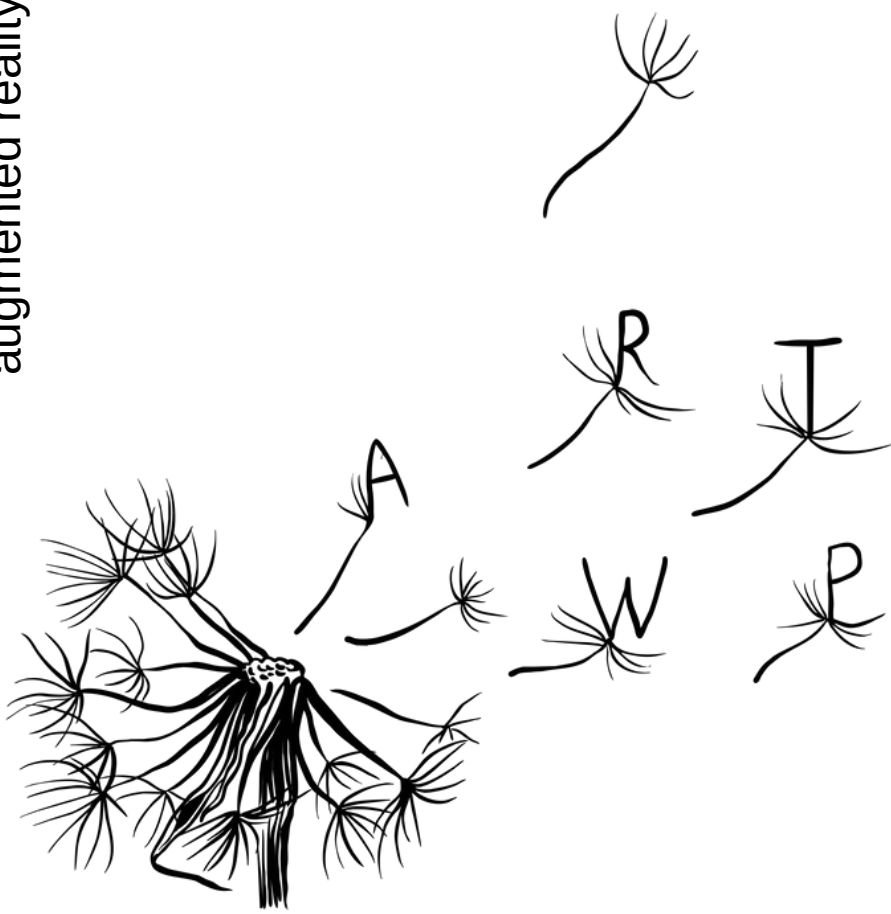


augmented reality tales of war and peace /



danimarca / francia / italia / ucraina



Prodotto da Michele Madden per
l'ARTWP Steering Group Settembre 2024
Copyright per immagini e contenuti trattati

Tutte le fotografie sono di Oleksandr Avramchuk,
salvo diversa indicazione

Tutte le altre immagini sono create dagli artisti ARTWP

Opera originale sulla copertina anteriore e
posteriore e questa pagina: Anastasyia Avramchuk

- pagina 5 introduzione
- pagina 6 cos'è AR
- pagina 8 opere d'arte ARTWP
- pagina 9 riflettori su / soft soldier
- pagina 10 guerra e comprensione artistica
- pagina 14 creando "lost paradise"
- pagina 15 consigli principali
- pagina 16 profilo del paese / danimarca
- pagina 18 profilo del paese / francia
- pagina 20 profilo del paese / italia
- pagina 24 profilo del paese / ucraina
- pagina 26 riflettori su / the home
- pagina 27 collaborazione / la magia della creatività collettiva
- pagina 31 riflettori su / breaking the wall
- pagina 32 elenco dettagliato delle opere d'arte
- pagina 34 cosa ne pensa il pubblico
- pagina 36 guardando indietro
- pagina 37 grazie

AR artwork: An Oasis in a Strange Room



Questa rivista monografica racconta la storia del progetto Augmented Reality Tales of War and Peace (ARTWP), creato in risposta all'invasione russa dell'Ucraina nel febbraio 2022.

Augmented Reality Tales of War and Peace è un progetto collaborativo di 18 mesi che ha riunito artisti provenienti da diversi background culturali e discipline artistiche. L'obiettivo era creare opere d'arte digitali di impatto utilizzando la tecnologia della realtà aumentata (AR), incentrate sui temi della guerra e della pace. Lavorando con questo mezzo all'avanguardia, il progetto ha cercato di evidenziare le complessità del conflitto e offrire nuove prospettive sulla pace attraverso una narrazione innovativa.

Il 24 febbraio 2022, il giorno in cui la Russia invase l'Ucraina, vecchi amici e colleghi dell'Associazione Culturale WoWiWo (WorldWideWords, Roskilde) in Danimarca e della Biblioteca Municipale di Leopoli in Ucraina si incontrarono in un piccolo bar in Danimarca. Di fronte alla notizia devastante, si chiesero come avrebbero dovuto reagire. Quel giorno, decisero di reagire con l'arma che conoscevano meglio: la loro arte.

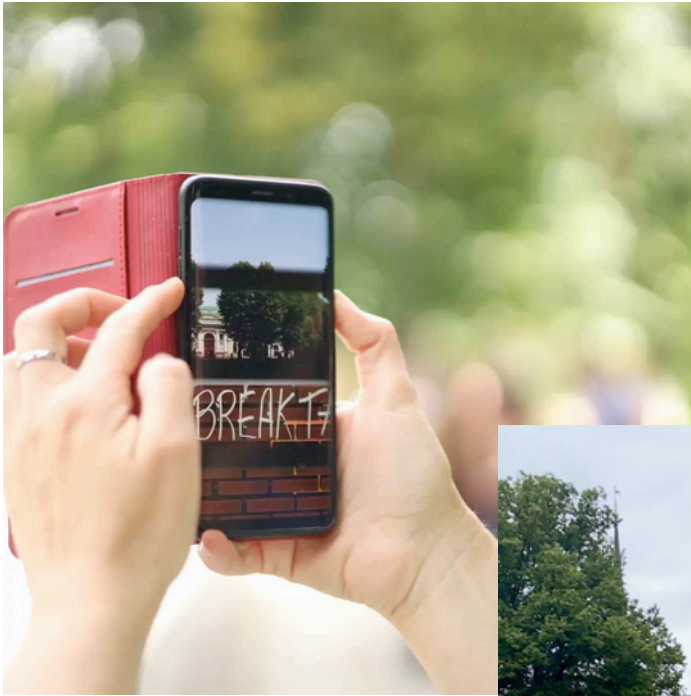
WoWiWo a Roskilde ha preso l'iniziativa e ha lavorato a stretto contatto con una rete più ampia di vecchi amici artisti, che presto sono diventati partner del progetto: Lviv Municipal Library (Ucraina), Les Fous de Bassin (Francia) e Associazione Oltrezona (Italia). Con un finanziamento principale da EU Creative Europe, il progetto si è svolto in un periodo di 18 mesi. Artisti di ogni paese hanno partecipato a workshop di persona, ciascuno della durata di due settimane, tenuti nei paesi partner.

Il progetto ha prodotto 20 opere d'arte di realtà aumentata che sono attualmente esposte in luoghi pubblici nei quattro paesi partecipanti, Danimarca, Francia, Italia e Ucraina, fino a giugno 2026.

La realtà aumentata (AR) sovrappone immagini, video, suoni o effetti generati dal computer al mondo reale quando vengono visualizzati tramite uno smartphone o un tablet. Utilizzando un'app AR, come l'app Meadow AR nel nostro caso, possiamo sovrapporre le nostre opere d'arte digitali agli spazi pubblici di una città, fondendo perfettamente il mondo virtuale e quello fisico.

