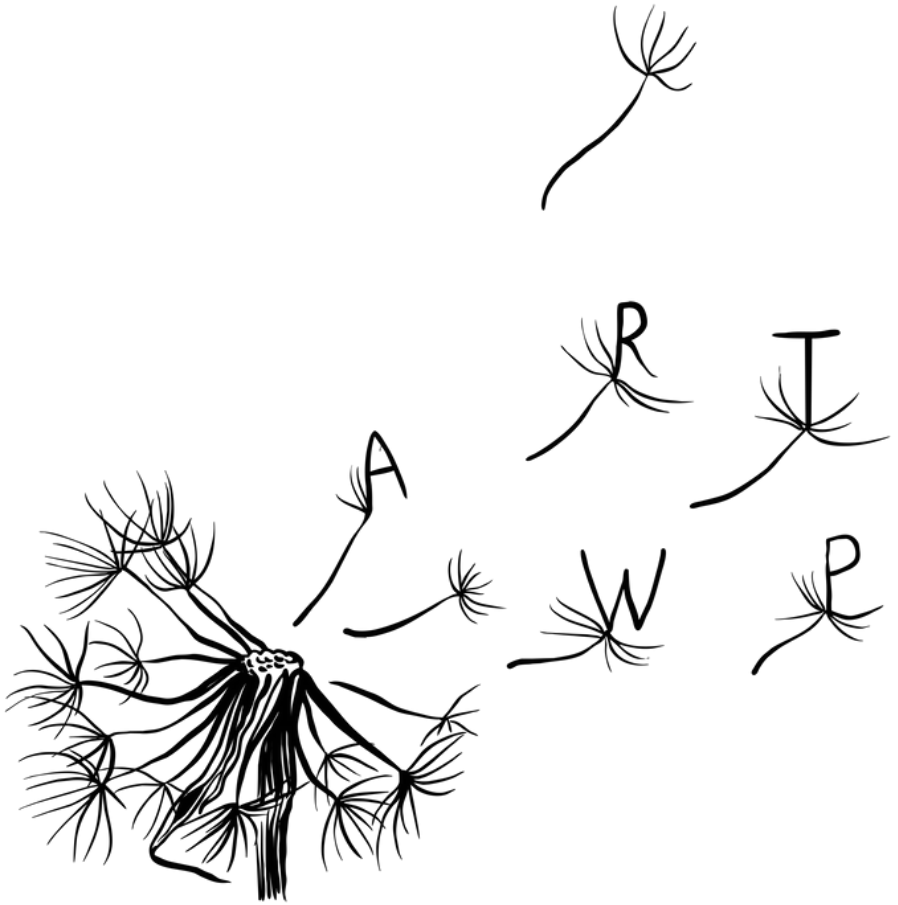


оповідання у доповненій реальності про війну та мир /



данія / франція / італія / україна



Розроблено Мікеле Медден для Керівної групи ARTWP
Вересень 2024 р. Авторські права на зображення та вміст
закрито

Усі фотографії Олександра Аврамчука, якщо не вказано
інше

Усі інші зображення, створені художниками ARTWP

Оригінальний малюнок на передній
та задній частині обкладинки та на
цій сторінці: Анастасія Аврамчук

сторінка 5 вступ

сторінка 6 що таке доповнена реальність (AR)

сторінка 8 твори ARTWP

сторінка 9 spotlight / лагідний воїн

сторінка 10 війна та мистецтво

сторінка 14 створення «втраченого раю»

сторінка 15 основні поради

сторінка 16 данія

сторінка 18 франція

сторінка 20 італія

сторінка 24 україна

сторінка 26 spotlight / дім

сторінка 27 співпраця / магія колективної творчості

сторінка 31 spotlight / зруйнуй стіну!

сторінка 32 роботи ARTWP

сторінка 34 відгуки

сторінка 36 підсумки

сторінка 37 подяки

AR твір: Оаза у дивній кімнаті



Цей журнал розповідає історію проєкту «Оповідання у доповненій реальності про війну та мир» (ARTWP), створеного у відповідь на вторгнення росії в Україну в лютому 2022 року.

Оповідання у доповненій реальності про війну та мир – це 18-місячний спільний проєкт, що об'єднав митців із різних культур і мистецьких дисциплін. Метою було створити вражаючі цифрові твори мистецтва за допомогою технології доповненої реальності (AR), зосереджені на темах війни та миру. Працюючи з цією передовою технологією, проєкт прагнув висвітлити складність конфлікту та запропонувати нові погляди на мир за допомогою інноваційного способу творення оповідання.

24 лютого 2022 року, у день, коли росія вторглася в Україну, давні друзі та колеги з Культурної асоціації WoWiWo (WorldWideWords, Роскілле) у Данії та Львівської муніципальної бібліотеки в Україні зустрілися в маленькому кафе в Данії. Зіткнувшись із жахливою новиною, вони питали себе, як їм реагувати. Того дня вони вирішили дати відсіч зброєю, яку знали найкраще: своїм мистецтвом.

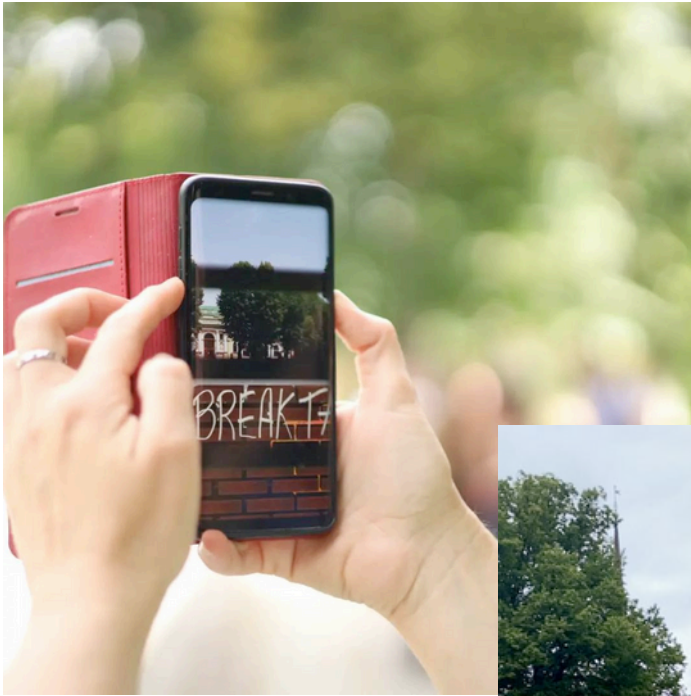
WoWiWo в Роскілле взяв на себе ініціативу та тісно співпрацював із ширшою мережею старих мистецьких друзів, які незабаром стали партнерами проєкту – Львівська муніципальна бібліотека (Україна), Les Fous de Bassin (Франція) та Associazione Oltrezona (Італія). Завдяки основному фінансуванню від програми ЄС “Креативна Європа” (Creative Europe) проєкт розгортався протягом 18 місяців. Митці з кожної країни відвідали робочі сесії, що тривали по два тижні та проводилися у країнах-партнерах.

