



Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

Projekt UPLIFT

**Več kot papir in zasloni:**  
Evropske študije primerov v  
potopitvenem literarnem in  
filmskem turizmu



This resource is licensed  
under CC BY 4.0



Co-funded by  
the European Union

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

# VSEBINA



Študije primerov iz  
Islandije, Irske,  
Litve, Danske in  
Slovenije

Photo ©

**01** Uvod: Naše poslanstvo in cilj projekta

---

**02** O projektu: Potopitvene tehnologije v filmskem in literarnem turizmu

---

**03** Študije primerov o potopitvenih tehnologijah v filmskem in literarnem turizmu

---

**04** Priložnosti za prihodnost

---

**05** Partnerji projekta

---



This resource is licensed  
under CC BY 4.0



Co-funded by  
the European Union


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

# Naše študije primerov



Študije primerov iz  
Islandije, Irske,  
Litve, Danske in  
Slovenije

1. Festival Brama Stokerja (Irska)
2. Knjiga iz Kellsa - doživetje obiskovalcev (Irska)
3. Festival Bloomsday (Irska)
4. Muzej irske literature (Irska)
5. VR soba pobega v knjižnici Immanuela Kanta (Litva)
6. Grossmannov festival fantastičnega filma in vina (Slovenija)
7. Muzej slovenskih filmskih igralcev (Slovenija)
8. M. K. Čiurlionis (Litva)
9. 1238: Bitka za Islandijo (Islandija)
10. Búðaslóð (Booth trail) (Islandija)
11. Festival H. C. Andersena (Danska)
12. Festival Aarhus Festuge (Danska)
13. Predstavitev svetovne turneje

A photograph of the Sundance Film Festival sign at night. The sign is illuminated and features the text 'SUNDANCE FILM FESTIVAL' in large, white, sans-serif capital letters. Above the main sign, there is a smaller sign that says 'GYMPIA'. The background is dark, and the sign is lit up with warm lights. A large, semi-transparent teal circle with the number '1' is overlaid on the left side of the image.

## Uvod: Naše poslanstvo in cilj projekta

Projekt UPLIFT EU podpira mala turistična podjetja, še posebej tista v filmskem in literarnem turizmu, s ponudbo praktičnih orodij in usposabljanja o novih tehnologijah, kot so razširjena resničnost (AR), navidezna resničnost (VR) in umetna inteligenca (AI).

Naš cilj je pomagati vam pri rasti vašega podjetja na pameten in trajnosten način. Te tehnologije vam lahko pomagajo ponuditi bolj interaktivne in nepozabne izkušnje, ki gradijo močnejšo povezavo z vašo lokalno kulturo.

Rezultat tega bodo zadovoljnejši turisti, več turistov, ki se bodo radi vračali, in stabilna delovna mesta v vaši skupnosti.

Za podporo vam bomo zagotovili enostavne in uporabne vire za usposabljanje, primere iz resničnega življenja, namensko spletno mesto, praktične delavnice, koristne videoposnetke in še več.

1

Photo Credit: Image title



## O projektu: Potopitvene tehnologije v filmskem in literarnem turizmu


Predstavljajte si, da stojite na mestu, kjer je bil posnet slaven prizor iz filma – ali pa hodite skozi domače mesto priljubljenega avtorja ali pisatelja – in to ne le vidite, ampak tudi doživite. To je moč potopitvene tehnologije.

Za mesta filmskega in literarnega turizma orodja, kot so razširjena resničnost (AR), navidezna resničnost (VR) in umetna inteligenca (AI), niso le modni dodatki. So zgovorni načini, kako dobro izkušnjo obiskovalcev in turistov spremeniti v nepozabno.

V tem priročniku boste našli primere dobrih praks iz Islandije, Irske, Litve, Danske in Slovenije. Morda se vam bo porodila ideja, kako jih lahko preoblikujete in uporabite na vaši destinaciji.

2

Photo Credit: Image title



**Študije primerov  
o potopitvenih  
tehnologijah v  
filmskem in  
literarnem  
turizmu**

3

Photo Credit: image title

# Festival Brama Stokerja

# Študija primera 1

## Lokacija

Dublin

## Kategorija

Literarni festival

## Spletna stran

<https://bramstokerfestival.com>

## Družbena omrežja



# UPLIFT

Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

## Festival Brama Stokerja

### Združevanje gotske dediščine s potopitveno tehnologijo za novo dobo kulturnega turizma

Festival Brama Stokerja je vsakoletno praznovanje v Dublinu v čast zapuščini slavnega Dublinčana Brama Stokerja, najbolj znanega po svojem gotskem vampirskem romanu „Drakula“. Festival poteka štiri dni in noči v času oktobrskih praznikov, vključuje številne dogodke, literarne razprave, gledališke predstave, filmske projekcije in družinam prijazne aktivnosti – vse v čast življenju in delu Brama Stokerja. V letu 2025 bo festival potekal v času praznikov in Noči čarovnic, kar bo še posebej intenzivna potopitvena izkušnja gotske in nadnaravne teme, ki prežema Stokerjevo pisanje.

Bram Stoker se je rodil leta 1847 v Clontarf v Dublinu in je večino svojega zgodnjega življenja preživel priklenjen na posteljo zaradi bolezni, izkušnja, ki je verjetno vplivala na njegovo fascinacijo nad temačnimi temami.

Kasneje je obiskoval Trinity College v Dublinu, kjer se je odlikoval v znanosti in atletiki, medtem ko je razvil strast do literature in gledališča. Po diplomu je delal kot javni uslužbenec na Dublinskem gradu in postal gledališki kritik, kar ga je sčasoma pripeljalo do selitve v London, kjer je vodil gledališče Lyceum igralca Henryja Irvinga.

Stoker je napisal Drakulo leta 1897, pri čemer je ideje črpal iz evropske folklore, irskih legend in obsežnih raziskav vampirskih mitov in gotskih grozljivk. Roman, strukturiran z dnevniškimi zapisi in pismi, je svetu predstavil grofa Drakulo in postal odločilno delo gotske literature in vampirske fikcije. Leta 2012 se je v Dublinu začel festival, ki dokumentira njegovo življenje in delo, ki je kljub kratkemu premoru med pandemijo Covid19 postal priljubljen in uspešen dogodek v prestolnici.

# Odpiranje poti mračni in temačni domišljiji: potopitvena moč gotskih festivalov

Gotski festivali slavijo temačne, skrivnostne in grozljive vidike umetnosti, literature in kulture ter pogosto črpajo navdih iz gotske literature, arhitekture in subkultur. Na teh dogodkih se običajno odvijajo potopitvena doživetja, kot so gledališke predstave, prireditve v kostumih, glasba in vizualna umetnost, ki raziskujejo teme groze, nadnaravnega in romantičnega razkroja. Gotski festivali so prostor za ustvarjalno izražanje in druženje skupnosti ob vseh srhljivih in fantastičnih stvareh.

Irska, znana kot rojstni kraj Noči čarovnic, ponuja številne duhovne, spiritualne in gotske festivale, kjer starodavne keltske tradicije, strašljiva

folklor in literarna zapuščina, kot je Drakula Brama Stokerja, zaživijo v srhljivih praznovanjih in potopitvenem pripovedovanju zgodb.

Drugi pomembni mednarodni gotski festivali vključujejo Wave-Gotik-Treffen v Leipzigu v Nemčiji, enega največjih svetovnih dogodkov, ki praznuje gotsko glasbo, modo in kulturo, ki vsako leto privabi na tisoče mednarodnih obiskovalcev. Whitby Goth Weekend v Združenem kraljestvu je še en ikoničen dogodek, ki je potekal v mestu, kjer je Bram Stoker našel navdih za Drakulo, ki združuje živo glasbo, viktorijanske trge in dovršene gotske kostume.

## Potopitvena umetnost in gotska doživetja v Dublinu

Festival Brama Stokerja ima bogato zgodovino vključevanja potopitvenih tehnologij v svoja literarna praznovanja, kar povečuje vključenost občinstva v gotske teme in Stokerjevo zapuščino.

Na primer, od leta 2022 je na festivalu na ogled instalacija BOREALIS švicarskega umetnika Dana Acherja (na fotografiji zgoraj z dovoljenjem Paole Floris), ki s pomočjo svetlobe in zvoka poustvarja severni sij na zgornjem dvorišču dublinskega gradu, kjer je Stoker nekoč delal. Ta mešanica tehnologije in umetnosti preoblikuje nočno nebo in obiskovalcem ponuja očarljivo izkušnjo.

Poleg tega je festival gostil dogodke, kot je SLICE: The Gothic Graphic Novel Live, ki je združeval branje gotskih grozljivk z glasbo, zvočnim oblikovanjem, projiciranimi ilustracijami in nastopi v živo ter tako ustvaril okolje za potopitveno izkušnjo pripovedovanja zgodb.

Predstavitev "NYSferatu: Symphony of a Century" leta 2018 je predstavila rotoskopsko rekreacijo klasične grozljivke "Nosferatu", ki jo je spremljala novo naročena glasba v živo, ki je zagotovila sodobno, potopitveno interpretacijo vampirskega mita.



*Poslušajte jih – otroke noči. Kakšno glasbo ustvarjajo!*

**Bram Stoker, Drakula**





## Dogodek "Stokerland" na festivalu Brama Stokerja

Fotografija z dovoljenjem Luise  
Golz

**“Želim, da verjamete ... verjamete v stvari, v  
katere ne morete verjeti.”**

### *Profesor Abraham Van Helsing v Drakuli*

Zgornji citat govori neposredno o srcu potopitvene gotske tehnologije. Tako kot besede Brama Stokerja spodbujajo bralce, da odprejo svoj um nemogočemu, potopitvena orodja, kot so VR, AR in AI, vabijo obiskovalce festivala, da stopijo iz resničnega v skrivnostno.

Te tehnologije brišejo mejo med fikcijo in izkušnjo, tako da občinstvo ne le bere ali gleda gotske zgodbe, temveč jih tudi živi. Ne glede na to, ali se sprehajate po senčnem digitalnem gradu, se pogovarjate z vampirjem

z umetno inteligenco ali razkrivate strašljive prikazni s pomočjo AR, ta citat odraža bistvo potopitvenega gotskega pripovedovanja zgodb: odpoved logiki in sprejemanje čudenja, skrivnosti in strahu.

Festival Brama Stokerja v Dublinu ponuja ogromen potencial za integracijo tehnologije v pripovedovanje zgodb s svetlobnimi zasloni, VR in AR ter avdio potopitvijo. Z novimi tehnologijami bi se lahko pojavile dodatne priložnosti.

**“Svet se zdi poln dobrih ljudi – tudi če so v njem  
pošasti.”**

### *Jonathan Harker v Drakuli*

Citat čudovito ujame moralno napetost v središču gotske fikcije – sožitje svetlobe in teme, kreposti in zla.

To je opomnik, da tudi v svetu, ki ga obdaja nadnaravna groza, obstajata človečnost in upanje.

V potopitvenem festivalskem okolju bi to dvojnost lahko raziskali s kontrastnimi izkušnjami: mirnimi, s svečami osvetljenimi kapelami virtualne resničnosti in temačnimi srečanji z vampirji, ki jih poganja umetna inteligenca in ponujajo strašljivo potovanje po gotski pokrajini.

Gotski festivali po vsem svetu uporabljajo potopitvene tehnologije, da bi izboljšali pripovedovanje zgodb in bolj pritegnili občinstvo. Na festivalu *Cloak & Dagger: Dusk Till Dawn* v Los Angelesu je na primer živa glasba v kombinaciji z interaktivnim gledališčem goste popeljala skozi osebne, skrivnostne pripovedi. Podobno je tudi na festivalu *AREA15's Massives* v Las Vegasu, ki združuje koncerte z interaktivno umetnostjo in tematskimi prostori ter obiskovalce potaplja v nadrealistične, gotsko navdihnjene svetove.

# Potopitvena literarna in filmska doživetja: The Curious Case of the Vanishing Fourth Wall (Nenavaden primer izginjajoče četrte stene)

Knjiga Drakula je v zadnjih več kot 100 letih navdihnila številne filme, animacije in gledališke predstave. Na področju filma večji festivali posvečajo oddelke potopitvenim medijem.

Festival v Cannesu je predstavil potopitveno tekmovanje, v katerem so predstavljena dela, ki uporabljajo virtualno resničnost (VR), mešano resničnost, projekcijsko kartiranje in holografijo, da bi izzvala konvencionalno pripovedovanje zgodb ter občinstvo popeljala v drugačne svetove in čase. Podobno je na mednarodnem filmskem festivalu v Benetkah sekcija Venice Immersive posvečena delom

XR (razširjena resničnost), vključno s 360-stopinjskimi videoposnetki in interaktivnimi instalacijami.

Te pobude odražajo širši trend festivalov, ki uporabljajo potopitvene tehnologije za ustvarjanje inovativnih, veččutnih doživetij, ki na novo opredeljujejo interakcijo občinstva s pripovedno vsebino.

Takšne inovacije ne le širijo meje tradicionalnega pripovedovanja zgodb, temveč tudi vabijo občinstvo, da postane aktivni udeleženec v pripovedi in briše meje med gledalcem in svetom same zgodbe.

## Strašljivi pripomočki: Strašljivo zabavna prihodnost gotskih festivalov

Gotski festivali imajo bogat potencial za vključevanje tehnologij VR, AR in AI, da bi poglobili sodelovanje občinstva in pripovedovanje zgodb. Priložnosti lahko vključujejo:

•**VR** (virtualna resničnost) bi lahko obiskovalce festivala ponesla v srhljive, atmosferske svetove, navdihnjene z gotskimi romani ali strašljivimi zgodovinskimi prizorišči, kar bi omogočilo popolno potopitev v zgodbo - kot raziskovanje Drakulovega gradu ali viktorijanskega Dublina skozi Stokerjeve oči.

•**AR** (razširjena resničnost) bi lahko dogodke v živo ali kulturne spomenike obogatila z

nadnaravnimi prelivmi, interaktivnimi duhovi ali skritimi namigi in sprehod po mestu spremenila v živo gotsko skrivnost.

•**AI** (umetna inteligenca) bi lahko personalizirala doživetja z inteligentnim pripovedovanjem zgodb - klepetalnice kot duhoviti vodniki, generativna poezija z gotskimi motivi ali celo grozljivke, ki jih ustvarja umetna inteligenca in se prilagajajo čustvom ali izbiram uporabnika.

Te tehnologije lahko festival razširijo onkraj fizičnega prostora in časa, tako da gotska dediščina postane nenehno razvijajoča se izkušnja z udeležbo.

<https://bramstokerfestival.com>



“Obstajajo skrivnosti, ki jih ljudje lahko le ugibajo in jih iz leta v leto le delno rešijo.”

*Profesor Abraham Van Helsing  
v Drakuli*



# Knjiga iz Kellsa: Doživetja obiskovalcev

## Študija primera 2



### Lokacija

Dublin

### Kategorija

Literarna atrakcija

### Spletna stran

<https://www.visittrinity.ie>

### Družbena omrežja



UPLIFT

Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

## Knjiga iz Kellsa: Doživetja obiskovalcev

### Združitev gotske dediščine s potopitveno tehnologijo za novo dobo kulturnega turizma

Knjiga iz Kellsa je izjemno lep in zgodovinsko pomemben iluminiran rokopis, ki velja za eno največjih mojstrov in srednjeveške umetnosti. Knjiga je bogato okrašena s štirih evangelijev Nove zaveze, ki so ga okoli leta 800 napisali keltski menihi.

Knjiga iz Kellsa: Doživetja obiskovalcev na Trinity College v Dublinu je odličen primer dobre prakse za tehnološko turistično atrakcijo na Irskem, saj uspešno združuje najsodobnejše digitalne inovacije z bogato kulturno dediščino, zaradi česar je zgled za trajnostni in potopitveni turizem.



Slika z dovoljenjem Trinity College Dublin, 2025

# Opišite svojo pot do digitalnega potopitvenega turizma.

Doživetje uporablja naj sodobnejše digitalne projekcije, interaktivne zaslone in razširjeno resničnost (AR), ki oživijo rokopis iz 9. stoletja. Izkušnja je veččutna in nagovarja različno občinstvo, od navdušencev nad zgodovino do tehnično podkovanih turistov. Nekatere tehnike, uporabljene pri doživetju, vključujejo:

## 1. Digitalne inovacije in potopitveno pripovedovanje zgodb

- Digitalizirane slike rokopisa v visoki ločljivosti omogočajo obiskovalcem, da razišejo zapletene podrobnosti, ki bi bile sicer nedostopne.
- Interaktivni elementi pritegnejo obiskovalce z dinamičnimi interpretacijami umetniškega dela in zgodovinskega pomena.

## 2. Večja vključenost obiskovalcev in večja dostopnost

- Vključuje načela univerzalnega oblikovanja, ki zagotavljajo dostopnost za obiskovalce z različnimi potrebami.
- Ponuja večjezične digitalne vodnike za mednarodne turiste.

## 3. Vključevanje umetne inteligence in navidezne resničnosti v turizmu

- Uporaba razširjene resničnosti (AR) in umetne inteligence (AI) povečuje vključenost, zato je izkušnja bolj interaktivna in izobraževalna.
- VR elementi obiskovalcem omogočajo, da "stopijo" v zgodovinski svet menihov, ki so ustvarili rokopis.

## 4. Trajnost in ohranjanje kulture

- Z digitalizacijo se zmanjša fizično ravnanje s krhkim rokopisom, kar zagotavlja dolgoročno ohranitev.
- Razstava podpira trajnostni turizem z zmanjševanjem okoljskega odtisa in povečanjem dostopnosti z virtualnimi izkušnjami.

## 5. Vpliv na gospodarstvo in turizem

- Ena najbolj obiskanih znamenitosti Irske, ki letno privabi več kot milijon obiskovalcev in prikazuje moč digitalne preobrazbe v turizmu.
- Postavlja standard, kako lahko druge kulturne ustanove izkoristijo tehnologijo za povečanje vključenosti in prihodkov.



Slika z dovoljenjem Trinity College Dublin

*“Knjiga iz Kellsa je eden najbolj znanih srednjeveških rokopisov na svetu”*

(Anne-Marie Diffley,  
Vodja storitev za obiskovalce,  
Trinity College Dublin)



"Samostojni avdio ogled  
je bil zelo informativen "

(Anonimen)

## Kako doživetje Knjige iz Kellsa oživi 1.200 let zgodovine

Razvoj doživetja za obiskovalce je prinesel več ključnih izzivov, ki jih je Trinity College Dublin rešil z inovativnimi rešitvami.

### 1. Usklajevanje ohranjanja dediščine s sodobno tehnologijo

Izziv: gre za izjemno krhek rokopis, ki zahteva stroge ohranitvene ukrepe, da se prepreči poškodbe zaradi svetlobe, temperature in rokovanja.

Rešitev: Namesto da bi rokopis izpostavili tveganju, so izdelali digitalne posnetke visoke ločljivosti in interaktivne zaslone, ki obiskovalcem omogočajo, da od blizu raziščejo podrobnosti rokopisa. Obogatena resničnost (AR) in 3D-posnetki so omogočili potopitveno doživetje, ne da bi poškodovali artefakt.

### 2. Povečanje vključenosti obiskovalcev v statično razstavo

Izziv: Tradicionalne razstave pogosto le težka pritegnejo obiskovalce, zlasti mlajše občinstvo ali tiste, ki ne poznajo zgodovinskega konteksta.

Rešitev: Uporaba potopitvenega pripovedovanja zgodb, projekcijskega kartiranja in digitalnih zaslonov na dotik je izkušnjo obiskovalcev spremenila v interaktivno potovanje. Razstava

uporabnikom omogoča, da digitalno „obračajo strani“ in razumejo umetniške tehnike v ozadju rokopisa.

### 3. Dostopnost in vključenost

Izziv: Narediti rokopis iz 9. stoletja privlačen in dostopen za globalno občinstvo z različnimi učnimi stili, jeziki in sposobnostmi.

Rešitev: Za obiskovalce z okvaro vida so na voljo večjezični digitalni vodiči, zvočni opisi in interaktivni elementi, primerni za vse starosti in zmožnosti. Razstava ima tudi taktilne zaslone, ki povečujejo vključenost oseb s senzoričnimi okvarami.

### 4. Vključevanje digitalne tehnologije, ne da bi pri tem prevladal zgodovinski pomen

Izziv: Vzpostaviti ravnovesje med tehnologijo in zgodovinsko pristnostjo, zagotoviti, da atrakcija ostane izobraževalna in ne kot tematski park.

Rešitev: Pri zasnovi razstave je bila tehnologija subtilna, a učinkovita, saj so digitalne izboljšave podpirale pripovedovanje zgodb, ne pa prevladoval nad izkušnjo. Cilj je bil dopolniti zgodovinsko vrednost rokopisa in je ne zasenčiti.

