



Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

UPLIFT

Út fyrir rammann:
Samantekt á góðum
starfsvenjum í stafrænni
bókmennta- og
kvikmyndaferðapjónustu



This resource is licensed
under CC BY 4.0



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

EFNISYFIRLIT



Dæmisögur frá
Íslandi, Írlandi,
Litáen, Slóveníu og
Danmörku

- 01 Inngangur: Markmið okkar með UPLIFT
- 02 Um verkefnið: Stafræn tækni í kvikmynda- og bókmenntaferðapjónustu
- 03 Dæmisögur um stafræna tækni í kvikmynda- og bókmenntaferðapjónustu
- 04 Tækifæri til framtíðar
- 05 Teymið okkar



This resource is licensed
under CC BY 4.0



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Dæmisögur Yfirlit



Dæmisögur frá
Íslandi, Írlandi,
Litáen, Slóveníu og
Danmörku

1. Bram Stoker hátíðin (Írland)
2. Book of Kells upplifunin (Írland)
3. Bloomsday hátíðin (Írland)
4. Safn um írska bókmenntasögu (Írland)
5. Flóttaherbergi með VR í bókasafni heimspekingsins Immanuel Kant (Litáen)
6. Kvikmynda- og vínhatíðin Grossmann fantastic (Litáen)
7. Safn um slóvenska kvikmyndaleikara (Slóvenía)
8. M. K. Čiurlionis (Slóvenía)
9. 1238: Baráttan um Ísland (Ísland)
10. Búðaslóð - Þingvellir (Ísland)
11. H.C. Andersen hátíðir (Danmörk)
12. Hátíðarvika Árósa (Danmörk)
13. Vítt og breytt um heiminn – ýmis dæmi



Inngangur: Markmið okkar með UPLIFT

Markmið UPLIFT verkefnisins er að styðja við lítil og meðalstór ferðapjónustufyrirtæki – sérstaklega þau sem tengjast kvikmyndum og bókmenntum – með því að bjóða upp á hagnýt verkfæri og þjálfun í spennandi nýrri tækni eins og viðbættum veruleika (AR), sýndarveruleika (VR og gervigreind (AI).

Markmið okkar er einfalt: að hjálpa þér að efla rekstur þinn á skynsamlegan og sjálfbæran hátt. Stafræn tækni getur hjálpað þér við að bjóða gestum upp á gagnvirkari og eftirminnilegri upplifandir sem skapar sterka tengingu við staðbundna menningu.

Árangurinn? Ánægðari ferðamenn, fleiri endurkomur og stöðugari störf í þínu nærsamfélagi.

Til að styðja við þig munum við bjóða upp á auðveldar þjálfunaraðferðir, raunveruleg dæmi um það sem virkar, sérstaka vefsíðu, hagnýt námskeið, gagnleg myndbönd og fleira.



Um verkefnið: Stafræn tækni í kvikmynda- og bókmenntaferða- þjónustu

Ímyndaðu þér að standa þar sem fræg kvikmyndasena var tekin upp – eða ganga um fæðingarstað ástæls rithöfundar – og ekki bara sjá það, heldur *upplifa* það. Þetta er máttur stafrænnar og gagnvirkar tækni.

Fyrir ferðamannastaði tengda bókmenntum og kvikmyndum eru tól og eins viðbættur veruleiki (AR), sýndarveruleiki (VR) og blandaður veruleiki (MR) ekki bara flottir aukahlutir. Þau eru öflug leið til að breyta góðri upplifun gesta í ógleymanleg ævintýri.

Í þessari samanekt á góðum starfsvenjum má finna góð dæmi frá Íslandi, Írlandi, Litáen, Slóvaníu og Danmörku sem þú getur skoðað og lært af – og jafnvel fengið hugmyndir til að endurtaka á þínum áfangastað.

The background image shows a stone building with a steep, shingled roof on the left. A path leads through a grassy area with stone walls towards the right. In the distance, a coastline with cliffs and the ocean is visible under a bright, cloudy sky. The sun is low in the sky, creating a warm, golden light. There are decorative circular overlays: a teal one on the left with the number 3, and two overlapping circles (purple and orange) on the right.

Dæmisögur um stafræna tækni í kvikmynda- og bókmenntaferða- þjónustu

3

Photo Credit: image title

Staðsetning

Dyflinn

Flokkur

Bókmenntahátíð

Heimasíða

<https://bramstokerfestival.com>

Samfélagsmiðlar



Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

Bram Stoker hátíðin

Samþætting gotneskrar arfleifðar og gagnvirkar tækni fyrir nýtt tímabil menningartengdrar ferðaþjónustu

Bram Stoker hátíðin er árleg hátíð í Dyflinni sem heiðrar arfleifð hins færga Dyflinarbúa Bram Stoker, sem er þekktastur fyrir gotnesku vampíruskáldsögu sína „Drakúla“. Hátíðin stendur yfir í fjóra daga og nærur í október með fjölda viðburða, bókmenntagagnrýni, leik- og kvikmyndasýningar og fjölskylduvænar uppákomur. Allt innblásið af lífi og verkum Stokers.

Bram Stoker fæddist í Clontarf, Dyflinni, árið 1847 og eyddi stórum hluta æsku sinnar rúmfastur vena veikinda, reynsla sem líklega hafði áhrif á áhuga hans á myrkum þemum.

Hann sótti síðar Trinity College háskólann í Dyflinni, þar sem hann skaraði fram úr bæði í námi og íþróttum á meðan hann þróaði ástríðu sína fyrir bókmenntum og leikhúsi. Eftir útskrift

starfaði hann sem embættismaður í Dyflinnar kastala og varð leikhúsgagnrýnandi, sem leiddi að lokum til þess að hann flutti til London til að stjórna Lyceum leikhúsi leikarans Henry Irving.

Stoker skrifaði „Drakúla“ árið 1897 og sótti innblástur í evrópska þjóðsagnararfleifð, írskar þjóðsögur og rannsóknir sínar á vampírumýtum og gotneskum hryllingi. Skáldsaga, sem er byggð upp af dagbókarfærslum og bréfum, kynnti Drakúla fyrir heiminum og varð að höfuðverki í gotneskum bókmenntum og vampíruskáldskap. Hátíð innblásinn af lífi hans og verkum var sett á laggirnar árið 2012 í Dyflinn og þrátt fyrir stutt hlé á kóvíð-tímum hefur hún dafnað og orðið að vinsælum og vel heppnuðum viðburði í borginni.

Myrkar hliðar ímyndunaraflsins: Gagnvirkur kraftur gotneskra hátíða

Gotneskar hátíðir fagna myrkum, dularfullum og hryllilegum hliðum lista, bókmennta og menningar, oft með innblástur frá gotneskum skáldskap, byggingarlist og menningarkimum.

Þessir viðburðir bjóða upp á áhrifamiklar upplifanir eins og sem kanna þemu hryllings og hins yfirnáttúrulega.

Gotneskar hátíðir þjóna sem vettvangur fyrir skapandi tjáningu og samkomur í kringum allt sem er óhugnanlegt og ævintýrlegt.

Írland, þekkt sem fæðingarstaður hrekkjavökkunnar, býður upp á margar draugasögu- og gotneskar hátíðir, þar sem fornar

keltneskar hefðir, draugasögu og bókmennta-legur arfur – eins og Drakúla eftir Bram Stoker – lifna við í gegnum óhugnanleg hátíða-höld og grípandi sögur.

Aðrar athyglisverðar alþjóðlegar gotneskar hátíðir eru meðal annars **Wate-Gotik-Treffen** í Leipzig, Þýskalandi, eins stærsta hátíð heims sem fagnar gotneskri tónlist, tísku og menningu og dregur að sér þúsundir gesta á hverju ári. **Whitby Goth Weekend** í Bretlandi er anar táknrænn viðburður, haldinn í bænum þar sem Bram Stoker fékk innblástur fyrir Drakúla, sem sameinar lifandi tónlist, markaði og gotneska búninga.

Gagnvirk list og gotnesk upplifun í Dyflinn

Bram Stoker hátíðin hefur lengi samþætt stafræna tækni inn í viðburðina sína og þar með bætt við upplifun gesta sinni þegar kemur að gotneskum þemum og arfleifð Stoker.

Sem dæmi má nefna að hátíðin hefur frá árinu 2022 sýnt innsetninguna „BOREALIS“ eftir svissneska listamanninn Dan Archer. Verkið endurskapar norðurljósin með ljósi og hljóði í efri hallargarðinum í Dyflinarkastala, þar sem Stoker starfaði eitt sinn. Þessi blanda tækni og listar umbreytir næturhimninum og býður gestum upp á heillandi upplifun.

Að auki hefur hátíðin haldið viðburði eins og

„SLICE: The Gothic Graphic Novel Live“ sem sameinar lestur gotneskra hryllingssagna í mynda-söguformi með tónlist, hljóðhönnun, vörpuðum myndskreytingum og lifandi flutningi sem skapar heillandi söguvið fyrir gesti hátíðarinnar.

Sýningin á „Nysferatu: Syphony of a Century“ árið 2018 sýndi endurgerð á klassísku hryllingsmyndinni „Nosferatu“ með rotoscope tækni, ásamt nýrri frumsamdri tónlist í beinni útsendingu. Sýningin veitti gestum nútímalega og eftirminnilega túlkun á vampírumýtunni.

Hlustið á þau – börn næturinnar. Þvílík tónlist sem þau skapa!
-Bram Stoker, Drakúla



‘Stokerland’ viðburðurinn á Bram Stoker hátíðinni

Ljósmynd: Luisa Golz

“Ég vil að þú trúir... trúir á ótrúlega hluti” *Prófessor Abraham Van Helsing í Drakúla*

Ofangreind tilvitnun talar beint inn í hjarta gagnvirkar gotneskar tækni. Rétt eins og orð Bram Stoker hvetja lesendur til að opna huga sinn fyrir hinu ómögulega, bjóða stafrænar lausnir eins og sýndarveruleiki, viðbættur veruleiki og blandaður veruleiki gestum að stíga út úr raunveruleikann og inn í hið óhugnanlega.

Stafræn tækni gerir mörkin milli skáldskapar og upplifunar óljósari og gerir gestum kleift að ekki aðeins lesa eða horfa á gotneskar sögur, heldur að *lifa* þær. Hvort heldur sem

gestir eru að ráfa um dimma stafræna kastala, spjalla við vampírur með gervigreind eða sjá drauga í gegnum viðbættan veruleika, þá nær þessi tilvitnun utan um kjarna gagnvirka upplifun af gotneskri sagnalist: láta rökhugsun af hendi og í staðinn faðma undur, leyndardóma og ótta.

Bram Stoke hátíðin í Dyflinni býður upp á mikla möguleika á samþættingu tækni og sagnalistar, í gegnum ljósaýningar, sýndar- og viðbættan veruleika og hljóð. Og enn frekari tækifæri geta komið fram með nýrri tækni.

„Heimurinn virðist fullur af góðum mönnum – þó það séu skrímsli í honum”

Jonathan Harker í Drakúla.

Þessi tilvitnun fangar á fallegan hátt þá siðferðislegu spennu sem finnst í kjarna gotneskra hryllingssagna – samspil ljóss og myrkurs, dyggðar og illsku. Hún er áminning um að jafnvel í heimi þar sem yfirnáttúrulegur hryllingur varpar skugga á heiminn, þá lifa mannúð og von áfram.

Á gagnvirkri hátíð væri hægt að kanna þessa tvíhyggju með upplifunum sem sýna þessar andstæður. Til dæmis með því að bjóða upp á draugalega ferð um gotneskt landslag þar sem friðsælar kapellur með kertaljós í gegnum sýndarveruleika eru við hlið

drungalegra viðureigna við vampírur í gegnum gervigreind.

Gotneskar hátíðir um allan heim eru að tileinka sér stafræna tækni til að efla frásagnir og virkja gesti á nýja veginum. Á **Cloak & Dagger: Dusk till Dawn** í Los Angeles, leiddi lifandi tónlist, ásamt gagnvirkum leikhúsi, gesti í gegnum persónulegar og dularfullar frásagnir. Á sama hátt sameinar **AREA15's Massives** í Las Vegas tónleika með gagnvirkri list og rýmum með ákveðnum þemum, þar sem leyfir gestum að sökkva sér niður í súrealíska, gotneska heima.

Gagnvirk upplifun í bókmenntum og kvikmyndum: Hið dularfulla hvarf fjórða veggjarins

Bókin *Drakúla* hefur veitt innblástur fyrir gerð fjölda kvikmynda, teiknimynda og leiksýninga síðustu rúmlega 100 árin. Á sviði kvikmynda eru stórar hátíðir farnar að tileinka heilu dagskrárliðina stafrænum miðlum.

Kvikmyndahátíðin í Cannes kynnti til sögunnar stafræna keppni þar sem voru sýnd verk sem nýta sýndarveruleika, blandaðan veruleika, vörpun og heilmindir til að ögra hefðbundinni frásagnalist og flytja áhorfendur inn í aðra heima og tíma. Á svipaðan hátt er á **Alþjóðlegu kvikmyndahátíðinni í Feneyjum** að finna dagskrárliðinn **Venice Immersive** sem er helgaður XR-verkum (víkkuðum

veruleika), t.a.m. 360° myndböndum og gagnvirkum innsetningum.

Þessi framtök endurspegla víðtækari þróun þar sem hátíðir eru að tileinka sér stafræna tækni til að skapa nýstárlega, fjölskynræna upplifun sem endurskilgreinir samspil áhorfenda og miðilsins.

Nýjungar sem þessar víkka ekki aðeins út mörk hefðbundinnar frásagnalistar heldur bjóða áhorfendum einnig upp á að verða virkir þátttakendur í frásögninni og þurrka þannig út mörkin milli áhorfandans og söguheimsins.

Draugalegar græjur: Hryllilega skemmtileg framtíð gotneskra hátíða

Gotneskar hátíðir bjóða upp á ríkulega möguleika til að samþætta **sýndarveruleika-, viðbótar veruleika,- og gervigreindartækni** til að dýpka þátttöku áhorfenda og frásagnir. Tækifærin gætu meðal annars verið:

- VR (sýndarveruleiki)** gæti flutt hátíðargesti inn í hrollvekjandi heima innblásna af gotneskum skáldsögum eða reimdum sögustöðum, sem gerir gestum kleift að sökkva sér að fullu í söguna – eins og að kanna kastala Drakúla eða Dyflinn á Voktoríutímanum með augum Stokers.
- AR (viðbótar veruleiki)** gæti bætt við lifandi viðburði eða minjastaði með yfirnátt-

úrlegum lögum, gagnvirkum draugum, földum vísbendingum eða breytt borgargöngu í lifandi gotneska ráðgátu.

•**AI (gervigreind)** gæti sérsniðið upplifun með snjöllum lausnum þegar kemur að frásögnum – spjallyrki sem draugalegir leiðsögumenn, gagnvirk skapandi ljóðagerð með gotneskum þemum eða jafnvel gervigreindargerðar hryllingssögur sem aðlagast tilfinningum eða vali notenda.

Stafræn tækni getur útvíkkað hátíðina út fyrir líkamlegt rými og tíma og gert gotneskan arf að upplifun í stöðugri þróun.

<https://bramstokerfestival.com>



„Það eru ráðgátur sem menn geta aðeins giskað á, sem þeir ráða aðeins í litlum pörtum“

Prófessor Abraham Van Helsing í Drakúla



Dæmi 2

Staðsetning

Dyflin

Flokkur

Bókmenntir

Heimasíða

<https://www.visittrinity.ie>

Samfélagsmiðlar



UPLIFT

Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

Book of Kells upplifunin

Fusing Gothic Heritage with Immersive Tech for a New Era of Cultural Tourism

The **Book of Kells** eða **Kellsbókin** er einstaklega fallega skreytt handrit. Handritið er sögulega mikilvægt og almennt talið eitt af stærstu meistaraverkum miðaldalistar. Bókin er ríkulega skreytt handriti með guðspjöllunum fjórum úr Nýja testamentinu, skrifuð af keltneskum munum um 800 e.Kr.

Sýningin um Kellsbókina í Trinity College í Dyflin er frábært dæmi um bestu starfsvenjur fyrir tæknilegan ferðamannastað á Írlandi. Þar er nýrri stafrænni nýsköpun blandað saman við ríkan menningararf á farsælan hátt.



Mynd: Trinity College Dublin, 2025

Vegferð að stafrænni og gagnvirkri ferðapjónustu.

Upplifunin nýtir nýjustu stafrænu vörpunartæknina, gagnvirka skjái og aukinn veruleika (AR) til að lífga við handritið frá 9. öld. Upplifunin er fjölskynja og höfðar til fjölbreytts hóps, allt frá áhugafólki um sögu til tæknivæddra ferðamanna. Sumar af þeim aðferðum sem notaðar eru í upplifuninni eru:

1. Stafræn nýsköpun og gagnvirk sagnagerð

- Stafrænar myndir af Kellsbók í hárrí upplausn gera gestum kleift að skoða flókin smáatriði sem annars væru óaðgengileg.
- Gagnvirkir þættir virkja gesti með því að veita túlkanir á listaverkinu og sögulegu mikilvægi þess.

2. Aukin þátttaka gesta og bætt aðgengi

- Byggir á meginreglum algildrar hönnunar og tryggir aðgengi fyrir gesti með mismunandi þarfir.
- Býður upp á stafræna leiðsögn á mörgum tungumálum til að koma til móts við erlenda ferðamenn.

3. Samþætting gervigreindar og sýndarveruleika í ferðapjónustu

- Notkun á auknum veruleika (AR) og gervigreind (AI) eykur þátttöku og gerir upplifunina gagnvirkari og fræðandi.
- Sýndarveruleikaþættir gera gestum kleift að „stíga inn í“ sögulegan heim munkanna sem skrifuðu og skreyttu handritið.

4. Sjálfbærni og menningarvernd

- Með því að stafræna Kellsbók er haldið í lágmarki að viðkvæma handritið sé handleikið og langtímaverndun þess þar með tryggð.
- Sýningin styður við sjálfbæra ferðapjónustu með því að minnka umhverfisfótspor og auka aðgengi með sýndarupplifunum.

5. Efnahagsleg áhrif og áhrif á ferðapjónustu

- Einn af vinsælustu áfangastöðum Írlands sem dregur að sér yfir milljón gesti árlega og sýnir fram á mátt stafrænnar umbreytingar í ferðapjónustu.
- Setur fordæmi fyrir því hvernig aðrar menningarstofnanir geta nýtt tækni til að auka þátttöku og tekjustreymi.



Image courtesy Trinity College Dublin

“The Book of Kells is one of the most famous medieval manuscripts in the world”

(Anne-Marie Diffley,
Visitor Services Manager,
Trinity College Dublin)



"The self-guide audio tour was very informative"

(Anonymous)

Hvernig Book of Kells upplifunin glæðir lífi í 1200 ár af sögu

Próun gestaupplifunar Kellsbókarinnar fylgdu nokkrar lykiláskoranir sem Trinity College í Dublin tókst á við með nýstárlegum lausnum.

1. Jafnvægi milli varðveislu menningararfs og nútímatækni

- Áskorun: Kellsbókin er afar viðkvæmt handrit sem krefst strangra varðveisluráðstafana til að koma í veg fyrir skemmdir af völdum ljóss, hitastigs og meðhöndlunar.
- Lausn: Í stað þess að stofna handritinu í hættu voru búnar til háskerpu stafrænar skannanir og gagnvirkir skjáir til að gera gestum kleift að skoða smáatriði þess í návígi. Aukinn veruleiki (AR) og þrívíddarmyndir buðu upp á grípandi upplifun án þess að skemma gripinn.

2. Auka þátttöku gesta á kyrrstæðri sýningu

- Áskorun: Hefðbundnar sýningar eiga oft í erfiðleikum með að halda gestum við efnið, sérstaklega yngri áhorfendum eða þeim sem ekki þekkja sögulegt samhengi.
- Lausn: Notkun á grípandi sagnagerð, vörpun mynda og stafrænum snertiskjáum umbreytti upplifun gesta í gagnvirkt ferðalag. Sýningin gerir notendum kleift að „fletta síðunum“ stafrænt og skilja listrænu aðferðirnar á bak við handritið.

3. Aðgengi og inngilding

- Áskorun: Að gera 9. aldar handrit grípandi og aðgengilegt fyrir alþjóðlegan áhorfendahóp með mismunandi námsaðferðir, tungumál og færni.
- Lausn: Meginreglur algildrar hönnunar voru innleiddar með því að bjóða upp á stafræna leiðsögn á mörgum tungumálum, hljóðlýsingar fyrir sjónskerta gesti og gagnvirka þætti sem henta öllum aldri og færnistigum. Sýningin býður einnig upp á snertiskjá til að auka þátttöku þeirra sem eru með skynskerðingu.

4. Samþætting stafrænnar tækni án þess að yfirskeygja sögulegt mikilvægi

- Áskorun: Að finna jafnvægi milli tækni og sögulegs áreiðanleika og tryggja að aðdráttaraflið yrði áfram fræðandi frekar en að líkjast skemmtigarði.
- Lausn: Hönnun sýningarinnar hélt tækninni lúmskt en áhrifaríkri og notaði stafrænar endurbætur til að styðja við sagnagerðina frekar en að drottna yfir upplifuninni. Markmiðið var að styðja við sögulegt gildi handritsins frekar en að yfirskeygja það.

