innovations.com/uk/> (дата звернення: 11.11.2023).
34. A Brief History of Event Management: Event Planning Then and Now. URL: <https://getlocalhop.com/a-brief-history-of-event-management-event-planning-then-and-now/> (date of access: 10.06.2023).
35. About POST THEATER/ URL: [www.posttheater.com](http://www.posttheater.com) // [www.posttheater.com](http://www.posttheater.com) - multimedia theater and more. <https://www.posttheater.com/about/> (date of access: 05.11.2023).
36. ALTstage // ALTstage. – URL: <http://altstage.com.ua/> (date of access: 05.11.2023).
37. AR-вистави: технологія ALTstage, UX і боротьба за увагу глядачів // *Telegraf* – журнал дизайнерів. URL: <https://telegraf.design/ar-vystavy-tehnologiya-altstage-ux-i-borotba-za-uvagu-glyadachiv/> (дата звернення: 05.11.2023).
38. Augmented Reality and Virtual Reality Market Size USD 248.16 Billion by 2030. Vantage Market Research. URL: <https://www.vantagemarketresearch.com/industry-report/augmented-reality-and-virtual-reality-market-1448> (дата звернення: 02.07.2023).

39. Večanović-Nikolić, Z. На језицима тад још непознатим или како шекспир живи 400 година после смрти (1616–2016) // Театрон (176-177). 2016. С. 35–45.
40. Berleant A. *The Aesthetics of Environment*. Philadelphia : Temple University Press, 1992. 227 p.
41. Broadhurst, S., 2004. The Jeremiah: Project Interaction, Reaction, and Performance. *TDR/The Drama Review*, 48(4), pp.47–57.
42. CHER`17. TikTok. URL: <https://vm.tiktok.com/ZMjcUvEcC/> (date of access: 30.11.2023).
43. [documenta X lecture 1997] Peljhan Territories. Peljhan Territories. URL: <https://ladomir.net/documenta-X-lecture-1997> (date of access: 11.11.2023).
44. EverybodyWiki Bios & Wiki. Water Screen. EverybodyWiki Bios & Wiki. URL: [https://en.everybodywiki.com/Water\\_Screen](https://en.everybodywiki.com/Water_Screen) (date of access: 11.11.2023).
45. Gagneré G., Ternova A. (2023). CAstelet in Virtual reality for shadOw AVatars (CAVOAV). arXiv preprint arXiv:2303.06981 (date of access: 30.10.2023).
46. Graessler I., Taplick P. Supporting Creativity with Virtual Reality Technology // International Conference on Engineering Design. Delf: ICED19, 2019. (5–8 AUGUST).
47. Jagged With Jasravee : Cutting-Edge Marketing. What's Trending : Innovative Outdoor & AR from Pull&Bear for Generation Y and Z, 2023. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Iyh83pjMFoY> (date of access: 11.11.2023).
48. Judkis M. In Vegas, the only thing we have to Sphere is Sphere itself. Washington Post. URL:

<https://www.washingtonpost.com/style/of-interest/2023/10/11/sphere-las-vegas/>  
(date of access: 11.11.2023).

49. Kyiv Lights Festival. Архів. 2018. Kyiv Lights Festival. URL: <https://www.kyivlights.com/klf-2018> (дата звернення: 11.11.2023).

50. My Name is Peter Stillman. 59 Productions. 59 Productions. URL: <https://59productions.co.uk/project/my-name-is-peter-stillman/> (date of access: 25.10.2023).

51. Ocean Park's 'Symbio' - LCI Productions. LCI Productions. URL: <https://www.lciproductions.com/our-work/ocean-park-symbio-show-spectacular/>  
(date of access: 11.11.2023).

52. Onderdijk K. E., Bouckaert L., Van Dyck E., Maes, P. J. Concert experiences in virtual reality environments. *Virtual Reality*, 2023. P. 1–14.

53. Pauletto S. Audiovisual Discourse in Digital Art. In *ACM SIGGRAPH 2004 Art gallery*, 2004. P. 116–119.

54. Peppers Ghost by Archive Photos. *Photos.com*. URL: <https://photos.com/featured/peppers-ghost-archive-photos.html> (date of access: 11.11.2023).

55. Sphere | Immersive Shows, Concerts & Events in Las Vegas [Electronic resource] // Sphere | Immersive Shows, Concerts & Events in Las Vegas. URL: <https://www.thespherevegas.com/> (date of access: 05.11.2023).

