



— СОЛЕДАР. УКРАЇНА.

ВІДДЗЕРКАЛЕННЯ

Інтерактивний VR-досвід про пам'ять, втрату та місто Соледар
(Донецька область, Україна)

Місто. Пам'ять. Присутність.



01 ПРО ПРОЄКТ

Логлайн

Інтерактивна подорож у фрагментовану пам'ять Соледача, де архівні матеріали, особисті історії, звуки та трансформовані цифрові ландшафти повертають місто до присутності – не як реконструкцію втраченого, а як місце, що продовжує існувати в пам'яті людей.

КЛЮЧОВА ІНФОРМАЦІЯ

ФОРМАТ

Інтерактивний досвід у віртуальній реальності (VR)

ТРИВАЛІСТЬ

Приблизно 30 хвилин

РІК

2026

АВТОРКА ТА РЕЖИСЕРКА

Роксолана Дудка

АРТДИРЕКТОР

Вартан Маркарян

ПРОВІДНИЙ VR-РОЗРОБНИК

Олексій Попов

ТЕХНІЧНІ ХАРАКТЕРИСТИКИ

ПЛАТФОРМА

Meta Quest 2 / 3 / Pro

РУШІЙ

Unity

ВІК

PEGI 7

МОВИ

Українська,
англійська

НЕЗАБАРОМ

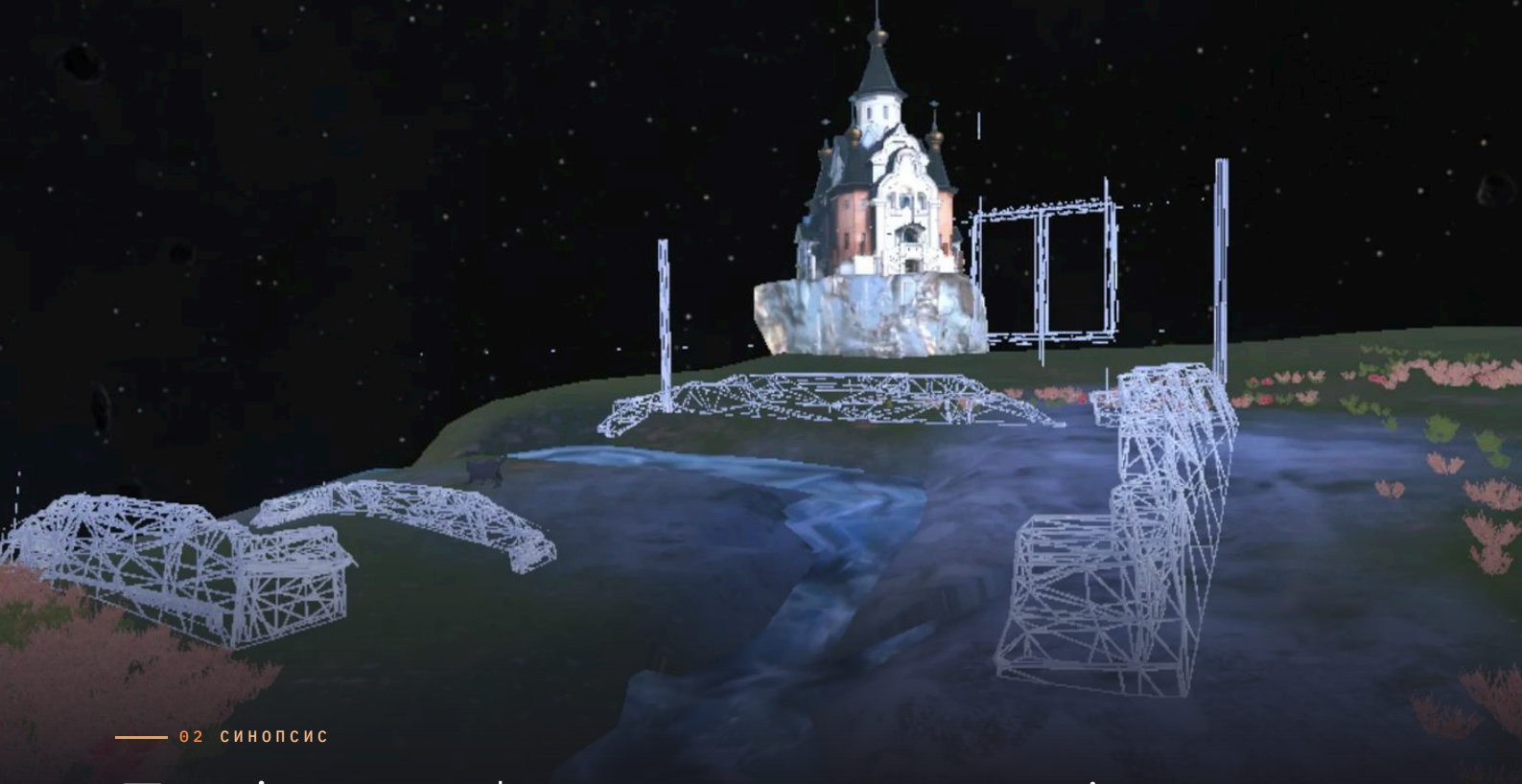
Apple Vision Pro

ПРОСТІР

Room-scale VR /
2 × 2 метри

КОНТРОЛЕРИ

Потрібні



02 СІНОПСИС

Пам'ять як форма присутності

«ВІДДЗЕРКАЛЕННЯ» — інтерактивний VR-досвід про пам'ять, втрату та присутність, створений навколо міста Соледар на Донеччині. Відправною точкою проекту стало перше відвідування міста авторкою у 2021 році.

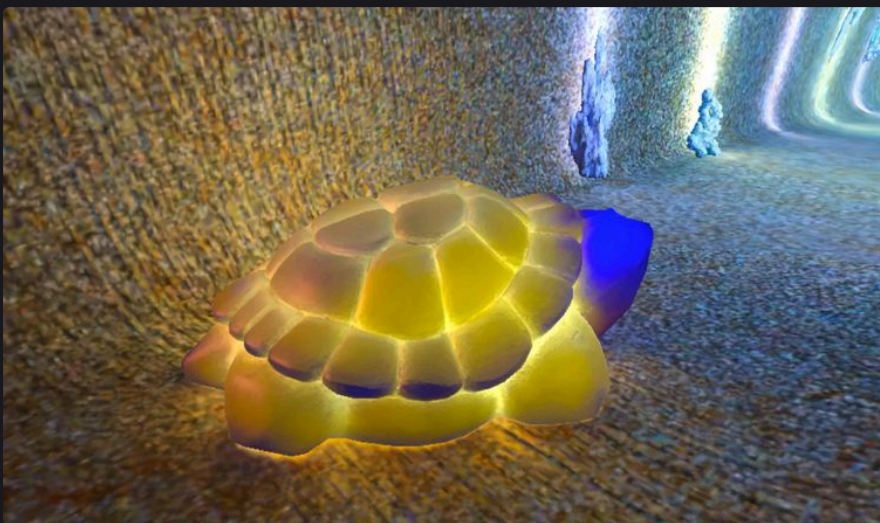
Особисті спогади, архівні відео й фотографії, звуки середовища та історії людей, пов'язаних із Соледаром, утворюють багатшаровий цифровий простір, у якому минуле постає не як завершена історія, а як досвід, що продовжує змінюватися.

Проект не прагне буквально відтворити місто таким, яким воно було до повномасштабної війни. Натомість він пропонує рухатися крізь фрагменти пам'яті: підземні соляні та гіпсові виробки, знайомі міські об'єкти, природні ландшафти, архівні кадри й предмети, що набувають нових форм у віртуальному середовищі.