How the Book of Kells Experience Brings 1,200 Years of History to Life

5. Managing High Visitor Numbers and flow

- Challenge: As one of Ireland's most visited attractions, overcrowding could diminish the visitor experience and put strain on the facilities.
- Solution: Introduced timed ticketing, digital pre-booking systems, and guided visitor flow management to reduce congestion and provide a more immersive experience. Virtual experiences also allowed people to engage with the Book of Kells remotely.

6. Sustainability and Long-Term Viability

- Challenge: Ensuring the attraction is sustainable in terms of environmental impact and financial viability.
- Solution: Digitalisation reduced the need for physical handling, while energy-efficient lighting and materials minimised the environmental footprint. Revenue from ticket sales and digital experiences ensures ongoing funding for conservation and educational programmes.

Hvernig gestir stíga inn í heim Kellsbókarinnar

Sýningin um Kellsbókina brúar á farsælan hátt bilið milli sögu og tækni og er heimsklassa dæmi um hvernig stafræn nýsköpun getur varðveitt og kynnt menningararfleifð.

Samruni hefðar og tækni gerir sýninguna um Kellsbókina að frábæru dæmi um hvernig stafræn verkfæri geta gjörbylt menningartengdri ferðaþjónustu, tryggt varðveislu menningararfs og aukið áhuga gesta.



Trinity College
Dublin, 2025

<https://www.visittrinity.ie/book-of-kells-experience/>



“Through an immersive 3D experience, visitors explore the manuscript’s history and artistry in unparalleled detail”

(Trinity College Dublin, 2025)



The Bloomsday Festival

Dæmi 3

Staðsetning

Dublin

Flokkur

Bókmenntahátíð

Heimasíða

<https://www.bloomsdayfestival.ie/>

Samfélagsmiðlar



Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

Bloomsday hátíðin

Frá bók til raunheima: Sökkva niður í goðsögnina um Dyflinni nútímans

Bloomsday er árleg hátíð í **Dyflinni** til minningar um **James Joyce** og tímamótaverk hans, *Ódysseif*, sem er talið eitt áhrifamesta verk modernískra bókmennta. Hátíðin er haldin **16. júní** ár hvert og lífgar við atburði skáldsögunnar, sem gerist á einum degi árið 1904 og fylgir ferðalagi aðalpersónunnar **Leopolds Bloom** um götur Dyflinnar. Á Bloomsday er boðið upp á fjölbreytta dagskrá með upplestrum, gönguferðum, leiksýningum, tónlist, fyrirlestrum og búningaleikjum sem sökkva þátttakendum niður í ríkulega ítarlegan heim Joyce.

James Joyce fæddist í **Rathgar í Dyflinni árið 1882** og mótandi reynsla hans í borginni hafði djúpstæð áhrif á skrif hans. Hann stundaði nám í nútímamálum við **University College Dublin** þar sem hann varð þekktur fyrir skarpa greind

sína og bókmenntalegan metnað. Joyce yfirgaf síðar Írland en hélt áfram að skrifa af ástríðu um Dyflinni og fanga andrúmsloft hennar, persónur og stjórnmál í smáatriðum. *Ódysseifur*, sem kom út árið 1922, festi hann í sessi sem bókmenntalegan frumkvöðul og Bloomsday hefur síðan þróast í alþjóðlega hátíð til að fagna arfleifð hans, með viðburðum ekki aðeins í Dyflinni heldur einnig í borgum eins og **Zürich, Trieste og New York**.

Bloomsday býður nú upp á yfirgripsmikið ferðalag inn í Dyflinni eins og Joyce upplifði borgina og býður aðdáendum jafnt sem nýliðum að stíga inn í sögu þar sem hvert götuhorn geymir bókmenntalínu og hver þátttakandi verður hluti af lifandi skáldsögu.

Þar sem orðin safnast saman: Menningarleg áhrif bókmenntahátíða

Bókmenntahátíðir hafa orðið að líflegum menningarviðburðum sem leiða saman lesendur, rithöfunda, hugsuði og skapandi fólk til að fagna hinu ritaða orði í öllum sínum myndum. Þessar hátíðir eru miklu meira en hefðbundnir upplestrar og bjóða upp á **kraftmikinn** vettvang þar sem bókmenntir mætast stjórnmálum, sjálfsmynd, sögu og ímyndunarafl. Allt frá nánum samtölum við höfunda til víðfeðmra alþjóðlegra samkoma veita bókmenntahátíðir **tækifæri** til innihaldsríkra **samtalna**, skapandi **innblásturs** og sameiginlegrar íhugunar.

Varanlegar vinsældir þeirra liggja í þeim **einstaka** krafti sem þær skapa – þar sem áhorfendur geta átt í beinum samskiptum við höfunda, uppgötvað nýjar raddir og fundið til samkenndar með alþjóðlegu samfélagi sem sameinast í sagnagerð. Þessir viðburðir blanda oft saman bókmenntum, tónlist, sviðslistum og **myndlist**, sem gerir þá ekki aðeins

vitsmunalega örvandi heldur einnig afar **grípandi** og tilfinningalega áhrifamikla.

Bókmenntahátíðir um allan heim dafna og veita einstaka innsýn í svæðisbundna menningu og bókmenntir. Hay-hátíðin í Wales blandar saman bókmenntum og alþjóðlegri stjórnmálaumræðu, á meðan **bókmennta-hátíðin í Edinborg** laðar að þúsundir gesta í ágúst ár hvert. Bókmenntahátíðin í Jaipur á Indlandi er einn **stærsti ókeypis bókmenntaviðburðurinn** og sameinar raddir frá öllum heimshornum. Hátíðir eins og alþjóðlega rithöfundahátíðin í Toronto, rithöfundahátíðin í Melbourne og bókmenntahátíðin í Brooklyn ýta undir **fjörlegar umræður** um bækur, hugmyndir og samtímamál. Þessar hátíðir stuðla að framúrskarandi bókmenntum og **kveikja neista í alþjóðlegri menningarumræðu**.

Gagnvirk lista- og bókmenntaupplifun í Dublin

Dublin, ein af bókmenntaborgum UNESCO, er staður þar sem sögur spretta úr hellulögninni og **listin lifir** í hverju horni. Borgin býður upp á fjölda **gagnvirkra bókmennta-** og listaupplifana sem tengja gesti við **ríkan menningararf** hennar á lifandi hátt. Allt frá gönguferðum í fótspor bókmenntarisa á borð við James Joyce, Samuel Beckett og W.B. Yeats, til framsækinna sýninga á stofnunum eins og **Bókmenntasafni Írlands (MoLI)**, býður Dublin upp á könnunarferð í gegnum sögur.

Viðburðir eins og **Bloomsday** breyta borginni í **lifandi skáldsögu**, á meðan innsetningar, **gjörningar** og staðbundin listaverk víðsvegar um borgina blanda saman samtímasköpun og sögulegu samhengi. Hvort sem þú stígur inn í upplestur í afskekktu **leikhúsi** eða skoðar stafræn skjöl helstu rithöfunda Írlands, býður Dublin upp á djúpa og gagnvirkra upplifun af þeim bókmennta- og **listræna anda** sem hefur mótað sjálfsmynd hennar í kynslóðir.

“

"A day in the life of the city, a day in the life of a man."

- James Joyce - *Ulysses*



Bloomsday kvöldverður

Mynd Marcelline Roulleau

"I will not have my mind reeling in the dark."

James Joyce, *Ulysses*, Chapter 4

Ofangreind tilvitnun talar beint til kjarna gagnvirkar upplifunar, líkt og ferðalag Leopolds Bloom um Dublin í *Ulysses*. Á sama hátt og Joyce býður lesendum að kanna mörk skynjunar og raunveruleika, hvetja gagnvirk tæki á borð við sýndarveruleika, aukinn veruleika og gervigreind hátíðargesti til að stíga út fyrir hinn ápreifanlega heim og inn í hið óvenjulega.

Þessi tækni þurrkar út mörkin milli hins þekkta og óþekkta og gerir áhorfendum kleift að upplifa söguna í stað þess aðeins að lesa eða horfa á hana. Hvort sem farið er um sýndar-Dublin, átt í samskiptum við gervigreindarpersónu úr bók Joyce eða faldar

hliðar bókmenntasögu borgarinnar afhjúpaðar með auknum veruleika, þá felur þessi tilvitnun í sér kjarna gagnvirkar sagnagerðar: að sleppa takinu á hinu venjulega til að faðma undrun, leyndardóm og hið ókennilega.

Ulysses-tengd upplifun í Dublin býður upp á mikla möguleika til að samþætta nýjustu tækni við sagnagerð með sýndarferðum, auknum veruleika og hljóðupplifun. Með áframhaldandi þróun þessara tækja gætu skapast enn frekari tækifæri til nýsköpunar sem styrkja tengsl hátíðargesta við heim Joyce.

"Think you're escaping and run into yourself. Longest way round is the shortest way home." *James Joyce, Ulysses.*

Þessi tilvitnun fangar á fallegan hátt tilvistarlegt hjarta *Ódysseifs* – hugmyndina um að sérhver ferð út á við sé einnig ferð inn á við. Hún er áminning um að sama hversu langt við reikum, þá snúum við alltaf aftur til okkar sjálfra, mótuð af einmitt þeim krókaleiðum sem við héldum að myndu leiða okkur burt.

Í samhengi Blómsdagsins gæti þetta þema lifnað við í yfirgripsmiklum gönguferðum um Dyflinni, þar sem þátttakendur feta í fótspor Blooms, ekki aðeins landfræðilega heldur einnig tilfinningalega – þar sem hver krá,

hvert götuhorn og hver bekkur í almenningsgarði verður að gátt inn í minningar, sjálfsmynd og sjálfsuppgötvun.

Hátíðarhöld Blómsdagsins um allan heim tileinka sér þennan íhugula anda. Í Dyflinni blandast bókmenntir og lifandi reynsla saman í upplestrum, sýningum og búningaleikjum sem breyta borginni í leiksvið. Á sama tíma gera sýndarveruleikaaðlaganir á *Ódysseifi* nútímalesendum kleift að lifa sig inn í söguna á nýjan hátt – sem sannar að lengsta leiðin getur enn verið sú stysta heim, jafnvel í gegnum miðla sem eru í stöðugri þróun.

Gagnvirk bókmennta- og borgarupplifun: Hið undarlega tilfelli sjálfsins á reiki

Þótt *Ulysses* sé skáldsaga hefur hún fyrir löngu stigið út fyrir síður bókarinnar. Í meira en öld hefur meistarastykki Joyce veitt innblástur fyrir leikrit, gönguferðir, stafrænar útfærslur og opinbera upplestra – sérstaklega á Blómsdegi, þegar bókmenntirnar lifna við á götum Dyflinnar og víðar.

Á undanfórnum árum hefur Blooms-dagurinn tekið nýjum frásagnarformum fagnandi. Gagnvirk gönguöpp, hljóðleiðsagnir lesnar af leikurum og jafnvel sýndarveruleika-endurgerðir af Dyflinn árið 1904 eru að umbreyta því hvernig áhorfendur upplifa dagsferð Blooms.

Þessi gagnvirka upplifun endurspeglar stíl skáldsögunnar sjálfar – hugflæði, innri einræður og síbreytileg sjónarhorn. Mörkin milli lesanda og persónu verða óljós og enduróma þannig áskorun Joyce á línulega frásögn.

Slíkar nýjungar gera þátttakendum á Blómsdegi kleift að *verða* Leopold Bloom eða Stephen Dedalus – og upplifa borgina í gegnum takt hugsunar, minninga og staða. Göturnar verða texti og textinn verður að lifandi reynslu.

Tækniferðir og hugsanastraumar: Framtíð bókmenntahátíða í anda Joyce

Bloomsday-hátíðin býður upp á ríkulega möguleika til að flétta saman **sýndar-veruleika, auknum veruleika og gervigreind** til að dýpka bókmenntarannsóknir. Hugsanleg upplifun í framtíðinni gæti falið í sér:

- **Sýndarveruleiki (VR):** Stíggðu inn í endurskapaða Dyflinni árið 1904 – ráfaðu frá kránni Davy Byrne's að Sandymount-strönd, með smáatriðum sem eru sönn tímabilinu og umlykjandi innri einræðum sem vísa þér veginn.
- **Aukinn veruleiki (AR):** Snjallsímaforrit gætu varpað tilvitnunum, hugsunum og draugalegum persónum úr verkum Joyce yfir raunverulega

staði – og boðið upp á innri frásögn sem viðbót við borgargönguna.

- **Samræður með gervigreind:** Ímyndaðu þér að spjalla við Bloom-vélmenni um hádegismatinn hans, eða taka þátt í heimspekilegu spjalli við Stephen Dedalus, sem er mótað af raunverulegum samræðum úr skáldsögunni.

Þessi tækni kemur ekki í stað hátíðarinnar – hún **magnar hana upp**, í samræmi við nýsköpunaranda Joyce sjálfs. Markmiðið er ekki að nútímavæða *Ódyseif*, heldur að leyfa nýjum kynslóðum að upplifa ríkidæmi verksins á marglaga og þáttökumiðaðan hátt.

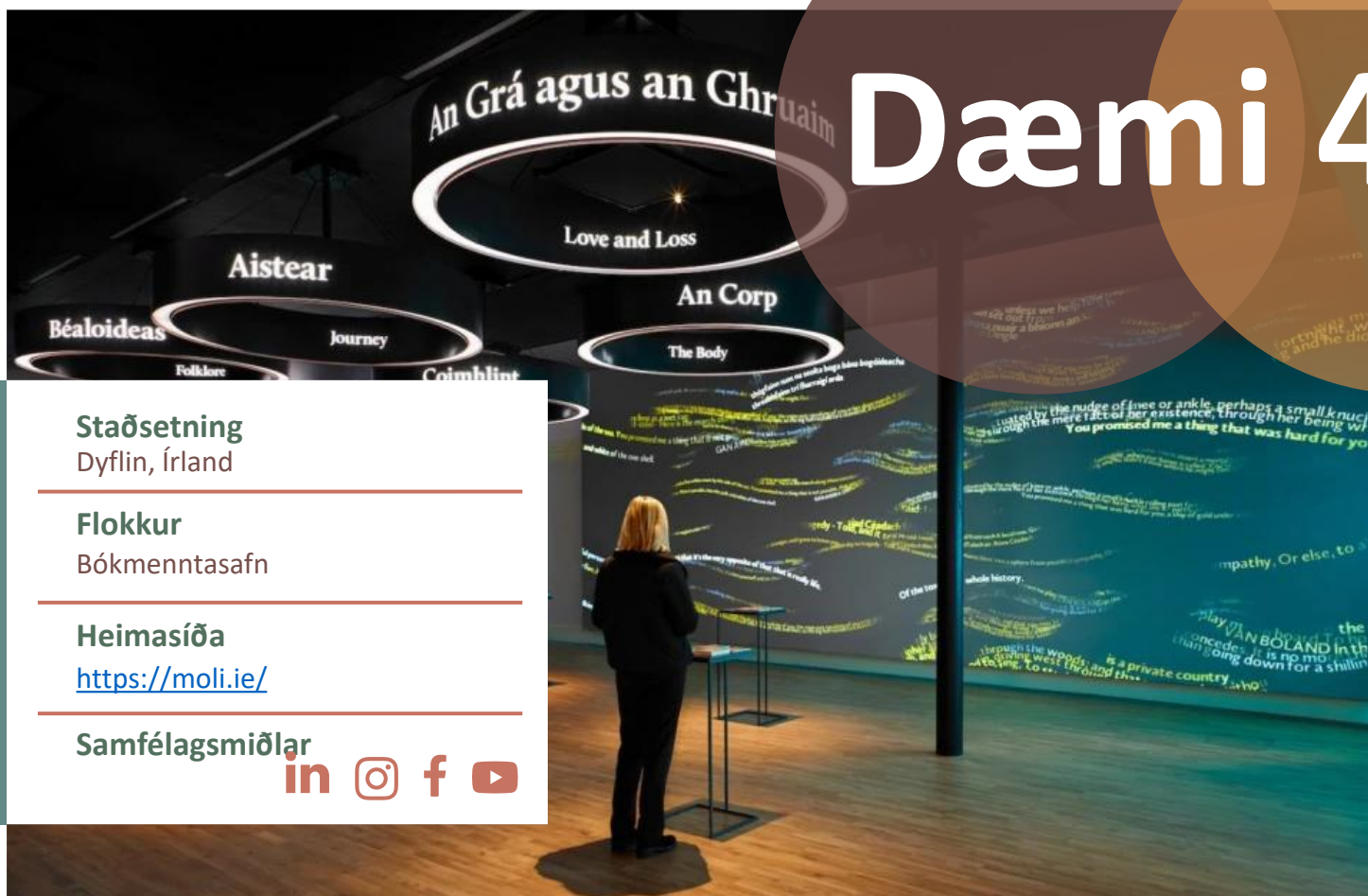
Bloomsday Festival - heimasíða



“History is a nightmare from which I am trying to awake.”

— Stephen Dedalus, *Ulysses*





Staðsetning

Dyflin, Írland

Flokkur

Bókmenntasafn

Heimasíða

<https://moli.ie/>

Samfélagsmiðlar



Kynning á MoLI og upplifuninni þar

MoLI – bókmenntasafn með gagnvirkum sýningum og dýrmætum söfnum sem kanna sögu frægustu rithöfunda Írlands, fyrr og nú.

Bókmenntir: Í bókmenntalegum skilningi fagnar safnið ríkulegum bókmenntaarfi Írlands. MoLI er nefnt eftir Molly Bloom, kvenhetju James Joyce, og býður upp á gagnvirkar sýningar, bókmenntaviðburði og skjalasöfn sem heiðra mestu rithöfunda Írlands og samtímaraddir.

Ferðapjónusta: MoLI er mikilvægur þáttur í menningartengdri ferðapjónustu Írlands og laðar að sér gesti sem hafa áhuga á bókmenntasögu, allt frá James Joyce og W.B. Yeats til nútíma írskra höfunda.

Heildarupplifun: Gestir geta farið í ferðalag um hina frægu bókmenntasögu okkar, gengið um fallegan, sögulegan arkitektúr og slakað á við fuglasöng í friðsælum görðum okkar og á kaffihúsinu.

Þrjár hæðir af gagnvirkum sýningum: MoLI er á þremur hæðum og hver þeirra hefur sitt þema. Jarðhæðin hefur þemað „staður“ og þar eru gagnvirkar sýningar, fyrsta hæðin hefur þemað „rödd“

og önnur hæðin „innblástur“, en þar er svæði fyrir gesti til að skapa sín eigin verk.

Hvernig það virkar: Bókaðu eina af leiðsöguferðunum og leyfðu sérfróðum leiðsögumönnum okkar að lífga við sýningarnar og hinar glæsilegu byggingar. Það er eitthvað fyrir alla í MoLI, þar á meðal fjölskylduvæn upplifun og gjafavöruverslun sem er í uppáhaldi hjá bókaunnendum.

Verðlaun: Safnið hefur hlotið viðurkenningar fyrir hönnun og arkitektúr, þar á meðal MUSE Design Award og Good Design Award frá The European Centre for Architecture, Art, Design and Urban Studies.

Aðsókn gesta: Á fyrstu sex mánuðunum laðaði safnið að sér næstum 40.000 gesti, sem bendir til mikils áhuga almennings.

Umfjöllun í fjölmiðlum: Fjallað hefur verið um MoLI í áberandi ritum eins og Condé Nast Traveler og The Irish Times, þar sem lögð er áhersla á hlutverk þess í að endurskilgreina bókmenntasöfn.



This resource is licensed under CC BY 4.0



Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Nýtt bókmenntasafn í Dublin endurskilgreinir kraft írskra bókmennta

MoLi, Bókmenntasafn Írlands, er nýjasta menningarstofnun Dyflinar.

„Við hugmyndasmíðuðum og bjuggum til nokkrar gagnvirkar spjaldtölvur, margar hljóðinnsetningar og stóra, síbreytilega miðlasýningu, Riverrun of Language, fyrir safnið.“

„Kannaðu breidd og dýpt írskra bókmennta með stafrænum miðlum og ískyggilegu hljóði.“

„Við bjuggum til nokkrar gagnvirkar spjaldtölvur og hljóðinnsetningar fyrir safnið. Riverrun of Language er þó langauðugasta og mest grípandi verkið. Írskar bókmenntir eru kannaðar með upplesnum textum, vörpunum og stefnuvirkum hljóðsturtum. Útkoman er gagnvirk hönnun sem líkist flæðandi á tungumálsins.“

Bæði hljóðmyndirnar og flæðandi textavarnir bregðast við aðgerðum gesta og hefst þegar gengið er að einum af fimm stöplunum. Hver stöpull kannar mismunandi þema og mótar hvernig textaín bregst við. Við bjuggum til leturlandslagið með sérhönnuðum hugbúnaði

sem getur búið til sjálfvirka hreyfimyndun, sem þýddi að allt var sérsniðið og aðlagð á staðnum“.

„Við sóttum liti textans sem birtist og hljóðin fyrir meðfylgjandi hljóðsturtur beint frá Írlandi til að skapa heildstæða og samhangandi hönnun. Safn tilvitnana í grafísku ánni líkir einnig eftir árstíðunum úti, bæði með hreyfingu og lit textans. Útkoman er síbreytilegur miðill sem býður upp á flæði og andstæðu við restina af safninu“.