У результаті проєкту було створено експозицію з 20 творів мистецтва у доповненій реальності (AR), яку наразі можна переглянути у громадських місцях у чотирьох країнах-учасниках: Данії, Франції, Італії та Україні до червня 2026 року.

Доповнена реальність (AR) накладає створені комп'ютером зображення, відео, звуки чи ефекти на реальний світ під час перегляду на смартфоні чи планшеті. Використання програми AR, як от програми Meadow у нашому випадку, дозволяє нам накладати наші твори мистецтва на громадські простори міста, бездоганно поєднуючи віртуальний і фізичний світи.

Говорячи більш поетично, доповнена реальність звільняє як художників, так і глядачів від традиційних рамок театрів, полотен, кінотеатрів, галерей та музеїв. Вона перетворює міські простори на інтерактивні інсталяції, де будь-хто може насолодитися мистецтвом та отримати натхнення.

Працюючи з доповненою реальністю, ми змогли розмістити твори мистецтва, створені під час цього проєкту, у громадських місцях наших міст-партнерів. Це дозволило глядачам безпосередньо через їхні смартфони чи планшети відчувати ці потужні історії про війну та нагальну потребу миру зі справедливостю.



Фінальна виставка ARTWP включає 20 оригінальних AR-робіт, створених спільно художниками Європи. Ці роботи прив'язані до конкретних геолокацій і їх можна побачити через мобільний телефон або планшет. Найкраще переглядати їх у навушниках, адже кожна робота складається з багатьох елементів, таких як ілюстрації, пісні, звуки, і багато з них активуються, коли користувач переміщується в просторі.

Роботи розташовані у певних локаціях кожного міста, щоб взаємодіяти з навколишнім простором, спілкуватися з ним. У сукупності ці твори говорять про особистий і соціальний вплив війни, прагнення до миру і безпеки, та про те, як наш світ коливається між цими станами. Вони змушують нас зіштовхнутися з реальністю життя під час війни – як би ти почувався, якби тобі довелося взяти до рук зброю і стати солдатом? Від особистого до колективного, від неможливих, болісних рішень, які доводиться приймати щодня, до гніву і потреби протестувати на глобальному рівні.

Ці роботи можна переглядати в будь-якому порядку, адже кожна з них є самостійним твором мистецтва. Проте, ймовірно, ви помітите певні зв'язки. У цій публікації ви знайдете описи усіх творів та перелік локацій, де їх можна переглянути. Звісно, важко описати AR-твори словами й зображеннями, оскільки вони багатосенсорні та активуються в реальному часі. Ми зробили все можливе і сподіваємось, що вам вдасться переглянути їх на власні очі!

Більше інформації:

<https://augmentedrealitytales.eu/>



AR твір: лагідний воїн

/ лагідний воїн

Походження цієї роботи викликає багато запитань. Живучи у Західній Європі у 2023 році, ми не зазнали війни і не бажаємо її. Як ми боремось "м'якими" методами? Як ми чинимо опір, коли відкидаємо традиційні символи маскулінності та героїзму? Як боротися, коли всередині нас живе сумнів? Ці обговорення стали основою для цього твору.

У Божансі є пам'ятник на честь солдатів, загиблих у обох світових війнах. Під час другої робочої сесії у Франції ми відвідали цей пам'ятник і роздумували над тим, як створити такий, що прославляв би "м'яких" воїнів – тих, хто не має нічого спільного з війною. Але яку форму має прийняти наш пам'ятник? Чи варто додати слова на його основі для пояснення концепції?

Було написано вірш як данина поваги цим "лагідним воїнам". Проте, як ми можемо бути впевнені, що публіка зацікавиться і прочитає його? Зрештою, ми вирішили прибрати вірш із самої роботи, включивши його замість цього як опис у додатку Meadow, дозволяючи повідомленню жити поза межами фізичного пам'ятника.

Сприйняття війни значно відрізняється залежно від того, наскільки близько ви до неї. Спостерігаючи здалеку чи живучи в умовах щоденної реальності повітряних тривог, ракетних ударів і відключень електроенергії, ваше місцезнаходження формує ваш досвід війни. Проєкт ARTWP об'єднав художників із чотирьох країн – Франції, Данії, Італії та України – кожен із яких має своє відношення до війни. Це поставило перед проєктом фундаментальне питання: як митці можуть співпрацювати та створювати мистецтво, коли їхній досвід настільки різний? І чи можуть створені роботи відгукуватись глядачам однаково в усіх цих країнах?

Роль митця

У країнах, далеких від конфлікту, людям легко відвернутися. Віддалений характер насильства змушує його здаватися неактуальним для їхнього повсякденного життя. Саме тут мистецтво може відігравати важливу роль – відкриваючи очі та свідомість тих, хто є далеким від реальності війни. Українські митці, усвідомлюючи, що факти часто не можуть подолати цю апатію, звертаються до мистецтва як до своєї мови спілкування. *"Коли ми розповідаємо наші історії, використовуємо лише факти, це іноді не спрацьовує. Факти настільки жахливі, що люди не хочуть знати про них. Але мистецтво допомагає нам бути почутими,"* пояснив один з митців.

Проєкт набув глибшого значення, коли Якоб Феллінг, данський художник, приїхав до України разом з Неллі Клос, однією з українських організаторів і митців, щоб на власні очі побачити, що означає жити у тіні війни. *«Я хотів дослідити любов і стосунки, те, що відчувають звичайні люди»*, – поділився Якоб, розповідаючи про своє бажання зрозуміти цивільну сторону конфлікту. Як чужа людина, він дізнався про війну через глибоко особисті історії, які розкривали складні емоції та виклики повсякденного життя у зоні бойових дій.

У цих бесідах прозвучало одне повідомлення: не кожному обов'язково бути на передовій, щоб зробити вагомий внесок. Українці, як і Неллі, робили свій внесок у військові дії, годуючи людей у притулках для внутрішньо переміщених осіб, робили усе, що могли, з наявними у них ресурсами. Цей підхід наголошував на індивідуальних діях – робити те, що можеш, а не відчувати себе паралізованим думкою, що цього недостатньо. Для Якоба це стало усвідомленням: *«Я можу творити про це мистецтво. Я можу розмовляти з людьми. Я можу брати участь у спосіб, який для мене є зрозумілим»*. Ця зміна перспективи – від пасивного спостерігача до активного учасника – ознаменувала глибоку зміну в його розумінні своєї ролі як художника.