# Kako doživetje Knjige iz Kellsa oživi 1.200 let zgodovine

## 5. Upravljanje velikega števila obiskovalcev in pretoka

**Izziv:** Kot ena najbolj obiskanih irskih znamenitosti bi lahko prenatrpanost poslabšala izkušnjo obiskovalcev in obremenila objekte.

**Rešitev:** Uvedli so časovno omejeno izdajanje vstopnic, digitalne sisteme predhodnih rezervacij in vodeno upravljanje toka obiskovalcev, da bi zmanjšali zastoje in zagotovili bolj poglobljeno izkušnjo. Virtualna doživetja so ljudem omogočila, da so se z rokopisom ukvarjali tudi na daljavo.

## 6. Trajnost in dolgoročna sposobnost preživetja

**Izziv:** Zagotoviti trajnost privlačnosti v smislu vpliva na okolje in finančne uspešnosti.

**Rešitev:** Digitalizacija je zmanjšala potrebo po fizičnem rokovanju, energetske učinkovite razsvetljave in materiali pa so zmanjšali okoljski odtis. Prihodki od prodaje vstopnic in digitalnih doživetij zagotavljajo stalno financiranje programov ohranjanja in izobraževanja.

## Kako obiskovalci vstopajo v svet rokopisa

Storitev *Knjige iz Kellsa: Doživetje obiskovalcev* uspešno povezuje zgodovino in tehnologijo ter ustvarja vrhunski primer, kako lahko digitalne inovacije ohranjajo in promovirajo kulturno dediščino.

Zaradi združitve tradicije in tehnologije je doživetje za obiskovalce odličen primer, kako lahko digitalna orodja revolucionarno spremenijo dediščinski turizem, zagotovijo ohranjanje kulture in hkrati povečajo vključenost obiskovalcev.



Trinity College  
Dublin, 2025

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



*“Obiskovalci lahko v potopitveni 3D izkušnji raziskujejo zgodovino rokopisa in njegovo umetniško delo v neprekosljivih podrobnostih.”*

(Trinity College Dublin, 2025)



# Festival Bloomsday

## Študija primera 3

### Lokacija

Dublin

### Kategorija

Literarni festival

### Spletna stran

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

### Družbena omrežja



Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

# Festival Bloomsday

## Od strani do pločnika: Potopitev v mit sodobnega Dublina

**Bloomsday** je vsakoletno praznovanje v Dublinu v spomin na Jamesa Joycea in njegov prelomni roman Ulikses, ki velja za eno najvplivnejših del modernistične književnosti. Festival, ki se vsako leto odvija 16. junija, oživlja dogodke iz romana, ki se odvijajo v enem samem dnevu leta 1904 in spremljajo potovanje glavnega junaka Leopolda Blooma po dublinskih ulicah. Bloomsday je živahna mešanica literarnih branj, sprehodov, gledaliških predstav, glasbe, predavanj in kostumiranih uprizoritev, ki udeležence popeljejo v Joyceov svet z bogatimi podrobnostmi.

James Joyce se je rodil leta **1882 v Rathgarju v Dublinu** in njegove izkušnje iz tega mesta so močno vplivale na njegovo pisanje. Obiskoval je **University College Dublin**, kjer je študiral moderne jezike in zaslovel z ostrim intelektom

in literarnimi ambicijami. Joyce je pozneje zapustil Irsko, vendar je še naprej obsesivno pisal o Dublinu in do potankosti opisoval njegovo vzdušje, like in politiko. Leta 1922 objavljeni Ulikses je utrdil njegov status literarnega inovatorja, Bloomsday pa se je od takrat razvil v globalno praznovanje njegove zapuščine, z dogodki ne le v Dublinu, temveč tudi v mestih, kot so **Zürich, Trst in New York**.

Bloomsday zdaj prikazuje potopitveno potovanje v Joyceov Dublin, ki ljubitelje in nepoznavalce vabi, da vstopijo v zgodbo, v kateri je na vsakem vogalu ulice črka literature, vsak udeleženec pa postane del živega romana.

## Kjer se zbirajo besede: Kulturna moč literarnih festivalov

Literarni festivali so postali živahen kulturni pojav, ki združuje bralce, pisatelje, mislece in ustvarjalce, da bi proslavili pisano besedo v vseh njenih oblikah. Ti festivali so veliko več kot le tradicionalna branja knjig in ponujajo dinamične prostore, kjer se literatura prepleta s politiko, identiteto, zgodovino in domišljijo. Od intimnih pogovorov z avtorji do obsežnih mednarodnih srečanj, literarni festivali ponujajo **priložnosti** za pomemben **dialog**, ustvarjalni **navdih** in skupni razmislek.

Njihova trajna priljubljenost temelji na **edinstveni** energiji, ki jo ustvarjajo - občinstvo lahko neposredno sodeluje z avtorji, odkriva nove glasove in se počuti del globalne skupnosti, ki jo povezuje pripovedovanje zgodb. Ti dogodki pogosto združujejo literaturo z glasbo, predstavo in **vizualno umetnostjo**, zato niso le intelektualno stimulatívni, temveč tudi globoko **potopitveni** in čustveno odmevni. Literarni festivali v **zgodovinskih**

mestih, majhnih krajih ali celo na spletu so redka priložnost, da upočasnimo korak, poglobljeno razmišljamo in se **povežemo** - tako z zgodbami, ki jih imamo radi, kot tudi med seboj.

**Literarni festivali po vsem svetu** cvetijo in ponujajo edinstven vpogled v regionalno kulturo in literaturo. Festival Hay v Walesu združuje literaturo z globalnim političnim dialogom, **edinburški festival knjige** pa vsako leto avgusta privabi na tisoče ljudi. Indijski literarni festival v Džajpurju je eden **največjih brezplačnih literarnih dogodkov**, ki združuje glasove z vsega sveta. Festivali, kot so Mednarodni festival avtorjev v Torontu, Festival pisateljev v Melbournu in Brooklynski knjižni festival, spodbujajo **dinamične razprave** o knjigah, idejah in sodobnih vprašanjih. Ti festivali spodbujajo literarno odličnost in **sprožajo globalni kulturni dialog**.

## Potopitvena umetniška in literarna doživetja v Dublinu

**Dublin**, Unescovo mesto literature, je kraj, kjer zgodbe pronicajo s tlakovcev in **umetnost utripa** na vsakem koraku. Mesto ponuja bogata **potopitvena literarna** in umetniška doživetja, ki obiskovalce na dinamične načine povezujejo z bogato kulturno dediščino. Dublin vabi k raziskovanju skozi zgodbe, od sprehodov po sledih literarnih velikanov, kot so James Joyce, Samuel Beckett in W. B. Yeats, do vrhunskih razstav v ustanovah, kot je **Muzej književnosti**

**Irske (MoLI)**. Dogodki, kot je **Bloomsday**, spreminjajo mesto v **živ roman**, medtem ko instalacije, **predstave** in umetniški projekti po mestu združujejo sodobno ustvarjalnost z zgodovinskim kontekstom. Ne glede na to, ali gre za predstavo govornice besede v skitem **gledališču** ali za brskanje po digitalnih arhivih velikih irskih pisateljev, Dublin ponuja globoko potopitveno srečanje literarnim in **umetniškim duhom**, ki že več generacij oblikuje njegovo identiteto.



"Dan v življenju mesta,  
dan v življenju človeka."

James Joyce - *Ulikses*





## Bloomsday večerja

Fotografija: Marcelline Roulleau

**"Ne bom pustil, da se moj um vrtil v temi."**

### James Joyce, Ulikseš, poglavje 4

Zgornji citat govori neposredno o bistvu potopitvenih doživetij, podobno kot potovanje Leopolda Blooma po Dublinu v Uliksešu. Tako kot Joyce vabi bralce k raziskovanju meja zaznavanja in resničnosti, tudi potopitvena orodja, kot so VR, AR in AI, spodbujajo obiskovalce festivala, da presežejo otipljivi svet in vstopijo v izredne dogodke.

Te tehnologije brišejo mejo med znanim in neznanim ter občinstvu omogočajo, da ne le bere ali gleda, temveč da doživi to izkušnjo. Ne glede na to, ali gre za navigacijo po virtualnem Dublinu, interakcijo z likom umetne inteligence s strani Joyceovega

besedila ali odkrivanje skritih plasti literarne zgodovine mesta s pomočjo AR, ta citat uteleša bistvo potopitvenega pripovedovanja zgodb: opuščanje običajnega in sprejemanje čudenja, skrivnosti in nenavadnega.

Doživetja na temo Ulikseša v Dublinu ponujajo veliko možnosti za vključitev najsodobnejše tehnologije v pripovedovanje zgodb, in sicer z virtualnimi ogledi, funkcijami razširjene resničnosti in zvočno potopitvijo. Z nadaljnjim razvojem teh orodij bi se lahko pojavile dodatne možnosti za inovacije, ki bi okrepile povezavo obiskovalcev festivala z Joyceovim svetom.

**"Misliš, da bežiš, a se zaletavaš vase. Najdaljša pot naokrog je najkrajša pot domov." James Joyce, Ulikseš**

Citat odraža eksistencialno bistvo romana - misel, da je vsako potovanje navzven tudi potovanje vase.

To je opomnik, da se ne glede na to, kako daleč se potepamo, vedno vrnemo k sebi, saj nas oblikujejo ovinki, za katere smo mislili, da nas bodo odpeljali stran.

V okviru Bloomsdaya bi ta tema lahko zaživela s potopitvenimi sprehodi po Dublinu, na katerih udeleženci ne bi sledili Bloomovim korakom le geografsko, temveč tudi čustveno - vsak lokal, vogal ulice in kloпка v parku bi

bili portal v spomin, identiteto in samospoznanje.

Praznovanja Bloomsdaya po vsem svetu so v znamenju tega razmišljanja. V Dublinu branja, predstave in kostumirane uprizoritve združujejo literaturo z življenjskimi izkušnjami in spreminjajo mesto v prizorišče. Priredbe romana v virtualni resničnosti pa sodobnim bralcem omogočajo, da se v pripoved vživijo na nove načine - kar dokazuje, da je lahko najdaljša pot naokrog, tudi prek razvijajočih se medijev, še vedno najkrajša pot domov.

# Potopitvena literarna in mestna doživetja: The Curious Case of the Wandering Self (Nenavaden primer potujočega jaza)

Čeprav je Ulikses roman, je že zdavnaj prerasel meje napisanih strani. Joyceova mojstrovina že več kot stoletje navdihuje gledališke igre, sprehode, digitalne priredbe in javna branja - še posebej na festivalu Bloomsday, ko literatura zaživi na ulicah Dublina in drugod.

V zadnjih letih se je Bloomsday pridružil novim oblikam pripovedovanja zgodb. Interaktivne aplikacije za sprehode, avdio ogleda, ki jih pripovedujejo igralci, in celo VR rekonstrukcije Dublina iz leta 1904 spreminjajo način, kako občinstvo doživlja

Bloomovo celodnevno potovanje.

Ta potopitvena doživetja odražajo slog romana - tok zavesti, notranji monologi in spreminjajoče se perspektive. Meja med bralcem in likom se zabriše, kar je odmev Joyceovega lastnega izziva linearnemu pripovedovanju zgodb.

Takšne inovacije omogočajo udeležencem Bloomsdaya, da postanejo Leopold Bloom ali Stephen Dedalus - prebivajo v mestu skozi ritem misli, spomina in kraja. Ulice postanejo besedilo, besedilo pa doživeta izkušnja.

## Tehno-turneje in miselni tokovi: Joyceova prihodnost literarnih festivalov

Bloomsday ima veliko možnosti za vključevanje tehnologij AR, VR in AI, ki poglobljajo literarno raziskovanje. Možne prihodnje izkušnje vključujejo:

- **VR (virtualna resničnost):** Stopite v prenovljen Dublin iz leta 1904 - sprehodite se od puba Davyja Byrna do ulice Sandymount Strand, z natančnimi podrobnostmi iz obdobja in ambientalnimi notranjimi monologi, ki vas vodijo.
- **AR (razširjena resničnost):** Mobilne aplikacije lahko prekrijejo citate, misli in srhljive Joyceove like na resnične lokacije - ponujajo notranjo pripoved, ki dopolnjuje

vaš sprehod po mestu.

- **Dialog, ki ga poganja umetna inteligenca:** Predstavljajte si, da klepetate z Bloomovim botom o njegovem kosilu ali se ukvarjate s filozofskimi šalami s Stephenom Dedalusom, ki jih oblikujejo resnični dialogi iz romana.

Te tehnologije ne nadomeščajo festivala - **okrepijo ga** in se uskladijo z Joyceovim lastnim duhom inovacij. Cilj ni posodobiti Odiseja, ampak omogočiti novim generacijam, da izkusijo njegovo bogastvo na večplastne, participativne načine.

## Domov - Festival Bloomsday



*“Zgodovina je nočna mora, iz katere se poskušam prebuditi.”*

*— Stephen Dedalus, Ulikses*



# Študija primera 4



### Lokacija

Dublin, Irska

### Kategorija

Muzej literature

### Spletna stran

<https://moli.ie/>

### Družbena omrežja



## Uvod v MoLI in njegovo doživetje

**MoLI** - muzej literature za največje pripovedovalce zgodb na svetu, potopitvene razstave in dragocene zbirke, ki raziskujejo zgodbe najslavnejših irskih pisateljev, preteklih in sedanjih.

**Literatura:** V literarnem smislu slavi bogato literarno dediščino Irske. MoLI, poimenovan po junakinji Jamesa Joycea Molly Bloom, ponuja interaktivne razstave, literarne predstave in arhive, ki častijo največje irske pisatelje in sodobne glasove.

**Turizem:** MoLI je ključni igralec v irskem kulturnem turizmu, ki privablja obiskovalce, ki jih zanima literarna zgodovina, od Jamesa Joycea in W.B. Yeatsa do sodobnih irskih avtorjev.

**Splošna izkušnja:** Obiskovalci se lahko odpravijo na potovanje skozi slavno literarno zgodovino Irske, se sprehajajo po čudoviti zgodovinski arhitekturi in se sprostijo ob petju ptic v mirnih vrtovih in kavarni muzeja.

**3 nadstropja potopitvenih zaslonov:** MoLI se razprostira v treh nadstropjih, od katerih ima vsako svojo temo. Pritličje je tematsko urejeno in

vsebuje potopitvene zaslone, prvi glas in drugi navdih, ki vključuje prostor, kjer lahko obiskovalci ustvarjajo svoja dela.

**Kako deluje:** Rezervirajte enega od njihovih vodenih ogledov in naj vas njihovi strokovni vodniki popeljejo po svojih razstavah in osupljivih zgradbah. V muzeju je nekaj za vsakogar, vključno z družinam prijaznimi izkušnjami in najljubšo trgovino s spominki ljubitelja knjig.

**Nagrade:** Muzej je prejel priznanja za oblikovanje in arhitekturo, med drugim nagrado MUSE Design Award in nagrado Good Design Award Evropskega centra za arhitekturo, umetnost, oblikovanje in urbane študije.

**Vključenost obiskovalcev:** V prvih šestih mesecih je muzej pritegnil skoraj 40.000 obiskovalcev, kar kaže na veliko zanimanje javnosti.

**Medijska pokritost:** MoLI je bil predstavljen v uglednih publikacijah, kot sta Condé Nast Traveler in The Irish Times, s poudarkom na njegovi vlogi pri redefiniranju literarnih muzejev.

# Nov literarni muzej v Dublinu preoblikuje moč irske literature

**Moli, Muzej literature na Irskem, je najnovejša kulturna ustanova v Dublinu.**

*'Za muzej smo zasnovali in ustvarili več interaktivnih tablic, več zvočnih instalacij in obsežno razstavo generativnih medijev Riverrun of Language.'*

*'Spoznajte širino in globino irskega pisanja z uporabo digitalnih medijev in poglobljenega zvoka.'*

*'Za muzej smo izdelali več interaktivnih tablic in zvočnih instalacij. Vendar pa je „A Riverrun of Language“ daleč najbogatejša in najzanimivejša. Irska literatura se raziskuje s pomočjo posnetih branj, projekcij in usmerjenih zvočnih tokov, rezultat pa je interaktivna zasnova, ki spominja na tekočo reko jezika. Tako zvočne pokrajine in projekcije tekočega besedila se odzivajo na dejanja obiskovalcev, ki se začnejo, ko se približajo enemu od petih podstavkov. Vsak podstavek raziskuje drugo temo in oblikuje način, kako se reka besedila odziva. Tipografsko pokrajino smo ustvarili s posebej prilagojeno programsko opremo, ki je omogočala ustvarjanje proceduralnih animacij,*

*kar pomeni, da je bilo vse prilagojeno in prilagojeno na kraju samem.'*

*'Barve razvijajočega se besedila in zvoke za spremljajoče zvočne tokove smo pridobili neposredno na Irskem, da bi ustvarili celostno in povezano zasnovo. Zbirka citatov v grafični reki simulira tudi letne čase, tako z gibanjem besedil kot z njihovo barvo. Rezultat je nenehno razvijajoči se medij, ki zagotavlja pretočnost in kontrast preostalemu delu muzeja.'*

Poseben kraj, kamor se lahko vsi vrnejo po vseh teh navdihujočih doživetjih, je vrt za bralce, ki vključuje obsežno jagodičevje Killarney in jesen, na katerem je Joyce posnel svojo diplomsko fotografijo. Ta zelena površina se skozi zadnja vrata odpira v „skrivne“ vrtove Iveagh Gardens. Po obisku izstopite v skriti viktorijanski park, medtem ko poslušate zgodbe ali intervjuje na digitalni radijski postaji muzeja.

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

**'Za muzej smo izdelali več interaktivnih tablic in zvočnih instalacij. Vendar je A Riverrun of Language daleč najbolj obogatena in zanimiva.'**



# Opišite svojo pot do digitalnega potopitvenega turizma.

## Doživetje: A Riverrun of Language

Dublin, Unescovo mesto literature, že ima Dublinski muzej pisateljev, Staro knjižnico Trinity College v Dublinu in Center Jamesa Joycea.

Kustosi MoLI lahko izkoristijo 10 milijonov artefaktov iz zbirke Narodne knjižnice. Namesto da bi se lotili obsežne zgodovine na suh, kronološki način, jih **MoLI tematsko združuje, predvsem s potopitvenimi, vrtečimi se eksponati.**

Medtem ko se sprehajate skozi tri stavbe, v katerih se izmenjujejo tradicionalne razstave, si lahko ogledate artefakte, **instalacije, osredotočene na avtorja, in potopitvene avdiovizualne prikaze** („Dragi umazani Dublin“, na primer, popelje gledalce po mestu s pomočjo kiparstva, filma in modela Dublina v Joyceovem času).

**Muzej ne deluje kot arhiv, temveč kot razvijajoči se galerijski prostor, ki odraža človeško izkušnjo z literaturo na strani in zunaj nje.**

Če ste v muzej prišli predvsem zaradi majhne stalne zbirke artefaktov, ne boste razočarani. Direktor muzeja Simon O'Connor največje bogastvo muzeja MoLI, „kopijo 1“ romana Ulikses, označuje kot „sodobno knjigo iz Kellsa“ (irski iluminirani rokopis iz 9. stoletja).

MoLI pa najbolj blesti v svojih osupljivih prizadevanjih za izmenjavo različnih glasov iz preteklosti in sedanjosti, ki presegajo pisatelja Jamesa Joycea.

**Vrhunec doživetja "A Riverrun of Language" je avdiovizualna predstavitev z utrinki iz stare irske literature, ki bi bili sicer za turiste nedosegljivi.** Razstave o ženskah, kot sta avtorica Kate O'Brien, pa tudi pesnica ali dramatičarka Eva Gore-Booth, osvetlujejo manj znane literarne ume.

MoLI se prav tako trudi izpostaviti sodobne uspehe, vključno z razstavo o irskem mladinskem leposlovju. **Enako se ravna tudi urnik dogodkov, ki vključuje vrsto predavanj, družinske delavnice, glasbene nastope in celo BBC-jevo oddajo v živo** (muzej ima lasten oddajni studio na lokaciji).

Ljudje, ki stojijo za Muzejem literature na Irskem, vedo, da se v središču Dublina morda sprehajajo naslednji veliki pripovedovalci zgodb. Odstranjevanje prahu z Joyceovih artefaktov je le začetek širšega poslanstva, ki ga sestavlja vedno več sestavin, da bi jih sprejeli enega za drugim.

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



*Muzej ne deluje kot arhiv, temveč kot razvijajoči se galerijski prostor, ki odraža človeško izkušnjo z literaturo na listu papirja in izven.*



*‘Barve razvijajočega se besedila in zvoke za spremljajoče zvočne tokove smo pridobili neposredno na Irskem, da bi ustvarili celostno in povezano zasnovo. Zbirka citatov v grafični reki simulira tudi letne čase, tako z gibanjem besedil kot z njihovo barvo. Rezultat je nenehno razvijajoči se medij, ki zagotavlja pretočnost in kontrast preostalemu delu muzeja.’*

## Kateri so bili vaši ključni izzivi in rešitve?

### **Možen izziv: Povečanje vključenosti obiskovalcev s pomočjo potopitvene tehnologije**

Poglobiti sodelovanje obiskovalcev, tako da presežemo tradicionalne muzejske izkušnje. Ker se svetovni trendi usmerjajo v **interaktivni turizem, ki temelji na tehnologiji**, je muzej ugotovil, da **VR (virtualna resničnost)**, **AR (razširjena resničnost)** in **umetna inteligenca** lahko na nove načine oživijo irske literarne zgodbe.