Важливою частиною проекту стала співпраця з людьми із Соледарської громади, які нині живуть у різних містах України. Під час воркшопів у Кам'янському, Дніпрі та Києві учасники створювали власні об'єкти з повітряного пластиліну. Згодом ці роботи були оцифровані й інтегровані у VR-простір, де стали частиною спільної пам'яті про місто.

«ВІДДЗЕРКАЛЕННЯ» пропонує подивитися на Соледар не лише крізь образ зруйнованого чи окупованого міста, а й через багатство його ландшафтів, повсякденне життя, особисті історії та зв'язки, які продовжують існувати в пам'яті людей.

Тридцять хвилин крізь пам'ять міста



Приблизно тридцятихвилинна подорож розгортається у взаємопов'язаних віртуальних просторах, натхнених підземними шахтами Соледача, його промисловою спадщиною, навколишніми ландшафтами та міським середовищем.

Глядач взаємодіє з цифровими об'єктами, розглядає архівні фотографії й відео, слухає голоси та звуки, які повертають окремі місця й події до присутності. Деякі об'єкти можна брати до рук, наближати й досліджувати. Інші виникають у повітрі, змінюють масштаб або постають у вигляді незавершених архітектурних контурів, відірваних від свого первісного місця.

Звук і голоси відіграють особливу роль. Вони повертають глядача до деталей повсякденного життя: дому, школи, домашньої тварини, знайомого звуку чи місця зустрічей. Ці історії не складаються в одну лінійну оповідь – вони виникають як окремі фрагменти, перетинаються, зникають і знову з'являються в різних частинах віртуального середовища.