56. The history of virtual reality and its role in theatre. European Theatre Lab. URL: <https://www.europeantheatrelab.eu/history-virtual-reality-role-theatre/>  
(date of access: 12.04.2023).

57. Tri direction. EUROVISION 2023. Instagram. URL: <https://instagram.com/tri.direction?igshid=OGQ5ZDc2ODk2ZA==> (date of access: 11.11.2023).



58. U2 Tickets | Las Vegas Dates & Event Details | Sphere. Sphere | Immersive Shows, Concerts & Events in Las Vegas. URL: <https://www.thespherevegas.com/shows/u2> (date of access: 11.11.2023).

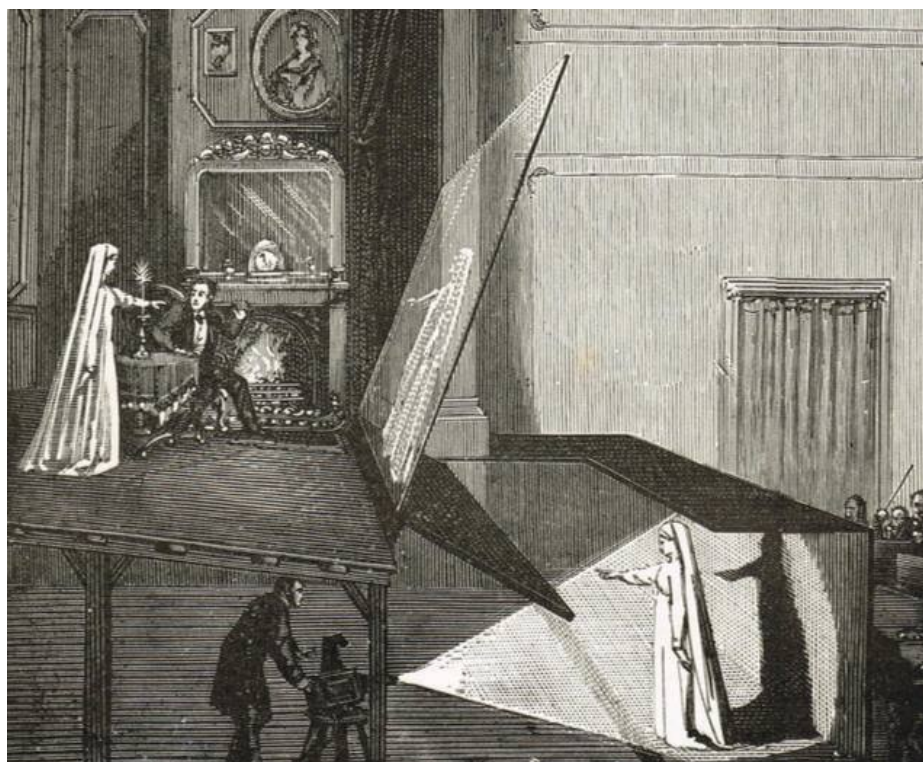
59. Virtual Band's Debut:Gorillaz at 20: The Story Roland Articles. URL: <https://articles.roland.com/gorillaz-at-20-the-story-of-the-virtual-bands-debut/> (date of access: 12.11.2023).

60. Virtual reality in China - Burberry Marketing China. *Marketing China*. URL: <https://marketingtochina.com/burberry-uses-virtual-reality-in-china/> (date of access: 12.11.2023).