Omejeno notranje strokovno znanje in izkušnje na področju potopitvene tehnologije. Obstaja potreba po skalabilnih

rešitvah, primernih za različna občinstva. Usklajevanje tehnoloških inovacij z ohranjanjem kulturne pristnosti.

### **Potencialne rešitve:**

**Delavnice in usposabljanja:** Osredotočene na uporabo VR/AR v kulturnih okoljih

**AI orodja:** Za prilagojene izkušnje obiskovalcev (npr. literarni vodniki, ki jih poganja umetna inteligenca).

**Najboljše prakse:** O trajnostni in ustvarjalni uporabi potopitvene tehnologije v literarnem turizmu.

## Kakšna so vaša doživetja na potopitvenih razstavah?

Od blizu si oglejte neprecenljive artefakte, kot je prvi izvod Uliksesa Jamesa Joycea, vstopite v očarljivi svet priljubljene otroške zgodbe Mary Murphy *What I Like Most* ali se potopite v kalejdoskopsko retrospektivo irske umetniške revije *Holy Show*.

### **De Profundis Oscarja Wilda**

Eno največjih ljubezenskih pisem, ki so jih kdaj napisali, *De Profundis* Oscarja Wildea, je bilo edino delo, ki ga je irski pisatelj dokončal v dveletnem zaporu. Zdaj, 125 let po Wildeovi smrti, muzej MoLI s ponosom

predstavlja novo filmsko instalacijo, ki ponovno odkriva to ganljivo in bogato večplastno besedilo. <https://moli.ie/exhibitions/oscar-wilde-de-profundis>

### **Holy Show**

*HOLY SHOW*, razpršen po štirih nadstropjih, predstavlja dela skoraj dveh ducatov umetnikov, ki delajo na področju kiparstva, fotografije, ilustracije, filma, video iger in seveda besedila. <https://moli.ie/exhibitions/holy-show>



## Potopitvena doživetja in razstave

Od blizu si oglejte neprecenljive artefakte, kot je prvi izvod Ulikseesa Jamesa Joycea, vstopite v očarljivi svet priljubljene otroške zgodbe Mary Murphy **What I Like Most** ali se potopite v kalejdoskopsko retrospektivo irske umetniške revije **Holy Show**.

### De Profundis Oscarja Wilda

Eno največjih ljubezenskih pisem, ki so jih kdaj napisali, De Profundis Oscarja Wildea, je bilo edino delo, ki ga je irski pisatelj dokončal v dveletnem zaporu. Zdaj, 125 let po Wildeovi smrti, muzej s ponosom **predstavlja novo filmsko instalacijo, ki ponovno odkriva to ganljivo in bogato večplastno besedilo.** <https://moli.ie/exhibitions/oscar-wilde-de-profundis>

### Holy Show

HOLY SHOW, razpršen po štirih nadstropjih, predstavlja dela skoraj dveh ducatov umetnikov, ki delajo na področju kiparstva, fotografije, ilustracije, filma, video iger in seveda besedila. <https://moli.ie/exhibitions/holy-show>

### What I Like Most

Vstopite v očarljivi svet priljubljene otroške zgodbe Mary Murphy **What I Like Most** z **interaktivno razstavo, ki otroke in odrasle popelje na zanimivo potovanje skozi čudovite ilustracije Zhu Cheng-Lianga.** <https://moli.ie/exhibitions/what-i-like-most>

### A City of Words

Dublinski muzej pisateljev je med letoma 1991 in 2020 zbral zbirko redkih predmetov, povezanih z mestnimi pisatelji, ki so zdaj stalno na ogled v muzeju MoLI. <https://moli.ie/exhibitions/a-city-of-words>

### Riverrun of Language

Doživite zvok irske literature od blizu v tej potopitveni instalaciji. **Interaktivna avdiovizualna instalacija, ki se odziva na gibanje obiskovalcev s tekočimi besedilnimi projekcijami in usmerjenim zvokom, raziskuje irsko pisanje skozi posneta branja in projekcije.** <https://moli.ie/exhibitions/riverrun-of-language> <https://www.squintopera.com/projects/museum-of-literature-ireland>

### Copy No. 1

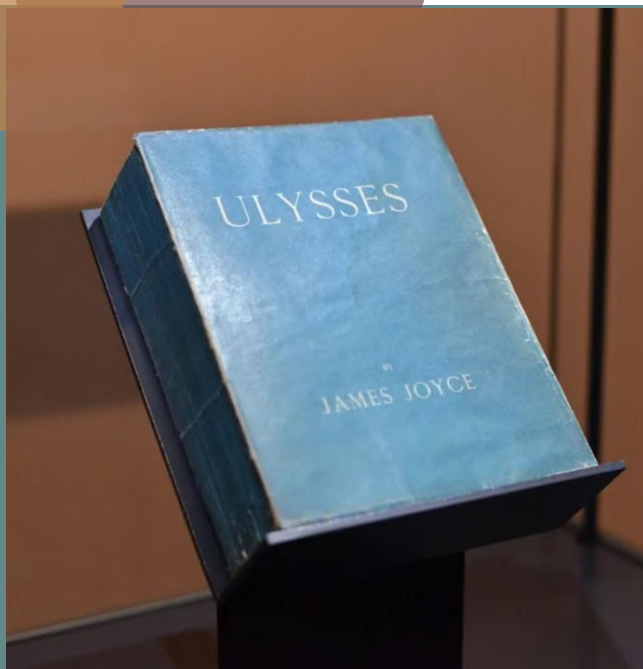
Od blizu si oglejte prvo kopijo Ulikseesa Jamesa Joycea. <https://moli.ie/exhibitions/copy-no-1>

### Dear, Dirty Dublin

Stoletja so pisatelje navdihovale znamenitosti, zvoki in vonji Dublina in nihče bolj kot James Joyce. Raziščite Joyceov Dublin z razstavo "Dear, Dirty Dublin". **Razstava, ki skozi kiparstvo, film in model mesta prikazuje Dublin Jamesa Joycea ter zagotavlja multisenzorično izkušnjo literarne pokrajine.** <https://moli.ie/visit> <https://www.cntraveler.com/story/the-new-museum-of-literature-ireland-dublin>

### Svobodna irska država in irska literatura

Leta 1922 je 26 od 32 irskih okrožij postalo neodvisna "irska svobodna država", po stoletjih boja proti britanski vladavini. Kakšno vlogo je imela literatura pri ustvarjanju in upiranju nacionalni identiteti, ko se je novi narod boril za obstoj? **Interaktivni tablični računalniki in avdio instalacije: Obiskovalci se lahko prek digitalnih medijev povežejo z različnimi temami in avtorji, kar izboljša izkušnjo pripovedovanja zgodb.** <https://moli.ie/visit>



**MoLI poudarja pripovedovanje zgodb z razširjeno resničnostjo (AR), interaktivnimi zasloni in zvočnimi izkušnjami, ki obiskovalcem ponujajo prilagojeno potovanje po irski literarni pokrajini.**

## Kako učinkovito promovirate in sporočate svoje izkušnje?

MoLI je znan po integraciji multimedije, interaktivnih instalacij in digitalnega pripovedovanja zgodb, da bi oživil irsko literarno zgodovino. Obiskovalci lahko izkusijo irske literarne velikane - kot so James Joyce, W.B. Yeats in sodobni pisatelji - z zvočnimi pokrajinami, projekcijami, zasloni na dotik in VR podobnimi okolji.

### **Povejte zgodbo o izkušnji**

Poudarite, kako potopitvena tehnologija (VR/AR/AI) spreminja tradicionalne obiske v interaktivne literarne dogodivščine. MoLI poudarja pripovedovanje zgodb z razširjeno resničnostjo, interaktivnimi zasloni in zvočnimi izkušnjami, ki obiskovalcem ponujajo prilagojeno potovanje po irski literarni pokrajini.

MoLI: "Sprehodite se po ulicah Joyceovega Dublina - ne da bi zapustili muzej!"

### **Zakaj je edinstven**

Skrbno izvaja in uporablja mešanico kulture +

tehnologije + trajnosti. To je eno najbolj edinstvenih literarnih potovanj VR/AR na Irskem. Pomembno je, da je dostopen vsem, tako na kraju samem kot virtualno.

### **Virtualni dostop**

MoLI razširja svojo potopitveno izkušnjo na spletu in ponuja virtualne ogleda, digitalne razstave in sodelovanja, ki poudarjajo njegovo zavezanost k združevanju kulture s tehnologijo.

### **Vizualno pripovedovanje zgodb**

Uporablja kratke videoposnetke, filme in napovednike, ki prikazujejo obiskovalce, ki uporabljajo slušalke za navidezno resničnost ali komunicirajo z zasloni AR.

### **Uporaba digitalnega zvoka**

"A Riverrun of Language": Ena od značilnih potopitvenih izkušenj je A Riverrun of Language, digitalna, avdiovizualna instalacija, ki slavi irski jezik in literaturo s tekočimi, dinamičnimi vizualnimi elementi in zvokom.



# Katere druge glavne uspehe in poudarke ste izvedli od začetka?

## Učenje v muzeju

*'Zagotavljamo varno, podporno in prijetno okolje, kjer lahko vsakdo odkrije svet literature in domišljije, tako osebno kot na spletu. V središču vizije muzeja je želja, da obiskovalce popeljejo na navdihujoče potovanje skozi irsko pisanje in jih spodbudijo, da raziščejo svoj ustvarjalni potencial.'*

*'Ponujamo številne dodatne vire za občinstvo vseh starosti. V muzeju in zunaj njega si lahko ogledate veliko zanimivega in zanimivega, od listov z informacijami o lovu zbirateljske kose in vodenih samostojnih ogledov do videoposnetkov na YouTubeu in podkastov..'*

## Sodelovanje z družinami

*'Radi delamo z ljudmi. Družine vsak dan vabimo, da sodelujejo v ustvarjalnih dejavnostih, ki jih navdihuje naša ljubezen do jezika – od otroških razstav, ustvarjalnih delavnic do našega čudovitega LitLaba.'*

## Sodelovanje s šolami

*'Šolske delavnice Shut Your Eyes and See, ki jih izvajamo v sodelovanju s skupino Maples Group, raziskujejo irsko književnost, preteklost in sedanost, in upajo, da bodo naslednjo generacijo navdihnile, da razvije svoj ustvarjalni potencial v kakršni koli obliki.'*

*Ne morete priti v muzej? Naše delavnice MoLI in the Classroom potekajo v šolah prek spleta v sodelovanju z družbo AerCap in vsako leto*

*dosežejo na tisoče šolarjev po vsem otoku.'*

## Trgovina s spominki

Trgovina Moli je zatočišče za ljubitelje knjig, saj ponuja čudovite izdelke irske obrti, ekskluzivna darila iz muzeja in seveda knjige.

Ljudje lahko nakupujejo prek spleta ali postanejo člani.

## Članstvo

Vsako članstvo neposredno podpira delavnice za šolarje, brezplačen dostop do muzejev, vznemirljive programe in razstave, pobude skupnosti, kot je središče za ukrajinske pisatelje, brezplačni digitalni arhiv in vzdrževanje dragocenih zgradb in vrtov.

- ✓ Neomejen brezplačen vstop skozi vse leto
- ✓ 10 % popust v kavarni Commons in trgovini MoLI
- ✓ Director's Book Club – brezplačen dostop za člane
- ✓ Ekskluzivni muzejski ogledi in dogodki za člane
- ✓ Vabila na odprtje razstav in posebne dogodke
- ✓ Dostop do zasebne knjižnice Dedalus
- ✓ 50 % popust na vodene ture
- ✓ Čudovit članski paket, članska izkaznica in pozdravno pismo.

[www.moli.ie](http://www.moli.ie)



**“Sprehodite se po ulicah Joyceovega Dublina - ne da bi zapustili muzej!”**



# VR soba pobega v knjižnici Immanuela Kanta

## Študija primera 5

### Lokacija

Klaipėda, Litva

### Kategorija

Soba pobega iz navidezne resničnosti

### Spletna stran

<https://biblioteka.lt/en>

### Družbena omrežja



© Klaipėda city municipality Immanuel Kant Public Library.

## VR soba pobega v knjižnici filozofa Immanuela Kanta

Immanuel Kant, osrednja osebnost razsvetljenstva, se je rodil v Königsbergu v Vzhodni Prusiji. Čeprav je svoje življenje preživel v Königsbergu, je bil Kant po prednikih povezan z Litvo. Njegov oče Johann Georg Kant je bil doma iz mesta Memel (današnja Klaipėda), družinsko ime Kant pa naj bi izviralo iz vasi Kantvainiai (nemško Kantwaggen) v okrožju Klaipėda.

V Klaipėdi Javna knjižnica Immanuela Kanta mestne občine Klaipėda časti filozofovo zapuščino. Knjižnica, ustanovljena leta 1920, se je razvila v sodoben kulturni in izobraževalni center, ki obsega 16 oddelkov in služi kot središče za sodelovanje v skupnosti.

Ob 300-letnici Kantovega rojstva leta 2024 je knjižnica začela izvajati projekt „Virtualna Klaipėda: zgodovina ne straši, ampak ustvarja!“ Ta pobuda vključuje sobo pobega v virtualni

resničnosti z naslovom „Po sledih zgodovine Kantovih prednikov“, ki udeležencem omogoča interaktivno raziskovanje filozofove dediščine. Projekt vključuje tudi vodene ogleda, poti kulturne dediščine in izobraževalno gradivo, s čimer želi Kantovo zapuščino narediti dostopno in zanimivo za različno občinstvo.



Immanuel Kant  
(1724-1804)



This resource is licensed under CC BY 4.0



Co-funded by  
the European Union

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



© Mestna občina Klaipėda Javna knjižnica Immanuela Kanta.

## Po stopinjah zgodovine Kantovih prednikov

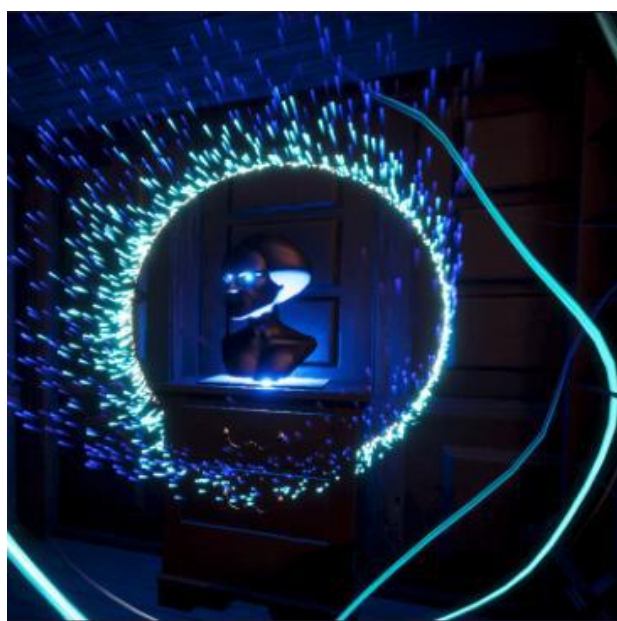
Za javno knjižnico I. Kanta mestne občine Klaipėda je bila ustvarjena interaktivna soba pobega VR, ki obiskovalcem predstavi zgodbo filozofa Immanuela Kanta in skrivnostne podrobnosti njegovega življenja.

*„Trenutni projekt prenosa Klaipėde in dediščine I. Kanta v virtualno resničnost je bil zasnovan z namenom pritegniti mlade k zanimanju za zgodovino.“*

Virtualno sobo pobega, ki je bila razvita v okviru projekta »Virtualna Klaipėda: Zgodovina ne straši, ampak ustvarja!«, so sami zasnovali udeleženci projekta »VR kreativna delavnica«, izvedlo pa ga je podjetje za razvoj VR/AR vsebin »Iron Cat«. Ponuja inovativen in privlačen način raziskovanja zgodovine in reševanja izzivov z virtualno obliko igre.

*“Temeljni razlog za izbiro prav te rešitve je bil cilj najti most med mladimi in kulturo. V današnjem svetu tako pogosto tehnologije postanejo najboljša rešitev, kako vključiti*

*mlado in vedno hitečo generacijo v večne vrednote filozofije.“* – Mestna občina Klaipėda Javna knjižnica Immanuela Kanta.



VR soba pobega – "Po stopinjah zgodovine Kantovih prednikov".



## Lokacija doživetja

Ta soba za pobeg v navidezni resničnosti, ki jo gosti mladinski oddelek Javne knjižnice mestne občine Klaipėda Immanuel Kant (Tilžės St. 9, Klaipėda), ponuja edinstveno priložnost za izzivanje veščin reševanja problemov.

Udeleženci so vabljeni, da se potopijo v neraziskani svet, kjer se bodo srečali z ugankami, ki spodbujajo k razmišljanju, navdihnjene s filozofijo in življenjem Immanuela Kanta, obogatene z zgodovinskimi dejstvi. Doživetje traja približno 15 do 30 minut.



Photo by My name is Yanick on Unsplash.

<https://biblioteka.lt/en>



# Grossmannov festival fantastičnega filma in vina

## Študija primera 6

### Lokacija

Ljutomer, Slovenija

### Kategorija

Festival fantastičnega filma

### Spletna stran

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

### Družbena omrežja



## Grossmannov festival fantastičnega filma in vina

### Opišite, zakaj je festival študija primera UPLIFT?

Grossmannov festival odlično uteleša združitev kulture, tehnologije in edinstvenih turističnih doživetij!

#### Ohranjanje filmske dediščine na nov, interaktiven način

Festival že leta slavi fantastično in žanrsko kinematografijo, hkrati pa uporablja **potopitvene tehnologije**, ki obiskovalcem omogočajo, da ne le gledajo, ampak resnično doživljajo filmsko umetnost v povsem novi dimenziji.

#### Inovativni pristopi k turizmu

Grossmannov festival z UPLIFT-om postaja

laboratorij za preizkušanje najnovejših turističnih modelov, ki raziskujejo, kako potopitvene tehnologije vplivajo na vključevanje obiskovalcev. Virtualni vodniki, razstave AR in interaktivne filmske delavnice dvignejo festival v novo digitalno dimenzijo.

Grossmannov festival kot študija primera v projektu UPLIFT dokazuje, da lahko tehnologija izboljša kulturno dediščino, zaradi česar je dostopnejša in interaktivnejša za občinstvo po vsem svetu!



This resource is licensed under CC BY 4.0



Co-funded by  
the European Union

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

## Od kod je prišla ideja in kakšno podporo ste dobili?

»Grossmannov festival« je nastal kot poklon pionirju slovenskega filma dr. Karolu Grossmannu, ki je leta 1905 na Ljutomerju posnel prvi slovenski film *Odhod od maše*. Festival je bil zasnovan z željo po ohranjanju filmske kulture v manjšem lokalnem okolju, predvsem žanrskem filmu, ki v očeh odločevalcev pogosto velja za manjvredno kategorijo, in po promociji Ljutomera kot kraja bogate kulturne dediščine. Z vsebino žanrskih filmov se je festival ločil od drugih festivalov v regiji, najbližji festival te vrste je v Trstu v Italiji.

**Ljubezen do žanra, domači kraj in navdušenje ekipe so ključni razlogi, zakaj**

**festival kljub številnim izzivom vztraja že 20 let.**

Festival poteka izključno v Ljutomeru, ki se je v zadnjih dvajsetih letih uveljavil kot nekakšna prestolnica žanrskega filma v Sloveniji. V preteklosti so nekatere dejavnosti poskušali razširiti tudi na Ormož, mesto južno od Ljutomera, vendar se je izkazalo, da širitev zaradi dodatnih stroškov in razdrobljenosti programa ni smiselna. Festival poteka na 4 prizoriščih v Ljutomeru: glavni trg, kjer je bil posnet eden prvih filmov, je glavno prizorišče, mestna kino dvorana prikazuje sodobne žanrske filme, dve manjši prizorišči pa kratke filme in glasbene dokumentarce.

Glavni vir financiranja so javni razpisi Ministrstva za kulturo in Slovenskega filmskega centra, vendar so sredstva vsako leto omejena in običajno nižja od tistih, ki jih prejmejo večji festivali v večjih mestih, kot je Ljubljana. Razmejitev med pozivi k "velikim" in "majhnim" festivalom je prav tako nejasna.

Organizatorji poudarjajo, da je velik del proračuna že porabljen za osnovne tehnične pogoje in postavitve prizorišč. Del sredstev dobijo tudi z vstopnicami. Leta 2025

bo uvedena enotna vstopnica za vsa festivalska prizorišča.