Хоча мистецтво може відкрити людям очі та сприяти розумінню, навіть художники визнають його обмеження. Один український митець висловив розчарування «м'якістю» мови мистецтва: *«Мистецтво недостатньо. Ми можемо створювати, але ми знаємо, що це не зупинить кулі. Проте ми продовжуємо творити, тому що це допомагає нам розповідати нашу історію та бути зрозумілими»*. Незважаючи на свої обмеження, мистецтво залишається ключовим інструментом для обміну особистими історіями, пропонуючи вікно в емоційну та людську сторону конфлікту, яку самі по собі факти часто не можуть передати.

Мистецтво в різних контекстах

Одним із найбільших викликів проєкту було переконатися, що мистецтво може резонувати в різних контекстах. Виставка демонструється у чотирьох країнах з різними щоденними реаліями. У мирному повсякденні Франції, Італії та Данії твори мистецтва служать нагадуванням про конфлікти, які відбуваються деінде. Але в Україні, де війна є щоденним досвідом, реакція на твори мистецтва неминуче буде більш безпосередньою та особистою.

«У нас дві різні реальності – ті, що живуть у війні, і ті, що живуть у мирі», – зазначив один український митець. Виклик донести нагальність війни до аудиторії в мирних країнах був значним, але не менш складним було завдання представити ці роботи в Україні, де певні елементи, які, наприклад, могли бути непоміченими у Данії, могли стати тригерами для українських глядачів, які переживають травму війни.

AR твір: Натопн



Процес розповіді

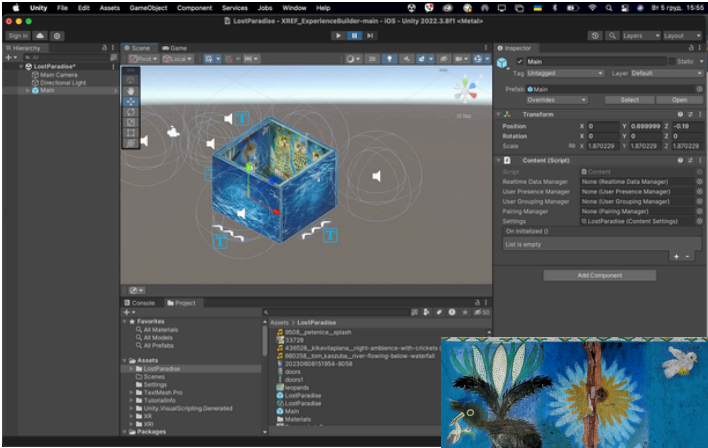
Створення цих творів мистецтва вимагало глибокої співпраці та довіри. Українським митцям, і без того обтяженим травмою війни, іноді було важко розповідати свої історії. Були також моменти, коли спілкування у ширшій групі, з представниками різних культур, було напруженим. Виникали непорозуміння, і деякі українські митці були обурені наївними формулюваннями своїх колег.

Проте з часом довіра зростає. МИТці слухали один одного, іноді не розуміли, але знову прислухалися. Вони почали визнавати свою роль посередників, допомагаючи подолати розбіжності та забезпечуючи ефективну комунікацію через кордони. Як зазначив один український митець, *«Ми не завжди знаємо, як говорити з французами чи італійцями так, щоб нас зрозуміли. Нам потрібні посередники, щоб допомогти донести наші історії»*.

Побудова стосунків за допомогою мистецтва

Зрештою, проєкт ARTWP значною мірою є про побудову стосунків між митцями та між митцями та глядачами. Однією з найсуттєвіших змін для французьких, італійських та данських учасників цього проєкту стало глибше розуміння реальності війни не за допомогою новин чи підручників з історії, а через особисті зв'язки з українськими митцями, які її пережили. Ці зв'язки було нелегко налагодити, але вони призвели до створення потужних творів мистецтва, які відобразили індивідуальний і колективний досвід війни.

По суті, цей проєкт підкреслює важливість довгострокових відносин через кордони. Саме лиш мистецтво не здатне зупинити війни, але воно може сприяти співпереживанню та розумінню. Поєднуючи тих, хто живе у війні, з тими, хто живе в мирі, це нагадує нам, що ми всі маємо відіграти певну роль у створенні більш мирного світу



«Втрачений рай» – це робота, заснована на дослідженні будинку та розписів, яких більше не існує. Це будинок-музей наївної української художниці Поліни Райко в Херсонській області на півдні України. Будівля була зруйнована повинню внаслідок підриву Каховської дамби російськими військами в червні 2023 року.



Оригінал роботи Поліни Райко (угорі). Програмування та будівництво віртуального будинку в цифровій версії (вгорі). Частина остаточного твору AR (нижче)



Технічна підтримка: переконайтеся, що у вас достатньо кваліфікованої технічної підтримки. Апаратне та програмне забезпечення однаково важливі. Недостатня увага до цього аспекту може призвести до провалу проєкту.

Підготовка: перед початком роботи надзвичайно важливо переконатися, що робочі простори, структури та методології зрозумілі та узгоджені командою організаторів.

Безпечні зони: створюйте безпечні зони, де митці зможуть досліджувати та взаємодіяти. Переконайтеся, що проєкт має міцну основу довіри та добрих стосунків. Це запорука того, що кожен зможе працювати далі та пробувати щось нове комфортним способом.



Не поспішайте: легко захотіти перейти до виробництва, але з міжнародним проєктом, особливо якщо він багатoproфільний, потрібен час, щоб знайти спільну мову та налагодити співпрацю.

Гроші, гроші, гроші: це завжди важливо, але усе ще більш ускладнюється, коли у проєкті задіяно багато країн. Переконайтеся, що у вас достатньо коштів, що ви добре знаєте не лише ваш бюджет, а й міжнародні банківські правила.

Будьте гнучкими: світ швидко змінюється, і все може піти не так. Будьте готові до несподіванок і додайте певну гнучкість у свої плани.

World Wide Words

WoWiWo, як організація, має 13-річний досвід створення та управління як великими, так і малими місцевими та транснаціональними мистецькими проєктами співпраці в Данії. WoWiWo базується в Будинку громадянської демократії муніципалітету Роскілле (Byens Hus), де також розміщено колектив художників «Ten Birds on the Roof», одним із засновників якого є WoWiWo. Художній керівник, Пітер Кемпбелл Бенстед, має майже п'ятдесятирічний досвід роботи як у великих, так і в другорядних соціально-мистецьких проєктах і очолював як проєкт, так і датську команду. <https://www.facebook.com/worldwidewords>

роскілле

Роскілле - стародавня столиця Данії, розташована неподалік від Копенгагена. Поруч із гаванню розташований Музей кораблів вікінгів із суднами XI ст. і діючою верф'ю. У його центрі готичний собор Роскілле з двома шпилями є місцем спочинку датських королів і королев. Роскілле має давню традицію підтримки мистецьких і культурних починань і відоме в усьому світі рок-фестивалем, який проводиться щороку, і музеєм під відкритим небом «Земля легенд», який відтворює життя кам'яного віку та вікінгів..