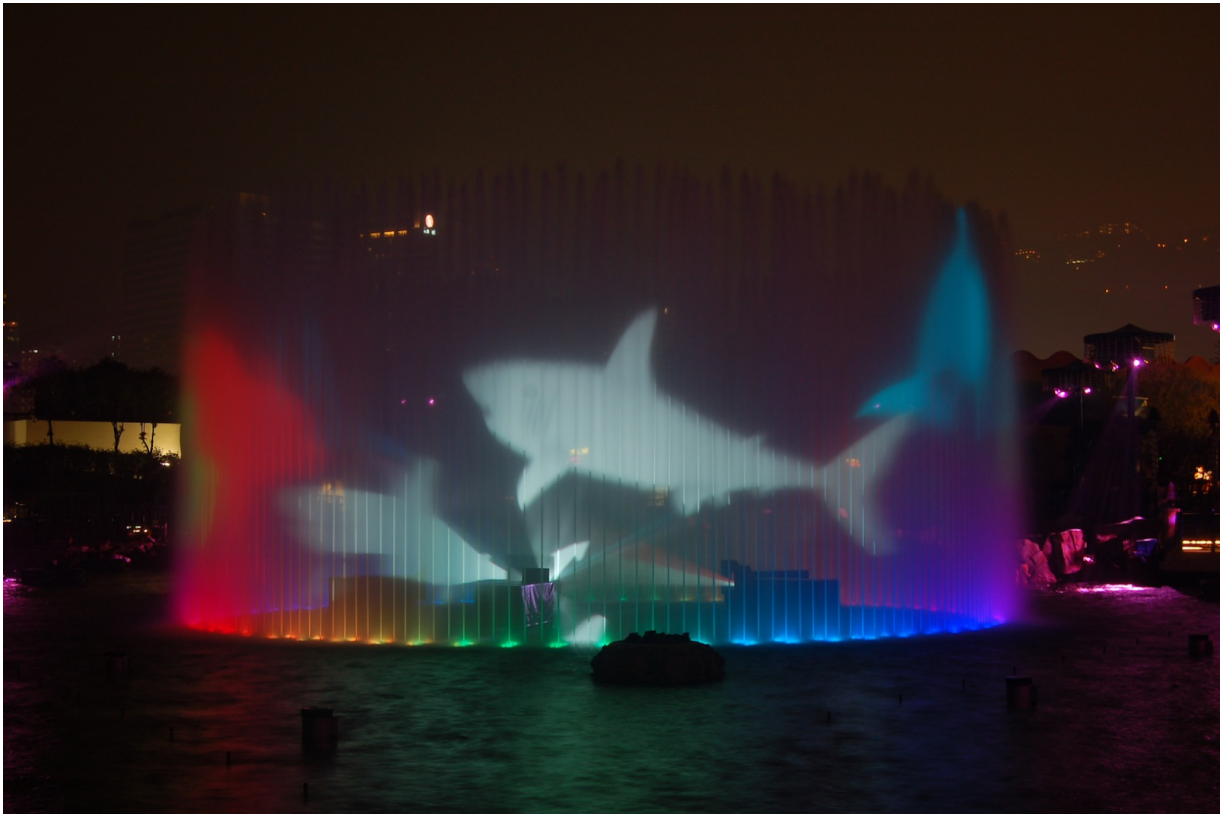
## ДОДАТКИ



Додаток А «Захід у метавсесвіті» [20]



Додаток Б «Привид Пеппера» [54]



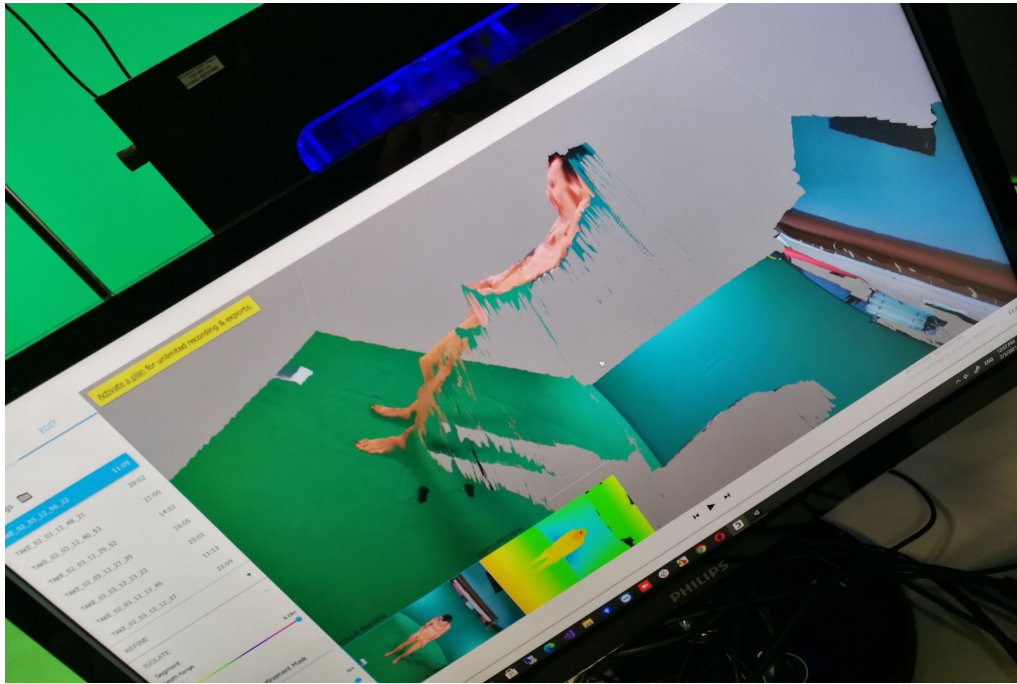
*Додаток В «Перше у світі застосування водяного екрану.*