*Bolj ko so mrtvi, bolje je. V bistvu mi dajejo drugačen navdih, ko pridejo do določenih idej, vendar je tema še vedno Joker. Temu se poskušam izogniti in improvizirati.*



*Z razstavami, koncerti, umetniškimi delavnicami, delavnicami prleške kuhinje, čarovniško procesijo in zombi parado, performansi, filmskim kvizom, subkulturno tržnico in drugimi dogodki se noben drug filmski festival v Sloveniji ne more primerjati.*

## Kateri so bili ključni izzivi in rešitve?

V preteklosti so nekatere dejavnosti poskušali razširiti tudi na Ormož, mesto južno od Ljutomera, vendar se je izkazalo, da širitev zaradi dodatnih stroškov in razdrobljenosti programa ni smiselna. Zato je festival ostal v Ljutomeru.

### **Ravnovesje med tradicijo in inovacijami**

Kot festival z močnimi koreninami v kinematografski dediščini je bila ključnega pomena integracija potopitvenih tehnologij, ne da bi pri tem ogrozila svojo osnovno identiteto. Nekateri tradicionalni udeleženci so se obotavljali glede premika k digitalnim in interaktivnim izkušnjam.

Rešitev: Festival je sprejel hibridni pristop, ohranil klasične filmske projekcije in razprave, hkrati pa predstavil razstave razširjene

resničnosti (AR), virtualne filmske retrospektive in interaktivne formate pripovedovanja zgodb, ki so dopolnjevali njegovo zapuščino.

### **Omejitve stroškov in virov**

Napredne potopitvene tehnologije, kot so VR nastavitve in vsebine, ki jih poganja umetna inteligenca, so zahtevale veliko sredstev, kar je predstavljalo izziv za kulturno usmerjen festival.

Rešitev: S projektom UPLIFT je Grossmannov festival zagotovil strateška partnerstva s tehnološkimi podjetji in kulturnimi organizacijami, kar je omogočilo skupne vire, sponzorstva in možnosti financiranja za vključevanje potopitvenih izkušenj.

## Kako učinkovito promovirate in sporočate svoje izkušnje?

Za promocijo in obveščanje o edinstveni izkušnji Festivala fantastičnega filma in vina je potrebna strateška kombinacija pripovedovanja zgodb, vključevanja in ciljnega nagovarjanja.

### **Očarljiva vsebina in vizualna podoba**

Visokokakovostne fotografije, videoposnetki in posnetki iz zakulisja oživijo festival, prikazujejo vzdušje, filmske projekcije, degustacije vin in posebne goste.

### **Družbeni mediji in digitalni marketing**

Platforme, kot so Instagram, Facebook in Twitter, omogočajo sodelovanje v realnem

času, skupno rabo vsebine, ki jo ustvarijo uporabniki, in neposredno interakcijo z udeleženci in filmskimi navdušenci.

### **Potopitvena doživetja in dogodki**

Zaradi edinstvenih kombinacij filma in vina, interaktivnih razprav in tematskih predstavitev je festival obvezen dogodek, ki navdihuje promocijo od ust do ust.

### **Sodelovanje v skupnosti in partnerstva**

Sodelovanje z lokalnimi vinarji, podjetji in kulturnimi ustanovami krepi vezi s skupnostjo in privablja raznoliko občinstvo.

# Kateri so glavni uspehi in poudarki, odkar ste začeli?

Grossmannov festival fantastičnega filma in vina v Ljutomeru je v preteklih letih dosegel izjemen uspeh in se uveljavil kot edinstven dogodek, ki združuje žanrski film, kulturo in izvrstno vinsko tradicijo.

## Mednarodno priznanje

Festival je postal eden najpomembnejših evropskih dogodkov za ljubitelje žanrskega filma, ki gosti priznane režiserje, igralce in strokovnjake iz industrije, hkrati pa ustvarja močne povezave s svetovnimi filmskimi festivali.

## Združitev filma in vina

S pripravo posebnega izbora vin in sodelovanjem z lokalnimi vinarji festival ustvarja značilno doživetje, ki slavi tako kinematografsko umetnost kot bogato vinarsko dediščino regije.

## Ekskluzivne projekcije in posebni gostje

Festival je pozdravil legendarne filmske ustvarjalce in občinstvu ponudil poglobljen vpogled v svet kinematografije, vključno z mojstrskimi tečaji in retrospektivami kulturnih klasik.



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



*Nič ni bolj kul kot spoznavanje novih ljudi, ki v prihodnjih letih in desetletjih postanejo prijatelji, zavezniki in sozarotniki.*





# Muzej slovenskih filmskih igralcev

## Študija primera 7



### Lokacija

Divača, Slovenija

### Kategorija

Filmski muzej

### Spletna stran

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

### Družbena omrežja



## Muzej slovenskih filmskih igralcev

### Filmsko potovanje skozi čas: Muzej slovenskih filmskih igralcev v Divači

V šarmantni Škrateljnovi domačiji, izjemnem kraškem arhitekturnem biseru in etnološkem spomeniku, se nahaja pravi zaklad slovenske filmske zgodovine - Muzej slovenskih filmskih igralcev v Divači. Kot prvi in edini filmski muzej v Sloveniji z digitalnimi vsebinami priča o bogati filmski zapuščini države.

Po osamosvojitvi Slovenije so filmski navdušenci leta 1996 ustanovili Slovensko kinoteko. Ko so raziskovali zgodovino slovenskega filma, so naleteli na Ito Rino, rojeno Ido Kravanja v Divači vasi. Bila je filmska zvezda v začetku 20. stoletja, v času nemega filma, ko je bila Evropa v filmskem ustvarjanju prav tako pomembna kot Hollywood. Igrala je v filmih, kot so Erotikon, Ker te ljubim, Tonka z vislic in številnih drugih. Leta 1931 se je poročila in opustila igralsko kariero. Pozneje je sprejela le peščico igralskih vlog.

### Razvoj muzeja

Leta 1997 se je Občina Divača v sodelovanju z Zavodom za varstvo kulturne dediščine lotila obnove Škrateljeve domačije. Istega leta je Silvan Furlan, prvi direktor Slovenske kinoteke, v zgornjem nadstropju zasnoval spominsko sobo, posvečeno Ito Rini.

V letu 2002 je profesor arhitekture Vojteh Ravnikar povabil svoje študente, naj izdelajo načrt obnove preostalih domačijskih stavb. S sredstvi Ministrstva za kulturo in Norveškega finančnega sredstva je bila leta 2010 zaključena gradnja novih stavb, vrhunec pa je bila julija 2011 slavnostna otvoritev Muzeja slovenskih filmskih igralcev.



This resource is licensed under CC BY 4.0



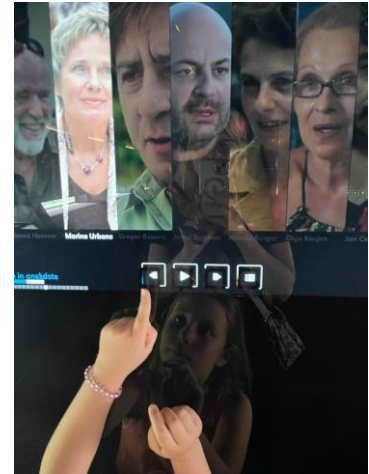
Co-funded by the European Union

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

# Opišite pot do digitalnega potopitvenega turizma.

## Sprejemanje digitalnih inovacij

Film je tehnološka umetniška oblika in z vzponom digitalne tehnologije je bilo povsem naravno, da je Slovenska kinoteka sprejela digitalni napredek in zagotovila, da so muzejske vsebine ostale sodobne, potopitvene in dostopne prihodnjim generacijam.



## Obisk muzeja

Muzej obiskovalcu omogoča globok vpogled v nastajanje filma. V prvi stavbi, kjer je recepcija, so tri sobe v zgornji trgovini posvečene življenju Ite Rine. Obiskovalci si lahko ogledajo predmete in fotografije iz življenja igralk.

Dvorišče je namenjeno filmskim večerom na prostem in drugim velikim dogodkom. Stari skedenj je postal sodobna stavba z velikim platnom s projekcijami slovenskih filmov. Na dveh velikih stenah so slike uglednih slovenskih filmskih igralcev. Obstajajo tudi predmeti, vendar je proces snemanja filma razložen na interaktivnem zaslonu.

Poleg tega je interaktivna miza, ki obiskovalcu omogoča, da se potopi v podrobnosti slovenskih

filmov.

V zgornjem nadstropju so zasloni na dotik s slušalkami, na katerih lahko obiskovalci poslušajo intervjuje z različnimi filmskimi delavci, ki pojasnjujejo svoje naloge in pogled igralcev na različne faze nastajanja filma.

V zadnjem delu muzeja so na ogled predmeti iz znanih filmov.

Obisk muzeja si lahko popestrite z izzivom križanke: poiskati morate odgovore na vprašanja in jih sestaviti v križanko. Če rešijo križanko, na koncu prejmejo naziv filmskega detektiva. Igra je namenjena družinam z otroki, ki že znajo brati.





## Kateri so bili ključni izzivi in rešitve?

### Izzivi pri uvajanju in uporabi digitalnih vsebin v muzeju

V Muzeju slovenskih filmskih igralcev so bili največji izzivi, povezani z digitalizacijo programa, na začetku, saj tehnologija takrat ni bila tako razvita kot danes. Interaktivna tabela ni delovala gladko, prav tako ni bilo mogoče dodati nove vsebine.

Težave so bile tudi s projektorjem. Tabela je bila nazadnje posodobljena pred dvema letoma. Zdaj so uredili, da lahko tudi v Ljubljani dodajajo nove vsebine. Te se prenesejo v muzej in se s pritiskom na gumb aktualizirajo v muzejski pisarni. Ker že več let niso mogli aktualizirati vsebin, se je do zdaj nabralo veliko gradiva, ki ga je treba vnesti, kar je velik časovni vložek in bo trajalo nekaj časa, da bo stanje na interaktivni mizi usklajeno s sedanjim.

Težava je tudi zastarelost strojne opreme, npr. žarnica v projektorju sčasoma ne deluje več, vendar je nakup nove žarnice primerljiv z nakupom novejšega projektorja. Potrebno je posodobiti opremo, kupiti novo, kar je povezano s stroški.

### Potencialne rešitve:

**Delavnice in usposabljanja:** Osredotočene na uporabo VR/AR.

**AI orodja:** Za prilagojene izkušnje obiskovalcev





Peter Ostermayer je ponudil Iti Rini testno snemanje.

## Kako učinkovito promovirate in sporočate svoje izkušnje?

V Muzeju slovenskih filmskih igralcev v Divači sta učinkovita promocija in komunikacija ključnega pomena za to, da slovenska bogata filmska zgodovina doseže angažirano občinstvo. Osredotočajo se predvsem na slovenske turiste, ki poznajo filme in igralce, ki so predstavljeni v muzeju.

**Muzej je namenjen predvsem slovenskim turistom, ki poznajo filme in igralce, ki so predstavljeni v muzeju.**

### **Kraj, kjer film oživi**

Muzej vsako leto obišče okoli 2.500 obiskovalcev, vključno s šolskimi skupinami, organiziranimi ogledi in posameznimi navdušenci, ki želijo od blizu spoznati slovensko filmsko zapuščino.

### **Filmski večeri na prostem**

Ob posebnih priložnostih in dogodkih muzej obiščejo delegacije iz tujine. Vsako poletje muzej organizira filmske večere na prostem.

Muzej se oglašuje predvsem na družbenih omrežjih. Slovenska kinoteka ima omejena sredstva za oglaševanje tega muzeja, saj vključuje številna druga področja v raziskavah in izobraževanju.

### **Pametna promocija v digitalni dobi**

Glavno promocijsko orodje muzeja so družbeni mediji, kjer občinstvo pritegnejo z vsebino v zakulisju, filmskimi zanimivostmi in vrhunci dogodkov. Medtem ko ima Slovenska kinoteka ključno vlogo pri ohranjanju in promociji slovenske filmske kulture, so njeni viri za oglaševanje muzeja še vedno omejeni zaradi raznolikih odgovornosti pri restavriranju in arhiviranju filmov, festivalih, razstavah in založništvu – vključno z ikonično revijo Ekran za ljubitelje filma.

### **Selektivna uporaba potopitvenih izkušenj**

Medtem ko v muzeju občasno uvajajo potopitvene vsebine na začasnih razstavah, skrbno uravnotežijo naložbe in trajanje razstave, da zagotovijo trajnost in smiselno sodelovanje.

### **Privlačno pripovedovanje zgodb**

Uporabljajo prepričljive tehnike pripovedovanja zgodb, da pokažejo to, kar delajo. Z video vsebinami, podcasti, razstavami in članki izpostavljajo njihovo potovanje, uspehe in prispevke k pokrajini filmske dediščine.

# Katere druge glavne uspehe in poudarke ste izvedli od začetka?

## Krepitev vloge ključne kulturne ustanove

Muzej slovenskih filmskih igralcev v Divači je uspešno okrepil svojo vlogo ključne kulturne ustanove, ki ohranja in slavi slovensko kinematografsko dediščino.

## Inovativne razstave in interaktivne vsebine

Uvedli so nove, dinamične razstavne formate, ki vključujejo sodobno tehnologijo, zaradi česar je izkušnja obiskovalcev bolj poglobljena in privlačna. Digitalno pripovedovanje zgodb in interaktivni elementi so občinstvu omogočili, da na nov in vznemirljiv način razišče zapuščino slovenskih filmskih igralcev.

## Razširjeni izobraževalni in skupnostni programi

Razvili so delavnice in izobraževalne programe, prilagojene različnim občinstvom, od študentov in mladih ustvarjalcev do raziskovalcev in kinematografskih navdušencev. Ti programi so okrepili njihovo povezavo z lokalno in mednarodno skupnostjo.

## Trajnostni in vključujoči razvoj

Pri upravljanju muzejev so sprejeli trajnostne pristope in zagotovili, da so njihove dejavnosti usklajene s standardi okoljske in družbene odgovornosti. Poleg tega so se osredotočili na to, da bi njihovi prostori in viri postali dostopnejši različnim skupinam obiskovalcev.

Ti dosežki odražajo njihovo zavezanost k bogatenju kulturne krajine in zagotavljanju trajne zapuščine slovenske filmske zgodovine v mednarodnem kontekstu.

## Načrti za prihodnost

Muzej je vložil novo vlogo za obnovo dela muzeja, posvečenega Iti Rini, ki je del prvotnega muzeja in ni bil obnovljen od leta 1997. Če bo projekt odobren, načrtujejo tudi digitalne vsebine, na katerih si bodo ljudje lahko ogledali dele filmov, v katerih igra Ita Rina.



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



Filmsko potovanje skozi čas:  
Muzej slovenskih filmskih  
igralcev v Divači



### Lokacija

Litva

### Kategorija

Izkušnja navidezne resničnosti

### Spletna stran

[www.angelutakais.lt](http://www.angelutakais.lt)

### Družbena omrežja



PASAULIŲ  
SUTVĒRIMAS

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

## M. K. Čiurlionis – najbolj priznan umetnik in skladatelj v Litvi

Mikalojus Konstantinas Čiurlionis je ključna osebnost pri oblikovanju litovske nacionalne kulture. Njegovo delo je ujelo upanje in ideale naroda v preporodu, hkrati pa odraža glavna umetniška gibanja, ki so oblikovala Evropo na prelomu 20. stoletja.

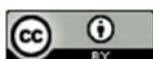
Njegova ustvarjalna zapuščina obsega več kot 200 glasbenih del in približno 300 slik.

Poleg prispevkov k glasbi in vizualni umetnosti je bil Čiurlionis tudi pisatelj. Skozi skoraj desetletje umetniške dejavnosti se je nenehno ukvarjal s pisanjem, čeprav je pisal v poljščini in v življenju nikoli ni objavil svojih besedil. Danes je njegova literarna dela skrbno rekonstruiral, prevedel in razkril eden najpomembnejših Čiurlionisovih raziskovalcev – muzikolog in umetnostni zgodovinar profesor Vytautas Landsbergis.

"Do nedavnega je bil Čiurlionis kot pisatelj javnosti v veliki meri neznan in premalo raziskan v kontekstu litovske literature. V svojem pisanju Čiurlionis razmišlja vizualno in strukturira svoje delo kot glasbo. Literarne strani, ki jih je pustil za seboj, komentirajo in bistveno bogatijo portret slikarja-skladatelja. Če bi Čiurlionis pisal v litovščini ali celo objavil prevode svojih del, bi se njegovo ime že dolgo uveljavilo v zgodovini litovske književnosti in bi zavzemalo posebno in edinstveno mesto. Tretji Čiurlionis živi – in si zasluži živeti," meni Vytautas Landsbergis.



Mikalojus Konstantinas  
Čiurlionis (1875-1911)



This resource is licensed  
under CC BY 4.0



Co-funded by  
the European Union

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



## Virtualno potovanje skozi dela M. K. Čiurlionisa: "Trail of Angels" (Pot angelov) (2018)

"Pot angelov" je 25-minutni potopitveni VR film, ki ga je režirala Kristina Buožytė in produciral Vitalijus Žukas. Doživetje vabi gledalce k raziskovanju skrivnostnega sveta posmrtnega življenja, ki ga navdihujejo Čiurlionisove slike in glasba.

### Umetniški pristop

VR film vključuje 60 Čiurlionisovih slik, vključno z "Serenity", "Angels", "The Altar", "The Angel", "News" in "The Sun". Okolje se odziva na gledalčev pogled, oživlja elemente

slik in omogoča interaktivno izkušnjo.

### Priznanje

"Trail of Angels" je bil premierno prikazan na beneškem bienalu Cinema VR leta 2018 in leta 2019 prejel prestižno nagrado Lumen za umetnost in tehnologijo v Združenem kraljestvu. Leta 2020 je v Litvi prejel tudi nagrado Silver Crane za profesionalno mojstrstvo. Izkušnja je bila nominirana tudi za "Raindance" – največji neodvisni filmski festival v Združenem kraljestvu (2018).



### POVZETEK

*Angely Takais je meditativna animacija virtualne resničnosti, ki gledalca popelje v skrivnostni posmrtni svet, navdihnjen s slikami in glasbo Mikalojusa Konstantinasa Čiurlionisa. Z vizualno očarljivimi prehodi iz dneva v noč so gledalci povabljeni k opazovanju in interakciji z okolico. Gledalec, ki potovanje začne kot človek, postopoma odkrije, da je angel, ki razmišlja o stanju življenja, smrti in enotnosti z vesoljem. Okolje se odziva na gledalčev pogled in ga vleče globlje v vizualno bistvo Čiurlionisovih izvirnih umetniških del.*



## "Creation of the Worlds" (Ustvarjanje svetov) (2025) – nova potopitvena zgodba za 150. obletnico rojstva Čiurlionisa

"Creation of the Worlds", ki sta ga ustvarila Kristina Buožytė in Vitalijus Žukas ob Čiurlionisovi 150-letnici, ponuja novo potopitveno zgodbo o rojstvu vesolja, vzponu in padcu življenja ter njegovem ponovnem rojstvu, ki se zaključi z znamenito Čiurlionisovo sliko „Zgodba o kraljih“. Simbolično nas opominja, da smo sami ustvarjalci in skrbniki svojih svetov.

Z uporabo naprednih slušalk za navidezno resničnost se gledalci preselijo v umetnikovo domišljjsko vesolje, ki se odvija kot sanjska pravljica. Najsodobnejša tehnologija zagotavlja nov način doživljanja in interpretacije umetnosti ter povezuje generacije s skupnim odkrivanjem in navdihom.

Interaktivna VR izkušnja temelji na več kot 60 slikah M. K. Čiurlionisa - od splošno priznanih del, kot je Zgodba o kraljih, do manj znanih del, ki so simbolno in čustveno bogata. Gledalci lahko raziskujejo Čiurlionisove slikarske cikle, med katerimi so *The Creation of the World*, *The City*, *The Flood*, *Fantasies*, *The Serpent's Sonata*, in triptih *Fairy Tale*.

Čiurlionis je vedno govoril o tem, kaj se skriva pod površjem videza. S filmom *Creation of the Worlds* smo želeli ljudem pomagati začutiti to lepoto. Tudi tistim, ki ne znajo meditirati ali imajo malo izkušenj z umetnostjo, lahko to naše delo pomaga, da se ustavijo, globoko prisluhnejo in se spomnijo, da je življenje čudež.