Подорож поступово переходить від упізнаваних місць до фантастичних ландшафтів. Соледар постає не як точна цифрова копія фізичного простору, а як місто, що продовжує існувати у спогадах, відчуттях і уяві.



Як світло крізь інше середовище

Назва «ВІДДЗЕРКАЛЕННЯ» відсилає до трансформації пам'яті під впливом часу, втрати та уяви. Як світло змінює напрямок, проходячи крізь інше середовище, так і спогади змінюються, коли ми повертаємося до них, переосмислюємо їх і ділимося ними з іншими.

Проект не має на меті створити буквальну реконструкцію Соледача. Його віртуальні простори навмисно фрагментовані й трансформовані: архітектура перетворюється на контури, промислові об'єкти відриваються від звичного контексту, а знайомі ландшафти набувають фантастичних форм. Такі перетворення дають змогу говорити про втрату без зведення образу міста до документального відтворення руйнувань.

Підземні простори спираються на унікальну геологію соляних і гіпсових шахт Соледача. Вони стають переходом між фізичним ландшафтом і внутрішнім світом пам'яті. Тут архівні матеріали, особисті спогади та об'єкти, створені учасниками воркшопів, співіснують в одному середовищі.

Проект також досліджує, як пам'ять може бути спільною, не перетворюючись на єдину узгоджену розповідь. Кожен учасник приносить власний фрагмент досвіду, а віртуальний простір дає цим фрагментам можливість співіснувати, не втрачаючи їхньої індивідуальності.



Зліплено руками

Проект розвивався у співпраці з людьми із Соледарської громади, які нині живуть у різних містах України.

Воркшопи в Кам'янському, Дніпрі та Києві стали простором для зустрічей, розмов і творчої роботи. Учасники створювали невеликі об'єкти з повітряного пластиліну, спираючись на власні асоціації та спогади, а не на заздалегідь визначений візуальний сценарій.

Згодом фізичні роботи були оцифровані й інтегровані у VR-середовище. Перехід від матеріальної скульптури до цифрової форми дав змогу перетворити особисті внески учасників на елементи спільного віртуального простору.

Партисипативний процес був не лише способом зібрати історії для мистецького проекту. Він також створював можливість для взаємодії, відновлення зв'язків і розмови про втрачений дім через звичайні речі та особисті асоціації.

У результаті проєкт поєднує створені учасниками об'єкти з особистими й архівними матеріалами, даючи різним формам пам'яті зустрітися без втрати їхніх відмінностей.



Об'єкти пам'яті, створені учасниками воркшопів і оцифровані у 3D.

Голоси, що повертають місця



Звук — один із головних засобів створення відчуття присутності у віртуальному середовищі. Голоси, звуки довкілля, промислові шуми й фрагменти повсякденного життя пов'язують окремі об'єкти з місцями та спогадами, до яких вони відсилають.

Частина записів походить із власного досвіду авторки в Соледарі, зокрема з експедиції 2021 року. Інші звукові фрагменти супроводжують розповіді учасників і дають змогу відчувати місто через особисті історії, а не лише через пояснювальну оповідь.

Архівні відео й фотографії, передані громадою або пов'язані з її історією, створюють додатковий зв'язок із минулим містом. У віртуальному просторі вони постають як фрагменти більшої історії, а не як вичерпна документальна картина.

Через взаємодію звуку, зображення та дії «ВІДДЗЕРКАЛЕННЯ» досліджує, як місце може залишатися присутнім навіть тоді, коли до нього більше неможливо повернутися фізично.

У ПРОЄКТІ ВИКОРИСТАНО

- Персональні архіви Роксолани Дудки з поїздки в 2021 році (в межах мистецької резиденції «Заземлення»).
- Фрагмент випуску програми «Факти» телеканалу ICTV (2021). Авторка репортажу — Ольга Чайко, оператори — Віктор Зеленков, Сергій Марченко.
- Фрагменти документального фільму «Фильм о ГП "Артемсоль"» (2014), YouTube-канал ДП «Артемсіль».



07 АВТОРСЬКА ЗАЯВА

Місто в цьому досвіді фрагментоване, трансформоване, часом невловиме. І водночас воно продовжує жити в людях, які його пам'ятають.

Уперше я відвідала Соледар у 2021 році в межах мистецької резиденції «Заземлення» фонду IZOLYATSIA. Я провела там трохи більше двох тижнів, досліджуючи незвичайні ландшафти, підземні простори, промислову спадщину й повсякденне життя міста. Мене вразили не лише соляні шахти чи впізнавані міські об'єкти, а й природні форми, звуки, фактури та дрібні деталі, які відкривали зовсім інший образ цієї території.