In modo più poetico, la realtà aumentata libera sia gli artisti che il pubblico dai tradizionali confini di teatri, tele, cinema, gallerie e musei. Trasforma ogni angolo di una città in una potenziale tela, trasformando gli spazi urbani in installazioni artistiche interattive dove chiunque può interagire con la bellezza artistica e l'ispirazione.

Lavorando con la realtà aumentata, siamo stati in grado di collocare le opere d'arte multidisciplinari create durante questo progetto negli spazi pubblici delle nostre città partner. Ciò ha permesso al pubblico di vivere queste potenti storie sulla guerra e l'urgente necessità di pace con giustizia, direttamente tramite i loro smartphone o tablet.



L'ultima mostra ARTWP comprende 20 opere d'arte AR originali create in collaborazione da artisti in Europa. Le opere sono geolocalizzate, visualizzate tramite un telefono cellulare o un tablet e sono meglio apprezzate utilizzando delle cuffie. Questo perché ogni opera è composta da una serie di elementi, come illustrazioni, canzoni, suoni e molti sono attivati dall'utente che si muove nello spazio.

Le opere sono consapevolmente collocate in luoghi specifici in ogni città in modo che siano valorizzate o siano "in dialogo" con lo spazio circostante. Nel complesso, il corpus di opere parla dell'impatto personale e sociale della guerra, del desiderio di pace e sicurezza e di come il nostro mondo si muova a spirale tra questi stati. Ci sfida ad affrontare la realtà della convivenza con la guerra: come ti sentiresti se dovessi prendere una pistola e diventare un soldato? E passa dal profondo personale al collettivo più ampio; dalle decisioni quotidiane impossibili e strazianti che si devono prendere fino alla rabbia e alla necessità di protestare a livello globale.

Le opere possono essere visualizzate in qualsiasi ordine, poiché sono ciascuna a sé stante. Ma è probabile che tu veda delle connessioni tra di loro. Questa pubblicazione descrive le opere ed elenca dove puoi visualizzarle. Naturalmente, è difficile descrivere le opere d'arte AR a parole e immagini perché sono multisensoriali e attivate in tempo reale. Abbiamo fatto del nostro meglio in questa pubblicazione e speriamo che tu possa sperimentarle nella vita reale!

Per ulteriori informazioni consultare:
augmentedrealitytales.eu/



Illustrazione AR: Soldato morbido

/ soft soldier

L'origine di questo lavoro solleva molte domande. Vivendo nell'Europa occidentale nel 2023, non abbiamo sperimentato la guerra, né desideriamo farlo. Come combattiamo con le armi "soft"? Come resistiamo quando rifiutiamo i simboli tradizionali di mascolinità ed eroismo? Come combattiamo quando il dubbio risiede dentro di noi? Queste discussioni costituiscono il fondamento di questo lavoro.

A Beaugency c'è un monumento che onora i soldati caduti in entrambe le guerre mondiali. Durante il secondo workshop in Francia, abbiamo visitato questo monumento e abbiamo riflettuto sulla creazione di uno che glorifichi i soldati "soft", ovvero coloro che non hanno nulla a che fare con la guerra. Ma quale forma dovrebbe assumere il nostro monumento? Dovremmo includere delle parole sulla sua base per spiegare il concetto?

È stata scritta una poesia come tributo a questi "gentili guerrieri". Tuttavia, come potevamo garantire che il pubblico interagisse e leggesse le iscrizioni? Alla fine, abbiamo scelto di rimuovere la poesia dall'opera d'arte stessa, incorporandola invece come descrizione nell'app Meadow, consentendo al messaggio di vivere oltre il monumento fisico.

La percezione della guerra varia notevolmente a seconda della vicinanza ad essa. Che tu stia osservando da lontano o vivendo la realtà quotidiana di sirene antiaeree, attacchi missilistici e interruzioni di corrente, la tua posizione plasma la tua esperienza della guerra. Il progetto ARTWP ha riunito artisti di quattro paesi (Francia, Danimarca, Italia e Ucraina), ognuno con il proprio rapporto con la guerra. Ciò ha sollevato una sfida fondamentale per il progetto: come possono gli artisti lavorare insieme e produrre arte quando le loro esperienze sono così diverse? E le opere risultanti possono risuonare allo stesso modo in tutti questi paesi?

Il ruolo dell'artista

Nei paesi lontani da un conflitto, è facile per le persone distogliere lo sguardo. La natura lontana della violenza la fa sembrare irrilevante per la loro vita quotidiana. È qui che l'arte può svolgere un ruolo fondamentale: aprendo gli occhi e le menti di coloro che sono disconnessi dalla realtà della guerra. Gli artisti ucraini, consapevoli che i fatti spesso non riescono a rompere questa apatia, si rivolgono all'arte come linguaggio di comunicazione. *"Quando raccontiamo le nostre storie usando solo i fatti, a volte non funziona. I fatti sono terribili, quindi le persone non vogliono saperlo. Ma l'arte ci aiuta a essere compresi"*, ha spiegato un artista.

Il progetto ha assunto un significato più profondo quando Jakob Fälling, un artista danese, si è recato in Ucraina con Nelly Klos, una delle organizzatrici e artiste ucraine, per vedere in prima persona cosa significhi vivere all'ombra della guerra. *"Volevo esplorare l'amore e le relazioni, ciò che sperimentano le persone comuni"*, ha condiviso Jakob, riflettendo sul suo desiderio di comprendere il lato civile del conflitto. Da outsider, ha imparato a conoscere la guerra attraverso storie profondamente personali che hanno rivelato le complesse emozioni e le sfide della vita in una zona di guerra.

Attraverso queste conversazioni, un messaggio è emerso: non tutti devono essere in prima linea per dare un contributo significativo. Gli ucraini, come Nelly, avevano contribuito allo sforzo bellico nutrendo le persone nei centri per sfollati interni e aiutando gli altri a entrare in contatto con le reti di sicurezza, facendo ciò che potevano con le risorse a loro disposizione. Questo approccio enfatizzava l'azione individuale, ovvero fare ciò che si può, piuttosto che sentirsi paralizzati dall'idea che non sia abbastanza. Per Jakob, questa è stata una presa di coscienza liberatoria: *"Posso fare arte su questo. Posso parlare con le persone. Posso partecipare in modi che hanno senso per me"*. Questo cambiamento di prospettiva, da osservatore passivo a partecipante attivo, ha segnato un profondo cambiamento nella sua comprensione del suo ruolo di artista.

Sebbene l'arte possa aprire gli occhi delle persone e favorire la comprensione, persino gli artisti ne hanno riconosciuto i limiti. Un artista ucraino ha espresso frustrazione per la "morbidezza" del linguaggio dell'arte: *"L'arte non basta. Possiamo creare opere, ma sappiamo che non fermerà i proiettili. Tuttavia, continuiamo a creare perché ci aiuta a raccontare la nostra storia e a essere compresi"*. Nonostante i suoi limiti, l'arte rimane uno strumento cruciale per condividere storie personali, offrendo una finestra sul lato emotivo e umano del conflitto che i fatti da soli spesso non riescono a trasmettere.

Arte in diversi contesti

Una delle sfide più grandi del progetto è stata assicurarsi che l'arte potesse risuonare in contesti diversi. La mostra è esposta in quattro paesi: Francia, Danimarca, Italia e Ucraina, ognuno con realtà quotidiane diverse. Negli ambienti pacifici di Francia, Italia e Danimarca, le opere d'arte servono come promemoria del conflitto in corso altrove. Ma in Ucraina, dove la guerra è un'esperienza vissuta, la reazione alle opere d'arte sarà inevitabilmente più immediata e personale.