–V. Žukas, direktor







*To je poklon predhodniku multimedijskih umetnikov in enemu od pionirjev abstraktne umetnosti v Evropi - najslavnejšemu litvanskemu ustvarjalcu Mikaloju Konstantinu Čiurlionisu. Prestopal je meje disciplin, da bi ustvaril popolno stvaritev z lastno kozmogonijo.*

*-Kristina Buožytė, direktorica*

## Kje lahko doživite to izkušnjo?

**“Trail of Angels” in “Creation of the Worlds” lahko doživite v Immersive Art Centru v Vilni. Center se nahaja v središču mesta, na ulici A. Vienuolio 4, in je sodobno prizorišče, namenjeno potopitvenim izkušnjam navidezne resničnosti.**

### Razlogi za obisk

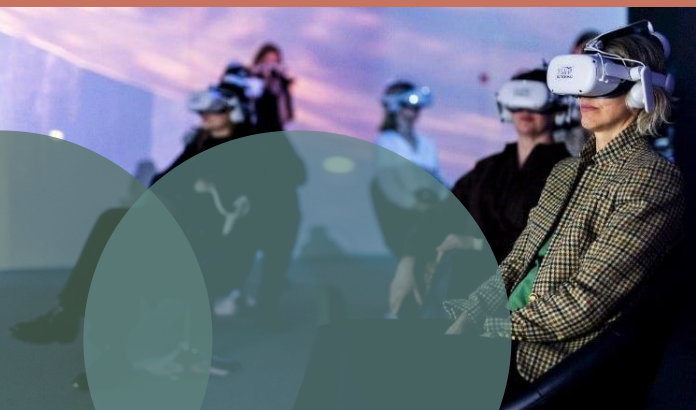
- Edinstveno multisenzorično okolje
- Izjemna doživetja virtualne resničnosti
- Sodoben način raziskovanja umetnosti in spoznavanja najbolj znanega litovskega umetnika
- Potopitvene 300-stopinjske projekcije

- Izjemna izobraževalna izkušnja za vse starosti, ne glede na jezik

### Kako poteka?

Obiskovalci prejmejo posebne slušalke za navidezno resničnost, ki jih popeljejo v 3D okolje z glasbo, zvokom in animiranimi podobami, navdihnjenimi s Čiurlionisovo umetnostjo. Pred projekcijo ekipa predstavi umetnika in izkušnjo (v litovščini ali angleščini, odvisno od občinstva). Projekcija pod kotom 300° potopi obiskovalce v čarobni vizualni uvod. Po predstavi lahko gostje ustvarijo portret umetne inteligence v Čiurlionisovem slogu in raziskujejo trgovino s spominki za umetniške izdelke.

[www.angelutakais.lt](http://www.angelutakais.lt)



*Prvo skupno delo K. Buožytė in V. Žukasa, „Trail of Angels“, vabi gledalce v miren, metafizičen potop v svetove Čiurlionisove umetnosti. Njuno novo doživetje, „Creation of the Worlds“, gledalca popelje na potovanje, na katerem odkrivanje in notranja rast postaneta osrednja.*



## 1238: Bitka za Islandijo

# Študija primera 9

### Lokacija

Sauðárkrókur, Islandija

### Kategorija

Literarna in zgodovinska razstava

### Spletna stran

<https://1238.is/>

### Družbena omrežja



Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

## 1238: Bitka za Islandijo

### O čem govorijo islandske sage?

Islandske sage so bile napisane v srednjeveški Islandiji, večinoma v 13. in 14. stoletju, in sicer v islandskem jeziku. Večinoma so jih napisali neznani pisci, čeprav so nekatere sage pripisane znanim zgodovinskim učenjakom, kot je Snorri Sturluson (1179-1241). Kljub obdobju, v katerem so bile napisane, pa prizorišče večine od njih zajema obdobje naselitve Islandije, ki je trajalo od približno leta 900 do 11. stoletja. Zato so sage pripoved o zgodovinskih dogodkih, ki so se zgodili več stoletij prej.

Ohranilo se je približno 40 družinskih sag. Te sage pripovedujejo o tem, kako in kdo je naselil otok. V njih so zgodbe o družinski zgodovini, genealogiji, zavezništvi in sporih med klani in posamezniki. Islandske sage so edinstven vpogled v življenje v predkrščanski Skandinaviji.

To, kar jih dela tako prepričljive in zaradi česar jih beremo še danes, je njihovo pogosto dramatično in prepričljivo pripovedovanje o krvnem maščevanju, ljubezenskih trikotnikih, napovedih in starodavnih obredih.

V letu 1238: Na razstavi Bitka za Islandijo so dogodki iz ene od sag, Sturlunga, predstavljeni na inovativen in potopitven način, da bi gostom približali zgodovinske dogodke.

Sturlunga je bila napisana v 13. stoletju, tako kot večina drugih sag. Gre za sodobno pripoved o dogodkih na Islandiji v 12. in 13. stoletju, po čemer se razlikuje od številnih drugih sag. Tako kot pri drugih sagah je tudi pri tej veliko avtorjev, najbolj znan pa je Sturla Þórðarson (1214-1284), ki je tudi eden od glavnih junakov.



This resource is licensed under CC BY 4.0



Co-funded by the European Union

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

## Potopitveno pripovedovanje dogodkov v Sturlungi

Gostje, ki pridejo na razstavo 1238: Bitka za Islandijo, se lahko udeležijo bitke pri Örlygsstaðirju. Bitka je eden najpomembnejših dogodkov v srednjeveški državljanski vojni, ki je konec 12. in v začetku 13. stoletja divjala na Islandiji. Bitka je opisana v sagi Sturlunga, pripoved pa je povzeta po poglavjih, ki jih je napisal Sturla Þórðarson, ki se je v bitki boril za družino Sturlunga.

Razstava se nahaja v mestu Sauðárkrúkur na severu Islandije, v fjordu, imenovanem Skagafjörður, vendar je bitka potekala 35 km stran pri kmetiji Örlygsstaðir leta 1238. Razstava uporablja tako tradicionalne kot netradicionalne načine širjenja informacij o zgodovinskih dogodkih v Sturlungi. Z izkušnjo VR na razstavi lahko gostje sodelujejo v sami bitki:

**“Pomembno je, da se izvaja dejavnost. Ljudi silimo, da mečejo kopja in kamenje, tako da ljudje nekaj doživijo. Pomembno je, da imajo ljudje občutek, da sodelujejo.”**

## Zakaj ustvariti VR izkušnjo zgodovinske bitke?

Turisti imajo pogosto seznam krajev, ki jih želijo obiskati in za katere lahko rečejo, da so jih obiskali. Obiskujejo kraje, kjer so se zgodili pomembni zgodovinski dogodki. Ljudje se sprehajajo po prostoru in si predstavljajo preteklost, kako je bila morda videti in kako so se dogodki odvijali.

**“Predstavljamo si, da so prišli od tu, nato pa je prišel ta, ki je zgorel”.**

VR lahko ljudem še bolj približa pretekle dogodke, saj ponuja vpogled v njihovo dogajanje, obiskovalcem pa omogoča, da sodelujejo in se vključijo v pripoved. Da zgodovino občutijo na lastnem telesu.

Izkušnje VR so lahko tudi spodbuda za nadaljnjo razpravo o zgodovini in tem, kar so obiskovalci pravkar doživeli.

**“Izkušnja VR vzbuja številna čustva. Vidimo, da se ljudje včasih čustveno povežejo. Naši gostje pogosto potrebujejo poznejšo obdelavo in želijo z nami razpravljati o tem, kaj so doživeli in storili”.**

Kako bi se počutili, če bi morali to storiti [v bitki]?



K ustvarjanju VR pristopamo celostno in poudarjamo, da moramo biti zvesti zgodbi in da je v tehnologiji ne smemo izgubiti izpred oči. VR mora biti pristen, potopljev, interaktiven, dostopen in nenazadnje zabaven.

- Freyja Rut Emilsdóttir, generalni direktor 1238: Bitka za Islandijo (x)

## Kateri so bili ključni izzivi in rešitve?

Pri ustvarjanju VR izkušnje je treba sprejeti veliko odločitev. Ne samo, kakšno zgodbo je treba povedati, ampak kako jo povedati, saj bo to vplivalo na izkušnje obiskovalcev.

Pri projektu 1238 je bilo pomembno, da so bili ljudje med uporabo slušalk za navidezno resničnost mobilni in da so se lahko s telesom premikali skozi zgodbo. Pomembno je tudi to, da tehnologija „bere“, v kakšni višini igralec igra, tako da se obzorje premika skupaj z igralcem, ne glede na to, ali stoji, se sklanja ali sedi.

Za 1238 je bilo pomembno tudi, da je okolje v VR izkušnji pravilno.

Bitka Örlygsstaða je potekala v Skagafjörðurju, zato so razvijalci želeli, da je pogled na fjord, gore in okolico natančen. Prav tako so želeli, da bi bile stvari, kot so trava in drevesa, pristne za Islandijo v 13. stoletju, ne pa da se uporabijo standardna digitalna okolja iz podatkovne zbirke.

“Vse to smo naredili, ker nam je bilo pomembno. Da je bil islandski in pristen za 13. stoletje. Da to ni bila kakšna uvožena hiša ali borovci, za katere smo vedeli, da so jih na Islandijo pripeljali v poznejših stoletjih. Pomembno nam je bilo, da je bila tako pristna, kot je lahko pristna računalniška igra.”

Pomembno je tudi, da izkušnja VR ni predolga. Na razstavi 1238 VR izkušnja traja 12 minut in vključuje tudi vodenje.

“Ni veliko ljudi, ki bi želeli ali imeli čas ostati v naglavnem kompletu VR 20 ali 40 minut. To bi tudi pomenilo, da ne bi mogli sprejeti večjih skupin in da bi bil pretok ljudi skozi celotno razstavo moten.”



# Potopitvene tehnologije ponujajo muzejem in razstavam nove načine za vključevanje obiskovalcev

Potopitvene tehnologije so lahko odličen dodatek za muzeje. Ne nadomeščajo tradicionalnih razstav, ki imajo na ogled besedila ali artefakte.

Uporaba VR, AR ali MR resničnosti pa muzejem ponuja nov način, kako pritegniti obiskovalce in povedati želeno zgodbo z novim medijem, ki spodbuja igro in radovednost.

Pripovedovanje zgodb je še vedno najpomembnejši vidik muzejske izkušnje, ne

glede na uporabljeni medij. Bistvo tega, kar želite sporočiti obiskovalcem, se ne sme izgubiti v tehnologijah ali medijih, ki jih uporabljate.

Potopitvene tehnologije omogočajo izobraževanje, interaktivnost in igranje hkrati. Zlasti pri pripovedovanju zgodb, ki se dogajajo v preteklosti in v okoljih, ki si jih ljudje morda težko predstavljajo.

## Nasveti in namigi za kreiranje potopitvenih doživetij

Ustvarjanje izkušenj s potopitvenimi tehnologijami ni nujno težko ali predrago. Bolje je začeti z majhnimi koraki in jih nato razširiti.

Ustvarjanje potopitvene izkušnje se lahko začne kot dodana vrednost k že obstoječi razstavi ali dejavnosti. V nekaterih primerih je bolje začeti z enimi ali dvema slušalkami za navidezno resničnost ali pametnimi tablicami za resničnost AR kot poskusno izvedbo.

Ljudje se tudi vse bolj privajajo na uporabo teh tehnologij, zato je prag za potencialne uporabnike vse nižji. V potopitvenih tehnologijah tako lahko uživa širši krog starostnih skupin, ne samo mladi.

Potopitvene tehnologije so vse bolj razširjene, možnosti, ki jih ponujajo, pa so skoraj neskončne. Vendar je pomembno, da imate jasno vizijo zgodbe, ki jo želite povedati, in izkušenj, ki naj bi jih obiskovalci odnesli.

<https://1238.is/>



Gre za drznost, da poskusite in zaupate sebi, da boste to ugotovili.



# Búðaslóð (Booth trail)

## Študija primera 10

### Lokacija

Narodni park Þingvellir, Islandija

### Kategorija

Sprehajalna pot

### Spletna stran

<https://experience.thingvellir.is>

### Družbena omrežja



Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

# Búðaslóð (Booth trail)

## Zgodovina narodnega parka Þingvellir

Þingvellir je eden najbolj zgodovinsko pomembnih krajev na Islandiji, ki se nahaja na jugu Islandije, približno 50 km od glavnega mesta Reykjavík.

V Þingvellirju je bil leta 930 ustanovljen Alþingi, islandski parlament, ki je bil do leta 1798 letno zbirališče parlamenta. Zaradi tega je Alþingi eden najstarejših parlamentov na svetu. Alþingi je potekal vsako poletje približno dva tedna v islandskem obdobju Commonwealtha, v tem času pa je bil "središče družbenega življenja".

Poleg tega je Islandija 17. junija 1944 v Þingvellirju razglasila neodvisnost od Danske.

Þingvellir slovi tudi po svoji naravi z bogato geološko zgodovino in biosistemom. Območje Þingvellir je del območja razpok, ki poteka skozi Islandijo, saj otok leži na tektonski meji, ki ločuje Evropo in Severno Ameriko. V Þingvellirju si lahko obiskovalci ogledajo dokaze, kako se tektonske plošče oddaljujejo druga od druge, zaradi česar nastajajo razpoke in prelomi v zemeljski skorji.

Narodni park Þingvellir je bil ustanovljen leta 1928 in je bil julija 2004 vpisan na Unescov seznam svetovne dediščine.



This resource is licensed under CC BY 4.0



Co-funded by the European Union

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

## Pingvellir kot sodišče

V času islandske skupnosti (930-1262) je bil Lögberg (Lawrock) v Pingvellirju glavni sedež državnega parlamenta Alþingi. Tja je lahko prišel vsakdo in povedal svoje mnenje ali izpostavil kakršno koli vprašanje. Na njem so se vrstili pomembni govori, širile novice in objavljale odločitve Zakonskega sveta.

Zakoni so bili na Islandiji prvi zapisani pozimi v letih 1117-1118. To je bilo storjeno po tem, ko se je Islandija leta 1000 spreobrnila v krščanstvo,

da bi se izognila pravnim sporom.

Zakoni Commonwealtha so bili zapisani v Grágásu, ki se je ohranil v rokopisih, napisanih ob koncu obdobja.

Ko je Islandija leta 1262 prešla pod oblast norveškega kralja, je bila vzpostavljena nova pravna struktura. Jónsbók je bil leta 1281 potrjen kot islandska pravna knjiga in je bil v naslednjih stoletjih podlaga za pravne postopke na Islandiji.

## Dogodki v Pingvellirju, opisani v islandskih sagah

Ker je bil Pingvellir pomembno zbirališče in največji družabni dogodek v obdobju islandske skupnosti (Commonwealth), so se med Alþingijevo skupščino zgodili številni pomembni dogodki v islandskih sagah.

Ljudje so prišli v Alþingi, da bi rešili spore ali zahtevali odškodnino za zaznane krivice. Tam so ljudje lahko predstavili svoj primer in dobili sodbo sodišč. Vendar pa se ljudje niso vedno strinjali s sodbami, mir pa je bil kratkotrajen.

V eni najbolj znanih in najdaljših islandskih sag, Sagi o Njálsu, ki se deloma dogaja v kraju

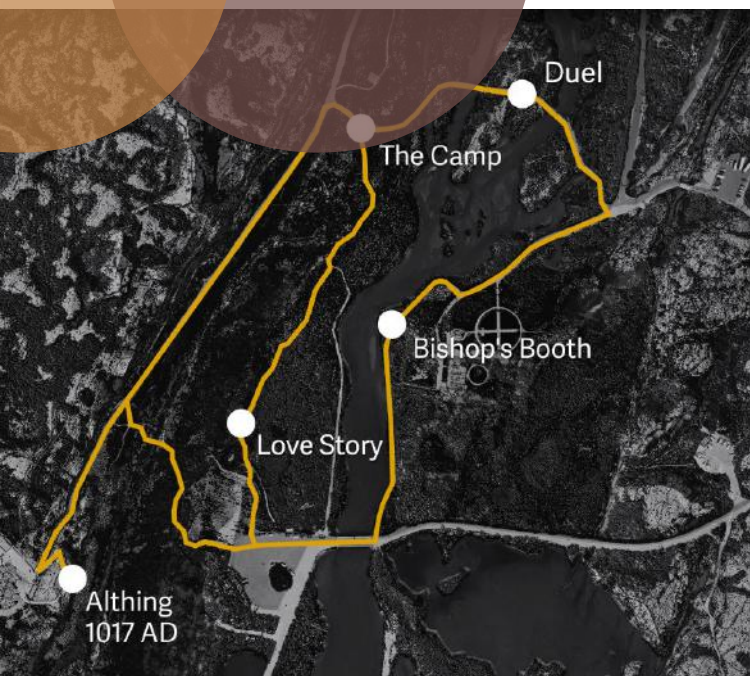
Alþingi, kjer junaki skušajo rešiti svoje spore - v različnem obsegu.

Glavna junaka Njálsove sage sta dobra prijatelja Njáll Þorgeirsson, ugleden pravnik, in Gunnar Hámundarson, poglavar. Gunnarjeva žena je bila Hallgerður langbrók, lepa in trmasta ženska, ki sproži spor, ki ima hude posledice za njenega moža in njegovega prijatelja. Zgodba se v veliki meri vrti okoli obrambe lastne in družinske časti za vsako ceno.

**Dogodki iz zgodbe so v resničnosti AR prikazani v Pingvellirju na sprehajalni poti Búðaslóð.**



‘Tisti, ki jih umorimo z usti, pogosto živijo najdlje’  
- Njáls saga



Spoznajte skrito preteklost Þingvellirja prek mobilne naprave

## Búðaslóð – doživite preteklost skozi AR

Zgodovina Narodnega parka Þingvellir je v veliki meri skrita v pokrajini. Medtem ko naj bi se v obdobju Commonwealtha v dveh tednih, ko je Alþingi zasedal vsak junij, zbralo do 4000 ljudi, v pokrajini ni veliko vidnih dokazov o tem času.

Narodni park Þingvellir je zato pripravil sprehajalno pot, imenovano Búðaslóð ali Booth trail, da bi si obiskovalci lahko predstavljali, kako so bila ta mesta videti okoli leta 1000. S skeniranjem QR-kod vzdolž sprehajalne poti obiskovalci dobijo vpogled v

taborišča, ki so bila postavljena za Alþinge na vrhuncu obdobja skupne države.



**Na sprehajalni poti Búðaslóð je na voljo pet različnih postajališč z oznakami z dodatnimi informacijami o kraju in kodo QR za dostop do AR doživetja. Postajališča pripovedujejo tudi o nekaterih dogodkih iz Sage o Njalu, ki so se zgodili v Alþingi.**

**Althing 1017 AD:** Daje pregled mesta Alþingi in pripoveduje, kako se je Gunnar odpeljal v Alþingi, da bi se soočil s svojimi nasprotniki.

**Tabor:** Prikazuje Gunnarjevo stojnico in kje je Höskuldur prišel, da bi mu dal svoj denar.

**Dvoboj:** Mesto, kjer so se dvoboji bojevali pri Alþingiju, čeprav so bili prepovedani po letu 1000.

**Škofova kabina:** Med zbiranjem v Alþingi so "ljudje postavljali začasne bivalne prostore, imenovane kabine, narejene iz trave in balvanov, nad katerimi je bilo postavljeno leseno ogrodje, prekrito z različnimi materiali".

**Ljubezenska zgodba:** Gunnar in Hallgerður sta se zaljubila in poročila ob reki Öxará, kar je na splošno veljalo za zelo tragičen zakon.



# Búðaslóð – doživite preteklost skozi AR

Ker so bile stojnice, ki so bile postavljene za Alþing v Þingvellirju, začasne in izdelane iz naravnih materialov, ni veliko vidnih ali fizičnih ostankov dolge in bogate zgodovine kraja.

Z uporabo tehnologije AR narodni park Þingvellir svojim obiskovalcem ponuja priložnost, da bolje razumejo skoraj 900-letno zgodovino Alþinga v Þingvellirju. Poleg tega poudarja, kako so se dogodki v eni najbolj znanih islandskih sage odvijali v Þingvellirju.



Ostanki Snorrabúð (Snorrijeva stojnica) v Þingvellirju.  
Vir slike: Narodni park Þingvellir.

## Sprehodi z razširjeno resničnostjo ponujajo številne priložnosti

Razširjena resničnost vam omogoča ustvarjanje privlačnih in vizualnih ogledov.

AR sprehodi lahko ponudijo nov način doživetja okolice in podajo dodatne podrobnosti o dogodkih ali ljudeh, ki sicer niso vidni iz dneva v dan.

To lahko vključuje zgodovinske dogodke ali izmišljene nastavitve, zgodbe ali like, ki oživijo v resničnem svetu. Te sprehajalne poti je mogoče opraviti z različnimi mobilnimi napravami ali očali AR.



Ljubezenska zgodba Booth Trail: Gunnar in Hallgerður.  
Vir slike: Narodni park Þingvellir.

<https://experience.thingvellir.is>



Sprehodi AR lahko prinesejo nove dimenzije v resnične svetovne nastavitve.