Sérstakur staður fyrir alla til að koma á eftir allar þessar hvetjandi og ískyggilegu upplifanir er **Garður lesenda**, þar sem meðal annars er að finna stórt jarðarberjatré frá Killarney, ásamt askinum þar sem Joyce tók útskriftarmyndina sína. Þetta græna svæði opnast út í „leyndu“ Iveagh-garðana í gegnum bakdyrahlið. Eftir heimsóknina geturðu farið út í falda Viktoríu-garðinn á meðan þú hlustar á sögur eða viðtöl á stafrænni útvarpsstöð safnsins.

<https://www.squintopera.com/projects/museum-of-literature-ireland>

„Við bjuggum til nokkrar gagnvirkar spjaldtölvur og hljóðinnsetningar fyrir safnið. Hins vegar er A Riverrun of Language langauðugasta og áhrifamesta verkið“.

Lýstu ferðalagi þínu inn í stafræna, gagnvirka ferðapjónustu. Upplifun: Tungumálafljót

Dublin, sem er bókmenntaborg UNESCO, státar nú þegar af Rithöfundasafni Dublin, Gamla bókasafninu í Trinity College Dublin og James Joyce-setrinu.

Sýningarstjórar MoLI geta nýtt sér 10 milljónir muna úr safneign Þjóðbókasafnsins. Í stað þess að takast á við hina víðfeðmu sögu á þurran, tímarað-aðan hátt, **tekur MoLI munina saman eftir þeim, aðallega með gagnvirkum sýningum sem skipt er reglulega út.**

Þegar þú ferð um þrjár byggingar sem skiptast á milli hefðbundinna sýninga sérðu muni ásamt innsetningum sem beinast að höfundum og gagnvirkum hljóð- og myndmiðlunarsýningum („Kæra skítuga Dublin“, til dæmis, fer með gesti um borgina með skúlptúrum, kvikmyndum og líkani af Dublin á tímum Joyce).

Safnið virkar ekki eins og skjalasafn, heldur eins og sýningarrými í stöðugri þróun sem endurspeglar mannlega upplifun af bókmenntum, bæði á blaði og utan þess.

Ef þú kemur sérstaklega til að skoða hið litla fasta safn muna verðurðu ekki fyrir vonbrigðum. Simon O'Connor, safnstjóri, vísar til mesta fjársjóðs MoLI, „eintaks 1“ af Ulysses, sem „nú tíma Kellsbókar“ (írski skreytta handritsins frá níundu öld).

MoLI skín þó skærustu ljósi í glæsilegri viðleitni sinni til að deila fjölbreyttum röddum fortíðar og nútíðar, umfram Joyce.

Hápunktur upplifunarinnar, „Tungumálafljót“, er hljóð- og myndmiðlunarsýning með brotum úr forn-írskum bókmenntum, sem annars væru utan seilingar fyrir ferðamenn. Sýningar um konur eins og rithöfundinn Kate O'Brien, auk skálds eða leikskálds eins og Evu Gore-Booth, varpa ljósi á minna þekktu bókmenntahöfunda.

MoLI teygir sig einnig til að varpa ljósi á velgengni samtímans, þar á meðal sýningu um írskar unglingabækur. **Sami hugsunarháttur liggur að baki viðburðadagskránni, sem inniheldur fyrirlestraröð, fjölskyldusmiðjur, tónlistarflutning og jafnvel beina útsendingu frá BBC** (safnið hefur sitt eigið útsendingarstúdíó á staðnum).

Fólkið á bak við Bókmenntasafn Írlands veit að í hjarta Dublin gætu næstu stóru sagnamenn verið á gangi. Að dusta rykið af munum Joyce er aðeins upphafið að víðtækara verkefni, með sífellt fleiri þáttum, til að bjóða þá velkomna einn af öðrum.

<https://www.cntraveler.com/story/the-new-museum-of-literature-ireland-dublin>



Safnið virkar ekki eins og skjalasafn, heldur eins og sýningarrými í stöðugri þróun sem endurspeglar mannlega upplifun af bókmenntum, bæði á blaði og utan þess.



„Við sóttum litina á textanum sem birtist og hljóðin í hljóðsturtturnar beint frá Írlandi til að skapa heildstæða og samhangandi hönnun. Safn tilvitnana í grafíska fljótinu líkir einnig eftir árstíðunum úti, bæði með hreyfingu og lit textans. Útkoman er síbreytilegur miðill sem býður upp á flæði og andstæður við restina af safninu“.

Hverjar voru helstu áskoranir ykkar og lausnir?

Möguleg áskorun: Að auka þátttöku gesta með gagnvirkri tækni.

Að dýpka þátttöku gesta með því að fara út fyrir hefðbundna safnupplifun. Þar sem alþjóðlegar stefnur færast í átt að **gagnvirkri, tæknidrifinni ferðapjónustu**, sá MoLI möguleikann á að nota **sýndarveruleika (VR), aukinn veruleika (AR) og gervigreind** til að lífga upp á írska bókmenntasögu á nýjan hátt.

Takmörkuð sérþekking á gagnvirkri tækni innan húss. Þörf er á sveigjanlegum lausnum sem henta fjölbreyttum markhópum. Að finna jafnvægi milli tækninýjunga og varðveislu menningararfleiðar.

Mögulegar lausnir:

Vinnustofur og þjálfun: Með áherslu á notkun sýndarveruleika/aukins veruleika í menningarlegu samhengi.

Gervigreindarverkfæri: Fyrir persónusniðna upplifun gesta (t.d. gervigreindardrífir bókmenntaleiðsögumenn).

Bestu starfsvenjur: Um sjálfbæra og skapandi notkun gagnvirkar tækni í bókmenntaferðapjónustu.

Hvaða gagnvirku sýningar eru í gangi hjá ykkur?

Sjáðu ómetanlega gripi eins og eintak nr. 1 af Ulysses eftir James Joyce í návígi, stígðu inn í heillandi heim ástsælu barnasögunnar eftir Mary Murphy, What I Like Most, eða sökktu þér niður í margbreytilegt yfirlit yfir írska listatímaritið Holy Show.

De Profundis eftir Oscar Wilde

De Profundis, eitt merkasta ástarbréf sem skrifað hefur verið, var eina verkið sem írski rithöfundurinn lauk við á meðan á tveggja ára fangelsisvist hans stóð. Nú, 125 árum eftir dauða Wilde, er MoLI stolt af því að kynna

nýja kvikmyndainnsetningu sem enduruppgötvar þennan hrifandi og marglaga texta. <https://moli.ie/exhibitions/oscar-wilde-de-profundis>

Holy Show

HOLY SHOW er dreift yfir fjórar hæðir og sýnir verk eftir nærri tvo tugi listamanna sem vinna með höggmyndir, ljósmyndun, myndskreytingar, kvikmyndir, tölvuleiki og auðvitað texta. <https://moli.ie/exhibitions/holy-show>



Fleiri gagnvirkar upplifanir og sýningar

Það sem mér þykir skemmtilegast

Stígðu inn í heillandi heim ástsællar barnasögu Mary Murphy, það sem mér þykir skemmtilegast, með gagnvirkri sýningu sem tekur börn og fullorðna í yfirgripsmikið ferðalag í gegnum fallegar myndskreytingar Zhu Cheng-Liang. <https://moli.ie/exhibitions/what-i-like-most>

Borg orðanna

Frá 1991 til 2020 safnaði Rithöfundasafn Dyflinnar (Dublin Writers Museum) sjaldgæfum munum sem tengjast rithöfundum borgarinnar og eru þeir nú til sýnis í MoLI. <https://moli.ie/exhibitions/a-city-of-words>

Fljótrennsli tungumálsins

Upplifðu hljóð írskra bókmennta í návígi í þessari yfirgripsmiklu innsetningu. **Gagnvirk hljóð- og myndinnsetning sem bregst við hreyfingum gesta með flæðandi textavörpun og stefnuvirkum hljóði og kannar írskar bókmenntir með upptökum og vörpunum.** <https://moli.ie/exhibitions/river-run-of-language>
<https://www.squintopera.com/projects/museum-of-literature-ireland>

Eintak nr. 1

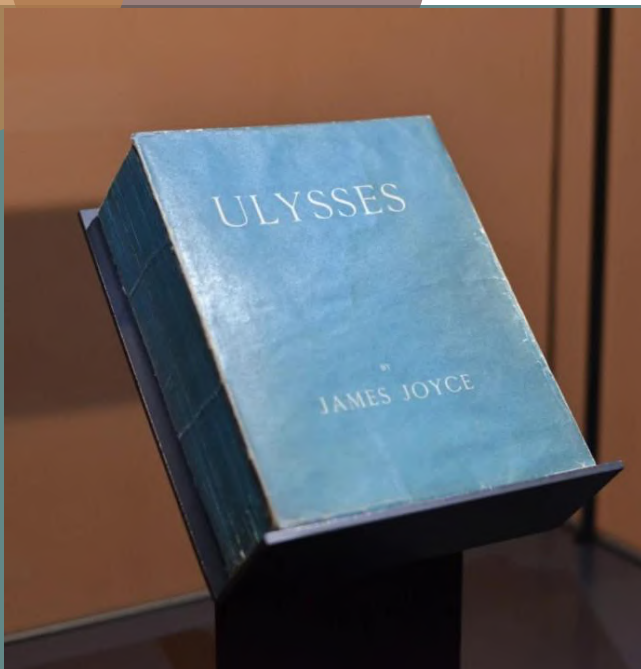
Sjáðu fyrsta eintakið af Ulysses eftir James Joyce í návígi. <https://moli.ie/exhibitions/copy-no-1>

Kæra, skítuga Dyflinn

Um aldir hafa rithöfundar fengið innblástur frá sjónum, hljóðum og lykt Dyflinnar og enginn fremur en James Joyce. Kannaðu Dyflinn Joyce með sýningunni „Kæra, skítuga Dyflinn“. **Sýning sem kortleggur Dyflinn James Joyce með skúlptúrum, kvikmyndum og líkani af borginni og veitir fjölskynja upplifun af bókmenntalandslaginu.** <https://moli.ie/visit>
<https://www.cntraveler.com/story/the-new-museum-of-literature-ireland-dublin>

Ríkið og írskar bókmenntir

Árið 1922 urðu 26 af 32 sýslum Írlands að sjálfstæða „Írsku fríríkinu“ eftir aldalanga baráttu gegn breskum yfirráðum. Hvaða hlutverki gegndu bókmenntir við að skapa og standa gegn þjóðerniskennd á meðan nýja þjóðin barðist fyrir tilveru sinni? **Gagnvirkar spjaldtölvur og hljóðinnsetningar: Gestir geta kynnt sér ýmis þemu og höfunda í gegnum stafræna miðla sem eykur frásagnarupplifunina.** <https://moli.ie/visit>



MoLI emphasises storytelling through augmented reality (AR), interactive screens, and audio experiences, offering visitors a personalised journey through Ireland's literary landscape.

Hvernig kynnir þú og miðlar upplifun þinni á áhrifaríkan hátt?

MoLI er þekkt fyrir að samþætta margmiðlun, gagnvirkar innsetningar og stafræna sagnagerð til að lífga við bókmenntasögu Írlands. Gestir geta upplifað bókmenntarísa Írlands – eins og James Joyce, W.B. Yeats og samtímahöfunda – í gegnum hljóðmyndir, skjávarpanir, snertiskjái og sýndarveruleikalík umhverfi.

Segðu söguna á bak við upplifunina

Leggðu áherslu á hvernig ígrunduð tækni (sýndarveruleiki/aukinn veruleiki/gervigreind) umbreytir hefðbundnum heimsóknum í gagnvirk bókmenntaævintýri. MoLI leggur áherslu á sagnagerð með auknum veruleika (AR), gagnvirkum skjám og hljóðupplifunum sem bjóða gestum upp á persónulega ferð um bókmenntalandslag Írlands.

Fyrir MoLI: „**Gakktu um götur Dyflinnar á tímum Joyce – án þess að yfirgefa safnið!**“

Leggðu áherslu á það sem gerir það einstakt

Innleiðir og nýtir vandlega blöndu af menningu + tækni + sjálfbærni. Þetta er ein af einstökustu sýndarveruleika-/aukins veruleika-

bókmenntaferðum Írlands. Það er mikilvægt að hún sé aðgengileg öllum, bæði á staðnum og í sýndarheimi.

Sýndaraðgangur MoLI útvíkkar ígrundaða upplifun sína á netinu og býður upp á sýndarferðir, stafrænar sýningar og samstarfsverkefni sem undirstrika skuldbindingu safnsins við að blanda saman menningu og tækni.

Sjónræn sagnagerð Notaðu stutt myndbönd, „reels“ og kynningarstiklur sem sýna gesti nota sýndarveruleikagleraugu eða eiga í samskiptum við aukins veruleika-skjái.

Notaðu stafrænt hljóð „A Riverrun of Language“: Ein af einkennisupplifunum MoLI er *A Riverrun of Language*, **stafræn hljóð- og myndinnsetning** sem fagnar írskri tungu og bókmenntum með flæðandi, kraftmikilli mynd- og hljóðgerð.

Hvaða öðrum árangri og hápunktum hafið þið náð frá því þið byrjuðuð?

Nám hjá MoLI

„Við bjóðum upp á öruggt, styðjandi og ánægjulegt umhverfi þar sem allir geta uppgötvað heim bókmennta og ímyndunarafls, bæði á staðnum og á netinu. Kjarninn í framtíðarsýn safnsins er löngunin til að fara með gesti í hvetjandi ferðalag um írskar bókmenntir og hvetja þá til að kanna eigin sköpunarmátt.“

„Við bjóðum upp á mikið af aukaeftirbætur fyrir gesti á öllum aldri. Allt frá ratleikjum og leiðsögn fyrir þá sem skoða á eigin vegum til YouTube-myndbanda og hlaðvarpa, það er margt að sjá og gera bæði innan og utan safnsins.“

Tengsl við fjölskyldur

„Hjá MoLI elskum við að vinna með fólki. Við bjóðum fjölskyldur velkomnar á hverjum degi til að taka þátt í skapandi verkefnum sem eru innblásin af ást okkar á tungumálinu – allt frá sýningum fyrir börn og skapandi vinnustofum til hins fallega LitLab.“

Tengsl við skóla

„Vinnustofur okkar fyrir skóla, *Shut Your Eyes and See*, sem eru haldnar í samstarfi við *Maples Group*, kanna írskar bókmenntir, fyrr og nú, í von um að hvetja næstu kynslóð til að leysa úr læðingi sköpunarmátt sinn í hvaða formi sem hann tekur.“
„Kemstu ekki í safnið? Vinnustofur okkar, MoLI í kennslustofunni, eru sendar til skóla á netinu í

samstarfi við *AerCap* og ná til þúsunda skólabarna um alla eyjuna á hverju ári.“

Tryggið að það sé minjagripaverslun

MoLI-verslunin er paradís fyrir bókaunnendur, með fallegum írskum handverksmunum, einstökum gjöfum frá safninu og auðvitað bókum. Hægt er að versla á netinu eða kaupa aðild.

Aðild:

Sérhver aðild styður beint við vinnustofur fyrir skólabörn, ókeypis aðgang að safninu, spennandi dagskrár og sýningar, samfélagsverkefni eins og Úkraínsku rithöfundamiðstöðina okkar, ókeypis stafræna skjalasafnið okkar og viðhald hinna virtu bygginga okkar og garða.

- ✓ Ótakmarkaður ókeypis aðgangur allt árið um kring
- ✓ 10% afsláttur á Commons Café og í MoLI-versluninni
- ✓ Bókaklúbbur forstjórans – ókeypis aðgangur fyrir meðlimi
- ✓ Sérstakar safnskoðanir og viðburðir fyrir meðlimi
- ✓ Boð á sýningaropnanir og sérstaka viðburði
- ✓ Aðgangur að einkabókasafninu Dedalus Library
- ✓ 50% afsláttur af leiðsögn
- ✓ Fallegur aðildarpakki, aðildarkort og bréf sem bíður þig velkomin.

www.moli.ie



“Gaktu í gegnum götur Dyflinar eins og Joyce – án þess að yfirgefa safnið!”



VR flóttaleikur á bókasafni Immanuel Kant

Dæmi 5

Staðsetning

Klaipėda, Litáen

Flokkur

Flóttaherbergi (Escape Room)

Heimasíða

<https://biblioteka.lt/en>



© Klaipėda city municipality Immanuel Kant Public Library.

VR flóttaleikur á bókasafni heimspekingsins Immanuel Kant

Immanuel Kant, einn helsti hugsuður upplýsingaaldarinnar, fæddist í Königsberg í Austur-Prússlandi. Þótt hann hafi búið alla sína ævi í Königsberg átti Kant ættir að rekja til Litháen. Faðir hans, Johann Georg Kant, var frá Memel (nú Klaipėda) og talið er að ættarnafnið Kant sé upprunnið frá þorpinu Kantvainiai (þýska: Kantwagen) í Klaipėda-héraði.

Í Klaipėda heiðrar almenningabókasafn Immanuel Kant, sem rekið er af borgaryfirvöldum, arfleifð heimspekingsins. Bókasafnið var stofnað árið 1920 og hefur þróast í nútímalega menningar- og fræðslumiðstöð með 16 deildum sem þjónar sem miðpunktur samfélagsþátttöku.

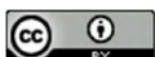
Til að minnast 300 ára fæðingarársmælis Kants árið 2024 hóf bókasafnið verkefnið „Sýndar-Klaipėda: sagan hræðir ekki, heldur skapar!“. Þetta framtak felur í sér sýndarveruleika-

flóttaherbergi sem ber titilinn „Í fótspor forfeðra Kants“ og gefur þátttakendum kost á að kanna arfleifð heimspekingsins á gagnvirkkan hátt.

Verkefnið býður einnig upp á leiðsögn og fræðsluefni með það að markmiði að gera arfleifð Kants aðgengilega og áhugaverða fyrir fjölbreytta hópa.



Immanuel Kant
(1724-1804)



This resource is licensed
under CC BY 4.0



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



© Klaipėda city municipality Immanuel Kant Public Library.

Í fótspor forfeðra Kants

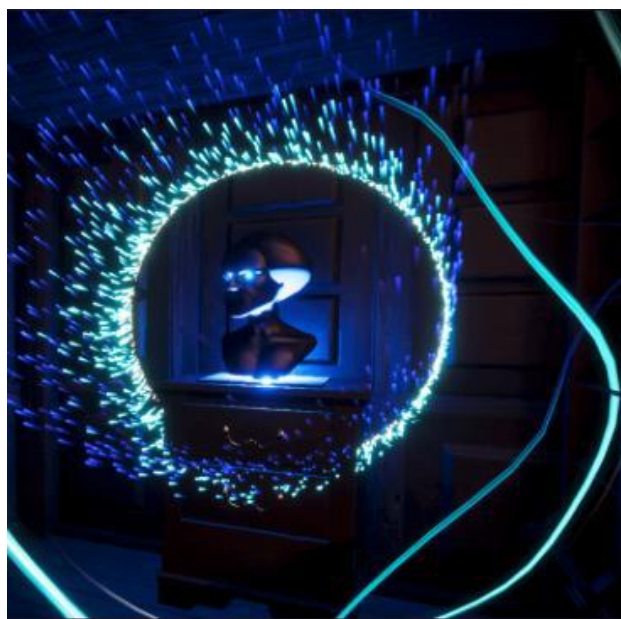
Sýndarveruleika-flóttaherbergi var búið til fyrir I. Kant almenningsbókasafn Klaipėda-borgar. Það er hannað til að kynna gestum sögu heimspekingsins Immanuel Kants og dularfull smáatriði úr lífi hans.

„Núverandi verkefni, sem færir I. Kant og arfleifð hans í Klaipėda yfir í sýndarveruleika, var hannað til að vekja áhuga ungs fólks á forvitnilegum sviðum sögunnar“.

Sýndarflóttaherbergið var þróað sem hluti af verkefninu „Sýndar-Klaipėda: Sagan hræðir ekki, heldur skapar!“ og var hannað af þátttakendum í „VR-skapandi smiðju“ verkefnisins sjálfum og útfært af VR/AR-efnisþróunarfyrirtækinu „Iron Cat“. Það býður upp á nýstárlega og grípandi leið til að kanna söguna og leysa áskoranir í gegnum sýndarleik.

„Meginástæðan fyrir því að velja einmitt þessa lausn var markmiðið um að brúa bilið milli ungs fólks og menningar. Í heimi nútímans verður tæknin svo oft besta lausnin til að virkja hina ungu og síhjákatandi kynslóð

fyrir eilífum gildum heimspekinna.“ – Immanuel Kant almenningsbókasafn Klaipėda-borgar.



VR Flóttaleikur – “In the Footsteps of the History of Kant's Ancestors”.



Hvar er upplifunin staðsett?

Þessi VR flóttaleikur er staðsettur í ungmennadeild Immanuel Kant almenningsbókasafnsins í Klaipėda-borg (Tilžės St. 9, Klaipėda) og býður upp á einstakt tækifæri til að reyna á hæfni þína í lausn vandamála.

Þátttakendum er boðið að sökkva sér niður í ókannaðan heim þar sem þeir munu takast á við krefjandi þrautir sem eru innblásnar af heimspeki og lífi Immanuel Kant, auðgaðar með sögulegum staðreyndum. Upplifunin tekur um það bil 15 til 30 mínútur.



