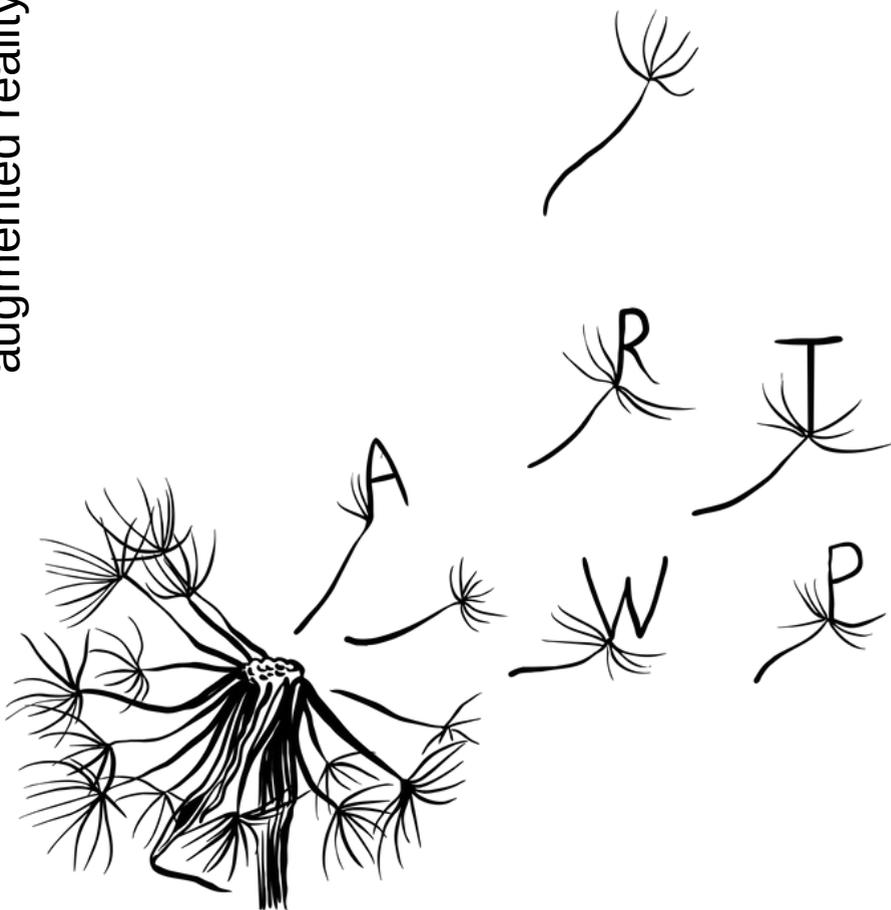


augmented reality tales of war and peace /



danemark / france / italie / ukraine



Réalisé par Michele Madden
pour le comité de pilotage d'ARTWP
septembre 2024

Droits d'auteur pour les images et le contenu réservés
Toutes les photographies sont d'Oleksandr Avramchuk,
sauf indication contraire.

Toutes les autres images ont été créées
par les artistes d'ARTWP

Illustration originale sur la couverture, au
dos et cette page : Anastasyia Avramchuk

- page 5 introduction
- page 6 qu'est-ce que la RA?
- page 8 les œuvres
- page 9 coup de projecteur / soft soldier
- page 10 guerre et conceptions artistiques
- page 14 réalisation de 'lost paradise'
- page 15 conseils pratiques
- page 16 fiche pays / danemark
- page 18 fiche pays / france
- page 20 fiche pays / italie
- page 24 fiche pays / ukraine
- page 26 coup de projecteur / the home
- page 27 collaboration / la magie de la création collective
- page 31 coup de projecteur / breaking the wall
- page 32 liste détaillée des oeuvres
- page 34 ce que le public en a pensé
- page 36 dans le rétroviseur
- page 37 remerciements

Œuvre : An Oasis in a Strange Room



Ce magazine à édition unique raconte l'histoire du projet ARTWP, créé en réponse à l'invasion de l'Ukraine par la Russie en février 2022. Augmented Reality Tales of War and Peace est un projet collaboratif de 18 mois qui a rassemblé des artistes d'origines culturelles et de disciplines artistiques diverses. L'objectif était de créer des œuvres d'art numérique percutantes à l'aide de la technologie de la réalité augmentée (RA), centrées sur les thèmes de la guerre et de la paix. En travaillant avec ce médium innovant, le projet a cherché à mettre en lumière les complexités des conflits et à offrir de nouvelles perspectives pour la paix par le biais d'une narration innovante.

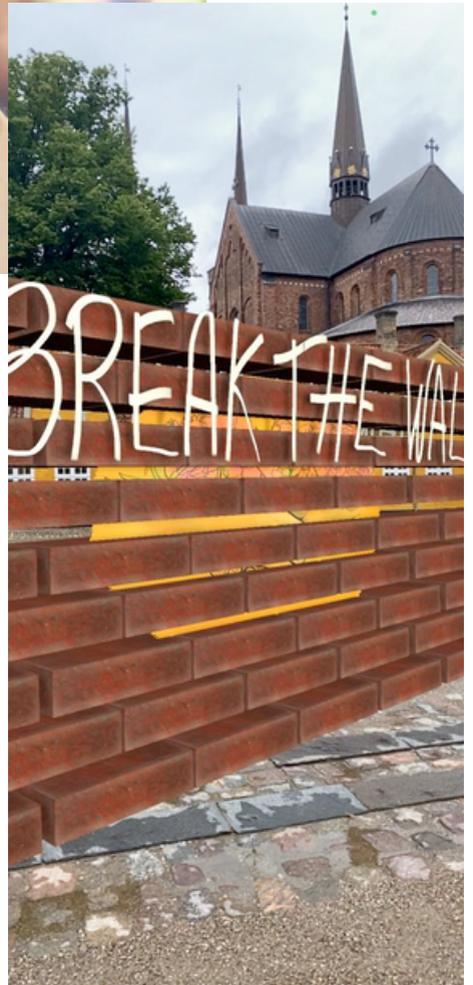
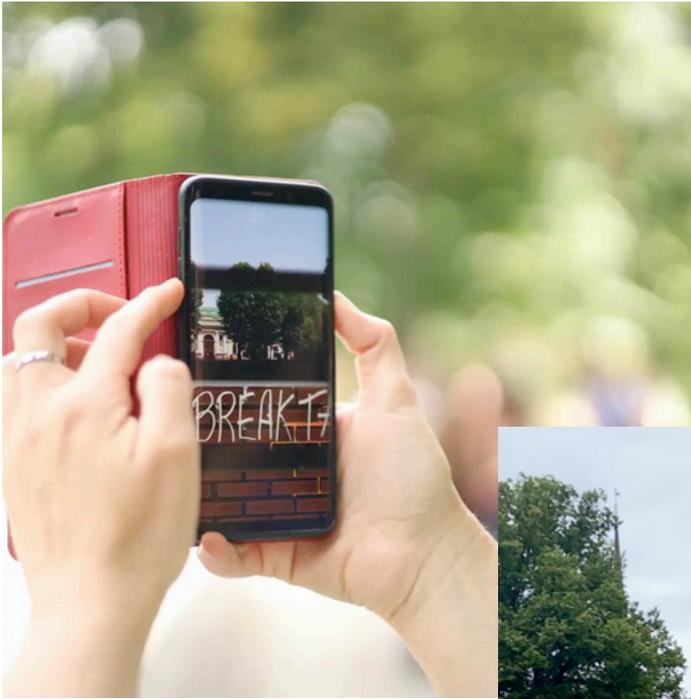
Le 24 février 2022, jour de l'invasion de l'Ukraine par la Russie, de vieux amis et collègues de l'association culturelle WoWiWo (WorldWideWords, Roskilde) au Danemark et de la bibliothèque municipale de Lviv en Ukraine se sont rencontrés dans un petit café au Danemark. Confrontés à la nouvelle dévastatrice, ils se sont demandé comment réagir. Ce jour-là, ils ont décidé de riposter avec l'arme qu'ils maîtrisaient le mieux : leur art.

