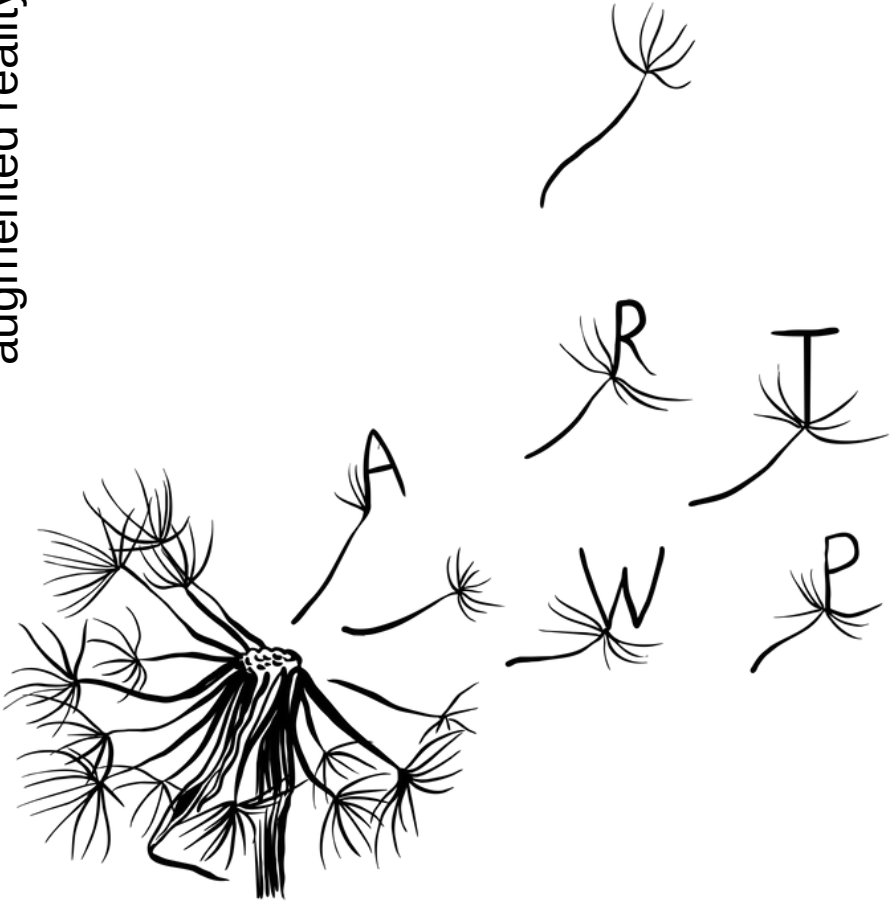


augmented reality tales of war and peace /



danmark / frankrig / italien / ukraine



Produceret af Michele Madden for
ARTWP Steering Group september 2024
Copyright for billeder og indhold tilbageholdt

Alle fotografier af Oleksandr Avramchuk,
medmindre andet er angivet

Alle andre billeder skabt af ARTWP-kunstnere

Originalt kunstværk på forsiden og bagsiden
og denne side: Anastasyia Avramchuk

side 5 introduktion

side 6 hvad er AR

side 8 ARTWP kunstværker

side 9 spotlight / soft soldier

side 10 krig og kunstnerisk forståelse

side 14 at lave 'lost paradise'

side 15 bedste tips

side 16 landeprofil / danmark

side 18 landeprofil / frankrig

side 20 land profil / italien

side 24 landeprofil / ukraine

side 26 spotlight / hjemme

side 27 samarbejde / den kollektive kreativitets magi

side 31 spotlight / bryd muren

side 32 detaljeret liste over kunstværker

side 34 hvad offentligheden syntes

side 36 tilbageblik

side 37 tak

AR artwork: An Oasis in a Strange Room



Dette enkeltudgavemagasin fortæller historien om Augmented Reality Tales of War and Peace-projektet (ARTWP), skabt som reaktion på Ruslands invasion af Ukraine i februar 2022.

Augmented Reality Tales of War and Peace er et 18-måneders samarbejdsprojekt, der samlede kunstnere fra forskellige kulturelle baggrunde og kunstneriske discipliner. Målet var at skabe effektfulde digitale kunstværker ved hjælp af augmented reality (AR) teknologi, centreret om temaerne krig og fred. Ved at arbejde med dette banebrydende medie forsøgte projektet at fremhæve kompleksiteten af konflikter og tilbyde nye perspektiver på fred gennem innovativ historiefortælling.

Den 24. februar 2022, dagen hvor Rusland invaderede Ukraine, mødtes gamle venner og kolleger fra Kulturforeningen WoWiWo (WorldWideWords, Roskilde) i Danmark og Lviv Kommunebibliotek i Ukraine på en lille café i Danmark. Konfronteret med de frygtelige nyheder spurgte de sig selv, hvordan de skulle reagere. Den dag besluttede de at slå tilbage med det våben, de kendte bedst: Deres kunst.

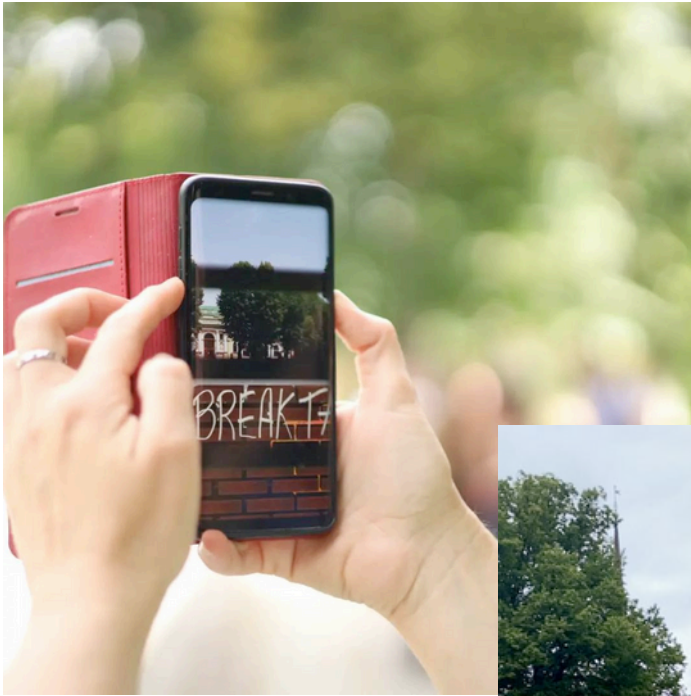
WoWiWo i Roskilde tog teten og arbejdede tæt sammen med et bredere netværk af gamle kunstneriske venner, som hurtigt blev projektpartnere – Lviv Kommunebibliotek (Ukraine), Les Fous de Bassin (Frankrig) og Associazione Oltrezona (Italien). Med kernefinansiering fra EU Creative Europe forløb projektet over en periode på 18 måneder. Kunstnere fra hvert land deltog i personlige workshops, hver af to ugers varighed, afholdt i partnerlandene.

Projektet resulterede i, at der blev produceret 20 AR-kunstværker, der i øjeblikket er udstillet på offentlige steder i de fire deltagende lande, Danmark, Frankrig, Italien og Ukraine indtil juni 2026.

Augmented Reality (AR) overlejrer computergenererede billeder, videoer, lyde eller effekter på den virkelige verden, når de ses via en smartphone eller tablet. Brug af en AR-app – såsom Meadow AR-appen i vores tilfælde – giver os mulighed for at overlejre vores digitale kunstværker på de offentlige rum i en by og blande den virtuelle og fysiske verden uden problemer.