*Гонконг 2011 р.» [51]*

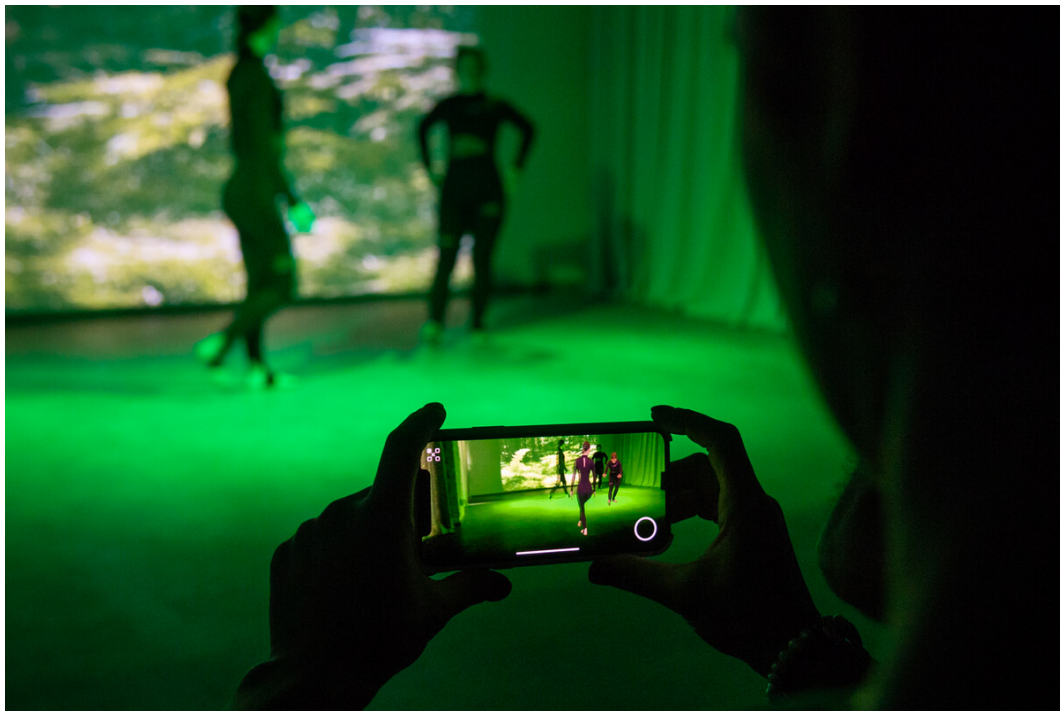


*Додаток Г «Сферична арена Sphere у Лас Вегасі» [55]*





*Додаток Д «Створення волюметричного зображення» [36]*



*Додаток Е «Ілюстрація принципу роботи застосунку ALT Stage» [36]*