Працюючи над «ВІДДЗЕРКАЛЕННЯМ», я не хотіла створювати реконструкцію міста, до якого люди втратили можливість повернутися. Мені було важливо дослідити, як місце продовжує існувати в пам'яті — і наскільки ця пам'ять може бути фрагментарною, неповною та глибоко особистою.

Співпраця з людьми із Соледарської громади стала невіддільною частиною цього процесу. Через розмови й воркшопи ми зверталися до звичайних речей: кімнат, предметів, сімейних історій, дитячих спогадів і знайомих звуків. Часто саме ці деталі розповідали про відчуття дому більше, ніж будь-яка узагальнена історія про переміщення чи руйнування.

Створені учасниками об'єкти стали частиною віртуального середовища. Так особисті спогади отримали матеріальну форму, а згодом перейшли у спільний цифровий простір. Поруч із ними я розмістила архівні матеріали й фрагменти власного досвіду перебування в Соледарі.

Для мене «ВІДДЗЕРКАЛЕННЯ» — це спроба зберегти відчуття присутності, не вдаючи, що минуле можна відновити точно таким, яким воно було. Місто в цьому досвіді фрагментоване, трансформоване, часом невловиме. І водночас воно продовжує жити в людях, які його пам'ятають.

Я сподіваюся, що цей досвід дасть змогу побачити Соледар не лише через образ зруйнованого чи окупованого міста, а й через багатство його ландшафтів, складність його історії та життя, яке люди продовжують нести із собою.

— Роксолана Дудка

Команда

Роксолана Дудка — авторка та режисерка

Мультидисциплінарна українська мисткиня й дослідниця, яка працює з живописом, керамікою, інсталяцією, проєктами в публічному просторі, VR/AR, відеоартом і партисипативними практиками. У своїй практиці досліджує культурну пам'ять, нематеріальну спадщину, ландшафт і взаємодію фізичних та цифрових форм. Має ступінь доктора філософії з дизайну, працює доценткою кафедри архітектури та дизайну Луцького національного технічного університету.

Вартан Маркарян — артдиректор

Міждисциплінарний митець, який працює з інсталяцією, новими медіа, VR, 360°-відео, доповненою реальністю, цифровим мистецтвом і живописом. Його практика досліджує пам'ять, трансформацію ландшафтів, руйнування та відновлення, а також взаємодію цифрових технологій із культурними й екологічними процесами.

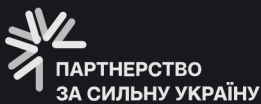
Олексій Попов — провідний VR-розробник

Відповідав за VR-розробку «ВІДДЗЕРКАЛЕННЯ», реалізувавши художню концепцію проєкту у форматі інтерактивного цифрового середовища з віртуальними просторами, об'єктами та аудіовізуальними елементами.

«ВІДДЗЕРКАЛЕННЯ» створено в межах резиденції «Спадщина. Практична робота», що є частиною програми розбудови спроможності та мережування «Спадщина: простір для роботи». Програма підтримує місцевих культурних діячів у переосмисленні культурної спадщини та зміцненні соціальної згуртованості в громадах, що постраждали внаслідок війни.

Програму підтримує Партнерство за сильну Україну (PFRU), яке фінансують уряди Великої Британії, Естонії, Канади, Норвегії, Фінляндії, Швейцарії та Швеції.

Проєкт поєднує мистецьке дослідження, архівні матеріали, участь громади та технології віртуальної реальності, щоб дослідити, як культурна пам'ять може зберігатися й передаватися, коли фізичний доступ до місця втрачено.





10 ФЕСТИВАЛІ ТА ВИСТАВКИ

Для показу

«ВІДДЗЕРКАЛЕННЯ» – інтерактивний VR-проект, призначений для показу в культурних інституціях, галереях, на мистецьких фестивалях і в програмах, присвячених імерсивним медіа.

Досвід поєднує просторове середовище, інтерактивні цифрові об'єкти, архівні матеріали та записані голоси. Тематика й формат проекту можуть бути цікавими для програм, присвячених імерсивному сторителінгу, цифровому мистецтву, культурній спадщині, пам'яті, вимушеному переміщенню, партисипативним практикам і сучасному досвіду війни.

11 ОНЛАЙН-РЕСУРСИ ТА КОНТАКТИ

САЙТ ПРОЄКТУ

vrsoledar.com

ТРЕЙЛЕР

youtube.com/watch?v=gUtgxPe5Ew0

КОНТАКТ ДЛЯ ПРЕСИ

Роксолана Дудка
Roxolana.art@gmail.com

INSTAGRAM

[@roxfolkart](https://www.instagram.com/roxfolkart)

FACEBOOK

facebook.com/Roxolana.art



Сайт проекту

Історія, екскурсія VR-простором та AR-об'єкти.

vrsoledar.com

© 2026 Роксолана Дудка. Усі права захищено.