про виставку

Виставку ARTWP можна побачити в Роскілле до червня 2026 року. Більше інформації про те, де саме та як відвідати виставку, можна знайти в Byens Hus (Міський будинок), що на Stændertorvet, площі поруч із собором Роскілле. Ви також можете знайти нас на Googlemaps (що робити у Роскіле) та на сторінці WorldWideWords у Facebook.

Протягом виставкового періоду WorldWideWords організуватиме регулярні екскурсії для громадськості, навчальних закладів та інших асоціацій/організацій. Якщо ви група та зацікавлені в екскурсії, зв'яжіться з нами.

про митців



Пітер Кемпбелл Бенстед – художній керівник WorldWideWords, театральний режисер, драматург, актор і поет. Окрім відповідальності за загальну координацію проекту, він також є автором однієї з робіт для ARTWP, присвяченої роботі лікарів на війні.



Якоб Феллінг – досвідчений журналіст і візуальний оповідач із двома десятиліттями досвіду роботи в нон-фікшні. Його майстерне володіння цифровими інструментами та журналістський підхід додали глибини проекту ARTWP, поєднавши розслідування історій із візуальним мистецтвом.



Кіт Лім протягом 20 років займається міждисциплінарним дослідженням, поєднуючи інформатику, психологію та мистецтво. Його пристрасть полягає в інтеграції нових технологій із захоплюючими та соматичними практиками для створення інтерактивного досвіду, який глибоко залучає учасників. Кіт керував розробкою AR.



Малу Бамбам здобула освіту в Датській журналістській школі / Нідерландській королівській академії мистецтв. Вона чудова візуальна та цифрова художниця з технічними навичками та мистецьким досвідом, які збагатили проєкт унікальними перспективами, візуально переконливими оповідями та цифровими інноваціями.



Фредерік Банг Нільсен малює стільки, скільки себе пам'ятає. Почавши з паперу та олівця, тепер він малює цифровим способом. Він навчався на Artist Foundation Course (BGC) у Роскілле, де досліджував кілька нових форм мистецтва, як-от 3D-моделювання, що призвело його до створення переконливих творів мистецтва у доповненій реальності.



les fous de bassan!

Les fous de bassan! це театральна компанія, діяльність якої зосереджена у двох напрямках: сучасні театральні вистави та культурні акції з різною аудиторією, особливо в сільській місцевості. І театральні постановки, і культурні акції приділяють почесне місце словам, які розкривають теперішній час і його прагнення, водночас відкриваючи інші мистецькі дисципліни. Художній керівник Магалі Берруе добре розуміє роботу з молоддю, а також спеціалізується на створенні мистецьких проєктів, які об'єднують як сільські, так і міські громади. <http://www.lesfousdebassan.org>

Розміщення проєкту ARTWP у Франції було реалізовано у партнерстві з мистецькою друкарнею les milles univers.
<https://mille-univers.net/>

періон Centre-Val de Loire (Beaugency-Bourges)

Періон Centre-Val de Loire – французький регіон, розташований на південний захід від Парижа. Це переважно сільськогосподарський регіон, пересічений численними річками, зокрема величною Луарою. Це також регіон із винятковою культурною спадщиною. І в Бурж, і в Боженсі, двох містах, де проходив проєкт ARTWP, можна прочитати історію, прогулюючись містом: середньовічні вулички, церква, абатства, собор, замок і буржуазні резиденції відзначають ландшафт. У той час як минуле тут дуже присутнє, регіон також дивиться у майбутнє, зокрема через своє прагнення до сучасної та авангардної культури. У 2028 році Бурж стане культурною столицею Європи.

про виставку

Виставку можна побачити в Боженсі до червня 2026 року. Les fous de bassan! допоможе втілити її в життя через численні партнерства з місцевими школами, соціальними центрами, культурними службами, туристичними офісами тощо

про митців



Магалі Берруе – багатогранна мисткиня, зокрема режисерка, акторка та акордеоністка. Її далекоглядне керівництво забезпечує інновації, збагачуючи її художні вирази глибиною та креативністю.



Елеонора Гонд, також відома як «Лео», – дивовижна майстриня на всі руки. Їй подобається вливати поезію в суть слів так само, як і в промені світла. Вона всім серцем присвячує себе проєктам, підходячи до них із рішучістю та повним набором навичок.



Виставки **Енді Крафта** – це захоплюючі сценографії та інсталяції, покликані залучити глядачів до дискусій. Використовуючи слова та малюнки – і будь-яку комбінацію між ними – його мистецтво спрямоване на діалог.



Shoï є музикантом і художником-новатором з 1989 року, досліджуючи різноманітні форми: від розмовної мови до промислово-експериментальних шумових імпровазацій і саундтреків. Shoï продовжує надихати своїми еkleктичними та захоплюючими звуковими ландшафтами.

associazione Oltrezona

Асоціація Oltrezona відповідає за багато інноваційних мистецьких заходів у регіоні Калабрії, особливо у співпраці з іншими мистецькими заходами в різних сферах. За останні роки вони, зокрема, організували два фестивалі, «Incontri Possibili», ініційований їхнім досвідченим художнім керівником Ренато Костабіле, який багато років працював з мистецькими ініціативами, заснованими на зустрічах між митцями з різним культурним і мистецьким походженням та “Cosa vuoi che sia una Canzone” із відомими італійськими авторами пісень. Художній керівник Асоціації Oltrezona Ренато Костабіле очолював італійську команду.

козенца

Козенца – це місто з населенням понад 60 000 мешканців, розташоване в Калабрії, на крайньому півдні Італії. Він має дуже давнє походження (VIII ст. до н. е.), і тому, поряд із досить сучасними спорудами, стародавній історичний центр залишається недоторканим, де все ще розташовуються мистецькі заходи – наприклад, театр Рендано. Національна галерея розташована в історичному центрі, у старовинній відреставрованій будівлі, де раніше були в'язниця та суди, і саме тут у лютому 2024 року відбулася італійська робоча сесія ARTWP.

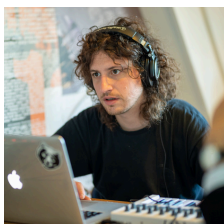
про виставку

Розташувачи роботи в Козенці, ми вирішили, що роботи будуть як в історичному центрі, так і на найважливішій вулиці нового міста. Ми почали з того, що розмістили деякі з них в одному з дворів Національної галереї (Палаццо Арноне) не лише тому, що це найважливіший музей у Козенці, але й тому, що всі митці дуже добре працювали там у лютому 2024 року, і здавалося, що правильно почати нашу подорож звідси. Все ще в історичному центрі ми обрали площу Пьяцца делла Катедрале та старі міські сади як місце розташування. Потім ми розмістили всі роботи (так, щоб користувачі могли побачити їх усі під час прогулянки) на найважливішій вулиці міста (Корсо Мадзіні з маршрутом, що йде від Палаццо дель Мунісіпіо до Пьяцца Білотті), вулиці, яка з 1950-х років далі була вулицею для прогулянок і покупок, але вже кілька років вона стала справжнім музеєм під відкритим небом зі скульптурами, серед інших, Модільяні, Далі, Де Кіріко та Ротелли.