## Lokacija

Odense

## Kategorija

Literarni in kulturni festival

## Spletna stran

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

## Družbena omrežja



# Festivali H. C. Andersena

## Ponovno poustvarjanje pravljic z umetnostjo, kulturo in potopitvenimi doživetji

Festival Hansa Christiana Andersena poteka vsako leto avgusta v Odenseju na Danskem - rojstnem kraju priljubljenega pravljicarja Hansa Christiana Andersena - in je teden dni trajajoče praznovanje kulture, ustvarjalnosti in pripovedovanja zgodb. Od začetka leta 2013 je festival postal pomemben kulturni dogodek na Danskem, saj ponuja več kot 500 dejavnosti za ljudi vseh starosti na področju gledališča, glasbe, literature, umetnosti, performansa in digitalnih inovacij.

Na festivalu, ki se odvija na očarljivih tlakovanih ulicah in polkrožnih hišah Andersenovega rojstnega mesta, oživijo njegove brezčasne pravljice z živahnim in raznolikim programom. Odense se spremeni v živo pravljичno knjigo z uličnimi nastopajočimi, paradami, koncerti, svetlobnimi predstavami, razstavami in potopitvenim gledališčem. Številne dogodke so navdihnile Andersenove pravljice, ki

obeležujejo teme domišljije, preobrazbe in človeških čustev, ki še vedno odmevajo med generacijami.

Andersen se je rodil leta 1805 in odraščal v skromnih razmerah. Kljub zgodnjim težavam z revščino in omejeni formalni izobrazbi ga je strast do umetnosti pripeljala v København, kjer je začel pisateljsko in gledališko kariero. Njegove pravljice - med njimi Mala morska deklica, Grdi raček, Cesarjeva nova oblačila in Snežna kraljica - so bile prevedene v več kot 150 jezikov in so vtakane v svetovno kulturno domišljijo.

Festival časti Andersenovo zapuščino, obenem pa njegove zgodbe na novo interpretira s sodobnimi umetniškimi oblikami in tehnologijami ter občinstvu ponuja nove načine doživljanja njegovega očarljivega sveta.

## Živo pravljčno mesto: moč kulturnega pripovedovanja zgodb

Festival Hansa Christiana Andersena je zgled edinstvene moči kulturnih festivalov, ki pripovedujejo zgodbe, ki povezujejo skupnosti v času in prostoru. Čeprav festival temelji na lokalni dediščini mesta Odense, ima tudi mednarodni značaj - sprejema izvajalce in obiskovalce z vsega sveta ter spodbuja medkulturni dialog s skupnimi pripovedmi.

Festivali pripovedovanja kulturnih zgodb, kot je ta, služijo kot javne platforme za raziskovanje identitete, vrednot in domišljije. Spodbujajo občutek pripadnosti in

hkrati spodbujajo igrivo radovednost. Z oživljanjem Andersenovih fantastičnih svetov na mestnih javnih površinah festival krepi identiteto Odenseja kot kulturnega središča in prestolnice pripovedovanja zgodb.

Drugi pomembni literarni in folklorni festivali so mednarodni knjižni festival v Edinburgu na Škotskem, festival Hay v Walesu in mednarodni festival pripovedovanja zgodb v Iranu. Vsak na svoj način dokazuje moč pripovedovanja zgodb, ki temelji na kraju samem in spodbuja dialog in občudovanje.

## Potopitvena umetnost in interpretacija na podlagi svetlobe

Ena od najbolj presenetljivih značilnosti Festivala Hansa Christiana Andersena je njegova zavezanost obsežnim vizualnim in potopitvenim doživetjem. V zadnjih letih je festival uvedel spektakularne svetlobne instalacije, digitalne projekcije in elemente razširjene resničnosti (AR), da bi Andersenove zgodbe na novo predstavili občinstvu 21. stoletja.

Instalacija „Zgodbe na nebu“ je na primer projicirala animirane prizore iz Andersenovih pravljic na fasade stavb in mestne prostore ter tako

spremenila mesto v platno svetlobe in senc. Medtem so interaktivni gledališki dogodki obiskovalce postavili v zgodbe, kot sta „The Tinderbox“ ali „The Shadow“, kjer so izbire vplivale na to, kako se bo zgodba odvijala, in tako zabrisale mejo med občinstvom in igralcem.

S temi inovativnimi metodami festival ne le prikazuje Andersenovo delo, temveč udeležence vabi k aktivnemu soustvarjanju izkušnje pripovedovanja, zaradi česar klasične pravljice delujejo sveže, osebno in čustveno odmevno.



“Potovati pomeni živeti”

-Hans Christian Andersen



“Kjer besede odpovedo,  
spregovori glasba.”

- Hans Christian  
Andersen

## Festival veččutnih srečanj

Podobno kot Andersenova pisava, v kateri se prepletajo vizualni opisi, ritem in simbolika, tudi festival vključuje več čutov, da bi poglobil čustveno povezanost in sodelovanje. Glasba, kostumografija, kiparstvo in kulinarika so vtakani v program, nastopajoči se oblačijo v pravljlična oblačila, ulični glasbeniki pa z glasbo iz nordijske folklore razveseljujejo množice.

Delavnice in pop-up dogodki ponujajo

praktične dejavnosti na področju lutkarstva, pripovedovanja zgodb, digitalne umetnosti in glasbenega ustvarjanja - zlasti za mlade. To veččutno sodelovanje odraža idejo, da si zgodbe najbolje zapomnimo, če jih čutimo, slišimo, vidimo in uprizarjamo.

Te izkustvene plasti širijo vlogo občinstva iz pasivnega opazovalca v aktivnega udeleženca, kar povečuje izobraževalno vrednost festivala in njegovo čustveno odmevnost.

## Digitalni obrat: razširjena zapaščina

Festival vse bolj raziskuje vlogo digitalnih tehnologij pri širjenju Andersenove zapaščine. V sodelovanju z lokalnimi univerzami, umetniki in tehnološkimi podjetji je v zadnjih izvedbah eksperimentalno z aplikacijami za pripovedovanje zgodb, ki jih poganja umetna inteligenca, pravljličnimi potmi, ki se aktivirajo s QR, in instalacijami VR, ki obiskovalce postavijo v čarobna okolja, navdihnjena z Andersenovimi pravljicami.

Prototipna izkušnja VR z naslovom „Skozi oči slavčka“ je na primer uporabnikom omogočila

raziskovanje vrtov kitajske cesarske palače s perspektive slavčka, s čimer je klasična zgodba zaživela v poetični in interaktivni obliki.

Te inovacije odražajo širši evropski trend vključevanja potopitvene tehnologije v programe kulturne dediščine - kot je razvidno iz festivalov, kot sta Venice Immersive ali Laval Virtual v Franciji. So tudi odziv na vse večje povpraševanje po participativnih in digitalnih kulturnih izkušnjah med mlajšim občinstvom.

## Zapuščina skupnosti in sodelovanja

Festival Hansa Christiana Andersena uspeva na podlagi tesnega sodelovanja med kulturnimi ustanovami, lokalnimi oblastmi, izobraževalnimi ustanovami in ustvarjalnimi panogami. Festival organizira Fundacija Hansa Christiana Andersena v sodelovanju z mestom Odense, uporablja pa široko mrežo partnerjev - od gledališč, muzejev in šol do digitalnih oblikovalcev, podjetij in turističnih ponudnikov.

Ta sodelovalni ekosistem omogoča, da festival ne deluje le kot praznovanje Andersenove zapuščine, temveč tudi kot katalizator državljskega ponosa, oblikovanja kraja in trajnostnega kulturnega razvoja. Z vključevanjem prostovoljcev,

uveljavljajočih se umetnikov in različnih skupnosti po vsej Danski festival spodbuja duh vključenosti in skupnega lastništva.

Programi, kot so dejavnosti pomoči šolam, delavnice soustvarjanja za mlade in priložnosti za strokovno izpopolnjevanje kulturnih delavcev, zagotavljajo, da učinek festivala daleč presega avgustovski časovni okvir. Ta dolgoročna prizadevanja pomagajo pri vključevanju kulturnega pripovedovanja zgodb v vsakdanje življenje mesta Odense, hkrati pa ponujajo prenosljive izkušnje za druga evropska mesta, ki želijo okrepiti odnos med dediščino, izobraževanjem in skupnostjo.

## Čarobne prihodnosti: Kaj sledi?

Festival Hansa Christiana Andersena še naprej premika meje literarnega in kulturnega festivala. Z združevanjem klasičnega pripovedovanja zgodb z novimi tehnologijami, senzoričnimi instalacijami in medsektorskimi partnerstvi ponuja model, kako v digitalni dobi dediščino narediti relevantno, vključujočo in privlačno.

V prihodnosti se bodo morda v prihodnjih ponovitvah pojavile pravljice, prilagojene umetni inteligenci, interaktivni hologrami ali hibridni dogodki, ki bodo Odense prek neposrednega prenosa ali virtualne resničnosti povezali z Andersenovimi oboževalci po vsem svetu. Duh inovativnosti, domišljije in čustvene resnice, ki je spodbujal Andersenovo pisanje, ostaja živ na mestnih ulicah, odrih in digitalnih zaslonih.

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



“Življenje samo po sebi je najlepša pravljica.”

– Hans Christian Andersen



# Festival Aarhus Festuge

## Študija primera 12



### Lokacija

Aarhus, Danska

### Kategorija

Kulturno-umetniški festival

### Spletna stran

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

### Družbena omrežja



Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

## Festival Aarhus Festuge

### Spreminjanje mesta v živo platno za umetnost, tehnologijo in pripovedovanje zgodb

Festival Aarhus Festuge je eden najbolj ambicioznih in dinamičnih kulturnih dogodkov v Severni Evropi, ki vsako leto poteka v drugem največjem danskem mestu. Festival, ki se je začel leta 1965, je prerasel v desetdnevno praznovanje, ki Aarhus spremeni v utripajoče prizorišče umetnosti, na katerem se zvrsti več kot 1000 dogodkov na različnih prizoriščih, od koncertnih dvoran in uličic do streh in rek.

V nasprotju z običajnejšimi festivali, ki se osredotočajo na en sam medij ali prizorišče, festival namenoma briše meje. V njegovem programu se prepletajo glasba, gledališče, vizualna umetnost, tehnologija, arhitektura, hrana, ples, znanost, izobraževanje in urbano oblikovanje. Vsako leto je izbrana nova tema - pogosto konceptualne ali filozofske narave -, ki oblikuje program in usmerja partnerstva za

sodelovanje med javnim, zasebnim in kulturnim sektorjem.

Tema leta 2024 „In Common“ (Skupaj) je obravnavala ideje o pripadnosti, identiteti in skupnih digitalnih in fizičnih prostorih, ki jih naseljujemo. Umetniška dela v javnih parkih, galerijah, avtobusnih postajališčih in stavbah so prebivalce in obiskovalce vabila, naj se vprašajo: Kaj si delimo? Kako se povezujemo? Katere zgodbe so zapisane na površinah našega mesta?

Festival Aarhus Festuge je s svojim globoko participativnim etosom in nenehno razvijajočo se uporabo potopitvene tehnologije prepričljiv model, kako lahko sodobni festivali združujejo kulturno dediščino, državljansko domišljijo in najsodobnejše medije.

## Od mestnih ulic do digitalnih sanj: festival čutov

Značilnost festivala Aarhus Festuge je uporaba mestne krajine kot umetniškega medija. Ulice postanejo odri, mostovi gostijo plesne predstave, izložbe trgovin postanejo projekcijska platna, parki pa zasvetijo z interaktivnimi instalacijami. Rezultat je festival, ki ne le zaseda Aarhus, ampak ga tudi na novo predstavlja.

Leta 2017 je festival združil moči z lokalnimi in mednarodnimi umetniki in predstavil „The Garden“ (Vrt), obsežno razstavo na prostem, na kateri so se prepletale botanične instalacije s prekrivnimi vsebinami AR in glasovno vodenimi sprehodi. Obiskovalci so na cvetličnih gredah in uličnih vogalih skenirali kode QR ter tako odklenili digitalne pesmi in

arhivske slike mesta, kakršno je bilo pred 100 leti. Ta hibridna izkušnja je združevala naravo, zgodovino in tehnologijo ter na novo opredelila, kako se občinstvo giblje po mestnem prostoru.

Še en izjemen primer programa 2022 je bil „DRØMMELAND“ (Dreamland), nočni avdiovizualni performans, ki je z droni, obsežnimi holografskimi projekcijami in zvokom v živo raziskoval danske mite in sanje. Predstava, ki je potekala v pristanišču Aarhus, je povabila obiskovalce, da plavajo v kajakih ali ležijo na pomolih, medtem ko se po vodi pretakajo spektralne figure in plešejo na nebu.

## Umetnost, tehnologija in demokracija: skandinavski eksperiment

Festival Aarhus Festuge temelji na danski tradiciji soustvarjanja. Namesto da bi vsak element oblikovali od zgoraj navzdol, festival deluje kot platforma za ustanove, lokalne skupine, podjetja in posameznike, ki eksperimentirajo z idejami na skupno temo. Ta decentralizirani model spodbuja lokalno lastništvo in spodbuja medsektorsko sodelovanje.

Rezultat je festival, ki je kljub svojemu obsegu intimen. Lokalna šola lahko sodeluje z laboratorijem za robotiko pri ustvarjanju kinetičnih skulptur. Skupnost beguncev lahko

sodeluje z glasbeniki, da bi pripovedovali svoje migracijske zgodbe z nastopi, podprtimi s tehnologijo AR. Znanstveniki in kuharji lahko skupaj ustvarijo „nevrogastronomsko“ večerjo z uporabo potopitvenega zvoka in oblikovanja vonjav.

Ta model spominja na druge eksperimentalne mestne festivale, kot sta Fête des Lumières v Lyonu ali berlinski Transmediale, vendar z edinstvenim nordijskim pridihom: zavezanostjo k dostopnosti, demokratični udeležbi in javnemu dialogu.



“Ne gradimo odrov.  
Mesto spremenimo v en  
sam oder.”

— Aarhus Festuge  
Programski direktor  
festivala



“Vloga tehnologije ni narediti vtis, ampak izraziti.”

— Aarhus Festuge  
Ustvarjalni partner, 2022

## Osvetljena domišljija: potopitveni mediji v jedru

Potopitvene tehnologije na festivalu Aarhus Festuge niso stranska atrakcija, temveč so vtakane v tkivo festivalskega pripovedovanja zgodb. Projekt 2023 „HoloLens Tales“ je obiskovalce festivala povabil, da si nadenejo očala AR in se sprehodijo po zgodovinski Latinski četrti. Na svoji poti so naleteli na holografske vodnike, ki so pripovedovali izmišljene in zgodovinske zgodbe ter tako povezali preteklost in sedanjost.

Podobno je projekt „Aural Atlas“, ki ga je leta 2021 izvedel Sonic College iz Hadersleva, ustvaril zvočni sloj po vsem mestu, do

katerega je bilo mogoče dostopati prek pametnega telefona. Uporabniki so se lahko sprehajali po Aarhusu in ob tem poslušali na novo oblikovane zvočne pokrajine: srčni utrip kipa, šepetanje jelše ali sanje klopi na trgu.

Ta potopitvena doživetja odražajo naraščajoči mednarodni trend festivalov - od razstav XR na South by Southwest do Venice Immersive in IDFA DocLab -, kjer se meje med filmom, literaturo, spektaklom in tehnologijo brišejo. Digitalno postaja poetično. Znano postane nenavadno. Gledalec postane udeleženec.

## Zgodba, ki se nikoli ne konča: Povezovanje človeka in hibrida

V času, ko digitalna utrujenost grozi, da bo občinstvo odtujeno, festival Aarhus Festuge pokaže, kako lahko tehnologija poglobi - in ne razvedeni - človeško izkušnjo. Poudarek festivala na čutnem pripovedovanju zgodb, interaktivnosti in čustvenem odmevu zagotavlja, da digitalna orodja krepijo pomen, ne pa ga preobremenjujejo.

„Festival Lab“, inkubatorski program za mlade ustvarjalce, raziskuje prav to napetost. Leta 2024 je skupina študentov razvila „SYNK“, generator poezije z umetno inteligenco, ki vsako uro napiše nove verze na podlagi podatkov o vremenu v mestu, prometu pešcev in ravni hrupa. Ti verzi so bili projicirani na stavbe, kjer so mimoidoči lahko

v realnem času brali „razpoloženje“ mesta.

V okviru pobude „Shared Spaces“ so prebivalci s pomočjo navidezne resničnosti na novo zasnovali neuporabljena območja mesta. Njihove vizije - od virtualnih skateparkov do plavajočih knjižnic - so bile kartirane in razstavljene v AR, kar je spodbudilo javno razpravo o urbanem razvoju in kulturnem prostoru.

Takšni projekti utelešajo temeljni etos festivala Aarhus Festuge: prepričanje, da mesta niso zgrajena le iz opeke in jekla, temveč tudi iz zgodb - in da je lahko vsakdo pripovedovalec zgodb.



## Čarobne prihodnosti: Kaj sledi?

Medtem ko se meje med resničnim in virtualnim še naprej brišejo, ostaja festival Aarhus Festuge svetilnik kulturnih inovacij. Prihodnji načrti vključujejo odprtokodno platformo za soustvarjanje digitalnih umetniških del, dramaturški projekt umetne inteligence z gledališčem Aarhus in pilotni projekt „Immersive Neighbourhoods“, v okviru katerega bo vsaka mestna četrt gostila lastno praznovanje s podporo XR.

Organizatorji načrtujejo tudi širitev dosega

festivala izven Danske s hibridnimi dogodki in virtualnimi mesti dvojčki, ki bodo ljudem iz vse Evrope in širše omogočili, da doživijo festival prek živega prenosa, portalov AR in soustvarjanja v realnem času.

Z nadaljnjim dajanjem prednosti sodelovanju, eksperimentiranju in čustvenemu odmevu festival ponuja mogočno vizijo za prihodnost kulturnih festivalov, kjer skupnost, ustvarjalnost in tehnologija hodijo z roko v roki.

## Potopitvena kulturna in urbana prihodnost: model za Evropo

Festival Aarhus Festuge je odličen primer, kako se lahko literarno, umetniško in državljansko pripovedovanje zgodb razvija v digitalni dobi. Njegov potopitveni, interdisciplinarni pristop navdihuje nove načine razmišljanja o tem, kaj je lahko kultura in za koga je namenjena.

S spreminjanjem vsakdanjega mestnega prostora v mesta čudes in povezav festival širi dostop do umetnosti in si na novo predstavlja, kako lahko mesta služijo kot dinamične kulturne platforme. To je v skladu

s širšimi evropskimi ambicijami glede pametnih mest, digitalne vključenosti in zelenega urbanizma, ki kažejo, kako je lahko kultura povezovalno tkivo med inovacijami in socialno kohezijo.

Ker si mesta po Evropi prizadevajo pritegniti različne skupnosti, sprejeti nove medije in pripovedovati lokalne zgodbe na svetovnih prizoriščih, Aarhus ponuja živ laboratorij možnosti. Njegova zapuščina ni le v umetniških delih, ki jih predstavlja, ampak tudi v kolektivni domišljiji, ki jo podžiga.

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

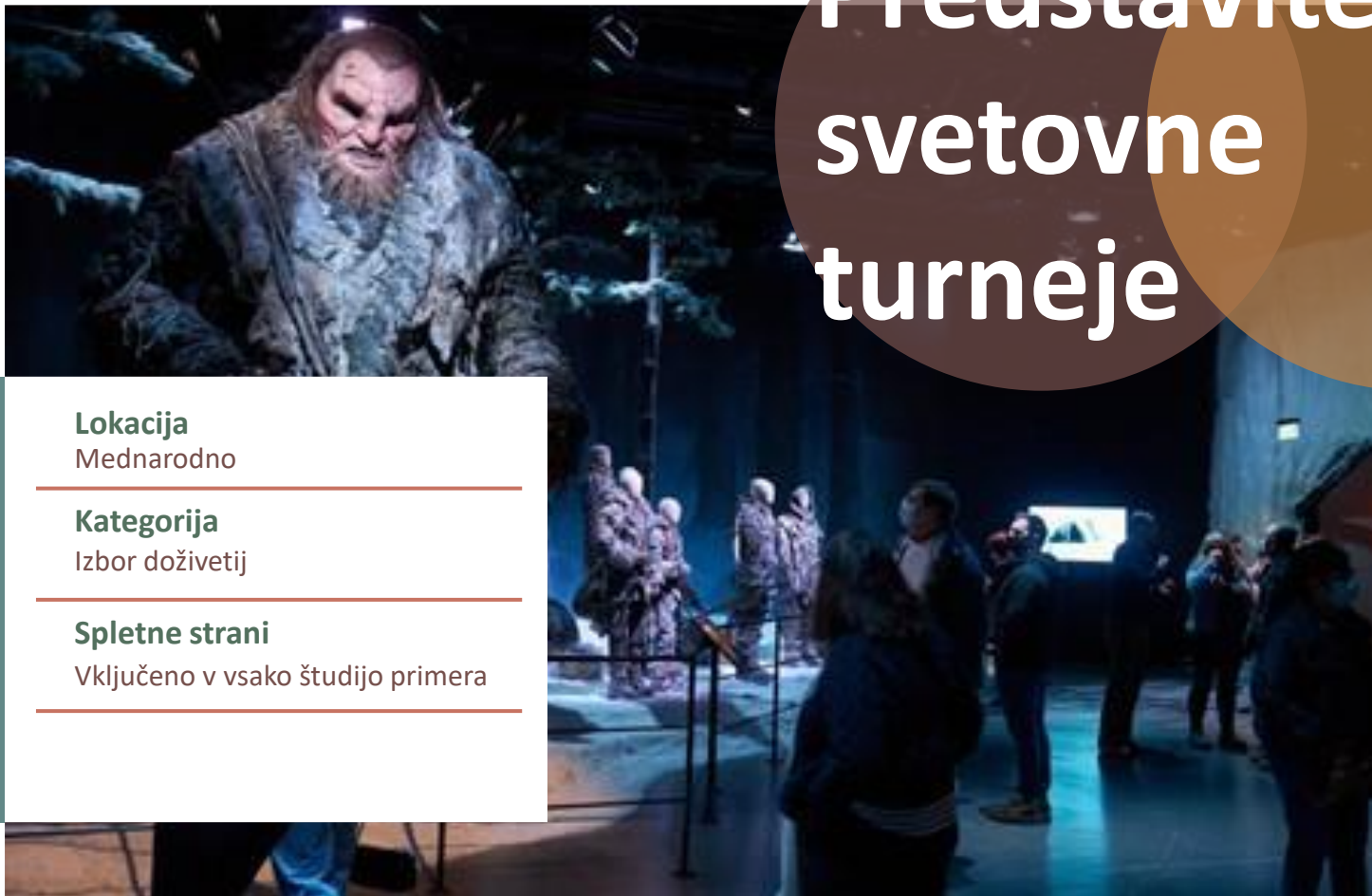


“Prihodnost ni nekaj, kar opazujemo. To je nekaj, kar vadimo.”

