



Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

UPLIFT projektas

**Už knygos ir ekrano ribų:
Europos įtraukiančio
literatūros ir kino turizmo
pavyzdžių analizė**



This resource is licensed
under CC BY 4.0



Co-funded by
the European Union

Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga.

TURINYS



Islandijos, Airijos,
Lietuvos, Danijos ir
Slovėnijos
pavyzdžiai

Photo C

01 Įvadas: Mūsų misija ir tikslai

02 Apie projektą: Įtraukiančios technologijos kino ir literatūros turizme

03 Įtraukiančių technologijų kino ir literatūros turizmo srityje pavyzdžiai

04 Ateities galimybės

05 Susipažinkite su partneriais



This resource is licensed
under CC BY 4.0



Co-funded by
the European Union

Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga.

Mūsų pavyzdžių analizė



Islandijos, Airijos,
Lietuvos, Danijos ir
Slovėnijos
pavyzdžiai

1. Bramo Stokerio festivalis (Airija)
2. Kelo knygos lankytojų patirtis (Airija)
3. Bloomsday festivalis (Airija)
4. Airijos literatūros muziejus (Airija)
5. Filosofo Imanuelio Kanto bibliotekos VR pabėgimo kambarys (Lietuva)
6. Grossmann fantastiškas kino ir vyno festivalis (Lietuva)
7. Slovėnijos kino aktorių muziejus (Slovėnija)
8. M. K. Čiurlionis (Lietuva)
9. 1238: Islandijos mūšis (Islandija)
10. Búðaslóð (Stendo takas) (Islandija)
11. H.K. Anderseno festivalis (Danija)
12. Aarhus Festuge (Danija)
13. Pasaulinio turo pristatymas

A photograph of the Sundance Film Festival entrance at night. The building is illuminated with warm lights, and a large sign above the entrance reads "SUNDANCE FILM FESTIVAL". A vertical sign on the left side of the building reads "GYPPY". A large number "1" is overlaid on the left side of the image.

Įvadas: Mūsų misija ir tikslai

ES projektas UPLIFT skirtas remti mažas turizmo įmones, ypač veikiančias kino ir literatūros turizmo srityje, siūlant praktinius įrankius ir mokymus apie įdomias naujas technologijas, pvz., papildytą realybę (AR), virtualią realybę (VR) ir dirbtinį intelektą (DI).

Mūsų tikslas paprastas: padėti jums plėtoti verslą protingai ir tvariai. Šios technologijos gali padėti jums pasiūlyti lankytojams daugiau interaktyvių, įsimintinų patirčių, kurios sustiprina ryšį su jūsų vietos kultūra.

Rezultatas? Laimingesni turistai, daugiau pakartotinių vizitų ir stabilios darbo vietos jūsų bendruomenėje.

Mes sukursime lengvai naudojamus mokymo išteklius, realius pavyzdžius, kas veikia, specialią interneto svetainę, praktinius seminarus, naudingus vaizdo įrašus ir dar daugiau.

Photo Credit: Image title



Apie projektą: Įtraukiančios technologijos kino ir literatūros turizme

Įsivaizduokite, kad stovite ten, kur buvo filmuojama žinoma kino scena, arba vaikštote po mylimo rašytojo gimtąjį miestą, ir ne tik matote tai, bet ir patiriate. Tai yra įtraukiančios technologijos galia.

Kino ir literatūros turizmo vietose tokios priemonės kaip papildyta realybė (AR), virtuali realybė (VR) ir dirbtinis intelektas (AI) nėra tik išgalvoti priedai. Tai galingi būdai, kaip gerą lankytojų patirtį paversti nepamirštama.

Šioje atvejų tyrimo brošiūroje pateikiame gerosios praktikos pavyzdžių iš Islandijos, Airijos, Lietuvos, Danijos ir Slovėnijos, kuriuos galite peržiūrėti ir iš kurių galite pasimokyti. Galbūt rasite idėjų, kurias galėsite pritaikyti savo kelionės vietoje.

2

Photo Credit: Image title

A scenic view of a stone ruin, possibly a castle or monastery, built into a cliffside. The ruins are made of dark stone and feature a prominent stone chimney on the left. The foreground is filled with tall, golden-brown grasses. A path leads through the ruins towards the sea. The sky is filled with soft, white clouds, and the sun is setting over the ocean, creating a warm, golden glow. The overall atmosphere is peaceful and historic.

**Įtraukiančių
technologijų
kino ir
literatūros
turizmo srityje
pavyzdžiai**

3

Photo Credit: image title

Bramo Stokerio festivalis

1 pvz. analizė

Vieta

Dublinas

Kategorija

Literatūros festivalis

Interneto puslapis

<https://bramstokerfestival.com>

Socialiniai tiklai



Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

Bramo stokerio festivalis

Gotikinio paveldo ir įtraukiančių technologijų sujungimas dėl naujos kultūrinio turizmo eros

Bramo Stokerio festivalis – tai kasmetinis renginys Dubline, skirtas pagerbti garsaus dubliniško Bram Stoker, geriausiai žinomo dėl savo gotikinio vampyrų romano „Drakula“, palikimą. Festivalis trunka keturias dienas ir naktis spalio mėnesio ilgąjį savaitgalį ir apima daugybę renginių, literatūrinių diskusijų, teatro spektaklių, filmų peržiūrų ir šeimoms skirtų veiklų, kurių visos yra įkvėptos Stoker gyvenimo ir kūrybos. 2025 m. festivalis vyks per Helovino šventinį savaitgalį ir žada įtraukiančią patirtį, susijusią su gotikinėmis ir antgamtinėmis temomis, kurios persmelkia Stokerio kūrybą.

Bramas Stokeris gimė 1847 m. Klontarfe, Dubline, ir didžiąją dalį savo ankstyvosios jaunystės praleido lovos režimu dėl ligos, o ši patirtis, tikėtina, turėjo įtakos jo susidomėjimui tamsiomis temomis.

Vėliau jis studijavo Dublino universitete, kur pasižymėjo akademiniiais pasiekimais ir sporto laimėjimais, o taip pat susidomėjo literatūra ir teatru. Baigęs studijas, jis dirbo valstybės tarnautoju Dublino pilyje ir tapo teatro kritiku, o galiausiai persikėlė į Londoną, kur ėmė vadovauti aktorius Henry Irving Lyceum teatrui.

Stokeris parašė „Drakulą“ 1897 m., remdamasis Europos folkloru, airių legendomis ir savo išsamiais vampyrų mitų bei gotikinio siaubo tyrimais. Romanas, sudarytas iš dienoraščio įrašų ir laiškų, pasauliui pristatė grafą Drakulą ir tapo gotikinės literatūros bei vampyrų fantastikos kūriniu. 2012 m. Dubline buvo pradėtas rengti festivalis, skirtas jo gyvenimui ir kūrybai, ir, nepaisant trumpos pertraukos dėl Covid19, jis tapo populiarus ir sėkmingas renginys sostinėje.

Tamsaus vaizduotės atskleidimas: gotikos festivalių įtraukianti galia

Gotikiniai festivaliai švenčia tamsius, paslaptingus ir makabriškus meno, literatūros ir kultūros aspektus, dažnai semdamiesi įkvėpimo iš gotikinės literatūros, architektūros ir subkultūrų. Šie renginiai paprastai siūlo įtraukiančias patirtis, pavyzdžiui, teatro spektaklius, kostiumų renginius, muziką ir vizualųjį meną, kurie tyrinėja siaubo, antgamtinių reiškinių ir romantiško nykimo temas. Gotikiniai festivaliai yra kūrybinės raiškos ir bendruomenės susibūrimo aplink viską, kas yra bauginanti ir fantastiška, erdvė.

Airija, žinoma kaip Helovino gimtinė, siūlo daugybę vaiduoklių, dvasinių ir gotikinių festivalių, kur senovės keltų tradicijos,

vaiduoklių folkloras ir literatūrinis palikimas, pavyzdžiui, Brama Stokero „Drakula“, atgyja per bauginančias šventes ir įtraukiančius pasakojimus.

Kiti žinomi tarptautiniai gotikiniai festivaliai – tai „Wave-Gothik-Treffen“ Leipcige, Vokietijoje, vienas didžiausių pasaulyje gotikinės muzikos, mados ir kultūros renginių, kasmet pritraukiantis tūkstančius lankytojų iš viso pasaulio. „Whitby Goth Weekend“ Jungtinėje Karalystėje – dar vienas žymus renginys, vykstantis mieste, kuriame Bramas Stokeris rado įkvėpimo „Drakulai“, jungiantis gyvą muziką, viktoriniškus turgus ir ištaigingus gotikinius kostiumus..

Įtraukiantis menas ir gotikinės patirtys Dubline

Bramo Stokerio festivalis turi ilgą tradiciją integruoti įtraukiančias technologijas į savo literatūrinės šventės, stiprindamas žiūrovų susidomėjimą gotikinėmis temomis ir Stokerio palikimu.

Pavyzdžiui, nuo 2022 m. festivalyje eksponuojama šveicarų menininko Dano Acherio instaliacija „BOREALIS“ (nuotrauka viršuje – Paola Floris), kuri šviesos ir garso pagalba atkuria šiaurės pašvaistę Dublino pilies viršutiniame kieme, kur kadaise dirbo Stokeris. Šis technologijų ir meno derinys transformuoja naktinį dangų ir suteikia lankytojams nepakartojamą patirtį. Be to, festivalyje vyko tokie

renginiai kaip „SLICE: The Gothic Graphic Novel Live“, kuriame gotikinio siaubo komiksų skaitymai buvo derinami su muzika, garso dizainu, projektuojamomis iliustracijomis ir gyvais pasirodymais, sukuriant įtraukiančią pasakojimo aplinką.

2018 m. pristatytas „Nysferatu: Symphony of a Century“ – tai klasikinio siaubo filmo „Nosferatu“ rotoskopinis atkūrimas, kurį lydi naujai užsakyta gyva muzika, suteikianti modernią, įtraukią vampyro mito interpretaciją.

„Klausykitės jų – nakties vaikų. Kokią muziką jie kuria!“

-Bramas Stokeris,
Drakula



„Stokerland“ renginys Bramo Stokerio festivalyje.

Fotografavo Luisa Golz

“Noriu, kad tikėtum... tikėtum tuo, ko negali.” *Profesorius Abrahamas Van Helsingas romane „Drakula“*

Minėta citata tiesiogiai atspindi įtraukiančios gotikinės technologijos esmę. Kaip Bramo Stokerio žodžiai skatina skaitytojus atverti savo protą neįmanomam, taip ir įtraukiančios priemonės, tokios kaip VR, AR ir AI, kviečia festivalio dalyvius peržengti realybės ribas ir žengti į paslaptinę pasaulį.

Šios technologijos ištrina ribą tarp fikcijos ir patirties, leidžiant žiūrovams ne tik skaityti ar žiūrėti gotikines pasakas, bet ir jas išgyventi. Nesvarbu, ar tai būtų klajonės po šešėliuotą

skaitmeninį pilį, pokalbiai su AI vampyru, ar vaiduoklių pasirodymų atskleidimas per AR, šis citatas atspindi įtraukiančio gotikinio pasakojimo esmę: logikos atsisakymą, kad būtų galima priimti stebuklą, paslaptį ir baimę.

Bram Stoker festivalis Dubline siūlo didžiules galimybes integruoti technologijas į pasakojimus per šviesos instaliacijas, VR ir AR bei garso įtraukimą. Naujos technologijos gali atverti dar daugiau galimybių.

“Pasaulis atrodo pilnas gerų žmonių, net jei jame yra ir monstrų.” *Džonatanas Harkeris romane „Drakula“.*

Citata puikiai atspindi gotikinės literatūros moralinę įtampą – šviesos ir tamsos, dorybės ir blogio sambūvį.

Ji primena, kad netgi pasaulyje, kurį gaubia antgamtinis siaubas, žmoniškumas ir viltis išlieka.

Įtraukiančioje festivalio aplinkoje šią dualybę galima tyrinėti per kontrastingas patirtis: ramias, žvakių apšviestas VR koplyčias ir tamsias, dirbtinio intelekto valdomas susitikimus su vampyrais, siūlančias bauginančią kelionę per gotikinį kraštovaizdį.

Gotikiniai festivaliai visame pasaulyje naudoja įtraukiančiomis technologijomis, kad pagerintų pasakojimus ir labiau įtrauktų žiūrovus. Pavyzdžiui, „Cloak & Dagger: Dusk Till Dawn“ festivalyje Los Andžele gyva muzika kartu su interaktyviuoju teatru vedė svečius per individualizuotus, paslaptinius pasakojimus. Panašiai, „AREA15's Massives“ Las Vegase sujungia koncertus su interaktyviuoju menu ir teminėmis erdvėmis, įtraukdamas lankytojus į surrealistinius, gotikos įkvėptus pasaulius.

Įtraukiančios literatūros ir kino patirtys: Keistas ketvirtosios sienos išnykimo atvejis

Nors „Drakula“ yra knyga, per pastaruosius 100 metų ji įkvėpė daugybę filmų, animacijų ir teatro spektaklių. Kino srityje didžiausi festivaliai skiria atskiras sekcijas įtraukiančiai žiniasklaidai.

Kanuose vykstantis festivalis pristatė „Immersive Competition“ konkursą, kuriame eksponuojami kūriniai, kuriuose naudojama virtualioji realybė (VR), mišrioji realybė, projekcijų žemėlapių ir holografija, siekiant iššaukti tradicinį pasakojimo būdą ir perkelti žiūrovus į kitas sferas ir laikus. Panašiai Venecijos tarptautinis kino festivalis turi „Venice Immersive“ sekciją, skirtą XR

(išplėstinės realybės) kūriniams, įskaitant 360° vaizdo įrašus ir interaktyvias instaliacijas.

Šios iniciatyvos atspindi platesnę tendenciją, kai festivaliai naudoja imersines technologijas, kad sukurtų novatoriškas, daugialypės sensorinės patirtis, kurios iš naujo apibrėžia žiūrovų sąveiką su pasakojimo turiniu.

Tokios inovacijos ne tik plečia tradicinio pasakojimo ribas, bet ir kviečia žiūrovus tapti aktyviais pasakojimo dalyviais, ištrindamos ribas tarp žiūrovo ir pačios istorijos pasaulio.

Ghoulish Gizmos: Baisiai smagi gotikinių festivalių ateitis

Gotikiniai festivaliai turi didelį potencialą integruoti VR, AR ir AI technologijas, siekiant sustiprinti žiūrovų įsitraukimą ir pasakojimo įtikinamumą. Galimybės:

- VR (virtualioji realybė)** galėtų perkelti festivalio dalyvius į bauginančius, atmosferingus pasaulius, įkvėptus gotikinių romanų ar vaiduoklių apšėstų istorinių vietų, leidžiant visiškai pasinerti į istoriją – tarsi tyrinėti Drakulos pilį ar Viktorijos laikų Dubliną Stokerio akimis.
- AR (papildyta realybė)** galėtų pagerinti gyvus renginius ar paveldo vietas su antgamtiniais sluoksniais, interaktyviais

vaiduokliais ar paslėptais užuominomis, paverčiant pasivaikščiojimą po miestą gyvu gotikos mistiniu nuotykiu.

•**AI** galėtų personalizuoti patirtis per intelektualų pasakojimą – pokalbių robotai kaip vaiduokliški gidai, generatyvinė poezija gotikinėmis temomis ar net AI sugeneruoti siaubo pasakojimai, prisitaikantys prie vartotojo emocijų ar pasirinkimų.

Šios technologijos gali išplėsti festivalį už fizinės erdvės ir laiko ribų, paverčiant gotikinį paveldą nuolat besivystančia, dalyvaujančia patirtimi

<https://bramstokerfestival.com>

“

„Yra paslapčių, kurias žmonės gali tik spėlioti ir kurias per amžius jie gali išspręsti tik iš dalies.“

*Profesorius Abrahamas Van Helsingas
romane „Drakula“*



Kelo knygos lankytojų patirtis

2 pvz. analizė

Vieta

Dublinas

Kategorija

Literatūrinė pramoga

Interneto puslapis

<https://www.visittrinity.ie>

Socialiniai tinklai



Kelo knygos lankytojų patirtis

Gotikinio paveldo ir įtraukiančių technologijų sujungimas naujos kultūrinio turizmo eros labui

Kelo knyga yra nepaprastai gražus ir istoriniu požiūriu reikšmingas iliustruotas rankraštis, plačiai laikomas vienu iš didžiausių viduramžių meno šedevrų. Knyga yra prabangiai dekoruotas Naujojo Testamento keturių evangelijų rankraštis, parašytas keltų vienuolių apie 800 m. po Kr.

Kelo knygos lankytojų patirtis Dublino universitete yra puikus gerosios praktikos pavyzdys technologinio turizmo atrakcijai Airijoje, nes ji sėkmingai derina pažangias skaitmenines inovacijas su turtingu kultūros paveldu, todėl yra tvaraus ir įtraukiančio turizmo etalonas.



Nuotrauka priklauso Dublino universitetui, 2025

Aprašykite savo kelionę į skaitmeninį įtraukiantį turizmą

Ši patirtis naudoja naujausias skaitmenines projekcijas, interaktyvius ekranus ir papildytą realybę (AR), kad atgaivintų IX a. rankraštį. Patirtis yra daugialypė, patraukli įvairiai auditorijai, nuo istorijos entuziastų iki technologiškai išprususių turistų. Kai kurios iš šios patirties metu naudojamų technologijų:

1. Skaitmeninės inovacijos ir įtraukiantis pasakojimas

- Aukštos raiškos skaitmenizuoti Kelo knygos vaizdai leidžia lankytojams tyrinėti sudėtingas detales, kurios kitu atveju būtų neprieinamos.
- Interaktyvūs elementai įtraukia lankytojus, pateikdami dinamiškus meno kūrinio ir istorinės reikšmės aiškinimus.

2. Didesnis lankytojų įsitraukimas ir prieinamumas

- Įgyvendina universalios dizaino principus, užtikrinančius prieinamumą lankytojams su įvairiais poreikiais.
- Siūlo daugiakalbius skaitmeninius gidus, pritaikytus tarptautiniams turistams.

3. DI ir VR integracija turizmo srityje

- Papildytos realybės (AR) ir dirbtinio intelekto (DI) naudojimas didina įsitraukimą, todėl patirtis tampa labiau interaktyvi ir edukacinė.
- VR elementai leidžia lankytojams „įžengti“ į istorinę pasaulį vienuolių, kurie sukūrė rankraštį.

4. Tvarumas ir kultūros išsaugojimas

- Skaitmeninant Kelo knygą, ekspozicija sumažina fizinį trapių rankraščių tvarkymą, užtikrindama ilgalaikį išsaugojimą.
- Paroda remia tvarų turizmą, mažindama poveikį aplinkai ir didindama prieinamumą per virtualias patirtis.

5. Ekonominis ir turizmo poveikis

- Viena iš labiausiai lankomų Airijos atrakcijų, kasmet pritraukianti daugiau nei milijoną lankytojų, demonstruojanti skaitmeninės transformacijos galią turizmo srityje.
- Nustato standartą, kaip kitos kultūros įstaigos gali pasinaudoti technologijomis, siekdamas padidinti lankytojų skaičių ir pajamas.



Nuotrauka priklauso Dublino universitetui

„Kelo knyga yra viena iš žymiausių viduramžių rankraščių pasaulyje“

(Anne-Marie Diffley,
Lankytojų aptarnavimo vadybininkė,
Dublino universitetas)



„Savarankiškas garso
gidas buvo labai
informatyvus“ (Anonimas)

Kaip „Kelo knygos“ patirtis atgaivina 1200 metų istoriją

Keliant „Kelo knygos“ lankytojų patirtį, kilo keletas pagrindinių iššūkių, kuriuos Dublino universitetas išsprendė taikydamas novatoriškus sprendimus.

1. Paveldo išsaugojimo ir šiuolaikinių technologijų pusiausvyra

- Iššūkis: Kelo knyga yra labai trapus rankraštis, kuriam reikia taikyti griežtas konservavimo priemones, kad būtų išvengta žalos, kurią gali padaryti šviesa, temperatūra ir tvarkymas.
- Sprendimas: Vietoj to, kad rankraštis būtų veikiami rizikos veiksniai, buvo sukurti aukštos raiškos skaitmeniniai skenai ir interaktyvūs ekranai, kad lankytojai galėtų iš arti apžiūrėti jo detales. Papildyta realybė (AR) ir 3D vaizdai suteikė įtraukiančią patirtį, nepadarydami žalos artefaktui.

2. Lankytojų įsitraukimo į statinę parodą didinimas

- Iššūkis: Tradicinės parodos dažnai susiduria su sunkumais išlaikant lankytojų, ypač jaunesnių žiūrovų ar tų, kurie nėra susipažinę su istoriniu kontekstu, susidomėjimą.
- Sprendimas: Įtraukiantis pasakojimas, projekcijų žemėlapiai ir skaitmeniniai jutikliniai ekranai lankytojų patirtį pavertė interaktyvia kelione. Paroda leidžia vartotojams skaitmeniniu būdu „versti

puslapius“ ir suprasti rankraščio menines technikas.

3. Prieinamumas ir įtrauktis

- Iššūkis: padaryti IX a. rankraštį įdomų ir prieinamą pasaulinei auditorijai, turinčiai skirtingus mokymosi stilius, kalbas ir gebėjimus.
- Sprendimas: įgyvendinti universalios dizaino principus, siūlant daugiakalbius skaitmeninius vadovus, garso aprašymus regos negalią turintiems lankytojams ir interaktyvius elementus, tinkamus visų amžiaus grupių ir gebėjimų žmonėms. Parodoje taip pat yra lytėjimo ekranai, skirti padidinti sensorinių negalių turinčių žmonių įsitraukimą.