*Додаток Ж «Застосування технології ALT Stage у домашніх умовах» [36]*

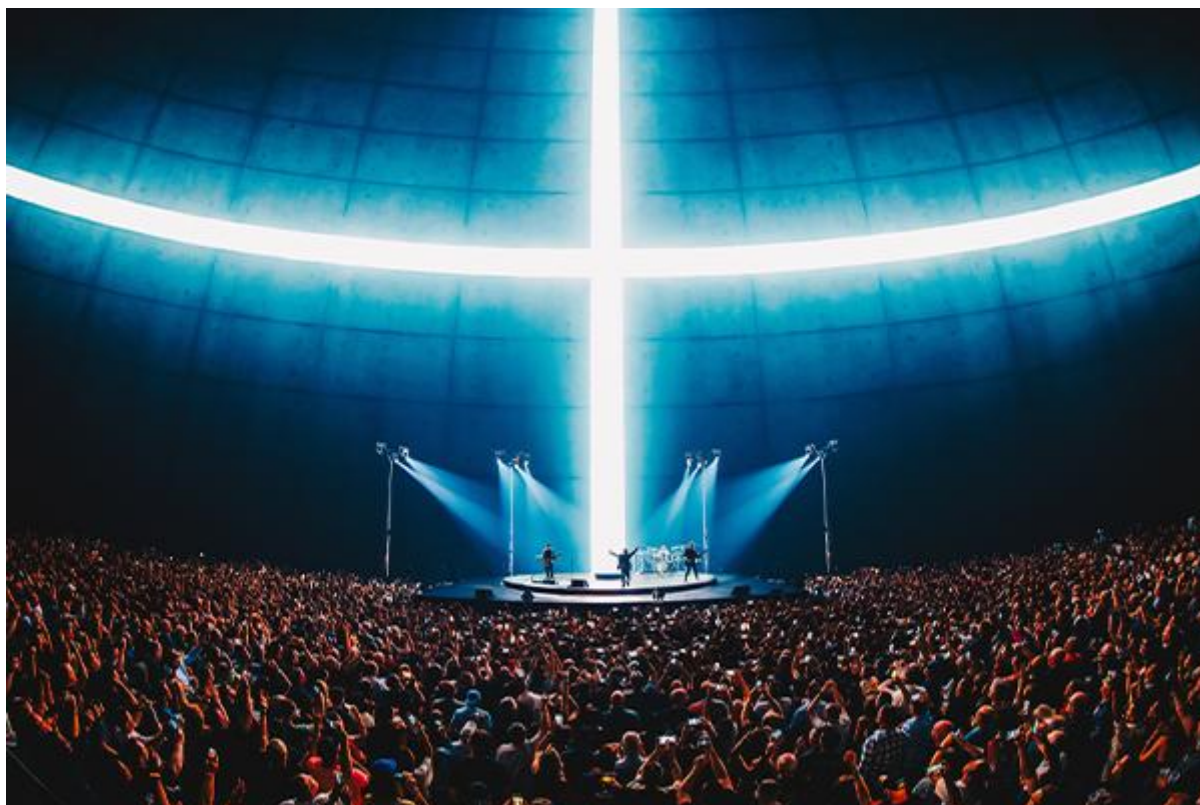


*Додаток И «Аббатари» [19]*





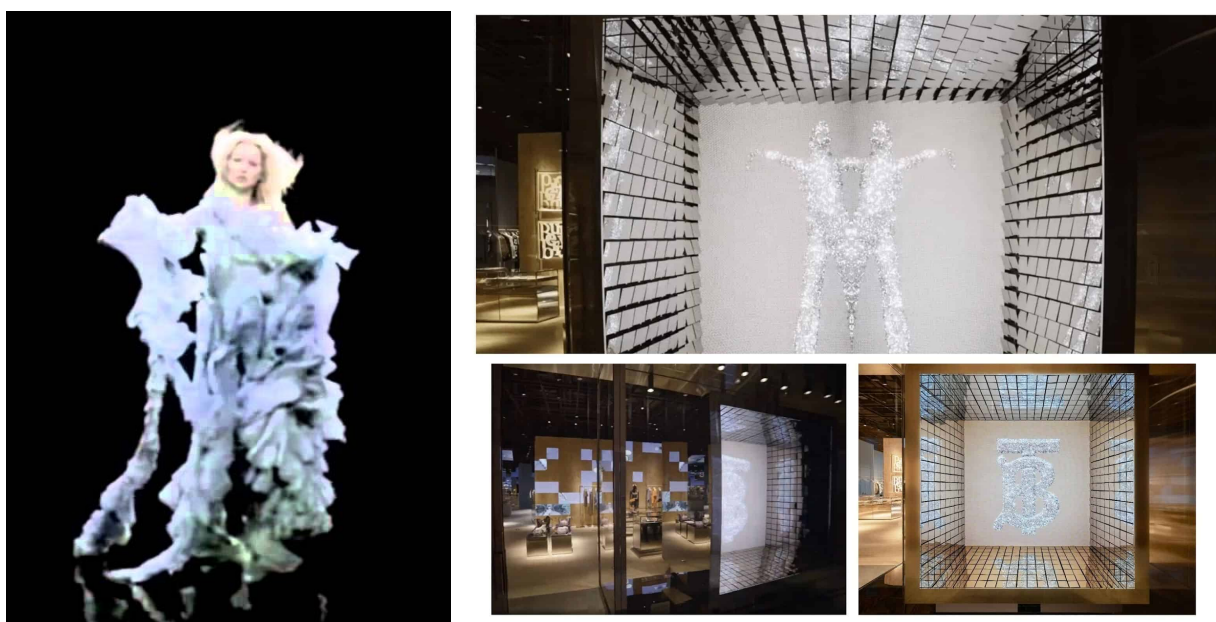
*Додаток К «Кабінка та графіка у віртуальній реальності» [50]*