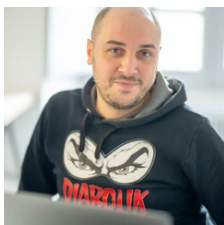
про митців



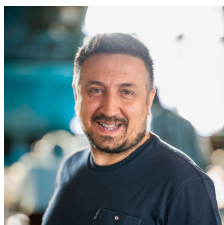
Ренато Костабіле працює у сфері музики, театру та танцю з 1976 року. У цих сферах він головним чином займався виробництвом, організацією, комунікацією та навчанням. В останні роки він був художнім керівником кількох музичних фестивалів.



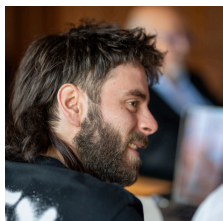
Маріо Ло Політо – музикант з класичною освітою, який спеціалізується на ударних і джазовій перкусії, має понад 15 років досвіду живої музики, викладання та створення музики. Його основною перевагою є здатність як композитора створювати музику поза будь-якими стилістичними кордонами.



Франческо Вітарі не лише талановитий музикант, а й педагог із власною музичною школою. Його відданість розвитку творчості та його глибока пристрасть до музики збагачують дух співпраці ARTWP, вносячи гармонію та глибину в роботу.



Джанпаоло Палумбо спеціалізується на мультимедіа та відомий своїм досвідом у відеомапінгу та віртуальній сценографії. Його інноваційні сценографії для театральних шоу та живих виступів дарують глядачам у всьому світі динамічні візуальні враження.



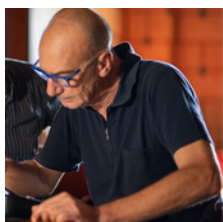
Сімон Пунтільо – універсальний митець, який глибоко занурений у музику, письменництво та аудіовізуальне мистецтво. Його здатність викликати емоції за допомогою різних видів мистецтва та інтегрувати різні художні елементи додає глибини та насиченості проєкту.



Діно Пеллегріно – візуальний художник-самоучка, який досліджує різноманітні форми мистецтва, аналогову графіку, скульптуру, інсталяцію, перформанс. Його прагнення до сталого розвитку відображається у використанні перероблених матеріалів та в інноваційному підході.



Натале Філіче працює професором університету. Поставив кілька опер і драм, написав театральні тексти та лібрето до опер. Як актор він працював у багатьох компаніях. За останні роки він розробив декілька віртуальних сценографій.



Альдо Мелла – контрабасист і електробасист, композитор, аранжувальник і викладач. Його перший досвід був у рок-музиці 70-х років. Протягом багатьох років він був активним у джазовому середовищі, співпрацюючи з музикантами з усього світу.



Валеріо Массімо Філіче – незалежний кінорежисер і віртуальний декоратор. Випускник факультету Кіновиробництва в Університеті творчих мистецтв (UCA). Він має досвід відеомонтажу та компонування документальних фільмів, короткометражних фільмів, трейлерів, роликів і контенту для соціальних мереж.



фото: Діно Пеллегріно



львівська муніципальна бібліотека

Бібліотека протягом багатьох років тісно співпрацює з Львівським міжнародним літературним фестивалем (найбільшим літературним фестивалем у Східній Європі), організовуючи численні заходи та пропонуючи свої читачам можливість зустрітися з широким колом міжнародних письменників і поетів. Бібліотека особливо зацікавлена в цифрових аспектах проєкту ARTWP, який дозволить громадянам, особливо молоді, слідкувати за інтерфейсом між цифровими та більш традиційними художніми формами. Українську команду очолювали Неллі Клос (керівник проєкту) та Василь Кметь (директор Львівської міської бібліотеки).

львів

Львів, історичне місто на заході України, відоме своєю багатою культурною спадщиною, приголомшливою архітектурою та яскравим мистецтвом. Заснований у 1256 році, він був перехрестям східно- та західноєвропейських впливів із сумішшю польських, австрійських та українських традицій. Старе місто міста, яке внесене до списку ЮНЕСКО, має бруковані вулиці, величні церкви та чарівні кафе. Львів також є великим культурним центром, де проводяться численні фестивалі, у тому числі знаменитий щорічний книжковий ярмарок і літературні заходи

про виставку

У Львові твори розміщені біля Сенсотеки, культурного хабу для інклюзивних проєктів, щоб підкреслити доступність і значимість простору. Крім того, роботи розташовані в навколишньому парку, що дозволяє відвідувачам побачити виставку під час спокійної прогулянки одним із знакових зелених куточків Львова.

Виставка ARTWP триватиме у Львові до червня 2026 року. Протягом цього часу Львівська муніципальна бібліотека організуватиме екскурсії під керівництвом українських митців для шкіл, закладів культури та різноманітних колективів. Ці екскурсії запропонують глибше ознайомитися з творами мистецтва та темами проєкту, забезпечуючи цікавий досвід для всіх відвідувачів.

про МИТЦІВ



Неллі Клос є і членкинею керівної групи, і мисткинею. З 2005 року вона займається літературою, видавничою справою та організацією заходів. Її досвід полягає в управлінні проектами, координації подій та комунікаціях.



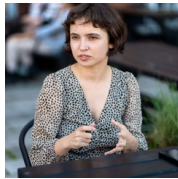
Анастасія Аврамчук – українська художниця та графічна дизайнерка, відома своїми обкладинками та ілюстраціями до богословських книг. Окрім своїх мистецьких досягнень, вона захоплена творчістю та художньою освітою для дітей.



Ростислав Кузик – поет, письменник, перекладач і артист-перформанс, відомий своїми поетичними збірками та подкастами. Творчий внесок Ростислава пропонує унікальний погляд на людський досвід під час конфлікту, сприяючи співпереживанню та розумінню через його мистецтво.



Катерина Міхаліцина – видатна українська письменниця, перекладачка, літературна редакторка, оглядачка, членкиня Українського ПЕН. Вона є авторкою понад 20 книжок для дітей і кількох збірок віршів, лауреаткою численних нагород.



Софія Ленартович – письменниця, художниця, перформер. Маючи освіту в галузі архітектури та містобудування Національного університету «Львівська політехніка», вона досліджує культурну спадщину через поезію та перформанс.