4. Skaitmeninių technologijų integravimas nepakenkdamas istorinei reikšmei

- Iššūkis: rasti pusiausvyrą tarp technologijų ir istorinio autentiškumo, užtikrinant, kad ekspozicija išliktų edukacinė, o ne primintų pramogų parką.
- Sprendimas: ekspozicijos dizainas buvo subtilus, bet veiksmingas, naudojant skaitmenines priemones pasakojimui papildyti, o ne dominuoti. Tikslas buvo papildyti rankraščio istorinę vertę, o ne užgožti ją.

Kaip „Kelo knygos“ patirtis atgaivina 1200 metų istoriją

5. Didelio lankytojų skaičiaus ir srauto valdymas

- Iššūkis: Kadangi tai viena iš labiausiai lankomų Airijos atrakcijų, per didelis lankytojų skaičius gali pabloginti lankytojų patirtį ir apsunkinti infrastruktūros veikimą.
- Sprendimas: Įdiegta bilietų pardavimo pagal laiką sistema, skaitmeninės išankstinio užsakymo sistemos ir lankytojų srauto valdymas, siekiant sumažinti spūstis ir suteikti labiau įtraukiančią patirtį. Virtualios patirtys taip pat leido žmonėms nuotoliniu būdu susipažinti su Kelo knyga.

6. Tvarumas ir ilgalaikis gyvybingumas

- Iššūkis: užtikrinti, kad atrakcionas būtų tvarus aplinkos poveikio ir finansinio gyvybingumo požiūriu.
- Sprendimas: skaitmeninimas sumažino fizinio tvarkymo poreikį, o energiją taupantis apšvietimas ir medžiagos sumažino poveikį aplinkai. Pajamos iš bilietų pardavimo ir skaitmeninių patirčių užtikrina nuolatinį finansavimą išsaugojimo ir švietimo programoms.

Kaip lankytojai žengia į Kelo knygos pasaulį

Kelo knygos lankytojų patirtis sėkmingai sujungia istoriją ir technologijas, sukuriant pasaulinio lygio pavyzdį, kaip skaitmeninės inovacijos gali išsaugoti ir populiarinti kultūrinį paveldą.

Tradicijų ir technologijų susiliejimas daro Kello knygos lankytojų patirtį puikiu pavyzdžiu, kaip skaitmeniniai įrankiai gali revoliucionizuoti paveldo turizmą, užtikrinant kultūros išsaugojimą ir didinant lankytojų įsitraukimą.



Trinity College
Dublin, 2025

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



„Pasinerdami į įspūdingą 3D patirtį, lankytojai gali išsamiai susipažinti su rankraščio istorija ir menine verte.“

(Dublino universitetas, 2025)



Bloomsday festivalis

3 pvz. analizė

Vieta

Dublinas

Kategorija

Literatūros festivalis

Interneto puslapis

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

Socialiniai tinklai



Bloomsday festivalis

Nuo knygos puslapių iki gatvių: pasinerti į šiuolaikinio Dublino mitą

Bloomsday – tai kasmetinis festivalis Dubline, skirtas **Jamesui Joyce'ui** ir jo žymiajam romanui „Ulisas“, kuris laikomas vienu įtakingiausių modernistinės literatūros kūrinių. Kasmet birželio 16 d. vykstantis festivalis atgaivina romano, kurio veiksmas vyksta per vieną 1904 m. dieną, įvykius, sekant pagrindinio herojaus **Leopoldo Bloomo** kelionę Dublino gatvėmis. Bloomsday – tai gyvas literatūros skaitymų, ekskursijų pėsčiomis, teatro spektaklių, muzikos, paskaitų ir kostiumuotų inscenizacijų mišinys, kuris dalyvius panardina į Joyce'o turtingą ir detalią pasaulį.

James Joyce gimė 1882 m. Rathgar, Dubline, ir jo formuojančios patirtys mieste giliai paveikė jo kūrybą. Jis lankė **Dublino universitetą**, kur studijavo šiuolaikines kalbas ir išgarsėjo savo

aštriu protu ir literatūrinėmis ambicijomis. Vėliau Joyce paliko Airiją, bet toliau rašė apie Dubliną, fiksuodamas jo atmosferą, personažus ir politiką iki smulkiausių detalių. 1922 m. išleistas romanas „Ulisas“ įtvirtino jo, kaip literatūros novatoriaus, statusą, o Bloomsday nuo tada tapo pasauliniu jo palikimo šventimu, kurio renginiai vyksta ne tik Dubline, bet ir tokiuose miestuose kaip Ciurichas, Triestas ir Niujorkas.

„Bloomsday“ dabar siūlo įtraukiančią kelionę į Joyce'o Dubliną, kviesdamas gerbėjus ir naujokus žengti į istoriją, kurioje kiekvienas gatvės kampas slepia literatūros eilutę, o kiekvienas dalyvis tampa gyvo romano dalimi.

Kur susirenka žodžiai: literatūros festivalių kultūrinė galia

Literatūros festivaliai tapo gyvais kultūriniais reiškiniais, kurie suburia skaitytojus, rašytojus, mąstytojus ir kūrėjus, kad švęstų rašytinį žodį visomis jo formomis. Šie festivaliai yra kur kas daugiau nei tradiciniai knygų skaitymai – jie siūlo dinamiškas erdves, kuriose literatūra susikerta su politika, tapatybe, istorija ir vaizduote. Nuo intymių pokalbių su autoriais iki didelių tarptautinių susibūrimų, literatūros festivaliai suteikia galimybių prasmingam dialogui, kūrybiniam įkvėpimui ir bendroms refleksijoms.

Jų ilgalaikis populiarumas kyla iš **unikalios energijos**, kurią jie generuoja – čia žiūrovai gali tiesiogiai bendrauti su autoriais, atrasti naujus balsus ir jaustis pasaulinės bendruomenės, suvienytos pasakojimų, dalimi. Šie renginiai dažnai derina literatūrą su muzika, performansais ir vaizduojamaisiais menais, todėl jie ne tik stimuliuoja intelektą, bet ir giliai įtraukia bei sukelia emocinį rezonansą.

Nesvarbu, ar tai vyksta istoriniuose miestuose, mažuose miesteliuose, ar net internete, literatūros festivaliai suteikia retą galimybę sulėtinti tempą, giliai pamąstyti ir susieti – tiek su mums patinkančiomis istorijomis, tiek vieni su kitais.

Literatūros festivaliai visame pasaulyje klesti, siūlydami unikalią galimybę pažinti regionų kultūrą ir literatūrą. Hay festivalis Velse derina literatūrą su pasauliniu politiniu dialogu, o **Edinburgo knygų festivalis** kasmet rugpjūtį pritraukia tūkstančius lankytojų. **Indijos Džaipūro literatūros festivalis** yra vienas didžiausių nemokamų literatūros renginių, vienijantis balsus iš viso pasaulio. Tokie festivaliai kaip Toronto tarptautinis autorių festivalis, Melburno rašytojų festivalis ir Bruklino knygų festivalis skatina dinamiškas diskusijas apie knygas, idėjas ir šiuolaikines problemas. Šie festivaliai skatina literatūrinį meistriškumą ir kursto pasaulinį kultūrinį dialogą.

Įtraukiantys meno ir literatūros potyriai Dubline

Dublinas, **UNESCO literatūros miestas**, yra vieta, kur istorijos skverbiasi iš akmeninių grindinių, o menas pulsuoja kiekviename kampelyje. Miestas siūlo gausybę įtraukiančių literatūros ir meninių patirčių, kurios dinamiškai sujungia lankytojus su jo turtingu kultūriniu paveldu. Nuo pėsčiųjų ekskursijų, kurios seka literatūros gigantų, tokių kaip **James Joyce, Samuel Beckett ir W.B. Yeats**, pėdomis, iki pažangiausių parodų tokiose institucijose kaip **Airijos literatūros muziejus (MoLI)**, Dublinas kviečia tyrinėti per

istorijas. Tokie renginiai kaip „**Bloomsday**“ paverčia miestą gyvu romanu, o instaliacijos, pasirodymai ir vietos specifikos meno projektai visame mieste derina šiuolaikinį kūrybiškumą su istoriniu kontekstu. Nesvarbu, ar lankotės paslėptame teatre, kur vyksta „spoken word“ pasirodymai, ar naršote Airijos didžiųjų rašytojų skaitmeninius archyvus, Dublinas siūlo giliai įtraukiančią pažintį su literatūros ir meno dvasia, kuri formavo jo tapatybę ištiesus kartus.

“

„Vienas diena miesto gyvenime, viena diena žmogaus gyvenime.“

- James Joyce - Ulisas



Bloomsday vakarienė

Nuotrauka Marcelline Roulleau

„Neleisiu, kad mano protas sukristų tamsoje.“

James Joyce, „Ulisas“, 4 skyrius

Pirmiau pateiktas citatas tiesiogiai atspindi įtraukiančių patirčių esmę, panašiai kaip Leopoldo Bloomo kelionė po Dubliną romane „Ulisas“. Kaip Joyce kviečia skaitytojus tyrinėti suvokimo ir realybės ribas, taip ir įtraukiančios priemonės, tokios kaip VR, AR ir AI, skatina festivalio dalyvius peržengti apčiuopiamo pasaulio ribas ir žengti į nepaprastą pasaulį.

Šios technologijos ištrina ribą tarp žinomo ir nežinomo, leidžiant auditorijai ne tik skaityti ar žiūrėti, bet ir patirti patirtį. Nesvarbu, ar tai būtų kelionė po virtualų Dubliną, bendravimas su AI personažu iš Joyce'o

teksto puslapių, ar paslėptų miesto literatūros istorijos sluoksnių atradimas per AR, šis citatas įkūnija įtraukiančio pasakojimo esmę: atsisakyti įprasto, kad galėtum priimti stebuklą, paslaptį ir keistumą.

Dubline siūlomos „Uliso“ temos patirtys suteikia didžiules galimybes integruoti pažangiausias technologijas į pasakojimą per virtualias ekskursijas, AR funkcijas ir garso įtraukimą. Toliau tobulėjant šioms priemonėms, gali atsirasti dar daugiau galimybių inovacijoms, stiprinančioms festivalio dalyvių ryšį su Joyce'o pasauliu.

„Manai, kad bėgi, bet susiduri su savimi. Ilgiausias kelias yra trumpiausias kelias namo.“ James Joyce, *Ulisas*.

Šis citatas puikiai atspindi egzistencinę „Uliso“ esmę – idėją, kad kiekviena kelionė į išorę yra ir kelionė į vidų.

Tai priminimas, kad nesvarbu, kiek toli nukeliautume, visada sugrįžtame prie savęs, formuojami būtent tų aplinkkelio, kurie, kaip manėme, mus nuves tolyn.

„Bloomsday“ kontekste ši tema galėtų atgyti per įtraukiančias ekskursijas pėsčiomis po Dubliną, kurių dalyviai ne tik geografiškai, bet ir emociškai atkuria Bloomo žingsnius – kiekvienas baras, gatvės kampas ir parko suoliukas tampa vartais į atmintį, tapatybę ir

savęs atradimą.

„Bloomsday“ šventės visame pasaulyje perima šį refleksyvų dvasią. Dubline skaitymai, pasirodymai ir kostiumuoti inscenizavimai sujungia literatūrą su gyvenimiška patirtimi, paverčiant miestą scena. Tuo tarpu „Ulysses“ virtualios realybės adaptacijos leidžia šiuolaikiniams skaitytojams naujais būdais įsilieti į pasakojimą – įrodydamos, kad ilgiausias kelias, net ir per besikeičiančias medijas, vis dar gali būti trumpiausias kelias namo.

Įtraukiančios literatūros ir miesto patirtys: keistas klajojančio savęs atvejis

Nors „Ulisas“ yra romanas, jis jau seniai peržengė knygos ribas. Jau daugiau nei šimtmetį Joyce'o šedevras įkvepia kurti pjeses, ekskursijas, skaitmenines adaptacijas ir viešus skaitymus, ypač Bloomsday dieną, kai literatūra atgyja Dublino ir kitų miestų gatvėse.

Pastaraisiais metais Bloomsday įtraukė naujas pasakojimo formas. Interaktyvios pėsčiųjų ekskursijų programėlės, aktorių įgarsintos audio ekskursijos ir netgi 1904 m. Dublino VR rekonstrukcijos keičia tai, kaip žiūrovai patiria Bloomo dienos kelionę.

Šios įtraukiančios patirtys atspindi paties romano stilių – sąmonės srautą, vidinius monologus ir kintančias perspektyvas. Ribos tarp skaitytojo ir personažo tampa neaiškios, atkartojant Joyce'o iššūkį linijiniam pasakojimui.

Tokios naujovės leidžia Bloomsday dalyviams tapti Leopoldu Bloomu ar Stephenu Dedalusu – apsigyventi mieste per minčių, prisiminimų ir vietų ritmą. Gatvės tampa tekstu, o tekstas – išgyventa patirtimi.

Technologijų kelionės ir minties srautai: Joyce'o ateitis literatūros festivaliams

„Bloomsday“ turi didelį potencialą integruoti **AR, VR ir DI technologijas**, kurios padėtų gilinti literatūros tyrinėjimus. Galimos ateities patirtys apima:

- **VR (virtualioji realybė):** ženkite į naujai įsivaizduojamą 1904 m. Dubliną – klajokite nuo Davy Byrne's pub iki Sandymount Strand, kur jus lydės laikotarpio detalės ir aplinkos vidiniai monologai.
- **AR (papildyta realybė):** mobilioji programėlė gali ant realių vietovių užkloti citatas, mintis ir vaiduokliškus Joyce'o

personažus, taip papildydama jūsų pasivaikščiojimą po miestą vidiniu pasakojimu.

- **DI pagrįstas dialogas:** įsivaizduokite, kad kalbate su „Bloom“ botu apie jo pietus arba filosofškai diskutuojate su Stephenu Dedalusu, remdamiesi tikru dialogu iš romano.

Šios technologijos nepakeičia festivalio – jos jį sustiprina, atitinkamai Joyce'o pačios inovacijų dvasiai. Tikslas nėra modernizuoti „Ulisą“, bet leisti naujoms kartoms patirti jo turtingumą daugialypiais, dalyvavimo būdais.

Pagrindinis puslapis - Bloomsday festivalis

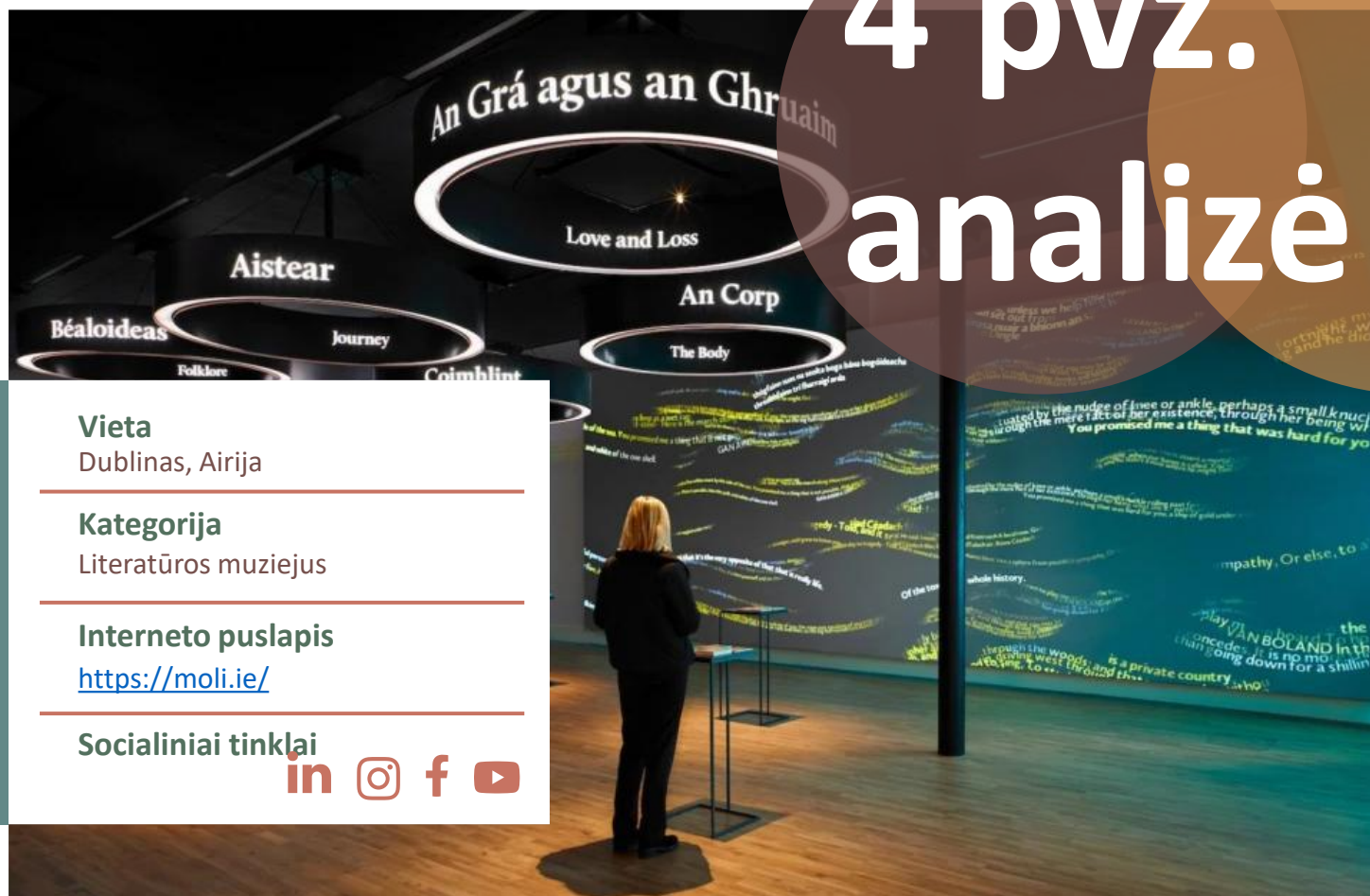


„Istorija yra košmaras, iš kurio bandau pabusti.“

— Stephen Dedalus, *Ulisas*



4 pvz. analizė



Vieta

Dublinas, Airija

Kategorija

Literatūros muziejus

Interneto puslapis

<https://moli.ie/>

Socialiniai tinklai



Įvadas į MoLI ir jo patirtį

MoLI – literatūros muziejus, skirtas geriausiems pasaulio pasakotojams, įtraukiančioms parodoms ir vertingoms kolekcijoms, kuriose tyrinėjama Airijos žymiausių praeities ir dabarties rašytojų istorija.

Literatūra: Literatūrinė prasme, ji švenčia turtingą Airijos literatūrinį paveldą. Pavadinta pagal James Joyce heroję Molly Bloom, MoLI siūlo interaktyvias parodas, literatūrinius pasirodymus ir archyvus, kurie pagerbia didžiausius Airijos rašytojus ir šiuolaikinius balsus.

Turizmas: MoLI yra pagrindinis Airijos kultūrinio turizmo veikėjas, pritraukiantis lankytojus, besidominčius literatūros istorija, nuo James Joyce ir W.B. Yeats iki šiuolaikinių airių autorių.

Bendras įspūdis: Lankytojai gali leisti į kelionę po mūsų garsią literatūros istoriją, pasivaikščioti po gražius istorinius pastatus ir atsipalaiduoti ramioje sodų ir kavinės aplinkoje, klausydamiesi paukščių čiulbėjimo.

3 aukštai įtraukiančių ekspozicijų: MoLI užima tris aukštus, kiekvienas iš jų skirtas tam tikrai temai. Pirmasis aukštas skirtas temai „Vieta“ ir

jame yra įtraukiančios ekspozicijos „Pirmasis balsas“ ir „Antrasis įkvėpimas“, kuriose yra erdvė, kurioje lankytojai gali kurti savo darbus.

Kaip tai veikia: užsisakykite vieną iš jų ekskursijų su gidu ir leiskite jų profesionaliems gidams supažindinti jus su jų parodomis ir įspūdingais pastatais. Moli kiekvienas ras kažką sau, įskaitant šeimoms skirtas pramogas ir knygų mėgėjams skirtą dovanų parduotuvę.

Apdovanojimai: Muziejus pelnė apdovanojimus už dizainą ir architektūrą, įskaitant MUSE dizaino apdovanojimą ir Europos architektūros, meno, dizaino ir urbanistikos centro „Good Design Award“ apdovanojimą.

Lankytojų susidomėjimas: per pirmuosius šešis mėnesius muziejus pritraukė beveik 40 000 lankytojų, o tai rodo didelį visuomenės susidomėjimą.

Žiniasklaidos dėmesys: MoLI buvo pristatytas tokiuose žinomuose leidiniuose kaip „Condé Nast Traveler“ ir „The Irish Times“, kur buvo pabrėžtas jo vaidmuo literatūros muziejų sampratos pertvarkyme.



„Mes paėmėme besiskleidžiančio teksto spalvas ir garsus, kurie lydi garso dušą, tiesiai iš Airijos, kad sukurtume holistinį ir nuoseklų dizainą. Citatos, surinktos grafinėje upėje, taip pat imituoja metų laikus lauke, tiek tekstų judesiu, tiek spalvomis. Rezultatas – nuolat besikeičiantis medijos kūrinys, kuris suteikia sklandumą ir kontrastą likusiai muziejaus daliai“

Kokie buvo pagrindiniai iššūkiai ir sprendimai?

Galimas iššūkis: lankytojų įsitraukimo didinimas naudojant imersinę technologiją.