Mere poetisk frigør AR både kunstnere og publikum fra de traditionelle rammer for teatre, lærreder, biografer, gallerier og museer. Det forvandler hvert hjørne af en by til et potentielt lærred, og gør byrum til interaktive kunstinstallationer, hvor alle kan engagere sig i kunstnerisk skønhed og inspiration.

Ved at arbejde med AR var vi i stand til at placere de tværfaglige kunstværker skabt under dette projekt i det offentlige rum i vores partnerbyer. Dette gjorde det muligt for publikum at opleve disse stærke historier om krig og det presserende behov for fred med retfærdighed, direkte via deres smartphones eller tablets.



Den endelige ARTWP-udstilling omfatter 20 originale AR-kunstværker skabt i samarbejde af kunstnere i Europa. Værkerne er geolokaliseret, set gennem en mobiltelefon eller tablet og opleves bedst iført høretelefoner. Det skyldes, at hvert værk er opbygget af en række elementer, såsom illustrationer, sang, lyd, og mange aktiveres af, at brugeren bevæger sig rundt i rummet.

Værkerne er bevidst placeret på bestemte steder i hver by, så de forstærkes af, eller er 'i samtale' med, rummet omkring dem. Som helhed taler værket om krigens personlige og sociale virkning, ønsket om fred og sikkerhed, og hvordan vores verden snoer sig mellem disse stater. Det udfordrer os til at se virkeligheden i øjnene med at leve med krig – hvordan ville du have det med at skulle tage en pistol og blive soldat? Og bevæger sig fra det dybt personlige til det bredere kollektive; fra de umulige, hjerteskrærende daglige beslutninger, man skal træffe, til vrede og behovet for at protestere på globalt plan.

Værkerne kan ses i vilkårlig rækkefølge, da de er individuelle. Men det er sandsynligt, at du vil se forbindelser mellem dem. Denne publikation beskriver værkerne og lister, hvor du kan se dem. Det er selvfølgelig svært at beskrive AR-kunstværker i ord og billeder, fordi de er multi-sensoriske og aktiveres i realtid. Vi har gjort vores bedste i denne publikation og håber du kommer til at opleve dem i det virkelige liv!

For yderligere information se venligst:
<https://augmentedrealitytales.eu/>



AR artwork: Soft Soldier

/ soft soldier

Oprindelsen af dette værk rejser mange spørgsmål. Når vi bor i Vesteuropa i 2024, har vi ikke oplevet krig, og det ønsker vi heller ikke. Hvordan kæmper vi med "bløde" våben? Hvordan gør vi modstand, når vi afviser traditionelle symboler på maskulinitet og heltemod? Hvordan kæmper vi, når tvivlen bor i os? Disse diskussioner danner grundlaget for dette arbejde.

I Beaugency er der et monument til ære for soldater, der blev dræbt i begge verdenskrige. Under den anden workshop i Frankrig besøgte vi dette monument og reflekterede over at skabe et, der forherliger "bløde" soldater – dem, der ikke har noget med krig at gøre. Men hvilken form skal vores monument have? Skal vi inkludere ord på dets grundlag for at forklare konceptet?

Et digt blev skrevet som en hyldest til disse "blide krigere". Men hvordan kunne vi sikre, at offentligheden ville engagere sig i og læse inskriptionerne? I sidste ende valgte vi at fjerne digtet fra selve kunstværket, og inkorporerede det i stedet som en beskrivelse i Meadow-appen, så budskabet kunne leve ud over det fysiske monument.

krig og kunstneriske forståelser /

Opfattelsen af krig varierer betydeligt afhængigt af ens nærhed til den. Uanset om du observerer på afstand eller lever med den daglige virkelighed med luftangrebssirener, missilangreb og strømafbrydelser, former din position din oplevelse af krig. ARTWP-projektet samlede kunstnere fra fire lande – Frankrig, Danmark, Italien og Ukraine – med hver deres forhold til krig. Dette rejste en grundlæggende udfordring for projektet: hvordan kan kunstnere arbejde sammen og producere kunst, når deres oplevelser er så forskellige? Og kan de resulterende værker give lige stor genklang i alle disse lande?

Kunstnerens rolle

I lande langt væk fra en konflikt er det nemt for folk at se væk. Voldens fjerne karakter gør, at den virker irrelevant for deres dagligdag. Det er her, kunst kan spille en afgørende rolle – ved at åbne øjne og sind hos dem, der er afskåret fra krigens virkelighed. Ukrainske kunstnere, der er klar over, at fakta ofte ikke formår at bryde igennem denne apati, henvender sig til kunsten som deres kommunikationssprog. "Når vi fortæller vores historier bare ved at bruge fakta, virker det nogle gange ikke. Kendsgerningerne er forfærdelige, så folk vil ikke vide det. Men kunst hjælper os med at blive forstået," forklarede en kunstner.

Projektet fik en dybere mening, da Jakob Fälling, en dansk kunstner, rejste til Ukraine sammen med Nelly Klos, en af de ukrainske arrangører og kunstnere, for på egen hånd at se, hvad det vil sige at leve under krigens skygge. "Jeg ville udforske kærlighed og relationer, hvad almindelige mennesker oplever," fortalte Jakob og reflekterede over sit ønske om at forstå den civile side af konflikten. Som outsider lærte han om krigen gennem dybt personlige historier, der afslørede de komplekse følelser og udfordringer ved at leve i en krigszone.

Gennem disse samtaler skilte ét budskab sig ud: Ikke alle skal være i frontlinjen for at yde et meningsfuldt bidrag. Ukrainere, ligesom Nelly, havde bidraget til krigsindsatsen ved at servere mad til folk på centre for internt fordrevne og hjælpe andre med at få forbindelse til sikkerhedsnetværk, ved at gøre, hvad de kunne med de ressourcer, de havde til rådighed. Denne tilgang understregede individuel handling - at gøre hvad du kan, i stedet for at føle sig lammet af tanken om, at det ikke er nok. For Jakob var det en befriende erkendelse: "Det her kan jeg lave kunst om. Jeg kan tale med folk. Jeg kan deltage på måder, der giver mening for mig." Dette perspektivskifte – fra passiv iagttagelse til aktiv deltager – markerede en dyb ændring i hans forståelse af sin rolle som kunstner.

Mens kunst kan åbne folks øjne og skabe forståelse, erkendte selv kunstnerne dens begrænsninger. En ukrainsk kunstner udtrykte frustration over kunstsprogets "blødhed": "Kunst er ikke nok. Vi kan skabe værker, men vi ved, at det ikke vil stoppe kugler. Alligevel fortsætter vi med at skabe, fordi det hjælper os med at fortælle vores historie og blive forstået." På trods af sine begrænsninger forbliver kunsten et afgørende værktøj til at dele personlige historier, der tilbyder et vindue til den følelsesmæssige og menneskelige side af konflikten, som fakta alene ofte ikke formår at formidle.

Kunst i forskellige sammenhænge

En af projektets største udfordringer var at sikre, at kunsten kunne give genlyd på tværs af forskellige sammenhænge. Udstillingen vises i fire lande – Frankrig, Danmark, Italien og Ukraine – hver med forskellige daglige realiteter. I de fredelige miljøer i Frankrig, Italien og Danmark tjener kunstværkerne som en påmindelse om konflikten, der sker andre steder. Men i Ukraine, hvor krig er en levet oplevelse, vil reaktionen på kunstværkerne uundgåeligt være mere umiddelbar og personlig.

"Vi har to forskellige virkeligheder - dem, der lever i krig og dem, der lever i fred," bemærkede en ukrainsk kunstner. Udfordringen med at formidle krigens hastende karakter til publikum i fredelige lande var betydelig, men lige så kompleks var opgaven med at præsentere disse værker i Ukraine, hvor visse elementer, som f.eks. kan blive oversat i Danmark, kunne blive triggere for ukrainske seere, der gennemlever traumet af krig.