"Abbiamo due realtà diverse: chi vive in guerra e chi vive in pace", ha osservato un artista ucraino. La sfida di comunicare l'urgenza della guerra al pubblico di paesi pacifici è stata significativa, ma altrettanto complesso è stato il compito di presentare queste opere in Ucraina, dove alcuni elementi che potrebbero essere trascurati, ad esempio, in Danimarca potrebbero diventare fattori scatenanti per gli spettatori ucraini che vivono il trauma della guerra.

AR artwork: Crowd



Il processo di narrazione

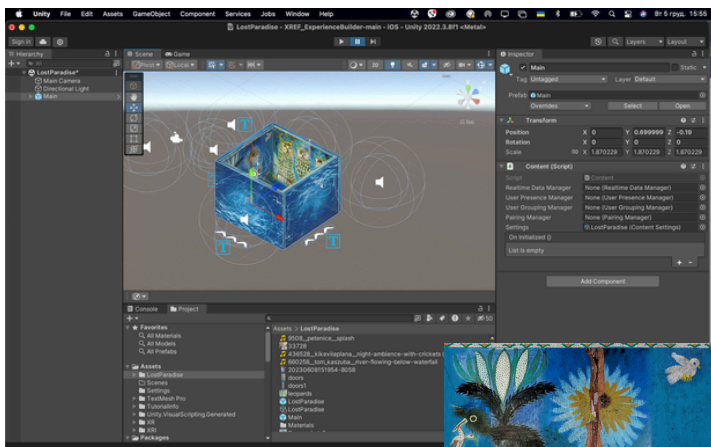
La creazione di queste opere d'arte richiedeva profonda collaborazione e fiducia. Gli artisti ucraini, già gravati dal trauma della guerra, a volte trovavano difficile raccontare le loro storie. Ci sono stati anche momenti in cui la comunicazione tra il gruppo più ampio, proveniente da diversi background culturali e livelli di comprensione, era tesa. Sono sorte incomprensioni e alcuni artisti ucraini si sono arrabbiati per quelle che consideravano formulazioni ingenua da parte dei loro colleghi artisti.

Tuttavia, col tempo, la fiducia è cresciuta. Gli artisti si ascoltavano a vicenda, a volte fraintesi ma di nuovo ascoltati. Gli artisti hanno iniziato a riconoscere il loro ruolo di mediatori, aiutando a colmare le lacune culturali e assicurando che le storie potessero essere comunicate efficacemente oltre i confini. Come ha osservato un artista ucraino, *"Non sempre sappiamo come parlare ai francesi o agli italiani in un modo che possa essere compreso. Abbiamo bisogno di mediatori che ci aiutino a comunicare queste storie"*.

Costruire relazioni attraverso l'arte

In definitiva, il progetto ARTWP riguardava la costruzione di relazioni tra artisti e tra l'artista e lo spettatore. Uno dei cambiamenti più profondi per i partecipanti francesi, italiani e danesi a questo progetto è stato acquisire una comprensione più profonda della realtà della guerra, non attraverso resoconti giornalistici o resoconti storici, ma attraverso connessioni personali con artisti ucraini che la stavano vivendo. Queste connessioni non sono state facili da creare, ma hanno prodotto opere d'arte potenti che hanno catturato le esperienze individuali e collettive della guerra.

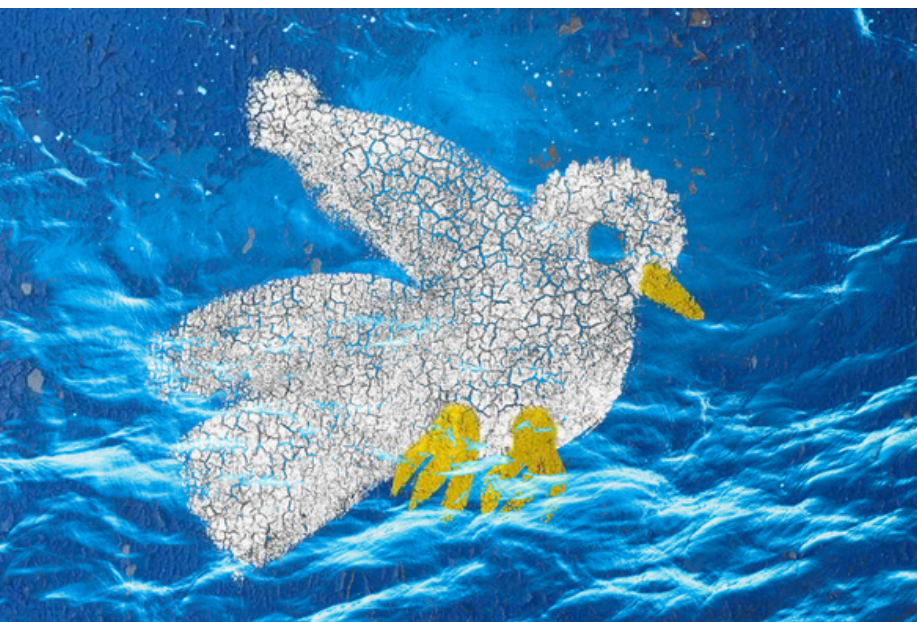
Nel profondo, questo progetto sottolinea l'importanza delle relazioni a lungo termine oltre i confini. L'arte da sola non può fermare le guerre, ma può promuovere empatia e comprensione. Collegando coloro che vivono in guerra con coloro che vivono in pace, ci ricorda che abbiamo tutti un ruolo da svolgere nel plasmare un mondo più pacifico.



Lost Paradise è un'opera basata sull'esperienza di un edificio e di un'arte che non esistono più. È la casa museo dell'artista ucraina naif Polina Rayko, nella provincia di Kherson, nell'Ucraina meridionale. L'edificio è stato distrutto dalle inondazioni in seguito alla distruzione della diga di Kakhovka da parte delle forze russe nel giugno 2023. Fai un respiro profondo e tuffati in.....



Lavoro originale di Polina Rayko (sopra). Programmazione e costruzione della casa virtuale in versione digitale (in alto). Parte dell'opera d'arte AR finale (sotto)



Supporto tecnico: assicurati di avere abbastanza supporto tecnico, è una cosa complicata in un mondo che cambia rapidamente. Hardware e software sono ugualmente importanti. Risparmiare su questo elemento porterà il progetto al fallimento.

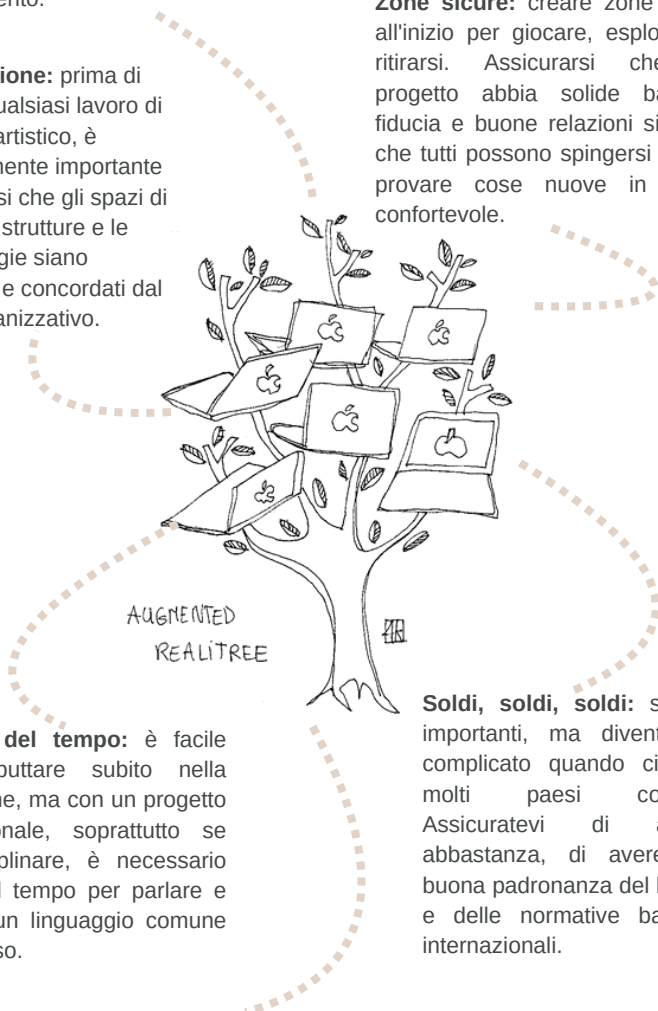
Preparazione: prima di iniziare qualsiasi lavoro di sviluppo artistico, è estremamente importante assicurarsi che gli spazi di lavoro, le strutture e le metodologie siano compresi e concordati dal team organizzativo.