Gilinant lankytojų įsitraukimą, peržengiant tradicinių muziejų patirties ribas. Pasauliniams trendams kryptant link interaktyvaus, technologijomis grindžiamo turizmo, MoLI įžvelgė VR (virtualios realybės), AR (papildytos realybės) ir DI potencialą, leidžiantį naujais būdais atgaivinti Airijos literatūros kūrinius.

Ribota vidinė patirtis imersinės technologijos srityje. Reikia pritaikytų sprendimų, tinkamų įvairioms auditorijoms.

Technologinių naujovių ir kultūrinio autentiškumo išsaugojimo pusiausvyrą.

Galimi sprendimai:

Seminarai ir mokymai: skirti VR/AR taikymui kultūros srityje.

AI įrankiai: skirti individualizuotiems lankytojų potyriams (pvz., AI pagrįsti literatūros gidai).

Geriausia praktika: apie tvarų ir kūrybišką imersinės technologijos naudojimą literatūros turizme.

Kokios yra jūsų įtraukiančios parodų patirtys?

Iš arti apžiūrėkite neįkainojamus artefaktus, pavyzdžiui, James Joyce'o romano „Ulisas“ pirmąjį egzempliorių, pasinerkite į Mary Murphy mylimos vaikų pasakos „What I Like Most“ („Kas man labiausiai patinka“) kerintį pasaulį arba pasinerkite į kaleidoskopinę Airijos meno žurnalo „Holy Show“ retrospektyvą.

Oskaro Vaildo „De Profundis“

Vienas iš didžiausių meilės laišku, kada nors parašytų, Oskaro Vaildo „De Profundis“ buvo vienintelis kūrinys, kurį airių rašytojas parašė per dvejus kalėjimo metus. Dabar, praėjus

125 metams po Vaildo mirties, MoLI didžiuojasi galėdama pristatyti naują filmą, atrandantį šį jaudinantį ir daugiasluoksnį tekstą. <https://moli.ie/exhibitions/oscar-wilde-de-profundis>

Šventas šou

Keturiuose aukštuose išdėstyta paroda „HOLY SHOW“ pristato beveik dviejų dešimčių menininkų, dirbančių skulptūros, fotografijos, iliustracijos, kino, vaizdo žaidimų ir, žinoma, teksto srityse, darbus.

<https://moli.ie/exhibitions/holy-show>



Įtraukiančios patirtys ir parodos

Iš arti apžiūrėkite neįkainojamus artefaktus, pavyzdžiui, James Joyce'o romano „Ulisas“ pirmąjį egzempliorių, **pasinerkite į Mary Murphy mylimos vaikų pasakos „What I Like Most“ („Kas man labiausiai patinka“)** kerintį pasaulį arba pasinerkite į kaleidoskopinę Airijos meno žurnalo „Holy Show“ retrospektyvą.

Oskaro Vaildo „De Profundis“

Vienas iš didžiausių meilės laišku, kada nors parašytų, Oskaro Vaildo „De Profundis“ buvo vienintelis kūrinys, kurį airių rašytojas parašė per dvejus kalėjimo metus. Dabar, praėjus 125 metams po Vaildo mirties, **MoLI didžiuojasi galėdama pristatyti naują filmą, atrandantį šį jaudinantį ir daugiasluoksnį tekstą.**

<https://moli.ie/exhibitions/oscar-wilde-de-profundis>

Šventas šou

Keturiuose aukštuose išdėstyta paroda „HOLY SHOW“ pristato beveik dviejų dešimčių menininkų, dirbančių skulptūros, fotografijos, iliustracijos, kino, vaizdo žaidimų ir, žinoma, teksto srityse, darbus.

<https://moli.ie/exhibitions/holy-show>

Kas man labiausiai patinka

Ženkite į kerintį Mary Murphy mylimos vaikų pasakos „What I Like Most“ pasaulį su interaktyvia paroda, **kuri vaikus ir suaugusiuosius pakvies į įspūdingą kelionę per Zhu Cheng-Liang gražias iliustracijas.** <https://moli.ie/exhibitions/what-i-like-most>

Žodžių miestas

Nuo 1991 iki 2020 m. Dublino rašytojų muziejus surinko retų daiktų, susijusių su miesto rašytojais, kolekciją, kuri dabar nuolat eksponuojama MoLI.

<https://moli.ie/exhibitions/a-city-of-words>

Kalbos upė

Šioje įtraukiančioje instaliacijoje galėsite iš arti patirti airių literatūros garsą. Tai interaktyvi audiovizualinė instaliacija, kuri reaguoja į lankytojų judesius tekančiais tekstų projekcijomis ir kryptingu garsu, tyrinėdama airių literatūrą per įrašytus skaitymus ir projekcijas. <https://moli.ie/exhibitions/riverrun-of-language>

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

Kopija Nr. 1

Iš arti pamatykite pirmąjį James Joyce'o romano „Ulisas“ egzempliorių.

<https://moli.ie/exhibitions/copy-no-1>

Brangusis, purvinasis Dublinas

Jau šimtmečius rašytojai semiasi įkvėpimo iš Dublino vaizdų, garsų ir kvapų, o labiausiai tai darė Jamesas Joyce'as. Atraskite Joyce'o Dubliną parodoje „Dear, Dirty Dublin“ (Mielasis, purvinasis Dublinas). **Paroda, kurioje Jameso Joyce'o Dublinas atvaizduojamas skulptūromis, filmais ir miesto maketu, suteikia daugialypę literatūrinio kraštovaizdžio patirtį.**

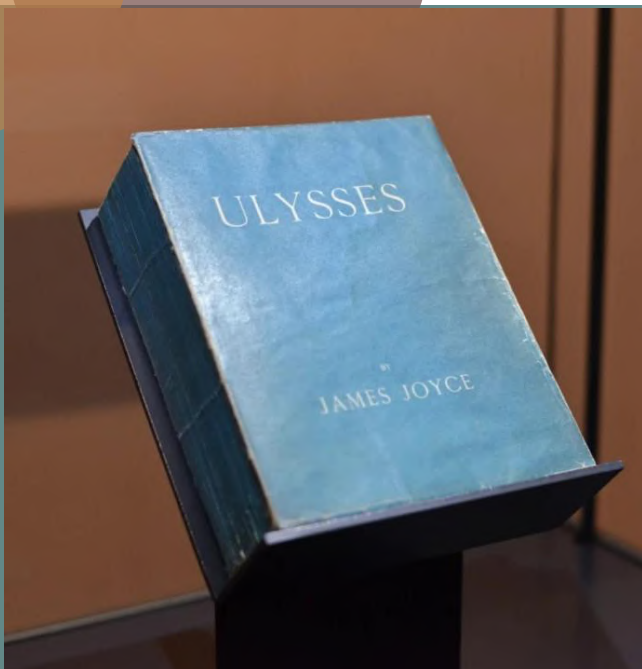
<https://moli.ie/visit>

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

Valstybė ir airių rašytojai

1922 m., po šimtmečius trukusių kovų su britų valdžia, 26 iš 32 Airijos grafysčių tapo nepriklausoma „Airijos Laisvąja Valstybe“. Naujai valstybei kovojant dėl savo egzistencijos, kokį vaidmenį literatūra atliko kuriant ir ginant nacionalinę tapatybę? **Interaktyvūs planšetiniai kompiuteriai ir garso instaliacijos: lankytojai gali susipažinti su įvairiomis temomis ir autoriais naudodamiesi skaitmeninėmis priemonėmis, kurios pagerina pasakojimo patirtį.**

<https://moli.ie/visit>



MoLI akcentuoja pasakojimus, pasitelkdamas papildytą realybę (AR), interaktyvius ekranus ir garso patirtis, siūlydamas lankytojams individualizuotą kelionę po Airijos literatūros kraštovaizdį.

Kaip efektyviai reklamuoti ir komunikuoti savo patirtį?

MoLI yra žinomas dėl multimedijos, interaktyvių instaliacijų ir skaitmeninio pasakojimo integravimo, kad Airijos literatūros istorija taptų gyva. Lankytojai gali susipažinti su Airijos literatūros milžiniais, tokiais kaip James Joyce, W.B. Yeats ir šiuolaikiniais rašytojais, per garso peizažus, projekcijas, jutiklinius ekranus ir VR tipo aplinką.

Papasakokite istoriją, susijusią su patirtimi

Pabrėžkite, kaip įtraukianti technologija (VR/AR/DI) tradicinius apsilankymus paverčia interaktyviais literatūriniais nuotykiiais. MoLI akcentuoja pasakojimus per papildytą realybę (AR), interaktyvius ekranus ir garso patirtis, siūlydamas lankytojams individualizuotą kelionę po Airijos literatūrinį kraštovaizdį.

MoLI: „Pasivaikščiokite po Joyce'o Dublino gatves – neišeidami iš muziejaus!“

Pabrėžkite, kas jį daro unikaliu

Kruopščiai įgyvendina ir naudoja kultūros, technologijų ir tvarumo derinį. Tai viena iš unikaliausių VR/AR literatūrinių kelionių Airijoje. Svarbu, kad ji būtų prieinama visiems tiek vietoje, tiek virtualiai.

Virtuali prieiga MoLI plečia savo įtraukiančią patirtį internete, siūlydama virtualias ekskursijas, skaitmenines parodas ir bendradarbiavimą, kurie pabrėžia jos įsipareigojimą derinti kultūrą su technologijomis.

Vizualinis pasakojimas Naudokite trumpus vaizdo įrašus, ritinius ir reklamas, kuriose lankytojai naudoja VR ausines arba sąveikauja su AR ekranais.

Naudokite skaitmeninį garsą „Kalbos upė“: Viena iš MoLI žymiausių įtraukiančių patirčių yra „A Riverrun of Language“ – skaitmeninė audiovizualinė instaliacija, kuri skirta airių kalbai ir literatūrai pagerbti, naudojant tekančius, dinamiškus vaizdus ir garsą.

Kokius kitus svarbiausius pasiekimus ir svarbiausius įvykius įgyvendinote nuo veiklos pradžios?

Mokymasis MoLI

„Mes sukuriame saugią, palankią ir malonią aplinką, kurioje kiekvienas gali atrasti literatūros ir vaizduotės pasaulį tiek asmeniškai, tiek internetu. Muziejaus vizijos pagrindas – noras pakviesti lankytojus į įkvėpiančią kelionę po airių literatūrą ir paskatinti juos atrasti savo kūrybinį potencialą“.

„Mes siūlome daug papildomų išteklių visų amžiaus grupių lankytojams. Nuo medžioklės išteklių lapų ir ekskursijų su gidu iki „YouTube“ vaizdo įrašų ir podkastų – muziejuje ir už jo ribų yra daug ką pamatyti ir veikti.“

Bendradarbiaukite su šeimomis

„MoLI mums patinka dirbti su žmonėmis. Kasdien kviečiame šeimas dalyvauti kūrybinėse veiklose, įkvėptose mūsų meilės kalbai – nuo vaikų parodų iki kūrybinių dirbtuvių ir mūsų nuostabaus LitLab“.

Bendradarbiaukite su mokyklomis

„Mūsų mokyklų seminarai „Užmerk akis ir pamatyk“, rengiami bendradarbiaujant su „Maples Group“, tyrinėja Airijos literatūrą praeityje ir dabartyje, tikėdamiesi įkvėpti naują kartą atskleisti savo kūrybinį potencialą bet kokia forma.“

Negali atvykti į muziejų? Mūsų seminarai „MoLI klasėje“ rengiami mokykloms internetu bendradarbiaujant su „AerCap“ ir kasmet pasiekia tūkstančius moksleivių visoje saloje“.

Būtinai pasirinkite suvenyrų parduotuvę

„Moli“ parduotuvė yra tikra rojus knygų mėgėjams, kurioje galima rasti gražių Airijoje pagamintų rankdarbių, išskirtinių dovanų iš muziejaus ir, žinoma, knygų.

Žmonės gali apsipirkti internetu arba įsigyti narystę.

Narystė:

Kiekviena narystė tiesiogiai remia seminarus moksleiviams, nemokamą įėjimą į muziejų, įdomias programas ir parodas, bendruomenės iniciatyvas, pavyzdžiui, mūsų Ukrainos rašytojų centrą, nemokamą skaitmeninį archyvą ir mūsų brangių pastatų bei sodų priežiūrą.

- ✓ Neribotas nemokamas įėjimas visus metus.
- ✓ 10 % nuolaida „Commons Café“ kavinėje ir „MoLI“ parduotuvėje.
- ✓ Direktorius knygų klubas – nemokamas nariams.
- ✓ Išskirtinės ekskursijos po muziejų ir renginiai nariams.
- ✓ Kvietimai į parodų atidarymus ir specialius renginius.
- ✓ Prieiga prie privačios „Dedalus“ bibliotekos.
- ✓ 50 % nuolaida ekskursijoms su gidu.
- ✓ Gražus narystės paketas, narystės kortelė ir sveikinimo laiškas.

www.moli.ie



„Pasivaikščiokite po Joyce'o Dublino gatves – neišeidami iš muziejaus!“



VR pabėgimo kambarys Immanuelio Kanto bibliotekoje

5 pvz. analizė

Vieta

Klaipėda, Lietuva

Kategorija

VR pabėgimo kambarys

Interneto puslapis

<https://biblioteka.lt/en>



© Klaipėda city municipality Immanuel Kant Public Library.

Filosofo Immanuelio Kanto bibliotekos VR pabėgimo kambarys

Immanuelis Kantas, vienas iš pagrindinių Apšvietos veikėjų, gimė Karaliaučiuje, Rytų Prūsijoje. Nors visą gyvenimą praleido Karaliaučiuje, Kantas turėjo protėvių ryšių su Lietuva. Jo tėvas Johannas Georgas Kantas buvo kilęs iš Memelio (dabartinės Klaipėdos), o Kantų pavardė, manoma, kilusi iš Kantvainių kaimo (vok. Kantwaggen) Klaipėdos rajone.

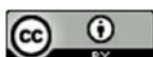
Klaipėdoje Klaipėdos miesto savivaldybės Immanuelio Kanto viešoji biblioteka gerbia filosofo palikimą. 1920 m. įkurta biblioteka išaugo į modernų kultūros ir švietimo centrą, kurį sudaro 16 skyrių ir kuris yra bendruomenės veiklos centras.

Norėdama paminėti 300-ąsias Kanto gimimo metines 2024 m., biblioteka pradėjo projektą „Virtualioji Klaipėda: istorija negąsdina, bet kuria!“ Ši iniciatyva apima virtualios realybės pabėgimo kambarį „Kanto protėvių istorijos

pėdomis“, kuriame dalyviai gali interaktyviai tyrinėti filosofo palikimą. Projekte taip pat numatytos ekskursijos su gidu, kultūrinio paveldo maršrutai ir švietimo medžiaga, kuriais siekiama Kanto palikimą padaryti prieinamą ir įdomų įvairioms auditorijoms.



Immanuelis Kantas
(1724-1804)



This resource is licensed
under CC BY 4.0



Co-funded by
the European Union

Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga.



© Klaipėdos miesto savivaldybės Immanuelio Kanto viešoji biblioteka.

Kanto protėvių istorijos pėdsakais

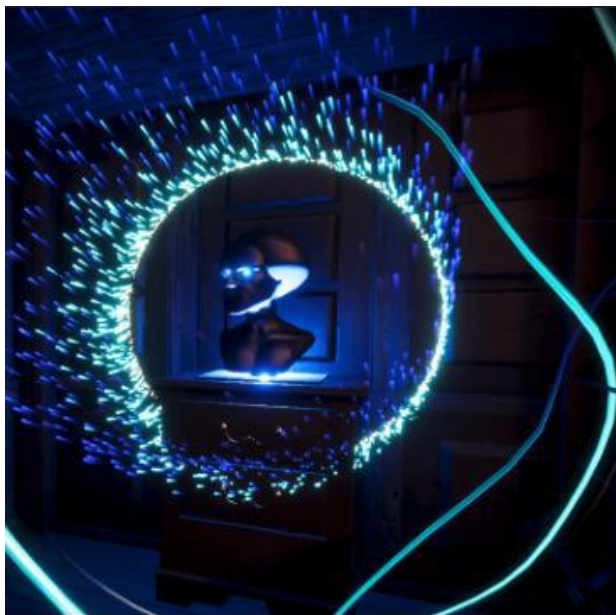
Klaipėdos miesto savivaldybės I. Kanto viešajai bibliotekai buvo sukurta interaktyvi VR pabėgimo kambario erdvė, skirta supažindinti lankytojus su filosofo Immanuelio Kanto istorija ir paslaptimis jo gyvenimo detalėmis.

„Dabartinis projektas, skirtas I. Kanto Klaipėdos ir paveldo perkėlimui į virtualią realybę, buvo sukurtas siekiant sudominti jaunimą istorijos sritimis“.

Virtualus pabėgimo kambarys, sukurtas projekto „Virtualioji Klaipėda: istorija negąsdina, o kuria!“ metu, buvo suprojektuotas pačių projekto „VR kūrybinės dirbtuvės“ dalyvių ir įgyvendintas VR/AR turinio kūrimo įmonės „Iron Cat“. Jis siūlo novatorišką ir įtraukiantį būdą tyrinėti istoriją ir spręsti užduotis virtualaus žaidimo formatu.

„Pagrindinė priežastis, kodėl buvo pasirinktas būtent šis sprendimas, buvo siekis rasti tiltą tarp jaunimo ir kultūros. Šiandieniniame pasaulyje technologijos dažnai tampa geriausiu sprendimu, kaip įtraukti jauną ir

visada skubančią kartą į amžinas filosofijos vertybes“, – teigia Klaipėdos miesto savivaldybės Immanuelio Kanto viešoji biblioteka.



VR pabėgimo kambarys – „Kanto protėvių istorijos pėdsakais“



Kur patirti?

Šis virtualios realybės pabėgimo kambarys, įsikūręs Klaipėdos miesto savivaldybės Immanuelio Kanto viešosios bibliotekos Jaunimo skyriuje (Tilžės g. 9, Klaipėda), siūlo unikalią galimybę išbandyti savo problemų sprendimo įgūdžius.

Dalyviai kviečiami pasinerti į neatrastą pasaulį, kuriame susidurs su įdomiais galvosūkiiais, įkvėptais Immanuelio Kanto filosofija ir gyvenimu, praturtintais istoriniais faktais. Patirtis trunka apie 15–30 minučių.



Photo by My name is Yanick on Unsplash.

<https://biblioteka.lt/en>



Grossmann fantastinio kino ir vyno festivalis

6 pvz. analizė

Vieta

Ljutomer, Slovėnija

Kategorija

Fantastinių filmų festivalis

Interneto puslapis

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

Socialiniai tinklai



Grossmann fantastinio kino ir vyno festivalis

Kodėl atsirūrė šiame leidinyje?

Grossmann festivalis puikiai įkūnija kultūros, technologijų ir unikalių turizmo patirčių sintezę!

Kino paveldo išsaugojimas nauju, interaktyviu būdu

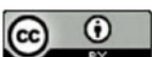
Jau daugelį metų festivalis švenčia fantastinį ir žanrinį kiną, naudodamas įtraukiančias technologijas, kad lankytojai ne tik žiūrėtų, bet ir tikrai patirtų kino meną visiškai naujoje dimensijoje.

Nauji požiūriai į turizmą

Per UPLIFT projektą Grossmann festivalis

tampa laboratorija, kurioje bandomi naujausi turizmo modeliai ir tiriama imersinių technologijų poveikis lankytojų įsitraukimui. Virtualūs gidai, AR parodos ir interaktyvūs kino seminarai pakelia festivalį į naują skaitmeninę dimensiją.

Kaip UPLIFT projekto atvejo tyrimas, Grossmann festivalis įrodo, kad technologijos gali pagerinti kultūrinį paveldą, padarydamos jį prieinamesnį ir interaktyvesnį visame pasaulyje!



This resource is licensed under CC BY 4.0



Co-funded by
the European Union

Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga.

Where Did the Idea Come From and What Support Did You Get?

„Grossmann festivalis“ buvo sukurtas kaip duoklė slovėnų kino pionieriui dr. Karolui Grossmannui, kuris 1905 m. Ljutomere sukūrė pirmąjį slovėnų filmą „Išvykimas iš miščių“. Festivalis buvo sumanytas siekiant išsaugoti kino kultūrą mažesnėje vietinėje aplinkoje, ypač žanrinį kiną, kuris sprendimų priėmėjų akyse dažnai laikomas žemesnės kategorijos kinu, ir populiarinti Ljutomerį kaip turtingo kultūrinio paveldo vietą. Žanrinio kino turiniu festivalis išsiskiria iš kitų regiono festivalių, artimiausias tokio tipo festivalis vyksta Trieste, Italijoje.

Meilė žanrui, gimtajam miestui ir komandos entuziazmas yra pagrindinės priežastys, dėl kurių festivalis, nepaisant daugybės

iššūkių, gyvuoja jau 20 metų.

Festivalis vyksta tik Ljutomere, kuris per pastaruosius dvidešimt metų tapo savotiška žanrinių filmų sostine Slovėnijoje. Anksčiau buvo bandoma kai kurias veiklas išplėsti į Ormožą, miestą į pietus nuo Ljutomero, tačiau paaikškėjo, kad plėtra nėra tikslinga dėl papildomų išlaidų ir programos fragmentacijos. Festivalis vyksta keturiose Ljutomerio vietose: pagrindinė vieta yra pagrindinė aikštė, kurioje buvo nufilmuotas vienas iš pirmųjų filmų, miesto kino salėje rodomi šiuolaikiniai žanriniai filmai, o dviejose mažesnėse vietose rodomi trumpametražiai filmai ir muzikiniai dokumentiniai filmai.

Pagrindinis finansavimo šaltinis yra Kultūros ministerijos ir Slovėnijos kino centro viešieji konkursai, tačiau lėšos kasmet yra ribotos ir paprastai mažesnės nei gaunamos didesnių miestų, pvz., Liubianos, didesnių festivalių. Taip pat nėra aiški riba tarp „didelių“ ir „mažų“ festivalių.