Photo by My name is Yanick on Unsplash.

<https://biblioteka.lt/en>



Staðsetning

Ljutomer, Slovenia

Flokkur

Kvikmyndahátíð

Heimasíða

<https://www.grossmann.si/en/>

Samfélags- miðlar



Grossmann vín- og kvikmyndahátíð

Hvað gerir hátíðina sérstaka?

Grossmann-hátíðin er fullkomið dæmi um samruna menningar, tækni og einstakrar ferðapjónustuupplifunar!

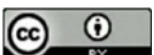
Varðveisla kvikmyndaarfs á nýjan, gagnvirkan hátt

Hátíðin hefur um árabil haldið á lofti frábærum og þematengdum kvikmyndum og notað **gagnvirka tækni** til að leyfa gestum ekki aðeins að *horfa*, heldur sannarlega *upplifa* kvikmyndalistina í alveg nýrri vídd.

Nýstárleg nálgun í ferðapjónustu

Í gegnum UPLIFT er Grossmann-hátíðin að verða tilraunastofa til að prófa nýjustu ferðapjónustulíkön og kanna hvernig gagnvirk tækni hefur áhrif á þátttöku gesta. Sýndarleiðsögumenn, AR-sýningar og gagnvirkar kvikmyndasmiðjur lyfta hátíðinni upp í nýja stafræna vídd.

Sem dæmisaga í UPLIFT-verkefninu sannar Grossmann-hátíðin að tækni getur auðgað menningararfinn og gert hann aðgengilegri og gagnvirkari fyrir áhorfendur um allan heim!



This resource is licensed under CC BY 4.0



Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Hvaðan kom hugmyndin og hvaða stuðning fékk verkefnið?

Grossmann-hátíðin var stofnuð til heiðurs frumkvöðli slóvenskrar kvikmyndagerðar, dr. Karol Grossmann, sem gerði fyrstu slóvensku kvikmyndina, „Brottför frá messu“, árið 1905 í Ljutomer. Hátíðin var hugsuð með það í huga að varðveita kvikmyndamenningu á smærri stöðum, sérstaklega kvikmynda tegundir sem oft eru álitnar óæðri flokkur og til að kynna Ljutomer sem stað með ríkan menningararf. Þannig hefur hátíðin skorið sig úr öðrum hátíðum á svæðinu.

Ástin á þessari tegund kvikmynda, heimabænum og eldmóður teymisins eru lykilástæður þess að hátíðin hefur staðið af sér margar áskoranir í 20 ár.

Hátíðin fer eingöngu fram í Ljutomer, sem á síðustu

tuttugu árum hefur fest sig í sessi sem nokkurs konar höfuðborg þematengdra kvikmynda í Slóveníu. Áður fyrr var reynt að útvíkka starfsemina til Ormož, bæjar sunnan við Ljutomer, en það kom í ljós að útvíkkunin borgaði sig ekki.

Hátíðin fer fram á 4 stöðum í Ljutomer: Aðaltorgið, þar sem ein af fyrstu myndunum var tekin upp, er aðalsýningarstaðurinn, í kvikmyndasál bæjarins eru sýndar nýlegar kvikmyndir og á tveimur smærri stöðum eru sýndar stuttmyndir og tónlistarheimildarmyndir.

Helsta fjármögnunarleiðin eru opinber útboð menningarmálaráðuneytisins og Kvikmynda-miðstöðvar Slóveníu, en fjármunirnir eru takmarkaðir á hverju ári og yfirleitt lægri en þær upphæðir sem stærri hátíðir í stærri borgum eins og Ljubljana fá. Aðgreiningin á milli auglýsinga fyrir „stórar“ og „litlar“ hátíðir er einnig óljós.

Skipuleggjendur leggja áherslu á að stór hluti fjárhagsáætlunarinnar fari nú þegar í grunnatriði eins og þá tækni sem til þarf og uppsetningu sýningarstaða. Þeir afla einnig hluta fjármunanna með miðasölu.

Árið 2025 verður tekinn upp passi sem gildir á alla sýningarstaði hátíðarinnar.

Því dauðari sem þeir eru, því betra. Í grunninn veita þeir mér mismunandi innblástur þegar þeir koma með ákveðnar hugmyndir, en þemað er samt sem áður Jókerinn. Ég reyni að forðast það og spinna af fingrum fram.



*Með sýningum, tónleikum,
listasmiðjum, námskeiðum í
matargerð frá Prlekija,
töfragöngu og
uppvakningaskrúðgöngu,
gjörningum,
kvikmyndasurningakeppni,
jaðarmenningarmarkaði og
öðrum viðburðum jafnast
engin önnur kvikmyndahátíð í
Slóveníu á við hana.*

What voru ykkar helstu áskoranir og lausnir?

Áður fyrr var einnig reynt að útvíkka starfsemina til Ormož, bæjar suður af Ljutomer, en það kom í ljós að útvíkkunin var ekki skynsamleg vegna aukins kostnaðar og dagskráin tvístraðist. Þess vegna var hátíðin áfram haldin bara í Ljutomer.

Jafnvægi milli hefðar og nýsköpunar

Fyrir hátíð með sterkar rætur í kvikmyndaarfinum var mikilvægt að innleiða nýja tækni án þess að fórna kjarnaímynd sinni. Sumir hefðbundnir gestir voru hikandi við breytinguna í átt að stafrænni og gagnvirkri upplifun.

Lausn: Hátíðin tók upp blandaða nálgun, þar sem klassískar kvikmyndasýningar og umræður voru varðveittar á sama tíma og sýningar með auknum veruleika (AR),

sýndarveruleikasýningar á eldri myndum og gagnvirk sagnagerð voru kynntar til að bæta við arfleifðina.

Takmarkanir á kostnaði og fjármagni

Fullkomin ný tækni, eins og sýndarveruleikabúnaður og gervigreindardrifið efni, krafðist verulegrar fjármögnunar, sem var áskorun fyrir menningarmiðaða hátíð.

Lausn: Í gegnum UPLIFT-verkefnið tryggði Grossmann-hátíðin stefnumótandi samstarf við tæknifyrirtæki og menningarstofnanir, sem gerði kleift að deila fjármagni, fá styrki og fjármögnunartækifæri til að samþætta nýja upplifun.

Hvernig miðlið og auglýsið þið hátíðina?

Til að kynna og miðla hinni einstöku upplifun sem Fantastic Film & Wine Festival er þarf að beita blöndu af sagnagerð, virkja heimafólk og markvissri markaðssetningu.

Grípandi efni og myndefni

Hágæðaljósm myndir, myndbönd og myndefni sem sýnir bakvið tjöldin lífga upp á hátíðina og sýna andrúmsloftið, kvikmyndasýningar, vínsmökkun og sérstaka gesti.

Samfélagsmiðlar og stafræn markaðssetning

Miðlar eins og Instagram, Facebook og Twitter gera kleift að eiga samskipti í rauntíma, deila efni frá notendum og eiga

bein samskipti við gesti og kvikmyndaáhugafólk.

Yfirgripsmikil upplifun og viðburðir

Einstök pörun kvikmynda og víns, gagnvirkar umræður og þemasýningar gera hátíðina að viðburði sem enginn má missa af og hvetja til kynningar frá manni til manns.

Samfélagsþátttaka og samstarf

Samstarf við staðbundin vínhus, fyrirtæki og menningarstofnanir styrkir tengslin við samfélagið og laðar að fjölbreyttan áhorfendahóp.

Hver er helsti árangur ykkur frá því að hátíðin byrjaði?

Grossmann-hátíð hryllings- og fantasíukvikmynda og vins í Ljutomer hefur notið ótrúlegrar velgengni í gegnum árin og fest sig í sessi sem einstakur viðburður sem sameinar þematengdar kvikmyndir, menningu og stórkostlegar vínhefðir.

Alþjóðleg viðurkenning

Hátíðin er orðin einn af fremstu viðburðum Evrópu fyrir áhugafólk um þematengdar kvikmyndir, þar sem hún tekur á móti þekktum leikstjórum, leikurum og sérfræðingum úr greininni og myndar sterk tengsl við kvikmyndahátíðir um allan heim.



Samruni kvikmynda og vins

Með því að setja saman sérstakt vínúrval og vinna með staðbundnum víngerðarmönnum skapar hátíðin einstaka upplifun sem fagnar bæði kvikmyndalist og ríkri víngerðarhefð svæðisins.

Sérstakar sýningar og sérstakir gestir

Hátíðin hefur tekið á móti goðsagnakenndum kvikmyndagerðarmönnum og veitt áhorfendum ítarlega innsýn í heim kvikmyndanna, þar á meðal með meistaraspjöllum og yfirlitssýningum á költ-klassíkum.



<https://www.grossmann.si/en/>



Nothing is 'cooler' than meeting new people who become friends, allies and co-conspirators in the years and decades to come.



Dæmi 7

Staðsetning

Divača, Slóveníá

Flokkur

Kvikmyndasafn

Heimasíða

<https://kinoteka.si/msfi/>
<https://www.muzejdivaca.si/>

Samfélags- miðlar



Safn um slóvenska kvikmyndaleikara

Ferðalag um tímann: Safn slóvenskra kvikmyndaleikara í Divača

Í hinu heillandi Škratelj-býli, sem er einstök byggingarperla og þjóðfræðilegur minnisvarði í Karst-héraði, leynist sannkallaður fjársjóður slóvenskrar kvikmyndasögu – Safn slóvenskra kvikmyndaleikara í Divača. Þetta er fyrsta og eina kvikmyndasafnið í Slóveníu með stafrænu efni og stendur sem vitnisburður um ríka kvikmyndaarfleifð landsins.

Eftir sjálfstæði Slóveníu stofnuðu kvikmyndaáhugamenn Slóvenska kvikmyndasafnið árið 1996. Við rannsóknir á sögu slóvenskrar kvikmyndagerðar rákust þeir á Itu Rina, fædda Ida Kravanja í þorpinu Divača. Hún var kvikmyndastjarna í byrjun 20. aldar á tímum þöglu myndanna, þegar Evrópa var jafn mikilvæg í kvikmyndagerð og Hollywood. Hún lék í kvikmyndum eins og Erotikon, því ég elska þig, Tonka frá gálганum og mörgum fleiri. Árið 1931

giftist hún og lagði leikferilinn á hilluna. Síðar þáði hún aðeins örfá leikhlutverk.

Þróun safnsins

Árið 1997 hóf sveitarfélagið Divača, í samvinnu við Menningarminjastofnun, endurgerð á Škratelj-býlinu. Sama ár sá Silvan Furlan, fyrsti forstöðumaður Slóvenska kvikmyndasafnsins, fyrir sér minningarherbergi tileinkað Itu Rina á efri hæðinni.

Spólum fram til ársins 2002, þegar Vojteh Ravnikar, prófessor í arkitektúr, bauð nemendum sínum að gera áætlun um endurbætur fyrir þær byggingar býlisins sem eftir stóðu. Með fjármagni frá menningarmálaráðuneytinu og Norway Grant styrknum lauk byggingu nýrra húsa árið 2010 og Safn slóvenskra kvikmyndaleikara var opnað með viðhöfn í júlí 2011.



This resource is licensed under CC BY 4.0



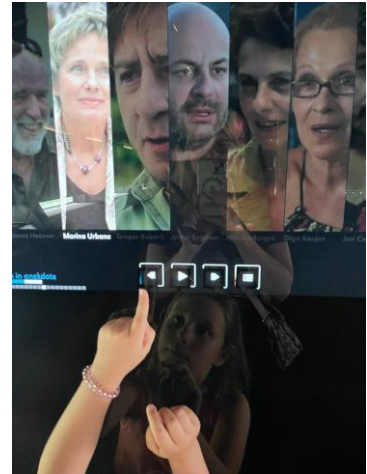
Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Lýstu þínu ferðalagi í átt að stafrænni og gagnvirkri ferðaþjónustu

Nýsköpun í stafrænni tækni

Kvikmyndir eru tæknilegt listform og með uppgangi stafrænnar tækni var eðlilegt að slóvenska kvikmyndasafnið tæki stafrænum framförum fagnandi til að tryggja að efni safnsins yrði áfram nútímalegt, gagnvirk og aðgengilegt fyrir komandi kynslóðir.



Heimsókn á safnið

Safnið veitir gestum djúpa innsýn í kvikmyndagerð. Í fyrstu byggingunni, þar sem móttakan er, eru þrjú herbergi á efri hæðinni tileinkuð lífi Ito Rinu. Gestir geta skoðað muni og myndir úr lífi leikkonunnar.

Húsagarðurinn er ætlaður fyrir kvikmyndakvöld undir berum himni og aðra stóra viðburði. Gamla hlaðan varð að nútímalegri byggingu með stórum skjá þar sem sýndar eru slóvenskar kvikmyndir. Á tveimur stórum veggjum eru myndir af þekktum slóenskum kvikmyndaleikurum. Þar eru einnig munir en ferli kvikmyndagerðar er útskýrt á gagnvirkum skjá.

Þar fyrir utan er gagnvirk borð sem gerir gestum

kleift að kafa ofan í smáatriði slóenskra kvikmynda.

Á efri hæðinni eru snertiskjái með heyrnar-tólum þar sem gestir geta hlustað á viðtöl við mismunandi kvikmynda-gerðarfólk sem útskýrir verkefni sín og sjónarhorn leikara á mismunandi stigum kvikmyndagerðar.

Í síðasta hluta safnsins eru munir úr frægum kvikmyndum til sýnis. Gestir geta gert heimsókn sína á safnið fjölbreyttari með krossgátuáskorun: þeir þurfa að finna svör við spurningum og setja þau í krossgátu. Í lokin, ef þeir hafa leyst krossgátuna, hljóta þeir titillinn kvikmyndaspæjari. Leikurinn er hannaður fyrir fjölskyldur með börn sem eru orðin læs.



Hverjar voru helstu áskoranirnar og hvernig voru þær leystar?

Áskoranir við innleiðingu og notkun stafræns efnis á safninu

Hjá Safni slóvenskra kvikmyndaleikara voru stærstu áskoranirnar þær sem tengdust stafvæðingu dagskrárinnar í upphafi, þar sem tæknin var ekki jafn þróuð þá og hún er í dag. Gagnvirka borðið virkaði ekki sem skyldi og ekki var heldur hægt að bæta við nýju efni.

Einnig voru vandamál með sýningarvélina. Borðið var uppfært fyrir tveimur árum og nú er hægt að bæta við nýju efni í Ljubljana. Því er hlaðið niður á safnið og það uppfært með því að ýta á hnapp á skrifstofu safnsins. Þar sem ekki hefur verið hægt að uppfæra efnið í mörg ár hefur mikið efni safnast fyrir sem þarf að setja inn, sem er mikil tímafjárfesting og það mun taka nokkurn tíma fyrir ástandið á gagnvirka borðinu að vera í samræmi við nútímann.

Vandamálið er einnig úrelding vélbúnaðarins, t.d. peran í sýningarvélinni hættir að virka með tímanum, en að kaupa nýja peru er sambærilegt við að kaupa nýrri sýningarvél. Nauðsynlegt er að uppfæra búnaðinn eða kaupa nýjan sem er kostnaðarsamt.

Mögulegar lausnir:

Vinnustofur og þjálfun: Með áherslu á notkun sýndar- og aukins veruleika.

Gervigreindarverkfæri: Fyrir sérsniðna upplifun gesta





Peter Ostermayer Film
from Berlin offered Ita
Rina test shooting.



Hvernig fer miðlun og markaðsetning fram á safninu?

Hjá Kvikmyndaleikarasafni Slóveníu í Divača eru skilvirk kynning og samskipti lykilatriði til að tryggja að rík kvikmyndasaga okkar nái til áhugasamra áhorfenda.

Safnið beinir sjónum sínum aðallega að slóvenskum ferðamönnum sem þekkja til kvikmyndanna og leikaranna sem kynntir eru í safninu.

Staður þar sem kvikmyndir lifna við
Á hverju ári tekur safnið á móti um 2.500 gestum, þar á meðal skólahópum, skipulögðum ferðum og einstökum áhugamönnum sem vilja upplifa kvikmyndaarfleifð Slóveníu í návígi.

Kvikmyndakvöld undir berum himni
Við sérstök tækifæri og viðburði heimsækja sendinefndir erlendis frá safnið. Á hverju sumri skipuleggur safnið kvikmyndakvöld undir berum himni.

Safnið er aðallega auglýst á samfélagsmiðlum. Slóvenska kvikmyndasafnið hefur takmörkuð úrræði til að auglýsa þetta safn þar sem það sinnir mörgum öðrum sviðum í rannsóknum og menntun.

Snjöll kynning á stafrænni öld
Helsta kynningartæki safnsins eru samfélagsmiðlar, þar sem það nær til

áhorfenda með efni á bak við tjöldin, fróðleiksmolum um kvikmyndir og hápunktum frá viðburðum. Þótt slóvenska kvikmyndasafnið gegni mikilvægu hlutverki við að varðveita og kynna slóvenska kvikmyndamenningu eru úrræði þess til að auglýsa safnið takmörkuð vegna fjölbreyttrar ábyrgðar þess á sviði kvikmyndaviðgerða, skjalavörslu, hátíða, sýninga og útgáfu – þar á meðal hins sígilda tímarits Ekran (Skjár) fyrir kvikmyndaunnendur.

Valin notkun á gagnvirkri upplifun
Þótt safnið kynni stundum gagnvirkt efni á tímabundnum sýningum er gætilega vegið og metið á milli fjárfestingar og sýningartíma til að tryggja sjálfbærni og góða þátttöku.

Grípandi sagnagerð
Við notum áhugaverða sagnatækni til að sýna fram á áhrif starfs okkar. Með myndefni, hlaðvörpum, sýningum og greinum vörpum við ljósi á vegferð okkar, árangur og framlag til kvikmyndaarfleifðarinnar.

Hvaða öðrum árangri og hápunktum hafið þið náð frá því þið byrjuðuð?

Styrkja hlutverk okkar sem menningarstofnun

Safni slóvenskra kvikmyndaleikara í Divača hefur tekist að styrkja hlutverk sitt sem menningarstofnun sem varðveitir og heldur á lofti kvikmyndaarfi Slóveníu.

Nýstárlegar sýningar og gagnvirk efni

Við höfum tekið upp nýtt og kraftmikið sýningarform sem samþættir nútímatækni og gerir upplifun gesta yfirgrípsmeiri og aðlaðandi. Stafræn sagnagerð og gagnvirkir þættir hafa gert áhorfendum kleift að kanna arfleifð slóvenskra kvikmyndaleikara á nýjan og spennandi hátt.

Aukin fræðslu- og samfélagsdagskrá

Við höfum þróað vinnustofur og fræðsludagskrár sem eru sniðnar að ýmsum markhópum, allt frá nemendum og ungu skapandi fólki til fræðimanna og kvikmynda-áhugafólks. Þessi dagskrá hefur styrkt tengsl okkar við nærsamfélagið og alþjóðasamfélagið.

Sjálfbær og inngildandi þróun

Við höfum tileinkað okkur sjálfbærar aðferðir í safnstjórnun og tryggt að starfsemi okkar samræmist stöðlum um umhverfis- og samfélagsábyrgð. Auk þess höfum við lagt áherslu á að gera rými okkar og auðlindir aðgengilegri fyrir fjölbreytta hópa gesta. Þessi árangur endurspeglar skuldbindingu okkar til að auðga menningarlandslagið og tryggja varanlega arfleifð slóvenskrar kvikmyndasögu í alþjóðlegu samhengi.

Framtíðaráform

Safnið hefur lagt fram nýja umsókn um verkefni hjá staðbundnum framkvæmdahópi (LAG) í sveitarfélaginu vegna endurbóta á þeim hluta safnsins sem er tileinkaður Itu Rinu, en sá hluti er hluti af upprunalega safninu og hefur ekki verið endurnýjaður síðan 1997. Ef verkefnið verður samþykkt er einnig áætlað að útbúa stafrænt efni þar sem fólk mun geta horft á kafla úr kvikmyndum með Itu Rinu í aðalhlutverki.



<https://kinoteka.si/msfi/>



A Cinematic Journey Through
Time: The Museum of
Slovenian Film Actors in Divača



Staðsetning

Litáen

Flokkur

Sýndarveruleiki

Heimasíða

www.angelutakais.lt

Samfélags- miðlar



PASAULIU
SUTVÉRIMAS

© Center of Sensory Art in Vilnius. Photo by Irmantas Gelūnas.

M. K. Čiurlionis – þekktasti listamaður og tónskáld Litáens

Mikalojus Konstantinas Čiurlionis er lykilpersóna í mótun litháískrar þjóðmenningar. Verk hans fanga vonir og hugsjónir þjóðar í endurreisn en endurspegla um leið helstu listastefnur sem mótuðu Evrópu á 20. öld. Listarföleifið hans telur yfir 200 tónverk og um 300 málverk.

Auk framlags síns til tónlistar og myndlistar var Čiurlionis einnig rithöfundur. Á nærri áratugar löngum listferli sínum fékkst hann stöðugt við skriftir, þótt hann skrifaði á pólsku og gaf texta sína aldrei út á meðan hann lifði. Í dag hafa bókmenntaverk hans verið vandlega endurgerð, þýdd og dregin fram í dagsljósið af einum fremsta Čiurlionis-fræðimanninum – tónlistar- og listfræðingnum Vytautas Landsbergis prófessor.

„Þar til nýlega var Čiurlionis sem rithöfundur að mestu óþekktur almenningi og lítið rannsakaður í samhengi við litháískar bókmenntir. Í skrifum sínum hugsar Čiurlionis í myndum og byggir verk sín upp eins og tónlist. Bókmenntasíðurnar sem hann skildi eftir sig bæði útskýra og auðga verulega myndina af listmálaranum og tónskáldinu. Hefði Čiurlionis skrifað á litháísku – eða jafnvel gefið út þýðingar á verkum sínum – hefði nafn hans fyrir löngu verið fest í sessi í sögu litháískra bókmennta og skipað þar sérstakan og einstakan sess. Hinn þriðji Čiurlionis lifir – og á skilið að lifa,“ segir Vytautas Landsbergis.



Mikalojus Konstantinas
Čiurlionis (1875-1911)



This resource is licensed
under CC BY 4.0



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Sýndarferðalag um verk M. K. Čiurlionis: Englasklóð (e. Trail of Angels) (2018)

„Englasklóð“ er 25 mínútna löng sýndarveruleikamynd í leikstjórn Kristínu Buožytė og framleidd af Vitalijus Žukas. Upplifunin býður áhorfendum að kanna dularfullan heim handanheimsins sem er innblásinn af málverkum og tónlist Čiurlionis.

Listræn nálgun

Í sýndarveruleikamyndinni eru 60 málverk eftir Čiurlionis, þar á meðal „Kyrrð“, „Englar“, „Altarið“, „Engillinn“, „Tíðindi“ og „Sólin“. Umhverfið bregst við augnaráði áhorfandans, lífgar við þætti úr málverkunum og gerir upplifunina gagnvirka.

Viðurkenningar

„Englasklóð“ var frumsýnd á sýndarveruleikahluta kvikmyndahátíðarinnar í Feneyjum árið 2018 og hlaut hin virtu Lumen-verðlaun fyrir list og tækni í Bretlandi árið 2019. Hún hlaut einnig Silfurtranann fyrir fagmennsku í Litháen árið 2020. Upplifunin var einnig tilnefnd á „Raindance“ – stærstu óháðu kvikmyndahátíðinni í Bretlandi (2018).



EFNISÁGRIP

Angelų Takais er íhugul sýndarveruleikateiknimynd sem sökkvir áhorfandanum ofan í dularfullan heim handanheimsins, innblásinn af málverkum og tónlist Mikalojus Konstantinas Čiurlionis. Með sjónrænt hrífandi skiptum frá degi til nætur er áhorfendum boðið að fylgjast með og hafa samskipti við umhverfi sitt. Áhorfandinn hefur ferðalagið sem manneskja en uppgötvar smám saman að hann er engill sem íhugar stig lífs, dauða og einingar við alheiminn. Umhverfið bregst við augnaráði áhorfandans og dregur hann dýpra inn í sjónrænan kjarna upprunalegra listaverka Čiurlionis.



STEP INSIDE M.K. ČIURLIONIS'
PAINTINGS WITH VIRTUAL REALITY

„Sköpun heima“ (2025) – ný yfirgripsmikil saga í tilefni af 150 ára afmæli Čiurlionis

„Sköpun heima“, eftir Kristínu Buožytė og Vitalijus Žukas, er gerð í tilefni af 150 ára afmæli Čiurlionis. Verkið býður upp á nýja yfirgripsmikla sögu um fæðingu alheimsins, uppgang og fall lífsins og endurfæðingu þess – sem nær hápunkti í hinu þekkta málverki Čiurlionis, „Saga konunganna“. Það minnir okkur á táknrænan hátt á að við erum skaparar og verndarar okkar eigin heima.

Með því að nota fullkomin sýndarveruleika-gleraugu eru áhorfendur fluttir inn í ímyndaðan alheim listamannsins sem birtist eins og draumkennt ævintýri. Nýjasta tækni býður upp á ferska leið til að upplifa og túlka list og brúar kynslóðabil með sameiginlegri uppgötvun og innblæstri.

Þessi gagnvirka sýndarveruleikaupplifun byggir á meira en 60 málverkum eftir M. K. Čiurlionis – allt frá víðþekktum verkum eins og *Saga konunganna* til minna þekktra verka sem eru táknrænt og tilfinningalega rík. Áhorfendur geta kannað málverkaröð Čiurlionis, þar á meðal *Sköpun heimsins*, *Borgin*, *Flóðið*, *Ímyndanir*, *Sónata höggormsins* og þrískipta verkið *Ævintýri*.

Čiurlionis talaði alltaf um það sem býr undir yfirborðinu. Með *Sköpun heima* vildum við hjálpa fólki að finna fyrir þeirri fegurð. Jafnvel fyrir þá sem ekki kunna að hugleiða eða hafa litla reynslu af list getur þetta verk okkar hjálpað þeim að staldra við, hlusta af athygli og muna að lífið er kraftaverk.

– V. Žukas, leikstjóri.





Þetta er virðingarvottur til forvera margmiðlunarlistamanna og eins af frumkvöðlum óhlutbundinnar listar í Evrópu – frægasta listamanns Litháen, Mikalojus Konstantinas Čiurlionis. Hann braut mörk listgreina til að skapa heildstætt verk með sinni eigin heimsmynd.
-Kristina Buožytė, leikstjóri

Hvar er hægt að upplifa verk Čiurlionis á gagnvirkan hátt?

Hægt er að upplifa „Englaslóð“ og „Sköpun heima“ í Immersive Art Center í Vilnías. Miðstöðin er staðsett í hjarta borgarinnar, að A. Vienuolio-götu 4, og er nútímalegur vettvangur tileinkaður gagnvirkum sýndarveruleikaupplifunum.

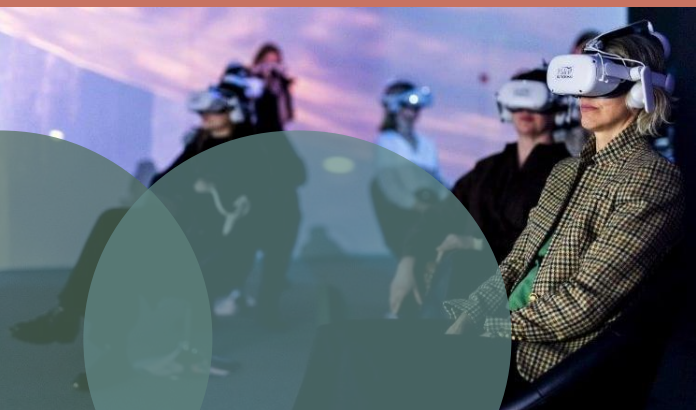
Af hverju að heimsækja?

- Einstakt umhverfi sem örvar mörg skilningarvit
- Óvenjuleg sýndarveruleikaupplifun
- Nútímaleg leið til að kanna list og kynnst þekktasta listamanni Litháens
- Yfirgripsmiklar 300 gráðu vörpun
- Framúrskarandi fræðandi upplifun fyrir alla aldurshópa, óháð tungumáli

Hvernig virkar þetta?

Gestir fá sérstök sýndarveruleikagleraugu sem flytja þá inn í þrívíddarheim fullan af tónlist, hljóði og hreyfimyndum sem eru innblásnar af list Čiurlionis. Fyrir sýninguna kynnir starfsfólk okkar listamanninn og upplifunina (á litháísku eða ensku, eftir því hvaða áhorfendur eru). 300° vörpun færir gesti inn í töfrandi sjónrænan forleik. Eftir sýninguna geta gestir búið til gervigreindarandlitsmynd í stíl Čiurlionis og skoðað gjafavöruverslunina okkar til að finna listræna minjagrip.

www.angelutakais.lt



Fyrsta samstarfsverk K. Buožytė og V. Žukas, „Englaslóð“, býður áhorfendum í rólega, frumspekilega dýfingu í heima listar Čiurlionis. Nýja upplifun þeirra, „Sköpun heimanna“, leiðir áhorfandann í ferðalag þar sem uppgötvun og innri vöxtur verða aðalatriðið.



Staðsetning

Sauðárkrókur, Ísland

Flokkur

Bókmennta- og sögusýning

Heimasíða

<https://1238.is/>

Samfélagsmiðlar



Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

1238: Baráttan um Ísland

Um hvað fjalla Íslendingasögurnar?

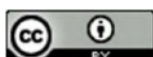
Íslendingasögurnar voru skrifaðar á miðöldum á Íslandi, að mestu leyti á 13. og 14. öld, og á íslensku. Höfundar þeirra eru aðallega óþekktir, þótt sumar sögur séu eignaðar þekktum fræðimönnum eins og Snorra Sturlusyni (1179–1241). Þrátt fyrir að sögurnar hafi verið skrifaðar á seinna gerast þær flestar á landnámsöld á Íslandi, sem stóð frá því um 900 fram á 11. öld. Sögurnar eru því endursögn sögulegra atburða sem áttu sér stað öldum áður.

Um 40 Íslendingasögur hafa varðveist. Þessar sögur segja frá því hvernig og af hverjum landið var numið. Þær bjóða upp á frásagnir um fjölskyldusögur, ættfræði, bandalög og átök milli ætta og einstaklinga. Íslendingasögurnar veita einnig einstaka innsýn í lífið á Norðurlöndum fyrir kristnitöku.

Það sem gerir þær svo hrífandi og ástæðan fyrir því að þær eru enn lesnar í dag er oft á tíðum dramatísk og sannfærandi frásögn þeirra af blóðheitum deilum, ástarþríhyrningum, fyrirboðum og fornum siðum.

Á sýningunni 1238: Baráttan um Ísland eru atburðir úr einni sögunni, Sturlungu, endursagðir á nýstárlegan og grípandi hátt til að færa gesti nær sögulegum atburðum.

Sturlunga var skrifuð á 13. öld, líkt og flestar aðrar sögur. Hún er samtímaheimild um atburði á 12. og 13. öld á Íslandi, sem aðgreinir hana frá mörgum öðrum sögum. Eins og með aðrar sögur eru höfundarnir margir en sá þekktasti er Sturla Þórðarson (1214–1284) – sem er einnig ein af aðalpersónunum.



This resource is licensed under CC BY 4.0



Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Gagnvirk frásögn af atburðum Sturlungu

Gestir sem heimsækja sýninguna 1238: Baráttan um Ísland fá tækifæri til að upplifa og taka þátt í Örlygsstaðabardaga. Bardaginn er einn mikilvægasti atburðurinn í borgarastyrjöldinni sem geisaði á Íslandi seint á 12. öld og fram á þá 13. Bardaginn er skrásettur í Sturlungu og er frásögnin úr köflum sem Sturla Þórðarson skrifaði, en hann barðist sjálfur í orrustunni með Sturlungum.

Sýningin er staðsett á Sauðárkróki í Skagafirði en bardaginn fór fram 35 km frá Sauðárkróki, við bæinn Örlygsstaði árið 1238. Á sýningunni er sögulegum atburðum Sturlungaaldar miðlað á bæði hefðbundinn og óhefðbundinn hátt. Með sýndarveruleikaupplifun sýningarinnar geta gestir tekið þátt í bardaganum sjálfum:

„Það sem skiptir máli er að það er athöfn. Við látum fólk kasta spjótum og steinum, svo fólk upplifir að vera að gera eitthvað. Það er það sem er mikilvægt, að fólk upplifi að það sé að taka þátt.“

Af hverju að endurgera bardagann í gegnum sýndarveruleika?

Ferðamenn eru oft með gátlista yfir staði sem þeir vilja heimsækja til að geta sagt að þeir hafi komið þangað. Þeir ferðast á staði þar sem mikilvægir sögulegir atburðir hafa átt sér stað. Fólk gengur um svæðið og ímyndar sér fortíðina, hvernig hún gæti hafa litið út og hvernig atburðir gætu hafa þróast.

„Við ímyndum okkur að þeir hafi komið héðan, og svo kom þessi, og þetta brann.“

Sýndarveruleiki getur fært fólk enn nær atburðum fortíðar með því að gefa innsýn í hvernig þeir þróuðust og gerir gestum kleift að taka þátt og setja sig inn í söguna. Að finna söguna í eigin líkama. Sýndarveruleikaupplifun getur einnig virkað sem boð um frekari umræður um söguna og það sem gestirnir upplifðu.

„Sýndarveruleikaupplifunin vekur miklar tilfinningar. Við sjáum tilfinningatengslin sem fólk myndar stundum. Gestirnir okkar þurfa oft að vinna úr upplifuninni á eftir og vilja ræða við okkur um hvað þeir upplifðu og gerðu.“

Hvernig myndi þér líða ef þú þyrftir að gera þetta [í bardaga]?



Við nálgumst sýndarveruleikann á heildrænan hátt og leggjum áherslu á að vera sögunni trú og týna henni ekki í tækninni. Sýndarveruleiki þarf að vera raunverulegur, áhrifamikill, gagnvirkur, aðgengilegur og síðast en ekki síst, skemmtilegur.

- Freyja Rut Emilsdóttir,
framkvæmdastjóri (X)

Hverjar voru helstu áskoranirnar og hvernig voru þær leystar?

Það þarf að taka margar ákvarðanir þegar sýndarveruleikaupplifun er búin til. Ekki bara hvaða sögu á að segja heldur hvernig á að segja hana, þar sem það hefur áhrif á upplifun gesta.

Fyrir 1238 var mikilvægt að fólk gæti hreyft sig á meðan það notaði sýndarveruleikagleraugun og þar með notað líkamann til að fara í gegnum söguna. Annar mikilvægur þáttur er að tæknin „les“ í hvaða hæð gesturinn er þannig að sjóndeildarhringurinn færir sig með honum, hvort sem hann stendur, beygir sig eða situr.

Það var einnig mikilvægt fyrir 1238 að umhverfið í upplifuninni væri „rétt“.

Örlygsstaðabardagi átti sér stað í Skagafirði og því vildu hönnuðirnir að útsýnið í átt að firðinum, fjöllunum og umhverfinu væri nákvæmt. Einnig að hlutir eins og gras og tré væru íslensk og í samræmi við 13. öldina – ekki bara nota staðlað umhverfi úr einhverjum gagnagrunni.

„Við gerðum þetta allt af því að það var okkur mikilvægt. Að þetta væri íslenskt og í samræmi við 13. öldina. Að þetta væri ekki eitthvert innflutt hús eða furutré sem við vissum að voru flutt til Íslands á síðari öldum. Það var okkur mikilvægt að þetta væri eins raunverulegt og tölvuleikur getur verið.“

Það er einnig mikilvægt að sýndarveruleikaupplifunin sé ekki of löng. Hjá 1238: Baráttan um Ísland tekur sýndarveruleikaupplifunin sem þau bjóða upp á 12 mínútur, að meðtöldum kennsluhluta.

„Fáir myndu vilja eða hafa tíma til að vera með sýndarveruleikagleraugu í 20 eða 40 mínútur. Það myndi líka þýða að við gætum ekki tekið á móti stórum hópum og flæðið í gegnum alla sýninguna myndi raskast.“



Gagntæk tækni býður söfnum og sýningum upp á nýjar leiðir til að virkja gesti sína

Gagntæk tækni getur verið frábær viðbót fyrir söfn. Hún kemur ekki í stað hefðbundinna sýninga með textum eða gripum.

Notkun sýndarveruleika (VR), aukins veruleika (AR) eða blandaðs veruleika (MR) býður söfnum hins vegar upp á nýja leið til að virkja gesti sína og segja þá sögu sem þau vilja miðla í gegnum nýjan miðil sem hvetur til leiks og forvitni.

Því frásögnin er alltaf mikilvægasti þátturinn í hvers kyns safnupplifun, sama hvaða miðill er

notaður. Kjarninn í því sem þú ert að reyna að koma á framfæri við gesti þína má ekki glatast í tækninni eða miðlunum sem þú notar.

Gagntæk tækni býður upp á leið til að vera fræðandi, gagnvirk og leikandi, allt á sama tíma. Sérstaklega þegar verið er að segja sögur sem gerast í fortíðinni og í aðstæðum sem fólk gæti átt erfitt með að ímynda sér.

Hver eru ykkar helstu ráð og ábendingar til þeirra sem eru að leggja af stað í svona verkefni?

Það þarf hvorki að vera erfitt né of dýrt að skapa upplifun með gagnvirkri tækni. Betra er að byrja smátt og stækka svo við sig.

Að skapa gagnvirka upplifun getur hafist sem viðbót við sýningu eða viðburð sem þegar er til staðar. Í sumum tilfellum getur verið betra að byrja með ein eða tvö VR-gleraugu eða snjalltæki fyrir aukinn veruleika til að prófa sig áfram.

Fólk er líka sífellt að venjast notkun þessarar tækni, þannig að þröskuldurinn fyrir

mögulega notendur fer lækkandi. Það er ekki bara ungt fólk sem getur notað og notið gagnvirkar tækni, heldur breiðari aldurshópur.

Gagnvirk tækni verður sífellt algengari og tækifærin sem hún býður upp á eru nánast endalaus. Hins vegar er mikilvægt að hafa skýra sýn á söguna sem þú vilt segja og hvaða upplifun þú vilt að gestir þínir taki með sér.

<https://1238.is/>



Þetta snýst um að þora að reyna og treysta sjálfum sér til að finna út úr hlutunum



Staðsetning

Pingvellir, Ísland

Flokkur

Gönguleið

Heimasíða

<https://experience.thingvellir.is>

Samfélagsmiðlar



Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

Búðaslóð

Saga Þingvalla og Þjóðgarðsins

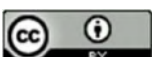
Pingvellir er einn sögulega mikilvægasti staður Íslands, staðsettur á Suðurlandi, um 50 km frá höfuðborginni Reykjavík.

Það var á Þingvöllum sem Alþingi var stofnað árið 930 og hélt áfram að vera árlegur samkomustaður þingsins allt til ársins 1798. Þetta gerir Alþingi að einu elsta þjóðþingi heims. Alþingi var haldið á hverju sumri í um tvær vikur á þjóðveldisöld og var á þeim tíma „miðpunktur þjóðlífsins“.

Það var enn fremur á Þingvöllum sem Ísland lýsti yfir sjálfstæði sínu frá Danmörku þann 17. júní 1944.

Pingvellir eru einnig þekktir fyrir náttúru sína, með ríka jarðsögu og lífríki. Þingvallasvæðið er hluti af sprungusvæði sem liggur í gegnum Ísland, þar sem eyjan er staðsett á flekaskilum sem aðskilja Evrópu og Norður-Ameríku. Á Þingvöllum geta gestir séð merki þess hvernig jarðskorpuflekarnir færast í sundur og mynda sprungur og gjár í jarðskorpunni.

Þjóðgarðurinn á Þingvöllum var stofnaður árið 1928 og var skráður á heimsminjaskrá UNESCO í júlí 2004.



This resource is licensed under CC BY 4.0



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Þingvellir sem þingstaður og lögrétta

Á þjóðveldisöld (930–1262) var Lögberg á Þingvöllum aðalvettvangur Alþingis. Þar gat hver sem var stigið fram og tjáð sig eða borið fram mál sem honum lá á hjarta. Þar voru fluttar mikilvægar ræður, fréttir sagðar og úrskurðir lögréttu kynntir.

Lög voru það fyrsta sem var fært í letur á Íslandi en fyrstu lögin voru skráð veturinn 1117–1118. Það var gert eftir kristnitökuna árið 1000 til að koma í veg fyrir ágreining um lögin.

Lög þjóðveldisaldar voru skráð í Grágás sem hefur varðveist í handritum frá lokum tímabilsins.

Eftir að Ísland gekk Noregskonungi á hönd árið 1262 var nýtt lagakerfi tekið upp. *Jónsbók* var samþykkt sem lögbók Íslendinga árið 1281 og var grundvöllur dómsmála á Íslandi um aldir.

Atburðir á Þingvöllum sem minnst er á í Íslendingasögum

Þar sem Þingvellir voru mikilvægur samkomustaður og stærsti félagsviðburðurinn á þjóðveldisöld áttu margir mikilvægir atburðir í Íslendingasögunum sér stað á meðan Alþingi stóð yfir.

Fólk kom á Alþingi til að leysa úr deilum eða krefjast bóta fyrir meint óréttlæti. Þar gat fólk lagt fram mál sitt og fengið úrskurð frá dómstólum. Fólk var þó ekki alltaf sammála dómum og friðurinn var oft skammvinnur.

Ein af þekktustu og lengstu Íslendingasögunum, *Njálssaga*, gerist að hluta til á Alþingi þar sem söguhetjurnar

reyna að leysa deilur sínar – með misjöfnum árangri.

Aðalpersónur *Njáls sögu* eru góðvinirnir Njáll Þorgeirsson, virtur lögmaður, og Gunnar Hámundarson, höfðingi. Eiginkona Gunnars var Hallgerður langbrók, fögur og þrjósk kona, sem hvetur til deilna sem hafa skelfilegar afleiðingar fyrir eiginmann hennar og vin hans.

Sagan snýst að miklu leyti um að verja heiður sinn og fjölskyldu sinnar hvað sem það kostar.

Atburðir úr sögunni eru sýndir með auknum veruleika á Þingvöllum á gönguleiðinni um Búðirnar.

Kann það oft verða að þeir menn lifa langan aldur er með orðum eru vegnir.
- Úr *Njálssögu*



Upplifðu falda sögu Þingvalla í gegnum snjalltækið þitt

Mynd: Þjóðgarðurinn á Þingvöllum

Búðaslóð – upplifðu fortíðina í gegnum aukinn veruleika (AR)

Saga Þingvalla er að mestu leyti falin í landslaginu. Þótt talið sé að allt að 4000 manns hafi komið saman á Þjóðveldisöld á meðan Alþingi stóð yfir í tvær vikur í júní ár hvert, sjást ekki mikil merki þess tíma í landslaginu.

Þjóðgarðurinn á Þingvöllum hefur því útbúið gönguleið sem kallast Búðaslóð til að gefa gestum tækifæri til að ímynda sér hvernig svæðið gæti hafa litið út í kringum árið 1000.

Með því að skanna QR-kóða meðfram gönguleiðinni fá gestir innsýn í búðirnar sem reistar voru fyrir Alþingi á blómaskeiði Þjóðveldisaldar.



Mynd: Þjóðgarðurinn á Þingvöllum

Gönguleiðin Búðaslóð hefur fimm mismunandi viðkomustaði, með skiltum með frekari upplýsingum um staðinn og QR-kóða til að fá aðgang að AR-upplifuninni. Viðkomustaðirnir segja einnig frá ákveðnum atburðum úr Njáls sögu sem áttu sér stað á Alþingi.

Alþingi 1017 e.Kr.: Gefur yfirlit yfir Alþingissvæðið og segir frá því hvernig Gunnar reið til Alþingis til að takast á við andstæðinga sína.

Búðin: Sýnir búð Gunnars og hvar Höskuldur kom til að gefa honum peningana sína.

Hólmgangen: Staðurinn þar sem hólmgöngur voru háðar á Alþingi, þótt þær hafi verið bannaðar eftir 1000 e.Kr.

Biskupsbúð: Á meðan Alþingi stóð yfir, „reisti fólk sér tímabundin híbýli sem kölluð voru búðir, gerðar úr torfi og grjóti, og yfir þær var reist trégrind sem var klædd með vaðmáli eða öðru efni“.

Ástarsaga: Gunnar og Hallgerður urðu ástfangin og giftu sig við Öxará, en hjónaband þeirra er almennt talið harmleikur.

Búðaslóð – upplifðu fortíðina í gegnum aukinn veruleika (AR)

Þar sem búðirnar sem reistar voru fyrir Alþingi á Þingvöllum voru tímabundnar og gerðar úr náttúrulegum efnum eru ekki margar sýnilegar eða áþreifanlegar minjar um langa og ríka sögu staðarins.

Með því að nýta sér aukinn veruleika (AR) gefur Þjóðgarðurinn á Þingvöllum gestum sínum tækifæri til að fá betri skilning á nærri 900 ára sögu Alþingis á Þingvöllum. Auk þess er varpað ljósi á hvernig atburðir í einni af frægustu Íslendingasögnum áttu sér stað á Þingvöllum.



Rústir Snorrabúðar á Þingvöllum.
Mynd: Þjóðgarðurinn á Þingvöllum.

Gönguferðir með auknum veruleika bjóða upp á margvíslega möguleika

Aukinveruleiki gerir þér kleift að búa til grípandi og sjónrænar ferðir.

Auknar veruleikagönguferðir geta boðið upp á nýja leið til að upplifa umhverfið og veitt frekari upplýsingar um atburði eða fólk sem er annars ekki sýnilegt dags daglega.

Þetta getur falið í sér sögulega atburði eða skáldaðar aðstæður, söguþræði eða persónur sem eru vaktar til lífsins í raunheiminum. Hægt er að fara í þessar ferðir með ýmsum snjalltækjum eða sýndarveruleikagleraugum.



Ástarsaga Búðastígs: Gunnar og Hallgerður. Mynd: Þjóðgarðurinn á Þingvöllum.

<https://experience.thingvellir.is>



Gönguferðir með auknum veruleika geta gefið raunverulegum stöðum nýjar víddir





Staðsetning

Óðinsvé

Flokkur

Bókmennta- og menningarhátíð

Heimasíða

<https://www.hcafestivals.com/>

Samfélagsmiðar



H.C. Andersen hátíðin

Endursköpun ævintýra með list, menningu og gagnvirkri upplifun

H.C. Andersen-hátíðin er haldin árlega í ágúst í Óðinsvéum í Danmörku, fæðingarbæ hins ástsæla sagnskálds Hans Christians Andersen. Hátíðin er vikulöng og er tileinkuð menningu, sköpunargleði og sagnagerð. Frá því að hún var fyrst haldin árið 2013 hefur hátíðin orðið að stórum menningarviðburði í Danmörku, með yfir 500 viðburðum fyrir fólk á öllum aldri, þar á meðal leikhús, tónlist, bókmenntir, listir, gjörninga og stafræna nýsköpun.

Hátíðin er haldin á heillandi steinlögðum götum og meðal bindingsverkahúsa í heimabæ Andersens og lífgar við tímalaugar sögur hans með fjölbreyttri og líflegri dagskrá. Óðinsvé breytist í lifandi sögubók með götulista-mönnum, skruðgöngum, tónleikum, ljósaýningum, sýningum og ígildisleikhúsi. Margir viðburðanna eru innblásnir beint af ævintýrum Andersens og fagna þeim eins og ímyndunarafl, umbreytingu og mannlegum tilfinningum sem halda áfram að höfða til kynslóða.

Andersen fæddist árið 1805 og ólst upp við fátæklegar aðstæður. Þrátt fyrir að hafa glímt við fátækt og takmarkaða formlega menntun á yngri árum leiddi djúp ástríða hans fyrir listum hann til Kaupmannahafnar þar sem hann hóf feril í ritlist og leikhúsi. Ævintýri hans, þar á meðal Litla hafmeyjan, Ljótí andarunginn, Nýju fötin keisarans og Snædrottningin, hafa síðan verið þýdd á yfir 150 tungumál og eru samofin alþjóðlegum menningarheimi.

Hátíðin heiðrar arfleifð Andersens en endurtúlkar jafnframt sögur hans með nútímalegum listformum og tækni og býður áhorfendum upp á nýjar leiðir til að upplifa töfraheim hans.

Lifandi ævintýraborg: Kraftur menningarlegrar frásagnar

H.C. Andersen-hátíðin er dæmi um þann einstaka mátt sem menningarhátíðir hafa til að segja sögur sem tengja saman samfélög þvert á tíma og rúm. Þótt hátíðin sé rótgróin í menningararfi Óðinsvéa hefur hún alþjóðlega skírskotun – hún tekur á móti listafólki og gestum frá öllum heimshornum og stuðlar að menningarsamræðu með sameiginlegum frásögnum.

Menningarlegar frásagnahátíðir sem þessi eru opinber vettvangur til að kanna sjálfsmynd, gildi og ímyndunarafl. Þær efla tilfinningu fyrir samfélagi um

leið og þær vekja leikandi forvitni. Með því að lífga við ævintýraheima Andersens í almenningssýnum borgarinnar styrkir hátíðin ímynd Óðinsvéa sem menningarmiðstöðvar og höfuðborgar sagnanna.

Aðrar þekktar hátíðir sem byggja á bókmenntum og þjóðsögum eru meðal annars Alþjóðlega bókmenntahátíðin í Edinborg í Skotlandi, Hay-hátíðin í Wales og Alþjóðlega sagnahátíðin í Íran. Hver og ein sýnir á sinn hátt mátt staðbundinnar sagnamennsku til að veita innblástur til samræðna og undrunar.

Gagnvirk list og túlkun með ljósi

Eitt af því sem einkennir H.C. Andersen-hátíðina hvað mest er áherslan á stórar sjónrænar og gagnvirkar upplifanir. Undanfarin ár hefur hátíðin kynnt til sögunnar stórbrotna ljósainnsetningu, stafræna vörpun og aukinn veruleika (AR) til að endursegja sögur Andersens fyrir áhorfendur 21. aldarinnar.

Sem dæmi má nefna að í innsetningunni „Sögur á himni“ var teiknuðum senum úr ævintýrum Andersens varpað á húsgafla og borgarrými og borginni þannig breytt í striga ljóss og skugga. Á

sama tíma hafa gagnvirkir leikhúsviðburðir sett gesti inn í sögur eins og „Eldfærin“ eða „Skuggann“, þar sem val þeirra hefur áhrif á framvindu sögunnar og mörkin milli áhorfenda og leikara verða óljós.

Með þessum nýstárlegu aðferðum sýnir hátíðin ekki aðeins verk Andersens heldur býður þátttakendum að taka virkan þátt í að skapa sagnaupplifunina og gera klassískar sögur ferskar, persónulegar og tilfinningalega áhrifamiklar.

“Að ferðast er að lifa”

-Hans Christian Andersen



“Þar sem orð vantar,
talar tónlistin.”

- Hans Christian
Andersen

Hátíð fjölskynja upplifana

Líkt og í skrifum Andersens sjálfs, þar sem sjónrænum lýsingum, takti og táknmáli var blandað saman, höfðar hátíðin til margra skilningarvita til að dýpka tilfinningalega tengingu og þátttöku. Tónlist, búningar, höggmyndir og matarupplifanir eru fléttaðar inn í dagskrána, þar sem flytjendur klæðast ævintýrlegum fatnaði og götutónlistarmenn leika fyrir mannfjöldann tónverk úr norrænum þjóðsögum.

Vinnustofur og popup-viðburðir bjóða upp á hagnýta afþreyingu í brúðuleik, sagnagerð, stafrænni list og tónlistarsköpun – sérstaklega

fyrir ungt fólk. Þessi fjölskynjunarupplifun endurspeglar þá hugmynd að sögur festast best í minni þegar þær eru upplifaðar, heyrðar, séðar og leiknar.

Þessir upplifunartengdu þættir breyta hlutverki áhorfenda úr óvirkum áhorfendum í virka þátttakendur og auka þannig fræðslugildi og tilfinningalegt gildi hátíðarinnar.

Stafræna stökkið: Aukinn arfur

Á hátíðinni er í auknum mæli kannað hlutverk stafrænnar tækni við að halda arfleifð Andersens á lofti. Í samstarfi við háskóla á svæðinu, listamenn og tæknifyrirtæki hefur á undanförunum hátíðum verið gert tilraunir með sagnagerðaröpp sem byggja á gervigreind, ævintýraslóða sem virkjaðir eru með QR-kóðum og sýndarveruleika-innsetningar sem koma gestum fyrir í töfrandi umhverfi sem er innblásið af sögum Andersens.

Sem dæmi má nefna frumgerð af sýndarveruleikaupplifun sem bar heitið „Í augum næturgalans“ og gerði notendum

kleift að kanna garða kínverska keisarans frá sjónarhorni næturgalans og lífga þannig við klassíska sögu á ljóðrænan og gagnvirkan hátt.

Þessar nýjungar endurspeglar vaxandi evrópska þróun í átt að því að samþætta gagnvirka tækni í menningar-arfleifðardagskrár – eins og sést á hátíðum á borð við Venice Immersive eða Laval Virtual í Frakklandi. Þær eru einnig svar við aukinni eftirspurn eftir þátttöku og stafrænum menningarupplifunum meðal yngri áhorfenda.

Arfleifð samfélags og samvinnu

H.C. Andersen-hátíðin byggir á öflugu samstarfi menningarstofnana, sveitarfélaga, menntastofnana og skapandi greina. Hátíðin er skipulögð af H.C. Andersen-stofnuninni í samvinnu við Óðinsvé og nýtur stuðnings breiðs hóps samstarfsaðila – allt frá leikhúsum, söfnum og skólum til stafrænna hönnuða, fyrirtækja og ferðaþjónustuaðila.

Þetta samstarfsvistkerfi gerir hátíðinni kleift að vera ekki aðeins hátíð til heiðurs arfleifð Andersens, heldur einnig hvati fyrir borgarastolt, staðsköpun og sjálfbæra menningarþróun. Með því að virkja sjálfbæðaliða, upprennandi listamenn og fjölbreytt samfélög víðs vegar um Danmörku,

ýtir hátíðin undir anda þátttöku og sameiginlegrar ábyrgðar.

Verkefni eins og fræðsla í skólum, samsköpunarsmiðjur fyrir ungt fólk og tækifæri til starfsþróunar fyrir menningarstarfsfólk tryggja að áhrif hátíðarinnar nái langt út fyrir þann tíma sem hún stendur yfir í ágúst. Þessi langtímaviðleitni hjálpar til við að festa menningarlega sagnagerð í sessi í daglegu lífi Óðinsvéa, um leið og hún veitir öðrum evrópskum borgum, sem leitast við að styrkja tengslin milli arfleifðar, menntunar og samfélags, yfirfæranlegan lærdóm.

Töfrandi framtíð: Hvað er framundan?

H.C. Andersen hátíðin heldur áfram að þenja út mörk þess sem bókmennta- og menningarhátíð getur verið. Með því að blanda saman klassískri sagnalist og nýrri tækni, gagnvirkum innsetningum og samstarfi þvert á geira, býður hún upp á fyrirmynd að því hvernig hægt er að gera menningararfinn viðeigandi, aðgengilegan og áhugaverðan á stafrænni öld.

Þegar horft er til framtíðar gætu komandi hátíðir kannað persónusniðin ævintýri með gervigreind, gagnvirkar heilmýndir eða blandaða viðburði sem tengja Óðinsvé við aðdáendur Andersens um allan heim með beinu streymi eða sýndarveruleika. Andi nýsköpunar, ímyndunarafls og tilfinningalegs sannleika sem einkenndi skrif Andersens lifir áfram á götum borgarinnar, sviðum og stafrænum skjám.

<https://www.hcafestivals.com/>



“Lífið sjálft er besta ævintýrið”

– Hans Christian Andersen



Staðsetning

Árósar, Danmörk

Flokkur

Menningar- og listahátíð

Heimasíða

<https://www.aarhusfestuge.dk/>

Samfélagsmiðlar



Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

Listahátíð Árósa (Aarhus Festuge)

Borg breytt í lifandi svið fyrir list, tækni og sagnagerð

Aarhus Festuge er ein metnaðarfullsta og líflegasta menningarhátíð Norður-Evrópu og fer fram árlega í næststærstu borg Danmerkur. Hátíðin var fyrst haldin árið 1965 og hefur síðan þá vaxið og orðið að 10 daga hátíð sem breytir Árósum í lifandi svið fyrir listir, með yfir 1.000 viðburðum á stöðum allt frá tónleikasölum og húsasundum til þaksvæða og árbakka.

Ólíkt hefðbundnari hátíðum sem einbeita sér að einum miðli eða vettvangi, þá er Aarhus Festuge vísitandi óhefðbundin. Dagskráin fléttar saman tónlist, leikhús, myndlist, tækni, arkitektúr, mat, dans, vísindi, menntun og borgarhönnun. Á hverju ári er valið nýtt þema – oft abstrakt eða heimspekilegt í eðli sínu – til að móta dagskrána og leiða samstarf milli hins opinbera, einkageirans og menningargeirans.

Þemað árið 2024, „Sameiginlega“, kannaði hugmyndir um tilheyrandi, sjálfsmynd og sameiginleg rými sem við byggjum – bæði stafræn og efnisleg. Í almenningsgörðum, galleríum, biðskýlum og byggingum buðu listaverk íbúum og gestum að spyrja: Hvað eigum við sameiginlegt? Hvernig tengjumst við? Hvaða sögur eru skrifaðar á yfirborð borgarinnar okkar?

Með djúpstæðum þátttökuhugmyndum sínum og sífellt þróandi notkun á gagnvirkri tækni býður Aarhus Festuge upp á sannfærandi fyrirmynd um hvernig nútíma hátíðir geta blandað saman menningararfi, borgaralegu ímyndunarafli og nýjustu miðlum.

Frá götum borgarinnar til stafrænna drauma: Hátíð skilningarvitanna

Eitt af einkennum Listahátíðarinnar í Árósum er hvernig borgarlandslagið sjálft er notað sem listrænn miðill. Göturnar verða að sviðum, brýr hýsa dans-sýningar, verslunargluggar verða að sýningartjöldum og almenningargarðar lýsast upp af gagnvirkum innsetningum. Útkoman er hátíð sem ekki aðeins tekur yfir Árósaborg – hún endurhugsar hana.

Árið 2017 tók hátíðin höndum saman við staðbundna og alþjóðlega listamenn til að kynna „Garðinn“, víðfeðma útisýningu sem fléttaði saman grasafræðilegum innsetningum, AR-yfirborðsmyndum og gönguferðum með raddleiðsögn. Gestir skönnuðu QR-kóða við blómabeð og götuhorn og opnuðu þannig stafræn ljóð

List, tækni og lýðræði: Skandinavísk tilraun

Listahátíðin í Árósum byggir á danskri hefð um samsköpun. Í stað þess að stýra öllum þáttum ofan frá virkar hátíðin sem vettvangur fyrir stofnanir, grasrótahópa, fyrirtæki og einstaklinga til að gera tilraunir með hugmyndir undir sameiginlegu þema. Þetta valddreifða líkan ýtir undir staðbundið eignarhald og stuðlar að samstarfi þvert á geira.

Útkoman er hátíð sem virkar nán þrátt fyrir stærð sína. Staðbundinn skóli gæti átt í samstarfi við vélfræðistofu til að búa til hreyfanlega skúlptúra. Samfélag flóttafólks gæti unnið með

og skjalasafnsmyndir af borginni eins og hún var fyrir 100 árum. Þessi blandaða upplifun sameinaði náttúru, sögu og tækni – og endurskilgreindi hvernig áhorfendur fóru um borgarrýmið.

Annað eftirtektarvert dæmi er að á dagskrá ársins 2022 var „DRØMMELAND“ (Draumaland), hljóð- og myndlistarflutningur að næturlagi þar sem drónar, stórar heilmýndavarpanir og lifandi hljóðhönnun voru notuð til að kanna danskar goðsagnir og drauma. Sýningin fór fram við höfnina í Árósum og bauð gestum að fljóta um á kajökum eða liggja á bryggjunum á meðan draugalegar verur birtust á vatninu og dönsuðu á himninum.

tónlistarfólki að því að segja sögur sínar af flutningum með sýningum sem eru endurbættar með auknum veruleika. Vísindamenn og matreiðslumenn gætu í sameiningu búið til „taugamatreiðslu“-kvöldverð með því að nota gagnvirka hljóð- og ilmmynd.

Þetta líkan minnir á aðrar tilraunakenndar borgarhátíðir eins og Fête des Lumières í Lyon eða Transmediale í Berlín – en með einstökum norrænum blæ: skuldbindingu um aðgengi, lýðræðislega þátttöku og opinbera umræðu.

“Við byggjum ekki svið, við breytum borginni í svið.”

— Dagskrárstjóri Aarhus Festuge



„Hlutverk tækninnar er ekki að vekja hrifningu, heldur að tjá.“

— Listrænn samstarfsaðili
Listahátíðarinnar í
Árósum, 2022

Upplýst ímyndunarafl: Gagnvirkir miðlar í forgrunni

Gagnvirk tækni er ekki aukaatriði á Listahátíðinni í Árósum; hún er samofin sagnagerð hátíðarinnar. Í verkefninu „HoloLens Tales“ árið 2023 var hátíðargestum boðið að setja á sig AR-glæraugu og ganga um hið sögulega Latínuhverfi. Á leið sinni hittu þeir fyrir heilmyndarleidsögumenn sem sögðu skáldaðar og sögulegar sögur og brúuðu þannig bilið milli fortíðar og nútíðar.

Á svipaðan hátt skapaði „Aural Atlas“ – verkefni frá Sonic College í Haderslev árið 2021 – hljóðlag yfir alla borgina sem nálgast

mátti í gegnum snjallsíma. Notendur gátu ráfað um Áróshöfn á meðan þeir heyrðu ýmis ímynduð hljóð eins og: hjartslátt styttu, hvísl álmstrés eða drauma bekkjar á torginu.

Þessi gagnvirka upplifun endurspeglar vaxandi alþjóðlega þróun á hátíðum – allt frá XR-sýningum South by Southwest til Venice Immersive og IDFA DocLab – þar sem mörkin milli kvikmynda, bókmennta, gjörninga og tækni leysast upp. Hið stafræna verður ljóðrænt. Hið kunnuglega verður framandi. Áhorfandinn verður þátttakandi.

Saga sem aldrei endar: Tenging hins mannlega og hins blandaða

Á tímum þegar stafræn þreyta ógnar því að firra áhorfendur sýnir Listahátíðin í Árósum hvernig tæknin getur dýpkað – en ekki þynnt út – mannlega upplifun. Áhersla hátíðarinnar á skynræna frásögn, gagnvirkni og tilfinningalegan óm tryggir að stafræn verkfæri magna merkingu í stað þess að yfirgnæfa hana.

„Festival Lab“, þróunarverkefni fyrir ungt skapandi fólk, kannar einmitt þessa spennu. Árið 2024 þróaði hópur nemenda „SYNK“, ljóðagjafa knúinn gervigreind sem semur ný erindi á klukkutíma fresti byggt á rauntímagögnum um veður, umferð gangandi vegfarenda og hávaða í borginni. Þessum

erindum var varpað á byggingar og vegfarendum boðið að lesa „skap“ borgarinnar í rauntíma.