*Додаток Л «Концерт U2 в Las Vegas Sphere» [58]*



*Додаток М «3D-реклама бренду Pull&Bear на фасаді будівлі» [47; 00:01]*



*Додаток Н «Прояви віртуальності в показах мод» [60]*



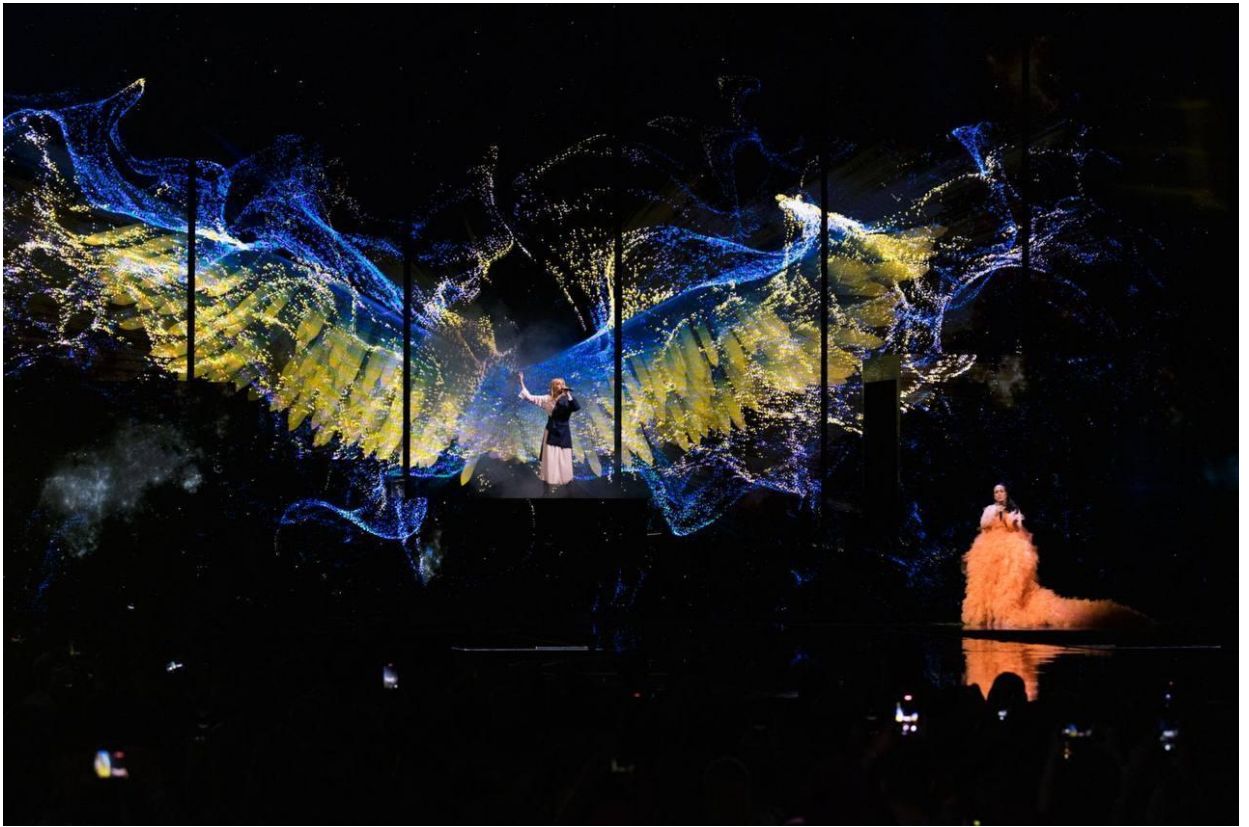


*Додаток П “Kyiv Light Festival 2018” [49]*