Organizatoriai pabrėžia, kad didžioji dalis biudžeto jau išleidžiama pagrindinėms techninėms sąlygoms ir renginių vietų įrengimui. Dalį lėšų jie

gauna ir iš bilietų pardavimo. 2025 m. bus įvestas vienodas bilietas į visas festivalio renginių vietas.

Kuo jie niūresni, tuo geriau. Iš esmės jie man suteikia įvairaus įkvėpimo, kai sugalvoja tam tikras idėjas, bet tema vis tiek lieka Jokeris. Aš stengiuosi to išvengti ir improvizuoti.



Parodos, koncertai, meno dirbtuvės, dirbtuvės apie Prleje virtuvę, magiškas procesija ir zombių paradas, spektakliai, filmų viktorina, subkultūros turgus ir kiti renginiai – nė vienas kitas Slovėnijos kino festivalis negali su juo lygintis.

Kokie buvo pagrindiniai iššūkiai ir sprendimai?

Anksčiau buvo bandoma kai kurias veiklas išplėsti į Ormožą, miestą į pietus nuo Ljutomerio, tačiau paaiškėjo, kad plėtra nėra tikslinga dėl papildomų išlaidų ir programos fragmentacijos. Todėl festivalis liko Ljutomeryje.

Tradicijų ir inovacijų pusiausvyra

Kadangi festivalis turi galias kinematografinio paveldo šaknis, buvo labai svarbu integruoti imersines technologijas nepakenkiant jo pagrindinei tapatybei. Kai kurie tradiciniai lankytojai abejojo dėl perėjimo prie skaitmeninių ir interaktyvių patirčių.

Sprendimas: festivalis pasirinko hibridinį požiūrį, išsaugodamas klasikinius filmų peržiūrėjimus ir diskusijas, bet įvedė

papildytos realybės (AR) eksponatus, virtualias filmų retrospektyvas ir interaktyvius pasakojimo formatus, kurie papildė jo paveldą.

Išlaidų ir išteklių apribojimai

Pažangios imersinės technologijos, tokios kaip VR įranga ir AI valdomas turinys, reikalavo didelių investicijų, o tai buvo iššūkis kultūrai orientuotam festivaliui.

Sprendimas: Per UPLIFT projektą „Grossmann festivalis“ užsitikrino strategines partnerystes su technologijų įmonėmis ir kultūros organizacijomis, leidžiančias dalytis ištekliais, rėmimu ir finansavimo galimybėmis imersinių patirčių integravimui.

Kaip efektyviai reklamuoti ir komunikuoti savo patirtį?

Fantastinio kino ir vyno festivalio unikalios patirties populiarinimas ir komunikavimas reikalauja strateginio pasakojimo, įtraukimo ir tikslinio informavimo derinio.

Įtraukiantis turinys ir vaizdai

Aukštos kokybės nuotraukos, vaizdo įrašai ir užkulisiniai klipai atgaivina festivalį, parodydami atmosferą, filmų peržiūras, vyno degustacijas ir specialius svečius.

Socialiniai tinklai ir skaitmeninis marketingas

Tokios platformos kaip „Instagram“, „Facebook“ ir „Twitter“ leidžia realiuoju laiku

įtraukti vartotojus, dalytis jų sukurtu turiniu ir tiesiogiai bendrauti su dalyviais bei kino entuziastais.

Įtraukiančios patirtys ir renginiai

Unikalūs filmų ir vyno deriniai, interaktyvios diskusijos ir teminės parodos daro festivalį privalomu renginiu, skatinančiu žodinę reklamą.

Bendruomenės įtraukimas ir partnerystės

Bendradarbiavimas su vietos vyno daryklomis, įmonėmis ir kultūros institucijomis stiprina ryšius su bendruomene ir pritraukia įvairią auditoriją.

Kokie yra jūsų pagrindiniai pasiekimai ir svarbiausi įvykiai nuo veiklos pradžios?

Ljutomero mieste rengiamas Grossmann Fantastic Film & Wine Festival per kelerius metus pasiekė neįtikėtiną sėkmę ir tapo unikaliu renginiu, kuriame susilieja žanrinis kinas, kultūra ir išskirtinės vyno tradicijos.

Tarptautinis pripažinimas

Šis festivalis tapo vienu iš svarbiausių Europos renginių žanrinio kino mėgėjams, kuriame dalyvauja žinomi režisieriai, aktoriai ir pramonės ekspertai, o taip pat užmezgami tvirti ryšiai su pasauliniais kino festivaliais.



Kino ir vyno sintezė

Rengdamas specialią vyno kolekciją ir bendradarbiaudamas su vietos vyndariais, festivalis sukuria išskirtinę patirtį, kuri švenčia tiek kinematografinį meną, tiek turtingą regiono vyndarystės paveldą.

Išskirtiniai filmų peržiūrėjimai ir ypatingi svečiai

Festivalis sulaukė legendinių kino kūrėjų ir suteikė žiūrovams gilių įžvalgų į kino pasaulį, įskaitant meistriškumo pamokas ir kultinių klasikų retrospektyvas.



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



Nėra nieko „kietesnio“ nei susipažinti su naujais žmonėmis, kurie tampa draugais, sąjungininkais ir bendraminčiais ateinančiais metais ir dešimtmečiais.



Slovėnijos kino aktorių muziejus

7 pvz. analizė

Vieta

Divača, Slovėnija

Kategorija

Kino muziejus

Interneto puslapis

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

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

Socialiniai tinklai



Slovėnijos kino aktorių muziejus

Kino kelionė laiku: Slovėnijos kino aktorių muziejus Divačoje

Žavioje Škrateljų sodyboje, kuri yra nepaprastas Karstų architektūros perlas ir etnologinis paminklas, slepiasi tikras Slovėnijos kino istorijos lobis – Slovėnijos kino aktorių muziejus Divačoje. Tai pirmasis ir vienintelis kino muziejus Slovėnijoje, kuriame eksponuojamas skaitmeninis turinys, liudijantis apie turtingą šalies kino paveldą.

Po Slovėnijos nepriklausomybės paskelbimo kino entuziastai 1996 m. įkūrė Slovėnijos kinoteką. Tyrinėdami Slovėnijos kino istoriją, jie atrado Ita Rina, gimusią Ida Kravanja Divača kaime. Ji buvo kino žvaigždė XX a. pradžioje, tylųjų filmų laikais, kai Europa buvo tokia pat svarbi kino gamybos srityje kaip ir Holivudas. Ji vaidino tokiuose filmuose kaip „Erotikon“, „Nes aš tave myliu“, „Tonka iš kartuvės“ ir daugelyje kitų. 1931 m. ji ištėkėjo ir atsisakė aktorės karjeros. Vėliau ji

priėmė tik keletą vaidmenų..

Muziejaus evoliucija

1997 m. Divača savivaldybė, bendradarbiaudama su Kultūros paveldo apsaugos institutu, ėmėsi Škrateljų sodybos restauravimo. Tais pačiais metais Silvan Furlan, pirmasis Slovėnijos kinotekos direktorius, sumanė viršutiniame aukšte įrengti Itai Rinai skirtą memorialinę salę.

2002 m. architektūros profesorius Vojteh Ravnikar pakvietė savo studentus parengti likusių sodybos pastatų renovacijos planą. Kultūros ministerijos ir Norvegijos fondo finansavimu 2010 m. buvo baigta naujų pastatų statyba, o 2011 m. liepos mėn. įvyko Slovėnijos kino aktorių muziejaus atidarymas.



This resource is licensed under CC BY 4.0



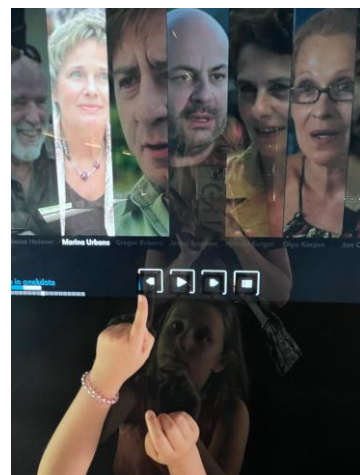
Co-funded by
the European Union

Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreikšiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga.

Aprašykite savo kelionę į skaitmeninį imersinį turizmą.

Skaitmeninių inovacijų įsisavinimas

Kinas yra technologinė meno forma, todėl, atsiradus skaitmeninėms technologijoms, Slovėnijos kinoteka natūraliai ėmėsi skaitmeninių naujovių, siekdama užtikrinti, kad muziejaus turinys išliktų modernus, įtraukiantis ir prieinamas ateities kartoms.



Apsilankymas muziejuje

Muziejus suteikia lankytojams gilų įžvalgą į filmų kūrimą. Pirmajame pastate, kuriame yra registratūra, viršutiniame aukšte yra trys kambariai, skirti Ita Rina gyvenimui. Lankytojai gali apžiūrėti daiktus ir nuotraukas iš aktorės gyvenimo.

Kiemas skirtas filmų peržiūroms po atviru dangumi ir kitiems dideliems renginiams. Senas klėtis tapo moderniu pastatu su dideliu ekranu, kuriame rodomi slovėnų filmai. Ant dviejų didelių sienų yra žymių slovėnų kino aktorių nuotraukos. Taip pat yra daiktų, o kino gamybos procesas paaiškinamas interaktyviame ekrane.

Toliau yra interaktyvus stalas, kuris leidžia

lankytojams pasinerti į slovėnų filmų detales.

Viršutiniame aukšte yra jutikliniai ekranai su ausinėmis, kur lankytojai gali klausytis interviu su įvairiais kino darbuotojais, kurie paaiškina savo užduotis, ir aktorių požiūrį į įvairius kino gamybos etapus.

Paskutinėje muziejaus dalyje eksponuojami daiktai iš žinomų filmų.

Lankytojai gali pajvairinti savo apsilankymą muziejuje kryžiažodžių galvosūkiu užduotimi: jie turi rasti atsakymus į klausimus ir įrašyti juos į kryžiažodį. Galiausiai, jei jie išsprendžia kryžiažodį, jie gauna „Kino detektyvo“ titulą. Žaidimas skirtas šeimoms su vaikais, kurie jau moka skaityti.



Kokie buvo pagrindiniai iššūkiai ir sprendimai?

Sunkumai diegiant ir naudojant skaitmeninį turinį muziejuje

Slovėnijos kino aktorių muziejuje didžiausi sunkumai, susiję su programos skaitmeninimu, buvo patirti pradžioje, nes tuomet technologija nebuvo tokia išplėtotą kaip šiandien. Interaktyvus stalas neveikė sklandžiai, taip pat nebuvo galima pridėti naujo turinio.

Taip pat buvo problemų su projektoriumi. Stalas buvo atnaujintas prieš dvejus metus, ir dabar į jį galima įkelti naują turinį apie Liublianą. Jis atsisiunčiamas į muziejų ir atnaujinamas vienu mygtuko paspaudimu muziejaus biure. Kadangi daugelį metų nebuvo galima atnaujinti turinio, iki šiol susikauptė daug medžiagos, kurią reikia įvesti, o tai reikalauja daug laiko ir užtruks, kol interaktyvaus stalo turinys bus suderintas su dabartine situacija.

Problema yra ir pasenusi įranga, pvz., projektoriaus lemputė ilgainiui nustoja veikti, bet naujos lemputės pirkimas kainuoja tiek pat, kiek naujo projektoriaus pirkimas. Būtina atnaujinti įrangą, pirkti naują, o tai susiję su išlaidomis.

Galimi sprendimai:

Seminarai ir mokymai: orientuoti į VR/AR taikymą.

DI įrankiai: individualizuotai lankytojų patirčiai





Peter Ostermayer Film iš
Berlyno pasiūlė Ita Rina
bandomąjį filmavimą.

Kaip efektyviai reklamuoti ir komunikuoti savo patirtį?

Slovėnijos kino aktorių muziejuje Divačoje veiksminga reklama ir komunikacija yra svarbiausi veiksniai, užtikrinantys, kad mūsų turtinga kino istorija pasiektų suinteresuotą auditoriją. Jie daugiausia orientuojasi į slovėnų turistus, kurie yra susipažinę su muziejuje pristatomais filmais ir aktorais.

Muziejus daugiausia orientuojasi į slovėnų turistus, kurie yra susipažinę su muziejuje pristatomais filmais ir aktorais.

Vieta, kur filmai atgyja

Kiekvienais metais muziejus sulaukia apie 2500 lankytojų, tarp kurių yra mokyklų grupės, organizuotos ekskursijos ir pavieniai entuziastai, norintys iš arti susipažinti su Slovėnijos kino paveldu.

Kino vakarai po atviru dangumi

Ypatingomis progomis ir renginiais muziejų aplanko delegacijos iš užsienio. Kiekvieną vasarą muziejus organizuoja kino vakarus po atviru dangumi.

Muziejus reklamuojamas daugiausia socialinėje žiniasklaidoje. Slovėnijos kinoteka turi ribotas galimybes reklamuoti šį muziejų, nes ji užsiima daugeliu kitų mokslinių tyrimų ir švietimo sričių.

Išmanusis reklamos būdas skaitmeniniame amžiuje

Pagrindinė muziejaus reklamos priemonė yra socialiniai tinklai, kuriuose lankytojai gali susipažinti su užkulisiniais vaizdais, įdomybėmis apie filmus ir renginių akimirkomis. Nors Slovėnijos kinoteka atlieka svarbų vaidmenį išsaugant ir populiarinant Slovėnijos kino kultūrą, jos išteklių muziejaus reklamai yra riboti dėl įvairių pareigų, susijusių su filmų restauravimu, archyavimu, festivaliais, parodomis ir leidyba, įskaitant kultinį žurnalą „Ekran“ (Ekranas), skirtą kino mėgėjams.

Selektyvus įtraukiančių patirčių naudojimas

Nors muziejuje kartais pristatoma įtraukianti laikinoji paroda, investicijos ir parodos trukmė yra kruopščiai suderinamos, siekiant užtikrinti tvarumą ir prasmingą įsitraukimą.

Įtraukiantis pasakojimas

Naudojame įdomias pasakojimo technikas, kad parodytume savo darbo poveikį. Vaizdo įrašais, podkastais, parodomis ir straipsniais pabrėžiame savo kelionę, pasiekimus ir indėlį į kino paveldo sritį.

Kokius kitus svarbiausius pasiekimus ir įvykius įgyvendinote nuo veiklos pradžios?

Savo, kaip pagrindinės kultūros institucijos, vaidmens stiprinimas

Slovėnijos kino aktorių muziejus Divačoje sėkmingai stiprina savo, kaip pagrindinės kultūros institucijos, kuri saugo ir puoselėja Slovėnijos kino paveldą, vaidmenį.

Novatoriškos parodos ir interaktyvus turinys

Mes įdiegėme naujus, dinamiškus parodų formatus, kurie integruoja šiuolaikines technologijas, todėl lankytojų patirtis tampa labiau įtraukianti ir įdomi. Skaitmeninis pasakojimas ir interaktyvūs elementai leidžia žiūrovams pažinti Slovėnijos kino aktorių palikimą naujovišku ir įdomiu būdu.

Išplėstos švietimo ir bendruomenės programos

Mes sukūrėme seminarus ir švietimo programas, pritaikytas įvairioms auditorijoms, nuo studentų ir jaunų kūrėjų iki tyrėjų ir kino entuziastų. Šios programos sustiprino mūsų ryšį su vietos ir tarptautine bendruomene.

Tvarus ir įtraukusis vystymasis

Muziejaus valdyme taikome tvarius metodus, užtikrinančius, kad mūsų veikla atitiktų aplinkosaugos ir socialinės atsakomybės standartus. Be to, didelį dėmesį skiriame tam, kad mūsų erdvės ir ištekliai būtų prieinamesni įvairioms lankytojų grupėms.

Šie pasiekimai atspindi mūsų įsipareigojimą praturtinti kultūrinį kraštovaizdį ir užtikrinti ilgalaikį Slovėnijos kino istorijos palikimą tarptautiniame kontekste.

Ateities planai

Muziejus pateikė naują paraišką savivaldybės LAG (vietos veiksmų grupei) projektui, skirtam Ita Rina skirtos muziejaus dalies, kuri yra originalaus muziejaus dalis ir nebuvo renovuota nuo 1997 m., renovacijai. Jei projektas bus patvirtintas, taip pat planuojama sukurti skaitmeninį turinį, kuriame žmonės galės žiūrėti filmų, kuriuose vaidina Ita Rina, ištraukas.



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



Kino kelionė laiku: Slovėnijos
kino aktorių muziejus Divačoje



Vieta

Lietuva

Kategorija

Virtualios realybės patirtis

Interneto puslapis

www.angelutakais.lt

Socialiniai tinklai



PASAULIŲ SUTVĖRIMAS

© Vilniaus jautimų meno centras. Nuotrauka: Irmantas Gelūnas.

M. K. Čiurlionis – žymiausias Lietuvos menininkas ir kompozitorius

Mikalojus Konstantinas Čiurlionis yra vienas iš svarbiausių Lietuvos nacionalinės kultūros kūrėjų. Jo kūryba atspindėjo atgimstančios tautos viltis ir idealus, taip pat atspindėjo pagrindinius XX a. pradžios Europos meno judėjimus.

Jo kūrybinis palikimas apima daugiau nei 200 muzikos kūrinių ir apie 300 tapybos darbų.

Be indėlio į muziką ir vaizduojamąjį meną, Čiurlionis buvo ir rašytojas. Per beveik dešimtmetį trukusią meninę veiklą jis nuolat rašė, tačiau rašė lenkų kalba ir savo tekstų per visą gyvenimą niekada nepaskelbė. Šiandien jo literatūriniai kūriniai buvo kruopščiai atkurti, išversti ir paskelbti vieno iš žymiausių Čiurlionio tyrinėtojų – muzikologo ir meno istoriko profesorius Vytauto Landsbergio.

„Iki šiol Čiurlionis kaip rašytojas buvo mažai žinomas visuomenei ir mažai tyrinėtas Lietuvos literatūros kontekste. Savo raštuose Čiurlionis mąsto vizualiai ir savo kūrinius struktūruoja kaip muziką. Jo palikti literatūriniai puslapiai ne tik papildo, bet ir žymiai praturtina dailininko-kompozitoriaus portretą. Jeigu Čiurlionis būtų rašęs lietuviškai – ar bent jau išleidęs savo kūrinių vertimus – jo vardas jau seniai būtų įsitvirtinęs Lietuvos literatūros istorijoje, užimdamas išskirtinę ir unikalią vietą. Trečiasis Čiurlionis gyvena – ir nusipelno gyventi“, – sako Vytautas Landsbergis.



Mikalojus Konstantinas
Čiurlionis (1875-1911)



This resource is licensed
under CC BY 4.0



Co-funded by
the European Union

Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga.



Virtuali kelionė po M. K. Čiurlionio kūrinius: „Angelių takais“ (2018)

„Angelių takais“ – tai 25 minučių trukmės įtraukiantis VR filmas, kurį režisavo Kristina Buožytė, o prodiusavo Vitalijus Žukas. Šis filmas kviečia žiūrovus tyrinėti paslaptingą pomirtinį pasaulį, įkvėptą Čiurlionio paveikslų ir muzikos.

Meninis požiūris

VR filme panaudoti 60 Čiurlionio paveikslių, tarp jų „Ramybė“, „Angelai“, „Altorius“, „Angelas“, „Naujienos“ ir „Saulė“. Aplinka reaguoja į žiūrovo žvilgsnį, atgaivindama paveikslų elementus ir suteikdama interaktyvią patirtį.

Pripažinimas

„Angelių takais“ buvo pristatytas 2018 m. Venecijos bienalės kino VR programoje ir 2019 m. laimėjo prestižinį Lumen Prize for Art and Technology apdovanojimą Jungtinėje Karalystėje. 2020 m. jis taip pat gavo Sidabrinio gervės apdovanojimą už profesionalumą Lietuvoje. Šis kūrinys taip pat buvo nominuotas „Raindance“ – didžiausiame nepriklausomų filmų festivalyje Jungtinėje Karalystėje (2018 m.).



SANTRAUKA

„Angelių Takais“ – tai meditacinė virtualios realybės animacija, kuri žiūrovą panardina į paslaptingą pomirtinį pasaulį, įkvėptą Mikalojaus Konstantino Čiurlionio tapybos ir muzikos kūrinių. Per vizualiai patrauklius perėjimus nuo dienos prie nakties žiūrovai kviečiami stebėti aplinką ir su ja sąveikauti. Pradėdami kelionę kaip žmonės, žiūrovai palaipsniui atranda, kad jie yra angelai, apmąstantys gyvenimo, mirties ir vienybės su visata būsenas. Aplinka reaguoja į žiūrovo žvilgsnį, įtraukdama jį giliau į Čiurlionio originalių kūrinių vizualinę esmę.



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

„Pasaulių sukūrimas“ (2025) – nauja įtraukianti istorija, sukurta Čiurlionio 150-ųjų metinių proga

Kristinos Buožytės ir Vitalijaus Žuko kūrinyje „Pasaulių sukūrimas“, sukurta Čiurlionio 150-ųjų metinių proga, siūlo naują įtraukiančią istoriją apie visatos gimimą, gyvybės kilimą ir žlugimą bei jos atgimimą, kurios kulminacija yra Čiurlionio ikoninis paveikslas „Karalių pasaka“. Jis simboliškai primena mums, kad mes esame savo pasaulių kūrėjai ir saugotojai

Naudodami pažangias VR ausines, žiūrovai patenka į menininko įsivaizduojamą visatą, kuri atsiskleidžia kaip sapniška pasaka. Pažangios technologijos suteikia naują būdą patirti ir interpretuoti meną, sujungiant kartas per bendrus atradimus ir įkvėpimą.