Annars staðar, í verkefninu „Shared Spaces“, notuðu íbúar sýndarveruleika til að endurhugsa vannýtt svæði í borginni. Sýn þeirra – allt frá sýndarhjólabbrettagörðum til fljótandi bókasafna – var kortlögð og sýnd í auknum veruleika, sem skapaði opinbera umræðu um borgarþróun og menningarrými. Slíkt verkefni fela í sér kjarnann í hugmyndafræði Listahátíðarinnar í Árósum: þá trú að borgir séu ekki aðeins byggðar úr múrsteinum og stáli, heldur úr sögum – og að hver sem er geti verið sögumaður.

Heillandi framtíð: Hvað er næst?

Þar sem mörkin milli raunveruleikans og sýndarveruleikans verða sífelld óljósari er Listahátíðin í Árósum áfram leiðarljós menningarlegrar nýsköpunar.

Framtíðaráætlanir fela í sér opinn grunn fyrir sameiginlega sköpun stafrænna listaverka, gervigreindarverkefni í leiklistarsköpun með Leikhúsinu í Árósum og tilraunaverkefnið „Ímersíð hverfi“ þar sem hvert borgarhverfi heldur sína eigin hátíð með XR-tækni.

Skipuleggjendur sjá einnig fyrir sér að auka útbreiðslu hátíðarinnar út fyrir Danmörku með blönduðum viðburðum og sýndarvinabæjum – sem gerir fólki víðs vegar

að úr Evrópu og víðar kleift að upplifa Listahátíðina í Árósum í gegnum beint streymi, auknar veruleikagáttir og rauntíma samsköpun.

Með því að halda áfram að forgangsraða samvinnu, tilraunastarfsemi og tilfinningalegum ómun, býður Listahátíðin í Árósum upp á öfluga framtíðarsýn fyrir menningarhátíðir: framtíð þar sem samfélag, sköpunargleði og tækni haldast í hendur.

Gagnvirk menningar- og borgarframtíð: Fyrirmynd fyrir Evrópu

Listahátíðin í Árósum er gott dæmi um hvernig bókmenntaleg, listræn og borgaraleg sagnagerð getur þróast á stafrænni öld. Yfirgripsmikil og þverfagleg nálgun hennar hvetur til nýrra hugmynda um hvað menning getur verið – og fyrir hverja hún er.

Með því að breyta hversdagslegu borgarrými í staði undrunar og tengsla eykur hátíðin aðgengi að listum og endurhugsar hvernig borgir geta þjónað sem kraftmiklir menningarvettvangar. Þetta er í takt við víðtækari markmið Evrópu um snjallborgir,

stafræna þátttöku og græna borgarskipulagningu – og sýnir hvernig menning getur verið tengiliðurinn milli nýsköpunar og félagslegrar samheldni.

Þegar borgir víðs vegar um Evrópu leitast við að virkja fjölbreytt samfélag, tileinka sér nýja miðla og segja staðbundnar sögur á alþjóðlegum vettvangi, býður Árósaborg upp á lifandi tilraunastofu möguleika. Arfleifð hátíðarinnar felst ekki aðeins í listaverkunum sem hún sýnir, heldur í sameiginlegu ímyndunarafli sem hún kveikir.

<https://www.aarhusfestuge.dk/>



„Framtíðin er ekki eitthvað sem við fylgjumst með. Hún er eitthvað sem við æfum.“

— Stefnuyfirlýsing
Listahátíðarinnar í Árósum



Heimsreisa

Staðsetning

Alþjóðleg

Flokkur

Ýmsar upplifanir

Heimasíða

Tilgreind við hverja upplifun

Sem hluti af verkefni **UPLIFT**, sem miðar að því að kanna hvernig ný tækni umbreytir ferðapjónustu, leggjum við upp í **heimsreisu** til að uppgötva nokkrar af áhugaverðustu, gagnvirkustu og söguríkustu upplifunum sem eru innblásnar af frægum bókum og kvikmyndum. Þessar alþjóðlegu sýningar blanda saman menningu, sköpunargleði og nýjustu stafrænu tækni – og lífga þannig við ástsælar sögur með **sýndarveruleika, auknum veruleika, gervigreind** og nýstárlegri hönnun. Hér eru þær einstæðu upplifanir sem við erum í þann mund að kanna:

Harry Potter – The Exhibition – Alþjóðleg

farandsýning: Stígðu inn í galdraheiminn á þessari gagnvirku farandsýningu. Með ósviknum leikmunum, búningum og töfrandi stafrænum þáttum geta gestir sérsniðið ferð sína með RFID-tækni og upplifað sannkallaða töfra.

Sherlock Holmes Live Experiences – London:

Gerstu spæjari í einn dag! Þessar gagnvirku upplifanir setja gesti í miðja Viktoríutíðar-London þar sem þeir leysa ráðgátur með leiknum atriðum, þematengdum leikmyndum og stafrænum vísbendingum sem eru innblásnar af hinum goðsagnakennda spæjara Arthur Conan Doyle.

Immersive Film Experience – New York-borg:

Kvikmyndaleg hátíð til heiðurs aðalhlutverki New

York í kvikmyndasögunni. Þessi fjölskjáa innsetning umlykur gesti með þekktum kvikmyndasenum og blandar saman hljóði, myndum og sagnagerð í yfirgripsmiklu ferðalagi um arfleifð borgarinnar á hvíta tjaldinu.

The Wizard of Oz Museum – Flórída, Bandaríkin

Fylgdu gula múrsteinsveginum á þessu líflega og gagnvirku safni sem er tileinkað sígildri sögu L. Frank Baum. Með stafrænum vörpunum, yfirgripsmiklum herbergjum og sjaldgæfum minjagripum eru gestir fluttir til hins töfrandi lands Oz.

Hobbiton™ Movie Set Tours – Nýja-Sjáland:

Gakktu í fótspor hobbitanna í þessu raunverulega sögusviði úr Hringadróttinssögu- og Hobbitamyndunum. Þótt upplifunin sé fyrst og fremst áþreifanleg, þá bætir stafræn sagnagerð við leiðsögnina og auðgar ævintýrið í Miðgarði.

The Game of Thrones Studio Tour – Norður-

Írland: Gakktu inn í Westeros í þessari nýjustu tækniupplifun. Með upprunalegum leikmyndum, gagnvirkum sýningum og yfirgripsmiklum stafrænum vörpunum geta aðdáendur endurupplifað stórkostlegar stundir úr þáttunum um leið og þeir kanna handverkið á bak við þetta fantasíufyrirbæri.

Harry Potter

A FORBIDDEN FOREST EXPERIENCE

PREPARE FOR THE MOST MAGICAL OF WALKS!



Harry Potter – The Exhibition – Alþjóðleg farandsýning

Farandsýning sem lífgar við töfra Harry Potter™ og Fantastic Beasts™ kvikmyndanna með gagnvirku umhverfi. Harry Potter™: The Exhibition er farandsýning sem gleður aðdáendur um allan heim með ósviknum leikmunum úr kvikmyndunum, einstakri innsýn á bak við tjöldin og skemmtilegum gagnvirkum óvæntum uppákomum. Finndu fyrir fortíðarþránni og töfrunum á meðan þú fagnar nokkrum af uppáhalds augnablikunum þínum úr Harry Potter seríunni.

Gestir geta skoðað þekkta staði, haft samskipti við sýningargripi með RFID-armböndum og skoðað ósvikna leikmuni og búninga.

Nætgönguleið um skóglendi full af töfrandi verum og galdraundrum úr Harry Potter™ og Fantastic Beasts™ kvikmyndunum.

Þessi upplifun, sem er staðsett í fallegu skóglendi, hefur verið lífguð við af margverðlaunuðum leikhúshönnuðum og upplifunarhönnuðum.

Tækni: Notast við

gagnvirka hönnun og tækni til að skapa persónulega upplifun.

Gagnvirkt: Beittu galdrum, lýstu upp ástsæl atriði úr Forboðna skóginum og reyndu fyrir þér að kalla fram verndargrip. <https://hpforbiddenforesteexperience.com/brisbane/>

Uppgötvaðu þekkt augnablik á bak við tjöldin úr nokkrum af uppáhalds Harry Potter™ kvikmyndunum þínum til að fagna töfrum kvikmyndagerðarinnar.

Komstu í návígi við ósvikna búninga, leikmuni og fáðu einstaka innsýn á bak við tjöldin fyrir ógleymanlega, fjölskynjunarupplifun fyrir aðdáendur.

Uppgötvaðu töfra Harry Potter™ á meðan þú færð stig fyrir Hogwarts™ heimavistina þína, bruggar seyði, beitir galdrum og æfir þig í Quidditch™! Þú munt skoða staði sem eru innblásnir af notalega kofa Hagrids og gróskumiklu gróðurhúsinu – en passaðu þig á hreiðurgerandi drekum, undraverum og földum vofum™. <https://harrypotterexhibition.com/>

Sherlock Holmes Live Experiences in London



Sherlock Holmes Lifandi upplifanir í Lundúnum

Sherlock: The Official Live Game

The Official Live Game er einstakt ævintýri sem sameinar grípandi upplifun, flóttaleik og bar með gegnumgangandi þema.

The Network er leynileg deild innan bresku leynipjónustunnar undir stjórn Mycroft Holmes sem leitar að nýliðum. Til að kanna hvort þú hafir það sem þarf til að ganga í raðir útsendara þarftu að ljúka hefðbundnu þjálfunarverkefni í höfuðstöðvunum. En ekki er allt sem sýnist ...

Nú er komið að þér og þínu teymi að leika spæjarann á ferð ykkar um þekkt leiksvæði úr þáttunum, þar sem þið vinnið saman að því að leysa þrautir og ráða vísbendingar. Á ferð ykkar fáði þið hjálp í gegnum frumsamið efni frá leikurum þáttanna, þar á meðal Benedict Cumberbatch, Andrew Scott, Martin Freeman, Mark Gatiss og fleirum.

Sherlock: The Mind of Moriarty

Frá framleiðendum hins margverðlaunaða Sherlock: The Official Live Game kemur glæný, grípandi flóttaupplifun.

Stíggðu inn í stafrænan veruleika og búðu þig undir

að ferðast í gegnum minningar hans um sígild augnablik úr hinum vinsælu þáttum BBC. Þú þarft að leysa röð hættulegra þrauta til að sleppa út, en óttastu ekki, því hjálp verður veitt í gegnum efni frá leikurunum.

Þessi einstaka, grípandi upplifun er lífguð við með nýstárlegri blöndu stafrænna miðla sem flytja þig í hjarta eftirminnilegustu atriða Sherlock.

Flóttaherbergi í London

Gakktu inn í heim Sherlock með flóttaherbergjum frá framleiðendum hinna vinsælu þátta BBC. Þessi einstöku ævintýri sameina grípandi upplifun, flóttaherbergi í anda Sherlock Holmes og leynilegan Sherlock-bar sem aðeins er hægt að komast inn á í gegnum dulbúinn inngang Doyle's Opticians.

Njóttu úrvals af ljúffengum kokteilum innblásnum af Sherlock, ásamt minjagripum og munum úr frægum sakamálum Sherlock, sem gerir þetta að fullkomnum stað fyrir einstakt kvöld.

<https://www.sherlockescaperooms.com/live-experiences>

You Are Here

An Immersive Film Experience

THROUGH OCTOBER 5, 2025

Gagnvirk kvikmyndaupplifun – Safn um New York borg

Sýning sem sýnir hvernig New York-borg er lýst í kvikmyndum með yfirgripsmikilli 16 skjáa innsetningu. Fagnar 100 ára kvikmyndasögu New York.

Sýnir atriði úr hundruðum kvikmynda og veitir víðtæka yfirsýn yfir kvikmyndasögu borgarinnar.

Tækni: Notast er við samstilltar fjölskjáa varpanir til að skapa áhrifamikla sjónræna upplifun.

You Are Here byggir á þessu ríkulega safni kvikmynda sem gerast í New York og sameinar þúsundir kvikmyndaugna-blika á 16 skjáum. Heimildirnar eru meðal annars stórmyndir frá Hollywood, óháðar kvikmyndir, heimildar-myndir og tilraunakennd verk. Með því að stilla þessum ólíku sýnum upp hlið við hlið skapa hinar töfrandi klippimyndir You Are Here tengingar og andstæður sem leyfa kvikmyndunum að tjá sig um hver aðra þvert á tíma og rúm. Saman varpa þær nýju ljósi á hinar fjölbreyttu New York-borgir í

sameiginlegu ímyndunarafli okkar.

Stundum leikur New York aðalhlutverkið í þessum kvikmyndum; stundum er notast við leikmynd í kvikmyndaveri eða jafnvel aðra borg. Í inngangs-salnum, Scenes from the City, er borgin skoðuð sem tökustaður og sýnt hvernig kvikmyndir hafa verið teknar upp á raunverulegum stöðum í öllum fimm borgarhlutunum. Þaðan bjóðum við þér að ganga inn í gagnvirk miðrýmið þar sem þú getur kannað frásagnarvef sem ofinn er úr hundruðum kvikmynda – ein impressjónísk frásögn sem leitast við að endurspegla margþættan veruleika óteljandi New York-sagna okkar.

Lög New York Songs of New York er leikandi, kraftmikil og óvænt gagnvirk upplifun sem kynnir gestum fyrir fjölbreyttri tónlist frá og um New York-borg.

<https://www.mcny.org/exhibition/you-are-here>



Safn um Galdrakarlinn í Oz Flórída, Bandaríkin

Safn tileinkað „Galdrakarlinum í Oz“ eftir L. Frank Baum, með gagnvirkum sýningum og minjagripum.

Uppgötvaðu töfra Galdrakarlsins í Oz, verk Vincent van Gogh og myndir James Webb af alheiminum með safnmiðanum okkar sem gildir á allt.

Með yfir 2000 þekktum munum geturðu kafað ofan í hina heillandi sögu á bak við hina sígildu kvikmynd og skoðað upprunalega leikmuni sem notaðir voru í myndinni frá 1939.

Útskýring á gagnvirkri upplifun

Eiginleikar: Gagnvirkar sýningar, sjaldgæfir gripir og ferðalag með ástsælum persónum og augnablikum sögunnar.

Galdrakarlsins í Oz-safnið í Cocoa Beach býður upp á einstaka og gagnvirka upplifun sem sameinar tölvutækni og list. Þrívíddarsenum er varpað á alla fjóra veggi og gólfið og veita þannig 360 gráðu sýn á upprunalegar senur úr bókinni. Notkun á ljósu gólfi tryggir skarpar og skýrar myndir. Með fjölbreyttu úrvali af senum, þar á meðal nýrri sem er væntanleg, er safnið ómissandi fyrir alla sem leita að sérstakri og ógleymanlegri upplifun.

Safnið býður upp á gagnvirka upplifun sem er ólík öllum öðrum safninnsætningum. Það nýtir nýjustu tölvutækni til að skapa þrívíddarsenur sem varpað er á alla fjóra veggi og gólfið. Þetta skapar fullkomlega gagnvirkt umhverfi sem flytur gesti inn í heim Galdrakarlsins í Oz.

Safnið hefur sett upp ljóst gólf til að tryggja að vörpunin sé sýnileg og í háum gæðum. Þetta er einstakur eiginleiki sem er ekki í boði á öðrum söfnum með svipaða tækni.

Safnið hefur notað 31 skjávarpa til að þekja 185 fermetra herbergi, sem skilar sér í betri myndgæðum en aðrar svipaðar innsetningar sem þurfa tvöfalt fleiri skjávarpa til að þekja sama svæði. Safnið sýnir senur úr upprunalegu Galdrakarlsins í Oz-bókinni, sem eru hannaðar frá grunni til að innihalda hvert smáatriði. Þetta gerir senurnar flóknar og heillandi og veitir gestum einstaka upplifun.

Safnið býður nú upp á sex senur, þar á meðal fellibýlinn, Munchkin-land, valmúaaakurinn með Smaragðsborginni, Myrkraskóg, kastala nornarinnar og mýsnar sem draga vagn með ljóninu úr bókinni. Önnur sena, „Veisla í Smaragðsborginni“, er væntanleg.

Safnið ætlar að ljúka við allar sjö senurnar úr Galdrakarlinum í Oz áður en annarri málverkasýningu verður bætt við. Þetta tryggir að gestir geti búist við nýrri og spennandi upplifun í hvert skipti sem þeir heimsækja safnið.

<https://wizardofozflorida.com/>
<https://wizardofozflorida.com/immersive-experience.html>





Hobbiton™ tókustaður – Nýja Sjáland

Fyrir þitt eigið Miðgarðsævintýri™ eru daglega í boði ferðir til að heimsækja upprunalega tókustað Hringadróttinssögu og Hobbitamyndanna í Hobbitabæ.

Velkomin í Hérað™, heimili tókustaðarins Hobbitabæjar þar sem Hringadróttinssaga og Hobbitinn voru teknar upp. Þegar staðarvalsteymið fann hina stórfenglegu 1.250 ekru sauðfjár- og nautgriparækt Alexander-fjölskyldunnar rétt fyrir utan Matamata var ljóst að þetta væri fullkominn staður fyrir aðlögun Sir Peters Jacksons á þessum sígildu verkum J.R.R. Tolkiens.

Upplifðu Miðgarð™ með heimsókn á tókustað Hobbitabæjar, sem sést í Hringadróttinssögu og Hobbitamyndunum. Ferðin þín með leiðsögn hefst á akstri í gegnum fagurt 1.250 ekru sauðfjárbýli okkar með stórfenglegu útsýni yfir Kaimai-fjallgarðinn. Ferðastu fram hjá litríkum hobbitaholuhurðum™ sem dreifast um hlíðarnar, þar á meðal hinum þekktu Baggaenda, heimili Bilbós og Fróða Bagga, áður en þú kemur að Bagshot Row™ til að skyggjast inn í híbýli venjulegs hobbitaholubúa.

Haltu áfram eftir stígunum fram hjá mylluhúsinu, yfir tvíbogasteinbrúna og inn á heimsfræga Græna drekann™, þar sem þú munt njóta ókeypis, sérstaks drykkjar úr Hobbit™ Southfarthing™-úrvalinu til að ljúka Miðgarðsævintýrinu™ þínu.

Engin opinber sýndarveruleikaupplifun er á staðnum. Takmörkuð samþætting á gervigreindarstýrðri sérsniðinni upplifun eða yfirgripsmiklum stafrænum sýningum. Aukinn veruleiki er ekki kjarnahluti opinberu ferðarinnar (enn sem komið er) en gestir geta nálgast efni með auknum veruleika í gegnum snjallsíma eða spjaldtölvur – sem sýnir innsýn á bak við tjöldin, persónusköpun eða fróðleik þegar tókustaðurinn er skoðaður. Dæmi: Forrit sem bjóða upp á gagnvirk kort eða „skannapunkta“ þar sem stafrænt efni birtist.

Í heimsfaraldrinum gerði Hobbitabær tilraunir með sýndarferðir, sem gerði aðdáendum um allan heim kleift að skoða hluta tókustaðarins úr fjarlægð með leiðsögn í gegnum myndbandsupplifun. Þótt þetta væri ekki sýndarveruleiki sýndi þessi stafræna breyting hvernig ferðaþjónusta á staðnum gæti tekið upp blandað stafrænt snið.

Hobbitabær nýtir stafræna sagnagerð á kerfum eins og Instagram og býður upp á gagnvirkar kannanir, efni á bak við tjöldin og sýndarviðburði með þema til að ná til alþjóðlegs áhorfendahóps.

<https://www.hobbitontours.com/experiences/hobbit-on-movie-set-tour/>



The Game of Thrones kvikmyndaverið – Norður-Írland

Game of Thrones – upprunaleg kvikmyndaver

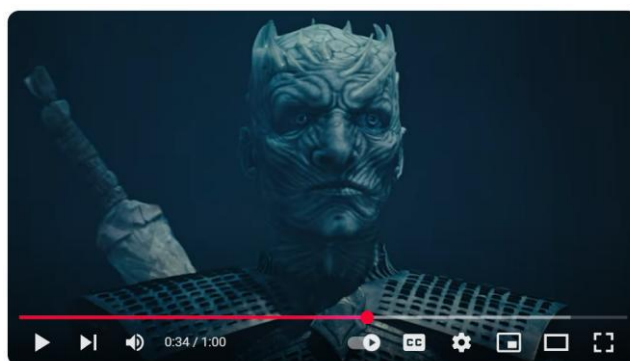
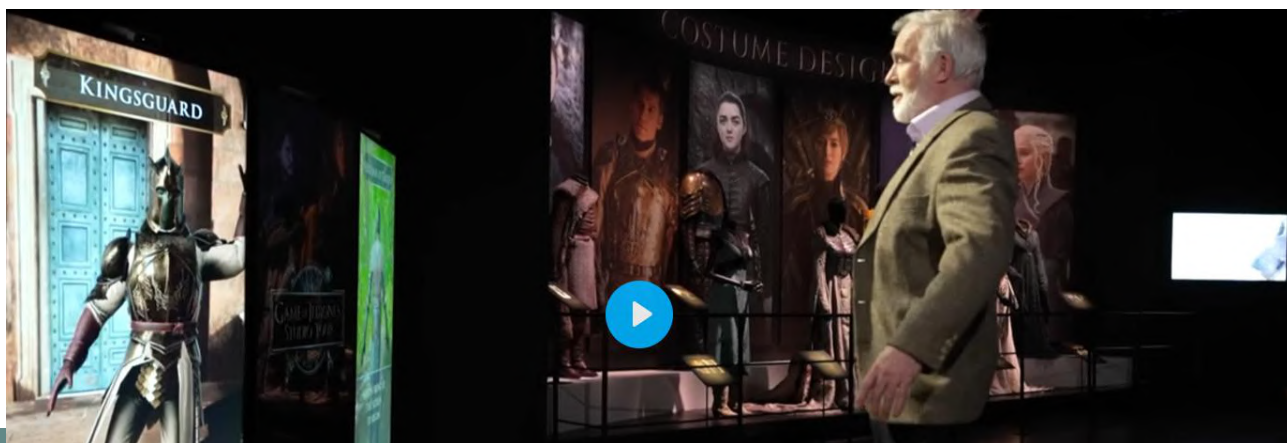
Farðu á bak við myndavélarnar og uppgötvaðu leyndarmálin sem gerðu Game of Thrones frá HBO að vinsælustu sjónvarpsþáttaröð í heimi. Game of Thrones Studio Tour er ógleymanleg ferð sem tekur þig inn í hjarta Westeros og heillar fjölskyldur, aðdáendur og áhugafólk um kvikmyndagerð á öllum aldri.

EINSTÖK UPPLIFUN. Skoðaðu búninga, vopn, leikmuni og upprunaleg tókusett sem notuð voru í þáttunum. Game of Thrones Studio Tour er staðsett í Banbridge á Norður-Írlandi, í verksmiðju sem áður var iðandi línverksmiðja, byggð í upphafi 20. aldar. Árið 2011, eftir að línframleiðslan fluttist úr landi, varð staðurinn að tókustað fyrir Game of Thrones frá HBO.

Í samstarfi við HBO og Warner Bros Discovery hófst þróun Game of Thrones Studio Tour eftir að tókum á 8. þáttaröð Game of Thrones lauk árið 2019. Kvikmyndaverið opnaði í febrúar 2022 og er eina opinbera Game of Thrones Studio Tour í heiminum. Aðeins í Game of Thrones Studio Tour getur þú sökt þér niður í hin heimsfrægu tókusett þar sem mörg eftirminnileg atriði úr þáttunum voru tekin upp.

Game of Thrones Studio Tour miðar að því að heiðra og veita næstu kynslóð kvikmyndagerðarfólks og skapandi einstaklinga innblástur, um leið og meðvitað er leitast við að skilja vinnuumhverfi okkar eftir í betra ástandi fyrir framtíðina

<https://gameofthronesstudiotour.com/our-story>



Experience The Legacy | Game of Thrones Studio Tour



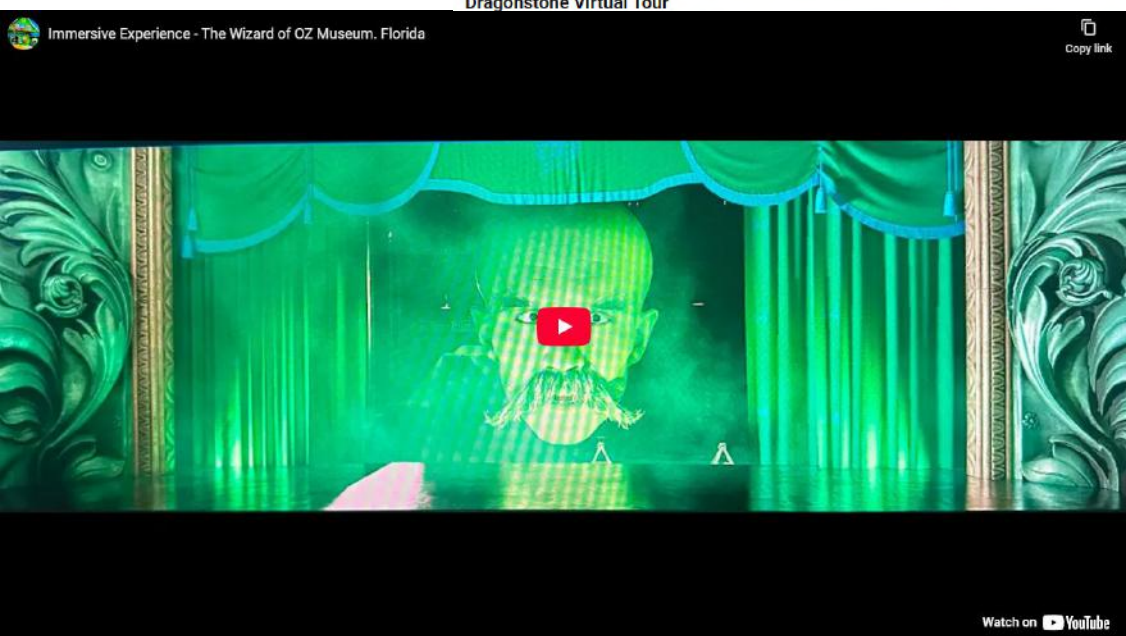
Talandi um kvikmyndir

Horfðu á myndbandsferðir um dæmisögur okkar

Smelltu á myndirnar til að horfa



Dragonstone Virtual Tour



Sýning um Litla prinsinn: Atelier des Lumières

Heimsreisa

Staðsetning

París, Frakkland

Flokkur

Sýning

Heimasíða

The Little Prince exhibition in
Paris - Atelier des Lumières

Samfélagsmiðlar



Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

Sýning um Litla prinsinn

Frá blaðsíðu til pixla: Heimur litla prinsins kannaður

Litli prinsinn sýningin í **Atelier des Lumières** í **París** er stórbrotin virðingarvottur við **Antoine de Saint-Exupéry** og ástkæra skáldsögu hans *Le Petit Prince*, eina af mest þýddu og dádustu bókum heims. Þessi gagnvirka upplifun lífgar söguna við með stórum vörpunum, tónlist og hreyfimyndum sem draga gesti inn í ljóðrænan heim unga prinsins. Sýningin er haldin innan um iðnaðarflugurð Atelier og býður gestum á öllum aldri að ferðast um reikistjörnur, stjörnur og eyðimerkurlandslag, rétt eins og prinsinn gerir í bókinni.

Antoine de Saint-Exupéry fæddist í **Lyon** í **Frakklandi árið 1900** og líf hans sem flugmaður veitti skrifum hans mikinn innblástur. Hann skrifaði *Litla prinsinn* í útleið sinni í New York í seinni heimsstyrjöldinni og fléttaði heimspekilegum hugleiðingum sínum um ást, missi og fáránleika fullorðinsáranna saman í tímalausa sögu. Sýningin er virðingarvottur við þessa arfleifð og sameinar staði úr textanum

með lifandi myndmáli sem endurspeglar upprunalegar vatnslitamyndir bókarinnar.

Áhrifamikil og gagnvirk umgjörðin gerir gestum kleift að ganga í gegnum stjörnumerki, hitta duttlungafulla félaga prinsins – refinn, rósina, luktarkveikjarann – og íhuga alheimsskilaboð sögunnar. Frásögn, bæði á frönsku og ensku, bergmálar um rýmið og tilvitnanir úr skáldsögunni birtast eins og stjörnuryrk á veggjunum.

Árið **2025** heldur sýningin áfram að heilla áhorfendur og býður upp á djúpt tilfinningaþrungna og sjónrænt ríka leið til að enduruppgötva *Litla prinsinn*. Hvort sem þú ert langvarandi aðdáandi eða uppgötvar söguna í fyrsta sinn verður hvert skref í gegnum sýningarsalinn hluti af persónulegu ferðalagi í gegnum undrun, ímyndunarafl og hjarta einnar ástsælustu persónu bókmenntanna.

Þar sem orðin lifna við: Menningarlegt afl bókmennta- sýninga

Bókmenntasýningar hafa orðið að kraftmiklum menningarlegum kennileitum sem fagna sagnagerð með lifandi, sjónrænum og gagnvirkum upplifunum.

Þessar sýningar færa bókmenntir yfir í nýjar víddir og gera gestum kleift að **stíga inn í sögur**, tengjast persónum og kanna skapandi heima höfunda með listum, hljóði og rými. Þessar sýningar eru fjarri því að vera staðnaðar og skapa **umhverfi sem örvar öll skilningarvit** þar sem bókmenntir mætast sögu, sjálfsmynd, vistfræði og heimspeki. Hvort sem er með sjaldgæfum handritum, varpaðri texta, hljóðmyndum eða stafrænum innsetningum, bjóða bókmenntasýningar áhorfendum að kanna bæði **nándina við lestur** og **sameiginlegan kraft sagna**.

Áhrif þeirra felast í getunni til að **endurmóta hvernig við nálgumst bókmenntir** – þær breyta blaðsíðum í staði og orðum í upplifanir. Sýningar innihalda oft fjársjóði úr skjalasöfnum, frumsamin listaverk og innsýn á bak við tjöldin í ritferlið, sem veitir gestum dýpri skilning á heimi og áformum höfundarins.

Bókmenntasýningar um allan heim eru að endurskilgreina hvernig við tökumst á við ritað mál. *Atelier des Lumières* í París endurmyndar *Litla prinsinn* með lifandi vörpunum; *British Library* í London sýnir minnisbækur þekktra rithöfunda; á meðan *Bókmenntasafnið* í Tókýó kannar frásagnir með arkitektúr og hönnun.

Gagnvirk lista- og bókmenntaupplifun í París

París, sem er á lista UNESCO yfir skapandi bókmennta-borgir, er staður þar sem sögur og listir fléttast saman á hverju horni. Allt frá bóksölubásum meðfram Signu til kaffihúsa sem Sartre og Beauvoir sóttu eitt sinn, býður borgin upp á **áhrifamikla bókmennta- og listaupplifun** sem fagnar ríkulegri menningararfleifð hennar.

Gestir geta fetað í fótspor rithöfunda á borð við Victor Hugo og Colette með bókmenntagöngum, sýningum og söfnum. Staðir eins og **Maison de la Poésie** og **Bibliothèque nationale de**

France halda upplestra, sýningar og viðburði sem lífga upp á orðin.

Í **Atelier des Lumières** breyta sýningar eins og *Litla prinsinn* sígildum textum í ljósum prýdd, fjölskynja ferðalög. Víðs vegar um borgina blandast bókmenntir saman við stafræna list, hljóð og sögu – og bjóða öllum að **sjá, heyra og finna kraft sagnagerðarinnar**.

Í París eru bókmenntir ekki bara lesnar – þær eru upplifaðar, þeim er deilt og þær eru stöðugt endurhugsaðar.



„Það er aðeins með hjartanu sem maður sér rétt; það sem er mikilvægast er ósýnilegt auganu.“

– *Antoine de Saint-Exupéry, The Little Prince*

Gagnvirk bókmennta- og borgarupplifun: Hið undarlega tilfelli sjálfsins á reiki

What makes *The Little Prince* exhibition truly remarkable is how it reimagines literature for the modern world. By transforming a beloved book into a **multisensory journey**, it bridges the gap between generations, learning styles, and even languages.

For some, this is their **first encounter** with Saint-Exupéry's world—not through paper, but through **light, sound, and space**. For others, it's a reawakening of childhood memories, made vivid through movement and music. The exhibition doesn't replace reading—it **amplifies it**, making the story feel immediate, personal, and alive.

In this immersive format, literature becomes **democratic and emotional**—accessible to children, to those unfamiliar with the language, or to visitors who connect more through visual or auditory experience. It invites everyone, regardless of background, to feel the story, to walk through it, and to find their own meaning in its universal themes.

This is more than an exhibition—it's a **cultural translation**, making timeless stories speak in the language of today.

Samruni listar, tækni og tilfinninga

Kjarninn í **Atelier des Lumières** er **háþróuð stafræn tækni** sem breytir veggjum, gólfum og lofti í lifandi striga. Með notkun **140 myndvarpa** og fullkomins **staðbundins hljóðkerfis** umlykur sýningin gesti með hreyfimyndum, litum og tónlist á stórbrotinn mælikvarða.

Þetta gagnvirka snið býður áhorfendum að **stíga inn í söguna** – ekki bara til að horfa, heldur til að finna. Í *Litla prinsinum* svífa vatnslitaskissur yfir víðáttumikla vegg, plánetur snúast undir fótum og orð óma í

ljósi og hljóði. Þetta er djúpt tilfinningaþrungin upplifun sem þurrkar út mörkin milli áhorfanda og listaverks. Hér truflar tæknin ekki – hún **magnar upp tilfinningar**, eykur undrun og gefur bókmenntum nýtt tungumál: ljós.

The Little Prince exhibition in Paris



„Það sem gerir eyðimörkina fagra er að einhvers staðar leynir hún á brunni.“

– *Antoine de Saint-Exupéry, The Little Prince*



Framtíðar- tækifæri

Þar sem ferðapjónusta tengd kvikmyndum og bókmenntum tileinkar sér stafræna umbreytingu hefur gagnvirk tækni á borð við sýndarveruleika (VR), aukinn veruleika (AR), blandaðan veruleika (MR) og gervigreind (AI) möguleika á að móta upplifun gesta. Tækin sem nú eru í boði gera kleift að auka þátttöku, bæta aðgengi og endurhugsa hefðbundna sagnagerð á þann hátt sem samræmist væntingum ferðamanna og sjálfbærnimarkmiðum – en ný tæki munu koma fram á sjónarsviðið á næstunni.

Byggt á innsýn úr tilvikarannsóknum á Írlandi, í Litháen, Slóveníu, á Íslandi og í Danmörku koma fram nokkur framtíðartækifæri sem gætu mótað næsta áfanga gagnvirkrar ferðapjónustu á þessu sviði.

1. Aukin sérsniðin upplifun og aðlögunarhæf sagnagerð með gervigreind

Gervigreind er að verða mikilvægur drifkraftur í að skapa móttækilega og aðlögunarhæfa ferðapjónustuupplifun. Í náinni framtíð gætu gestir farið í ferðir um slóðir kvikmynda og bókmennta þar sem frásagnir breytast eftir vali þeirra, tilfinningum eða bakgrunni – og skapa þannig mjög persónulegar ferðir.

2. Gagnvirkur fjaraðgangur að ferðamannastöðum

Þótt raunveruleg ferðalög muni alltaf hafa aðdráttarafl geta sýndareftirmyndir af raunverulegum stöðum gert ferðamönnum kleift að upplifa staði sem tengjast bókmenntum eða kvikmyndum í fjarlægð. Þetta líkan getur þjónað bæði markmiðum um aðgengi og umhverfislega sjálfbærni, sérstaklega á afskekktum svæðum eða svæðum sem þjást af of mikilli ferðamennsku. Frá og með sumrinu 2025 er ofneysla á ferðamannastöðum ráðandi umræðuefni í fjölmiðlum og það verður áhugavert að sjá hvaða áhrif ný tækni hefur á áfangastaði sem oft sjást á skjánum, eins og til dæmis Feneyjar.

3. Samþætting við leikjavæðingu og gagnvirkar skáldsögur

Leikjavæðing hefur þegar haft áhrif á geira eins og menntun og markaðssetningu – og notkun hennar í

gagnvirkri ferðapjónustu tengdri bókmenntum og kvikmyndum er að aukast. Með því að fella inn verkefni byggð á sögum, spurningakeppnir eða áskoranir um lausn ráðgáta í upplifun ferðamanna geta áfangastaðir höfðað til yngri og stafrænni markhópa.

4. Þverfaglegt samstarf við skapandi greinar

Það eru vaxandi möguleikar á að gagnvirk ferðapjónustuupplifun verði þróuð í samvinnu við kvikmyndagerðarfolk, höfunda, leikjahönnuði og staðbundin samfélög. Þetta samstarf gæti skapað ný efnahagslíkön sem umbuna menningarframleiðslu og varðveislu menningararfs samtímis.

5. Framfarir í vélbúnaði og aðgengi

Eftir því sem gagnvirkur vélbúnaður verður léttari, ódýrari og samhæfðari er búist við að notkun aukist verulega. Snjallgleraugu gætu til dæmis brátt komið í stað snjallsíma sem aðalviðmót fyrir aukinn veruleika í ferðapjónustu, sem dregur úr tæknilegum hindrunum fyrir almenna notendur. Eins og staðan er núna geta sum sýndarveruleikasett verið nokkuð fyrirferðarmikil og það eru hagnýtar ástæður fyrir því að aðdráttarafl gæti ekki viljað nota þau (þau geta virst þung á höfðinu eftir smástund). Líklegt er að þetta breytist í framtíðinni þegar vélbúnaðurinn batnar.



Framtíðar- tækifæri

6. Gagnadrifin áhrif og sjálfbær stjórnun ferðapjónustu

Gagnvirk upplifun býr sjálfkrafa til gögn – um hegðun, óskir og flæði gesta. Framtíðarkerfi gætu safnað þessum gögnum saman (nafnlaust og með siðferðilega ábyrgri meðferð) til að upplýsa stefnumótun á staðnum, umsjón staða og sjálfbærnimælikvarða. Þetta gæti verið sérstaklega áhugavert í samhengi við staði sem eru of- eða vanheimsóttir. Það er einnig líklegt að þetta verði verðmæt gagnauppspretta sem hægt er að hagnýta í viðskiptalegum tilgangi (t.d. eins og vefkökur).

7. Símenntun og fræðsla í gegnum ferðapjónustu

Gagnvirk ferðapjónusta tengd bókmenntum og kvikmyndum býður einnig upp á tækifæri í formlegri og óformlegri menntun. Framtíðarupplifun gæti

verið þróuð í samstarfi við skóla, háskóla og menningarstofnanir til að styðja við námsefni í bókmenntum, sögu og fjölmiðlafræði. Hægt væri að auka notkun gagnvirkrar sagnagerðar í menntun með Erasmus+ verkefnum og stafrænum námsvettvöngum, sem myndi staðsetja ferðapjónustu sem miðil fyrir símenntun sem er bundin við stað og stund.

Eftir því sem gagnvirk tækni heldur áfram að þróast, liggur framtíð kvikmynda- og bókmenntaferðapjónustu ekki aðeins í bættri upplifun gesta, heldur einnig í þverfaglegu samstarfi, sjálfbærri stjórnun áfangastaða og jöfnum aðgangi að menningu. Möguleikinn á að endurhugsa hvernig sögur eru sagðar og upplifaðar – bæði á staðnum og á netinu – býður upp á spennandi leiðir til nýsköpunar um alla Evrópu.



Samstarfs- aðilar UPLIFT

Hjá UPLIFT trúum við því að gagnvirk upplifun geti auðgað ferðapjónustu og tengt gesti við sögur og menningu á nýjan hátt. Við höfum því sett saman þverfaglegt teymi frá Íslandi, Írlandi, Litháen, Danmörku og Slóveníu til að nýta möguleika þessa málefns.

Í teyminu okkar eru sérfræðingar í sjálfbærri ferðapjónustu, stjórnun ferðapjónustu, kvikmynda- og bókmenntaferðapjónustu ásamt kennurum og sérfræðingum í upplýsingatækni.



Vera Vilhjálmisdóttir , UNAK



Guðrún Þóra Gunnarsdóttir,
UNAK



Lina Pečiūrė, VILNIUS TECH



Vilma Purienė, VILNIUS
TECH



Monika Grinevičiūtė,
VILNIUS TECH



Tanja Abarca Kokol , VSGT

Teymið okkar

Háskólinn á Akureyri (**UNAK**) styður við UPLIFT-verkefnið í gegnum Rannsóknamiðstöð ferðamála (**RMF**) sem styður verkefnið með vinnu sinni á sviði rannsókna í ferðaþjónustu og stafrænnar nýsköpunar. RMF kemur einnig með dýrmæt tengsl við ferðaþjónustufyrirtæki og mikla alþjóðlega reynslu. **VSGT Maribor**, fremsti starfsmenntaskóli Slóveníu, leggur til styrkleika sína í þjálfun í gestrisni, stafrænni markaðssetningu og auknum/sýndarveruleika (AR/VR) og býður upp á hagnýta innsýn sem tengir tækni við ferðaþjónustu. **TUS** leggur sitt af mörkum til verkefnisins í gegnum rannsóknarhóp sinn í nýsköpun í ferðaþjónustu og hjálpar til við að knýja áfram sjálfbæra ferðaþjónustu og skilvirka notkun nýrrar tækni.

VILNIUS TECH, sem er þekktur fyrir menntun í verkfræði og tækni, kemur með djúpstæða þekkingu á auknum veruleika, sýndarveruleika og sýndarframleiðslu og hjálpar til við að nútímavæða bókmennta- og kvikmyndaferðamennsku. **Feltech** leggur til hagnýt stafræn verkfæri sem styðja við þátttöku gesta. **EUEI**, með yfir 20 ára reynslu í raf- og fjarnámi og ferðaþjónustu, leiðir þróun þjálfunarvettvanga UPLIFT og tryggir að verkefnið skili gagnlegu og aðgengilegu efni fyrir bæði kennara og ferðaþjónustuaðila.



Dr Tony Johnston, TUS,
Ireland



Dr Noelle O'Connor, TUS,
Ireland



Mr Alex Yu, TUS, Ireland



Ms Laura Magan, Feltech



Irena Krošl, VSGT



Kathryn O'Brien, EUEI



Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

www.upliftproject.eu



This resource is licensed
under CC BY 4.0



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.