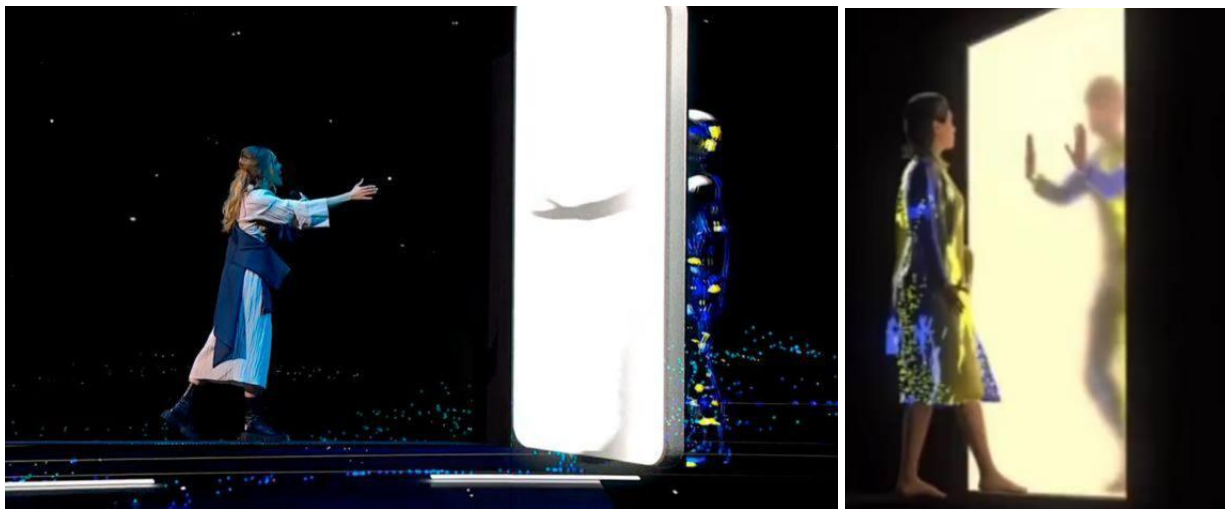


*Додаток Р «Проектування на водний екран» [2, с. 141]*

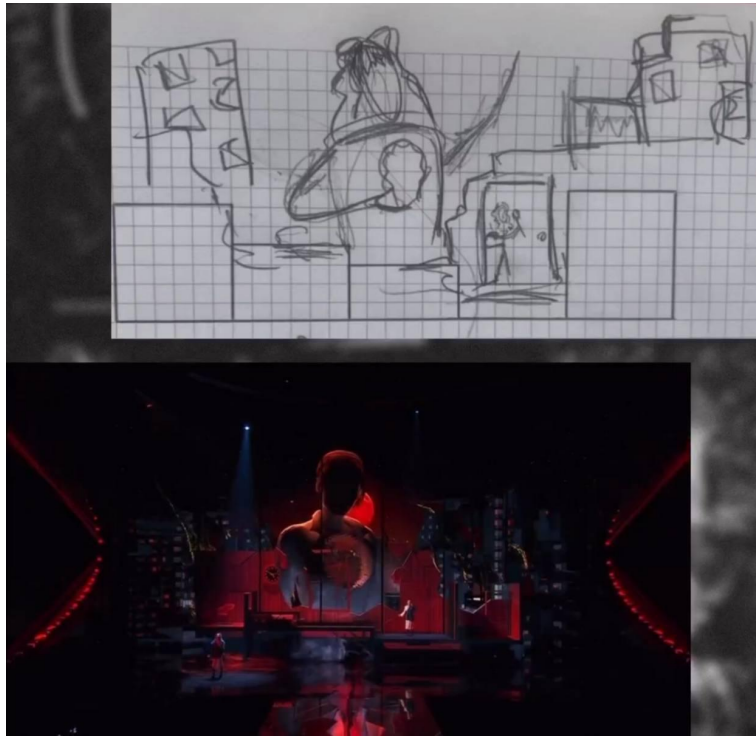




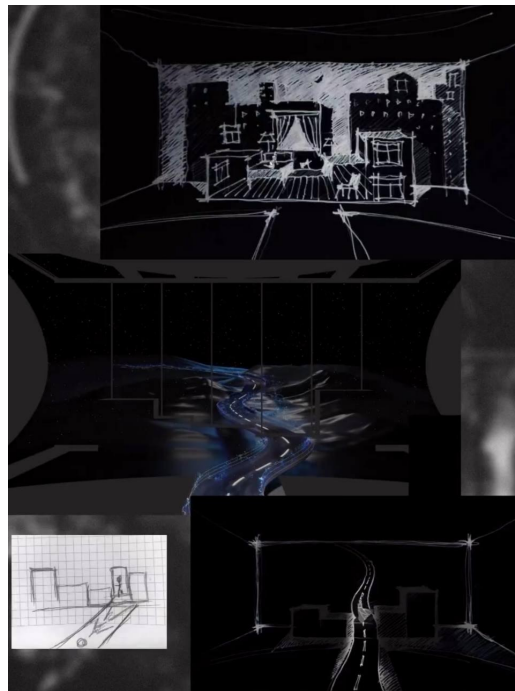
*Додаток С «Загальний план номера Alyosha and Rebecca Ferguson Eurovision» [57]*



*Додаток Т «Референс взаємодії графіки та артиста в номері» [57]*



*Додаток У «Розробка графік від технічного малюнка до графічного макета» [57]*



*Додаток Ф «Макет графіки» [57]*

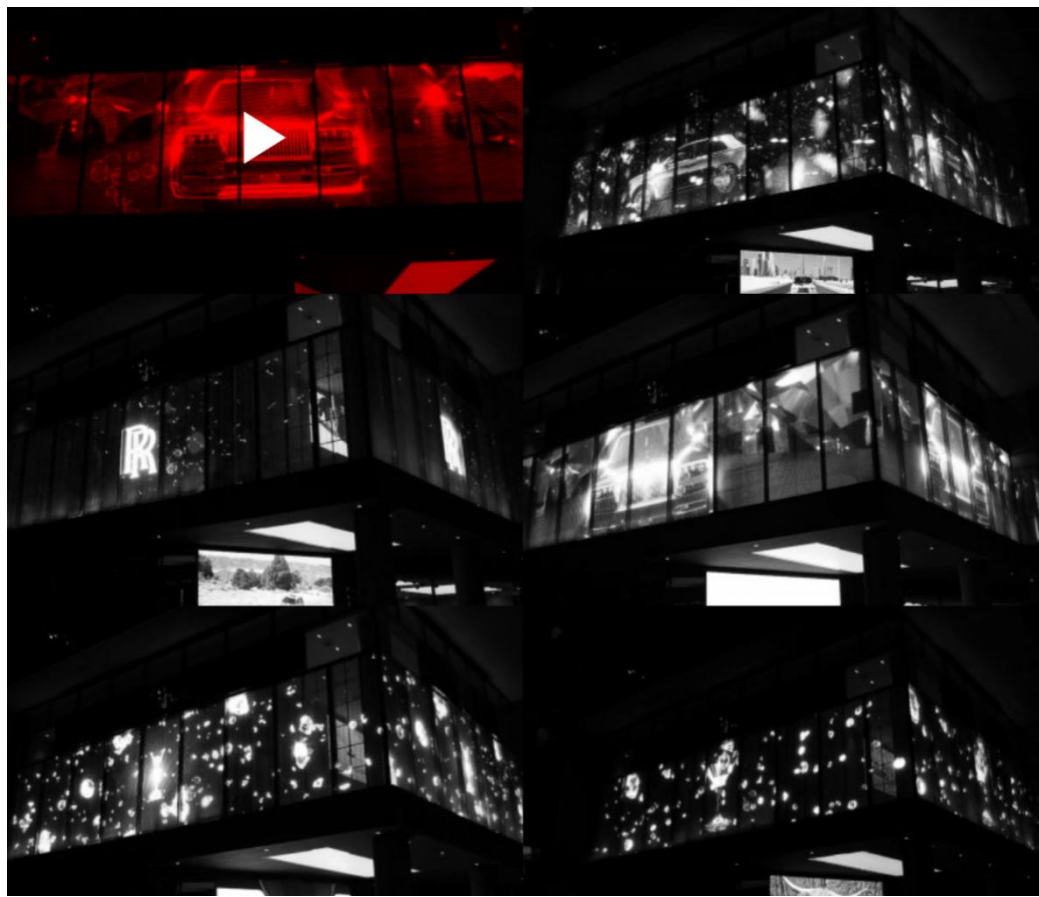


*Додаток Х «“Сила любові та голосу”»: сценічний простір» [9]*



*Додаток Ц «Перше Українське бієнале Медіа та Цифрового Мистецтва» [17]*





*Додаток III «Кейси віртуальних рішень компанії Magic Innovation» [33]*



Додаток Щ «Фасад столичного торговельного центру Gulliver» [28; 33; 42]