WoWiWo à Roskilde a pris les devants et, au cours des trois mois suivants, a travaillé en étroite collaboration avec un réseau plus large de vieux amis artistes, qui sont rapidement devenus des partenaires du projet : la Bibliothèque municipale de Lviv (Ukraine), Les Fous de Bassan (France) et l'Associazione Oltrezona (Italie). Ensemble, ils ont jeté les bases de ce qui est devenu le projet Augmented Reality Tales of War and Peace (ARTWP). Grâce à un financement de base de l'UE Europe Créative, le projet s'est déroulé sur une période de 18 mois, avec quatre ateliers en présentiel, chacun d'une durée de deux semaines, organisés dans les pays partenaires.

La réalité augmentée (RA) consiste à superposer des images, des vidéos, des sons ou des effets générés par ordinateur au monde réel lorsqu'ils sont visualisés à l'aide d'un smartphone ou d'une tablette. L'utilisation d'une application de réalité augmentée - comme l'application Meadow AR dans notre cas - nous permet de superposer nos œuvres d'art numériques aux espaces publics des villes, mêlant ainsi les mondes virtuels et physiques de manière transparente.

Plus poétiquement, la RA libère les artistes et le public des limites traditionnelles des théâtres, des toiles, des cinémas, des galeries et des musées. Elle transforme chaque recoin d'une ville en une toile potentielle, transformant les espaces urbains en installations artistiques interactives où chacun peut se frotter à la beauté et l'inspiration artistiques.

En travaillant avec la RA, nous avons pu placer les œuvres d'art pluridisciplinaires créées dans le cadre de ce projet dans les espaces publics de nos villes partenaires. Le public a ainsi pu découvrir ces histoires fortes sur la guerre et le besoin urgent de paix et de justice, directement sur leurs smartphones ou leurs tablettes.



L'exposition finale d'ARTWP comprend 20 œuvres d'art en réalité augmentée originales, créées de manière collaborative par des artistes d'Europe. Les œuvres sont géolocalisées, visibles à l'aide d'un téléphone portable ou d'une tablette, et il est préférable de les regarder avec des écouteurs. En effet, les œuvres comprennent un certain nombre d'éléments, tels que des illustrations, des chansons, des sons, et nombre d'entre elles sont activées par le spectateur lorsqu'il se déplace dans l'espace.

Les œuvres sont sciemment placées à des endroits spécifiques dans chaque ville de manière à être mises en valeur par l'espace qui les entoure ou à être en conversation avec lui. Les œuvres traitent de l'impact personnel et social de la guerre, du désir de paix et de sécurité et de la façon dont notre monde évolue entre ces deux états. Elles nous mettent au défi de faire face à la réalité de la vie avec la guerre - comment vous sentiriez-vous si vous deviez prendre un fusil et devenir un soldat ? Elle passe de l'intime au collectif, des décisions quotidiennes impossibles et déchirantes à la colère et à la nécessité de protester à l'échelle mondiale.

Les œuvres peuvent être regardées dans n'importe quel ordre, car elles sont toutes différentes les unes des autres. Mais il est probable que vous verrez des liens entre elles. Cette publication décrit les œuvres et indique les endroits où vous pouvez les voir. Nous espérons que vous les découvrirez et nous serions ravis de recevoir vos commentaires.

Pour plus d'informations, veuillez consulter le site
<https://augmentedrealitytales.eu/>



AR artwork: Soft Soldier

/ soft soldier

À l'origine de cette œuvre, il y a de multiples interrogations. Quand on vit en Europe de l'ouest en 2023, on n'a pas vécu la guerre et on ne veut pas la vivre. Comment lutter avec des armes « douces » ? Comment combattre quand on refuse les symboles de la virilité et de l'héroïsme ? Comment livrer combat quand les doutent nous habitent ? Les discussions vont bon train.

À Beaugency, il y a un monument aux morts qui célèbrent les soldats tués au cours des deux guerres mondiales. On visite le monument. On se dit qu'il nous faudrait construire un monument à la gloire de soldats « doux » qui n'ont rien à voir avec la guerre. Quel aspect plastique pourrait revêtir notre monument ? A-t-on besoin de mots écrits sur le socle pour expliciter la démarche ? Un poème est écrit en hommage aux « doux guerriers ». Mais comment être sûrs que le public verra et lira ces inscriptions.

Finalement, nous optons pour que le poème sorte de l'œuvre et devienne la description présentant l'œuvre dans l'application Meadow.

La perception de la guerre varie considérablement en fonction de la proximité avec celle-ci. Que l'on observe de loin ou que l'on vive au quotidien les alarmes de raids aériens, les frappes de missiles et les coupures d'électricité, la position que l'on occupe façonne l'expérience de la guerre. Le projet ARTWP a réuni des artistes de quatre pays - la France, le Danemark, l'Italie et l'Ukraine - chacun ayant sa propre relation à la guerre. Cela a soulevé un défi fondamental pour le projet : comment les artistes peuvent-ils travailler ensemble et produire des œuvres d'art lorsque leurs expériences sont si différentes ? Et les œuvres qui en résultent peuvent-elles résonner de la même manière dans tous ces pays ?

Le rôle de l'artiste

Dans les pays éloignés d'un conflit, il est facile de détourner le regard. La nature lointaine de la violence fait qu'elle ne semble pas avoir de rapport avec leur vie quotidienne. C'est là que l'art peut jouer un rôle essentiel, en ouvrant les yeux et les esprits de ceux qui sont éloignés de la réalité de la guerre. Les artistes ukrainiens, conscients que les faits ne parviennent souvent pas à briser cette forme d'apathie, se tournent vers l'art comme langage de communication. « Lorsque nous racontons nos histoires en nous basant uniquement sur des faits, cela ne fonctionne pas toujours. Les faits sont terribles, donc les gens ne veulent pas savoir. Mais l'art nous aide à nous faire comprendre », a expliqué un artiste.

Le projet a pris un sens plus profond lorsque Jakob Fälling, un artiste danois, s'est rendu en Ukraine avec Nelly Klos, l'une des organisatrices et artistes ukrainiennes, pour témoigner directement de ce que signifie vivre dans les ténèbres de la guerre. « Je voulais explorer l'amour et les relations, ce que vivent les gens ordinaires », a déclaré Jakob, en réfléchissant à son désir de comprendre le versant civil du conflit. En tant qu'étranger, il a découvert la guerre à travers des histoires profondément personnelles qui ont révélé les émotions complexes et les défis de la vie dans une zone de guerre.

Un message ressort de ces conversations : il n'est pas nécessaire d'être en première ligne pour apporter une contribution significative. Des Ukrainiens, comme Nelly, ont contribué à l'effort de guerre en nourrissant des gens à la soupe populaire et en aidant d'autres personnes à entrer en contact avec des réseaux de mise en sécurité, en faisant ce qu'ils pouvaient avec les ressources dont ils disposaient. Cette approche mettait l'accent sur l'action individuelle - faire ce que l'on peut, plutôt que de se sentir paralysé par l'idée que ce n'est pas assez. Pour Jakob, cette prise de conscience a été libératrice : « Je peux faire de l'art à ce sujet. Je peux parler aux gens. Je peux participer d'une manière qui a du sens pour moi ». Ce changement de perspective - d'observateur passif à participant actif - a marqué un profond changement dans sa compréhension de son rôle en tant qu'artiste.

Si l'art peut ouvrir les yeux des gens et favoriser la compréhension, même les artistes reconnaissent ses limites. Un artiste ukrainien a exprimé sa frustration face à la « douceur » du langage artistique : « L'art ne suffit pas. Nous pouvons créer des œuvres, mais nous savons que cela n'arrêtera pas les balles. Pourtant, nous continuons à créer parce que cela nous aide à raconter notre histoire et à être compris. » Malgré ses limites, l'art reste un outil essentiel pour partager des histoires personnelles, offrant une fenêtre sur l'aspect émotionnel et humain des conflits que les faits seuls ne parviennent souvent pas à transmettre.

L'art dans différents contextes

L'un des plus grands défis du projet a été de s'assurer que l'art pouvait résonner dans différents contextes. L'exposition est présentée dans quatre pays - la France, le Danemark, l'Italie et l'Ukraine - qui présentent chacun des réalités quotidiennes différentes. Dans les environnements paisibles de la France, de l'Italie et du Danemark, les œuvres d'art rappellent le conflit qui se déroule ailleurs. Mais en Ukraine, où la guerre est une expérience vécue, la réaction aux œuvres d'art sera inévitablement plus immédiate et plus personnelle. « Nous avons deux réalités différentes : ceux qui vivent dans la guerre et ceux qui vivent dans la paix », a déclaré un artiste ukrainien. Le défi de communiquer l'urgence de la guerre à des publics de pays pacifiques était important, mais tout aussi complexe était la tâche de présenter ces œuvres en Ukraine, où certains éléments qui pourraient passer aisément au Danemark pourraient devenir des détonateurs pour les spectateurs ukrainiens qui vivent le traumatisme de la guerre.

Œuvre : Crowd



Le processus de narration

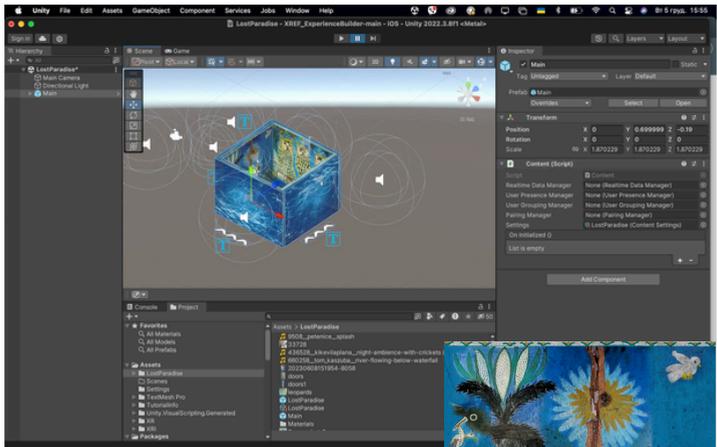
La création de ces œuvres d'art a nécessité une collaboration et une confiance solides. Les artistes ukrainiens, déjà accablés par le traumatisme de la guerre, ont parfois eu du mal à raconter leur histoire. À certains moments, la communication entre les membres du groupe - issus de milieux culturels et de niveaux de compréhension différents - a été tendue. Des malentendus sont apparus et certains artistes ukrainiens ont été irrités par ce qu'ils considéraient comme des formulations naïves de la part de leurs collègues artistes.

Cependant, au fil du temps, la confiance s'est installée. Les artistes s'écoutaient les uns les autres, se faisaient mal comprendre parfois, mais s'écoutaient à nouveau. Certains artistes ont commencé à jouer le rôle de médiateurs, aidant à combler les fossés culturels et veillant à ce que les histoires puissent être communiquées efficacement au-delà des frontières. Comme l'a fait remarquer un artiste ukrainien, « nous ne savons pas toujours comment parler aux Français ou aux Italiens pour qu'ils nous comprennent. Nous avons besoin de médiateurs pour nous aider à communiquer ces histoires ».

Construire des relations à travers l'art

En fin de compte, le projet ARTWP visait à établir des relations d'artiste à artiste et entre artiste et spectateur. L'un des changements les plus profonds pour les participants français, italiens et danois à ce projet a été d'acquérir une compréhension plus profonde de la réalité de la guerre, non pas à partir de reportages ou de récits historiques, mais grâce à des liens personnels avec des artistes ukrainiens qui l'ont vécue. Ces liens n'ont pas été faciles à établir, mais ils ont donné lieu à des œuvres d'art puissantes qui capturent les expériences individuelles et collectives de la guerre.

Au final, ce projet souligne l'importance des relations à long terme par-delà les frontières. L'art ne peut à lui seul mettre fin aux guerres, mais il peut favoriser l'empathie et la compréhension. En reliant ceux qui vivent dans la guerre à ceux qui vivent dans la paix, il nous rappelle que nous avons tous un rôle à jouer dans l'édification d'un monde plus pacifique.



Lost Paradise est une œuvre basée sur l'expérience d'un lieu et d'un art qui n'existent plus. Il s'agit de la maison-musée de l'artiste naïve ukrainienne Polina Rayko, dans la province de Kherson, dans le sud de l'Ukraine. Le bâtiment a été détruit par une inondation suite à la destruction du barrage de Kakhovka par les forces russes en juin 2023. Respirez et plongez...

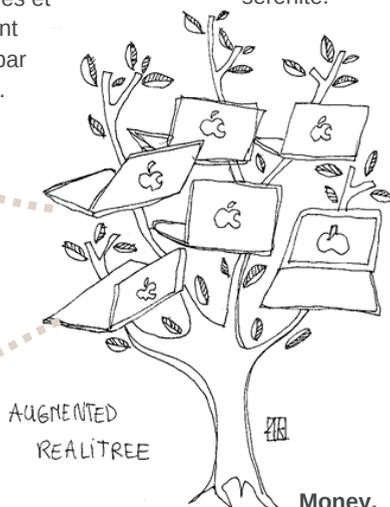
Œuvre originale de Polina Rayko (en haut).
Développement et construction de la maison virtuelle en version numérique (en haut).
Partie de l'œuvre finale (ci-dessous)



Accompagnement technique : Assurez-vous de disposer d'un appui technique suffisant - c'est un sujet complexe dans un monde qui évolue rapidement. Le matériel et les logiciels sont tout aussi importants l'un que l'autre. En négligeant cet élément, le projet est voué à l'échec.

Préparation : avant d'entamer tout travail de développement artistique, il est extrêmement important de s'assurer que les espaces de travail, les structures et les méthodologies sont compris et acceptés par l'équipe organisatrice.

Espaces refuges : créer dès le début des espaces refuges pour jouer, explorer et se retirer. S'assurer qu'un projet repose sur une base solide de confiance et de bonnes relations permet à chacun de se dépasser et d'essayer de nouvelles choses en toute sérénité.



Prendre le temps : il est facile de vouloir se lancer dans la production, mais dans le cas d'un projet international, surtout s'il est pluridisciplinaire, il faut prendre le temps de discuter et d'établir un engagement commun et partagé.

Money, money, money (les moyens financiers) : c'est toujours important, mais cela se complique lorsqu'il s'agit de travailler avec plusieurs pays. Veillez à ce que le budget soit suffisant et maîtrisé et découvrez les réglementations bancaires internationales.

Soyez flexible : le monde change rapidement et les choses peuvent déraiser. Soyez prêt à faire face à l'imprévu et prévoyez une certaine flexibilité dans vos plans.

World Wide Words

WoWiWo a, en tant qu'organisation, 13 ans d'expérience dans la création et la gestion de projets de coopération artistique locaux et transnationaux, à petite et grande échelle, au Danemark. WoWiWo est basé dans la maison de la Démocratie Citoyenne de la municipalité de Roskilde (Byens Hus), qui abrite également le collectif d'artistes « Ten Birds on the Roof », dont WoWiWo est l'un des membres fondateurs. Le directeur artistique, Peter Campbell Bensted, a près de cinquante ans d'expérience dans des projets socio-artistiques majeurs ou plus modestes et dirige à la fois le projet et l'équipe danoise.

<https://www.facebook.com/worldwidewords>

roskilde

Roskilde est l'ancienne capitale du Danemark, située non loin de Copenhague. Près du port, le musée des bateaux vikings présente des navires du XI^e siècle et un chantier naval actif. La cathédrale gothique de Roskilde, avec ses deux flèches, abrite les tombes des rois et des reines du Danemark. Roskilde a une longue tradition de soutien aux initiatives artistiques et culturelles, et est connue dans le monde entier pour le Roskilde Rock Festival et le célèbre musée en plein air Land of Legends, qui recrée la vie à l'âge de pierre et chez les Vikings.

à propos de l'exposition en cours

L'exposition ARTWP est visible à Roskilde jusqu'en juin 2026. Vous trouverez plus d'informations sur le lieu et la manière de découvrir l'exposition à Byens Hus, qui se trouve sur Stændertorvet, la place située juste à côté de la cathédrale de Roskilde. Vous pouvez également nous trouver sur Googlemaps (que faire à Roskilde) et sur la page Facebook de World Wide Words.

World Wide Words organisera régulièrement des visites guidées pour le public, les établissements scolaires et d'autres associations/organisations pendant la durée de l'exposition. Si vous êtes un groupe et que vous êtes intéressé par une visite guidée, veuillez nous contacter (de préférence via FB messenger).

à propos des artistes



Peter Campbell Bensted, directeur artistique de World Wide Words, est metteur en scène de théâtre, dramaturge, acteur et poète. Outre sa responsabilité dans la coordination générale du projet, il a également créé une œuvre d'art personnelle pour ARTWP, basée sur le travail des médecins en temps de guerre.



Jakob Fälling est un journaliste chevronné et un conteur visuel qui possède deux décennies d'expérience dans le domaine de la narration documentaire. Sa maîtrise des outils numériques et son approche journalistique ont permis d'approfondir le projet ARTWP, en associant la narration d'enquête à l'art visuel.



Depuis 20 ans, **Keith Lim** poursuit une exploration interdisciplinaire, mêlant informatique, psychologie et arts du spectacle. Sa passion est d'intégrer les nouvelles technologies aux pratiques immersives et aux pratiques corporelles pour créer des expériences interactives qui engagent profondément les participants.



Maloubumbum a fait ses études à l'école de journalisme danoise et à l'Académie royale des Arts des Pays-Bas. C'est une formidable artiste visuelle et numérique dont les compétences techniques et l'expertise artistique ont enrichi le projet de perspectives uniques, de récits visuellement convaincants et d'innovations numériques.



Frederik Bang Nielsen a 22 ans et dessine depuis toujours. Il a commencé avec du papier et un crayon. Après avoir obtenu un iPad Pro, il a commencé à dessiner numériquement. Il a étudié à l'Artist Foundation Course (BGK) de Roskilde, où il a exploré plusieurs nouvelles techniques artistiques. L'une d'entre elles est la modélisation 3D, qui l'a amené à travailler de manière convaincante avec la réalité augmentée.



les fous de bassan !

les fous de bassan ! est une compagnie de théâtre dont le travail s'oriente sur deux axes : des créations théâtrales contemporaines et des actions culturelles auprès de différents publics, notamment en milieu rural. Ses créations théâtrales comme ses actions culturelles font la part belle aux mots qui révèlent le temps présent et ses aspirations, tout en s'ouvrant à d'autres disciplines artistiques. La directrice artistique, Magali Berruet, a une grande connaissance du travail avec les jeunes et s'est spécialisée dans la création de projets artistiques qui rassemblent les communautés rurales et urbaines.

<http://www.lesfousdebassan.org>

L'accueil du projet ARTWP en France a été mis en œuvre en partenariat avec les mille univers, imprimeurs artistiques et culturels.

<https://mille-univers.net/>

région Centre-Val de Loire (Beaugency-Bourges)

La région Centre-Val de Loire est une région française située au sud-ouest de la région parisienne. C'est une région principalement agricole sillonnée par de nombreux cours d'eau, et particulièrement par le majestueux fleuve la Loire. C'est aussi une région dont le patrimoine bâti est exceptionnel. À Bourges comme à Beaugency, les deux villes qui ont accueilli le projet ARTWP, l'histoire se lit en se promenant dans la ville : ruelles médiévales, abbatale, cathédrale, château et demeures bourgeoises marquent le paysage. Si le passé est ici très présent, la région est aussi tournée vers l'avenir, notamment par son goût de la culture contemporaine et d'avant-garde. En 2028, Bourges sera Capitale européenne de la Culture.

à propos de l'exposition en cours

L'exposition est visible à Beaugency jusqu'en juin 2026. *les fous de bassan !* participeront à la faire vivre grâce à leurs multiples partenariats : lycée, centre social, service culturel, office de tourisme, etc.

à propos des artistes



Magali Berruet est une artiste aux multiples facettes qui excelle aussi bien en tant que metteuse en scène, comédienne et accordéoniste. Son engagement visionnaire garantit l'innovation et enrichit ses expressions artistiques de profondeur et de créativité.



Éléonore Gond alias “Léo” est une remarquable touche-à-tout. Elle se plaît à insuffler de la poésie dans la substance des mots autant que dans les faisceaux de lumière. Elle s'investit à fond dans les projets qu'elle aborde avec détermination et toute la palette de ses compétences.



Les expositions d'**Andy Kraft** sont des scénographies et des installations immersives conçues pour engager les spectateurs dans des discussions. Utilisant les mots et les dessins - et toutes les combinaisons entre les deux - son art s'engage pour le dialogue.



Musicien et artiste pionnier depuis 1989, **Shoï** explore diverses expressions, du spoken word aux improvisations bruitistes indus et expérimentales, aux bandes sonores. Shoï continue d'inspirer par ses paysages sonores éclectiques et immersifs.

OltreZona

associazione Oltrezona

L'association Oltrezona est à l'origine de nombreuses activités artistiques innovantes dans la région de Calabre, notamment en collaboration avec d'autres activités artistiques dans divers domaines. Ces dernières années, elle a notamment organisé deux festivals : « Incontri Possibili », à l'initiative de son directeur artistique Renato Costabile, qui a passé de nombreuses années à travailler sur des initiatives artistiques basées sur la rencontre entre des artistes issus de milieux culturels et artistiques différents, et « Cosa vuoi che sia una Canzone », qui fait partie des recherches de Costabile sur la forme de la chanson. Le directeur artistique de l'association Oltrezona, Renato Costabile, dirige l'équipe italienne.

cosenza

Cosenza est une ville de plus de 60 000 habitants, située en Calabre, à l'extrême sud de l'Italie. Ses origines sont très anciennes (VIII^e siècle avant J.-C.) et c'est pourquoi, à côté de bâtiments modernes, l'ancien centre historique est resté intact et abrite encore des activités artistiques, comme le théâtre Rendano. La Galerie nationale est située dans le centre historique, dans un ancien bâtiment restauré, qui abritait autrefois la prison et les cours de justice, et c'est là que s'est déroulé l'atelier italien en février 2024.

à propos de l'exposition en cours

En ce qui concerne l'emplacement des œuvres à Cosenza, nous avons choisi de les placer à la fois dans le centre historique et dans la rue la plus importante de la nouvelle ville. Nous avons commencé par placer certaines d'entre elles dans l'une des cours de la Galerie nationale (Palazzo Arnone), non seulement parce qu'il s'agit du musée le plus important de Cosenza, mais aussi parce que tous les artistes y ont très bien travaillé au cours du mois de février 2024 et qu'il nous a semblé opportun de commencer notre voyage par là. Toujours dans le centre historique, nous avons choisi la Piazza della Cattedrale et les anciens jardins municipaux comme emplacement. Nous avons ensuite positionné toutes les œuvres (de manière à ce que les utilisateurs puissent toutes les voir en se promenant) dans la rue la plus importante de la ville (Corso Mazzini avec un parcours qui va du Palazzo del Municipio à la Piazza Bilotti), une rue qui, depuis les années 1950, a été la rue de promenade et de shopping mais qui, depuis quelques années, est devenue un véritable musée en plein air avec des sculptures, entre autres, de Modigliani, Dalí, De Chirico et Rotella.

à propos des artistes



Renato Costabile travaille dans les domaines de la musique, du théâtre et de la danse depuis 1976. Dans ces secteurs, il s'est principalement occupé de production, d'organisation, de communication et de formation. Ces dernières années, il a été directeur artistique de plusieurs festivals musicaux.



Mario Lo Polito est un musicien de formation classique, spécialisé dans la batterie et les percussions de jazz, avec plus de 15 ans d'expérience dans la musique live, l'enseignement et la production musicale. Sa principale contribution a été sa capacité à composer à 360 degrés, au-delà de toute limite stylistique.



Francesco Vitari n'est pas seulement un musicien talentueux, c'est aussi un enseignant qui possède sa propre école de musique. Son dévouement à la promotion de la créativité et sa profonde passion pour la musique enrichissent l'esprit de collaboration d'ARTWP, apportant harmonie et profondeur au travail.



Spécialisé dans les langages multimédias, **Gianpaolo Palumbo** est réputé pour son expertise en matière de mapping vidéo et de scénographie virtuelle. Ses décors innovants pour les spectacles de théâtre et les représentations en direct offrent des expériences visuelles dynamiques au public du monde entier.



La capacité de **Simone Puntillo** à évoquer des émotions à travers différents arts et à intégrer divers éléments artistiques ajoute de la profondeur et de la richesse à l'exploration du projet.



Dino Pellegrino est un artiste visuel autodidacte qui explore diverses formes d'art, le graphisme analogique, la sculpture, l'installation et la performance. Son engagement en faveur de la sobriété se traduit par l'utilisation de matériaux recyclés et par une approche innovante.



Natale Filice est professeur d'université. Il a mis en scène plusieurs opéras et drames, et a écrit des textes théâtraux et des livrets d'opéra. En tant qu'acteur, il a travaillé pour de nombreuses compagnies. Ces dernières années, il a conçu plusieurs scénographies virtuelles.



Aldo Mella est contrebassiste et bassiste électrique, compositeur, arrangeur et enseignant. Il a fait ses premières armes dans la musique rock au cours des années 70. Au fil des ans, il a été actif dans le milieu du jazz, collaborant avec des musiciens du monde entier.



Cinéaste indépendant et concepteur de décors virtuels, **Valerio Massimo Filice** est diplômé en production cinématographique de l'Université des arts créatifs (UCA). Il possède une expérience significative dans le montage vidéo et la composition de documentaires, courts métrages, bandes-annonces, reels et contenus pour les médias sociaux.

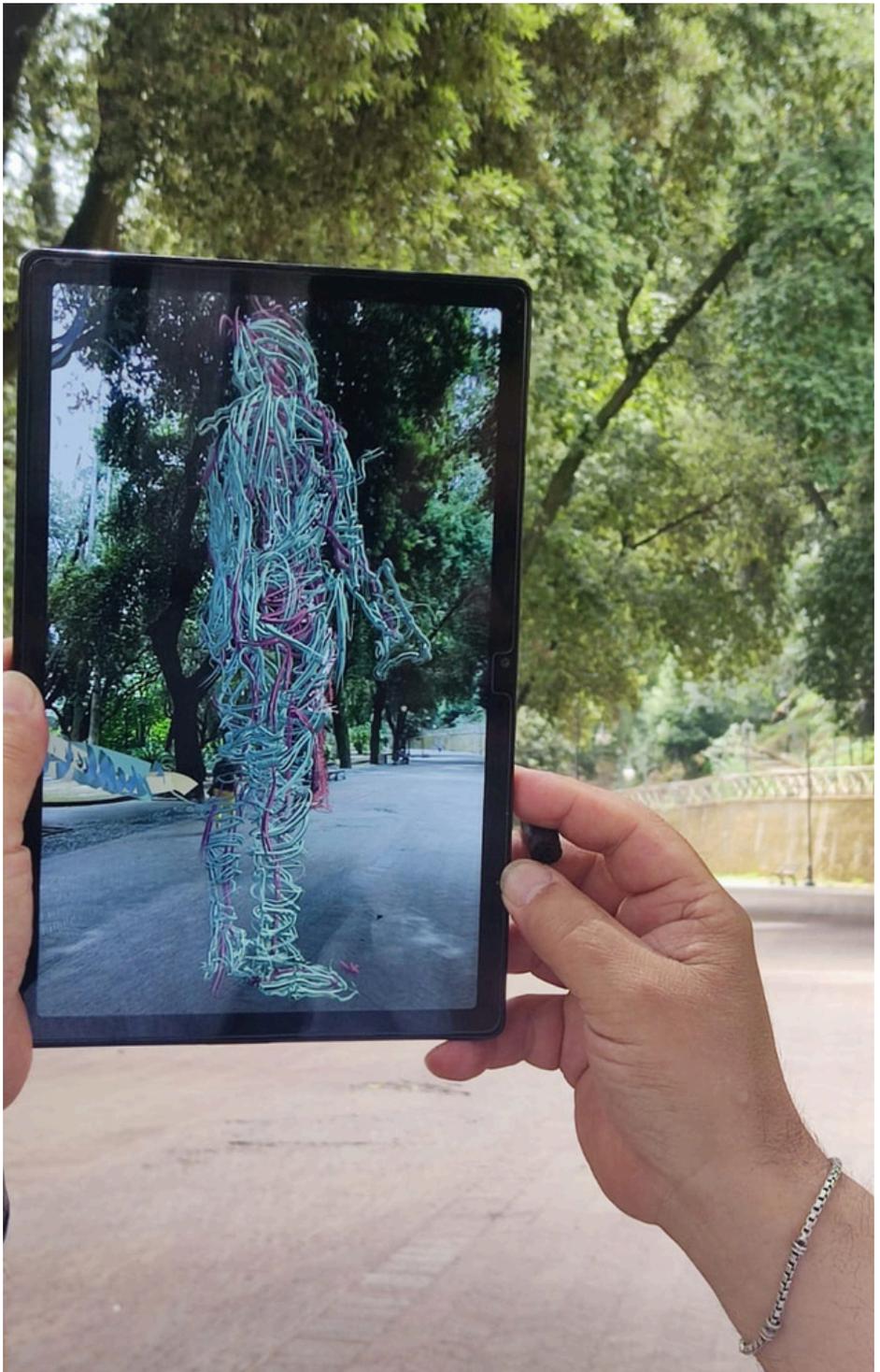


Photo : Dino Pelligrino



bibliothèque municipale de Lviv

La bibliothèque municipale de Lviv accorde une grande importance à l'art et à la culture, et en particulier à la littérature. Elle coopère étroitement avec le festival international de littérature de Lviv (le plus grand festival de littérature d'Europe de l'Est) depuis de nombreuses années, en organisant de nombreux événements et en offrant aux étudiants la possibilité de rencontrer un large éventail d'écrivains et de poètes internationaux. La bibliothèque s'intéresse particulièrement aux aspects numériques du projet ARTWP, qui permettra aux citoyens, en particulier aux jeunes, de faire le lien entre les formes numériques et les formes artistiques plus traditionnelles. Nelly Klos (chef de projet) et Vasyl Kmet (directeur de la bibliothèque municipale de Lviv) ont dirigé l'équipe ukrainienne.

Lviv

Lviv, ville historique de l'ouest de l'Ukraine, est connue pour son riche patrimoine culturel, son architecture étonnante et sa scène artistique dynamique. Fondée en 1256, elle a été un carrefour d'influences d'Europe de l'Est et de l'Ouest, avec un mélange de traditions polonaises, autrichiennes et ukrainiennes. La vieille ville, classée par l'UNESCO, se caractérise par ses rues pavées, ses grandes églises et ses charmants cafés. Lviv est également un centre culturel majeur, qui accueille de nombreux festivals, dont son célèbre salon annuel du livre et des événements littéraires.

à propos de l'exposition en cours

À Lviv, les œuvres d'art sont situées près de la Sensoteka, un centre culturel pour les projets inclusifs, afin de souligner l'accessibilité et l'importance de l'espace. En outre, les œuvres sont placées dans le parc environnant, ce qui permet aux visiteurs de découvrir l'exposition au cours d'une promenade paisible dans l'un des espaces verts emblématiques de Lviv.

L'exposition ARTWP sera présentée à Lviv jusqu'en juin 2026. Pendant cette période, la bibliothèque municipale de Lviv organisera des visites guidées par des artistes ukrainiens pour les écoles, les institutions culturelles et divers groupes. Ces visites permettront de mieux comprendre les œuvres d'art et les thèmes du projet, offrant ainsi une expérience intéressante à tous les visiteurs.

à propos des artistes



Nelly Klos est à la fois membre du comité de pilotage et artiste. Elle travaille dans le domaine de la littérature, de l'édition et de l'organisation d'événements depuis 2005. Son expertise réside dans la gestion de projets, la coordination d'événements et la communication.



Anastasyia Avramchuk est une artiste visuelle et graphiste ukrainienne reconnue pour ses couvertures et ses illustrations d'ouvrages théologiques. Au-delà de ses réalisations artistiques, elle est passionnée par la créativité et l'éducation artistique des enfants.



Rostyslav Kuzyk est poète, écrivain, traducteur et artiste de la scène connu pour ses recueils de poèmes et ses podcasts. Ses contributions créatives offrent une perspective unique sur l'expérience humaine en temps de conflit, favorisant l'empathie et la compréhension à travers son art.



Kateryna Mikhalitsyna est une éminente écrivaine ukrainienne, traductrice, éditrice littéraire, chroniqueuse et membre du PEN ukrainien. Elle a été primée pour plus de 20 livres pour enfants et plusieurs recueils de poésie.



Sophia Lenartovych est autrice, artiste et performeuse. Diplômée en architecture et en urbanisme de l'université nationale polytechnique de Lviv, elle explore le patrimoine culturel par le biais de la poésie et de la performance.



Kateryna Alekseenko est une bibliothécaire créative qui possède une grande expérience du travail avec les jeunes et des solutions numériques. De nature énergique et curieuse, Kateryna utilise l'art pour raconter des histoires passionnantes et impliquer la communauté.



Oleh Kryshchop est une figure de proue de la littérature documentaire ukrainienne contemporaine et l'auteur de huit ouvrages, dont des romans et des reportages littéraires. Actuellement correspondant principal de la chaîne ukrainienne 5, ses travaux récents portent sur la guerre en Ukraine.

/ The Home

L'idée de cette œuvre provient d'une histoire, malheureusement vraie, qui se passe aujourd'hui en Ukraine... et qui pourrait se passer dans bien d'autres endroits du monde. Des parents qui ont des jumeaux dorment dans des pièces séparées avec chacun un enfant par peur de mourir sous les roquettes ; ainsi il y a de meilleures chances de survie pour au moins un enfant et un parent. On est choqués, émus par ce récit. Comment en rendre la puissance par une œuvre en réalité augmentée ? Rapidement, pour représenter la maison, on évoque le film Dogville de Lars Van Trier dans lequel les espaces sont signifiés par des plans dessinés au sol. Dans l'équipe du projet, il y a un père, une mère et un bébé. Ils seront scannés en 3D pour figurer les personnages. Une première bande-son est créée avec de la musique, des sons réels, des berceuses chantonnées. Il suffira d'animer les personnages pour aller dans des pièces différentes. L'essai n'est finalement pas concluant : comment le spectateur pourra-t-il comprendre l'enjeu de ce déplacement ? Et cette maison-plan semble de plus en plus impersonnelle, ses sols seront donc habillés pour donner un peu de chaleur : parquets, moquettes, carrelage. Un second essai met en scène des cadres posés dans la maison racontant l'histoire. Là encore, ce n'est pas concluant. La difficulté à trouver ces cadres ne simplifie pas l'accès à l'histoire. Il nous faut simplifier le dispositif. On envisage alors d'écrire un dialogue entre les deux parents qui pose de manière poétique leurs interrogations, leurs désirs, leurs peurs. Le dialogue est enregistré dans les 5 langues du projet. Quelques essais encore pour fixer dans l'œuvre la ou les sources du son. On réalise un dernier mixage avec la musique composée initialement. L'aventure avec The Home aura duré 9 mois pour tenter d'atteindre l'émotion et la complexité de l'histoire des parents.

Dans le monde de l'art, la plupart des artistes ont l'habitude de travailler en solo ou en étroite collaboration avec une ou deux autres personnes. La collaboration implique souvent qu'une personne dirige tandis que les autres suivent. Cependant, le projet ARTWP a brisé ce modèle. Ce qui fait la particularité de ce projet, ce n'est pas seulement son objectif ambitieux de créer des œuvres d'art en réalité augmentée sur le thème de la guerre et de la paix, mais aussi le processus collectif qui s'est déroulé lors de la création de ces œuvres.

De nombreux artistes d'ARTWP avaient l'habitude de travailler seuls ou avec une petite équipe habituelle. Mais dans ce projet, le groupe a réuni des créateurs de disciplines très diverses, dont beaucoup se rencontraient pour la première fois. Il s'agissait d'une expérience artistique qui a plongé chaque participant dans l'inconnu - travailler avec des personnes de toute l'Europe ayant des pratiques et des perspectives créatives diverses sur un nouveau support partagé. Et si le but final était clair, l'aspect, le son et la vie de chaque œuvre d'art étaient entièrement sujets à discussion. La direction créative n'a pas été fixée par un seul leader, mais a évolué organiquement grâce à la collaboration du groupe.



Pour beaucoup, il s'agissait d'une expérience nouvelle, et la possibilité d'observer les différentes méthodes et approches des autres s'est avérée être une extraordinaire source d'inspiration. Comme l'a souligné un artiste, « la rencontre d'artistes d'autres régions d'Europe a été la partie la plus importante. Savoir comment les autres travaillent et s'inspirer de leurs méthodes respectives est très enrichissant ».

L'une des principales dynamiques de ce projet a été de trouver un équilibre entre la vision individuelle et la collaboration de groupe. Alors que chaque artiste pouvait poursuivre ses propres idées et impulsions créatives, la magie d'ARTWP s'opérait lorsque ces idées étaient ramenées au groupe pour être explorées, expliquées et développées. L'individu devait partager sa vision artistique, en renonçant parfois à sa propriété intellectuelle pour le plus grand bien de la vision du groupe.

Le processus n'a pas été sans difficultés. Certains membres ont décrit la difficulté de surmonter les désaccords créatifs. Cependant, c'est justement le fait de rester avec le groupe et de s'engager dans le processus collectif qui a donné naissance à quelque chose de bien plus puissant que ce qu'un artiste seul aurait pu réaliser.

« Le groupe devient quelque chose d'autre », explique un artiste, « et peut donc créer d'une manière qui n'est pas possible individuellement. C'est incroyable. Le pouvoir et l'énergie qui sont générés lorsque nous sommes ensemble, c'est de cela qu'il s'agit. C'est pour cela que je fais ce que je fais ».

ARTWP a également posé un défi à ses participants en termes de communication. L'anglais était la langue commune, mais pour presque tous les participants, il s'agissait de leur deuxième langue. Au début, cela a constitué un obstacle important. Les artistes ont dû faire face à la difficulté de formuler des idées artistiques complexes dans une langue qui n'était pas la leur. Cependant, au fur et à mesure que le projet avançait, la langue est devenue un obstacle moins important. Le groupe a trouvé un terrain d'entente non seulement à travers les mots, mais aussi à travers le langage universel de l'art.

En partageant leurs travaux et leurs idées, des liens plus profonds se sont formés. La confiance qui s'est installée entre les participants a permis des échanges ouverts et respectueux, où chaque membre a pu contribuer à la vision collective. « La collaboration est une question d'ouverture », a déclaré un artiste. « Quand on n'est pas sûr de soi, il faut être courageux et continuer à s'ouvrir. »



Cela dit, dans tout effort de collaboration, l'une des tâches les plus difficiles est de savoir quand arrêter d'ouvrir les perspectives. Dans un groupe, les possibilités sont infinies et il peut être difficile de concilier les idées et de se concentrer sur une direction finale. En fin de compte, la collaboration consiste à trouver un équilibre entre l'ouverture et la capacité à affiner. Pour ARTWP, cet équilibre a donné des résultats extraordinaires. Les artistes ont appris non seulement à ouvrir leur cœur et leur esprit, mais aussi à reconnaître quand il était temps de se concentrer sur une vision commune. « Lorsque vous trouvez quelqu'un qui vous rejoint respectueusement et vous dit 'oui, faisons quelque chose avec ça', c'est un moment magique ». C'est ce qui s'est produit à plusieurs reprises dans le cadre de ce projet.

ARTWP était plus qu'un simple projet artistique sur la guerre et la paix ; c'était un témoignage du pouvoir de la collaboration. Il a montré comment, même lorsque le processus est difficile, le fait de rester avec le groupe, de s'ouvrir aux autres et de faire confiance à la vision collective peut conduire à d'incroyables percées artistiques. Pour les artistes impliqués, cette expérience n'a pas seulement changé la façon dont ils voyaient leur propre travail, elle a aussi approfondi leur compréhension du potentiel créatif qui réside dans l'effort collectif.

En apprenant à surmonter les différences, à se défaire de leur ego et à accepter l'inconnu, ils ont libéré une énergie créatrice qu'ils n'auraient jamais pu réaliser individuellement. En fin de compte, c'est là tout l'intérêt de la collaboration : créer quelque chose de bien plus grand que la somme de ses parties.



/ breaking the wall

Cette œuvre est issue d'un jeu collectif que nous avons réalisé à Cosenza afin d'ouvrir les champs de réflexion et les champs des possibles des œuvres que nous étions en train de réaliser. Comment évoquer le collectif à l'intérieur d'une œuvre dont l'expérience se vit individuellement? La première idée est de réaliser une œuvre pour laquelle les spectateurs soient actifs : plus il y aurait de spectateurs-acteurs simultanés, plus l'œuvre évoluerait. Techniquement, cela ne semble pas impossible. Mais il nous faut beaucoup de temps pour apprendre, comprendre, programmer, etc. Nous manquons de temps. Il nous faut faire à ce moment avec les techniques que nous maîtrisons. On sait réaliser une interaction entre la caméra du spectateur et l'œuvre. On décide alors d'utiliser cette technique. On fabrique un mur, symbole de tous les murs construits en ce monde pour séparer les peuples, symbole de toutes les limites que l'on peut ressentir. Il s'agira de le détruire brique à brique. L'aspect collectif, initialement désiré pour cette œuvre, viendra de l'œuvre elle-même. À chaque fois que le spectateur cassera une brique, une voix s'élèvera et finira par former un chœur au fur et à mesure que le mur sera brisé. On enregistre toute l'équipe, on fait appel, grâce aux réseaux sociaux, à toutes les bonnes volontés. Reste à savoir ce qui apparaît une fois le mur détruit... Un dessin représentant la solidarité est alors créé. Il ne sera visible qu'en cassant le mur.



Trojan shell

Le destin s'ouvre à chaque humain dès qu'il naît. Le destin comme s'il sortait d'un coquillage ne montre jamais à l'avance ce qu'il renferme. Guerre ou paix... Plus les humains avancent sur le chemin qui leur est consacré, plus le destin montre ce qu'il renferme. Guerre ou paix.



The Bitter Memory of Childhood

Au XXe siècle, l'Ukraine subit l'Holodomor, une famine provoquée par l'Union soviétique, reconnue aujourd'hui comme un crime contre l'humanité. Cette œuvre, reproduction d'une statue de bronze située à Kiev, représente une petite fille, se dressant comme un témoin de cette époque tragique.



Doctors

Le bâton d'Asclépios porte les textes du serment d'Hippocrate, que tous les médecins acceptent lorsqu'ils se déclarent aptes à exercer leur profession. Le serment est prononcé par le serpent sacré et est entrelacé de voix de professionnels de la santé missionnés en zones de guerre à travers le monde.



Eternity's embrace

Le temps tourne-t-il autour des gens ? Ou est-ce l'inverse ? Depuis la nuit des temps, vouloir comprendre le temps, le rattraper, le contrôler, le tuer... Une perte de temps ?



Breaking the wall

Les humains ont créé tant de murs qui séparent les peuples... Abattez le mur ! « L'œil », la caméra de votre téléphone / tablette est votre outil.



Exist=Resist

Résister est un choix. Que feriez-vous face à la menace ? Agir ? Laisser faire ? Résister ? Fuir ? Tenter d'arrêter ce qui arrive sous vos yeux ? À vous de choisir.



Camouflage for peace

Aujourd'hui. De leurs chemises, de sa robe, de leur jupe et de son pull, de leurs vestes et son tee-shirt, de leurs vêtements... Nous créons une nappe pour inviter Elle, Lui, Eux, TOUS à un banquet universel pour partager la PAIX ensemble.



An oasis in a strange room

Vous avez trouvé l'oasis. Une oasis où chacun, chacune peut entrer et trouver sa place, se tenir debout. Bâtie pour se rappeler combien la paix, l'amour, la liberté sont essentielles à nos humanités.



The home

Depuis le début de la guerre en Ukraine, des parents de jumeaux dorment dans des chambres séparées. Chacun avec l'un de leurs bébés. Si une bombe frappe leur maison ou les environs, il reste une chance pour que l'un des enfants et l'un des parents survivent.



Lost paradise

Prenez une grande inspiration. Plongez dans ce monde qui n'est plus... dans la maison-musée de Polina Rayko, peintre naïve, détruite suite à la destruction du barrage de Kakhovka par les Russes.



Soft soldier

Aux doux guerriers, privés de postures, par des vents trop vifs, trop tendres pour s'imposer, trop doux pour s'incliner, tombés pour la liberté, à la gloire de leur tendresse



Crowd

Personne n'est libre tant que nous ne sommes pas tous libres. Nous parlons de résistance. Nous parlons de chaos du monde. Nous parlons d'oppressions. Nous parlons de libération. Nous parlons de dignité. Écoutez nos voix qui s'élèvent, même si ce ne sont que des chuchotements. Nous parlons de liberté.



Love is a shelter

Entre sous cet abri. Fais comme chez toi. Retrouve cet état d'enfant. Il a les couleurs de l'amour, de la paix et de l'harmonie.



Totem

L'espoir est ce qui fait de l'Homme un être humain. Avec des intentions et des rêves, les gens peuvent transformer de tristes réalités en un avenir plus radieux. Cette œuvre est une invitation à rejoindre le « totem de l'espoir »...



WarFlowers

Auparavant, les fleurs, pour les Ukrainiens, étaient associées à la joie. Elles sont aujourd'hui associées à la perte, au cimetière, à ceux qui sont tombés au combat. Mais les Ukrainiens n'ont pas désappris à ressentir de l'amour...



WindOWChange

Mettez vos écouteurs, un casque, placez-vous au centre. Pour vous-même. Un instant. Levez les yeux. Le vent est venu habiter cette œuvre. Avec ce qu'il connaît, autant que vous. Des mots, des feuilles, des chuchotements.



I remember

Portez vous la mémoire des guerres qui ont eu lieu dans votre pays ? Vous rappelez-vous des guerres qui écrasent en ce moment même d'autres pays ? Connaissez-vous la peur, la honte, la destruction, la fuite, les mensonges, les disparus ? L'espoir ? Nous vous invitons à suivre ces sons et ces traces



Time of Innocence

Les enfants vivent dans l'innocence et la curiosité, mais l'ombre de la guerre les rend victimes de conflits qu'ils ne comprennent pas.



EverybodyEvery1

Chac1 a un corps. Tout le monde est quelqu1. Pourtant, lorsque nous lisons et entendons des chiffres sur les personnes, nous oublions parfois ce qu'un chiffre signifie. La vie est sacrée. Nous tombons tous du même arbre. Nous, les artistes, avons dessiné des traces de nous-mêmes à l'aide d'outils de réalité virtuelle.

“

Des idées très intéressantes, et certaines vraiment impressionnantes, racontant les histoires de notre passé et, espérons-le, de notre avenir. *Julia, Ukraine*

C'est une nouvelle façon d'appréhender l'art - un nouveau monde s'ouvre à nous. *Barbara, France*

Même dans le domaine de l'art, il est possible de montrer comment la synergie peut non seulement créer de belles œuvres, mais aussi attirer l'attention sur des sujets qui sont parfois abordés de manière superficielle. *Francesca, Italie*

Vous avez tous fait un travail extraordinaire sur un problème mondial important et actuel. Apportez la paix et l'amour dans le monde. *Sika, Denmark*

J'étais réticent à l'idée d'utiliser mon téléphone pour voir l'exposition. J'utilise déjà trop mon téléphone. Mais j'avais tort. Ce fut une expérience artistique fantastique. *Yann, France*

Je ne savais pas grand-chose sur la guerre. J'ai beaucoup appris. *Emilie, France*

En ces temps où la seule certitude semble être la peur, voir les œuvres créées par un groupe d'artistes de différentes nations donne beaucoup d'espoir. *Stefania, Italie*

”

Les œuvres ont été expérimentées par le public à la fin de chaque atelier et l'exposition finale s'est ouverte au Danemark et en France en juin 2024, ainsi qu'en Italie et en Ukraine en juillet 2024. Pour la majorité des spectateurs, il s'agissait d'une première expérience d'art en réalité augmentée.

L'exposition a permis aux spectateurs de s'émouvoir et de réfléchir. Aller à la rencontre des œuvres dans des rues qui leur étaient très familières a permis de surmonter une réticence initiale à l'égard des nouvelles technologies.



Les premiers jours de ce projet, autour d'une table d'un café, ne sont plus qu'un lointain souvenir. D'une certaine manière, peu de choses ont changé : la guerre à l'origine du projet continue de ravager l'Ukraine, avec des nouvelles quotidiennes de morts et d'atrocités. Pourtant, à côté de cette sombre réalité, le projet lui-même a été un voyage extraordinaire.

Ce fut un privilège de collaborer avec des artistes aussi talentueux venus de toute l'Europe. La « famille » ARTWP s'est transformée en un réseau qui s'étend sur tout le continent, réunissant des individus qui ont développé une profonde compréhension de l'impact de la guerre sur les sociétés et les individus.

Il a été extrêmement enrichissant de relever des défis difficiles, ce qui a permis d'organiser un séminaire passionnant sur le projet à Roskilde en mai 2024, ainsi que des expositions qui sont librement accessibles au public dans quatre pays durant les deux prochaines années. Le sentiment d'accomplissement est renforcé par le fait que ces connexions donnent déjà naissance à de nouveaux projets et œuvres d'art. Nous sommes impatients d'explorer la possibilité de présenter ces expositions dans d'autres villes d'Europe, afin de partager les messages forts et les œuvres de grande qualité avec un public encore plus large.

Nous espérons que vous pourrez visiter l'exposition. Nous sommes très heureux de partager notre expérience de mise en œuvre de ce projet. Si vous souhaitez en savoir plus, n'hésitez pas à nous contacter via le site <https://augmentedrealitytales.eu/>.

Un comité de pilotage épuisé mais fier

Magali Berruet Peter Campbell Bensted
Renato Costabile Nelly Klos
Michele Madden/Louise Lennon/Arendse Illum
September 2024



Les projets de collaboration internationale sont difficiles à mettre en place sans le soutien financier d'un certain nombre d'institutions. Le principal soutien financier de ce projet a été le programme européen Europe Créative et nous remercions l'UE, et en particulier à l'équipe d'Europe Créative, de leur soutien et leurs conseils. Nous tenons également à remercier tous les financeurs locaux, régionaux et nationaux de chaque pays partenaire qui ont rendu ce projet possible.

Merci à la Galleria Nazionale di Cosenza et à sa directrice Rossana Baccari, ainsi qu'à la conseillère municipale de Cosenza déléguée à la culture Antonietta Cozza. Et à tout le personnel de Byens Hus, Roskilde.

Nous remercions également Jakob Skote et l'équipe d'Untold Garden pour leur soutien au projet ARTWP.



Creative
Europe



ROSKILDE
KOMMUNE



Statens
Kunstfond



Villa 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 для селу



Львівська
міська
рада



Loiret
votre Département



FONDAZIONE
CASSA DI RISPARMIO DI CALABRIA E DI LUCANIA



Funded by
the European Union



Des projets comme celui-ci ne peuvent pas aboutir sans un soutien important dans les coulisses. Un grand merci à Louise Lennon, Maëva Ruffier, Arendse Illum, Nina Lund Westerdahl et à notre photographe et documentaliste Oleksandr Avramchuk. Et, bien sûr, le petit Andrii qui nous a permis de garder la tête froide.





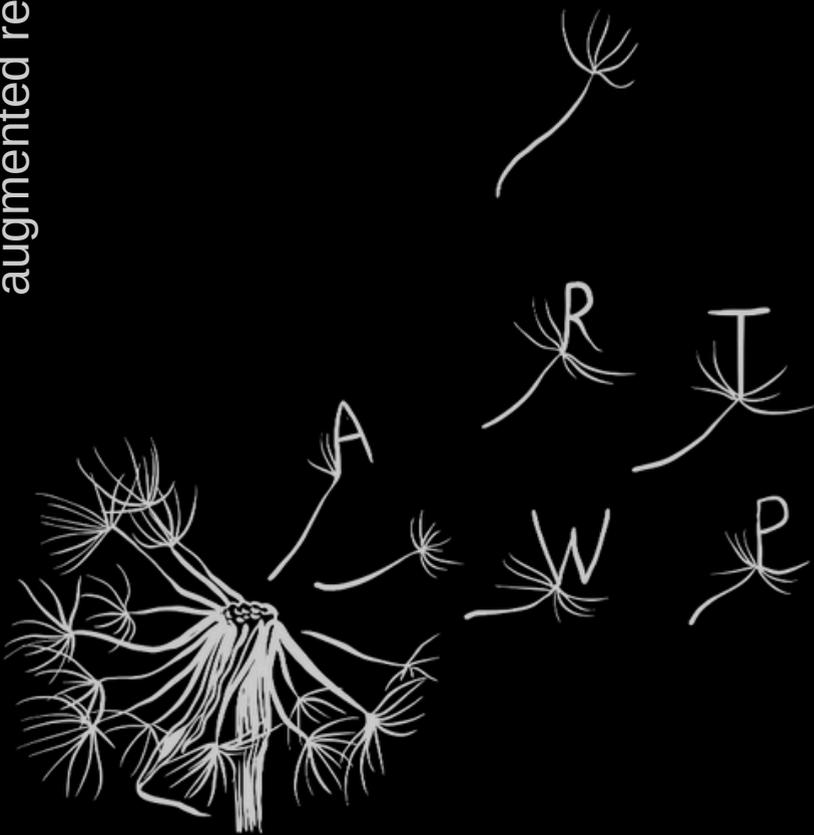
Pour accéder aux œuvres, vous devez télécharger l'application Meadow sur votre téléphone portable ou votre tablette. Suivez ce lien pour trouver la version adaptée à votre appareil.



Veillez noter que vous ne pouvez voir les œuvres que si vous vous trouvez dans l'un des quatre pays. Pour plus de détails sur les lieux d'exposition, veuillez consulter les pages 16 à 25.

Pour en savoir plus, visitez notre site web
<https://augmentedrealitytales.eu/>

augmented reality tales of war and peace /



danemark / france / italie / ukraine