AR artwork: Crowd



Fortællingsprocessen

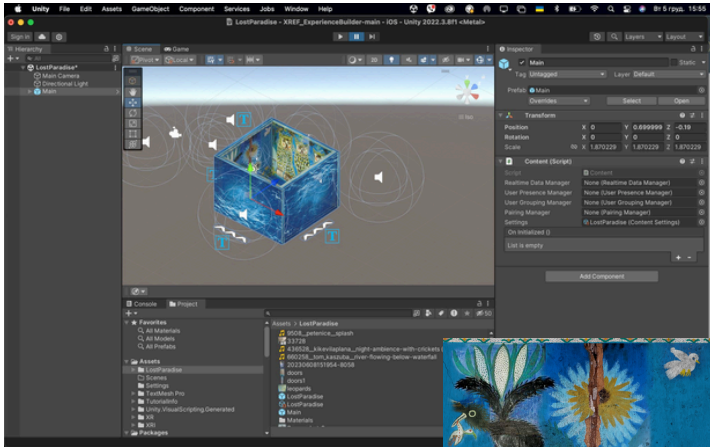
At skabe disse kunstværker krævede dybt samarbejde og tillid. Ukrainske kunstnere, der allerede var tynget af krigens traumer, havde nogle gange svært ved at fortælle deres historier. Der var også øjeblikke, hvor kommunikationen mellem den bredere gruppe – der kommer fra forskellige kulturelle baggrunde og forståelsesniveauer – var anstrengt. Der opstod misforståelser, og nogle ukrainske kunstnere blev vrede over, hvad de så som naive formuleringer fra deres kunstnerkolleger.

Men med tiden voksede tilliden. Kunstnerne lyttede til hinanden, nogle gange misforstod de, men lyttede igen. Kunstnere begyndte at anerkende deres rolle som formidlere, der hjalp med at bygge bro over de kulturelle kløfter og sikre, at historier kunne formidles effektivt på tværs af grænser. Som en ukrainsk kunstner bemærkede: *"Vi ved ikke altid, hvordan vi taler til franskmænd eller italienere på en måde, der vil blive forstået. Vi har brug for mæglere til at hjælpe os med at kommunikere disse historier."*

Opbygning af relationer gennem kunst

I sidste ende handlede ARTWP-projektet om at skabe relationer mellem kunstner og kunstner, og mellem kunstneren og beskueren. En af de mest dybtgående ændringer for franske, italienske og danske deltagere i dette projekt var at få en dybere forståelse af krigens virkelighed, ikke fra nyhedsreportager eller historiske beretninger, men gennem personlige forbindelser med ukrainske kunstnere, der gennemlevede den. Disse forbindelser var ikke lette at skabe, men de har resulteret i kraftfulde kunstværker, der fangede de individuelle og kollektive oplevelser af krig.

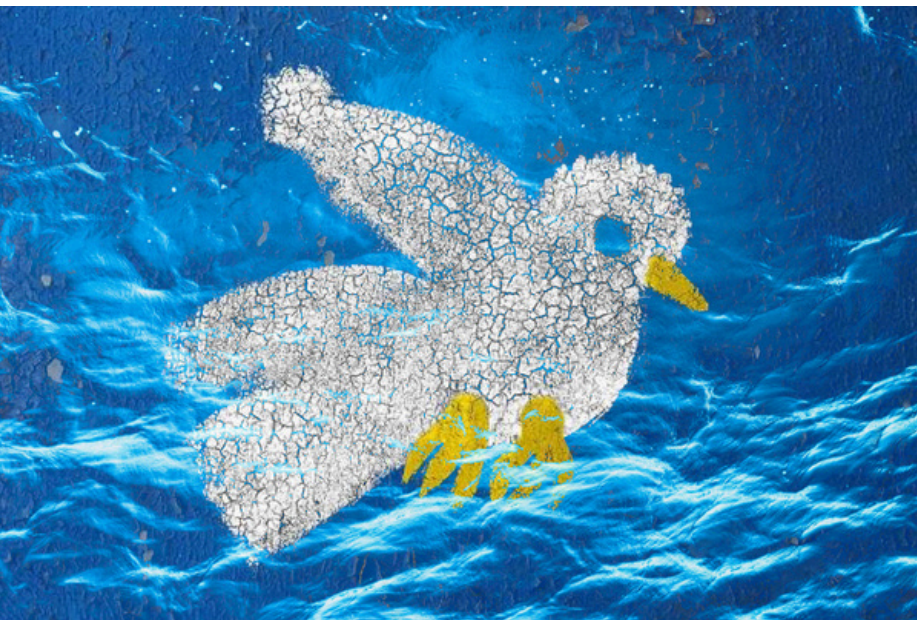
I sit hjerte understreger dette projekt vigtigheden af langsigtede relationer på tværs af grænser. Kunst alene kan ikke stoppe krige, men den kan fremme empati og forståelse. Ved at forbinde dem, der lever i krig, med dem, der lever i fred, minder det os om, at vi alle har en rolle at spille i at forme en mere fredelig verden.



Lost Paradise er et værk baseret på at opleve en bygning og en kunst, der ikke længere eksisterer. Det er museets hjemsted for den naive ukrainske kunstner Polina Rayko i Kherson-provinsen i det sydlige Ukraine. Bygningen blev ødelagt af oversvømmelser efter ødelæggelsen af Kakhovka-dæmningen af russiske styrker i juni 2023. Træk vejret og dyk ned i.....



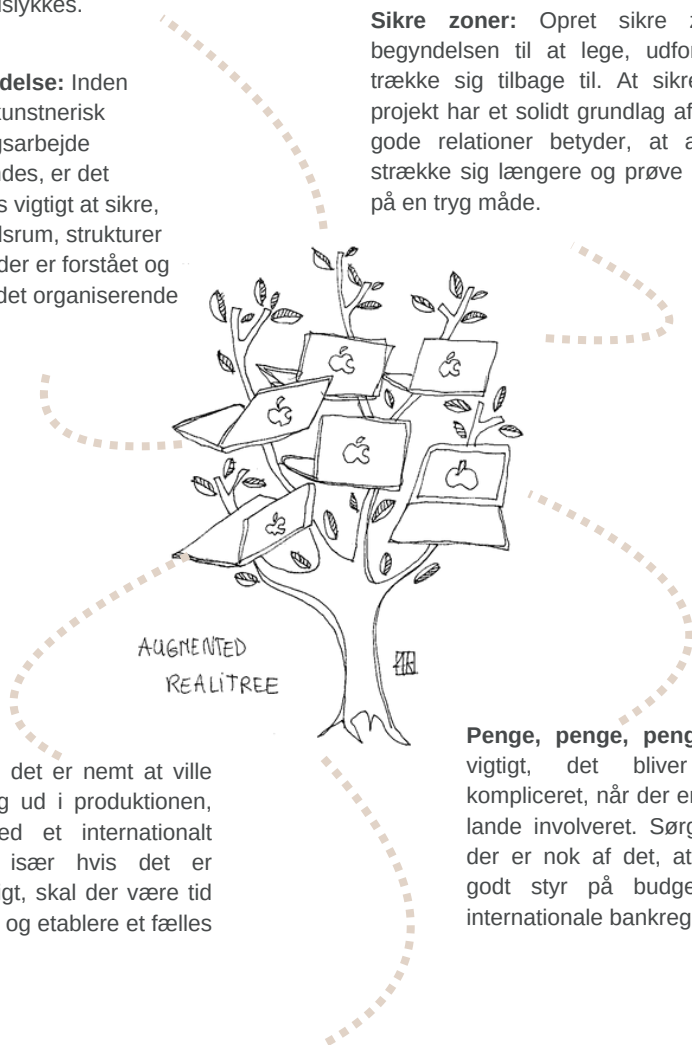
Originalt værk af Polina Rayko (ovenfor). Programmering og opbygning af det virtuelle hus i digital version (øverst). En del af det endelige AR-kunstværk (nedenfor)



Teknisk support: Sørg for, at du har nok teknisk support – det er kompliceret i en verden i hurtig forandring. Hardware og software er lige vigtige. Besparelser på dette punkt vil styre projektet på kurs til at mislykkes.