Катерина Алексєнко – креативна бібліотекарка із великим досвідом роботи з молоддю та цифровими рішеннями. Енергійна та допитлива природа Катерини використовує мистецтво, щоб розповідати переконливі історії та залучати спільноту.



Олег Криштопа – провідна постать сучасної української творчої nonfiction, автор восьми книжок, серед яких романи та літературні репортажі. Зараз він є кореспондентом «5 каналу України», а його останні роботи присвячені війні в Україні.

/ Дім

Ідея цього твору заснована на реальній і жахливій історії з України, яка легко може статися в багатьох інших частинах світу. Щоночі батьки близнюків сплять в окремих кімнатах, у кожного – по дитині, щоб підвищити шанси вижити, якщо у їх дім влучить ракета. Це карколомне рішення, яке ґрунтується на страху та невпевненості, глибоко шокує та зворушує нас. Як ми можемо зафіксувати таку історію в доповненій реальності?

Ми черпаємо натхнення у фільмі Ларса фон Трієра «Догвіль», де простір визначено білими лініями на землі. У нашому проєкті тато, мати та дитина були відскановані у 3D, щоб представити персонажів. Початкова концепція проста: анімувати сім'ю, яка розходиться по окремих кімнатах. Перший саундтрек поєднує музику, реальні звуки та співані колискові. Але перша спроба не вдається – як глядачі зрозуміють вагу рішення батьків розлучитися?

Окреслений будинок здається надто безособовим, тому ми додаємо паркетну підлогу, килими та плитку, щоб надати обстановці тепла. Друга спроба включає ще й тексти, щоб розповісти історію, але це також виявляється неефективним, ускладнює оповідь.

Далі ми вирішуємо написати діалог між батьками, де вони поетично висловлюють свої страхи, надії, запитання. Цей діалог записаний п'ятьма мовами, а для вдосконалення звукового оформлення проводяться подальші тести. Нарешті робиться мікс з оригінальною музичною композицією.

Шлях до створення «Дому» тривав дев'ять місяців, і кожен крок наближав нас до вловлення емоційної глибини та складності історії батьків.

У світі мистецтва більшість митців звикли керувати сольними проектами або, можливо, тісно співпрацювати з одним чи двома іншими. І співпраця часто може передбачати, що одна особа керує, а інші слідує її прикладу. Однак проєкт ARTWP зламав цю форму. Особливим цей проєкт робить не лише його амбітна мета творити у доповненій реальності на тему війни та миру, але й колективний процес, який розгортався під час створення цих робіт.

Багато митців у ARTWP звикли працювати самостійно або з невеликою знайомою командою. Але в цьому проєкті група об'єднала митців із найрізноманітніших дисциплін, багато з них зустрілися один з одним уперше. Це був мистецький експеримент, який кинув кожного учасника в невідоме – працювати разом з людьми з усієї Європи з різними творчими практиками та перспективами в новому спільному середовищі. І хоча кінцевий результат був ясним, те, як кожен твір мистецтва буде виглядати, звучати чи оживати, залишалося предметом обговорення. Творчий напрямок не був визначений одним лідером, а органічно розвивався завдяки співпраці групи.



Для багатьох це був новий досвід, а можливість побачити різні методи та підходи інших виявилася важливим джерелом натхнення. Як зазначив один учасник, *«зустріч митців з інших частин Європи була найважливішою частиною. Знати, як працюють інші, і надихатися методами один одного – це дуже корисно»*.

Однією з ключових викликів цього проєкту було збалансування індивідуального бачення та групової співпраці. Незважаючи на те, що кожен митець міг реалізувати власні ідеї та творчі імпульси, магія ARTWP відбувалася, коли ці ідеї поверталися до групи для вивчення, пояснення та розширення. Людині доводилося ділитися своїм мистецьким баченням, іноді відмовляючись від особистого бачення заради бачення групи.

Процес не обійшовся без проблем. Деякі учасники описали труднощі подолання творчих розбіжностей. Однак саме цей акт приєднання до групи та прихильності колективному процесу породив щось набагато потужніше, ніж те, що міг би досягнути будь-який митець поодиноці.

«Група стає чимось іншим, – пояснив один митець, – і тому може творити так, як це неможливо індивідуально. Це дивовижно. Сила та енергія, які створюються, коли ми разом, ось про що йдеться. Ось чому я роблю те, що роблю».

ARTWP також поставив перед своїми учасниками виклик у комунікаційному плані. Англійська була спільною мовою, але майже для всіх, хто брав участь, це була друга мова. Спочатку це було значною перешкодою. Митцям доводилося боротися з труднощами формулювання складних художніх ідей мовою, яка не була їхньою рідною. Однак у міру розвитку проєкту мова ставала меншою перешкодою. Команда знайшла спільну мову не лише через слова, а й через універсальну мову мистецтва.

Коли вони ділилися своєю роботою та ідеями, утворювалися глибші зв'язки. Довіра, яка зростає між учасниками, дозволила відкритий, шанобливий обмін, де кожен учасник міг зробити свій внесок у спільне бачення. *«Співпраця – це відкриття»*, – сказав один художник. *«Коли ти не впевнений у чомусь, ти маєш бути сміливим і продовжувати відкриватися»*.



У будь-якій спільній роботі одне з найскладніших завдань – знати, коли припинити відкриватися. У групі можливості безмежні, і звузити коло ідей і зосередитися на одному кінцевому напрямку може бути складно. Зрештою, співпраця – це баланс між відкритістю та можливістю вдосконалення. Для ARTWP цей акт балансування призвів до надзвичайних результатів. Митці навчилися не лише відкривати свої серця та розум, але й розпізнавати, коли настав час зосередитися на спільному баченні. *«Коли ви бачите, що хтось шанобливо приєднується до вас і каже: «Так, давайте з цим щось зробимо», це момент чарівництва»*. Це те, що робилося знову і знову в цьому проєкті.

ARTWP був не просто мистецьким проєктом про війну та мир; це було свідченням сили співпраці. Це показало, як, навіть коли процес важкий, відкриття себе іншим і довіра колективному баченню можуть призвести до неймовірних мистецьких проривів. Для залучених митців цей досвід не лише змінив їхнє бачення власної роботи, але й поглибив розуміння творчого потенціалу, який криється в колективних зусиллях.

Коли вони навчилися орієнтуватися в розбіжностях, відпустити его та прийняти невідоме, вони відкрили творчу енергію, яку ніколи не могли б реалізувати індивідуально. І, зрештою, ось що таке співпраця – створення чогось набагато більшого, ніж сума його частин.



/ зруйную стіну!

Ідея виникла в результаті спільної роботи в Козенці, покликаної розширити межі нашого мислення та можливості творів мистецтва, які ми створювали. Як ми можемо викликати відчуття колективу у творі, який переживається індивідуально? Нашою першою ідеєю було створити інтерактивний твір, де чим більше глядачів, тим більше розвиваються події. Незважаючи на те, що це було технічно можливо, ми швидко зрозуміли, що нам бракує часу, щоб вивчити та реалізувати необхідне складне програмування.

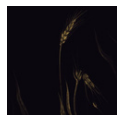
Тому ми вирішили працювати з техніками, які вже опанували, зокрема взаємодією між камерою глядача та твором мистецтва. На основі цього ми задумали стіну, яка символізує численні бар'єри, побудовані по всьому світу, щоб розділити людей, а також особисті обмеження, з якими ми всі стикаємося. Ідея полягала в тому, щоб зруйнувати цю стіну цеглинка за цеглинкою.

Колективний елемент, який спочатку уявлявся як участь аудиторії, тепер буде представлений у самому творі. Коли глядач розбиває цеглину, голоси звучать впевненіше, зрештою утворюючи хор, коли стіну розбивають. Ми записали учасників нашої команди та зібрали аудіозаписи від усіх бажаючих через соціальні мережі. Останній штрих визначав, що з'явиться, коли стіну буде зруйновано – малюнок, що символізує солідарність, виявлену лише через акт руйнування стіни.



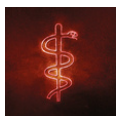
Троянська мушля

Доля людини, що при народженні мовби виймається з мушлі, рандомно отримує сценарій війни чи миру. А потім поступово відкриваються інші мушлі, які готують для людигни те, що чекатиме її у житті.



Гіркий спогад дитинства (Голодомор)

Бронзова статуя колись була звичайною українською дівчинкою, яка мріяла і сміялась, яка хотіла жити. Але її мрії і життя були перекреслені. Сьогодні вона — свідок злочинів, які вчинили з нею та її народом. Сьогодні вона розповість вам свою історію.



Доктори

Образ Посоху Асклепія ґрунтується на тексті клятви Гіппократа. Це клятва, яку складають лікарі, коли вони отримують кваліфікацію. В цій роботі слова клятви промовляє сама священна змія з грецького храму Асклепія, переплітаючись з голосами медиків, які працюють у зонах бойових дій по всій планеті.



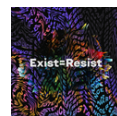
Обійми вічності

Час крутиться навколо людей? Або все навпаки? Від початку часів бажання зрозуміти час, наздогнати його, контролювати його, вбити його... марна трата часу



Зруйнуй стіну

Люди створили стільки стін, які їх розділяють... Зруйнуймо ці стіни!



Існувати=протидіяти

Опір — це вибір. Сьогодні ви можете спробувати зрозуміти, як це — робити вибір перед обличчям загрози. Протидіяти чи втікати. Зупинити загрозу чи відвернутись від неї. Діяти проти загрози чи дати діяти їй. Вибір за вами.



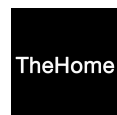
Камуфляж для миру

Сьогодні. З їхніх сорочок, з її сукні, її спідниці та його джемпера, його піджака та її майки, з їхнього одягу... Ми робимо СКАТЕРТИНУ, щоб запросити її, Його, ЇХ, УСІХ на спільний бенкет, щоб разом розділити МИР.



Оаза у дивній кімнаті

Ви знайшли оазу. Оазу, до якої кожен може увійти і знайти своє місце, стати на власні ноги. Це місце створене, щоб нагадати нам, наскільки важливими є мир, любов і свобода для усіх нас.



Дім

Від початку повномасштабної війни в Україні батько і мати сплять в окремих спальнях — кожен з дитиною, однією з двох близнюків. Тож якщо бомба влучить у їхній будинок або прилеглу територію, є шанс, що один з дітей і один з батьків виживуть.



Втрачений рай

Затримайте подих і пориньте у світ, якого більше немає... У дім наївної художниці Поліни Райко, який був її особистою галереєю і більше не є – зруйнований повинню після руйнування росією Каховської дамби.



Лагідний воїн

Всі поверхні та текстури створені на основі фотографій Олександра Аврамчука зі зруйнованих війною будівель з його рідної країни, України (Київ). Це проект про «м'яких» чоловіків і ніжну маскулінність на війні.



Натовп

Ніхто не є вільним, поки усі не є вільними. Ми говоримо про опір. Ми говоримо про хаос у світі. Ми говоримо про гноблення. Ми говоримо про звільнення. Ми говоримо про гідність. Прислухайтесь до наших голосів, які зростають і зростають, навіть якщо це лише шепіт. Ми говоримо про свободу.



Любов це прихисток

Заходьте в цей сховок. Залишайте сліди. Віднайдіть відчуття, знайомі з дитинства. Залишайтеся зі своїми кольорами любові, миру та єдності.



Тотем

Надія — це те, що робить людей людьми. Завдяки намірам і мріям люди можуть трансформувати сумну реальність у світле майбутнє. Ця робота запрошує долучитись до тотему надії. Витратити хвилину, щоб проявити турботу, любов і надію до інших людей.



Квіти війни

Раніше для українців квіти асоціювались з радістю. Тепер — із втратою: зараз українці частіше несуть квіти на цвинтарі — своїм загиблим. Але українці не розвчилися відчувати любов. Тепер у нас її навіть більше — разом із пам'яттю, яку ми плакаємо кожного дня.



Вітер змін

Одягніть свої навушники і станьте в центр. Для себе. Лише на мить. Подивіться вгору. Вітер прийшов, щоб оселитися в цьому творі мистецтва. Принісши те, що він знає. Як і ви. Слова, листя, шепіт.



Я пам'ятаю

Імерсивна арт-медитація про сором, руйнування, надію, страх та інші спогади й почуття, пов'язані з війною. Створіть власний досвід, гуляючи поміж привидів і відгомонів минулих і теперішніх конфліктів.



Час невинності

Діти живуть невинним і цікавим життям, але тінь війни робить їх жертвами конфліктів, яких вони не розуміють. Їхню гру перериває страх, а майбутнє затьмарюється втратою та травмою. Вони втрачають своє дитинство і стають символами безглуздості війни.

“

Це новий спосіб розуміння мистецтва – перед нами відкривається новий світ. *Барбара, Франція*

Я не сподівався використовувати свій телефон, щоб відчутти мистецтво. Я вже занадто часто користуюся телефоном. Але я помилився. Це був фантастичний мистецький досвід. *Янн, Франція*

Ви всі зробили дивовижну роботу з важливою та актуальною світовою проблемою. Давайте принесемо мир і любов у світ. *Сіка, Данія*

ІУ ці часи, коли єдиною впевненістю здається страх, побачити роботи, створені групою художників з різних країн, дає велику надію. *Стефанія, Італія*

Я мало знав про війну. Я багато чому навчився. *Емілі, Франція*

Дуже цікаві ідеї, і деякі справді вражаючі, розповідають історії нашого минулого і, сподіваюся, нашого майбутнього. *Юлія, Україна*

Навіть за допомогою мистецтва можна продемонструвати, як синергія може не лише створювати прекрасні твори, але й звертати увагу на теми, які іноді обговорюються поверхнево. *Франческа, Італія*

”

Наприкінці кожного семінару роботи тестувалися з публікою, а завершено виставку було відкрито в Данії та Франції в червні 2024 року та в Італії та Україні в липні 2024 року. Для більшості глядачів це був їхній перший досвід взаємодії з мистецтвом у доповненій реальності.

Виставка надала цікавий матеріал щодо теми, про яку багато хто раніше не задумувався. Це поєднувалося із зустріччю з мистецтвом на вулицях, які були їм дуже знайомі. Звичність простору у багатьох випадках долає початкове небажання використовувати нову технологію.



Перші дні цього проєкту, які почались за столиком у кафе, зараз здаються далеким спогадом. У певному сенсі мало що змінилося – війна, яка послужила поштовхом до проєкту, досі нищить Україну з щоденними новинами про смерть і звірства. Проте, поряд із цією похмурою реальністю, сам проєкт був надзвичайною подорожжю.

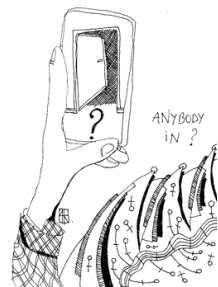
Для мене було великою честю співпрацювати з такими талановитими митцями з усієї Європи. «Сім'я» ARTWP перетворилася на мережу, яка охоплює весь континент, об'єднуючи людей, які глибоко усвідомили вплив війни на суспільство та окремих людей.

Подолання складних викликів принесло величезну винагороду, результатом чого став захоплюючий семінар щодо проєкту в Роскілле в травні 2024 року та виставки, які будуть у вільному доступі для громадськості в чотирьох країнах протягом наступних двох років. Відчуття виконаного завдання посилюється тим фактом, що ці зв'язки вже дають початок новим мистецьким проєктам. Ми раді розглянути можливість проведення цих виставок у інших містах Європи та поділитись потужними повідомленнями та високоякісними роботами з ще ширшою аудиторією.

Сподіваємось, ви зможете переглянути виставку. Ми дуже раді розповісти про свій досвід втілення цього проєкту. Якщо ви хочете дізнатися більше, будь ласка, зв'яжіться через веб-сайт за адресою <https://augmentedrealitytales.eu/>

Виснажена, але горда керівна група

Магалі Берруе Пітер Кемпбел Бенстед
Ренато Костабіле Неллі Клос
Мішель Медден / Луїза Леннон / Арендсе Іллум
вересень, 2024



Міжнародні мистецькі проекти важко започаткувати без фінансової підтримки низки установ. Основним спонсором цього проекту був Фонд «Креативна Європа», і ми вдячні ЄС, а особливо команді «Креативна Європа» за підтримку та поради. Ми також неймовірно вдячні всім місцевим, регіональним і національним спонсорам у кожній країні-партнері, які зробили цей проект можливим.

Дякуємо Національній галереї Козенци та її директорці Росані Баккарі, а також членкині ради муніципалітету Козенца з питань культури Антоніетті Коцца. І всьому персоналу Vuens Hus, Роскілле.

Особлива подяка також Якобу Скоте та команді Untold Garden за підтримку проекту ARTWP.



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
відомий для світу



Львівська
міська
рада



Loiret
votre Département



FONDAZIONE
CASSA DI RISPARMIO DI CALABRIA E DI LUCANIA



Funded by
the European Union



GOETHE
INSTITUT

Такі проекти не можуть працювати без великої кількості закулісної підтримки. Велике спасибі Луїзі Леннон, Маєві Руф'є, Арендсе Іллум, Ніні Лунд Вестердал і нашому фотографу та документалісту Олександрю Аврамчуку. І, звісно, малюку Андрію, який зберіг нас усіх у здоровому глузді.





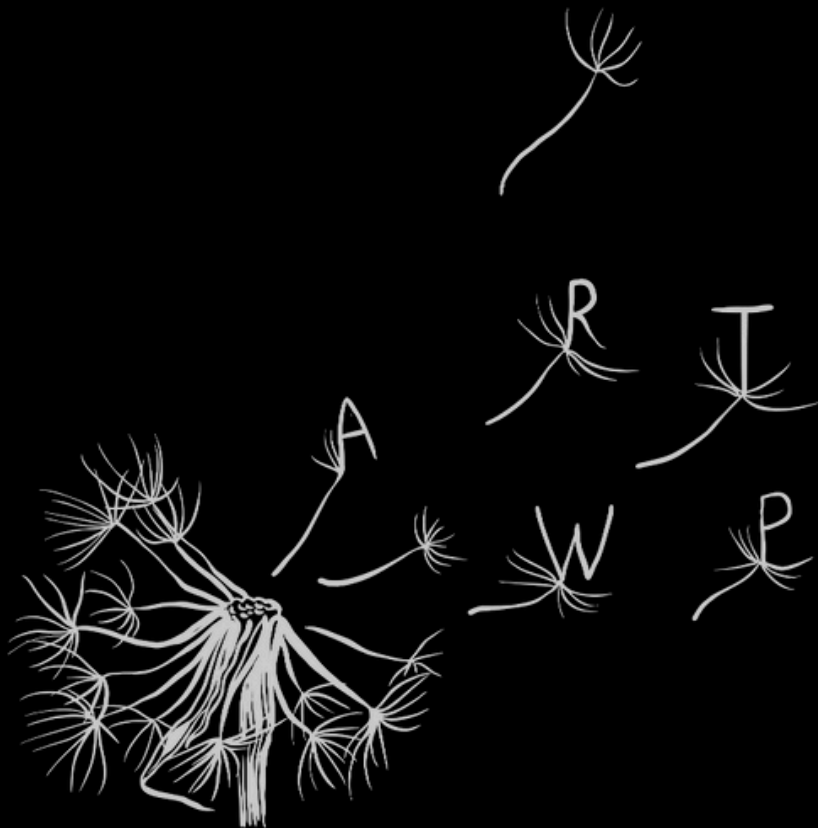
Щоб переглянути роботи,
потрібно завантажити додаток
Meadow на свій мобільний
телефон або планшет.
Перейдіть за цим посиланням,
щоб знайти правильну версію
для свого пристрою.



Зауважте, що ви можете
переглянути роботи, лише
перебуваючи в одній із чотирьох
країн. Будь ласка, дивіться
сторінки 16-25, щоб дізнатися
більше про точні місця виставки.

хочеш дізнатись більше? відвідайте наш веб-сайт:
<https://augmentedrealitytales.eu/>

оповідання у доповненій реальності про війну та мир /



данія / франція/ італія/ україна