Interaktyvi VR patirtis pagrįsta daugiau nei 60 M. K. Čiurlionio paveikslų – nuo plačiai žinomų kūrinių, tokių kaip „Karalių pasaka“, iki mažiau žinomų, bet simboliškai ir emociškai turtingų kūrinių. Žiūrovai gali tyrinėti Čiurlionio paveikslų ciklus, įskaitant „Pasaulio sukūrimą“, „Miestą“, „Potvynį“, „Fantazijas“, „Gyvatės sonatą“ ir triptiką „Pasaka“.

Čiurlionis visada kalbėjo apie tai, kas slypi po išorės paviršiumi. „Pasaulio sukūrimu“ norėjome padėti žmonėms pajusti tą grožį. Net tiems, kurie nemoka medituoti ar turi mažai patirties su menu, mūsų darbas gali padėti sustoti, giliai įsiklausyti ir prisiminti, kad gyvenimas yra stebuklas.

–V. Žukas, režisierius.





Tai yra duoklė multimedijos menininkų pirmtakui ir vienam iš abstrakčiojo meno Europoje pradininkų – žymiausiam Lietuvos kūrėjui Mikalojui Konstantinui Čiurlioniui. Jis laužė disciplinų ribas, kad sukurtų visuminį kūrinį pagal savo kosmogoniją

-Kristina Buožytė, režisierė

Kur patirti?

„Angelų takais“ ir „Pasaulių sukūrimas“ galima patirti Vilniaus imersinio meno centre. Centras, įsikūręs pačioje miesto širdyje, A. Vienuolio g. 4, yra moderni vieta, skirta imersinėms virtualios realybės patirtims.

Kodėl verta apsilankyti?

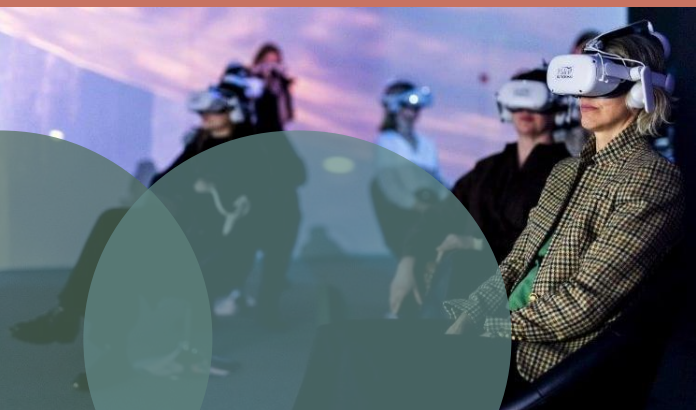
- Unikali daugialypė sensorinė aplinka.
- Išskirtiniai virtualios realybės potyriai.
- Modernus būdas pažinti meną ir susipažinti su žymiausiu Lietuvos menininku.
- Imersinės 300 laipsnių projekcijos.
- Išskirtinis edukacinis potyris visų amžiaus

grupių žmonėms, nepriklausomai nuo kalbos.

Kaip tai veikia?

Lankytojai gauna specialius VR akinius, kurie juos perkelia į 3D aplinką, kupiną muzikos, garsų ir animacinių vaizdų, įkvėptų Čiurlionio meno. Prieš seansą mūsų komanda pristato menininką ir patirtį (lietų arba anglų kalba, priklausomai nuo auditorijos). 300° projekcija įtraukia lankytojus į magišką vizualinę uvertiūrą. Po seanso svečiai gali sukurti Čiurlionio stiliaus DI portretą ir apsilankyti mūsų dovanų parduotuvėje, kur ras meniškų suvenyrų.

www.angelutakais.lt



Pirmasis K. Buožytės ir V. Žuko bendras darbas „Angelų takais“ kviečia žiūrovus ramiai, metafiziškai pasinerti į Čiurlionio meno pasaulius. Jų nauja patirtis „Pasaulių kūrimas“ veda žiūrovą į kelionę, kurioje atradimai ir vidinis augimas tampa svarbiausiais dalykais



Vieta

Sauðárkrúkur, Islandija

Kategorija

Literatūros ir istorijos paroda

Interneto puslapis

<https://1238.is/>

Socialiniai tinklai



Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

1238 m.: Islandijos mūšis

Apie ką pasakoja islandų sagos?

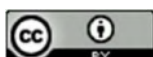
Islandijos sagos buvo parašytos viduramžių Islandijoje, daugiausia XIII ir XIV amžiais, islandų kalba. Dauguma jų yra nežinomų autorių kūriniai, nors kai kurios sagos priskiriamos žinomiems istorikams, pavyzdžiui, Snorri Sturlusonui (1179–1241). Tačiau, nepaisant laikotarpio, kuriuo jos buvo parašytos, daugumos jų veiksmas apima Islandijos apgyvendinimo laikotarpį, kuris truko nuo maždaug 900 m. iki XI a. Todėl sagos yra prieš šimtmečius įvykusių istorinių įvykių pasakojimas.

Išliko apie 40 šeimos sagų. Šios sagos pasakoja, kaip ir kas apgyvendino salą. Jose pasakojama apie šeimos istoriją, genealogiją, sąjungas ir konfliktus tarp klanų ir asmenų. Islandijos sagos yra unikalūs įžvalgas į gyvenimą ikirikščioniškoje Skandinavijoje. Tai, kas jas daro tokias įdomias ir kodėl jos skaitomos iki šiol, yra dažnai dramatiški ir

įtraukiantys pasakojimai apie kraujo kerštą, meilės trikampius, pranašystes ir senovinius ritualus.

Parodoje „1238: Islandijos mūšis“ vienos iš sagų, „Sturlunga“, įvykiai pasakojami novatorišku ir įtraukiančiu būdu, siekiant priartinti lankytojus prie istorinių įvykių.

„Sturlunga“ buvo parašyta XIII a., kaip ir dauguma kitų sagų. Tai šiuolaikinis XII ir XIII a. įvykių Islandijoje pasakojimas, kuris skiriasi nuo daugelio kitų sagų. Tačiau, kaip ir kitų sagų atveju, autorių yra daug, bet geriausiai žinomas yra Sturla Þórðarson (1214–1284), kuris taip pat yra vienas iš pagrindinių veikėjų.



This resource is licensed under CC BY 4.0



Co-funded by
the European Union

Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga.

Įtraukiantis Sturlunga įvykių pasakojimas

Svečiai, atvykstantys į parodą „1238: Islandijos mūšis“, turi galimybę patirti ir dalyvauti Örlygsstaðir mūšyje. Šis mūšis yra vienas iš svarbiausių viduramžių pilietinio karo, kuris vyko Islandijoje XII a. pabaigoje ir XIII a. pradžioje, įvykių. Mūšis aprašytas „Sturlunga saga“ sagos skyriuose, kuriuos parašė Sturla Þórðarson, kuris dalyvavo mūšyje, kovodamas už Sturlunga šeimą.

Paroda yra Šiaurės Islandijos mieste Sauðárkrúkur, Skagafjörður fjorde, tačiau mūšis įvyko 35 km nuo čia, Örlygsstaðir ūkyje, 1238 metais. Parodoje naudojami tiek tradiciniai, tiek netradiciniai būdai skleisti informaciją apie Sturlunga istorinius įvykius. Parodoje lankytojai gali dalyvauti pačiame mūšyje naudodamiesi VR technologija:

„Svarbu, kad būtų veikla. Mes leidžiame žmonėms mesti ietis ir akmenis, kad jie patirtų kažką daryti. Svarbu, kad žmonės jaustųsi dalyvaujantys.“

Kodėl kurti istorinio mūšio VR patirtį?

Turistai dažnai turi sąrašą vietų, kurias nori aplankyti, kad galėtų pasakyti, jog ten buvo. Jie keliauja į vietas, kuriose įvyko svarbūs istoriniai įvykiai. Žmonės vaikšto po erdvę ir įsivaizduoja praeitį, kaip ji galėjo atrodyti ir kaip galėjo vykti įvykiai.

„Mes įsivaizduojame, kad jie atėjo iš čia, tada atvyko šis, o šis sudegė“.

VR gali priartinti žmones prie praeities įvykių, suteikdama galimybę pamatyti, kaip jie vyko, ir leidžia lankytojams dalyvauti bei įsijausti į pasakojimą. Pajusti istoriją savo kūnu.

VR patirtys taip pat gali paskatinti tolesnes diskusijas apie istoriją ir tai, ką lankytojai ką tik patyrė.

„VR patirtis sukelia daug emocijų. Mes matome, kaip žmonės kartais susiduria su emociniu ryšiu. Mūsų svečiai dažnai po to turi apdoroti patirtį ir nori su mumis aptarti tai, ką patyrė ir darė“.

Kaip jaustumėtės, jei turėtumėte tai padaryti [mūšyje]?



Mes požiūrį į VR kūrimus vertiname holistiškai ir pabrėžiame, kad svarbu išlikti ištikimiams istorijai ir nepasimesti technologijų pasaulyje. VR turi būti autentiška, įtraukianti, interaktyvi, prieinama ir, svarbiausia, linksma.

- Freyja Rut Emilsdóttir, „1238: Battle of Iceland“ generalinė direktorė

Kokie buvo pagrindiniai iššūkiai ir sprendimai?

Kuriant VR patirtį, reikia priimti daug sprendimų. Ne tik kokią istoriją pasakoti, bet ir kaip ją pasakoti, nes tai turės įtakos lankytojų patirčiai.

1238 kompanijai buvo svarbu, kad žmonės galėtų judėti naudodami VR akinius ir taip savo kūnu judėti per istoriją. Kitas svarbus aspektas yra tai, kad technologija „skaity“, kokiame aukštyje žaidėjas žaidžia, kad horizontas judėtų kartu su žaidėju, nesvarbu, ar jis stovi, tupi ar sėdi.

1238 kompanijai taip pat buvo svarbu, kad VR patirties aplinka būtų teisinga.

Örlygsstaða mūšis vyko Skagafjörður, todėl kūrėjai norėjo, kad vaizdas į fiordą, kalnus ir aplinką būtų tikslus. Be to, jie norėjo, kad tokie dalykai kaip žolė ir medžiai būtų autentiški 13-ojo amžiaus Islandijai, o ne tik standartiniai skaitmeniniai aplinkos elementai iš duomenų bazės.

„Mes viską padarėme, nes mums tai buvo svarbu. Kad tai būtų islandiška ir autentiška 13-ojo amžiaus Islandijai. Kad tai nebūtų kažkoks importuotas namas ar pušys, kurias, kaip žinome, į Islandiją atgabeno vėlesniais amžiais. Mums buvo svarbu, kad tai būtų kuo autentiškesnis kompiuterinis žaidimas.“

Taip pat svarbu, kad VR patirtis nebūtų per ilga. „1238: Islandijos mūšis“ VR patirtis trunka 12 minučių, įskaitant instruktažą.

„Nedaugelis žmonių norėtų ar turėtų laiko 20 ar 40 minučių praleisti su VR akiniais. Be to, tai reikštų, kad negalėtume priimti didelių grupių, o žmonių srautas per visą parodą būtų sutrikdytas.“



Įtraukiančios technologijos muziejams ir parodoms siūlo naujus būdus pritraukti lankytojus

Įtraukiančios technologijos gali būti puikus papildymas muziejams. Jos nepakeičia tradicinių parodų, kuriose eksponuojami tekstai ar artefaktai.

Tačiau VR, AR ar MR realybės naudojimas muziejams siūlo naują būdą įtraukti lankytojus ir papasakoti norimą istoriją per naują žiniasklaidos priemonę, kuri skatina žaisti ir žadina smalsumą.

Nes pasakojimas vis dar yra svarbiausias bet kokios muziejaus patirties aspektas,

nesvarbu, kokia priemonė yra naudojama. Esmė to, ką bandote perduoti savo lankytojams, negali pasimesti technologijose ar priemonėse, kurias naudojate.

Įtraukiančios technologijos siūlo būdą būti šviečiamais, interaktyviais ir žaismingais tuo pačiu metu. Ypač kai pasakojate istorijas, kurios vyksta praeityje ir aplinkoje, kurią žmonėms gali būti sunku įsivaizduoti.

Kokie yra jūsų pagrindiniai patarimai ir rekomendacijos tiems, kurie nori pradėti tą patį?

Sukurti patirtį naudojant įtraukiančias technologijas nebūtinai turi būti sudėtinga ar pernelyg brangu. Geriau pradėti nuo mažų dalykų ir vėliau plėstis.

Įtraukiančios patirties kūrimas gali prasidėti kaip pridėtinė vertė jau esamai parodai ar veiklai. Kai kuriais atvejais geriau pradėti nuo vieno ar dviejų VR ausinių arba išmaniųjų planšetinių kompiuterių, skirtų AR realybei, kaip bandomojo projekto.

Žmonės vis labiau pripranta naudoti šias technologijas, todėl potencialių vartotojų slenkstis tampa vis žemesnis. Imersinės technologijos gali naudoti ir jomis mėgautis ne tik jauni žmonės, bet ir įvairesnio amžiaus grupės.

Imersinės technologijos tampa vis labiau paplitusios, o jų teikiamos galimybės yra beveik begalinės. Tačiau svarbu turėti aiškią viziją, kokią istoriją norite papasakoti ir kokią patirtį norite, kad lankytojai išsineštų su savimi.

<https://1238.is/>



Svarbu drįsti bandyti ir pasitikėti savimi, kad viską išsiaiškinsi.



Búðaslóð (Namelių takas)

10 pvz. analizė

Vieta

Pingvellir nacionalinis parkas, Islandija

Kategorija

Pasivaikščiavimo takas

Interneto puslapis

<https://experience.thingvellir.is>

Socialiniai tinklai



Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

Búðaslóð (Namelių takas)

Pingvellir nacionalinio parko istorija

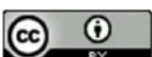
Pingvellir yra viena iš istoriniu požiūriu svarbiausių vietų Islandijoje, įsikūrusi Pietų Islandijoje, apie 50 km nuo sostinės Reikjaviko.

Būtent Pingvellir 930 m. buvo įkurtas Alþingi, Islandijos parlamentas, kuris iki 1798 m. kasmet rengė savo posėdžius. Tai daro Alþingi vienu iš seniausių parlamentų pasaulyje. Alþingi posėdžiai Islandijos bendrijos laikotarpiu vyko kiekvieną vasarą ir trukdavo apie dvi savaites, per kurias parlamentas tapdavo „visuomeninio gyvenimo centru“.

Be to, būtent Pingvellir 1944 m. birželio 17 d. Islandija paskelbė savo nepriklausomybę nuo Danijos.

Pingvellir taip pat garsėja savo gamta, turtinga geologine istorija ir biosistema. Pingvellir teritorija yra dalis įtrūkio zonos, kuri driekiasi per Islandiją, nes sala yra tektoninių plokščių, skiriančių Europą ir Šiaurės Ameriką, ribose. Pingvellir lankytojai gali pamatyti, kaip tektoninės plokštės tolsta viena nuo kitos, sukurdamos įtrūkimus ir plyšius žemės plutoje.

Pingvellir nacionalinis parkas buvo įkurtas 1928 m. ir 2004 m. liepos mėn. įtrauktas į UNESCO pasaulio paveldo sąrašą.



This resource is licensed under CC BY 4.0



Co-funded by
the European Union

Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga.

Pingvellir kaip teismas

Islandijos bendrijos laikotarpiu (930–1262 m.) Lögbergas (Lawrock) Pingvellire buvo pagrindinė Alþingi, šalies parlamento, vieta. Čia kiekvienas galėjo ateiti ir išsakyti savo nuomonę arba iškelti bet kokius jam rūpimus klausimus. Tai buvo vieta, kur buvo sakomos svarbios kalbos, skleidžiamos naujienos ir skelbiami Teisės tarybos sprendimai.

Įstatymai buvo pirmieji, kurie buvo užrašyti Islandijoje, o pirmieji įstatymai buvo užrašyti 1117–1118 m. žiemą. Tai buvo padaryta po to, kai

Islandija 1000 m. atsivertė į krikščionybę, siekiant išvengti teisinių nesutarimų.

Sąjungos įstatymai buvo užrašyti Grágás kalba, kuri išliko laikotarpio pabaigoje parašytuose rankraščiuose.

1262 m. Islandijai atėjus po Norvegijos karaliaus valdžia, buvo įvesta nauja teisinė struktūra. 1281 m. Jónsbók buvo patvirtintas kaip Islandijos įstatymų knyga ir tapo teisinio proceso Islandijoje pagrindu per ateinančius šimtmečius.

Islandijos sagose įamžinti įvykiai Pingvellir

Kadangi Pingvellir buvo svarbi susibūrimo vieta ir didžiausias socialinis renginys bendrijos laikais, daugelis svarbių įvykių islandų sagose vyko Alþingi asamblėjos metu.

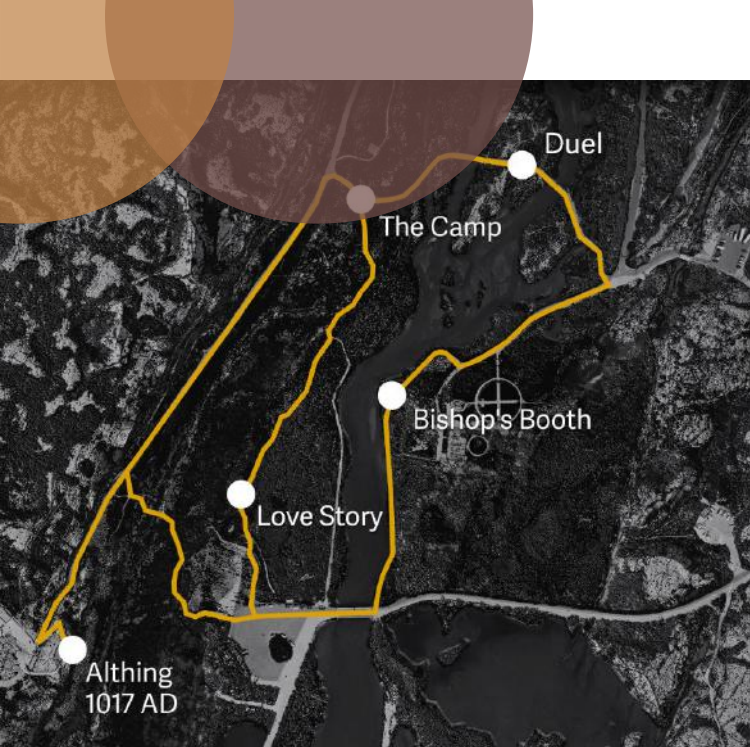
Žmonės atvykdavo į Alþingi, kad išspręstų ginčus ar pareikalautų kompensacijų už patirtą neteisę. Ten žmonės galėjo pateikti savo bylą ir gauti teismo sprendimą. Tačiau žmonės ne visada sutikdavo su sprendimais, ir taika trukdavo neilgai.

Vienoje iš žinomiausių ir ilgiausių islandų sagų, Njál's saga, dalis veiksmo vyksta Alþingi, kur pagrindiniai veikėjai siekia išspręsti savo ginčus – įvairiu mastu.

Pagrindiniai Njál's saga veikėjai yra geri draugai Njáll Þorgeirsson, gerbiamas teisininkas, ir Gunnar Hámundarson, vadas. Gunnaro žmona buvo Hallgerður langbrók, graži ir užsispyrusi moteris, kuri sukėlė feudą, turėjusį tragiškų pasekmių jos vyrui ir jo draugui. Istorija daugiausia sukasi apie savo ir savo šeimos garbės gynimą bet kokia kaina.

Istorijos įvykiai vaizduojami per AR realybę Pingvellir, jų Booth pėsčiųjų taku.

„Tie, kuriuos nužudome
savo žodžiais, dažnai
gyvena ilgiausiai“
– Iš Njál's sagos



Atraskite Þingvellir
paslėptą praeitį
naudodamiesi savo
mobiliaisiais įrenginiais

Búðaslóð („Namelių takas“) – patirkite praeitį per papildytą realybę

Þingvellir istorija didžiąja dalimi paslėpta kraštovaizdyje. Nors, kaip teigiama, bendrijos laikotarpiu kasmet birželio mėnesį per dvi savaites, kai posėdžiavo Alþingi, susirinkdavo iki 4000 žmonių, kraštovaizdyje nėra daug matomų to laikotarpio pėdsakų.

Todėl Þingvellir nacionalinis parkas sukūrė pėsčiųjų taką, pavadintą Búðaslóð arba Booth taku, kad lankytojai galėtų įsivaizduoti, kaip šios vietos galėjo atrodyti apie 1000 metus. Nuskaitydami QR kodus palei pėsčiųjų taką, lankytojai gali pamatyti stovyklas, kurios buvo

pastatytos Alþingi bendrijos laikotarpio klestėjimo metu.



Búðaslóð pėsčiųjų takas siūlo penkias skirtingas stoteles su ženklais, kuriuose pateikiama išsamesnė informacija apie vietą, ir QR kodą, kuriuo galima pasiekti AR patirtį. Stotelėse taip pat pasakojama apie tam tikrus Njáls sagos įvykius, kurie vyko Alþingi.

Althing 1017 m. po Kr.: pateikiama Alþingi vietos apžvalga ir pasakojama, kaip Gunnar atėjo į Alþingi susidurti su savo priešininkais.

Stovykla: rodo Gunnaro palapinę ir vietą, kur Höskuldur atėjo jam atiduoti pinigų.

Dvikova: vieta, kur Alþingi vyko dvikvos, nors jos buvo uždraustos po 1000 m.