Prenditi del tempo: è facile volersi buttare subito nella produzione, ma con un progetto internazionale, soprattutto se multidisciplinare, è necessario avere del tempo per parlare e stabilire un linguaggio comune e condiviso.

Sii flessibile: il mondo cambia rapidamente e le cose possono andare male. Sii preparato all'imprevisto e crea un po' di flessibilità nei tuoi piani

Zone sicure: creare zone sicure all'inizio per giocare, esplorare e ritirarsi. Assicurarsi che un progetto abbia solide basi di fiducia e buone relazioni significa che tutti possono spingersi oltre e provare cose nuove in modo confortevole.

Soldi, soldi, soldi: sempre importanti, ma diventa più complicato quando ci sono molti paesi coinvolti. Assicuratevi di averne abbastanza, di avere una buona padronanza del budget e delle normative bancarie internazionali.



World Wide Words

WoWiWo ha, come organizzazione, 13 anni di esperienza nella creazione e gestione di progetti di cooperazione artistica locale e transnazionale su larga e piccola scala in Danimarca. WoWiWo ha sede nella Roskilde Municipality Citizens Democracy House (Byens Hus), che ospita anche il collettivo di artisti "Ten Birds on the Roof", di cui WoWiWo è membro fondatore. Il direttore artistico, Peter Campbell Bensted, ha quasi cinquant'anni di esperienza in progetti socio-artistici sia maggiori che minori e ha guidato sia il progetto che il team danese. <https://www.facebook.com/worldwidewords>

Roskilde

Roskilde è l'antica capitale della Danimarca, situata non lontano da Copenaghen. Accanto al suo porto, il Museo delle navi vichinghe ospita imbarcazioni dell'XI secolo e un cantiere navale attivo. Al centro, la cattedrale gotica di Roskilde con le sue due guglie è il luogo di riposo dei re e delle regine danesi. Roskilde ha una lunga tradizione di sostegno alle iniziative artistiche e culturali ed è conosciuta in tutto il mondo per il Roskilde Rock Festival che si tiene ogni anno e per il museo all'aperto Land of Legends che ricrea la vita dell'età della pietra e dei vichinghi.

sulla mostra in corso

La mostra ARTWP sarà visitabile a Roskilde fino a giugno 2026. Maggiori informazioni su dove e come visitare la mostra sono disponibili presso Byens Hus (The City House), che si trova su Stændertorvet, la piazza proprio accanto alla cattedrale di Roskilde. Puoi trovarci anche su Googlemaps (cosa fare a Roskilde) e tramite la pagina Facebook di WorldWideWords.

WorldWideWords organizzerà visite guidate regolari per il pubblico, istituzioni educative e altre associazioni/organizzazioni durante il periodo della mostra. Se siete un gruppo e siete interessati a una visita guidata, vi preghiamo di contattarci.

a proposito degli artisti



Peter Campbell Bensted è il direttore artistico di WorldWideWords ed è regista teatrale, drammaturgo, attore e poeta. Oltre alla sua responsabilità per il coordinamento generale del progetto, ha anche creato un'opera d'arte personale per ARTWP basata sul lavoro dei medici in guerra.



Jakob Fälling è un giornalista esperto e visual storyteller con due decenni di esperienza nella narrativa non-fiction. La sua padronanza degli strumenti digitali e l'approccio giornalistico hanno aggiunto grande profondità al progetto ARTWP, fondendo la narrazione investigativa con l'arte visiva.



Keith Lim ha perseguito per 20 anni un'esplorazione interdisciplinare, fondendo informatica, psicologia e arti performative. La sua passione risiede nell'integrazione di nuove tecnologie con pratiche immersive e somatiche per creare esperienze interattive che coinvolgano profondamente i partecipanti. Keith ha guidato il lavoro di sviluppo AR.



Maloubumbum ha studiato alla Scuola per giornalisti danese/Accademia reale olandese d'arte. È una formidabile artista visiva e digitale con capacità tecniche/competenze artistiche che hanno arricchito il progetto con prospettive uniche, narrazioni visivamente accattivanti e innovazione digitale.



Frederik Bang Nielsen disegna da quando riesce a ricordare. Ha iniziato con carta e matita, ora disegna digitalmente. Ha studiato all'Artist Foundation Course (BGK) a Roskilde, dove ha esplorato diverse nuove forme d'arte come la modellazione 3D, che lo hanno portato alla sua avvincente opera d'arte AR.



les fous de bassan!

Les fous de bassan! è una compagnia teatrale il cui lavoro si concentra in due direzioni: creazioni teatrali contemporanee e azioni culturali con diversi pubblici, in particolare nelle aree rurali. Sia le creazioni teatrali che le azioni culturali danno il posto d'onore alle parole che rivelano il tempo presente e le sue aspirazioni, aprendosi al contempo ad altre discipline artistiche. La direttrice artistica, Magali Berruet, ha una grande comprensione del lavoro con i giovani, oltre a essere specializzata nella creazione di progetti artistici che riuniscono comunità rurali e urbane. <http://www.lesfousdebassan.org>

L'ospitalità del progetto ARTWP in Francia è stato implementato in collaborazione con Les Mille Univers, tipografie artistiche e culturali. <https://mille-univers.net/>

région Centre-Val de Loire (Beaugency-Bourges)

La regione Centre-Val de Loire è una regione francese situata a sud-ovest di Parigi. È una regione prevalentemente agricola attraversata da numerosi fiumi, in particolare la maestosa Loira. È anche una regione con un patrimonio edilizio eccezionale. Sia a Bourges che a Beaugency, le due città che hanno ospitato il progetto ARTWP, la storia può essere letta passeggiando per la città: vicoli medievali, una abbazia, una cattedrale, un castello e residenze borghesi caratterizzano il paesaggio. Mentre il passato è molto presente qui, la regione guarda anche al futuro, in particolare attraverso il suo gusto per la cultura contemporanea e d'avanguardia. Nel 2028, Bourges sarà la Capitale europea della cultura.

sulla mostra in corso

La mostra sarà visibile a Beaugency fino a giugno 2026. Les fous de bassan! contribuirà a darle vita attraverso le sue numerose partnership con scuole locali, centri sociali, servizi culturali, uffici turistici, ecc.

a proposito degli artisti



Magali Berruet è un'artista poliedrica che eccelle anche come regista, attrice e fisarmonicista. La sua leadership visionaria assicura innovazione arricchendo le sue espressioni artistiche con profondità e creatività.



Éléonore Gond alias “Léo” è una straordinaria tuttofare. Si diletta a infondere poesia nella sostanza delle parole tanto quanto nei raggi di luce. Si dedica con tutto il cuore ai progetti, affrontandoli con determinazione e con la sua gamma completa di competenze.



Andy Kraft le sue mostre sono scenografie e installazioni immersive progettate per coinvolgere gli spettatori in discussioni. Utilizzando parole e disegni, e ogni combinazione intermedia, la sua arte è impegnata nel dialogo..