— Aarhus Festuge Manifesto



# Predstavitve svetovne turneje



## Lokacija

Mednarodno

## Kategorija

Izbor doživetij

## Spletne strani

Vključeno v vsako študijo primera

V okviru poslanstva projekta UPLIFT, ki raziskuje, kako potopitvene tehnologije spreminjajo turizem, se odpravljamo na svetovno turnejo, na kateri odkrivamo najbolj zanimiva, interaktivna in z zgodbami bogata doživetja, ki so jih navdihnile znane knjige in filmi. Te svetovne predstavitve združujejo kulturo, ustvarjalnost in najsodobnejše digitalne inovacije ter oživljajo priljubljene zgodbe s pomočjo VR, AR, AI in potopitvenega oblikovanja. Tukaj so izjemna doživetja, ki jih bomo raziskali:

**Harry Potter – Razstava – globalna gostujoča izkušnja:** Z interaktivno razstavo vstopite v čarovniški svet. Z avtentičnimi rekviziti, kostumi in očarljivimi digitalnimi elementi si obiskovalci s tehnologijo RFID prilagodijo svoje potovanje in doživijo resnično čarobno izkušnjo.

**Sherlock Holmes doživetja v živo – London:** Postanite detektiv za en dan! Ta potopitvena, interaktivna doživetja obiskovalce postavijo v osrčje viktorijanskega Londona, kjer rešujejo skrivnosti s pomočjo žive akcije, tematskih scenografij in digitalnih namigov, navdihnjenih z legendarnim detektivom Arthurja Conana Doylea.

**Potopitvena filmska izkušnja – Mesto New York:** Filmsko praznovanje glavne vloge New Yorka v filmski zgodovini. Ta instalacija z več zasloni obiskovalce obkroža z ikoničnimi filmskimi prizori, združuje zvok, vizualne učinke in pripovedovanje zgodb ter jih popolnoma posrka v popotovanje po mestni zapuščini srebrnega platna.

## Muzej čarovnika iz Oza – Florida, USA

V tem živahnem interaktivnem muzeju, posvečenem klasični pravljici L. Franka Bauma, sledite rumeni opečni poti. Obiskovalci se z digitalnimi projekcijami, potopitvenimi sobami in redkimi spominki preselijo v čarobno deželo Oz.

**Ogledi filmskih setov Hobbiton™ – Nova Zelandija:** Sprehodite se po sledih hobitov s tem resničnim svetom, v katerem se odvijajo zgodbe iz trilogij Gospodar prstanov in Hobit. Čeprav ima digitalno pripovedovanje zgodb korenine v fizičnem doživetju, dopolnjuje vodene ogleda in bogati pustolovščino v Srednjem svetu..

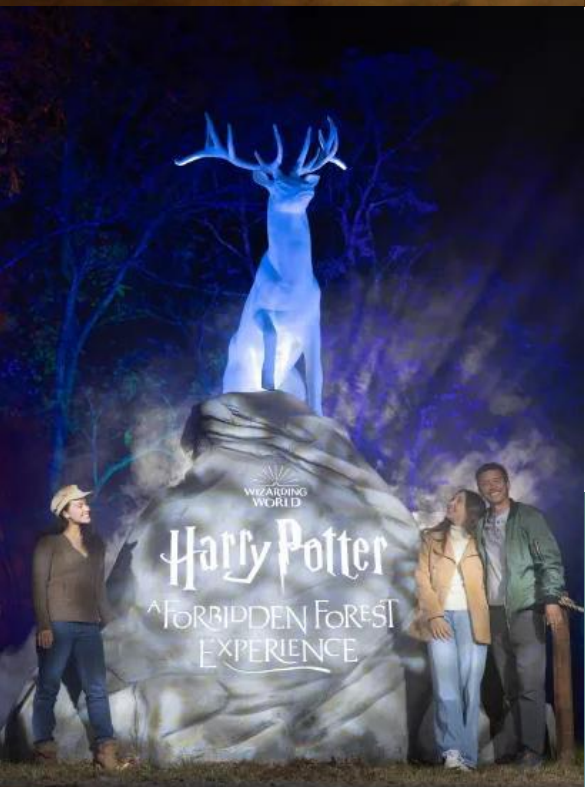
**Ogled studia Game of Thrones - Severna Irska:** Vstopite v Westeros skozi to najsodobnejšo studijsko izkušnjo. Združuje izvirne scenografije, interaktivne zaslone in potopitvene digitalne projekcije, oboževalci podoživijo epske trenutke iz serije, hkrati pa raziskujejo obrt, ki stoji za fantazijskim fenomenom.

# Harry Potter

## A FORBIDDEN FOREST EXPERIENCE

Predstavitev  
svetovne  
turneje

PREPARE FOR THE MOST MAGICAL OF WALKS!



## Harry Potter – Razstava - globalna gostujoča izkušnja

Potujoča razstava, ki oživlja čarobnost filmov o Harryju Potterju™ in Fantastic Beasts™ s pomočjo potopitvenih okolij.

Harry Potter™: Razstava je potujoče doživetje, ki navdušuje oboževalce po vsem svetu z avtentičnimi filmskimi rekviziti, ekskluzivnimi pogledi v zakulisje in zabavnimi interaktivnimi presenečenji. Občutite nostalgijo in čarobnost ter obeležite najljubše trenutke iz serije o Harryju Potterju.

Obiskovalci lahko raziskujejo ikonične nastavitve, komunicirajo z eksponati z zapestnicami RFID in si ogledajo verodostojne rekvizite in kostume.

Nočna gozdna pot, polna čarobnih bitij in čarovniških čudes iz filmov Harry Potter™ in Fantastic Beasts™.

To doživetje, ki se odvija v čudovitem gozdu, so oživili nagradni gledališki oblikovalci in ustvarjalci doživetij.

**Tehnologija:** Uporablja interaktivno oblikovanje in

tehnologijo za ustvarjanje prilagojenih izkušenj.

Osvetlite priljubljene prizore iz Forbidden Forest in se preizkusite v igralski zasedbi Patronusa.. <https://hpforbiddenforesteexperience.com/brisbane/>

Odkrijte ikonične trenutke iz zakulisja nekaterih svojih najljubših filmov Harry Potter™ za praznovanje filmske čarovnije.

Približajte se z avtentičnimi kostumi, rekviziti in ekskluzivnim videzom v zakulisju za nepozabno, veččutno izkušnjo oboževalcev.

Odkrijte čarobnost Harry Potterja™, ko zaslužite točke za svojo hišo Hogwarts™, kuhajte napitke, delajte uroke in vadite svoje Quidditch™ spretnosti! Raziskali boste lokacije, ki jih navdihuje prijetno zatočišče Hagrid's Hut in bujni rastlinjak Herbology - vendar bodite pozorni na gnezdeče zmaje, fantastične zveri in skrite Boggarts™.

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

# Sherlock Holmes Live Experiences in London



## Sherlock Holmes doživetja v živo v Londonu

### Sherlock: Uradna igra v živo

Uradna igra v živo je edinstvena pustolovščina, ki združuje potopitveno doživetje, igro pobega in tematsko opremljen bar.

Mreža, ki jo vodi Mycroft Holmes, je tajna veja britanske obveščevalne službe, ki išče nove sodelavce. Da bi preverili, ali imate vse potrebno, da se pridružite njenim vrstam kot agent, morate opraviti rutinsko misijo usposabljanja na sedežu. Vendar ni vse tako, kot se zdi ...

Čas je, da se s svojo ekipo igrate detektiva, saj potujete po ikoničnih prizoriščih iz serije in skupaj rešujete uganke ter razkrivate namige. Na poti vam bodo pomagale izvirne vsebine igralcev iz serije z Benedictom Cumberbatchem, Andrewom Scottom, Martinom Freemanom, Markom Gatissom in drugimi.

### Sherlock: Moriartyjev um

Ustvarjalci nagrajene igre Sherlock: The Official Live Game ponujajo povsem novo izkušnjo pobega v živo.

Vstopite v digitalno resničnost in se pripravite na potovanje skozi njegove

spomine na klasične trenutke iz priljubljene BBC-jeve oddaje. Za pobeg boste morali rešiti vrsto nevarnih uganek, vendar se ne bojte, pomoč vam bo nudila vsebina igralske zasedbe.

To edinstveno doživetje oživlja inovativna mešanica digitalnih medijev, ki vas bo popeljala v osrčje najbolj nepozabnih Sherlockovih prizorov.

### Sobe pobega v Londonu

Vstopite v svet Sherlocka s sobami pobega ustvarjalcev priljubljene BBC-jeve serije. Te edinstvene pustolovščine združujejo potopitvena doživetja s sobami pobega Sherlocka Holmesa in popolnoma tematsko opremljenim skrivnim Sherlockovim speakeasyjem, barom, do katerega je mogoče priti le skozi prikrit vhod v Doylovo optiko.

Uživajte v številnih okusnih koktajlih, navdihnjenih s Sherlockom, opremljenih s spominki in artefakti iz slavni Sherlockovih primerov, kar je popolno okolje za edinstveno nočno zabavo.

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

# You Are Here

## An Immersive Film Experience

THROUGH OCTOBER 5, 2025



## Potopitveno filmsko doživetje – Muzej mesta New York

Razstava, ki na 16 zaslonih prikazuje filmske upodobitve New Yorka. Praznovanje 100 let newyorškega filma.

Izpostavljeni so prizori iz več sto filmov, ki ponujajo panoramski pogled na filmsko zgodovino mesta.

**Tehnologija:** uporablja sinhronizirane projekcije z več zasloni za ustvarjanje celovite vizualne izkušnje.

Film *You Are Here* črpa iz bogatega arhiva filmov, ki se dogajajo v New Yorku, in združuje na tisoče filmskih trenutkov na 16 platnih. Viri vključujejo hollywoodske uspešnice, neodvisne filme, dokumentarce in eksperimentalna dela. Osupljive montaže filma *You Are Here* s primerjanjem teh različnih videnj ustvarjajo povezave in kontraste, ki omogočajo, da filmi komentirajo drug drugega v času in prostoru. Skupaj mečejo novo luč na raznolike New Yorke naše kolektivne domišljije.

Včasih je v teh filmih glavna zvezda New York, včasih pa se v filmu pojavi studio ali celo drugo mesto. V uvodni sobi *Scenes from the City*

(Prizori iz mesta) je mesto predstavljeno kot filmsko prizorišče in prikazano, kako so bili filmi posneti na prizoriščih v vseh petih mestnih četrtih. Od tam vabijo, da vstopite v potopitveni osrednji prostor, kjer lahko raziščete pripovedno tapiserijo, stkano iz več sto filmov - eno impresionistično zgodbo, ki skuša predstaviti večplastno resničnost naših neštetih newyorških zgodb.

### Pesmi New Yorka

Igriva, kinetična in polna presenečenj je interaktivno potopitveno doživetje *Songs of New York*, ki obiskovalcem predstavi celotno paleto glasbe iz New Yorka in o New Yorku.

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

## Muzej Čarovnika iz Oza Florida, USA

Muzej, posvečen "Čudovitemu čarovniku iz Oza" L. Franka Bauma, ki vsebuje potopitvene eksponate in spominke

**Odkrijte čarobnost Čarovnika iz Oza, dela Vincenta Van Gogha in podobe vesolja Jamesa Webba z all-inclusive muzejsko vstopnico.**

Z več kot 2000 ikoničnimi predmeti se poglobite v očarljivo zgodovino brezčasnega filma in se približajte originalnim rekvizitom, uporabljenim v filmu iz leta 1939.

### Razlaga potopitvenega doživetja

**Značilnosti:** Interaktivni prikazi, redki artefakti in potovanje skozi dragocene like in trenutke iz zgodbe.

Muzej Čarovnik iz Oza v mestu Cocoa Beach ponuja edinstveno in potopitveno doživetje, ki združuje računalniško tehnologijo in umetnost. Na vseh štirih stenah in tleh so projicirani 3D prizori, ki omogočajo 360-stopinjski pogled na izvirne knjižne prizore. Uporaba svetle barve tal zagotavlja ostre in jasne slike. Ker so na voljo različni prizori, vključno z novim, ki bo kmalu na voljo, je muzej obvezen obisk za vse, ki iščejo posebno in nepozabno doživetje.

Muzej ponuja doživetje, ki je drugačno od vseh drugih muzejskih postavitvev. Uporablja najnovejšo računalniško tehnologijo za ustvarjanje 3D scenografij, ki se projicirajo na vse štiri stene in tla. Tako nastane popolnoma potopljivo okolje, ki obiskovalce popelje v svet Čarovnika iz Oza.

Muzej je namestil svetle barve tal, ki zagotavljajo, da je projekcija vidna in kakovostna. To je edinstvena funkcija, ki ni na voljo v drugih muzejih s podobno tehnologijo.

Muzej je za pokritje 2000 kvadratnih metrov velikega prostora uporabil 31 projektorjev, s čimer je dosegel boljšo kakovost slike kot pri drugih podobnih postavitvah, ki za pokritje istega prostora potrebujejo dvakrat več projektorjev.

V muzeju so na ogled prizori iz izvirne knjige Čarovnik iz Oza, ki so zasnovani od začetka in vključujejo vse podrobnosti. Zaradi tega so prizori kompleksni in očarljivi, obiskovalcem pa nudijo edinstveno izkušnjo.

Trenutno je v muzeju na voljo šest prizorov, med njimi Tornado, Dežela Munchkinov, Makovo polje s Smaragdno mestom, Temni gozd, Grad čarovnic in miši, ki vlečejo voz z levom iz knjige. Kmalu bo na voljo še dodaten prizor „Zabava v Smaragdno mestu“.

Muzej načrtuje dokončanje vseh sedmih prizorov iz Čarovnika iz Oza, preden bo dodal še eno slikarsko razstavo. To zagotavlja, da lahko obiskovalci ob vsakem obisku pričakujejo nova in razburljiva doživetja.

<https://wizardefozflorida.com/>

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



# Hobbiton™ Ogledi filmskih prizorišč – Nova Zelandija

Za lastno pustolovščino v Middle-earth™ so na voljo dnevni ogledi originalnega filmskega prizorišča Hobbiton iz filmske trilogije Gospodar prstanov in filmov Hobit.

Dobrodošli v okrožju Shire™, domu filmskega prizorišča Hobbiton, kjer so snemali trilogiji Lord of the Rings in Hobit. Ko so raziskovalci lokacij našli spektakularno 1250-akrsko kmetijo Alexandrovih, ki se ukvarja z ovčerejo in govedorejo, nedaleč od Matamate, je bilo jasno, da bo to popolno prizorišče za adaptacijo teh klasičnih del J. R. R. Tolkiena v režiji sira Petra Jacksona.

Doživite Middle-earth™ z obiskom filmskega prizorišča Hobbiton, ki je bilo prikazano v filmih Lord of the Rings in Hobit. Voden ogled se začne z vožnjo po slikoviti 1250 hektarjev veliki ovčji farmi s čudovitim razgledom na gorovje Kaimai Ranges. Potujete mimo pisanih vrat Hobitove luknje™, ki so raztresena po pobočjih hribov, vključno z znamenitim Bag End-om, domom Bilba in Froda Bagginsa, preden prispete v Bagshot Row™ in si ogledate notranjost skromnega hobitovega doma.

Nadaljujete po poteh mimo hiše The Millhouse, čez kamniti most z dvema lokoma in v svetovno znano gostilno Green Dragon™ Inn, kjer boste uživali v brezplačni ekskluzivni pijači Hobbit™ Southfarthing™ in tako zaključili svojo pustolovščino.

Na mestu ni uradnih izkušenj z VR. Omejeno vključevanje personalizacije s pomočjo umetne inteligence ali potopitvenih digitalnih razstav. AR (še) ni osrednji del uradnega ogleda, vendar lahko obiskovalci do vsebin AR dostopajo prek pametnih telefonov ali tabličnih računalnikov - med raziskovanjem prizorišča se lahko prekrivajo vpogledi v zakulisje, animacije likov ali izročilo. Primer: Aplikacije, ki ponujajo interaktivne zemljevide ali „točke skeniranja“, kjer se prikaže digitalna vsebina.

Med pandemijo je Hobbiton eksperimental s ponudbo virtualnega ogleda, ki je svetovnim oboževalcem omogočil, da so z vodenimi video izkušnjami na daljavo raziskovali dele prizorišča. Čeprav ni šlo za VR, je ta digitalni preobrat pokazal, kako lahko fizična turistična doživetja sprejmejo hibridne digitalne formate.

Hobbiton uporablja digitalno pripovedovanje zgodb na platformah, kot je Instagram, ponuja interaktivne ankete, vsebine iz zakulisja in tematske virtualne dogodke za pritegnitev globalnega občinstva.

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



## Ogled studia serije Game of Thrones – Severna Irska

### Avtentični filmski studii serije Game Of Thrones

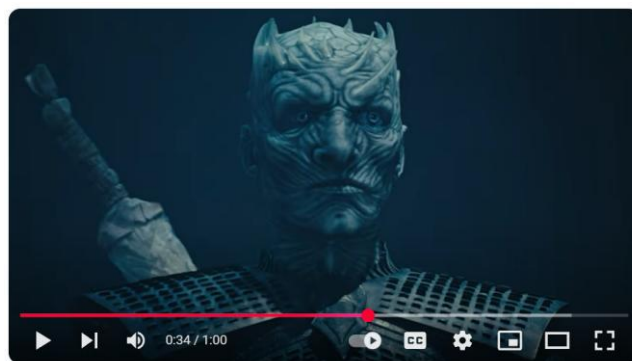
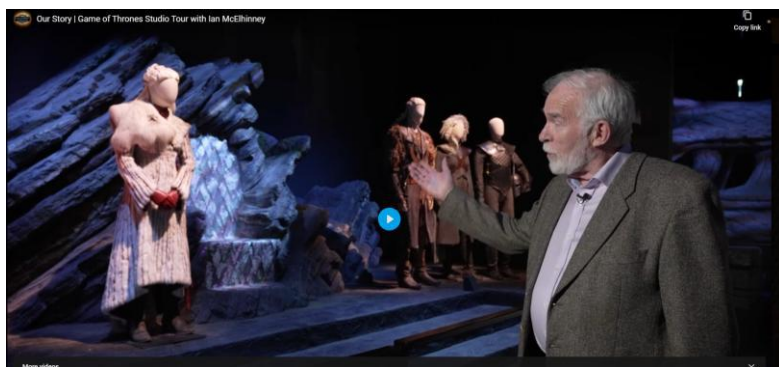
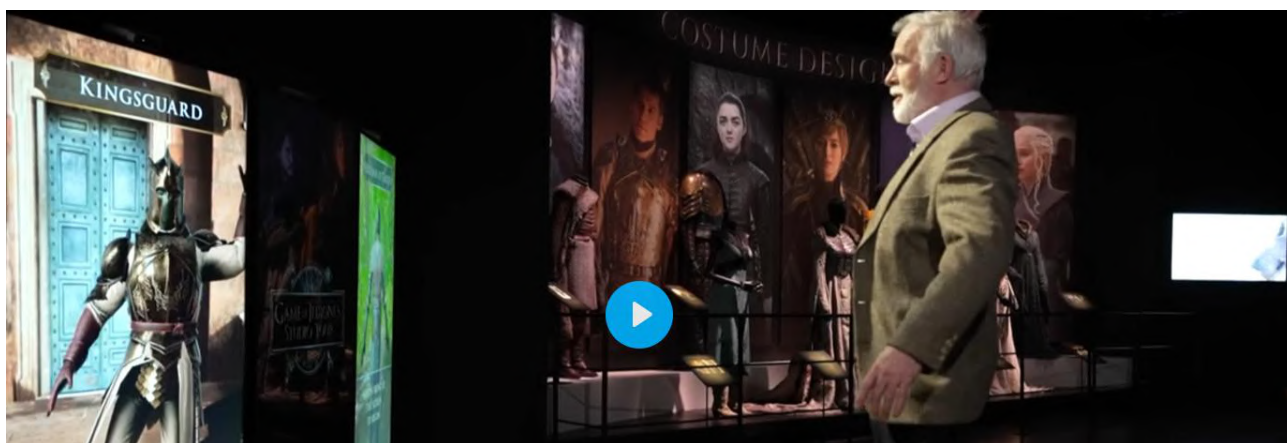
Odpravite se za kamere in odkrijte skrivnosti, zaradi katerih je HBO-jeva serija Game of Thrones postala najuspešnejša televizijska serija na svetu. Ogled studia je nepozabno potovanje, ki vas popelje v osrčje Westerosa in očara družine, oboževalce in filmske navdušence vseh starosti.