Vyskupo palapinė: Alþingi susirinkime „žmonės statydavo laikinas gyvenamąsias patalpas, vadinamas palapinėmis, pagamintas iš durpių ir riedulių, ant kurių buvo pastatytas medinis karkasas, padengtas ruožu ar kita medžiaga“.

Meilės istorija: Gunnaras ir Hallgerður įsimylėjo ir susituokė prie Öxará upės, tačiau jų santuoka buvo laikoma labai tragiška.

Búðaslóð („Stendų takas“) – patirkite praeitį per papildytą realybę

Kadangi Þingvellir parke Alþingi pastatyti nameliai buvo laikini ir pagaminti iš natūralių medžiagų, šioje vietoje nėra daug matomų ar fizinių ilgos ir turtingos istorijos liekanų.

Naudodamas AR technologiją, Þingvellir nacionalinis parkas savo lankytojams siūlo galimybę geriau suprasti beveik 900 metų Alþing istoriją Þingvellir. Be to, jis parodo, kaip Þingvellir vyko vienos iš žymiausių Islandijos sagų įvykiai.



Snorrabúð (Snorri namelis) liekanos Þingvellir.
Nuotraukos šaltinis: Þingvellir nacionalinis parkas.

Papildytos realybės pėsčiųjų ekskursijos siūlo įvairias galimybes

Papildyta realybė leidžia kurti įdomias ir vizualias ekskursijas.

AR ekskursijos pėsčiomis gali pasiūlyti naują būdą patirti aplinką ir suteikti papildomų detalių apie įvykius ar žmones, kurie kitaip nebūtų matomi kasdieniame gyvenime.

Tai gali būti istoriniai įvykiai ar fikcinės aplinkybės, siužetai ar personažai, kurie atgyja realiame pasaulyje. Šios ekskursijos gali būti vykdomos naudojant įvairius mobiliuosius įrenginius ar AR akinius.



Tako meilės istorija: Gunnar ir Hallgerður.
Nuotraukos šaltinis: Þingvellir nacionalinis parkas.

<https://experience.thingvellir.is>



AR pėsčiųjų ekskursijos gali suteikti naujas dimensijas realaus pasaulio aplinkai



H.K. Anderseno festivaliai

11 pvz. analizė

Vieta

Odense, Danija

Kategorija

Literatūros ir kultūros festivalis

Interneto puslapis

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

Socialiniai tinklai



H.K. Anderseno festivaliai

Pasakų perkurimas per meną, kultūrą ir įtraukiančius potyrius

Kasmet rugpjūčio mėnesį Danijos mieste Odense, mylimo pasakotojo Hanso Christiano Anderseno gimtinėje, vyksta Hanso Christiano Anderseno festivalis – savaitės trukmės kultūros, kūrybiškumo ir pasakojimų šventė. Nuo pat savo pradžios 2013 m. festivalis tapo svarbiu kultūriniu renginiu Danijoje, kurio metu vyresnio amžiaus žmonėms ir vaikams siūloma daugiau nei 500 veiklų, susijusių su teatru, muzika, literatūra, menu, pasirodymais ir skaitmeninėmis inovacijomis.

Festivalis, vykstantis žavingose Anderseno gimtinės akmenimis grįstose gatvėse ir rąstinių namų apsuptyje, atgaivina jo amžinas pasakas per įvairias ir spalvingas programas. Odense virsta gyva pasakų knyga su gatvės artistais, paradais, koncertais, šviesos šou, parodomis ir įtraukiančiu teatru. Daugelis renginių yra tiesiogiai įkvėpti Anderseno pasakų,

švenčiančių vaizduotės, transformacijos ir žmogiškųjų emocijų temas, kurios ir toliau rezonuoja tarp kartų.

Andersenas gimė 1805 m. ir užaugo kukliomis sąlygomis. Nepaisant ankstyvos kovos su skurdu ir riboto formalaus išsilavinimo, jo gili aistra menui atvedė jį į Kopenhagą, kur jis pradėjo rašytojo ir teatro karjerą. Jo pasakos, įskaitant „Undinėlę“, „Bjaurųjį ančiuką“, „Imperatoriaus naujus drabužius“ ir „Sniego karalienę“, buvo išverstos į daugiau nei 150 kalbų ir įsiliejo į pasaulinę kultūrinę vaizduotę.

Šis festivalis pagerbia Anderseno palikimą, tuo pačiu naujai interpretuodamas jo pasakas per šiuolaikines meno formas ir technologijas, siūlydamas žiūrovams naujus būdus patirti jo kerintį pasaulį.

Gyvas pasakų miestas: kultūrinio pasakojimo galia

Hanso Kristiano Anderseno festivalis iliustruoja unikalią kultūrinių festivalių galią pasakoti istorijas, kurios sujungia bendruomenes per laiką ir erdvę. Nors festivalis yra grindžiamas Odense vietos paveldu, jis turi tarptautinį pobūdį – priima atlikėjus ir lankytojus iš viso pasaulio ir skatina tarpkultūrinį dialogą per bendras pasakojimus.

Tokie kultūriniai pasakojimų festivaliai tarnauja kaip viešos platformos tapatybės, vertybių ir vaizduotės tyrinėjimui. Jie skatina priklausymo jausmą ir

žaismingą smalsumą. Atgaivindamas Anderseno fantastiškus pasaulius visoje miesto viešojoje erdvėje, festivalis stiprina Odense tapatybę kaip kultūros centrą ir pasakojimų sostinę.

Kiti žymūs literatūros ir folkloro festivaliai yra Edinburgo tarptautinis knygų festivalis Škotijoje, Hay festivalis Velse ir tarptautinis pasakojimų festivalis Irane. Kiekvienas iš jų savaip demonstruoja vietos pasakojimų galią įkvėpti dialogą ir stebuklą.

Įtraukianti meninė ir šviesos interpretacija

Viena iš ryškiausių Hanso Kristiano Anderseno festivalio ypatybių – didelio masto vizualiniai ir įtraukiantys potyriai. Pastaraisiais metais festivalis pristatė įspūdingas šviesos instaliacijas, skaitmenines projekcijas ir papildytos realybės (AR) elementus, kad Anderseno pasakos būtų naujai interpretuotos 21-ojo amžiaus auditorijai.

Pavyzdžiui, instaliacija „Pasakos danguje“ Andersen pasakų animacines scenas projektuodavo ant pastatų fasadų ir miesto erdvių, paverčiant miestą

šviesos ir šešėlių drobule. Tuo tarpu interaktyvūs teatro renginiai lankytojus įtraukė į pasakas, pavyzdžiui, „Degtukų dėžutė“ ar „Šešėlis“, kur pasirinkimai darė įtaką pasakos eigai, ištrindami ribą tarp žiūrovų ir aktorių.

Naudodamas šiuos novatoriškus metodus, festivalis ne tik pristato Anderseno kūrybą, bet ir kviečia dalyvius aktyviai kurti pasakojimo patirtį, todėl klasikinės pasakos tampa naujos, asmeniškos ir emociškai rezonuojančios.

„Keliauti – tai gyventi“

- Hansas Kristianas
Andersen



„Ten, kur pritrūksta
žodžių, kalba muzika.“

- *Hansas Kristianas
Andersen*

Daugiajutiminis susitikimų festivalis

Panašiai kaip Andersenio kūryba, kurioje susipina vaizdiniai aprašymai, ritmas ir simbolika, festivalis įtraukia kelis pojūčius, kad sustiprintų emocinį ryšį ir dalyvavimą. Muzika, kostiumai, skulptūros ir kulinariniai potyriai yra įtraukti į programą, o atlikėjai vilki pasakų įkvėptus kostiumus, o gatvės muzikantai groja šiaurės folkloro kompozicijas.

Seminarai ir pop-up renginiai siūlo praktines

veiklas, susijusias su lėlių teatru, pasakojimais, skaitmeniniu menu ir muzikos kūrimu, ypač skirtas jauniems žmonėms. Šis daugialypės jausmų įtraukimas atspindi idėją, kad pasakos geriausiai įsimenamos, kai jos jaučiamos, girdimos, matomos ir vaidinamos.

Šios patirtinės sluoksniai išplečia žiūrovų vaidmenį nuo pasyvių stebėtojų iki aktyvių dalyvių, didindami festivalio edukacinę vertę ir emocinį rezonansą.

Skaitmeninis posūkis: papildytas palikimas

Festivalis vis labiau tyrinėja skaitmeninių technologijų vaidmenį išplečiant Andersenio palikimą. Bendradarbiaudami su vietos universitetais, menininkais ir technologijų įmonėmis, pastarųjų metų festivaliai eksperimentavo su dirbtinio intelekto valdomomis pasakojimų programėlėmis, QR kodais aktyvuojamais pasakų takais ir VR instaliacijomis, kurios lankytojus perkelia į magišką aplinką, įkvėptą Andersenio pasakų.

Pavyzdžiui, prototipinė VR patirtis „Per lakštingalos akis“ leido vartotojams tyrinėti

Kinijos imperatoriaus rūmų sodus iš lakštingalos perspektyvos, poetiškai ir interaktyviai atgaivindama klasikinę pasaką.

Šios inovacijos atspindi platesnę Europos tendenciją integruoti įtraukiančias technologijas į kultūrinio paveldo programas, kaip matyti tokiuose festivaliuose kaip „Venice Immersive“ ar „Laval Virtual“ Prancūzijoje. Jos taip pat atitinka augantį jaunesniosios auditorijos poreikį dalyvauti skaitmeninėse kultūrinėse patirtyse.

Bendruomenės ir bendradarbiavimo palikimas

Hans Christian Andersen festivalis klesti dėl glaudaus kultūros institucijų, vietos valdžios, švietimo įstaigų ir kūrybinių industrijų bendradarbiavimo. Festivalį organizuoja Hans Christian Andersen fondas bendradarbiaudamas su Odense miestu ir pasitelkdamas platų partnerių tinklą – nuo teatrų, muziejų ir mokyklų iki skaitmeninių dizainerių, verslo įmonių ir turizmo operatorių.

Ši bendradarbiavimo ekosistema leidžia festivaliui būti ne tik Anderseno palikimo švente, bet ir pilietinio pasididžiavimo, vietos kūrimo ir tvaraus kultūrinio vystymosi katalizatoriumi. Įtraukdamas savanorius,

naujus menininkus ir įvairias bendruomenes iš visos Danijos, festivalis skatina įtrauktis ir bendros atsakomybės dvasią.

Tokios programos kaip mokyklų informavimo veikla, jaunimo bendro kūrimo dirbtuvės ir kultūros darbuotojų profesinio tobulėjimo galimybės užtikrina, kad festivalio poveikis tęstųsi ir po rugpjūčio mėnesio. Šie ilgalaikiai pastangos padeda įtvirtinti kultūrinį pasakojimą Odense kasdieniame gyvenime, tuo pačiu siūlant perkeliamus pavyzdžius kitoms Europos miestams, siekiantiems stiprinti paveldo, švietimo ir bendruomenės ryšius.

Užburta ateitis: kas toliau?

Hanso Kristiano Anderseno festivalis ir toliau plečia literatūros ir kultūros festivalio ribas. Derindamas klasikinį pasakojimą su naujausiomis technologijomis, jutiminėmis instaliacijomis ir tarpsektorinėmis partnerystėmis, jis siūlo modelį, kaip paveldą padaryti aktualų, įtraukų ir patrauklų skaitmeniniame amžiuje.

Žvelgiant į ateitį, būsimose festivalio versijose

gali būti tyrinėjamos dirbtinio intelekto personalizuotos pasakos, interaktyvūs hologramai arba hibridiniai renginiai, kurie tiesiogine transliacija ar virtualia realybe sujungia Odense su Anderseno gerbėjais visame pasaulyje. Inovacijų, vaizduotės ir emocinės tiesos dvasia, kuri įkvėpė Anderseno kūrybą, tebėra gyva miesto gatvėse, scenose ir skaitmeniniuose ekranuose.

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



“

„Pats gyvenimas yra nuostabiausia pasaka.“

– *Hansas Kristianas Andersen*





Vieta

Orhusas, Danija

Kategorija

Kultūros ir meno festivalis

Interneto puslapis

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

Socialiniai tinklai



Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

Aarhus Festuge (Orhuso festivalis)

Miesto pavertimas gyva meno, technologijų ir pasakojimų drobe

Aarhus Festuge yra vienas iš ambicingiausių ir dinamiškiausių kultūrinių renginių Šiaurės Europoje, kasmet vykstantis antrajame pagal dydį Danijos mieste. 1965 m. pradėtas festivalis išaugo į 10 dienų šventę, kuri Aarhusą paverčia pulsuojančia meno scena, kurioje vyksta daugiau nei 1000 renginių įvairiose vietose – nuo koncertų salių ir alėjų iki stogų ir upių.

Skirtingai nuo tradicinių festivalių, kurie sutelkia dėmesį į vieną meną ar vietą, Aarhus Festuge sąmoningai stengiasi ištrinti ribas. Jo programa apima muziką, teatrą, vizualųjį meną, technologijas, architektūrą, maistą, šokį, mokslą, švietimą ir urbanistiką. Kiekvienais metais pasirenkama nauja tema, dažnai konceptualaus ar filosofinio pobūdžio, kuri formuoja programą ir nukreipia

bendradarbiavimą tarp viešojo, privačiojo ir kultūros sektorių.

2024 m. tema „Bendras“ tyrinėjo priklausymo, tapatybės ir bendrų erdvių, kuriose gyvename, idėjas – tiek skaitmenines, tiek fizines. Viešuosiuose parkuose, galerijose, autobusų stotelėse ir pastatuose meno kūriniai kvietė gyventojus ir lankytojus užduoti klausimus: ką mes turime bendro? Kaip mes susiję? Kokios istorijos įrašytos mūsų miesto paviršiuje?

Savo giliai dalyvaujamąja etika ir nuolat tobulėjančiu įtraukiančiu technologijų naudojimu Aarhus Festuge siūlo įtikinamą modelį, kaip šiuolaikiniai festivaliai gali derinti kultūrinį paveldą, pilietinę vaizduotę ir pažangiausias žiniasklaidos priemones.

Nuo miesto gatvių iki skaitmeninių svajonių: pojūčių festivalis

Aarhus Festuge festivalio išskirtinis bruožas – pats miesto peizažas naudojamas kaip meninė priemonė. Gatvės tampa scenomis, tiltai – šokių pasirodymų vietomis, parduotuvių vitrinos – projekcijų ekranais, o parkai nušvinta interaktyviomis instaliacijomis. Rezultatas – festivalis, kuris ne tik užima Aarhus miestą, bet ir jį iš naujo sukuria.

2017 m. festivalis suvienijo jėgas su vietos ir tarptautiniais menininkais, kad pristatytų „The Garden“ – didžiulę lauko parodą, kurioje botaninės instaliacijos buvo susipynusios su AR perdangomis ir balso vedamais pėsčiųjų turais. Lankytojai nuskaitydavo QR kodus gėlynuose ir gatvių kampuose, atrankindami

skaitmeninius eilėraščius ir archyvinčius miesto vaizdus, kaip jis atrodė prieš 100 metų. Ši hibridinė patirtis sujungė gamtą, istoriją ir technologijas, iš naujo apibrėždama, kaip publika judėjo miesto erdvėje.

Kitas išskirtinis pavyzdys – 2022 m. programa, į kurią buvo įtrauktas „DRØMMELAND“ (Svajonių šalis), naktinis audiovizualinis pasirodymas, kuriame buvo naudojami dronai, didelio masto holografiniai projektai ir gyvas garso dizainas, siekiant tyrinėti danų mitus ir svajones. Aarhus uoste vykusio pasirodymo metu dalyviai buvo kviečiami plaukti kajakais arba gulėti prieplaukose, stebėdami, kaip vaiduokliškos figūros mirgėjo vandenyje ir šoko danguje.

Menas, technologijos ir demokratija: Skandinavijos eksperimentas

Aarhus Festuge grindžiamas danų bendro kūrimo tradicija. Vietoj to, kad kiekvienas elementas būtų kuriamas iš viršaus į apačią, festivalis veikia kaip platforma institucijoms, pilietinėms grupėms, įmonėms ir asmenims, kuriose jie gali eksperimentuoti su idėjomis pagal bendrą temą. Šis decentralizuotas modelis skatina vietos savarankiškumą ir tarpsektorinį bendradarbiavimą.

Rezultatas – festivalis, kuris, nepaisant savo masto, yra intymus. Vietos mokykla gali bendradarbiauti su robotikos laboratorija, kad sukurtų kinetines

skulptūras. Pabėgėlių bendruomenė gali bendradarbiauti su muzikantais, kad pasakotų savo migracijos istorijas per AR technologijomis papildytus pasirodymus. Mokslininkai ir virėjai gali bendrai sukurti „neurogastronomijos“ vakarienę, naudodami įtraukiantį garso ir kvapo dizainą.

Šis modelis primena kitus eksperimentinius miesto festivalius, pavyzdžiui, Fête des Lumières Lione ar Berlyno Transmediale, tačiau su unikaliu šiaurietišku akcentu: įsipareigojimu užtikrinti prieinamumą, demokratinį dalyvavimą ir viešą dialogą.

„Mes nestatome scenų.
Mes paverčiame miestą
scena.“

— Aarhus Festuge
programos direktorius



„Technologijos vaidmuo
yra ne įspūdį daryti, o
išreikšti.“

— Aarhus Festuge
kūrybinis partneris, 2022
m.

Apšviesta vaizduotė: įtraukianti žiniasklaida centre

Įtraukiosios technologijos Aarhus Festuge festivalyje nėra tik papildoma atrakcija – jos yra neatsiejama festivalio pasakojimo dalis. 2023 m. projekto „HoloLens Tales“ metu festivalio lankytojai buvo kviečiami užsidėti AR akinius ir pasivaikščioti po istorinę Lotynų kvartalą. Kelionės metu jie sutikdavo holografinius gidus, kurie pasakodavo išgalvotas ir istorines istorijas, sujungiančias praeitį ir dabartį.

Panašiai, „Aural Atlas“ – 2021 m. Haderslev Sonic College projektas – sukūrė visą miestą apimančią garso sluoksnį, prieinamą per

išmanųjį telefoną. Vartotojai galėjo vaikščioti po Aarhusą klausydamiesi naujai sukurtų garso peizažų: statulos širdies plakimo, guobos šnabždesio ar aikštėje stovinčios suoliuko svajonių.

Šios įtraukiančios patirtys atspindi augančią tarptautinę tendenciją festivaliuose – nuo „South by Southwest“ XR parodų iki „Venice Immersive“ ir „IDFA DocLab“ – kur nyksta ribos tarp kino, literatūros, performanso ir technologijų. Skaitmeninis tampa poetiškas. Pažįstamas tampa keistas. Žiūrovas tampa dalyviu.

Niekada nesibaigianti istorija: žmogaus ir hibrido sujungimas

Laikais, kai skaitmeninis nuovargis kelia grėsmę atitolinti auditoriją, Aarhus Festuge parodo, kaip technologijos gali pagilinti, o ne susilpninti žmogiškąją patirtį. Festivalio dėmesys jutimui, pasakojimui, interaktyvumui ir emociniam rezonansui užtikrina, kad skaitmeniniai įrankiai sustiprina prasmę, o ne ją užgožia.

„Festival Lab“, inkubatorius jauniems kūrėjams, tyrinėja būtent šią įtampą. 2024 m. studentų grupė sukūrė „SYNK“, dirbtinio intelekto varomą poezijos generatorių, kuris kas valandą rašo naujus eilėraščius, remdamasis tiesioginiais duomenimis apie miesto orą, pėsčiųjų eismą ir triukšmo lygį. Šie eilėraščiai buvo projektuojami ant

pastatų, kviesdami praeivius realiuoju laiku skaityti miesto „nuotaiką“.

Kitur, „Shared Spaces“ iniciatyvoje, gyventojai naudojo VR, kad iš naujo įsivaizduotų nenaudojamas miesto zonas. Jų vizijos – nuo virtualių riedlenčių parkų iki plaukiojančių bibliotekų – buvo žemėlapiuose pažymėtos ir eksponuotos AR, sukeldamos viešą diskusiją apie miestų plėtrą ir kultūrinę erdvę.

Tokie projektai įkūnija pagrindinę Aarhus Festuge etosą: tikėjimą, kad miestai yra pastatyti ne tik iš plytų ir plieno, bet ir iš istorijų – ir kad kiekvienas gali būti pasakotojas.

Užburta ateitis: kas toliau?

Kadangi ribos tarp realybės ir virtualybės vis labiau nyksta, Aarhus Festuge lieka kultūrinės inovacijos švyturium. Ateities planuose – atvirojo kodo platforma bendrai kurti skaitmeninius meno kūrinius, dirbtinio intelekto dramaturgijos projektas su Aarhus teatru ir bandomasis projektas „Immersive Neighbourhoods“ (Įtraukiančios kaimynystės), kurio metu kiekvienas miesto rajonas surengs savo šventę, pritaikytą XR technologijoms.

Organizatoriai taip pat planuoja išplėsti

festivalio aprėptį už Danijos ribų, rengiant hibridinius renginius ir virtualius miestų dvynius, kad žmonės iš visos Europos ir už jos ribų galėtų patirti Aarhus Festuge per tiesiogines transliacijas, AR portalus ir bendrą kūrimą realiuoju laiku.

Toliau teikdamas pirmenybę bendradarbiavimui, eksperimentams ir emociniam rezonansui, Aarhus Festuge siūlo galingą kultūrinių festivalių ateities viziją, kurioje bendruomenė, kūrybiškumas ir technologijos eina koją kojon.

Įtraukianti kultūra ir miestų ateitis: modelis Europai

Aarhus Festuge yra puikus pavyzdys, kaip literatūrinis, meninis ir pilietinis pasakojimas gali vystytis skaitmeniniame amžiuje. Jo įtraukiantis, tarpdisciplininis požiūris įkvepia naujus mąstymo apie kultūrą ir jos paskirtį būdus.