Shoï è un musicista e artista pionieristico dal 1989, che esplora diverse espressioni, dalla parola parlata alle improvvisazioni e colonne sonore di rumore industriale-sperimentale. Shoï continua a ispirare attraverso i suoi paesaggi sonori eclettici e immersivi.

OltreZona

Associazione OltreZona

L'Associazione OltreZona è stata responsabile di molte attività artistiche innovative nella regione Calabria, soprattutto in collaborazione con altre attività artistiche in vari campi. Negli ultimi anni ha, in particolare, organizzato due festival, "Incontri Possibili", ideato dal direttore artistico Renato Costabile, che ha trascorso molti anni lavorando con iniziative artistiche basate sull'incontro tra artisti con diversi background culturali e artistici e "Cosa vuoi che sia una Canzone", una rassegna con importanti cantautori italiani, il direttore artistico dell'Associazione OltreZona Renato Costabile ha guidato il team italiano.

Cosenza

Cosenza è una città di oltre 60.000 abitanti, situata in Calabria, nell'estremo sud dell'Italia. Ha origini molto antiche (VIII secolo a.C.) e per questo, accanto a strutture abbastanza moderne, rimane l'antico centro storico, dove hanno ancora sede attività artistiche, come il Teatro Rendano. La Galleria Nazionale ha sede nel centro storico, in un antico palazzo restaurato, già sede del carcere e del tribunale, ed è qui che si è svolto il workshop italiano nel febbraio 2024.

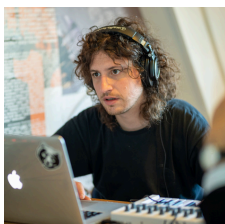
sulla mostra in corso

Nella collocazione delle opere a Cosenza abbiamo scelto di avere le opere sia nel centro storico che nella via più importante della città nuova. Abbiamo iniziato posizionandone alcune in uno dei cortili della Galleria Nazionale (Palazzo Arnone) non solo perché questo è il museo più importante di Cosenza ma anche perché tutti gli artisti vi hanno lavorato molto bene nel mese di febbraio 2024 e ci è sembrato giusto iniziare il nostro percorso da qui. Sempre nel centro storico abbiamo scelto come location Piazza Duomo e gli antichi giardini comunali. Abbiamo poi posizionato tutte le opere (in modo che gli utenti potessero vederle tutte con una passeggiata) nella via più importante della città (Corso Mazzini con un percorso che va dal Palazzo del Municipio a Piazza Bilotti), via che dagli anni '50 in poi è stata la via del passeggio e dello shopping ma che da qualche anno è diventata un vero e proprio museo a cielo aperto con sculture, tra gli altri, di Modigliani, Dalì, De Chirico e Rotella.

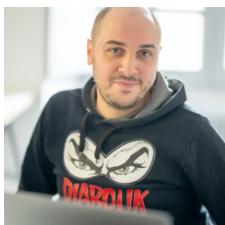
a proposito degli artisti



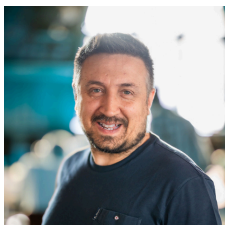
Renato Costabile opera nei settori della musica, del teatro e della danza dal 1976. In questi settori si è occupato principalmente di produzione, organizzazione, comunicazione e formazione. Negli ultimi anni è stato Direttore Artistico di alcuni festival musicali.



Mario Lo Polito è un musicista di formazione classica specializzato in batteria e percussioni jazz, con oltre 15 anni di esperienza nella musica dal vivo, nell'insegnamento e nella produzione musicale. Il suo contributo principale è stata la sua abilità come compositore a 360 gradi, oltre ogni confine stilistico.



Francesco Vitari non è solo un musicista di talento, ma anche un insegnante con una propria scuola di musica. La sua dedizione nel promuovere la creatività e la sua profonda passione per la musica arricchiscono lo spirito collaborativo di ARTWP, portando armonia e profondità nel lavoro.



Gianpaolo Palumbo è specializzato in linguaggi multimediali ed è rinomato per la sua competenza nel video mapping e nella scenografia virtuale. I suoi innovativi progetti di scenografie per spettacoli teatrali e performance dal vivo offrono esperienze visive dinamiche al pubblico di tutto il mondo.



Simone Puntillo è un artista versatile profondamente immerso nella musica, nella scrittura e nelle arti audiovisive. La sua capacità di evocare emozioni attraverso varie arti e di integrare diversi elementi artistici aggiunge profondità e ricchezza all'esplorazione del progetto.



Dino Pellegrino è un artista visivo autodidatta che esplora diverse forme d'arte, grafica analogica, scultura, installazione, performance. Il suo impegno per la sostenibilità si riflette nell'uso di materiali riciclati e in un approccio innovativo.



Natale Filice è professore universitario. Ha diretto diverse opere e drammi e ha scritto testi teatrali e libretti per opere. Come attore, ha lavorato per numerose compagnie. Negli ultimi anni, ha progettato diverse scenografie virtuali.



Aldo Mella è un contrabbassista e bassista elettrico, compositore, arrangiatore e docente. Le sue prime esperienze sono state nella musica rock durante gli anni '70. Nel corso degli anni è stato attivo nell'ambiente jazz collaborando con musicisti in tutto il mondo.



Valerio Massimo Filice è un regista freelance e scenografo virtuale. Laureato in produzione cinematografica presso l'University for the Creative Arts (UCA). Ha esperienza nel montaggio video e nel compositing di documentari, cortometraggi, trailer, reel e contenuti per i social media.



Photo: Dino Pelligrino



Biblioteca municipale di Lviv

La Biblioteca municipale di Lviv ha saldamente al centro della sua agenda l'arte e la cultura, e in particolare la letteratura. La Biblioteca ha collaborato strettamente con il Festival internazionale della letteratura di Lviv (il più grande festival letterario dell'Europa orientale) per molti anni, ospitando numerosi eventi e offrendo agli studenti la possibilità di incontrare un'ampia gamma di scrittori e poeti internazionali. La Biblioteca è particolarmente interessata agli aspetti digitali del progetto ARTWP che consentiranno ai cittadini, in particolare ai giovani, di seguire l'interfaccia tra forme artistiche digitali e più tradizionali. Nelly Klos (responsabile del progetto) e Vasyl Kmet (direttore della Biblioteca) hanno guidato il team ucraino.

Lviv

Lviv, città storica nell'Ucraina occidentale, è nota per il suo ricco patrimonio culturale, la sua architettura mozzafiato e la sua vivace scena artistica. Fondata nel 1256, è stata un crocevia di influenze europee orientali e occidentali, con una miscela di tradizioni polacche, austriache e ucraine. La Città Vecchia, patrimonio dell'UNESCO, presenta strade acciottolate, grandi chiese e affascinanti caffè. Lviv è anche un importante centro culturale, che ospita numerosi festival, tra cui la sua famosa fiera annuale del libro ed eventi letterari.

sulla mostra in corso

A Lviv, le opere d'arte sono situate vicino alla Sensoteka, un centro culturale per progetti inclusivi, per enfatizzare l'accessibilità e il significato dello spazio. Inoltre, le opere sono posizionate nel parco circostante, consentendo ai visitatori di vivere la mostra durante una tranquilla passeggiata attraverso una delle aree verdi iconiche di Lviv. La mostra ARTWP sarà esposta fino a giugno 2026. Durante questo periodo, la Biblioteca comunale organizzerà visite guidate condotte da artisti ucraini per scuole, istituzioni culturali e vari gruppi. Questi tour offriranno una visione più approfondita delle opere d'arte e dei temi del progetto, offrendo un'esperienza coinvolgente per tutti i visitatori.

a proposito degli artisti



Nelly Klos è sia membro del gruppo direttivo che artista. È coinvolta in letteratura, editoria e organizzazione di eventi dal 2005. La sua competenza risiede nella gestione di progetti, nel coordinamento di eventi e nella gestione delle comunicazioni.