**EDINSTVENO DOŽIVETJE.** Spoznajte od blizu kostume, orožje, rekvizite in avtentične filmske kulise, ki so bili uporabljeni na filmskih platnih. Studio v Banbridgu na Severnem Irskem je bil nekoč živahna tovarna platna, ki je bila zgrajena leta 1900. Leta 2011, ko se je industrija lanu preselila v tujino, je kraj postal prizorišče snemanja HBO-jeve serije.

Doživetje ogleda studia, ki deluje v sodelovanju s HBO in Warner Bros Discovery, se je začelo razvijati po koncu osme sezone serije leta 2019. Studio se je odprl februarja 2022 in je edini uradni studio serije na svetu. Samo na tem doživetju se lahko potopite v svetovno znane kulise, ki so gostile številne nepozabne prizore iz serije.

Cilj doživetja je proslaviti in navdihniti naslednjo generacijo filmskih ustvarjalcev in kreativcev, hkrati pa si zavestno prizadevati, da bo naše delovno okolje v boljšem položaju za prihodnost.

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



Experience The Legacy | Game of Thrones Studio Tour



BEYOND THE WALL



CASTLE BLACK



WINTERFELL



DRAGONSTONE



KING'S LANDING



DESTROYED THRONES ROOM





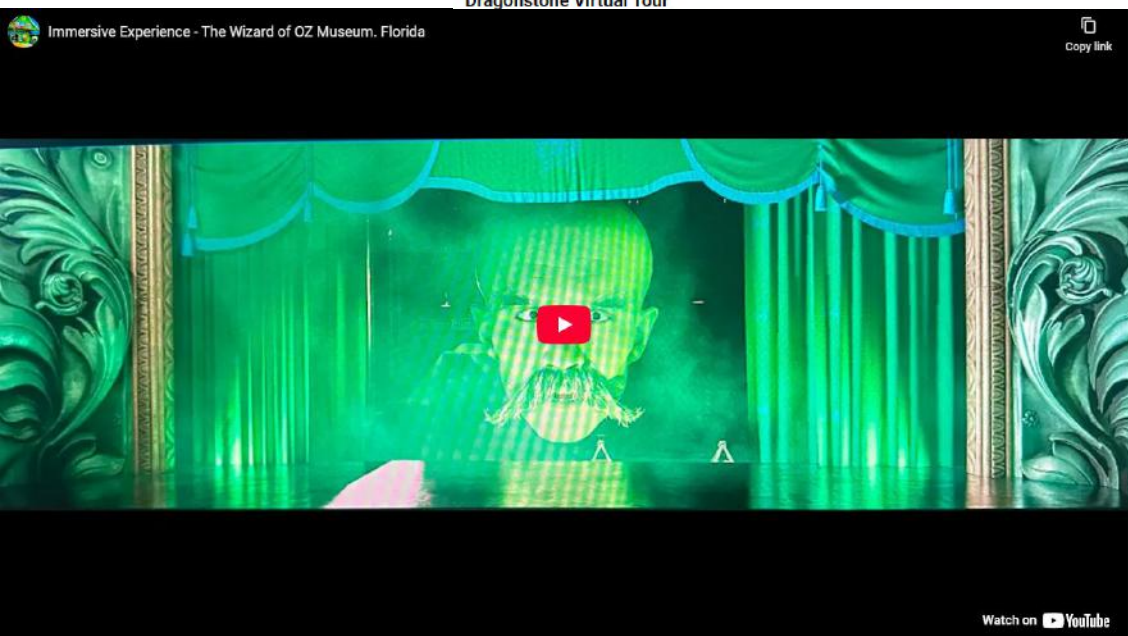
## Ko že govorimo o filmih ...

Oglejte si nekaj videoposnetkov naših študij primerov

Kliknite na  
slike za  
ogled  
video  
posnetkov



Dragonstone Virtual Tour



# Razstava Mali princ: Atelier des Lumières

## Predstavitev svetovne turneje

### Lokacija

Pariz - Francija

### Kategorija

Razstava

### Spletna stran

[The Little Prince exhibition in Paris - Atelier des Lumières](#)

### Družbena omrežja



# UPLIFT

Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

## Razstava Mali princ

### Od strani do slikovnih pik: Raziskovanje sveta Malega princa

**Razstava Mali princ** v pariškem **Atelier des Lumières** je osupljiv poklon **Antoinu de Saint-Exupéryju** in njegovi najljubši noveli Mali princ, eni najbolj prevajanih in cenjenih knjig na svetu. To potopitveno doživetje oživlja zgodbo z velikimi projekcijami, glasbo in animacijo, ki obiskovalce popelje v poetično vesolje mladega princa. Razstava, ki se odvija v industrijsko lepem ateljeju, vabi goste vseh starosti na potovanje po planetih, zvezdah in puščavskih pokrajinah, tako kot to počne princ v knjigi.

Antoine de Saint-Exupéry se je rodil leta **1900 v Lyonu v Franciji**, njegovo življenje pilota pa je močno navdihnulo njegovo pisanje. Malega princa je napisal med izgnanstvom v New Yorku med drugo svetovno vojno in v brezčasno zgodbo združil svoja filozofska razmišljanja o ljubezni, izgubi in absurdnosti odraslosti. Razstava je poklon tej zapuščini, saj združuje

kraje iz besedila z živahnimi podobami, ki spominjajo na izvirne akvarele v knjigi.

Obiskovalci se lahko sprehodijo skozi ozvezdja, spoznajo prinčeve čudaške spremljevalce - lisico, rožo, svetilko - in razmislijo o univerzalnih sporočilih zgodbe. V prostoru odmeva pripoved v francoščini in angleščini, citati iz novele pa se kot zvezdni prah pojavljajo po stenah.

Tudi leta **2025** bo razstava navduševala občinstvo, saj ponuja globoko čustven in vizualno bogat način ponovnega odkrivanja Malega princa. Ne glede na to, ali ste dolgoletni oboževalec ali pa zgodbo odkrivате prvič, vsak korak skozi galerijo postane del osebnega potovanja skozi čudenje, domišljijo in srce enega najbolj priljubljenih književnih likov.

# Kjer besede oživijo: Kulturna moč literarnih razstav

**Literarne razstave** so postale dinamične kulturne znamenitosti, ki slavijo pripovedovanje zgodb s pomočjo potopitvenih, vizualnih in interaktivnih doživetij. Te razstave prinašajo literaturo v nove razsežnosti, saj obiskovalcem omogočajo, da **vstopijo v zgodbe**, sodelujejo z liki in raziskujejo ustvarjalne svete avtorjev s pomočjo umetnosti, zvoka in prostora.

Te razstave so daleč od statičnih prikazov in ustvarjajo **veččutna okolja**, v katerih se literatura prepleta z zgodovino, identiteto, ekologijo in filozofijo. Literarne razstave z redkimi rokopisi, projiciranimi besedili, zvočnimi pokrajinami ali digitalnimi instalacijami vabijo občinstvo k **raziskovanju intimnosti** branja in **kolektivne moči** zgodb.

Njihov vpliv je v tem, da lahko spremenijo način, kako se srečujemo z literaturo - strani spremenijo v kraje, besede pa v doživetja. Razstave pogosto vključujejo arhivske dragocenosti, izvirna umetniška dela in vpogled v zakulisje procesa pisanja, kar obiskovalcem omogoča bogatejšo razumevanje avtorjevega sveta in namenov.

**Literarne razstave po vsem svetu** na novo opredeljujejo način, kako se ukvarjamo s pisano besedo. Pariški Atelier des Lumières s potopitvenimi projekcijami na novo predstavlja Malega princa, londonska Britanska knjižnica prikazuje zvezke ikoničnih pisateljev, tokijski Muzej literature pa pripovedovanje raziskuje skozi arhitekturo in oblikovanje.

## Potopitvena umetniška in literarna doživetja v Parizu

**Pariz**, Unescovo ustvarjalno mesto literature, je kraj, kjer se zgodbe in umetnost prepletajo na vsakem koraku. Od knjižnih stojnic ob Seni do kavarn, ki sta jih nekoč obiskovala Sartre in Beauvoir, mesto ponuja **potopitvena literarna in umetniška doživetja**, ki slavijo njegovo bogato kulturno dediščino.

Na literarnih sprehodih, razstavah in v muzejih se lahko podate po sledih pisateljev, kot sta Victor Hugo in Colette. V krajih, kot sta **Maison de la Poésie** in **Bibliothèque nationale de**

**France**, potekajo branja, predstave in dogodki, ki oživljajo besede.

V **Ateljeju des Lumières** razstave, kot je Mali princ, spreminjajo klasična besedila v veččutna potovanja, polna svetlobe. Po vsem mestu se literatura prepleta z digitalno umetnostjo, zvokom in zgodovino ter vsakogar vabi, da **vidi, sliši in občuti moč pripovedovanja zgodb**.

V Parizu se literatura ne samo bere, ampak tudi doživlja, deli in nenehno preoblikuje.



"Kdor hoče videti, mora gledati s srcem. Bistvo je očem nevidno."

– Antoine de Saint-Exupéry, Mali princ

# Potopitvena literarna in mestna doživetja: The Curious Case of the Wandering Self (Nenavaden primer potujočega jaza)

Razstava o Malem princu je izjemna predvsem zato, ker na novo pojmuje literaturo za sodobni svet. S preoblikovanjem priljubljene knjige v **veččutno potovanje** premostijo vrzel med generacijami, učnimi stili in celo jeziki.

Za nekatere je to **prvo srečanje** s Saint-Exupéryjevim svetom - ne prek papirja, temveč prek **svetlobe, zvoka in prostora**. Za druge je to obujanje spominov iz otroštva, ki jih oživljajo gibi in glasba. Razstava ne nadomešča branja, temveč **ga okrepi**, tako da

je zgodba neposredna, osebna in živa..

V tej potopitveni obliki postane literatura **demokratska in čustveno dostopna** otrokom, tistim, ki ne poznajo jezika, ali obiskovalcem, ki se bolj povezujejo z vizualnimi ali slušnimi izkušnjami. Vsakogar, ne glede na predznanje, vabi, da začuti zgodbo, se sprehodi skozi njo in v njenih univerzalnih temah najde lasten pomen.

To je več kot le razstava – to je **kulturni prevod**, zaradi katerega brezčasne zgodbe govorijo v jeziku današnjega časa.

## Zlitje umetnosti, tehnologije in čustev

Srce **Ateljeja des Lumières** je **najsodobnejša digitalna tehnologija**, ki stene, tla in stropne spreminja v živa platna. S **140 video projektorji in najsodobnejšim prostorskim zvočnim sistemom** razstava obiskovalce obdaja z gibljivimi slikami, barvami in glasbo v monumentalnem obsegu.

Ta potopitvena vsebina vabi občinstvo, da **vstopi v zgodbo** - ne le da si jo ogleda, temveč da jo začuti. V Malem princu akvarelne skice plujejo po ogromnih stenah, planeti krožijo pod nogami, besede pa

odmevajo v svetlobi in zvoku. To je globoko čustveno doživetje, ki razblinja mejo med opazovalcem in umetniškim delom.

Tehnologija tu ne odvrta pozornosti, temveč **krepi čustva**, povečuje občudovanje in daje literaturi nov jezik: svetlobo.

## Razstava Malega princa v Parizu



"Puščava je lepa, ker nekje skriva vodnjak."

– *Antoine de Saint-Exupéry,*  
*Mali princ*



# Priložnosti za prihodnost

Ker se filmski in literarni turizem digitalno preoblikujeta, lahko potopitvene tehnologije, kot so virtualna resničnost (VR), razširjena resničnost (AR), mešana resničnost (MR) in umetna inteligenca (AI), spremenijo izkušnje obiskovalcev. Orodja, ki so na voljo zdaj, omogočajo globlje sodelovanje, razširjeno dostopnost in preoblikovanje tradicije pripovedovanja zgodb na načine, ki so v skladu s pričakovanji nastajajočih turistov in trajnostnimi cilji - vendar se bodo v kratkem pojavila nova orodja.

Na podlagi spoznanj iz študij primerov na Irskem, v Litvi, Sloveniji, na Islandiji in na Danskem se kaže več priložnosti, ki lahko oblikujejo naslednjo fazo potopitvenega turizma na tem področju.

## 1. Razširjena personalizacija in prilagodljivo pripovedovanje zgodb z umetno inteligenco

Umetna inteligenca postaja ključni dejavnik pri ustvarjanju odzivnih in prilagodljivih turističnih doživetij. V bližnji prihodnosti se bodo obiskovalci lahko podali na filmske in literarne ogleda, kjer se bodo pripovedi spreminjale glede na njihove izbire, čustva ali ozadje, kar bo ustvarilo zelo prilagojena potovanja.

## 2. Potopitven oddaljeni dostop do turističnih destinacij

Medtem ko bodo fizična potovanja vedno privlačna, lahko virtualne replike resničnih lokacij turistom omogočijo, da na daljavo obišejo mesta, povezana z literaturo ali filmom. Ta model lahko služi tako ciljem dostopnosti kot okoljske trajnosti, zlasti na oddaljenih ali preveč obiskanih območjih. Od poletja 2025 v medijih prevladuje tema o prevelikem številu turističnih destinacij, zato bo zanimivo videti, kakšen vpliv imajo nove tehnologije na destinacije, ki se pogosto pojavljajo na zaslonu, kot so na primer Benetke.

## 3. Integracija z igrifikacijo in interaktivno fikcijo

Igrifikacija je že vplivala na sektorje, kot sta izobraževanje in trženje, njena uporaba v

potopitvenem literarnem in filmskem turizmu pa dobiva vse večji zagon. Z vključevanjem nalog, ki temeljijo na zgodbi, kvizov ali izzivov reševanja skrivnosti v turistična doživetja lahko destinacije pritegnejo mlajše in bolj digitalno usmerjeno občinstvo.

## 4. Medsektorsko sodelovanje z ustvarjalnimi industrijami

Vse več možnosti je, da se potopitvena turistična doživetja razvijajo skupaj s filmskimi ustvarjalci, avtorji, oblikovalci iger in lokalnimi skupnostmi. Ta sodelovanja bi lahko ustvarila nove ekonomske modele, ki nagrajujejo kulturno produkcijo in ohranjanje dediščine hkrati.

## 5. Napredek na področju strojne opreme in pripomočkov za osebe s posebnimi potrebami

Ko bo potopitvena strojna oprema postala lažja, cenovno dostopnejša in interoperabilna, se pričakuje, da se bo njeno sprejetje znatno povečalo. Pametna očala lahko na primer kmalu nadomestijo pametne telefone kot glavni vmesnik za AR turizem, kar bo zmanjšalo tehnološko oviro za običajne uporabnike. Trenutno so nekateri kompleti za navidezno resničnost lahko nekoliko okorni in obstajajo praktični razlogi, zakaj jih obiskovalci ne bi želeli uporabljati (po določenem času so lahko težki na glavi). Verjetno se bo to v prihodnosti spremenilo, ko se bo strojna oprema izboljšala.



# Priložnosti za prihodnost

## 6. Vpliv na podlagi podatkov in trajnostno upravljanje turizma

*Potopitvena doživetja naravno ustvarjajo podatke o vedenju, željah in pretoku obiskovalcev. Prihodnji sistemi bi lahko te podatke (anonimizirane in etično upravljane) združevali za obveščanje o lokalni politiki, upravljanju kraja in trajnostnih kazalnikih. To bi lahko bilo še posebej zanimivo v zvezi s premalo ali preveč obiskanimi območji. Prav tako bo verjetno postal dragocen vir podatkov, ki ga je mogoče tržiti (npr. kot internetne piškotke).*

## 7. Vseživljenjsko učenje in izobraževanje skozi turizem

*Potopitveni literarni in filmski turizem ponuja priložnosti tudi na področju formalnega in neformalnega izobraževanja. Prihodnje izkušnje se lahko razvijejo v sodelovanju s šolami, univerzami in*

*kulturnimi ustanovami ter dopolnjujejo učne načrte na področju književnosti, zgodovine in medijskih študij. Uporaba potopitvenega pripovedovanja zgodb v izobraževanju bi se lahko razširila prek pobud Erasmus+ in digitalnih učnih platform, s čimer bi turizem postal nosilec vseživljenjskega učenja, ki temelji na kraju samem.*

Z razvojem potopitvenih tehnologij se prihodnost filmskega in literarnega turizma ne skriva le v izboljšani izkušnji obiskovalcev, temveč tudi v medsektorskem sodelovanju, trajnostnem upravljanju destinacij in enakopravnem dostopu do kulture. Možnost, da si na novo predstavljamo, kako se zgodbe pripovedujejo in doživljajo - tako na kraju samem kot na spletu - ponuja vznemirljive poti za inovacije po vsej Evropi.



# Partnerji projekta

Partnerji projekta UPLIFT verjamemo, da lahko potopitvena doživetja obogatijo turizem ter občinstvo na nove načine povežejo z zgodbami in kulturami. Zato smo ustanovili multidisciplinarno ekipo iz Islandije, Irske, Litve, Danske in Slovenije, da bi izkoristili potencial te teme.

V naši ekipi so strokovnjaki za trajnostni turizem, upravljanje turizma, filmski in literarni turizem ter razvijalci izobraževanja in strokovnjaki za informacijsko tehnologijo.



Vera Vilhjálmisdóttir , UNAK



Guðrún Þóra Gunnarsdóttir,  
UNAK



Lina Pečiūrė, VILNIUS TECH



Vilma Purienė, VILNIUS  
TECH



Monika Grinevičiūtė,  
VILNIUS TECH



Tanja Abarca Kokol, VSGT

# NAŠA EKIPA

UNAK s sedežem na Islandiji podpira projekt UPLIFT s svojim delom na področju turističnih raziskav in digitalnih inovacij. S poudarkom na trajnostnem turizmu in kulturni dediščini prek islandskega raziskovalnega centra za turizem UNAK prinaša dragocene povezave s turističnimi podjetji in bogate mednarodne izkušnje. VSGT Maribor, vrhunska višja strokovna šola v Sloveniji, prispeva svoje prednosti na področju gostinskega usposabljanja, digitalnega trženja in AR/VR ter ponuja praktična spoznanja, ki povezujejo tehnologijo s turizmom. TUS k projektu prispeva s svojo raziskovalno skupino za inovacije v turizmu, ki pomaga spodbujati trajnostni turizem in učinkovito uporabo novih tehnologij.

VILNIUS TECH, znan po svojem inženirskem in tehnološkem izobraževanju, prinaša poglobljeno znanje na področju AR, VR in virtualne produkcije ter pomaga posodobljati literarni in filmski turizem. Feltech prispeva s praktičnimi digitalnimi orodji in potopitvenimi simulacijami, ki podpirajo vključevanje obiskovalcev. EUEI, ki že več kot 20 let deluje na področju e-izobraževanja in turizma, vodi razvoj izobraževalnih platform UPLIFT in zagotavlja, da projekt prinaša uporabne in dostopne vire za izobraževalce in turistične ponudnike.



Dr Tony Johnston, TUS,  
Irska



Dr Noelle O'Connor, TUS,  
Irska



Mr Alex Yu, TUS, Irska



Ms Laura Magan, Feltech



Irena Krošl, VSGT



Kathryn O'Brien, EUEI





# UPLIFT

Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

[www.upliftproject.eu](http://www.upliftproject.eu)



This resource is licensed under CC BY 4.0



Co-funded by the European Union

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