Paverčiant kasdienę miesto erdvę stebuklų ir ryšių vietomis, festivalis plečia prieigą prie meno ir iš naujo įsivaizduoja, kaip miestai gali tapti dinamiškomis kultūrinėmis platformomis. Tai atitinka platesnius Europos siekius, susijusius su pažangiais miestais,

skaitmeninė įtrauktimi ir ekologišku urbanizmu, parodydama, kaip kultūra gali būti jungiamoji grandis tarp inovacijų ir socialinės sanglaudos.

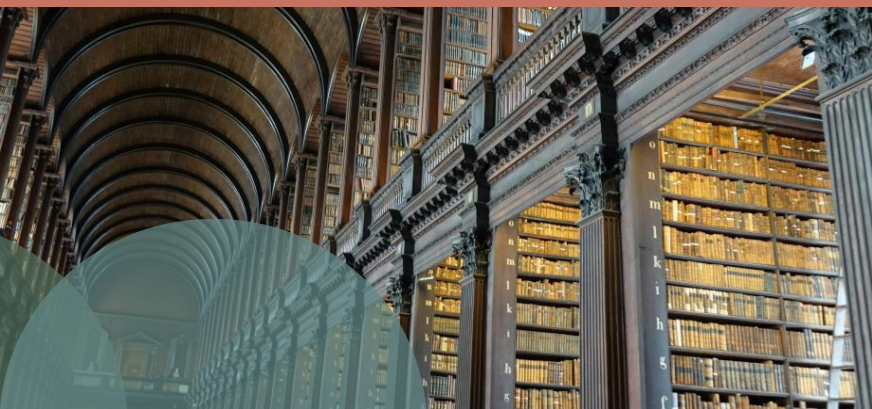
Europos miestams siekiant įtraukti įvairias bendruomenes, priimti naujas žiniasklaidos priemones ir pasakoti vietines istorijas pasaulinėje arenoje, Aarhusas siūlo gyvą galimybių laboratoriją. Jo palikimas yra ne tik pristatomi meno kūriniai, bet ir kolektyvinė vaizduotė, kurią jis įžiebia.

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



„Ateitis nėra tai, ką stebime. Tai yra tai, ką repetuojame.“

— Aarhus Festuge manifestas



Pasaulinio turo pristatymas

Vieta

Tarptautinis

Kategorija

Patirčių rinkinys

Interneto puslapiai

Nurodyti prie kiekvieno pavyzdžio

Vykdydami UPLIFT projekto misiją ištirti, kaip įtraukiančios technologijos keičia turizmą, mes leidžiamės į kelionę aplink pasaulį, kad atrastume įdomiausias, interaktyviausias ir turtingiausias istorijas, įkvėptas žinomų knygų ir filmų. Šios pasaulinės parodos jungia kultūrą, kūrybiškumą ir pažangiausias skaitmenines inovacijas, atgaivindamos mylimas istorijas per VR, AR, AI ir įtraukiantį dizainą. Štai keletas nepaprastų patirčių, kurias mes ketiname ištirti:

Haris Poteris – paroda – pasaulinė kelionė: Patekę į šią interaktyvią keliaujančią parodą, pateksite į burtininkų pasaulį. Parodoje eksponuojami autentiški rekvizitai, kostiumai ir kerintys skaitmeniniai elementai, o lankytojai, naudodami RFID technologiją, gali individualizuoti savo kelionę ir patirti tikrai magišką patirtį.

Šerlokas Holmsas gyvai – Londonas: Tapkite detektyvu vienai dienai! Šios įtraukiančios, interaktyvios patirtys perkelia lankytojus į Viktorijos laikų Londono širdį, kur jie sprendžia mįsles per gyvus veiksmus, teminius dekoracijas ir skaitmeninius užuominas, įkvėptas legendinio Artūro Konano Doilio detektyvo.

Įtraukianti kino patirtis – Niujorkas: Kino šventė, skirta Niujorko vaidmeniui kino istorijoje. Ši daugiaekranė instaliacija apgaubia lankytojus ikoninėmis kino scenomis, derindama garsą, vaizdus ir pasakojimus, kad būtų galima visiškai

pasinerti į kelionę per miesto sidabrinio ekrano palikimą.

Ozo burtininko muziejus – Florida, JAV
Sekite geltonuoju akmeniniu keliu šiame gyvybinguose, interaktyviame muziejuje, skirtame L. Frank Baum klasikinės pasakos. Skaitmeninės projekcijos, įtraukiančios patalpos ir retų suvenyrų ekspozicija lankytojus perkelia į stebuklingą Ozo šalį.

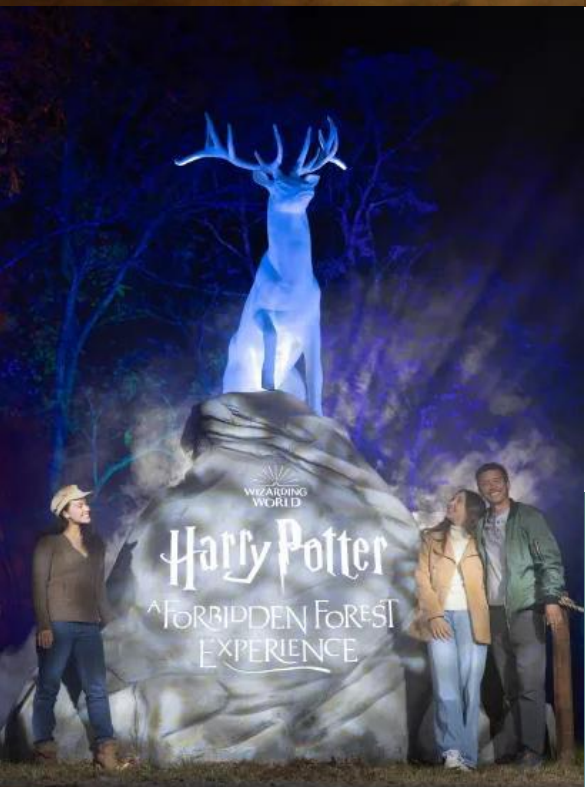
Hobbiton™ filmavimo aikštelės ekskursijos – Naujoji Zelandija: Eikite hobitų pėdomis šioje realioje, pasakų knygose aprašytoje aplinkoje iš trilogijų „Žiedų valdovas“ ir „Hobitas“. Nors ekskursijos pagrįstos fiziniu įsitraukimu, skaitmeninis pasakojimas papildo ekskursijas su gidu, praturtindamas Viduržemės nuotykius.

„Sostų karai“ studijos ekskursija – Šiaurės Airija: Įženkite į Westeros per šią modernią studijos patirtį. Derindami originalias dekoracijas, interaktyvius ekranus ir įtraukiančias skaitmenines projekcijas, gerbėjai iš naujo išgyvena epinius serialo momentus, tyrinėdami fantazijos reiškinių užkulius.

Harry Potter™ A FORBIDDEN FOREST EXPERIENCE

Pasaulinio
turo
pristatymas

PREPARE FOR THE MOST MAGICAL OF WALKS!



Haris Poteris – Paroda – pasaulinė kelionių patirtis

Keliaujanti paroda, kuri įtraukiančioje aplinkoje atgaivina „Haris Poteris™“ ir „Fantastiniai gyvūnai™“ filmų magiją.

„Haris Poteris™: Paroda“ – tai keliaujanti paroda, kuri džiugina gerbėjus visame pasaulyje autentiškais filmų rekvizitais, išskirtiniais užkulisiniais vaizdais ir linksmais interaktyviais siurprizais. Pajuskite nostalgiją ir magiją, švęsdami savo mėgstamiausias „Haris Poteris“ serijos akimirkas.

Lankytojai gali tyrinėti ikonines vietas, sąveikauti su eksponatais naudodami RFID apyrankes ir apžiūrėti autentiškus rekvizitus bei kostiumus.

Naktinis miško takas, kupinas magiškų būtybių ir burtininkų stebuklų iš filmų „Haris Poteris™“ ir „Fantastiniai gyvūnai™“.

Ši patirtis, vykstanti gražiam miške, buvo įgyvendinta apdovanojimus pelniusių teatro dizainerių ir patirtinių kūrėjų.

Technologija: Naudojamas interaktyvus dizainas ir technologija, kad būtų

sukurta asmeninė patirtis. Interaktyvus: užburkite, apšvieskite mylimas „Draudžiamąjį mišką“ scenas ir pabandykite užburti

Patronusą. <https://hpforbid.denforestexperience.com/brisbane/>

Atraskite ikoninius užkulisių momentus iš kai kurių savo mėgstamų „Haris Poteris™“ filmų ir švęskite filmų kūrimo magiją.

Pamatykite autentiškus kostiumus, rekvizitus ir išskirtinius užkulisius iš arti – tai bus nepamirštama, daugialypė jutiminė patirtis gerbėjams.

Atraskite „Harry Potter™“ magiją, pelnykite taškų savo Hogwarts™ namams, virkite eliksyrus, burkite burtus ir treniruokite savo Quidditch™ įgūdžius! Jūs tyrinėsite vietas, įkvėptas jaukios Hagrido trobelės ir sodrios herbologijos šiltnamio, bet saugokitės lizdus kraunančių drakonų, fantastinių pabaisų ir paslėptų Boggarts™.

<https://harrypotterexhibiti.on.com/>

Sherlock Holmes Live Experiences in London



Šerloko Holmso Gyvos patirtys Londone

Šerlokas: Oficialus žaidimas

„Official Live Game“ – tai unikali nuotykių kelionė, apimanti įtraukiančią patirtį, pabėgimo žaidimą ir visiškai teminį barą.

„The Network“ – tai slaptas Britanijos žvalgybos padalinys, vadovaujamas Mycroft Holmes, kuris ieško naujų narių. Norėdami išbandyti, ar turite tai, ko reikia, kad galėtumėte tapti agentu, turėsite atlikti įprastą mokymo misiją būstinėje. Tačiau ne viskas yra taip, kaip atrodo...

Atėjo laikas jums ir jūsų komandai tapti detektyvais, keliaujant po žymias seriale dekoracijas, dirbant kartu, kad išspręstumėte galvosūkius ir iššifruotumėte užuominas. Kelionėje jums padės originalus seriale aktorių, tarp kurių yra Benedict Cumberbatch, Andrew Scott, Martin Freeman, Mark Gatiss ir kiti, sukurtas turinys.

Šerlokas: Moriarty protas

Iš apdovanojimus pelniusio žaidimo „Sherlock: The Official Live Game“ kūrėjų – visiškai nauja įtraukianti pabėgimo patirtis.

Ženkite į skaitmeninę

realybę ir pasiruoškite keliauti per jo prisiminimus apie klasikinės BBC laidos akimirkas. Norėdami pabėgti, turėsite išspręsti keletą pavojingų galvosūkių, bet nebijokite, pagalba bus suteikta per aktorių turinį.

Ši unikali įtraukianti patirtis įgyvendinta per novatorišką skaitmeninių žiniasklaidos priemonių derinį, kuris jus perkelia į labiausiai įsimintinas „Sherlock“ scenas.

Pabėgimo kambariai Londone

Pateikite į Šerloko pasaulį su pabėgimo kambariais, kuriuos sukūrė populiaros BBC laidos kūrėjai. Šios unikalios nuotykių apima įtraukiančias patirtis, Šerloko Holmso pabėgimo kambarius ir visiškai teminį slaptą Šerloko barą, į kurį galima patekti tik per užmaskuotą Doyle's Opticians įėjimą.

Mėgaukitės įvairiais skaniais Šerloko įkvėptais kokteiliais, papuoštomis suvenyrais ir artefaktais iš žymių Šerloko bylų, kurie sukuria puikią atmosferą unikaliam vakarui.

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

You Are Here

An Immersive Film Experience

THROUGH OCTOBER 5, 2025

Įtraukianti kino patirtis – Niujorko muziejus

Paroda, kurioje 16 ekranų įtraukiančioje instaliacijoje pristatomas Niujorko vaizdavimas kine. Švenčiamas Niujorko kino 100-metis.

Pateikia svarbiausias scenas iš šimtų filmų, suteikdamas panoraminį vaizdą į miesto kino istoriją.

Technologija: Naudoja sinchronizuotas daugiaekranes projekcijas, kad sukurtų visapusišką vizualinį potyrį.

„You Are Here“ remiasi šiuo turtingu Niujorke filmuotų filmų archyvu, 16 ekranuose sujungdamas tūkstančius kinematografinių akimirkų. Šaltiniai apima Holivudo kino hitus, nepriklausomus filmus, dokumentinius filmus ir eksperimentinius kūrinius. Sudėliodamas šias įvairias vizijas, „You Are Here“ sukuria ryšius ir kontrastus, leidžiančius filmams komentuoti vieniems kitus per laiką ir erdvę. Kartu jie meta naują šviesą ant įvairių Niujorkų, esančių mūsų kolektyvinėje vaizduotėje.

Kartais Niujorkas yra šių filmų žvaigždė, kartais –

studijos dekoracija ar net kitas miestas. Įvadinėje salėje „Scenes from the City“ tyrinėja miestą kaip filmų dekoraciją, rodydama, kaip filmai buvo filmuojami penkiuose rajonuose. Iš ten kviečiame jus įžengti į įtraukiančią centrinę erdvę, kurioje galite tyrinėti iš šimtų filmų susuktą pasakojimo gobeleną – impresionistinę siužeto liniją, siekiančią atspindėti daugialypę mūsų nesuskaičiuojamų Niujorko istorijų realybę.

Niujorko dainos

Žaisminga, dinamiška ir kupina staigmenų „Songs of New York“ yra įtraukianti interaktyvi patirtis, kuri lankytojams pristato visą muzikos spektrą iš Niujorko ir apie Niujorką.

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



Ozo burtininko muziejus Florida, JAV

Muziejus, skirtas L. Franko Baum'o kūriniai „Stebuklingasis Ozo magas“, kuriame eksponuojami įtraukiantys eksponatai ir suvenyrai.

Atraskite Ozo mago magiją, Vincento Van Gogo kūrinius ir Jameso Webbo vaizdus iš visatos su mūsų viską apimančiu muziejaus bilietu.

Su daugiau nei 2000 ikoninių eksponatų, pasinerkite į įtraukiančią istoriją, slypinčią už amžino filmo, ir iš arti susipažinkite su originaliomis rekvizitomis, naudotomis 1939 m. filme.

Įtraukiančios patirties paaiškinimas

Ypatybės: interaktyvūs ekranai, reti artefaktai ir kelionė per istorijos mylimus personažus ir akimirkas.

Ozo burtininko muziejus Kokoa Byče siūlo unikalią ir įtraukiančią patirtį, kuri derina kompiuterines technologijas su menu. 3D scenos dizainai, projektuojami ant visų keturių sienų ir grindų, suteikia 360 laipsnių vaizdą į originalias knygos scenas. Šviesios spalvos grindų naudojimas užtikrina ryškius ir aiškius vaizdus. Siūlant įvairias scenas, įskaitant naują, kuri bus pristatyta netrukus, muziejus yra privalomas lankytinas objektas visiems, kurie ieško ypatingos ir nepamirštos patirties. Muziejus siūlo įtraukiančią patirtį, kuri skiriasi nuo kitų muziejų instaliacijų. Jis naudoja naujausias kompiuterines technologijas, kad sukurtų 3D scenos dizainus, kurie yra projektuojami ant visų keturių sienų ir grindų. Tai sukuria visiškai įtraukiančią aplinką, kuri perkelia lankytojus į „Ozo burtininko“ pasaulį.

Muziejuje įrengtos šviesios spalvos grindys, kad projekcija būtų matoma ir aukštos kokybės. Tai unikali savybė, kurios nėra kituose muziejuose, naudojančiuose panašią technologiją.

Muziejuje naudojami 31 projektorius, kad būtų padengta 2000 kvadratinių pėdų ploto patalpa, todėl vaizdai yra geresnės kokybės nei kitose panašiose instaliacijose, kurioms padengti tą patį plotą reikia dvigubai daugiau projektorių.

Muziejuje rodomos scenos iš originalaus „Ozo šalies burtininko“ knygos, kurios buvo sukurtos nuo nulio, įtraukiant kiekvieną detalę. Tai daro scenas sudėtingas ir įtraukiančias, suteikiant lankytojams unikalią patirtį.

Muziejus šiuo metu siūlo šešias scenas, įskaitant tornadą, Munchkin Land, aguonų lauką su Smaragdo miestu, Tamsųjį mišką, raganyų pilį ir peles, traukiančias vežimą su liūtu iš knygos. Netrukus bus pristatyta papildoma scena „Vakarėlis Smaragdo mieste“.

Muziejus planuoja užbaigti visas septynias „Ozo šalies burtininko“ scenas, prieš pridėdamas kitą dailininko parodą. Tai užtikrina, kad lankytojai kiekvieną kartą, kai apsilankys, galės tikėtis naujų ir įdomių patirčių.

<https://wizardofozflorida.com/>

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



Hobbiton™ filmavimo aikštelės ekskursijos – Naujoji Zelandija

Jei norite patirti savo pačių Viduržemės™ nuotyki, kasdien rengiamos ekskursijos į originalų Hobbitono filmavimo aikštelę, kurioje buvo filmuojama trilogija „Žiedų valdovas“ ir filmai „Hobitas“.

Sveiki atvykę į Širą™, kur yra Hobbitono filmavimo aikštelė, kurioje buvo filmuojama trilogija „Žiedų valdovas“ ir „Hobitas“. Kai vietos paieškos komanda rado Aleksanderių įspūdingą 1250 akrų avių ir galvijų ūkį netoli Matamatos, tapo aišku, kad tai bus puiki vieta sero Peterio Jacksono ekranizacijai pagal J.R.R. Tolkieno klasikinį kūrinį.

Patirkite Viduržemę™ apsilankydami Hobbitono filmavimo aikštelėje, kuri buvo panaudota filmuose „Žiedų valdovas“ ir „Hobitas“. Jūsų ekskursija su gidu prasidės važiuojant per mūsų vaizdingą 1250 akrų avių fermą, iš kurios atsiveria įspūdingi vaizdai į Kaimai kalnus. Pravažiuosite spalvingas Hobbit Hole™ duris, išsibarsčiusias po kalvų šlaitus, įskaitant ikoninę Bag End, Bilbo ir Frodo Baggins namus, prieš atvykstant į Bagshot Row™, kur galėsite žvilgtelėti į kuklų hobito namų interjerą.

Tęskite kelionę takais pro „The Millhouse“, per dvigubo arkos akmeninį tiltą ir įženkite į visame pasaulyje žinomą „Green Dragon™ Inn“, kur galėsite nemokamai paragauti išskirtinio gėrimo „Hobbit™ Southfarthing™“ ir užbaigti savo „Middle-earth™“ nuotyki.

Oficialių VR patirčių vietoje nėra. Ribota AI pagrįsto personalizavimo ar įtraukiančių skaitmeninių parodų integracija. AR (papildoma realybė) nėra oficialios ekskursijos pagrindinė dalis (dar), tačiau lankytojai

gali pasiekti AR turinį per išmaniuosius telefonus ar planšetinius kompiuterius – peržiūrėti užkulisių įžvalgas, personažų animacijas ar istorijas, tyrinėdami filmavimo aikštelę. Pavyzdys: programėlės, siūlančios interaktyvius žemėlapius ar „nuskaitymo taškus“, kuriuose pasirodo skaitmeninis turinys.

Pandemijos metu Hobbiton eksperimentavo su virtualių ekskursijų pasiūlymais, leidžiančiais pasaulio gerbėjams nuotoliniu būdu tyrinėti filmavimo aikštelės dalis per vaizdo gido patirtis. Nors tai nėra VR, šis skaitmeninis posūkis parodė, kaip fizinės turizmo patirtys gali būti pritaikytos hibridiniams skaitmeniniams formatams.

Hobbitonas naudoja skaitmeninį pasakojimą tokiose platformose kaip „Instagram“, siūlo interaktyvias apklausas, užkulisių turinį ir teminius virtualius renginius, siekdamas pritraukti pasaulinę auditoriją.

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



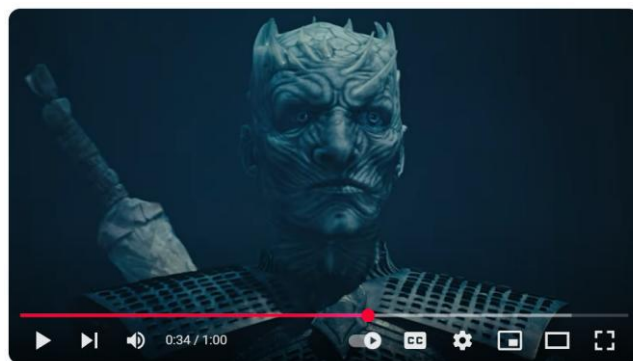
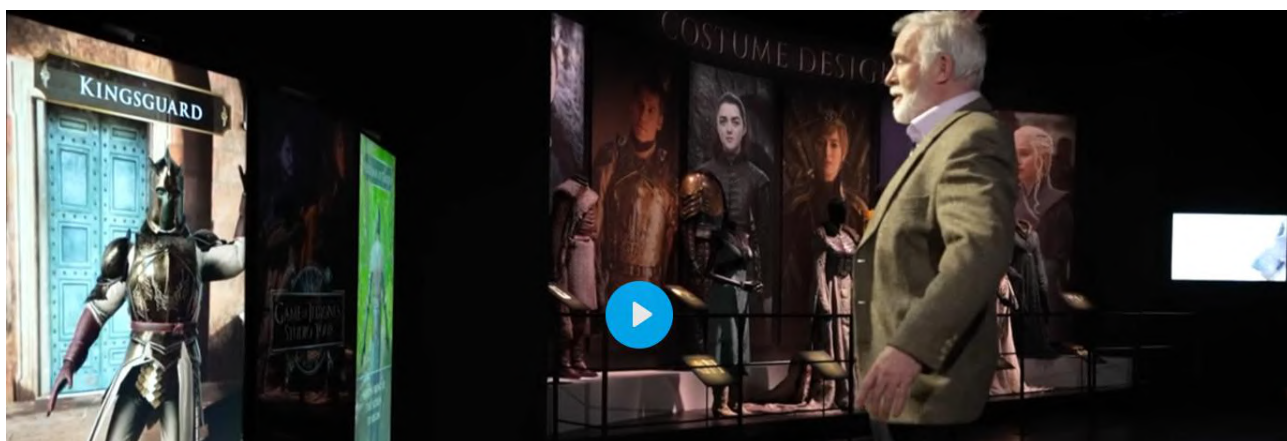
„Sostų karai“ studijos ekskursija – Šiaurės Airija

„Sostų karai“ autentiškos filmavimo studijos Kelionė už kamerų ir atradimas paslapčių, kurios padarė HBO serialą „Sostų karai“ sėkmingiausiu televizijos serialu pasaulyje. „Sostų karai“ studijos ekskursija – tai nepamirštama kelionė, kuri jus nuves į Westeros širdį ir sužavės šeimas, gerbėjus ir filmų kūrimo entuziastus visų amžiaus grupių.