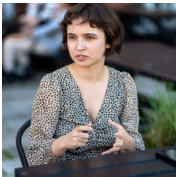
Anastasyia Avramchuk è un'artista visiva e graphic designer ucraina acclamata per le sue copertine e illustrazioni per libri teologici. Oltre ai suoi successi artistici, è appassionata di creatività e educazione artistica per bambini.



Rostyslav Kuzyk è un poeta, scrittore, traduttore e artista performativo noto per le sue raccolte di poesie e podcast. I contributi creativi di Rostyslav offrono una prospettiva unica sull'esperienza umana in tempi di conflitto, promuovendo empatia e comprensione attraverso la sua arte.



Kateryna Mikhalitsyna è una scrittrice, traduttrice, curatrice letteraria, editorialista e membro del PEN ucraino. È autrice pluripremiata di oltre 20 libri per bambini e di diverse raccolte di poesie.



Sophia Lenartovych è una scrittrice, artista e performer. Con un background in architettura e pianificazione urbana presso la Lviv Polytechnic National University, esplora il patrimonio culturale attraverso la poesia e la performance.



Kateryna Alekseenko è una bibliotecaria creativa con una vasta esperienza di lavoro con i giovani e soluzioni digitali. La natura energica e curiosa di Kateryna usa l'arte per raccontare storie avvincenti e coinvolgere la comunità.



Oleg Kryshchyn è una figura di spicco nella saggistica creativa ucraina contemporanea e autore di otto libri, tra cui romanzi e reportage letterari. Attualmente corrispondente principale per il Canale 5 dell'Ucraina, il suo lavoro recente si concentra sulla guerra in Ucraina.

/ The Home

L'idea di questo lavoro si basa su una storia ucraina vera e straziante che potrebbe facilmente verificarsi in molte altre parti del mondo. Ogni notte, i genitori di gemelli dormono in stanze separate, ognuno con un bambino, per aumentare le possibilità di sopravvivenza in caso di un missile. Questa decisione straziante, radicata nella paura e nell'incertezza, ci sconvolge e ci commuove profondamente. Come possiamo catturare una storia del genere nella realtà aumentata?

Ci siamo subito ispirati al film *Dogville* di Lars Von Trier, in cui gli spazi sono definiti da linee bianche sul terreno. Nel nostro progetto, un padre, una madre e un bambino saranno scansionati in 3D per rappresentare i personaggi. Il concetto iniziale è semplice: animare la famiglia che si trasferisce in stanze separate. Viene composta una prima colonna sonora, che fonde musica, suoni reali e ninne nanne cantate. Ma il primo tentativo fallisce: come potrà il pubblico comprendere il peso della decisione dei genitori di separarsi?

La casa delineata sembra troppo impersonale, quindi aggiungiamo pavimenti in parquet, tappeti e piastrelle per dare calore all'ambiente. Un secondo tentativo include testi incorniciati all'interno della casa per raccontare la storia, ma anche questo si rivela inefficace, complicando la narrazione.

Poi decidiamo di scrivere un dialogo tra i genitori, in cui esprimono poeticamente le loro paure, speranze e domande. Questo dialogo viene registrato in cinque lingue e vengono condotti ulteriori test per perfezionare il sound design. Infine, viene realizzato un mix con la composizione musicale originale. Il viaggio per creare *The Home* dura nove mesi, e ogni passo ci avvicina alla cattura della profondità emotiva e della complessità della storia dei genitori.

Nel mondo dell'arte, la maggior parte degli artisti è abituata a gestire progetti da solista, o forse a lavorare a stretto contatto con una o due persone. E la collaborazione può spesso comportare che una persona governi la nave mentre altre la seguono. Tuttavia, il progetto ARTWP ha rotto questo schema. Ciò che ha reso speciale questo progetto non è stato solo il suo ambizioso obiettivo di creare opere d'arte in realtà aumentata sul tema della guerra e della pace, ma il processo collettivo che si è svolto nella creazione di tali opere.

Molti artisti di ARTWP erano abituati a lavorare da soli o con un piccolo team familiare. Ma in questo progetto, il gruppo ha riunito creatori provenienti da un'ampia varietà di discipline, molti dei quali si incontravano per la prima volta. Si è trattato di un esperimento artistico che ha gettato ogni partecipante nell'ignoto, lavorando insieme a persone provenienti da tutta Europa con diverse pratiche e prospettive creative in un nuovo medium condiviso. E mentre il risultato finale era chiaro, come ogni opera d'arte sarebbe apparsa, suonata o avrebbe preso vita era interamente oggetto di discussione. La direzione creativa non è stata stabilita da un singolo leader, ma si è evoluta organicamente attraverso la collaborazione del gruppo.



Per molti, questa è stata una nuova esperienza, e la possibilità di assistere ai diversi metodi e approcci degli altri si è rivelata una fonte vitale di ispirazione. Come ha riflettuto un artista, *"L'incontro di artisti provenienti da altre parti d'Europa è stata la parte più importante. Sapere come lavorano gli altri ed essere ispirati dai metodi degli altri è molto gratificante"*.

Una delle dinamiche chiave di questo progetto è stata quella di bilanciare la visione individuale con la collaborazione di gruppo. Mentre ogni artista poteva perseguire le proprie idee e impulsi creativi, la magia di ARTWP si è verificata quando quelle idee sono state riportate al gruppo per essere esplorate, spiegate e ampliate. L'individuo ha dovuto condividere la propria visione artistica, a volte rinunciando alla proprietà personale per il bene superiore della visione del gruppo.

Il processo non è stato privo di sfide. Alcuni membri hanno descritto la difficoltà di superare i disaccordi creativi. Tuttavia, è stato proprio questo atto di restare con il gruppo e impegnarsi nel processo collettivo che ha dato origine a qualcosa di molto più potente di ciò che un singolo artista avrebbe potuto realizzare da solo.

"Il gruppo diventa qualcos'altro", ha spiegato un artista, "e quindi può creare in un modo che non è possibile individualmente. È incredibile. La potenza e l'energia che si creano quando siamo insieme, ecco di cosa si tratta. Ecco perché faccio quello che faccio".

ARTWP ha anche posto una sfida per i suoi partecipanti in termini di comunicazione. L'inglese era la lingua comune, ma per quasi tutti i era la seconda lingua. All'inizio, questo ha rappresentato una barriera significativa. Gli artisti hanno dovuto confrontarsi con la difficoltà di articolare idee artistiche complesse in un'altra lingua. Ma , con l'avanzare del progetto, il gruppo ha trovato un terreno comune non solo attraverso le parole, ma attraverso il linguaggio universale dell'arte.

Mentre condividevano il loro lavoro e le loro idee, si sono formate connessioni più profonde. La fiducia che è cresciuta tra i partecipanti ha consentito scambi aperti e rispettosi, in cui ogni membro poteva contribuire alla visione collettiva. *"La collaborazione è tutta una questione di apertura", ha affermato un artista. "Quando non sei sicuro delle cose, devi essere coraggioso e continuare ad aprirti"*.



Detto questo, in qualsiasi sforzo collaborativo, uno dei compiti più difficili è sapere quando smettere di aprirsi. In un gruppo, le possibilità sono infinite e può essere una sfida restringere le idee e concentrarsi su un'unica direzione finale. In definitiva, la collaborazione riguarda l'equilibrio tra apertura e capacità di perfezionamento. Per ARTWP questo atto di bilanciamento ha portato a risultati straordinari. Gli artisti hanno imparato non solo ad aprire i loro cuori e le loro menti, ma anche a riconoscere quando era il momento di concentrarsi su una visione condivisa. *"Quando trovi qualcuno che si unisce a te rispettosamente e dice, 'sì, facciamo qualcosa con questo', è un momento di magia"*. È qualcosa che è stato fatto più e più volte in questo progetto.

ARTWP era più di un semplice progetto artistico su guerra e pace; era una testimonianza del potere della collaborazione. Ha mostrato come, anche quando il processo è difficile, restare uniti al gruppo, aprirsi agli altri e avere fiducia nella visione collettiva può portare a incredibili scoperte artistiche. Per gli artisti coinvolti, questa esperienza non solo ha cambiato il modo in cui vedevano il proprio lavoro, ma ha anche approfondito la loro comprensione del potenziale creativo che risiede nello sforzo collettivo.

Mentre imparavano a gestire le differenze, a lasciar andare gli ego e ad abbracciare l'ignoto, hanno sbloccato un'energia creativa che non avrebbe mai potuto essere realizzata individualmente. E alla fine, è proprio questo che significa collaborazione: creare qualcosa di molto più grande della somma delle sue parti.



/ Breaking the Wall

Questo lavoro è nato da un esercizio collaborativo a Cosenza, progettato per espandere i confini del nostro pensiero e le possibilità delle opere d'arte che stavamo creando. Come possiamo evocare un senso di collettività in un'opera che viene vissuta individualmente? La nostra prima idea è stata quella di creare un'opera interattiva in cui più spettatori ci sono, più l'opera si evolve. Sebbene tecnicamente fattibile, ci siamo resi conto rapidamente che ci mancava il tempo per imparare e implementare la complessa programmazione richiesta.

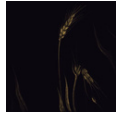
Pressati dal tempo, abbiamo deciso di lavorare con tecniche che già padroneggiavamo, in particolare l'interazione tra la telecamera dell'osservatore e l'opera d'arte. Da qui, abbiamo concepito un muro, che simboleggia le numerose barriere costruite in tutto il mondo per dividere le persone, così come i limiti personali che tutti affrontiamo. L'idea era di distruggere questo muro, mattone dopo mattone.

L'elemento collettivo, inizialmente immaginato come partecipazione del pubblico, sarebbe ora rappresentato all'interno dell'opera stessa. Quando ogni spettatore rompe un mattone, una voce si alza, formando infine un coro mentre il muro viene smantellato. Abbiamo registrato i membri del nostro team e raccolto contributi da partecipanti volontari tramite i social media. Il tocco finale è stato determinare cosa sarebbe emerso una volta distrutto il muro: un disegno che rappresenta la solidarietà, rivelato solo attraverso l'atto di abbattere il muro.



Trojan shell

Il destino dell'uomo, che nascendo, come da un guscio, viene al mondo in uno scenario di guerra o pace e poi continua progressivamente ad aprire altri gusci che a loro volta si schiudono mostrandogli cosa lo attende nella vita.



The Bitter Memory of Childhood

La statua di bronzo era una volta una normale ragazza ucraina che sognava e rideva, che voleva vivere. Ma i suoi sogni e la sua vita sono stati cancellati. Oggi è testimone dei crimini commessi contro di lei e il suo popolo. Oggi vi racconterà la sua storia.



Doctors

Doctors si basa sui testi umanitari del giuramento di Ippocrate. Qui, le parole del giuramento stesso sono pronunciate dal serpente sacro del tempio greco di Asclepio e sono intrecciate con le voci dei professionisti medici che lavorano in aree di guerra in tutto il pianeta.



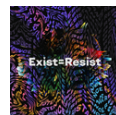
Eternity's embrace

Il tempo ruota attorno alle persone? O è il contrario? Fin dall'alba dei tempi, il desiderio di comprendere il tempo, di raggiungerlo, di controllarlo, di ucciderlo... uno spreco di tempo



Breaking the Wall

Gli esseri umani hanno creato così tanti muri che separano le persone... Abbatti il muro! L'occhio, la fotocamera, sul tuo dispositivo è il tuo strumento.



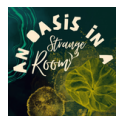
Exist=Resist

La resistenza è una scelta. Oggi puoi provare a capire cosa significa fare una scelta di fronte a una minaccia. Resistere o fuggire. Fermare la minaccia o voltarle le spalle. Agire contro la minaccia o lasciarla agire. La scelta è tua.



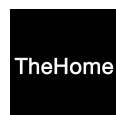
Camouflage for peace

Oggi. Dalle loro camicie, dal suo vestito, dalla sua gonna e dal suo maglione, dalla sua giacca e dalla sua maglia, dai loro vestiti... Stiamo realizzando una TOVAGLIA per invitare Lei, Lui, Loro, TUTTI a un banchetto universale per condividere insieme la PACE.



An oasis in a strange room

Hai trovato l'oasi. Un'oasi dove tutti possono entrare e trovare il loro posto, stare in piedi sulle proprie gambe. Costruita per ricordarci quanto la pace, l'amore e la libertà siano essenziali per la nostra umanità.



The home

Dall'inizio della guerra in Ucraina, una madre e un padre dormono in camere separate, ognuno con uno dei loro gemelli. Quindi, se una bomba colpisce la loro casa o la zona circostante, c'è la possibilità che uno dei bambini e uno dei genitori sopravvivano.



Lost paradise

Fai un respiro profondo e immergiti in un mondo che non c'è più. Nella casa dell'artista naif Polina Rayko, che era la sua galleria personale e non c'è più, distrutta dalle inondazioni per la distruzione russa della diga di Kakhovka..



Soft soldier

Un omaggio agli uomini teneri e alla loro mascolinità accondiscendente di fronte alle nuove sfide della guerra



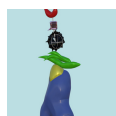
Crowd

Nessuno è libero finché tutti non sono liberi. Parliamo di resistenza. Parliamo del caos del mondo. Parliamo di oppressione. Parliamo di liberazione. Parliamo di dignità. Ascoltate le nostre voci mentre si alzano e si alzano, anche se sono solo un sussurro. Stiamo parlando di libertà.



Love is a shelter

Entra in questo rifugio. Lascia tracce. Ritrova il tuo stato infantile. Resta con i tuoi colori di amore, pace e unità.



Totem

La speranza è ciò che rende umana la razza umana. Con intenzioni e sogni le persone possono trasformare tristi realtà in un futuro più luminoso. Questo lavoro è un invito a unirsi al totem della speranza.



WarFlowers

In passato, per gli ucraini, i fiori erano associati alla gioia. Ora, sono associati alla perdita: attualmente, gli ucraini portano più spesso fiori al cimitero, per i loro caduti.



WindOWChange

Indossa le cuffie e mettiti al centro. Per te stesso. Solo per un momento. Guarda in alto. Il vento è venuto a prendere residenza in questa opera d'arte. Con ciò che sa, così come te. Parole, foglie, sussurri.



I remember

Meditazione artistica immersiva su vergogna, distruzione, speranza, paura e altri ricordi e sentimenti che emergono dalla guerra. Crea la tua esperienza camminando tra i fantasmi e le risonanze dei conflitti passati e presenti.



Time of Innocence

I bambini vivono vite innocenti e curiose, ma l'ombra della guerra li rende vittime di conflitti che non comprendono.



EverybodyEvery1

Ognuno ha un corpo. Ognuno è qualcuno. Eppure a volte, quando leggiamo e sentiamo numeri di persone, dimentichiamo cosa significa un numero. La vita è sacra. Cadiamo tutti dallo stesso albero. Noi, gli artisti, abbiamo disegnato tracce di noi stessi usando strumenti VR.

“

È un nuovo modo di intendere l'arte: un nuovo mondo si apre davanti a noi. *Barbara, Francia*

Non vedevo l'ora di usare il mio telefono per sperimentare l'arte. Uso già troppo il mio telefono. Ma mi sbagliavo. Questa è stata una fantastica esperienza artistica. *Yann, Francia*

Lavoro incredibile che avete fatto tutti con un problema mondiale importante e attuale. Portiamo pace e amore al mondo. *Sika, Danimarca*

In questi tempi in cui l'unica certezza sembra essere la paura, vedere le opere realizzate da un gruppo di artisti di diverse nazioni dà una grande speranza. *Stefania, Italia*

Non sapevo molto della guerra. Ho imparato molto. *Emilie, Francia*

Idee molto interessanti, e alcune davvero impressionanti, che raccontano le storie del nostro passato e, si spera, del nostro futuro. *Julia, Ucraina*

Anche con l'arte è possibile dimostrare come la sinergia possa non solo creare belle opere, ma anche volgere l'attenzione su argomenti che a volte vengono discussi superficialmente. *Francesca, Italia*

”

Le opere d'arte sono state testate con il pubblico alla fine di ogni workshop e la mostra completata è stata lanciata in Danimarca e Francia a giugno 2024 e in Italia e Ucraina a luglio 2024. Per la maggior parte degli spettatori, questa è stata la prima esperienza di arte in realtà aumentata.

La mostra ha fornito materiale stimolante su un argomento che molti non avevano mai preso in considerazione prima. Questo è stato combinato con un incontro con l'arte in strade che erano loro molto familiari. La familiarità dello spazio in molti casi ha superato una riluttanza iniziale a utilizzare una nuova tecnologia.



I primi giorni di questo progetto, iniziati attorno a un tavolino da caffè, ora sembrano un lontano ricordo. In un certo senso, poco è cambiato: la guerra che ha dato il via al progetto continua a devastare l'Ucraina, con notizie quotidiane di morte e atrocità. Eppure, accanto a questa triste realtà, il progetto stesso è stato un viaggio straordinario.

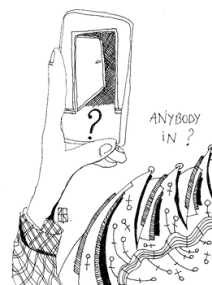
È stato un privilegio collaborare con artisti così talentuosi provenienti da tutta Europa. La "famiglia" ARTWP è cresciuta fino a diventare una rete che abbraccia il continente, unendo individui che hanno sviluppato una profonda comprensione dell'impatto della guerra sulle società e sugli individui..

Superare sfide difficili è stato immensamente gratificante, con un seminario coinvolgente sul progetto a Roskilde nel maggio 2024 e mostre che saranno liberamente accessibili al pubblico in quattro paesi per i prossimi due anni. Il senso di realizzazione è accentuato dal fatto che queste connessioni stanno già dando vita a nuovi progetti e opere d'arte. Siamo entusiasti di esplorare la possibilità di portare queste mostre in più città in tutta Europa, condividendo i messaggi potenti e il lavoro di alta qualità con un pubblico ancora più ampio

Ci auguriamo che tu possa vedere la mostra. Siamo davvero felici di parlare della nostra esperienza di gestione di questo progetto. Se desideri saperne di più, contattaci tramite il sito Web all'indirizzo <https://augmentedrealitytales.eu/>

Un gruppo direttivo esausto ma orgoglioso

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



I progetti di collaborazione internazionale sono difficili da avviare senza il supporto finanziario di numerose istituzioni. Il principale finanziatore di questo progetto è stato il Fondo europeo per Creative Europe e siamo grati sia all'UE, sia in particolar modo al team di Creative Europe, per il loro supporto e i loro consigli. Siamo anche incredibilmente grati a tutti i finanziatori locali, regionali e nazionali in ogni paese partner che hanno reso possibile questo progetto.

Grazie alla Galleria Nazionale di Cosenza e alla sua Direttrice Rossana Baccari e alla Consigliera del Comune di Cosenza delegata alla Cultura Antonietta Cozza. E a tutto lo staff di Byens Hus, Roskilde.

Un ringraziamento speciale anche a Jakob Skote e al team di Untold Garden, per il loro supporto al progetto ARTWP.



Creative Europe



ROSKILDE
KOMMUNE



Statens
Kunstfond



Ville de
Beaugency



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
відкритий для світу



Львівська
міська
рада



Loiret
votre Département



FONDAZIONE
CASSA DI RISPARMIO DI CALABRIA E DI LUCANIA



Funded by
the European Union



GOETHE
INSTITUT

Progetti come questo non possono funzionare senza un sacco di supporto dietro le quinte. Un grande ringraziamento a Louise Lennon, Maëva Ruffier, Arendse Illum, Nina Lund Westerdahl e al nostro fotografo e documentarista Oleksandr Avramchuk. E, naturalmente, al piccolo Andrii che ci ha tenuti tutti sani di mente.





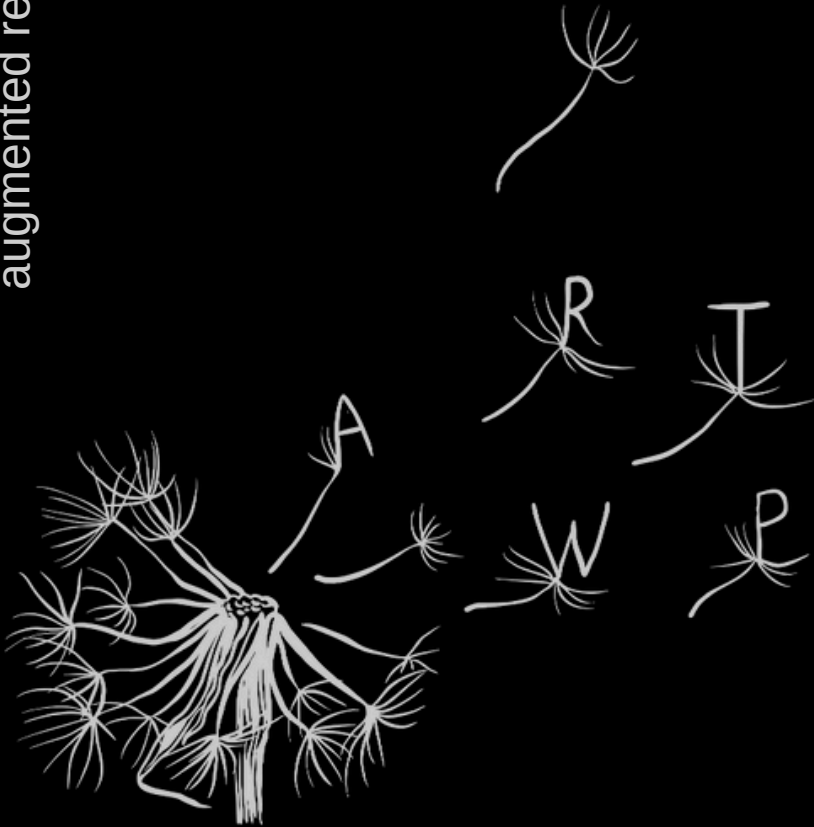
Per visualizzare le opere d'arte
devi scaricare l'app Meadow sul
tuo cellulare o tablet. Segui questo
link per trovare la versione corretta
per il tuo dispositivo.



Ricorda che è possibile visionare le
opere solo se ci si trova in una delle
quattro sedi nazionali. Si prega di
consultare le pagine 16-25 per
ulteriori dettagli sulle esatte sedi
espositive.

vuoi saperne di più? visita il nostro sito
<https://augmentedrealitytales.eu/>

augmented reality tales of war and peace /



danimarca / francia / italia / ucraina