Forberedelse: Inden ethvert kunstnerisk udviklingsarbejde påbegyndes, er det særdeles vigtigt at sikre, at arbejdsrum, strukturer og metoder er forstået og aftalt af det organiserende team.

Sikre zoner: Opret sikre zoner i begyndelsen til at lege, udforske og trække sig tilbage til. At sikre, at et projekt har et solidt grundlag af tillid og gode relationer betyder, at alle kan strække sig længere og prøve nye ting på en tryk måde.



Tag tid: det er nemt at ville kaste sig ud i produktionen, men med et internationalt projekt, især hvis det er tværfagligt, skal der være tid til at tale og etablere et fælles sprog

Penge, penge, penge: altid vigtigt, det bliver mere kompliceret, når der er mange lande involveret. Sørg for, at der er nok af det, at du har godt styr på budgettet og internationale bankregler.

Vær fleksibel: Verden ændrer sig hurtigt, og tingene kan gå galt. Vær forberedt på det uventede, og indbygge en vis fleksibilitet i dine planer

World Wide Words

WoWiWo har som organisation 13 års erfaring med at skabe og lede både store og små lokale og transnationale kunstneriske samarbejdsprojekter i Danmark. WoWiWo har base i Roskilde Kommunes Borgerdemokrati Hus (Byens Hus), som også huser kunstnerkollektivet "Ti Fugle på taget", som WoWiWo er stiftende medlem af. Kunstnerisk leder, Peter Campbell Bensted, har næsten halvtreds års erfaring i både større og mindre socio-kunstprojekter og ledet både projektet og det danske team. <https://www.facebook.com/worldwidewords>

roskilde

Roskilde er Danmarks gamle hovedstad, beliggende ikke langt fra København. Ved siden af sin havn har Vikingskibsmuseet skibe fra det 11. århundrede og et aktivt bådeværft. I dens centrum er den gotiske Roskilde Domkirke med tvillingespir hvilested for danske konger og dronninger. Roskilde har en lang tradition for at støtte kunstneriske og kulturelle bestræbelser og er kendt verden over for Roskilde Rock Festival, der finder sted hvert år, og Sagnlandets friluftsmuseum, der genskaber stenalder- og vikingeliv.

om den igangværende udstilling

ARTWP-udstillingen kan ses i Roskilde frem til juni 2026. Mere information om præcis hvor og hvordan man kan opleve udstillingen kan findes i Byens Hus, som ligger på Stændertorvet, pladsen lige ved siden af Roskilde Domkirke. Du kan også finde os på Googlemaps (hvad man kan lave i Roskilde) og via WorldWideWords Facebook-side.

WorldWideWords vil i udstillingsperioden arrangere regelmæssige rundvisninger for offentligheden, uddannelsesinstitutioner og andre foreninger/organisationer. Hvis du er en gruppe og er interesseret i en guidet tur, så kontakt os venligst.

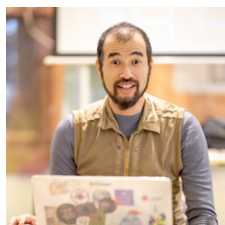
om kunstnerne



Peter Campbell Bensted er kunstnerisk leder af WorldWideWords og er teaterinstruktør, dramatiker, skuespiller og digter. Udover sit ansvar for den overordnede koordinering af projektet, skabte han også et personligt kunstværk for ARTWP baseret på lægers arbejde i krig



Jakob Fälling er en garvet journalist og visuel historiefortæller med to årtiers erfaring med fortællende faglitteratur. Hans beherskelse af digitale værktøjer og journalistiske tilgang tilføjede betydelig dybde til ARTWP-projektet, idet han blandede undersøgende historiefortælling med billedkunst.



Keith Lim har i 20 år forfulgt en tværfaglig udforskning, der blander datalogi, psykologi og scenekunst. Hans passion ligger i at integrere nye teknologier med fordybende og somatisk praksis for at skabe interaktive oplevelser, der engagerer deltagerne dybt. Keith ledede AR-udviklingsarbejdet.



Maloubumbum er uddannet på Den Danske Journalistskole/Det Kongelige Hollandske Kunstakademi. Hun er en formidabel visuel & digital kunstner med tekniske færdigheder/kunstnerisk ekspertise, der berigede projektet med unikke perspektiver, visuelt overbevisende fortællinger og digital innovation.



Frederik Bang Nielsen har tegnet så længe han kan huske. Startende med papir og blyant tegner han nu digitalt. Han studerede på Artist Foundation Course (BGK) i Roskilde, hvor han udforskede flere nye kunstformer såsom 3D-modellering, hvilket førte til hans overbevisende AR-kunstværk.



les fous de bassan!

Les fous de bassan! er et teaterselskab, hvis arbejde er fokuseret i to retninger: nutidige teatraliske kreationer og kulturelle aktioner med forskellige publikum, især i landdistrikterne. Både dets teatraliske kreationer og dets kulturelle handlinger giver førsteprioritet til ord, der afslører nutiden og dens ambitioner, samtidig med at de åbner op for andre kunstneriske discipliner. Kunstnerisk leder, Magali Berruet har stor forståelse for at arbejde med unge, samt har specialiseret sig i at skabe kunstneriske projekter, der samler både land- og bysamfund. <http://www.lesfousdebassan.org>

Værtskabet for ARTWP-projektet i Frankrig er blevet implementeret i samarbejde med les milles univers, kunstneriske og kulturelle trykkerier <https://mille-univers.net/>

région Centre-Val de Loire (Beaugency-Bourges)

Centre-Val de Loire-regionen er en fransk region beliggende sydvest for Paris. Det er en overvejende landbrugsregion, der krydses af talrige floder, især den majestætiske Loire. Det er også en region med en enestående bygningsarv. I både Bourges og Beaugency, de to byer, der var vært for ARTWP-projektet, kan historien læses, mens du slentrer gennem byen: middelalderlige gyder, en klosterkirke, en katedral, et slot og borgerlige boliger markerer landskabet. Mens fortiden i høj grad er til stede her, ser regionen også mod fremtiden, især gennem sin smag for moderne og avantgardekultur. I 2028 bliver Bourges europæisk kulturhovedstad.

om den igangværende udstilling

Udstillingen kan ses i Beaugency indtil juni 2026. Les fous de bassan! vil være med til at føre det ud i livet gennem deres mange partnerskaber med lokale skoler, sociale centre, kulturtilbud, turistkontorer mv.

om kunstnerne



Magali Berruet er en mangefacetteret kunstner, der også udmærker sig som instruktør, skuespillerinde og harmonikaspiller. Hendes visionære lederskab sikrer innovation, der beriger dets kunstneriske udtryk med dybde og kreativitet.



Éléonore Gond aka “Léo” er en bemærkelsesværdig jack-of-all-trades. Hun glæder sig over at indgyde poesi i ordenes substans lige så meget som i lysstråler. Hun dedikerer sig helhjertet til projekter, griber dem an med beslutsomhed og hele hendes række af færdigheder.



Andy Kraft's udstillinger er fordybende scenografier og installationer designet til at engagere tilskuere i diskussioner. Ved hjælp af ord og tegninger – og enhver kombination derimellem – er hans kunst forpligtet til dialog.



Shoï har været en banebrydende musiker og kunstner siden 1989, hvor han har udforsket forskellige udtryk fra talt ord til industriel-eksperimentelle støjimprovisationer og lydspor. Shoï fortsætter med at inspirere gennem sine eklektiske og fordybende lydlandskaber.

OltreZona

associazione Oltrezona

Oltrezona Association har været ansvarlig for mange innovative kunstneriske aktiviteter i Calabrien-regionen, især i samarbejde med andre kunstneriske aktiviteter på forskellige områder. I de senere år har de især arrangeret to festivaler, "Incontri Possibili", initieret af deres meget erfarne kunstneriske leder Renato Costabile, som har brugt mange år på at arbejde med kunstneriske tiltag baseret på møder mellem kunstnere med forskellig kulturel og kunstnerisk baggrund og "Cosa vuoi che sia una Canzone" en revy med vigtige italienske sangskrivere, Oltrezona Associations kunstneriske leder Renato Costabile ledede det italienske hold.

cosenza

Cosenza er en by med over 60.000 indbyggere, beliggende i Calabrien, i det sydligste Italien. Det har en meget gammel oprindelse (VIII århundrede f.Kr.), og er dermed placeret side om side med ret moderne strukturer. Det antikke historiske centrum er intakt, og hvor kunstneriske aktiviteter stadig er placeret - for eksempel Rendano-teatret. Nationalgalleriet findes i det historiske centrum, i en gammel restaureret bygning, tidligere stedet for fængslet og domstolene, og det er her den italienske workshop fandt sted i februar 2024.

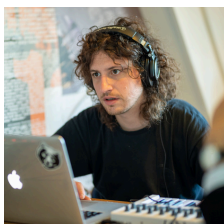
om den igangværende udstilling

Ved placeringen af værkerne i Cosenza valgte vi at have værkerne både i det historiske centrum og i den vigtigste gade i den nye by. Vi startede med at placere nogle af dem i en af gårdene i Nationalgalleriet (Palazzo Arnone), ikke kun fordi dette er det vigtigste museum i Cosenza, men også fordi alle kunstnerne arbejdede meget godt der i februar måned 2024, og det virkede rigtigt at starte vores rejse herfra. Stadig i det historiske centrum valgte vi Piazza della Cattedrale og de gamle kommunale haver som placering. Derefter placerede vi alle værkerne (så brugerne kunne se dem alle sammen med en gåtur) i byens vigtigste gade (Corso Mazzini med en rute, der går fra Palazzo del Municipio til Piazza Bilotti), en gade som siden 1950'erne har været gaden for gåture og shopping, men i nogle år nu er blevet et rigtigt udendørsmuseum med skulpturer af blandt andet Modigliani, Dalì, De Chirico og Rotella.

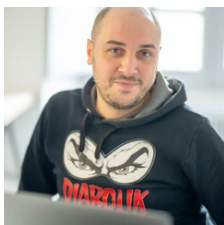
om kunstnerne



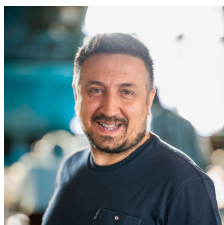
Renato Costabile har arbejdet inden for musik, teater og dans siden 1976. I disse sektorer har han hovedsageligt beskæftiget sig med produktion, organisation, kommunikation og træning. I de senere år har han været kunstnerisk leder af flere musikfestivaler.



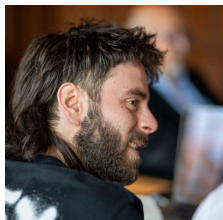
Mario Lo Polito er en klassisk uddannet musiker med speciale i trommer og jazzslagtøj, med over 15 år i livemusik, undervisning og musikproduktion. Hans vigtigste bidrag har været hans evne som 360 graders komponist ud over enhver stilistisk grænse.



Francesco Vitari er ikke kun en talentfuld musiker, men også en lærer med sin egen musikskole. Hans dedikation til at fremme kreativitet og hans dybe passion for musik beriger ARTWP's samarbejdsånd og bringer harmoni og dybde i arbejdet.



Gianpaolo Palumbo har specialiseret sig i multimediesprog og er kendt for sin ekspertise inden for videokortlægning og virtuel scenografi. Hans innovative scenografier til teaterforestillinger og liveoptrædener bringer dynamiske visuelle oplevelser til publikum over hele verden.



Simone Puntillo er en alsidig kunstner, der er dybt engageret i musik, skrivning og audiovisuel kunst. Hans evne til at fremkalde følelser gennem forskellige kunstarter og integrere forskellige kunstneriske elementer tilføjer dybde og rigdom til projektets udforskning.



Dino Pellegrino er en autodidakt billedkunstner, der udforsker forskellige kunstformer, analog grafik, skulptur, installation, performance. Hans engagement i bæredygtighed afspejles i hans brug af genbrugsmaterialer og i en innovativ tilgang.



Natale Filice arbejder som universitetsprofessor. Han har instrueret adskillige operaer og dramaer og har skrevet teatertekster og librettoer til operaer. Som skuespiller har han arbejdet for adskillige virksomheder. I de senere år har han designet flere virtuelle scenografier.



Aldo Mella er kontrabassist og elbassist, komponist, arrangør og underviser. Hans første oplevelser var i rockmusikken i 70'erne. Gennem årene har han været aktiv i jazzmiljøet og samarbejdet med musikere over hele verden.



Valerio Massimo Filice er freelance filmskaber og virtuel scenograf. Kandidat i filmproduktion ved University for the Creative Arts (UCA). Han har erfaring med videoredigering og sammensætning af dokumentarfilm, kortfilm, trailere, ruller og indhold til sociale medier.



Photo: Dino Pelligrino



Iviv municipal library

Lviv Kommunebibliotek har kunst og kultur, og især litteratur, fast på sin dagsorden. Biblioteket har gennem mange år samarbejdet tæt med Lviv International Literature Festival (Østeuropas største litteraturfestival) og har været vært for adskillige arrangementer og tilbudt eleverne chancen for at møde en bred vifte af internationale forfattere og digtere. Biblioteket er særligt interesseret i de digitale aspekter af ARTWP-projektet, som vil give borgere, især de unge, mulighed for at følge grænsefladen mellem digitale og mere traditionelle kunstneriske former. Nelly Klos (projektleder) og Vasyl Kmet (direktør, Lviv Kommunebibliotek), ledede det ukrainske hold.

Iviv

Lviv, en historisk by i det vestlige Ukraine, er kendt for sin rige kulturarv, betagende arkitektur og pulserende kunstscene. Grundlagt i 1256, har det været en korsvej mellem østlige og vesteuropæiske påvirkninger med en blanding af polske, østrigske og ukrainske traditioner. Byens UNESCO-listede gamle bydel byder på brostensbelagte gader, store kirker og charmerende caféer. Lviv er også et vigtigt kulturelt knudepunkt, der er vært for adskillige festivaler, herunder dens berømte årlige bogmesse og litterære begivenheder.

om den igangværende udstilling

I Lviv er kunstværkerne placeret i nærheden af Sensoteka, et kulturelt knudepunkt for inkluderende projekter, for at understrege rummets tilgængelighed og betydning. Derudover er værker placeret i den omkringliggende park, hvilket giver besøgende mulighed for at opleve udstillingen under en fredelig gåtur gennem et af Lvivs ikoniske grønne områder. ARTWP-udstillingen vil blive vist i Lviv indtil juni 2026. I hele denne tid vil Lvivs Kommunebibliotek arrangere guidede ture ledet af ukrainske kunstnere for skoler, kulturinstitutioner og forskellige grupper. Disse ture vil give et dybere indblik i kunstværkerne og projektets temaer, hvilket giver en engagerende oplevelse for alle besøgende.

om kunstnerne



Nelly Klos er både medlem af styregruppen og kunstner. Hun har været involveret i litteratur, forlagsvirksomhed og eventorganisering siden 2005. Hendes ekspertise ligger i at lede projekter, koordinere arrangementer og håndtere kommunikation.



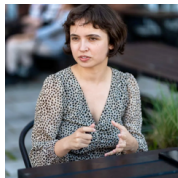
Anastasyia Avramchuk er en ukrainsk billedkunstner og grafisk designer, der er anerkendt for sine forsider og illustrationer til teologiske bøger. Ud over sine kunstneriske præstationer brænder hun for kreativitet og kunstundervisning for børn.



Rostyslav Kuzyk er en digter, forfatter, oversætter og performancekunstner kendt for sine digtsamlinger og podcasts. Rostyslavs kreative bidrag giver et unikt perspektiv på den menneskelige oplevelse i tider med konflikt, hvilket fremmer empati og forståelse gennem hans kunst.



Kateryna Mikhalitsyna er en fremtrædende ukrainsk forfatter, oversætter, litterær redaktør, klummeskribent og medlem af den ukrainske PEN. Hun er en prisvindende forfatter til over 20 bøger for børn og adskillige digtsamlinger.



Sophia Lenartovych er forfatter, kunstner og performer. Med en baggrund i arkitektur og byplanlægning fra Lviv Polytechnic National University udforsker hun kulturarven gennem poesi og performance.



Kateryna Alekseenko er en kreativ bibliotekar med stor erfaring med at arbejde med unge og digitale løsninger. Katerynas energiske og nysgerrige natur bruger kunst til at fortælle overbevisende historier og engagere samfundet.



Oleg Kryshchyn er en førende skikkelse inden for nutidig ukrainsk kreativ faglitteratur og forfatter til otte bøger, herunder romaner og litterære reportager. I øjeblikket en ledende korrespondent for Ukraines 5 Channel, hans seneste arbejde fokuserer på krigen i Ukraine.

/ The Home

Idéen til dette værk er baseret på en ægte og rystende historie fra Ukraine, en som sagtens kunne forekomme i mange andre dele af verden. Hver nat sover tvillingeforældre i separate værelser, hver med et barn, for at øge chancen for at overleve, hvis et missil skulle ramme. Denne hjerteskrærende beslutning, rodfæstet i frygt og usikkerhed, chokerer og bevæger os dybt. Hvordan kan vi fange sådan en historie i augmented reality? Vi henter hurtigt inspiration fra Lars Von Triers film Dogville, hvor rum er defineret af hvide streger på jorden. I vores projekt vil en far, mor og baby blive scannet i 3D for at repræsentere karaktererne. Det indledende koncept er enkelt: animer familien, der flytter ind i separate rum. Et første soundtrack er komponeret, der blander musik, rigtige lyde og chantede vuggeviser.

Men det første forsøg kommer til kort – hvordan vil publikum forstå vægten af forældrenes beslutning om at gå fra hinanden? Det skitserede hus føles for upersonligt, så vi tilføjer parketgulve, tæpper og fliser for at bringe varme til omgivelserne. Et andet forsøg inkluderer indrammede tekster i huset for at fortælle historien, men også dette viser sig at være ineffektivt, hvilket komplicerer fortællingen.

Dernæst beslutter vi os for at skrive en dialog mellem forældrene, hvor de poetisk giver udtryk for deres frygt, håb og spørgsmål. Denne dialog er optaget på fem sprog, og yderligere test udføres for at forfine lyddesignet. Til sidst laves en blanding med den originale musikalske komposition. Rejsen med at skabe The Home tager ni måneder, og hvert skridt bringer os tættere på at fange den følelsesmæssige dybde og kompleksitet i forældrenes historie.

I kunstverdenen er de fleste kunstnere vant til at styre soloprojekter eller måske arbejde tæt sammen med en eller to andre. Og samarbejde kan ofte involvere én person, der styrer skibet, mens andre følger deres spor. Imidlertid brød ARTWP-projektet denne form. Det, der gjorde dette projekt specielt, var ikke kun dets ambitiøse mål om at skabe augmented reality-kunstværker med temaet krig og fred, men den kollektive proces, der udfoldede sig i skabelsen af disse værker.

Mange kunstnere i ARTWP var vant til at arbejde alene eller med et lille, velkendt team. Men i dette projekt samlede gruppen skabere fra en lang række forskellige discipliner, hvor mange mødte hinanden for første gang. Dette var et kunstnerisk eksperiment, der kastede hver enkelt deltager ud i det ukendte - arbejde sammen med mennesker fra hele Europa med forskellige kreative praksisser og perspektiver i et nyt, delt medie. Og selvom det ultimative output var klart, var det helt til diskussion, hvordan hvert kunstværk ville se ud, lyde eller komme til live. Den kreative retning blev ikke sat af en enkelt leder, men udviklede sig organisk gennem gruppens samarbejde.



For mange var dette en ny oplevelse, og chancen for at være vidne til andres forskellige metoder og tilgange viste sig at være en vigtig inspirationskilde. Som en kunstner reflekterede: *"Mødet mellem kunstnere fra andre dele af Europa har været den vigtigste del. At vide, hvordan andre arbejder og blive inspireret af hinandens metoder, er meget givende."*

En af nøgledynamikkerne i dette projekt var at balancere individuel vision med gruppesamarbejde. Mens hver kunstner kunne forfølge deres egne ideer og kreative impulser, skete magien ved ARTWP, da disse ideer blev bragt tilbage til gruppen for at blive udforsket, forklaret og udvidet. Individet måtte dele deres kunstneriske vision, nogle gange give slip på det personlige ejerskab til gavn for gruppens vision. Processen var ikke uden udfordringer. Nogle medlemmer beskrev vanskeligheden ved at trænge igennem kreative uenigheder. Men det var netop denne handling med at holde sig til gruppen og forpligte sig til den kollektive proces, der gav anledning til noget meget mere kraftfuldt, end hvad en kunstner kunne opnå alene. *"Gruppen bliver til noget andet,"* forklarede en kunstner, *"og derfor kan skabe på en måde, som ikke er mulig individuelt. Det er fantastisk. Den kraft og energi, der skabes, når vi er sammen, det er det, det handler om. Det er derfor, jeg gør, hvad jeg gør."*

ARTWP udgjorde også en udfordring for sine deltagere med hensyn til kommunikation. Engelsk var det fælles sprog, men for næsten alle involverede var det deres andet sprog. I første omgang udgjorde dette en væsentlig barriere. Kunstnere måtte kæmpe med vanskeligheden ved at formulere komplekse kunstneriske ideer i et sprog, der ikke var deres eget. Men som projektet skred frem, blev sproget mindre af en hindring. Gruppen fandt fælles fodslag ikke kun gennem ord, men gennem kunstens universelle sprog.

Efterhånden som de delte deres arbejde og ideer, opstod der dybere forbindelser. Den tillid, der voksede mellem deltagerne, gav mulighed for åbne, respektfulde udvekslinger, hvor hvert medlem kunne bidrage til den kollektive vision. *"Samarbejde handler om at åbne,"* sagde en kunstner. *"Når du ikke er sikker på tingene, skal du være modig og blive ved med at åbne op."*



Når det er sagt, i enhver samarbejdsindsats er en af de sværeste opgaver at vide, hvornår man skal stoppe med at åbne op. I en gruppe er mulighederne uendelige, og det kan være en udfordring at indsnævre idéerne og fokusere på én sidste retning. I sidste ende handler samarbejde om at balancere åbenhed med evnen til at forfine. For ARTWP førte denne balancegang til ekstraordinære resultater. Kunstnerne lærte ikke kun at åbne deres hjerter og sind, men også at erkende, hvornår det var tid til at fokusere på en fælles vision. *"Når du opdager, at en, der respektfuldt slutter sig til dig og siger, 'ja, lad os gøre noget med det her', så er det et øjeblik magi."* Det er noget, der blev gjort igen og igen i dette projekt.

ARTWP var mere end blot et kunstnerisk projekt om krig og fred; det var et vidnesbyrd om styrken af samarbejde. Det viste, hvordan selv når processen er svær, at holde fast i gruppen, åbne sig for andre og stole på den kollektive vision kan føre til utrolige kunstneriske gennembrud.

For de involverede kunstnere ændrede denne oplevelse ikke kun, hvordan de så på deres eget arbejde, men uddybede også deres forståelse af det kreative potentiale, der ligger i den kollektive indsats. Da de lærte at navigere i forskelle, give slip på egoer og omfavne det ukendte, låste de op for en kreativ energi, som aldrig kunne være blevet realiseret individuelt. Og i sidste ende er det det, samarbejde handler om – at skabe noget, der er langt større end summen af dets dele.



/ breaking the wall/bryde muren

Dette arbejde opstod fra en samarbejdsøvelse i Cosenza, designet til at udvide grænserne for vores tænkning og mulighederne for de kunstværker, vi skabte. Hvordan kan vi fremkalde en følelse af det kollektive i et værk, der opleves individuelt? Vores første idé var at skabe et interaktivt værk, hvor jo flere tilskuere der er, jo mere udvikler værket sig. Selvom det var teknisk muligt, indså vi hurtigt, at vi manglede tid til at lære og implementere den komplekse programmering, der kræves.

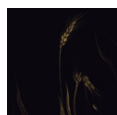
Tidspresset besluttede vi at arbejde med teknikker, vi allerede mestrede – specifikt interaktion mellem beskuerens kamera og kunstværket. Ud fra dette udtænkte vi en mur, der symboliserer de mange barrierer, der er bygget over hele verden for at adskille mennesker, såvel som de personlige grænser, vi alle står over for. Tanken var at ødelægge denne mur, mursten for mursten. Det kollektive element, oprindeligt forestillet som publikumsdeltagelse, ville nu være repræsenteret i selve værket. Efterhånden som hver beskuer knækker en mursten, stiger en stemme op og danner til sidst et kor, da væggen skilles ad.

Vi optog vores teammedlemmer og indsamlede bidrag fra frivillige deltagere gennem sociale medier. Den sidste touch var at bestemme, hvad der ville dukke op, når muren var ødelagt - en tegning, der repræsenterer solidaritet, kun afsløret gennem handlingen med at bryde muren ned.



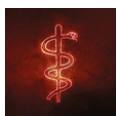
Trojan Shell

Menneskets skæbne, der ved fødslen, som fra en skal, kommer til verden i et scenarie med krig eller fred og derefter gradvist fortsætter med at åbne andre skaller, der igen udklækkes og viser ham, hvad der venter ham i livet.



Bittere minder om barndommen (Holodomor)

Bronzestatuen var engang en almindelig ukrainsk pige, der drømte og grinede, som ville leve. Men hendes drømme og hendes liv blev streget over. I dag er hun vidne til de forbrydelser, der blev begået mod hende og hendes folk. I dag vil hun fortælle dig sin historie.



Læger

Læger er baseret på de humanitære tekster fra den hippokratiske ed. Her bliver ordene fra selve eden udtalt af den hellige slange fra det græske tempel Asclepius og er flettet sammen med stemmer fra læger, der arbejder i krigsområder rundt om på planeten.



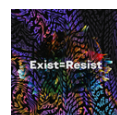
Eternity's Embrace

Drejer tiden sig om mennesker? Eller er det omvendt? Siden tidernes morgen, ønsket om at forstå tiden, at indhente den, at kontrollere den, at dræbe den ... spild af tid



Bryd muren

Mennesker har skabt så mange mure, der adskiller mennesker... Bryd muren ned! 'Øjet', kameraet, på din enhed er dit værktøj.



Eksist = Resist

Modstand er et valg. I dag kan du prøve at forstå, hvordan det er at træffe et valg over for en trussel. At gøre modstand eller at flygte. At stoppe truslen eller vende sig væk fra den. At handle mod truslen eller lade den handle. Valget er dit.



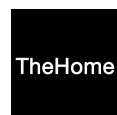
Camouflage for fred.

Fra deres skjorter, fra hendes kjole, hendes nederdel og hans trøje, hans jakke og hendes trøje, fra deres tøj... Vi laver en dug for at invitere hende, ham, dem, ALLE til en universel banket for at dele FRED sammen.



En Oase i Et Usædvanligt rum

Du har fundet oasen. En oase, hvor alle kan komme ind og finde deres plads, stå på egne ben. Bygget til at minde os om, hvor vigtigt fred, kærlighed og frihed er for vores menneskehed.



The Home

Siden starten på Ukraines krig har en mor og far sovet i separate soveværelser, hver med en af deres tvillingebørn. Så hvis en bombe rammer deres hus eller det omkringliggende område, er der en chance for, at et af børnene og en af forældrene overlever.



Lost Paradise Træk vejret, og dyk ned i en verden, der ikke er mere. Ind i den naive kunstner Polina Raykos hjem, det var hendes personlige galleri og er ikke længere - ødelagt af oversvømmelser efter den russiske ødelæggelse af Kakhovka-dæmningen.



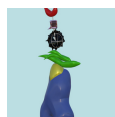
Soft Soldier En hyldelse til de bløde mænd og til deres medgørlige maskulinitet i lyset af krigstidens nye udfordringer.



The Crowd Ingen er fri, før alle er fri. Vi taler om modstand. Vi taler om verdens kaos. Vi taler om undertrykkelse. Vi taler om befrielse. Vi taler om værdighed. Lyt til vores stemmer, når de stiger og stiger, selvom de bare er en hvisken. Vi taler om frihed.



Kærlighed er en Shelter Gå ind i shelteren. Efterlad spor. Genfind din barndomstilstand. Bliv med dine farver af kærlighed, fred og enhed.



Totem Håbet er det, der gør menneskeheden til menneskelig. Med hensigter og drømme kan folk transformere triste virkeligheder til en lysere fremtid. Dette arbejde er en invitation til at slutte sig til håbets totem.



War Flowers Tidligere, for ukrainere, var blomster forbundet med glæde. Nu er de forbundet med tab: i øjeblikket bringer ukrainere oftere end ikke blomster til kirkegården - for deres faldne.



WindOW Change Tag dine høretelefoner på og stil dig i midten. For dig selv. Bare et øjeblik. Kig op. Vinden er kommet for at tage bolig i dette kunstværk. Med hvad den ved, lige så godt som dig. Ord, blade, hvisken.



Jeg husker Fordybende kunstmeditation om skam, ødelæggelse, håb, frygt og andre minder og følelser, der dukker op fra krig. Skab din egen oplevelse ved at gå blandt spørgsmål og resonanser fra tidligere og nuværende konflikter.



Uskyldens tid Børn lever liv med uskyld og nysgerrighed, men krigens skygge gør dem til ofre for konflikter, de ikke forstår.



EverybodyEvery1 Hver 1 har en krop. Alle er nogle1. Alligevel glemmer vi nogle gange, når vi læser og hører mange mennesker, hvad et tal betyder. Livet er helligt. Vi falder alle fra det samme træ. Vi, kunstnerne, tegnede spor af os selv ved hjælp af VR-værktøjer.

“

Jeg vidste ikke meget om krigen. Jeg lærte meget. *Emilie, FR*

Jeg så ikke frem til at bruge min telefon til at opleve kunst. Jeg bruger allerede min telefon for meget. Men jeg tog fejl. Dette var en fantastisk kunstnerisk oplevelse. *Yann, FR*

Fantastisk arbejde I alle har lavet med et vigtigt og aktuelt verdensproblem. Lad os bringe fred og kærlighed til verden. *Sika, DK*

I disse tider, hvor den eneste sikkerhed synes at være frygt, giver det stort håb at se værkerne skabt af en gruppe kunstnere fra forskellige nationer. *Stefania, IT*

Det er en ny måde at forstå kunst på – en ny verden åbner sig for os. *Barbara, FR*

Meget interessante ideer, og nogle virkelig imponerende, fortæller historierne om vores fortid og forhåbentlig vores fremtid. *Julia, Ukraine*

Selv med kunst er det muligt at demonstrere, hvordan synergi ikke kun kan skabe smukke værker, men også vende opmærksomheden mod emner, der nogle gange diskuteres overfladisk. *Francesca, IT*

”

Kunstværkerne blev testet med offentligheden i slutningen af hver workshop, og den færdige udstilling blev lanceret i Danmark og Frankrig i juni 2024 og i Italien og Ukraine i juli 2024. For størstedelen af seerne var dette deres første oplevelse af augmented reality-kunst.

Udstillingen gav tankevækkende materiale om et emne, som mange ikke havde overvejet før. Dette blev kombineret med et møde med kunst i gader, som var meget velkendte for dem. Kendskabet til rummet overvandt i mange tilfælde en indledende modvilje mod at bruge en ny teknologi.



Den første tid af dette projekt, der begynder omkring et sofabord, føles nu som et fjernt minde. På nogle måder har meget lidt ændret sig – krigen, der udløste projektet, hænger stadig Ukraine med daglige nyheder om dødsfald og grusomheder. Alligevel, sideløbende med denne dystre virkelighed, har selve projektet været en ekstraordinær rejse.

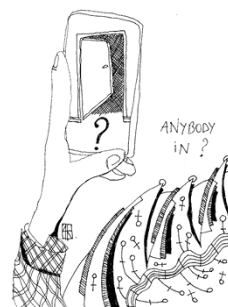
Det har været et privilegium at samarbejde med så talentfulde kunstnere fra hele Europa. ARTWP 'familien' er vokset til et netværk, der spænder over kontinentet, og forener individer, som har udviklet en dyb forståelse af krigens indvirkning på samfund og individer. Det har været enormt givende at trænge igennem svære udfordringer, hvilket resulterede i et engagerende seminar om projektet i Roskilde i maj 2024 og udstillinger, der vil være frit tilgængelige for offentligheden i fire lande i de næste to år.

Følelsen af realisering forstærkes af, at disse forbindelser allerede giver anledning til nye projekter og kunstværker. Vi er spændte på at udforske muligheden for at bringe disse udstillinger til flere byer i hele Europa, dele de stærke budskaber og højkvalitetsarbejde med et endnu bredere publikum. Vi håber du har mulighed for at se udstillingen.

Vi er rigtig glade for at fortælle om vores erfaring med at drive dette projekt. Hvis du gerne vil vide mere, så kontakt os gerne via hjemmesiden på <https://augmentedrealitytales.eu/> En udmattet men stolt styregruppe

Magali Berreut	Peter Campbell Bensted
Renato Costabile	Nelly Klos
Michele Madden/Louise Lennon/Arendse Illum	

September 2024



Internationale samarbejdsprojekter er svære at etablere uden økonomisk støtte fra en række institutioner. Hovedfinansierer af dette projekt var EU's Creative Europe Fund, og vi er både EU og især Creative Europe-teamet taknemmelige for deres støtte og rådgivning.

Vi er også utrolig taknemmelige over for alle de lokale, regionale og nationale tilskudsgivere i hvert partnerland, som har gjort dette projekt muligt. Tak til Galleria Nazionale di Cosenza og dets direktør Rossana Baccari og til rådmanden i Cosenza kommune, der er delegeret til kultur Antonietta Cozza. Og til hele personalet i Byens Hus, Roskilde. Også en særlig tak til Jakob Skote og teamet i Untold Garden for deres støtte til ARTWP-projektet.



Creative
Europe



ROSKILDE
KOMMUNE



Statens
Kunstfond



Ville de
Beaugency



Centre-
Val de Loire
www.regioncentre-valde Loire.fr



NEW
DEMOCRACY
FUND



Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE



Ministère
Culture
Direction régionale
des affaires culturelles
Centre-Val de Loire



Львів
міський
рада



Львівська
міська
рада



Loiret
votre Département



FONDAZIONE
CASSA DI RISPARMIO DI CALABRIA E DI LUCANIA



Funded by
the European Union



GOETHE
INSTITUT

Projekter som dette kan ikke fungere uden masser af støtte bag kulisserne. En meget stor tak til Louise Lennon, Maëva Ruffier, Arendse Illum, Nina Lund Westerdahl og vores fotograf og dokumentarist Oleksandr Avramchuk. Og selvfølgelig baby Andrii, som fik os alle til at bevare fatningen.





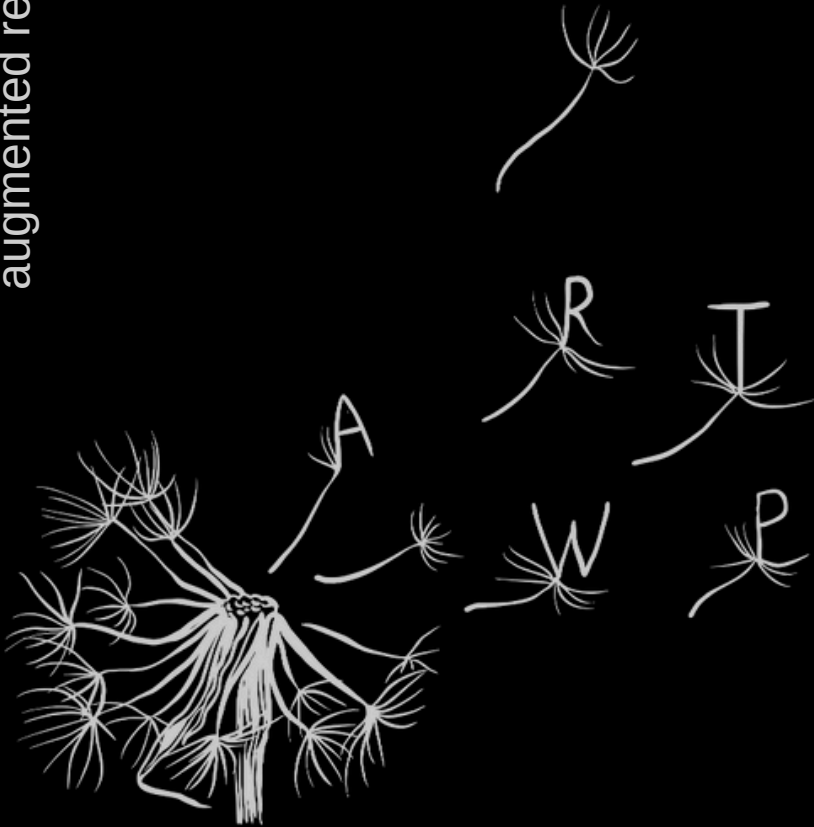
For at se kunstværkerne skal du downloade Meadow-appen til din mobiltelefon eller tablet. Følg dette link for at finde den korrekte version til din enhed.



Bemærk, at du kun kan se værkerne, når du er i en af de fire landelokationer. Se venligst side 16-25 for yderligere detaljer om de nøjagtige udstillingssteder.

vil du vide mere? besøg venligst vores hjemmeside på
<https://augmentedrealitytales.eu/>

augmented reality tales of war and peace /



danmark / frankrig/ italien / ukraine