UNIKALI PATIRTIS. Iš arti apžiūrėkite ekrane naudotus kostiumus, ginklus, rekvizitus ir autentiškas filmavimo dekoracijas. „Sostų karai“ studijos ekskursija, esanti Banbridge, Šiaurės Airijoje, buvo kadaise triukšminga lino fabrikas, pastatytas 1900 m. 2011 m., po to, kai lino pramonė buvo perkelta į užsienį, šis objektas tapo HBO serialo „Sostų karai“ filmavimo vieta.

Bendradarbiaudama su HBO ir „Warner Bros Discovery“, „Game of Thrones Studio Tour“ pradėjo plėtrą po to, kai 2019 m. baigėsi „Sostų karų“ 8 sezonas. Studijos ekskursija atidaryta 2022 m. vasario mėn. ir yra vienintelė oficiali „Sostų karų“ studijos ekskursija pasaulyje. Tik „Sostų karų“ studijos ture galite pasinerti į pasaulinio garso dekoracijas, kuriose buvo nufilmuotos daugelis įsimintinų serialo scenų.

„Sostų karų“ studijos turas siekia pagerbti ir įkvėpti naują kartą filmų kūrėjų ir kūrybinių asmenybių, tuo pačiu sąmoningai stengiantis palikti mūsų darbo aplinką geresnėje padėtyje.



Experience The Legacy | Game of Thrones Studio Tour



BEYOND THE WALL



CASTLE BLACK



WINTERFELL



DRAGONSTONE



KING'S LANDING



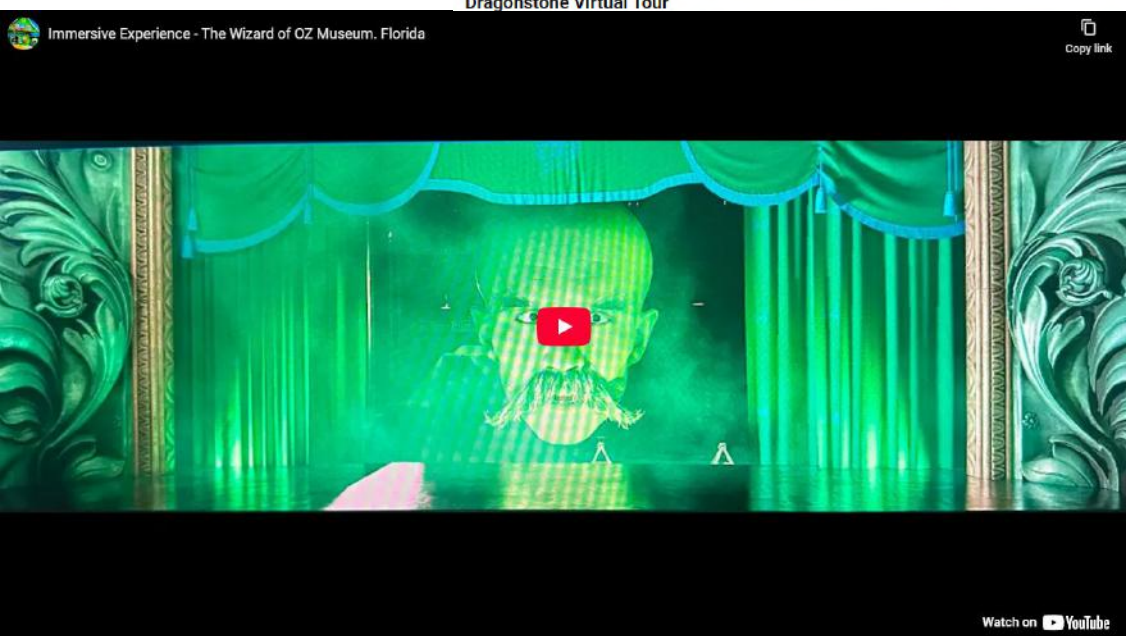
DESTROYED
THRONE ROOM



Kalbant apie filmus

Peržiūrėkite keletą vaizdo įrašų apie mūsų pavyzdžius

Spauskite
ant
paveikslėlių
norėdami
peržiūrėti



Mažojo princo paroda: Atelier des Lumières

Pasaulinio turo pristatymas

Vieta

Paryžius, Prancūzija

Kategorija

Paroda

Interneto svetainė

The Little Prince exhibition in
Paris - Atelier des Lumières

Socialiniai tinklai



UPLIFT

Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

Mažojo princo paroda

Nuo puslapio iki pikselių: mažojo princo pasaulio tyrinėjimas

Mažasis princas paroda **Atelier des Lumières Paryžiuje** yra nuostabus pagerbimas **Antoine de Saint-Exupéry** ir jo mylimai novelei *Le Petit Prince*, vienai iš labiausiai verstų ir mylimų knygų pasaulyje. Ši įtraukianti patirtis atgaivina istoriją, naudojant didelio masto projekcijas, muziką ir animaciją, kurios lankytojus perkelia į jaunojo princo poetinį pasaulį. Paroda, vykstanti pramoninio grožio „Atelier“ erdvėje, kviečia visų amžiaus grupių svečius keliauti per planetas, žvaigždes ir dykumos peizažus, kaip tai daro princas knygoje.

Antoine de Saint-Exupéry gimė **Lione, Prancūzijoje, 1900 m.**, ir jo gyvenimas kaip piloto giliai įkvėpė jo kūrybą. Jis parašė „Mažąjį prinčą“ per Antrąjį pasaulinį karą, kai buvo ištremtas į Niujorką, ir į amžiną pasaką įtraukė savo filosofines mintis apie meilę, netektį ir suaugusiųjų gyvenimo absurdiškumą. Paroda

yra duoklė šiam palikimui, derindama teksto vietas su ryškiais vaizdais, kurie atspindi knygos originalias akvareles.

Įtraukianti aplinka leidžia lankytojams vaikščioti po žvaigždynus, susitikti su princo keistais kompanionais – Lapinu, Rože, Žibintininku – ir apmąstyti pasakos universalias žinutes. Pasakojimas prancūzų ir anglų kalbomis aidu skamba erdvėje, o citatos iš novelių pasirodo kaip žvaigždžių dulkės ant sienų.

2025 m. paroda ir toliau žavi lankytojus, siūlydama giliai emocingą ir vizualiai turtingą būdą iš naujo atrasti „Mažąjį prinčą“. Nesvarbu, ar esate ilgametis gerbėjas, ar šią istoriją atrandate pirmą kartą, kiekvienas žingsnis galerijoje tampa asmeninės kelionės per stebuklus, vaizduotę ir vieno iš mylimiausių literatūros personažų širdį dalimi.

Kur žodžiai atgyja: literatūrinių parodų kultūrinė galia

Literatūros parodos tapo dinamiškais kultūros orientyrais, kurie švenčia pasakojimus per įtraukiančius, vizualius ir interaktyvius potyrius. Šios parodos atveria naujas literatūros dimensijas, leidžia lankytojams **įžengti į pasakojimus**, bendrauti su personažais ir tyrinėti autorių kūrybinį pasaulį per meną, garsą ir erdvę.

Tai nėra statiniai eksponatai, šios parodos sukuria **daugiajutę aplinką**, kurioje literatūra susikerta su istorija, tapatybe, ekologija ir filosofija. Nesvarbu, ar tai būtų reti rankraščiai, projektuojami tekstai, garso peizažai ar skaitmeniniai instaliacijos, literatūros parodos kviečia žiūrovus tyrinėti tiek **skaitymo intymumą**, tiek **kolektyvinę istorijų galią**.

Jų poveikis glūdi gebėjime **performuluoti tai, kaip susiduriame su literatūra** – paverčiant

puslapius vietomis, o žodžius – patirtimis. Parodose dažnai eksponuojami archyviniai lobiai, originalūs meno kūriniai ir užkulisiniai rašymo proceso fragmentai, suteikiantys lankytojams gilesnį supratimą apie autoriaus pasaulį ir ketinimus.

Literatūros parodos visame pasaulyje keičia mūsų santykį su rašytiniu žodžiu. Paryžiaus „Atelier des Lumières“ perkuria „Mažąjį princą“ per įtraukiančias projekcijas; Londono „British Library“ eksponuoja žymių rašytojų užrašų knygeles; o Tokijo „Literatūros muziejus“ tyrinėja pasakojimus per architektūrą ir dizainą.

Įtraukiantys meno ir literatūros potyriai Paryžiuje

Paryžius, UNESCO kūrybinis literatūros miestas, yra vieta, kur istorijos ir menas persipina kiekviename žingsnyje. Nuo knygynų palei Seną iki kavinių, kurias kadaise lankydavo Sartre ir Beauvoir, miestas siūlo **įtraukiančias literatūrines ir menines patirtis**, kurios šlovina jo turtingą kultūrinį paveldą.

Lankytojai gali sekti rašytojų, tokių kaip Viktoras Hugo ir Colette, pėdomis per literatūrines ekskursijas, parodas ir muziejus. Tokios vietos kaip **Maison de la Poésie** ir **Bibliothèque nationale de France** rengia

skaitymus, pasirodymus ir renginius, kurie žodžius paverčia gyvais.

„Atelier des Lumières“ parodos, tokios kaip „Mažasis princas“, klasikiniai tekstai virsta šviesos kupinomis, daugialypėmis kelionėmis. Visame mieste literatūra susilieja su skaitmeniniu menu, garsu ir istorija, kviesdama visus **pamatyti, išgirsti ir pajusti pasakojimo galią**.

Paryžiuje literatūra ne tik skaitoma – ji patiriama, dalijamasi ja ir nuolat perkurta.

„Tik širdimi galima teisingai matyti; tai, kas svarbiausia, nematoma akimis.“

– *Antoine de Saint-Exupéry*, „Mažasis princas“

traukiančios literatūrinės ir miesto patirtys: Keistas klajojančio savęs atvejis

Tai, kas daro parodą „Mažasis princas“ tikrai išskirtinę, yra tai, kaip ji perkuria literatūrą šiuolaikiniam pasauliui. Paverčiant mylimą knygą į **daugiajutiminę kelionę**, ji užpildo spragą tarp kartų, mokymosi stilių ir net kalbų.

Kai kuriems tai yra **pirmasis susitikimas** su Saint-Exupéry pasauliu – ne per popierių, bet per **šviesą, garsą ir erdvę**. Kitiems tai yra vaikystės prisiminimų atgimimas, kurį judesiai ir muzika paverčia ryškiais. Paroda nepakeičia skaitymo – ji **jį sustiprina**, todėl istorija tampa artima, asmeniška ir gyva.

Šiame įtraukiančiame formate literatūra tampa **demokratiška ir emocionali** – prieinama vaikams, tiems, kurie nemoka kalbos, arba lankytojams, kurie labiau susiję su vizualine ar audine patirtimi. Ji kviečia visus, nepriklausomai nuo jų kilmės, pajusti istoriją, per ją pereiti ir rasti savo prasmę jos universaliose temose.

Tai daugiau nei paroda – tai **kultūrinis vertimas**, leidžiantis amžinoms istorijoms kalbėti šiuolaikine kalba.

Meno, technologijų ir emocijų sintezė

Atelier des Lumières širdyje yra **pažangiausia skaitmeninė technologija**, kuri sienas, grindis ir lubas paverčia gyvaisiais drobėmis. Naudojant **140 vaizdo projektorių** ir modernią **erdvinę garso sistemą**, paroda apgaubia lankytojus judančiais vaizdais, spalvomis ir muzika monumentaliu mastu.

Šis įtraukiantis formatas kviečia žiūrovus **įžengti į istoriją** – ne tik žiūrėti, bet ir jausti. „Mažajame princas“ akvarelės eskizai plaukia per didžiules sienas, planetos skrieja po kojomis, o žodžiai atsiliepia šviesoje ir

garse. Tai giliai emocinis patyrimas, kuris ištrina ribą tarp stebėtojo ir meno kūrinio.

Čia technologija neatitraukia dėmesio – ji **stiprina emocijas**, didina nuostabą ir suteikia literatūrai naują kalbą: šviesą.

Mažojo princo paroda Paryžiuje



„Dykuma yra graži todėl, kad kažkur joje paslėptas šuliny.“

– Antoine de Saint-Exupéry,
„Mažasis princas“



Ateities galimybės

Kino ir literatūros turizmo sektoriui pereinant prie skaitmeninės transformacijos, įtraukiančios technologijos, tokios kaip virtualioji realybė (VR), papildytoji realybė (AR), mišrioji realybė (MR) ir dirbtinis intelektas (DI), gali pakeisti lankytojų patirtį. Šiuo metu turimos priemonės leidžia užtikrinti gilesnį įsitraukimą, didesnę prieinamumą ir pasakojimo tradicijų peržiūrėjimą taip, kad jos atitiktų naujų turistų lūkesčius ir tvarumo tikslus, tačiau artimiausiu metu atsiras naujos priemonės.

Remiantis Airijos, Lietuvos, Slovėnijos, Islandijos ir Danijos atvejų tyrimų įžvalgomis, atsiranda keletas ateities galimybių, kurios gali formuoti kitą šioje srityje vykšančio imersinio turizmo etapą.

1. Išplėstas personalizavimas ir prisitaikantis pasakojimas naudojant DI

Dirbtinis intelektas tampa svarbiu veiksniu kuriant reaguojančias ir prisitaikančias turizmo patirtis. Artimiausioje ateityje lankytojai galės leisti į kino ir literatūros keliones, kurių siužetai keisis priklausomai nuo jų pasirinkimų, emocijų ar patirties, taip sukuriant labai asmenišką kelionę.

2. Įtraukianti nuotolinė prieiga prie turizmo vietų

Nors fizinės kelionės visada bus patrauklios, virtualios realaus pasaulio vietų kopijos gali leisti turistams nuotoliniu būdu susipažinti su literatūrinėmis ar su kinu susijusiomis vietomis. Šis modelis gali padėti siekti prieinamumo ir aplinkos tvarumo tikslų, ypač atokiose arba pernelyg turistų lankomose vietovėse. Nuo 2025 m. vasaros žiniasklaidoje dominuojanti tema yra pernelyg intensyvus turizmo vietų naudojimas, todėl bus įdomu stebėti, kokią poveikį naujos technologijos turės dažnai ekrane rodomoms vietoms, pavyzdžiui, Venecijai.

3. Integracija su žaidybinimu ir interaktyvia fantastika

Žaidybinimas jau padarė įtaką tokiems sektoriams kaip švietimas ir rinkodara, o jo taikymas įtraukiančiame literatūros ir kino turizme įgauna pagreitį. Įtraukdamos

į turistų patirtis siužetines užduotis, viktorinas ar mįslių sprendimo iššūkius, kelionių vietos gali pritraukti jaunesnę ir labiau skaitmeninei aplinkai pripratusią auditoriją.

4. Tarpsektorinis bendradarbiavimas su kūrybinėmis pramonės šakomis

Vis labiau didėja galimybės kurti įtraukiančias turizmo patirtis bendradarbiaujant su filmų kūrėjais, autoriais, žaidimų kūrėjais ir vietos bendruomenėmis. Šis bendradarbiavimas galėtų sukurti naujus ekonominius modelius, kurie kartu skatintų kultūrinę produkciją ir paveldo išsaugojimą.

5. Techninės įrangos ir prieinamumo pažanga

Kadangi įtraukiančioji įranga tampa vis lengvesnė, prieinamesnė ir suderinesnė, tikimasi, kad jos naudojimas žymiai išaugs. Pavyzdžiui, išmanieji akiniai netrukus gali pakeisti išmaniuosius telefonus kaip pagrindinę AR turizmo sąsają, sumažindami technologines kliūtis atsitiktiniams vartotojams. Šiuo metu kai kurie VR rinkiniai gali būti šiek tiek nepatogūs, ir yra praktinių priežasčių, dėl kurių atrakcionai gali nenorėti jų naudoti (po kurio laiko jie gali tapti sunkūs galvai). Tikėtina, kad ateityje tai pasikeis, nes įranga tobulėja.



Ateities galimybės

6. Duomenimis pagrįstas poveikis ir tvarus turizmo valdymas

Įtraukiančios patirtys natūraliai generuoja duomenis apie lankytojų elgesį, pageidavimus ir srautus. Ateities sistemos galėtų kaupti šiuos duomenis (anonimizuotus ir etiškai tvarkomus) ir naudoti juos formuojant vietos politiką, valdant vietas ir nustatant tvarumo rodiklius. Tai galėtų būti ypač įdomu vietovių, kurios yra mažai arba pernelyg dažnai lankomos, kontekste. Taip pat tikėtina, kad tai taps vertingu duomenų šaltiniu, kurį bus galima komercializuoti (pavyzdžiui, kaip interneto slapukus).

7. Mokymasis visą gyvenimą ir švietimas per turizmą

Įtraukiantis literatūros ir kino turizmas taip pat suteikia galimybių formaliojo ir neformaliojo švietimo srityje. Ateities patirtis gali būti plėtojama bendradarbiaujant su mokyklomis, universitetais ir

kultūros institucijomis, siekiant papildyti literatūros, istorijos ir žiniasklaidos studijų programas.

Įtraukiančio pasakojimo naudojimas švietime galėtų būti plečiamas per „Erasmus+“ iniciatyvas ir skaitmenines mokymosi platformas, pozicionuojant turizmą kaip visą gyvenimą trunkantį, vietas pagrįstą mokymąsi.

Kai įtraukiančios technologijos toliau vystosi, kino ir literatūros turizmo ateitis priklausys ne tik nuo geresnės lankytojų patirties, bet ir nuo tarpsektorinio bendradarbiavimo, tvaraus kelionių tikslų valdymo ir lygiateisės prieigos prie kultūros. Galimybė iš naujo įsivaizduoti, kaip pasakojamos ir patiriamos istorijos – tiek vietoje, tiek internete – atveria įdomias inovacijų galimybes visoje Europoje.



Susipažinkite su partneriais

UPLIFT komanda tiki, kad įtraukiančios patirtys gali praturtinti turizmą ir naujais būdais sujungti auditoriją su istorijomis ir kultūromis. Todėl subūrėme daugiadisciplinę komandą iš Islandijos, Airijos, Lietuvos, Danijos ir Slovėnijos, kad išnaudotume šios temos potencialą.

Mūsų komandą sudaro tvaraus turizmo, turizmo vadybos, kino ir literatūros turizmo ekspertai, taip pat švietimo programų kūrėjai ir informacinių technologijų specialistai.



Vera Vilhjálmisdóttir , UNAK



Guðrún Þóra Gunnarsdóttir,
UNAK



Lina Pečiūrė, VILNIUS TECH



Vilma Purienė, VILNIUS
TECH



Monika Grinevičiūtė,
VILNIUS TECH



Tanja Abarca Kokol , VSGT

Mūsų komanda

Islandijoje įsikūręs UNAK remia UPLIFT projektą, vykdydamas turizmo tyrimus ir skaitmenines inovacijas. Dėmesį skirdamas tvaraus turizmo ir kultūrinio paveldo klausimams per Islandijos turizmo tyrimų centrą, UNAK užmezga vertingus ryšius su turizmo verslo įmonėmis ir dalijasi didele tarptautine patirtimi.

VSGT Maribor, viena iš geriausių profesinių kolegijų Slovėnijoje, prisideda savo stipriosiomis pusėmis viešbučių verslo mokymų, skaitmeninės rinkodaros ir AR/VR srityse, siūlydama praktines žinias, jungiančias technologijas su turizmu.

TUS prisideda prie projekto per savo Turizmo inovacijų tyrimų grupę, padėdama skatinti tvarų turizmą ir veiksmingą naujų technologijų naudojimą.

VILNIUS TECH, žinomas dėl savo inžinerijos ir technologijų mokymo, prisideda giliomis žiniomis apie AR, VR ir virtualią produkciją, padėdama modernizuoti literatūros ir kino turizmą.

Feltech prisideda praktinėmis skaitmeninėmis priemonėmis ir įtraukiančiomis simuliacijomis, kurios skatina lankytojų įsitraukimą.

EUEI, turinti daugiau nei 20 metų patirtį e. mokymosi ir turizmo srityje, vadovauja UPLIFT mokymo platformos kūrimui, užtikrindama, kad projektas teiktų naudingus ir prieinamus išteklius tiek mokytojams, tiek turizmo paslaugų teikėjams.



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

Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga.