



Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

UPLIFT-projektet

**Beyond the Page & Screen:
Europæiske casestudier
inden for immersiv
litteratur- og filmturisme**



Denne ressource er
licenseret under CC BY 4.0



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og holdninger, der kommer til udtryk, er udelukkende forfatterens/forfatterens og er ikke nødvendigvis udtryk for Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kulturs (EACEA) officielle holdning. Hverken den Europæiske Union eller EACEA kan holdes ansvarlig herfor.

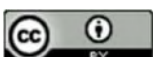
INDHOLDSFORTEGNE LSE



Casestudier fra
Island, Irland,
Litauen, Danmark og
Slovenien

Fotokre

- 01 Introduktion: Vores mission og mål med Uplift
- 02 Om projektet: Immersive teknologier i film- og litteraturturisme
- 03 Casestudier om immersive teknologier i film- og litteraturturisme
- 04 Fremtidige muligheder
- 05 Mød partnerne



Denne ressource er
licenseret under CC BY 4.0



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og holdninger, der kommer til udtryk, er udelukkende forfatterens/forfatterens og er ikke nødvendigvis udtryk for Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kulturs (EACEA) officielle holdning. Hverken den Europæiske Union eller EACEA kan holdes ansvarlig herfor.

Vores casestudier



Casestudier fra Island, Irland, Litauen, Danmark og Slovenien

1. Bram Stoker Festival (Irland)
2. The Book of Kells Visitor Experience (Irland)
3. Bloomsday Festival (Irland)
4. Museum of Irish Literature (Irland)
5. VR Escape Room i filosofen Immanuel Kants bibliotek (Litauen)
6. Grossmann fantastiske film- og vinfestival (Litauen)
7. Museum for slovenske filmskuespillere (Slovenien)
8. M. K. Čiurlionis (Litauen)
9. 1238: Slaget om Island (Island)
10. Búðaslóð (Booth trail) (Island)
11. H.C. Andersen-festivaler (Danmark)
12. Aarhus Festuge (Danmark)
13. World Tour Showcase



Introduktion: Vores mission og mål med Uplift

UPLIFT EU-projektet er her for at støtte små turistvirksomheder – især inden for film- og bogturisme – ved at tilbyde praktiske værktøjer og uddannelse i spændende nye teknologier som augmented reality (AR), virtual reality (VR) og kunstig intelligens (AI).

Vores mål er simpelt: at hjælpe dig med at udvikle din virksomhed på en smart og bæredygtig måde. Disse teknologier kan hjælpe dig med at tilbyde besøgende mere interaktive og mindeværdige oplevelser, der skaber en stærkere forbindelse til din lokale kultur.

Resultatet? Gladere turister, flere gentagne besøg og stabile jobs i dit lokalsamfund.

For at støtte dig tilbyder vi brugervenlige uddannelsesressourcer, eksempler fra virkeligheden på, hvad der virker, en dedikeret hjemmeside, praktiske workshops, nyttige videoer og meget mere.

1

Fotokredit: Billerette



Om projektet: Immersive teknologier i film- og litteraturturisme

Forestil dig at stå på det sted, hvor en berømt filmscene blev optaget – eller at gå gennem en elsket forfatters hjemby – og ikke bare se det, men *opleve* det. Det er kraften ved immersiv teknologi.

For film- og litteraturturiststeder er værktøjer som augmented reality (AR), virtual reality (VR) og kunstig intelligens (AI) ikke bare fancy tilføjelser. De er effektive måder at gøre en god besøgsoplevelse til en uforglemmelig oplevelse.

I denne casestudiebrochure har vi eksempler på gode praksiseksempler fra Island, Irland, Litauen, Danmark og Slovenien, som du kan gennemse og lære af. Måske finder du ideer, som du kan gentage på din destination.

2

Fotokredit: Billedtitel

**Casestudier om
immersive
teknologier i film-
og
litteraturturisme**

3

Casestudie 1

Placering

Dublin

Kategori

Litteraturfestival

Hjemmeside

<https://bramstokerfestival.com>

Sociale medier



Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

Bram Stoker Festival

Fusion af gotisk arv og immersiv teknologi for en ny æra inden for kulturturisme

Bram Stoker Festival er en årlig festival i Dublin, der hylder arven efter den berømte dublinbo Bram Stoker, der er bedst kendt for sin gotiske vampyrroman "*Dracula*". Festivalen varer fire dage og nætter i løbet af oktobermånedens helligdagsweekend og omfatter mange arrangementer, litterære diskussioner, teaterforestillinger, filmvisninger og familievenlige aktiviteter, der alle er inspireret af Stokers liv og værker. I 2025 er festivalen planlagt til at finde sted i løbet af Halloween-helligdagsweekenden og lover en immersiv oplevelse af de gotiske og overnaturlige temaer, der gennemsyrrer Stokers forfatterskab.

Bram Stoker blev født i Clontarf, Dublin, i 1847 og tilbragte en stor del af sin barndom sengeliggende på grund af sygdom, en oplevelse, der sandsynligvis har haft indflydelse på hans fascination af mørke temaer.

Senere gik han på Trinity College Dublin, hvor

han udmærkede sig i akademiske fag og atletik, samtidig med at han udviklede en passion for litteratur og teater. Efter sin eksamen arbejdede han som embedsmand på Dublin Castle og blev teaterkritiker, hvilket til sidst førte til, at han flyttede til London for at lede skuespilleren Henry Irvings Lyceum Theatre.

Stoker skrev *Dracula* i 1897, hvor han trak på europæisk folkløse, irske legender og sin omfattende forskning i vampyrmyter og gotisk horror. Romanen, der er opbygget som dagbogsnotater og breve, introducerede grev Dracula til verden og blev et afgørende værk inden for gotisk litteratur og vampyrfiktion. I 2012 blev der lanceret en festival i Dublin, der dokumenterer hans liv og værker, og trods en kort pause under Covid19 er den blevet en populær og succesrig begivenhed i hovedstaden.

Lås op for den mørke fantasi: Den fordybende kraft ved gotiske festivaler

Gotiske festivaler hylder de mørke, mystiske og makabre aspekter af kunst, litteratur og kultur og henter ofte inspiration fra gotisk fiktion, arkitektur og subkulturer. Disse begivenheder byder typisk på fordybende oplevelser såsom teaterforestillinger, kostumevents, musik og billedkunst, der udforsker temaer som horror, det overnaturlige og romantisk forfald. Gotiske festivaler fungerer som et rum for kreativ udfoldelse og fællesskab omkring alt, hvad der er uhyggeligt og fantastisk.

Irland, der er kendt som Halloween's fødested, byder på mange spøgelses-, spirituelle og gotiske festivaler, hvor gamle keltiske

traditioner, hjemstøgt folkløse og litterære arv – som Bram Stokers *Dracula* – kommer til live gennem uhyggelige festligheder og fordybende historiefortælling.

Andre bemærkelsesværdige internationale gotiske festivaler inkluderer **Wave-Gotik-Treffen** i Leipzig, Tyskland, en af verdens største begivenheder, der fejrer gotisk musik, mode og kultur og tiltrækker tusindvis af internationale besøgende hvert år. **Whitby Goth Weekend** i Storbritannien er en anden ikonisk begivenhed, der afholdes i byen, hvor Bram Stoker fandt inspiration til *Dracula*, og som kombinerer live musik, victorianske markeder og udførlige gotiske kostumer.

Fordybende kunst og gotiske oplevelser i Dublin

Bram Stoker-festivalen har en lang tradition for at integrere immersive teknologier i sine litterære fejring, hvilket øger publikums engagement i gotiske temaer og Stokers arv.

Siden 2022 har festivalen for eksempel vist "BOREALIS", en installation af den schweiziske kunstner Dan Acher (*billedet ovenfor med tilladelse fra Paola Floris*), der genskaber nordlyset ved hjælp af lys og lyd i Dublin Castles øvre gårdhave, hvor Stoker engang arbejdede. Denne blanding af teknologi og kunst forvandler nattehimmelen og giver deltagerne en

fascinerende oplevelse. Derudover har festivalen været vært for begivenheder som "SLICE: The Gothic Graphic Novel Live", der kombinerede oplæsning af gotiske gyser-tegneserier med musik, lyddesign, projicerede illustrationer og liveoptræden, hvilket skabte en fordybende fortællingsramme.

I 2018 blev "NYSferatu: Symphony of a Century" præsenteret, en rotoskopisk genskabelse af den klassiske gyserfilm "Nosferatu" ledsaget af en nykomponeret live-soundtrack, der gav en moderne, fordybende fortolkning af vampyrmyten.

Lyt til dem – nattens
børn. Hvilken musik de
skaber!

-Bram Stoker, *Dracula*



Begivenheden 'Stokerland' på Bram Stoker Festival

Foto med tilladelse fra Luisa Golz

"Jeg vil have dig til at tro... til at tro på ting, du ikke kan."

Professor Abraham Van Helsing i Dracula

Ovenstående citat rammer lige ned i hjertet af den immersive gotiske teknologi. Ligesom Bram Stokers ord opfordrer læserne til at åbne deres sind for det umulige, inviterer immersive værktøjer som VR, AR og AI festivalgæsterne til at træde ud af virkeligheden og ind i det uhyggelige.

Disse teknologier udvisker grænsen mellem fiktion og oplevelse, så publikum ikke kun kan læse eller se gotiske fortællinger, men også *leve* dem. Uanset om man vandrer gennem et skyggefuldt digitalt slot, samtaler med en

AI-vampyr eller afslører spøgelsesagtige væsener gennem AR, fanger dette citat essensen af immersiv gotisk historiefortælling: at opgive logikken for at omfavne undren, mystik og frygt.

Bram Stoker Festival i Dublin tilbyder et enormt potentiale for integration af teknologi i historiefortælling gennem lysshow, VR og AR samt lydimmersion. Nye teknologier kan åbne op for yderligere muligheder.

"Verden synes fuld af gode mennesker – selvom der er monstre i den."

Jonathan Harker i Dracula.

Dette citat fanger på smuk vis den moralske spænding, der er kernen i gotisk fiktion – sameksistensen af lys og mørke, dyd og ondskab.

Det er en påmindelse om, at selv i en verden overskygget af overnaturlig rædsel, eksisterer menneskelighed og håb stadig.

I en fordybende festivalramme kunne denne dualitet udforskes gennem kontrasterende oplevelser: fredfyldte VR-kapeller oplyst af stearinlys side om side med mørke, AI-drevne vampyrmøder, der tilbyder en uhyggelig rejse gennem det gotiske landskab.

Gotiske festivaler rundt om i verden omfavner fordybende teknologier for at løfte historiefortællingen og engagere publikum mere dybt. På **Cloak & Dagger: Dusk Till Dawn** i Los Angeles førte live musik kombineret med interaktivt teater for eksempel gæsterne gennem personlige, mystiske fortællinger. På samme måde fusionerer **AREA15's Massives** i Las Vegas koncerter med interaktiv kunst og temarum, der fordyber besøgende i surrealistiske, gotisk-inspirerede verdener.

Fordybende litterære og filmiske oplevelser: Det mærkelige tilfælde med den forsvundne fjerde væg

Dracula er selvfølgelig en bog, men den har inspireret adskillige film, animationer og teaterforestillinger gennem de sidste mere end 100 år. Inden for filmverdenen dedikerer store festivaler sektioner til immersive medier.

Festival de Cannes introducerede en Immersive Competition, hvor der vises værker, der bruger virtual reality (VR), mixed reality, projektionsmapping og holografi til at udfordre den konventionelle fortælling og transportere publikum til andre verdener og tider. På samme måde har **Venice International Film Festival** en sektion kaldet **Venice Immersive**, der er dedikeret til XR-værker (extended reality),

herunder 360°-videoer og interaktive installationer.

Disse initiativer afspejler en bredere tendens, hvor festivaler omfavner immersive teknologier for at skabe innovative, multisensoriske oplevelser, der omdefinierer publikums interaktion med det narrative indhold.

Sådanne innovationer udvider ikke kun grænserne for traditionel historiefortælling, men inviterer også publikum til at blive aktive deltagere i fortællingen, hvilket udviser grænserne mellem seeren og selve historiens verden.

Ghoulish Gizmos: En skræmmende sjov fremtid for gotiske festivaler

Gotiske festivaler har et stort potentiale for at integrere **VR-, AR- og AI-teknologier** for at øge publikums engagement og historiefortællingen. Mulighederne kunne omfatte:

- **VR (Virtual Reality)** kan transportere festivalgæster til uhyggelige, atmosfæriske verdener inspireret af gotiske romaner eller hjemløste historiske omgivelser, hvilket giver mulighed for fuldstændig fordybelse i en historie – som at udforske Draculas slot eller det victorianske Dublin gennem Stokers øjne.
- **AR (Augmented Reality)** kan forbedre live-begivenheder eller kulturarvssteder med

overnaturlige overlejringer, interaktive spørgsmål eller skjulte spor, der forvandler en byvandring til et levende gotisk mysterium.

• **AI** kan personalisere oplevelser gennem intelligent storytelling – chatbots som spøgelsesagtige guider, generativ poesi fra gotiske temaer eller endda AI-genererede gyserhistorier, der tilpasser sig brugerens følelser eller valg.

Disse teknologier kan udvide festivalen ud over det fysiske rum og tid og gøre den gotiske kulturarv til en kontinuerligt udviklende, deltagende oplevelse.

<https://bramstokerfestival.com>



"Der er mysterier, som mennesker kun kan gætte på, og som de gennem tiderne kun delvist kan løse."

*Professor Abraham Van Helsing
i Dracula*



Book of Kells- besøgsoplevelse

Casestudie 2

Placering

Dublin

Kategori

Litterær attraktion

Hjemmeside

<https://www.visittrinity.ie>

Sociale medier



UPLIFT

Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

Book of Kells-besøgsoplevelse

Fusion af gotisk arv og immersiv teknologi for en ny æra inden for kulturturisme

The **Book of Kells** er et utroligt smukt og historisk betydningsfuldt illumineret manuskript, der af mange betragtes som et af middelalderkunstens største mesterværker. Bogen er et **rigt dekoreret manuskript** af de **fire evangelier** i Det Nye Testamente, skrevet af keltiske munke omkring år 800 e.Kr.

Book of Kells Visitor Experience på Trinity College Dublin er et fremragende eksempel på bedste praksis for en teknologisk turistattraktion i Irland, fordi den med succes kombinerer banebrydende digital innovation med en rig kulturarv, hvilket gør den til en benchmark for



Billede med tilladelse fra Trinity College Dublin, 2025

Beskriv din rejse til digital immersiv turisme.

Oplevelsen bruger avancerede digitale projektioner, interaktive skærme og augmented reality (AR) til at bringe manuskriptet fra det 9. århundrede til live. Oplevelsen er multisensorisk og appellerer til et bredt publikum, fra historieentusiaster til teknologisk kyndige turister. Nogle af de teknikker, der bruges i oplevelsen, omfatter:

1. Digital innovation og immersiv storytelling

- Højopløselige digitaliserede billeder af Book of Kells giver besøgende mulighed for at udforske intrikate detaljer, der ellers ville være utilgængelige.
- Interaktive elementer engagerer besøgende ved at give dynamiske fortolkninger af kunstværket og dets historiske betydning.

2. Forbedret besøgsengagement og tilgængelighed

- Inkorporerer Universal Design-principper, der sikrer tilgængelighed for besøgende med forskellige behov.
- Tilbyder flersprogede digitale guider for at imødekomme internationale turister.

3. Integration af AI og VR i turismen

- Brugen af augmented reality (AR) og kunstig intelligens (AI) øger engagementet og gør oplevelsen mere interaktiv og lærerig.
- VR-elementer giver

besøgende mulighed for at "træde ind" i den historiske verden, som munkene, der skabte manuskriptet, levede i.

4. Bæredygtighed og bevarelse af kultur

- Ved at digitalisere Book of Kells minimerer attraktionens fysiske håndtering af det skrøbelige manuskript, hvilket sikrer langvarig bevarelse.
- Udstillingen understøtter bæredygtig turisme ved at reducere miljøaftrykket og samtidig øge tilgængeligheden gennem virtuelle oplevelser.

5. Økonomisk og turistmæssig indvirkning

- En af Irlands mest besøgte attraktioner, der tiltrækker over en million besøgende om året, viser styrken ved digital transformation inden for turisme.
- Sætter en standard for, hvordan andre kulturinstitutioner kan udnytte teknologi til at



Billede med tilladelse fra Trinity College Dublin

"Book of Kells er et af de mest berømte middelalderlige manuskripter i verden"

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



"Den selvguidede audiotur var meget informativ"

(Anonym)

Hvordan Book of Kells Experience bringer 1.200 års historie til live

Udviklingen af Book of Kells Visitor Experience medførte flere centrale udfordringer, som Trinity College Dublin løste med innovative løsninger.

1. Balance mellem bevarelse af kulturarven og moderne teknologi

- Udfordring: Book of Kells er et ekstremt skrøbeligt manuskript, der kræver strenge bevaringsforanstaltninger for at forhindre skader fra lys, temperatur og håndtering.
- Løsning: I stedet for at udsætte manuskriptet for risiko blev der lavet digitale scanninger i høj opløsning og interaktive skærme, så besøgende kunne udforske detaljerne på tæt hold. Augmented reality (AR) og 3D-billeder gav en fordybende oplevelse uden at skade artefakten.

2. Øget besøgende engagement i en statisk udstilling

- Udfordring: Traditionelle udstillinger har ofte svært ved at fastholde besøgende, især yngre publikummer eller dem, der ikke er fortrolige med den historiske kontekst.
- Løsning: Brugen af fordybende storytelling, projektionsmapping og digitale touchskærme forvandlede besøgende oplevelse til en interaktiv rejse. Udstillingen giver brugerne mulighed for at "blade" digitalt og forstå de kunstneriske

teknikker bag manuskriptet.

3. Tilgængelighed og inklusion

- Udfordring: At gøre et manuskript fra det 9. århundrede interessant og tilgængeligt for et globalt publikum med forskellige læringsstile, sprog og evner.
- Løsning: Implementering af universelle designprincipper, der tilbyder flersprogede digitale guider, lydbeskrivelser til synshandicappede besøgende og interaktive elementer, der er egnede for alle aldre og evner. Udstillingen indeholder også taktile displays for at øge engagementet for personer med sensoriske handicap.

4. Integration af digital teknologi uden at overskygge den historiske betydning

- Udfordring: At finde en balance mellem teknologi og historisk autenticitet og sikre, at attraktionerne forblev lærerige og ikke føltes som en forlystelsespark.
- Løsning: Udstillingsdesignet holdt teknologien diskret, men effektiv, ved at bruge digitale forbedringer til at understøtte historiefortællingen i stedet for at dominere oplevelsen. Målet var at komplementere manuskriptets historiske værdi i stedet for at overskygge den.

Hvordan Book of Kells Experience bringer 1.200 års historie til live

5. Håndtering af store besøgsantal og besøgsstrømme

- Udfordring: Som en af Irlands mest besøgte attraktioner kunne overbelægning forringe besøgsoplevelsen og belaste faciliteterne.
- Løsning: Indførelse af tidsbestemte billetter, digitale forudbestillingssystemer og styring af besøgsstrømmen for at reducere overbelastning og give en mere fordybende oplevelse. Virtuelle oplevelser gjorde det også muligt for folk at interagere med Book of Kells på afstand.

6. Bæredygtighed og langsigtet levedygtighed

- Udfordring: At sikre, at attraktion er bæredygtig med hensyn til miljøpåvirkning og økonomisk levedygtighed.
- Løsning: Digitalisering reducerede behovet for fysisk håndtering, mens energieffektiv belysning og materialer minimerede miljøaftrykket. Indtægter fra billetsalg og digitale oplevelser sikrer løbende finansiering af bevarings- og uddannelsesprogrammer.

Hvordan besøgende træder ind i Book of Kells' verden

Book of Kells Visitor Experience forbinder med succes historie og teknologi og skaber et verdensklasseeksempel på, hvordan digital innovation kan bevare og fremme kulturarven.

Fusionen af tradition og teknologi gør Book of Kells Visitor Experience til et fremragende eksempel på, hvordan digitale værktøjer kan revolutionere kulturarvs-turismen og sikre bevarelse af kulturen, samtidig med at besøgende engageres i højere grad.



Trinity College
Dublin, 2025

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



"Gennem en fordybende 3D-oplevelse udforsker besøgende manuskriptets historie og kunstneriske udtryk i enestående detaljer."

(Trinity College Dublin, 2025)



Placering

Dublin

Kategori

Litteraturfestival

Hjemmeside

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

Sociale medier



Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

Bloomsday Festival

Fra side til fortov: Fordyb dig i myten om det moderne Dublin

Bloomsday er en årlig fest i **Dublin** til minde om **James Joyce** og hans banebrydende roman *Ulysses*, der betragtes som et af de mest indflydelsesrige værker inden for modernistisk litteratur. Festivalen afholdes hvert år **den 16. juni** og bringer romanens begivenheder til live, som udspiller sig i løbet af en enkelt dag i 1904 og følger hovedpersonen **Leopold Blooms** rejse gennem Dublins gader. Bloomsday byder på en livlig blanding af litterære oplæsninger, vandreture, teaterforestillinger, musik, foredrag og kostumerede genopførelser, der fordyber deltagerne i Joyces detaljerede verden.

James Joyce blev født i **Rathgar, Dublin, i 1882**, og hans formative oplevelser i byen havde stor indflydelse på hans forfatterskab. Han gik på **University College Dublin**, hvor han studerede moderne sprog og fik ry for sin skarpe intellekt

og litterære ambitioner. Joyce forlod senere Irland, men fortsatte med at skrive besat om Dublin og fangede byens atmosfære, karakterer og politik i mindste detalje. *Ulysses*, der blev udgivet i 1922, cementerede hans status som litterær innovator, og Bloomsday har siden udviklet sig til en global fejring af hans arv med begivenheder ikke kun i Dublin, men også i byer som **Zürich, Trieste og New York**.

Bloomsday præsenterer nu en fordybende rejse ind i Joyces Dublin og inviterer både fans og nybegyndere til at træde ind i en historie, hvor hvert gadehjørne rummer en litterær linje, og hver deltager bliver en del af en levende roman.



Hvor ordene samles: Den kulturelle kraft i litteraturfestivaler

Litteraturfestivaler er blevet livlige kulturelle fænomener, der samler læsere, forfattere, tænkere og skabere for at fejre det skrevne ord i alle dets former. Langt ud over traditionelle bogoplæsninger tilbyder disse festivaler **dynamiske** rum, hvor litteratur krydser politik, identitet, historie og fantasi. Fra intime forfatterforedrag til store internationale sammenkomster giver litteraturfestivaler **mulighed** for meningsfuld **dialog**, kreativ **inspiration** og fælles refleksion.

Deres vedvarende popularitet ligger i den **unikke** energi, de skaber, hvor publikum kan interagere direkte med forfatterne, opdage nye stemmer og føle sig som en del af et globalt fællesskab forenet af historiefortælling. Disse begivenheder blander ofte litteratur med musik, performance og **billedkunst**, hvilket gør dem ikke kun intellektuelt stimulerende, men også dybt **fordybende** og følelsesmæssigt rørende. Uanset om det er i **historiske**

byer, små byer eller endda online, tilbyder litteraturfestivaler en sjælden mulighed for at sætte farten ned, tænke dybt og **skabe** forbindelse – både til de historier, vi elsker, og til hinanden.

Litteraturfestivaler over hele verden blomstrer og tilbyder unikke indblik i regional kultur og litteratur. Hay Festival i Wales blander litteratur med global politisk dialog, mens **Edinburgs bogfestival** tiltrækker tusinder hver august. Indiens Jaipur Literature Festival er en af de **største gratis litterære begivenheder**, der forener stemmer fra hele verden. Festivaler som Toronto's International Festival of Authors, Melbourne Writers Festival og Brooklyn Book Festival fremmer **dynamiske diskussioner** om bøger, ideer og aktuelle emner. Disse festivaler fremmer litterær excellence og **skaber global kulturel dialog**.

Fordybende kunst- og litterære oplevelser i Dublin

Dublin, en UNESCO-litteraturby, er et sted, hvor historier siver ud af brostenene, og **kunsten pulserer** i hvert hjørne. Byen tilbyder en rigdom af **fordybende litterære** og kunstneriske **oplevelser**, der på dynamiske måder forbinder besøgende med dens **rige kulturelle** arv. Fra vandreture, der følger i fodsporene på litterære giganter som James Joyce, Samuel Beckett og W.B. Yeats, til banebrydende udstillinger på institutioner som **Museum of Literature Ireland (MoLI)**, inviterer Dublin til udforskning

gennem historier. Begivenheder som **Bloomsday** forvandler byen til en **levende roman**, mens installationer, **forestillinger** og stedsspecifikke kunstprojekter overalt i byen blander moderne kreativitet med historisk kontekst. Uanset om man træder ind i en spoken word-forestilling i et gemt **teater** eller navigerer i de digitale arkiver over Irlands store forfattere, tilbyder Dublin en dybt fordybende oplevelse af den litterære og **kunstneriske ånd**, der har formet byens identitet i generationer.

“

"En dag i byens liv, en dag i en mands liv."

- James Joyce - *Ulysses*



Bloomsday-middag

Fotografi Marcelline Roulleau

"Jeg vil ikke lade mit sind fare vild i mørket."

James Joyce, *Ulysses*, kapitel 4

Ovenstående citat rammer lige ned i hjertet af immersive oplevelser, ligesom Leopold Blooms rejse gennem Dublin i *Ulysses*. Ligesom Joyce inviterer læserne til at udforske grænserne mellem perception og virkelighed, opfordrer immersive værktøjer som VR, AR og AI festivalgæsterne til at træde ud af den håndgribelige verden og ind i det ekstraordinære.

Disse teknologier udvisker grænsen mellem det kendte og det ukendte, så publikum ikke kun kan læse eller se, men også leve oplevelsen. Uanset om man navigerer gennem et virtuelt Dublin, interagerer med en AI-figur fra Joyces tekst eller afdækker

skjulte lag af byens litterære historie gennem AR, så indkapsler dette citat essensen af immersiv storytelling: at give slip på det almindelige for at omfavne vidunder, mystik og det uhyggelige.

De *Ulysses*-inspirerede oplevelser i Dublin rummer et enormt potentiale for integration af banebrydende teknologi i historiefortællingen gennem virtuelle ture, AR-funktioner og lydfordybelse. Med den fortsatte udvikling af disse værktøjer kan der opstå yderligere muligheder for innovation, der styrker festivalgæsternes forbindelse til Joyces verden.

"Tro, at du flygter, og løb ind i dig selv. Den længste vej er den korteste vej hjem." James Joyce, *Ulysses*.

Dette citat fanger på smuk vis det eksistentielle hjerte i *Ulysses* – ideen om, at enhver rejse udad også er en rejse indad.

Det er en påmindelse om, at uanset hvor langt vi vandrer, vender vi altid tilbage til os selv, formet af de omveje, vi troede ville føre os væk.

I en Bloomsday-sammenhæng kan dette tema komme til live gennem fordybende vandreture i Dublin, hvor deltagerne følger i Blooms fodspor, ikke kun geografisk, men også følelsesmæssigt – hver pub, hvert gadehjørne og hver parkbænk er en portal til

minder, identitet og selvopdagelse.

Bloomsday-fejringer rundt om i verden omfavner denne reflekterende ånd. I Dublin blander oplæsninger, forestillinger og kostumerede genopførelser litteratur med levede oplevelser og forvandler byen til en scene. Samtidig giver virtual reality-tilpasninger af *Ulysses* moderne læsere mulighed for at leve sig ind i fortællingen på nye måder – hvilket beviser, at den længste vej, selv gennem udviklende medier, stadig kan være den korteste vej hjem.

Fordybende litterære og urbane oplevelser: Det mærkelige tilfælde med det vandrende jeg

Selvom *Ulysses* er en roman, har den længe overskredet bogens rammer. I over et århundrede har Joyces mesterværk inspireret teaterstykker, vandreture, digitale tilpasninger og offentlige oplæsninger – især på Bloomsday, hvor litteraturen kommer til live i gaderne i Dublin og andre steder.

I de senere år har Bloomsday taget nye former for historiefortælling til sig. Interaktive vandreapps, lydture fortalt af skuespillere og endda VR-rekonstruktioner af Dublin i 1904 ændrer måden, hvorpå publikum oplever Blooms daglange rejse.

Disse fordybende oplevelser afspejler romanens egen stil – bevidsthedsstrøm, indre monologer og skiftende perspektiver. Grænsen mellem læser og karakter udviskes, hvilket afspejler Joyces egen udfordring af den lineære fortælling.

Sådanne innovationer gør det muligt for Bloomsday-deltagerne at *blive* Leopold Bloom eller Stephen Dedalus – at bebo byen gennem rytmerne i tanker, minder og steder. Gaderne bliver til tekst, og teksten bliver til en levende oplevelse.

Tekno-ture og tankestrømme: En joyceansk fremtid for litterære festivaler

Bloomsday har et stort potentiale for at inddrage **AR-, VR- og AI-teknologier**, der kan uddybe den litterære udforskning. Mulige fremtidige oplevelser omfatter:

- **VR (Virtual Reality):** Træd ind i et genopfundet Dublin fra 1904 – vandre fra Davy Byrne's pub til Sandymount Strand, med tidstypiske detaljer og omgivende indre monologer, der viser dig vejen.
- **AR (Augmented Reality):** Mobilapps kan overlejlre citater, tanker og spøgelsesagtige Joyce-karakterer på virkelige steder – og tilbyde en indre

fortælling, der supplerer din byvandring.

- **AI-drevet dialog:** Forestil dig at chatte med en Bloom-bot om hans frokost eller at føre en filosofisk samtale med Stephen Dedalus, baseret på ægte dialog fra romanen.

Disse teknologier erstatter ikke festivalen – de **forstærker den** og er i tråd med Joyces egen innovationsånd. Målet er ikke at modernisere *Ulysses*, men at lade nye generationer opleve dens rigdom på lagdelte, deltagende måder.

Hjem - Bloomsday Festival



“

"Historien er et mareridt, som jeg forsøger at vågne op fra."

— Stephen Dedalus, *Ulysses*



Casestudie 4



Beliggenhed

Dublin, Irland

Kategori

Litteraturmuseum

Hjemmeside

<https://moli.ie/>

Sociale medier



Introduktion til MoLI og dets oplevelser

MoLI – et litteraturmuseum for verdens største fortællere, med fordybende udstillinger og værdifulde samlinger, der udforsker historien om Irlands mest berømte forfattere fra fortid og nutid.

Litteratur: I litterær forstand hylder det Irlands rige litterære arv. MoLI, der er opkaldt efter James Joyces heltinde Molly Bloom, tilbyder interaktive udstillinger, litterære forestillinger og arkiver, der hylder Irlands største forfattere og samtidige stemmer.

Turisme: MoLI er en vigtig aktør i Irlands kulturturisme og tiltrækker besøgende, der er interesserede i litteraturhistorie, fra James Joyce og W.B. Yeats til moderne irske forfattere.

Samlet oplevelse: Besøgende kan tage på en rejse gennem vores berømte litterære historie, vandre rundt i smuk historisk arkitektur og slappe af midt i fuglesangen i vores fredelige haver og café.

3 etager med immersive udstillinger: MoLI er fordelt på tre etager, hver med et tema. Stueetagen har temaet "sted" og indeholder

immersive udstillinger, den første stemme og den anden inspiration, som omfatter et område, hvor besøgende kan producere deres egne værker.

Sådan fungerer det: Book en af deres guidede ture, og lad deres ekspertguider vise dig rundt i deres udstillinger og fantastiske bygninger. Der er noget for enhver smag på Moli, herunder familievenlige oplevelser og en bogelskers yndlingsgavebutik.

Priser: Museet har modtaget priser for design og arkitektur, herunder en MUSE Design Award og en Good Design Award fra Det Europæiske Center for Arkitektur, Kunst, Design og Bystudier.

Besøgende: I løbet af de første seks måneder tiltrak museet næsten 40.000 besøgende, hvilket vidner om stor offentlig interesse.

Mediedækning: MoLI er blevet omtalt i fremtrædende publikationer som Condé Nast Traveler og The Irish Times, hvor dets rolle i omdefineringen af litterære museer er blevet fremhævet.

Dublins nye litteraturmuseum sætter irsk litteratur i et nyt perspektiv

MoLi, Museum of Literature Ireland, er Dublins nyeste kulturinstitution.

"Vi har udviklet og skabt flere interaktive tablets, flere lydinstallationer og en stor generativ medieudstilling, en Riverrun of Language, til museet."

"Udforsk bredden og dybden af irsk litteratur ved hjælp af digitale medier og immersiv lyd."

"Vi skabte flere interaktive tablets og lydinstallationer til museet. Riverrun of Language er dog langt den mest berigende og medrivende. Irsk litteratur udforskes gennem indspillede oplæsninger, projektioner og retningsbestemte lydbrugere, hvilket resulterer i et interaktivt design, der ligner en strømmende flod af sprog."

Både lydlandskabet og de flydende tekstprojektioner reagerer på besøgendes handlinger, når man nærmer sig en af de fem sokler. Hver sokkel udforsker et andet tema og former den måde, hvorpå tekstfloden reagerer. Vi skabte det typografiske landskab med specialudviklet software, der kan generere proceduremæssig

animation, hvilket betød, at alt blev tilpasset og justeret på stedet'.

Vi hentede farverne til den udfoldende tekst og lydene til de ledsagende lydbrugere direkte fra Irland for at skabe et holistisk og sammenhængende design. Samlingen af citater i den grafiske flod simulerer også årstiderne udenfor, både gennem tekstenes bevægelse og farve. Resultatet er et medie, der er i konstant udvikling og tilbyder fluiditet og kontrast til resten af museet.

Et særligt sted, som alle kan komme til efter alle disse inspirerende, fordybende oplevelser, er **Readers Garden**, som omfatter et stort Killarney-jordbærtræ sammen med det asketræ, hvor Joyce tog sit eksamensfoto. Dette grønne område åbner sig mod de "hemmelige" Iveagh Gardens gennem en bagport. Efter dit besøg kan du gå ud i den skjulte victorianske park, mens du lytter til historier eller interviews på museets digitale radiostation.

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

"Vi har skabt flere interaktive tablets og lydinstallationer til museet. Men A Riverrun of Language er langt den mest berigende og medrivende".

Beskriv din rejse mod digital immersiv turisme.

Oplevelse: En flod af sprog

Dublin, en UNESCO-litteraturby, har allerede Dublin Writers Museum, The Old Library of Trinity College Dublin og The James Joyce Centre.

MoLI's kuratorer kan trække på 10 millioner artefakter fra Nationalbibliotekets samling. I stedet for at behandle den omfattende historie på en tør, kronologisk måde, **samler MoLI dem tematisk, primært gennem immersive, skiftende udstillinger.**

Mens du snor dig gennem tre bygninger, der veksler mellem traditionelle udstillinger, vil du se artefakter sammen med **forfatterfokuserede installationer og immersive audiovisuelle udstillinger** (f.eks. tager "Dear Dirty Dublin" seerne med rundt i byen gennem skulpturer, film og en model af Dublin i Joyces tid).

Museet føles ikke som et arkiv, men som et udviklende gallerium, der afspejler den menneskelige oplevelse af litteratur på og uden for siden.

Hvis du kommer specifikt for at se den lille permanente samling af artefakter, vil du ikke blive skuffet. Museumsdirektør Simon O'Connor omtaler MoLI's største skat, "Copy 1" af Ulysses, som en "moderne Book of Kells" (det irske illuminerede manuskript fra det 9. århundrede).

MoLI skinner dog mest i

sine imponerende bestræbelser på at dele forskellige stemmer fra fortiden og nutiden ud over Joyce.

Dets højdepunkt, "A Riverrun of Language", er en audiovisuel præsentation med uddrag af gammel irsk litteratur, som ellers ville være uden for turisternes hørevidde. Udstillinger om kvinder som forfatteren Kate O'Brien og digteren og dramatikerne Eva Gore-Booth belyser mindre kendte litterære personligheder.

MoLI strækker sig også til at fremhæve nutidige succeser, herunder en udstilling om irsk ungdomslitteratur. **Den samme ånd ligger til grund for begivenhedskalenderen, der omfatter en foredragsrække, familieworkshops, musikopførelser og endda en live BBC-udsendelse** (museet har sit eget tv-studie på stedet).

Folkene bag Museum of Literature Ireland ved, at de næste store fortællere måske går forbi i hjertet af Dublin. At blæse støvet af Joyces artefakter er kun begyndelsen på en større mission med et stadigt voksende antal komponenter, der skal byde dem velkommen en efter en.

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



Museet føles ikke som et arkiv, men som et udviklende gallerium, der afspejler den menneskelige oplevelse af litteratur på og uden for papiret.



"Vi hentede de udfoldede tekstfarver og lydene til de ledsagende lydbrugere direkte fra Irland for at skabe et holistisk og sammenhængende design. Samlingen af citater i den grafiske flod simulerer også årstiderne udenfor, både gennem tekstenes bevægelse og farve. Resultatet er et medie, der er i konstant udvikling og tilbyder fluiditet og kontrast til resten af museet".

Hvad var dine største udfordringer og løsninger?

Mulig udfordring: At øge besøgende engagement gennem immersiv teknologi.

At øge besøgende engagement ved at gå ud over traditionelle museumsoplevelser. Med globale tendenser, der bevæger sig i retning af **interaktiv, teknologidrevet turisme**, identificerede MoLI potentialet i **VR (Virtual Reality)**, **AR (Augmented Reality)** og **AI** til at bringe irske litterære historier til live på nye måder.

Begrænset intern ekspertise inden for immersiv teknologi. Der er behov for skalerbare løsninger, der passer til forskellige målgrupper.

Balance mellem teknologisk innovation og bevarelse af kulturel autenticitet.

Potentielle løsninger:

Workshops og uddannelse: Fokuseret på anvendelse af VR/AR i kulturelle sammenhænge.

AI-værktøjer: Til personaliserede besøgsoplevelser (f.eks. AI-drevet litterære guider).

Bedste praksis: Om bæredygtig og kreativ brug af immersiv teknologi i litteraturturisme.

Hvad er dine oplevelser med immersive udstillinger?

Se uvurderlige artefakter som kopi nr. 1 af James Joyces Ulysses på tæt hold, træd ind i den fortryllende verden af Mary Murphys elskede børnefortælling, What I Like Most, eller fordyb dig i en kalejdoskopisk retrospektiv af det irske kunstdidsskrift Holy Show

Oscar Wildes De Profundis

Oscar Wildes De Profundis, et af de største kærlighedsbreve, der nogensinde er skrevet, var det eneste værk, den irske forfatter færdiggjorde under sin toårige fængselsstraf.

Nu, 125 år efter Wildes død, er MoLI stolt af at kunne præsentere en ny filminstallation, der genopdager denne rørende og righoldige tekst. <https://moli.ie/exhibitions/oscar-wilde-de-profundis>

Holy Show

HOLY SHOW er spredt over fire etager og viser værker fra næsten to dusin kunstnere, der arbejder med skulptur, fotografi, illustration, film, videospil og selvfølgelig tekst. <https://moli.ie/exhibitions/holy-show>



Immersive oplevelser og udstillinger

Se uvurderlige artefakter som kopi nr. 1 af James Joyces Ulysses på tæt hold, træd ind i den fortryllende verden af Mary Murphys elskede børnefortælling, **What I Like Most**, eller fordyb dig i en kalejdoskopisk retrospektiv af det irske kunstdidsskrift **Holy Show**.

Oscar Wildes De Profundis

Oscar Wildes De Profundis, et af de største kærlighedsbreve, der nogensinde er skrevet, var det eneste værk, den irske forfatter færdiggjorde under sin toårige fængselsstraf. Nu, 125 år efter Wildes død, er MoLI stolt af at kunne præsentere en ny filminstallation, der genopdager denne rørende og rige tekst. <https://moli.ie/exhibitions/oscar-wilde-de-profundis>

Holy Show

HOLY SHOW er spredt over fire etager og viser værker fra næsten to dusin kunstnere, der arbejder med skulptur, fotografi, illustration, film, videospil og selvfølgelig tekst. <https://moli.ie/exhibitions/holy-show>

What I Like Most

Træd ind i den fortryllende verden af Mary Murphys elskede børnebog, What I Like Most, med en interaktiv udstilling, der tager børn og voksne med på en fordybende rejse gennem Zhu Cheng-Liangs smukke illustrationer. <https://moli.ie/exhibitions/what-i-like-most>

En by af ord

Fra 1991 til 2020 samlede Dublin Writers Museum en samling af sjældne genstande med tilknytning til byens forfattere, som nu er permanent udstillet på MoLI. <https://moli.ie/exhibitions/a-city-of-words>
Riverrun of Language

Oplev lyden af irsk litteratur på tæt hold i denne immersive installation. En interaktiv audiovisuel installation, der reagerer på besøgendes bevægelser med flydende tekstprojektioner og retningsbestemt lyd, og som udforsker irsk litteratur gennem indspillede oplæsninger og projektioner.

<https://moli.ie/exhibitions/riverrun-of-language>
<https://www.squintopera.com/projects/museum-of-literature-ireland>

Kopi nr. 1

Se det allerførste eksemplar af James Joyces Ulysses på tæt hold. <https://moli.ie/exhibitions/copy-no-1>

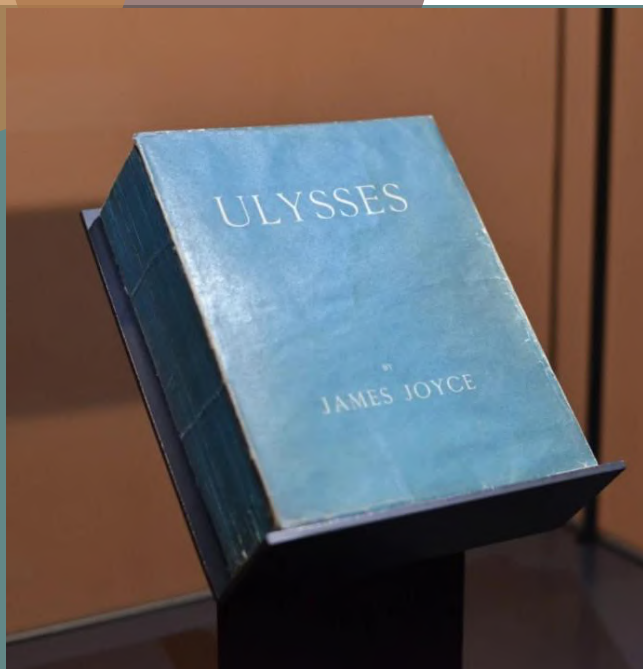
Kære, beskidte Dublin

I århundreder har forfattere ladet sig inspirere af Dublins syn, lyde og dufte, og ingen mere end James Joyce. Udforsk Joyces Dublin med udstillingen 'Kære, beskidte Dublin'. En udstilling, der kortlægger James Joyces Dublin gennem skulpturer, film og en model af byen, hvilket giver en multisensorisk oplevelse af det litterære

landskab. <https://moli.ie/visithttps://www.cntraveller.com/story/the-new-museum-of-literature-ireland-dublin>

Staten og irsk litteratur

I 1922 blev 26 af Irlands 32 amter til den uafhængige 'Irish Free State' efter århundreders kamp mod britisk herredømme. Da den nye nation kæmpede for sin eksistens, hvilken rolle spillede litteraturen i skabelsen og modstanden mod den nationale identitet? Interaktive tablets og lydinstallationer: Besøgende kan engagere sig i forskellige temaer og forfattere gennem digitale medier, hvilket forbedrer fortællingsoplevelsen. <https://moli.ie/visit>



MoLI lægger vægt på storytelling gennem augmented reality (AR), interaktive skærme og lydoplevelser, der giver besøgende en personlig rejse gennem Irlands litterære landskab.

Hvordan promoverer og kommunikerer du effektivt din oplevelse?

MoLI er kendt for at integrere multimedier, interaktive installationer og digital storytelling for at bringe Irlands litterære historie til live. Besøgende kan opleve Irlands litterære giganter – som James Joyce, W.B. Yeats og moderne forfattere – gennem lydlandskaber, projektioner, touchskærme og VR-lignende miljøer.

Fortæl historien bag oplevelsen

Fremhæv, hvordan immersiv teknologi (VR/AR/AI) forvandler traditionelle besøg til interaktive litterære eventyr. MoLI lægger vægt på storytelling gennem augmented reality (AR), interaktive skærme og lydoplevelser, der giver besøgende en personlig rejse gennem Irlands litterære landskab.

For MoLI: **"Gå gennem gaderne i Joyces Dublin – uden at forlade museet!"**

Fremhæv det, der gør det unikt

Implementerer og bruger omhyggeligt en

blanding af kultur + teknologi + bæredygtighed. Det er en af Irlands mest unikke VR/AR-litterære rejser. Det er vigtigt, at den er tilgængelig for alle både på stedet og virtuelt.

Virtuel adgang MoLI udvider sin immersive oplevelse online og tilbyder virtuelle ture, digitale udstillinger og samarbejder, der understreger museets engagement i at blande kultur med teknologi.

Visuel storytelling Brug korte videoer, filmklip og teasere, der viser besøgende, der bruger VR-headset eller interagerer med AR-skærme.

Brug digital lyd "A Riverrun of Language":

En af MoLI's karakteristiske immersive oplevelser er *A Riverrun of Language*, en **digital, audiovisuel installation**, der hylder det irske sprog og litteratur gennem flydende, dynamiske billeder og lyd.

Hvilke andre vigtige succeser og højdepunkter har du opnået, siden du startede?

Læring på MoLI

"Vi tilbyder et sikkert, støttende og behageligt miljø, hvor alle kan opdage en verden af litteratur og fantasi, både personligt og online. Kernen i museets vision er ønsket om at tage besøgende med på en inspirerende rejse gennem irsk litteratur og opmuntre dem til at udforske deres eget kreative potentiale."

"Vi tilbyder mange ekstra ressourcer til publikum i alle aldre. Fra ressourceark til skattejagt og guidede selvrundvisninger til YouTube-videoer og podcasts er der meget at se og lave både i og uden for museet."

Engager dig med familier

"Hos MoLI elsker vi at arbejde med mennesker. Vi byder hver dag familier velkommen til at deltage i kreative aktiviteter inspireret af vores kærlighed til sprog – fra børneudstillinger til kreative workshops til vores smukke LitLab."

Engager dig med skoler

Vores Shut Your Eyes and See-skoleworkshops, der afholdes i samarbejde med Maples Group, udforsker irsk litteratur fra fortid og nutid i håb om at inspirere den næste generation til at frigøre deres kreative potentiale, uanset hvilken form det tager.

Kan du ikke komme på museet? Vores MoLI in the Classroom-workshops leveres online til skoler i samarbejde med AerCap og når ud til tusindvis af skolebørn over hele øen hvert år.

Sørg for at have en souvenirbutik

Moli-butikken er et paradis for bogelskere, hvor der findes smukke irskproducerede kunsthåndværk, eksklusive gaver fra museet og selvfølgelig bøger.

Man kan handle online eller købe medlemskab.

Medlemskab:

Hvert medlemskab støtter direkte workshops for skolebørn, gratis adgang til museet, spændende programmer og udstillinger, samfundsinitiativer som vores Ukrainian Writers Hub, vores gratis digitale arkiv og vedligeholdelsen af vores elskede bygninger og haver.

- ✓ Ubegrænset gratis adgang hele året
- ✓ 10 % rabat i Commons Café og MoLI-butikken
- ✓ Director's Book Club – gratis adgang for medlemmer
- ✓ Eksklusive museumsrundvisninger og arrangementer for medlemmer
- ✓ Invitationer til udstillingsåbninger og særlige arrangementer
- ✓ Adgang til det private Dedalus-bibliotek
- ✓ 50 % rabat på guidede ture
- ✓ Et smukt medlemskort, medlemskort og velkomstbrev.

www.moli.ie



"Gå en tur gennem Joyces Dublin – uden at forlade museet!"



Casestudie 5

Placering

Klaipėda, Litauen

Kategori

Virtual Reality Escape Room

Hjemmeside

<https://biblioteka.lt/en>



© Klaipėda bykommune Immanuel Kant offentlige bibliotek.

VR Escape Room i filosofen Immanuel Kants bibliotek

Immanuel Kant, en central skikkelse i oplysningstiden, blev født i Königsberg, Østpreussen. Selvom han tilbragte sit liv i Königsberg, havde Kant slægtsbånd til Litauen. Hans far, Johann Georg Kant, kom fra Memel (det nuværende Klaipėda), og familienavnet Kant menes at stamme fra landsbyen Kantvainiai (tysk: Kantwaggen) i Klaipėda-distriktet.

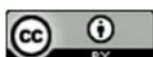
I Klaipėda ærer Klaipėda Kommunes Immanuel Kant Offentlige Bibliotek filosofens arv. Biblioteket blev grundlagt i 1920 og har udviklet sig til et moderne kultur- og uddannelsescenter med 16 afdelinger, der fungerer som et knudepunkt for samfundsengagement.

For at fejre Kants 300-års fødselsdag i 2024 lancerede biblioteket projektet "Virtual Klaipėda: historien skræmmer ikke, men skaber!" Dette initiativ omfatter et virtual reality-escape room

med titlen "I fodsporene på Kants forfædres historie", hvor deltagerne interaktivt kan udforske filosofens arv. Projektet omfatter også guidede ture, kulturarvsruter og undervisningsmateriale, der har til formål at gøre Kants arv tilgængelig og interessant for et bredt publikum.



Immanuel Kant
(1724-1804)



Denne ressource er
licenseret under CC BY 4.0



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og holdninger, der kommer til udtryk, er udelukkende forfatterens/forfatterens og er ikke nødvendigvis udtryk for Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kulturs (EACEA) officielle holdning. Hverken den Europæiske Union eller EACEA kan holdes ansvarlig herfor.



© Klaipėda bykommune Immanuel Kant offentlige bibliotek.

I fodsporene på Kants forfædres historie

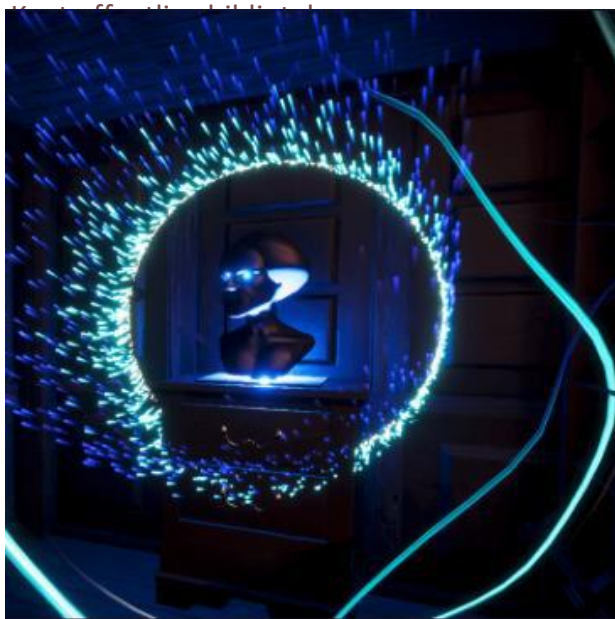
Der blev skabt et interaktivt VR-escape room til Klaipėda City Municipality I. Kant Public Library, der skulle introducere besøgende til filosofen Immanuel Kants historie og de mystiske detaljer i hans liv.

„Det nuværende projekt med at flytte I. Kants Klaipėda og arv til den virtuelle virkelighed blev designet for at tiltrække unge til områder inden for historie, der vækker deres nysgerrighed“.

Det virtuelle escape room, der blev udviklet som en del af projektet "Virtual Klaipėda: History Does Not Scare, but Creates!", blev designet af deltagerne i projektets "VR Creative Workshop" og implementeret af VR/AR-indholdsudviklingsfirmaet "Iron Cat". Det tilbyder en innovativ og engagerende måde at udforske historien og løse udfordringer gennem et virtuelt spilformat.

"Den grundlæggende årsag til, at vi valgte netop denne løsning, var et ønske om at skabe en bro mellem unge mennesker og kultur. I dagens verden er teknologi ofte den

bedste løsning til at engagere den unge og altid travle generation i filosofiens evige værdier." – Klaipėda bykommune Immanuel Kant offentlige bibliotek



VR Escape Room – "I fodsporene på Kants forfædres historie".



Hvor kan man opleve det?

Dette virtual reality-escape room, der er vært i ungdomsafdelingen af Klaipėda bykommunes Immanuel Kant offentlige bibliotek (Tilžės St. 9, Klaipėda), tilbyder en unik mulighed for at udfordre dine problemløsningsfærdigheder.

Deltagerne inviteres til at fordybe sig i en uudforsket verden, hvor de vil støde på tankevækkende gåder inspireret af Immanuel Kants filosofi og liv, beriget med historiske fakta. Oplevelsen varer cirka 15 til 30 minutter.



Foto af My name is Yanick på Unsplash.

<https://biblioteka.lt/en>



Casestudie 6

Ljutomer, Slovenien

Kategori

Fantastisk filmfestival

Hjemmeside

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

Sociale medier



Grossmann fantastiske film- og vinfestival

Beskriv, hvorfor du er en UPLIFT-casestudie?

Grossmann Festival er det perfekte eksempel på en fusion af kultur, teknologi og unikke turistoplevelser!

Bevarelse af filmarven på en ny, interaktiv måde

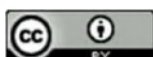
I årevis har festivalen fejret fantastisk film og genrefilm, samtidig med at den har brugt **immersive teknologier** til at give besøgende mulighed for ikke bare *at se*, men virkelig *oplevelse* filmkunsten i en helt ny dimension.

Innovative tilgange til turisme

Gennem UPLIFT er Grossmann Festival ved at

blive et laboratorium, hvor de nyeste turismemodeller afprøves, og hvor man undersøger, hvordan immersive teknologier påvirker besøgende. Virtuelle guider, AR-udstillinger og interaktive filmworkshops løfter festivalen op i en ny digital dimension.

Som en casestudie i UPLIFT-projektet beviser Grossmann Festival, at teknologi kan forbedre kulturarven og gøre den mere tilgængelig og interaktiv for publikum over hele verden!



Denne ressource er
licenseret under CC BY 4.0



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og holdninger, der kommer til udtryk, er udelukkende forfatterens/forfatterens og er ikke nødvendigvis udtryk for Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kulturs (EACEA) officielle holdning. Hverken den Europæiske Union eller EACEA kan holdes ansvarlig herfor.

Hvor kom ideen fra, og hvilken støtte fik du?

"Grossmann Festival" blev skabt som en hyldest til pioneren inden for slovensk film, dr. Karol Grossmann, der lavede den første slovenske film, *Departure from Mass*, i 1905 i Ljutomer. Festivalen blev til ud fra et ønske om at bevare filmkulturen i et mindre lokalt miljø, især genrefilm, som ofte betragtes som en underordnet kategori i beslutningstageres øjne, og for at promovere Ljutomer som et sted med et rigt kulturarv. Med genrefilmens indhold har festivalen adskilt sig fra andre festivaler i regionen. Den nærmeste festival af denne art findes i Trieste i Italien.

Kærligheden til genren, hjembyen og teamets entusiasme er de vigtigste årsager til, at

festivalen har holdt ved i 20 år trods mange udfordringer.

Festivalen finder udelukkende sted i Ljutomer, som i de sidste tyve år har etableret sig som en slags hovedstad for genrefilm i Slovenien. Tidligere forsøgte man også at udvide nogle aktiviteter til Ormož, en by syd for Ljutomer, men det viste sig, at udvidelsen ikke gav mening på grund af de ekstra omkostninger og fragmenteringen af programmet. Festivalen finder sted på fire spillesteder i Ljutomer: Hovedtorvet, hvor en af de første film blev optaget, er det vigtigste spillested, byens biograf viser moderne genrefilm, og to mindre spillesteder viser kortfilm og musikdokumentarer.

Den vigtigste finansieringskilde er offentlige udbud fra Kulturministeriet og det slovenske filmcenter, men midlerne er begrænsede hvert år og normalt lavere end dem, der modtages af større festivaler i større byer som Ljubljana. Afgrænsningen mellem opfordringer til "store" og "små" festivaler er også uklar.

Arrangørerne understreger, at en stor del af budgettet allerede er brugt på grundlæggende tekniske forhold og indretningen af spillestederne. De får også en del af midlerne gennem billetsalg. I 2025 vil der blive indført en enkelt billet til alle festivalens spillesteder.

Jo mere døde de er, jo bedre. Grundlæggende giver de mig forskellig inspiration, når de kommer med bestemte ideer, men temæt er stadig Jokeren. Jeg prøver at undgå det og improviserer.



Med udstillinger, koncerter, kunstworkshops, workshops om Prleje-køkkenet, en magisk procession og zombieparade, forestillinger, en filmquiz, et subkulturmarked og andre begivenheder kan ingen anden filmfestival i Slovenien måle sig med denne.

Hvad var dine største udfordringer og løsninger?

Tidligere forsøgte man også at udvide nogle aktiviteter til Ormož, en by syd for Ljutomer, men det viste sig, at udvidelsen ikke gav mening på grund af de ekstra omkostninger og fragmenteringen af programmet. Derfor forblev festivalen i Ljutomer.

Balance mellem tradition og innovation

Som en festival med stærke rødder i filmarven var det afgørende at integrere immersive teknologier uden at gå på kompromis med dens kerneidentitet. Nogle traditionelle deltagere var tøvende over for skiftet mod digitale og interaktive oplevelser.

Løsning: Festivalen valgte en hybrid tilgang, hvor man bevarede klassiske filmvisninger og diskussioner, samtidig med at man introducerede augmented reality (AR)-

udstillinger, virtuelle filmretrospektiver og interaktive fortællingsformater, der komplementerede dens arv.

Begrænsninger i omkostninger og ressourcer

Avancerede immersive teknologier, såsom VR-opsætninger og AI-drevet indhold, krævede betydelige midler, hvilket udgjorde en udfordring for en kulturfokuseret festival.

Løsning: Gennem UPLIFT-projektet sikrede Grossmann Festival sig strategiske partnerskaber med tech-virksomheder og kulturelle organisationer, hvilket muliggjorde deling af ressourcer, sponsorater og finansieringsmuligheder til integration af immersive oplevelser.

Hvordan promoverer og kommunikerer du din oplevelse effektivt?

At promovere og kommunikere den unikke oplevelse, som Fantastic Film & Wine Festival tilbyder, kræver en strategisk blanding af storytelling, engagement og målrettet opsøgende arbejde.

Fængende indhold og billeder

Fotos, videoer og klip fra bag kulisserne i høj kvalitet bringer festivalen til live og viser atmosfæren, filmvisninger, vinprøver og særlige gæster.

Sociale medier og digital markedsføring

Platforme som Instagram, Facebook og Twitter muliggør engagement i realtid, deling

af brugergenereret indhold og direkte interaktion med deltagere og filmentusiaster.

Immersive oplevelser og events

Unikke kombinationer af film og vin, interaktive diskussioner og tematiske udstillinger gør festivalen til et must-see-arrangement, der inspirerer til mund-til-mund-reklame.

Samfundsengagement og partnerskaber

Samarbejdet med lokale vingårde, virksomheder og kulturinstitutioner styrker båndene til lokalsamfundet og tiltrækker et mangfoldigt publikum.

Hvad er dine største succeser og højdepunkter, siden du startede?

Grossmann Fantastic Film & Wine Festival i Ljutomer har opnået bemærkelsesværdig succes gennem årene og har etableret sig som en unik begivenhed, der forener genrefilm, kultur og udsøgte vintraditioner.

International anerkendelse

Festivalen er blevet en af Europas førende begivenheder for genrefilmentusiaster og er vært for kendte instruktører, skuespillere og brancheeksperter, samtidig med at den har skabt stærke forbindelser med globale filmfestivaler.



Fusion af film og vin

Ved at sammensætte et særligt udvalg af vine og samarbejde med lokale vinproducenter skaber festivalen en unik oplevelse, der hylder både filmkunsten og regionens rige vintraditioner.

Eksklusive filmvisninger og særlige gæster

Festivalen har budt velkommen til legendariske filmskabere og givet publikum indgående indblik i filmens verden, herunder masterclasses og retrospektiver af kultklassikere.



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

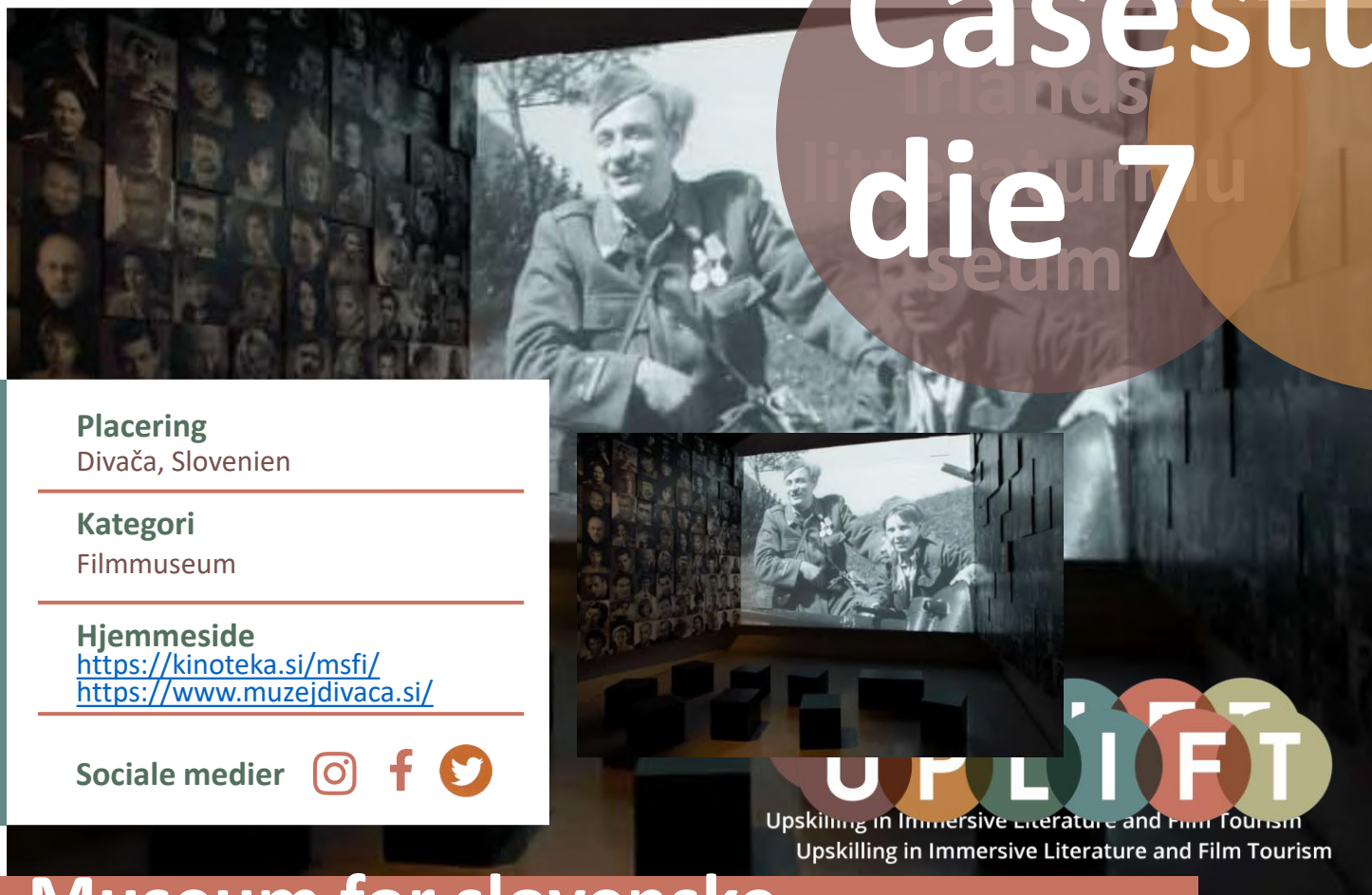


Intet er 'federe' end at møde nye mennesker, der bliver venner, allierede og medsamsvorne i de kommende år og årtier.



Museum for slovenske filmskuespillere

Casestudie 7



Placering

Divača, Slovenien

Kategori

Filmmuseum

Hjemmeside

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

Sociale medier



UP LIFT
Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism
Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

Museum for slovenske filmskuespillere

En filmisk rejse gennem tiden: Museet for slovenske filmskuespillere i Divača

I den charmerende Škratelj-gård, en bemærkelsesværdig karstarkitektonisk perle og etnologisk monument, ligger en sand skat fra den slovenske filmhistorie – Museet for slovenske filmskuespillere i Divača. Som det første og eneste filmmuseum i Slovenien med digitalt indhold er det et vidnesbyrd om landets rige filmarv.

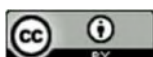
Efter Sloveniens uafhængighed grundlagde filmentusiaster det slovenske filmarkiv i 1996. Da de forskede i den slovenske filmhistorie, stødte de på Ita Rina, født Ida Kravanja i landsbyen Divača. Hun var filmstjerne i begyndelsen af det 20. århundrede i stumfilmens tid, da Europa var lige så vigtigt for filmproduktionen som Hollywood. Hun medvirkede i film som Erotikon, Because I love you, Tonka of the Gallows og mange andre. I 1931 giftede hun sig og opgav sin skuespillerkarriere. Senere accepterede hun kun

en håndfuld skuespillerroller.

Museets udvikling

I 1997 påbegyndte Divača Kommune i samarbejde med Institut for Beskyttelse af Kulturarv restaureringen af Škratelj's gård. Samme år havde Silvan Furlan, den første direktør for det slovenske filmarkiv, en vision om et mindesmærke dedikeret til Ita Rina på øverste etage.

I 2002 inviterede arkitekturprofessor Vojteh Ravnkar sine studerende til at udarbejde en renoveringsplan for de resterende bygninger på gården. Med finansiering fra Kulturministeriet og Norway Grant blev opførelsen af nye bygninger afsluttet i 2010, hvilket kulminerede i den store åbning af Museet for slovenske filmskuespillere i juli 2011.



Denne ressource er
licenseret under CC BY 4.0



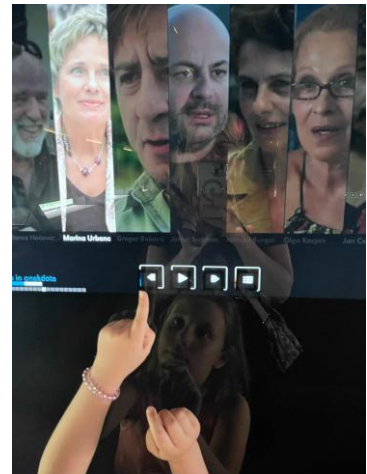
Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og holdninger, der kommer til udtryk, er udelukkende forfatterens/forfatterens og er ikke nødvendigvis udtryk for Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kulturs (EACEA) officielle holdning. Hverken den Europæiske Union eller EACEA kan holdes ansvarlig herfor.

Beskriv din rejse mod digital immersiv turisme.

Omfavner digital innovation

Film er en teknologisk kunstform, og med fremkomsten af digital teknologi var det kun naturligt for det slovenske filmarkiv at omfavne de digitale fremskridt og sikre, at museets indhold forblev moderne, fordybende og tilgængeligt for fremtidige generationer.



Besøg på museet

Museet giver besøgende et indgående indblik i filmproduktionen. I den første bygning, hvor receptionen er, er der tre rum på øverste etage, der er dedikeret til Ita Rinas liv. Besøgende kan se genstande og fotos fra skuespillerindens liv.

Gården er beregnet til filmaftener under åben himmel og andre store begivenheder. Den gamle lade er blevet omdannet til en moderne bygning med en stor skærm, hvor der vises slovenske film. På to store vægge hænger der billeder af fremtrædende slovenske filmskuespillere. Der er også genstande, men filmproduktionen forklares på en interaktiv skærm.

Derudover er der et interaktivt bord, hvor besøgende kan dykke ned

i detaljerne i slovenske film.

På øverste etage er der touchskærme med hovedtelefoner, hvor besøgende kan lytte til interviews med forskellige filmarbejdere, der forklarer deres opgaver og skuespillernes syn på de forskellige faser i filmproduktionen.

I den sidste del af museet er der genstande fra berømte film udstillet.

Besøgende kan gøre deres besøg på museet mere varieret med en krydsordudfordring: De skal finde svarene på spørgsmålene og indsætte dem i et krydsord. Hvis de løser krydsordet, får de titlen Filmdetektiv. Spillet er designet til familier med børn, der allerede kan læse.



Hvad var dine største udfordringer og løsninger?

Udfordringer ved indførelsen og brugen af digitalt indhold i museet

På Museet for slovenske filmskuespillere var de største udfordringer i forbindelse med digitaliseringen af programmet i begyndelsen, da teknologien ikke var så udviklet dengang som i dag. Det interaktive bord fungerede ikke problemfrit, og det var heller ikke muligt at tilføje nyt indhold.

Der var også problemer med projektoren. Bordet blev opdateret for to år siden, og nu kan de tilføje nyt indhold til Ljubljana. Det downloades til museet og aktiveres med et tryk på en knap i museets kontor. Da de ikke har været i stand til at aktivere indholdet i mange år, er der indtil videre samlet sig en masse materiale, der skal indtastes, hvilket er en stor tidsinvestering, og det vil tage noget tid, før situationen på det interaktive bord er i overensstemmelse med nutiden.

Problemet er også, at hardwaren er forældet, f.eks. virker pæren i projektoren ikke længere, men at købe en ny pære svarer til at købe en nyere projektor. Det er nødvendigt at opdatere udstyret og købe nyt, hvilket er forbundet med omkostninger.

Mulige løsninger:

Workshops og uddannelse: Fokuseret på anvendelse af VR/AR.

AI-værktøjer: Til personaliserede besøgsoplevelser





**Peter Ostermayer Film
fra Berlin tilbød Ita Rina
testoptagelser.**



Hvordan promoverer og kommunikerer du effektivt din oplevelse?

På Museet for slovenske filmskuespillere i Divača er effektiv promovering og kommunikation afgørende for at sikre, at vores rige filmhistorie når ud til et engageret publikum. De fokuserer primært på slovenske turister, der er fortrolige med de film og skuespillere, der præsenteres på museet.

Museet henvender sig primært til slovenske turister, der er fortrolige med de film og skuespillere, der præsenteres på museet.

Et sted, hvor film kommer til live

Hvert år byder museet velkommen til omkring 2.500 besøgende, herunder skoleklasser, organiserede ture og individuelle entusiaster, der er ivrige efter at opleve Sloveniens filmarv på tæt hold.

Filmaftener under åben himmel

Ved særlige lejligheder og begivenheder besøger delegationer fra udlandet museet. Hver sommer arrangerer museet filmaftener under åben himmel.

Museet annonceres primært på sociale medier. Den slovenske filmarkiv har begrænsede midler til at annoncere dette museum, da det omfatter mange andre områder inden for forskning og uddannelse.

Smart markedsføring i en digital tidsalder

Museets vigtigste markedsføringsværktøj er sociale medier, hvor de engagerer publikum med indhold fra bag kulisserne, filmtrivia og højdepunkter fra begivenheder. Mens den slovenske filmarkiv spiller en afgørende rolle i bevarelsen og promoveringen af den slovenske filmkultur, er dens ressourcer til at reklamere for museet fortsat begrænsede på grund af dens mangeartede ansvarsområder inden for filmrestaurering, arkivering, festivaler, udstillinger og udgivelser – herunder det ikoniske magasin Ekran (Skærm) for filmelskere.

Selektiv brug af immersive oplevelser

Selvom museet lejlighedsvis introducerer immersive indhold i midlertidige udstillinger, afvejer det omhyggeligt investeringer i forhold til udstillingens varighed for at sikre bæredygtighed og meningsfuldt engagement.

Engagerende historiefortælling

Vi bruger fængende fortælle teknikker til at vise effekten af vores arbejde. Gennem videoindhold, podcasts, udstillinger og artikler fremhæver vi vores rejse, succeser og bidrag til filmarven.

Hvilke andre vigtige succeser og højdepunkter har du opnået, siden du startede?

Styrkelse af sin rolle som en vigtig kulturinstitution

Museet for slovenske filmskuespillere i Divača har med succes styrket sin rolle som en vigtig kulturinstitution, der bevarer og hylder Sloveniens filmiske arv.

Innovative udstillinger og interaktivt indhold

Vi har indført nye, dynamiske udstillingsformater, der integrerer moderne teknologi, hvilket gør besøgsoplevelsen mere fordybende og engagerende. Digital storytelling og interaktive elementer har gjort det muligt for publikum at udforske arven fra slovenske filmskuespillere på nye og spændende måder.

Udvidede uddannelses- og samfundsprogrammer

Vi har udviklet workshops og uddannelsesprogrammer, der er skræddersyet til forskellige målgrupper, fra studerende og unge kreative til forskere og filmentusiaster. Disse programmer har styrket vores forbindelse til det lokale og internationale samfund.

Bæredygtig og inkluderende udvikling

Vi har indført bæredygtige tilgange i museets ledelse, så vores aktiviteter er i overensstemmelse med standarder for miljømæssig og social ansvarlighed. Derudover har vi fokuseret på at gøre vores lokaler og ressourcer mere tilgængelige for forskellige besøgsgrupper.

Disse resultater afspejler vores engagement i at berige det kulturelle landskab og sikre en

varig arv for den slovenske filmhistorie i en international sammenhæng.

Planer for fremtiden

Museet har indsendt en ny ansøgning til LAG-projektet (Local Action Group) i kommunen om renovering af den del af museet, der er dedikeret til Ita Rina, som er en del af det oprindelige museum og ikke er blevet renoveret siden 1997. Hvis projektet bliver



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



En filmisk rejse gennem tiden:
Museet for slovenske
filmskuespillere i Divača



Placering

Litauen

Kategori

Virtual reality-oplevelse

Hjemmeside

www.angelutakais.lt

Sociale medier



PASAULIU
SUTVĖRIMAS

© Center for Sansmæssig Kunst i Vilnius. Foto af Irma Mantas Gelūnas.

M. K. Čiurlionis – Litauens mest berømte kunstner og komponist

Mikalojus Konstantinas Čiurlionis er en central figur i udviklingen af den litauiske nationale kultur. Hans værker afspejler håbet og idealerne i en nation i genopblomstring, samtidig med at de afspejler de store kunstneriske bevægelser, der prægede Europa ved indgangen til det 20. århundrede.

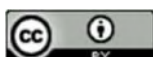
Hans kreative arv omfatter mere end 200 musikstykker og cirka 300 malerier.

Ud over sine bidrag til musik og billedkunst var Čiurlionis også forfatter. Gennem næsten et årti med kunstnerisk aktivitet beskæftigede han sig løbende med at skrive, selvom han skrev på polsk og aldrig udgav sine tekster i sin levetid. I dag er hans litterære værker blevet omhyggeligt rekonstrueret, oversat og bragt frem i lyset af en af de førende Čiurlionis-forskere – musikologen og kunsthistorikeren professor Vytautas Landsbergis.

"Indtil for nylig var Čiurlionis som forfatter stort set ukendt for offentligheden og udforsket i den litauiske litteratur. I sine tekster tænker Čiurlionis visuelt og strukturerer sine værker som musik. De litterære sider, han efterlod sig, kommenterer og beriger i høj grad portrættet af maleren og komponisten. Havde Čiurlionis skrevet på litauisk – eller blot udgivet oversættelser af sine værker – ville hans navn for længst have indtaget en markant og unik plads i den litauiske litteraturhistorie. Den tredje Čiurlionis lever – og



Mikalojus Konstantinas Čiurlionis (1875-1911)



Denne ressource er
licenseret under CC BY 4.0



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og holdninger, der kommer til udtryk, er udelukkende forfatterens/forfatterens og er ikke nødvendigvis udtryk for Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kulturs (EACEA) officielle holdning. Hverken den Europæiske Union eller EACEA kan holdes ansvarlig herfor.



En virtuel rejse gennem M. K. Čiurlionis' værker: "Trail of Angels" (2018)

"Englenes spor" er en 25 minutter lang, fordybende VR-film instrueret af Kristina Buožytė og produceret af Vitalijus Žukas. Oplevelsen inviterer seerne til at udforske en mystisk efterlivsverden inspireret af Čiurlionis' malerier og musik.

Kunstnerisk tilgang

VR-filmen indeholder 60 af Čiurlionis' malerier, herunder "Serenity", "Angels", "The Altar", "The Angel", "News" og "The Sun". Miljøet reagerer på seerens blik, hvilket bringer elementer fra malerierne til live og

giver mulighed for en interaktiv oplevelse.

Anerkendelse

"Trail of Angels" havde premiere på Venice Biennale Cinema VR i 2018 og vandt den prestigefyldte Lumen Prize for Art and Technology i Storbritannien i 2019. Den modtog også Silver Crane-prisen for Professional Mastery i Litauen i 2020. Oplevelsen blev også nomineret til "Raindance" – den største uafhængige filmfestival i Storbritannien (2018).



SYNOPSIS

Angely Takais er en meditativ virtual reality-animation, der fordyber seeren i en mystisk efterlivsverden inspireret af Mikalojus Konstantinas Čiurlionis' malerier og musik. Gennem visuelt fængslende overgange fra dag til nat inviteres seerne til at observere og interagere med deres omgivelser. Seeren begynder rejsen som menneske, men opdager gradvist, at han eller hun er en engel, der reflekterer over livets, dødens og enhedens tilstande med universet. Omgivelserne reagerer på seerens blik og trækker dem dybere ind i den visuelle essens af Čiurlionis' originale kunstværker.



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

"Creation of the Worlds" (2025) – ny fordybende historie skabt til Čiurlionis' 150-års jubilæum

"Creation of the Worlds", skabt af Kristina Buožytė og Vitalijus Žukas, lavet til Čiurlionis' 150-års jubilæum, tilbyder en ny fordybende historie om universets fødsel, livets opkomst og fald og dets genfødsel – der kulminerer i Čiurlionis' ikoniske maleri "The Tale of the Kings". Det minder os symbolsk om, at vi er skabere og vogtere af vores egne verdener.

Ved hjælp af avancerede VR-headset transporteres publikum ind i kunstnerens forestillede univers, der udfolder sig som et drømmeagtigt eventyr. Banebrydende teknologi giver en ny måde at opleve og fortolke kunst på og bygger bro mellem generationer gennem fælles opdagelser og inspiration.

Den interaktive VR-oplevelse er baseret på mere

end 60 af M. K. Čiurlionis' malerier – lige fra bredt anerkendte værker som *Kongernes fortælling* til mindre kendte værker, der er symbolsk og følelsesmæssigt rige. Seerne kan udforske Čiurlionis' malericyklusser, herunder *Verdens skabelse*, *Byen*, *Syndfloden*, *Fantasier*, *Slangens sonate* og triptykonet *Eventyr*.

Čiurlionis talte altid om det, der ligger under overfladen af det ydre. Med Skabelsen af verdenerne ønskede vi at hjælpe folk med at føle denne skønhed. Selv for dem, der ikke ved, hvordan man mediterer, eller som har ringe erfaring med kunst, kan vores værk hjælpe dem med at stoppe op, lytte dybt og huske, at livet er et mirakel.

–V. Žukas, instruktør.





Dette er en hyldest til forløberen for multimediekunstnere og en af pionererne inden for abstrakt kunst i Europa – den mest berømte litauiske skaber, Mikalojus Konstantinas Čiurlionis. Han brød grænserne mellem disciplinerne for at skabe et samlet værk med sin egen kosmologi.

-Kristina Buožytė, direktør

Hvor kan man opleve det?

"Trail of Angels" og "Creation of the Worlds" kan opleves på Immersive Art Center i Vilnius. Centret ligger i hjertet af byen på A. Vienuolio Street 4 og er et moderne sted dedikeret til immersive virtual reality-oplevelser.

Hvorfor besøge det?

- Et unikt multisensorisk miljø
- Enestående virtual reality-oplevelser
- En moderne måde at udforske kunst og lære Litauens mest berømte kunstner at kende
- Immersive 300-graders projektioner
- En enestående lærerig oplevelse for alle

aldre, uanset sprog

Hvordan fungerer det?

Besøgende får udleveret specielle VR-briller, der transporterer dem ind i et 3D-miljø fyldt med musik, lyd og animerede billeder inspireret af Čiurlionis' kunst. Før visningen introducerer vores team kunstneren og oplevelsen (på litauisk eller engelsk, afhængigt af publikum). En 300°-projektion fordyber besøgende i en magisk visuel forspil. Efter showet kan gæsterne skabe et Čiurlionis-inspireret AI-portræt og udforske vores gavebutik for kunstneriske souvenirs.

www.angelutakais.lt



Det første samarbejdsprojekt mellem K. Buožytė og V. Žukas, "Trail of Angels", inviterer beskueren til en rolig, metafysisk fordybelse i Čiurlionis' kunstverden. Deres nye oplevelse, "Creation of the Worlds", tager beskueren med på en rejse, hvor opdagelse og indre vækst er i centrum.



Casestudie 9

Sauðárkrókur, Island

Kategori

Litterær og historisk udstilling

Hjemmeside

<https://1238.is/>

Sociale medier



Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

1238: Slaget om Island

Hvad handler de islandske sagaer om?

De islandske sagaer blev skrevet i middelalderens Island, for det meste i det 13.th og 14.th århundrede, og på islandsk. De er hovedsageligt skrevet af ukendte forfattere, selvom visse sagaer tilskrives kendte historiske lærde såsom Snorri Sturluson (1179-1241). På trods af den periode, de blev skrevet i, dækker de fleste af dem bosættelsesperioden på Island, som varede fra omkring år 900 til det 11. og 12. århundrede. Sagaerne er derfor en genfortælling af historiske begivenheder, der fandt sted for flere århundreder siden.

Omkring 40 familiesagaer har overlevet. Disse sagaer er en beretning om, hvordan og af hvem øen blev bosat. De indeholder historier om familiehistorie, slægtsforskning, alliancer og konflikter mellem klaner og enkeltpersoner. De islandske sagaer giver et unikt indblik i, hvordan livet var i det førkristne Skandinavien.

Det, der gør dem så fængslende, og grunden til, at de stadig læses i dag, er deres ofte dramatiske og fængslende fortællinger om blodfejder, kærlighedstrekanter, forvarsler og gamle ritualer.

I udstillingen 1238: Slaget om Island genfortælles begivenhederne i en af sagaerne, Sturlunga, på en innovativ og fordybende måde for at bringe gæsterne tættere på de historiske begivenheder.

Sturlunga blev skrevet i det 13. århundrede, ligesom de fleste andre sagaer. Det er en samtidskildring af begivenhederne i det 12. og 13. århundrede på Island, hvilket adskiller den fra mange andre sagaer. Som med andre sagaer er der dog mange forfattere, men den mest kendte er Sturla Þórðarson (1214-1284) – som også er en af hovedpersonerne.

En medrivende genfortælling af begivenhederne i Sturlunga

thGæster, der besøger udstillingen 1238: Slaget om Island, får mulighed for at opleve og deltage i slaget ved Örlygsstaðir. Slaget er en af de mest betydningsfulde begivenheder i den middelalderlige borgerkrig, der rasede i Island i slutningen af 1200-tallet og begyndelsen af 1300-tallet.th Slaget er beskrevet i Sturlunga saga, og beretningen stammer fra kapitlerne skrevet af Sturla Þórðarson, der deltog i slaget og kæmpede for Sturlunga-familien.

Udstillingen er placeret i byen Sauðárkrúkur i det nordlige Island, i en fjord kaldet Skagafjörður, men slaget fandt sted 35 km derfra ved gården Örlygsstaðir i år 1238. Udstillingen bruger både traditionelle og utraditionelle metoder til at formidle information om de historiske begivenheder i Sturlunga. Med VR-oplevelsen på udstillingen kan gæsterne deltage i selve slaget:

"Det vigtige er, at der er en aktivitet. Vi får folk til at kaste spyd og sten, så de oplever at gøre noget. Det er det vigtige, at folk føler, at de deltager."

Hvorfor skabe en VR-oplevelse af en historisk kamp?

Turister har ofte en liste over steder, de gerne vil besøge, så de kan sige, at de har været der. De rejser til steder, hvor vigtige historiske begivenheder har fundet sted. Folk går gennem et rum og forestiller sig fortiden, hvordan det måske så ud, og hvordan begivenhederne måske udspillede sig.

"Vi forestiller os, at de kom herfra, og så ankom denne, og denne brændte ned".

VR kan bringe folk endnu tættere på fortidens begivenheder ved at give et indblik i, hvordan de udspillede sig, og give besøgende mulighed for at deltage og placere sig selv i fortællingen. At føle historien i deres egne kroppe.

VR-oplevelser kan også fungere som en invitation til yderligere diskussion om historien og det, de besøgende netop har oplevet.

"VR-oplevelsen vækker mange følelser. Vi kan se den følelsesmæssige forbindelse, som folk nogle gange får. Vores gæster har ofte brug for at bearbejde oplevelsen bagefter og ønsker at diskutere med os, hvad de har oplevet og gjort".

Hvordan ville du have det, hvis du skulle gøre dette [i en kamp]?



Vi tilgår VR-kreationer holistisk og lægger vægt på at være tro mod historien og ikke miste historien af syne i teknologien. VR skal være autentisk, fordybende, interaktivt, tilgængeligt og sidst, men ikke mindst, sjovt.

- Freyja Rut Emilsdóttir, general manager for 1238: Battle of Iceland ([x](#))

Hvad var dine største udfordringer og løsninger?

Der er mange beslutninger, der skal træffes, når man skaber en VR-oplevelse. Ikke kun hvilken historie der skal fortælles, men også hvordan den skal fortælles, da det vil have indflydelse på besøgendes oplevelser.

For 1238 var det vigtigt, at folk kunne bevæge sig rundt, mens de brugte VR-headsettene, og dermed kunne bruge deres kroppe til at bevæge sig gennem historien. En anden vigtig del er, at teknologien 'læser', i hvilken højde spilleren spiller, så horisonten bevæger sig med spilleren, uanset om de står, sidder på hug eller sidder ned.

Det var også vigtigt for 1238 at få miljøet i VR-oplevelsen korrekt.

Slaget ved Örlygsstaða fandt sted i Skagafjörður, så udviklerne ønskede, at udsigten mod fjorden, bjergene og omgivelserne skulle være korrekt. Desuden skulle ting som græs og træer være autentiske for Island i det 13. århundrede – ikke bare bruge standard digitale miljøer fra en database.

"Vi lavede det hele, fordi det var vigtigt for os. At det var islandsk og autentisk for det 13. århundrede. At det ikke var et importeret hus eller fyrretræer, som vi vidste blev bragt til Island i senere århundreder. Det var vigtigt for os, at det var så autentisk, som et computerspil kan være."

Det er også vigtigt, at VR-oplevelsen ikke er for lang. I 1238: The Battle of Iceland varer VR-oplevelsen 12 minutter, inklusive en tutorial.

"Ikke mange mennesker vil have lyst til eller tid til at have et VR-headset på i 20 eller 40 minutter. Det ville også betyde, at vi ikke kunne tage imod store grupper, og at strømmen af mennesker gennem hele udstillingen ville blive forstyrret."



Immersive teknologier giver museer og udstillinger nye muligheder for at engagere deres besøgende

Immersive teknologier kan være en fantastisk tilføjelse til museer. De erstatter ikke traditionelle udstillinger, hvor der vises tekster eller artefakter.

Men ved at bruge VR-, AR- eller MR-virkeligheder får museer en ny måde at engagere deres besøgende på og fortælle den historie, de ønsker, gennem et nyt medie, der inviterer til leg og nysgerrighed.

For historiefortællingen er stadig det vigtigste aspekt af enhver museumsoplevelse, uanset

hvilket medie der bruges. Essensen af det, du forsøger at kommunikere til dine besøgende, må ikke gå tabt i de teknologier eller medier, du bruger.

Immersive teknologier giver mulighed for at være lærerig, interaktiv og legende på samme tid. Især når man fortæller historier, der foregår i fortiden og i omgivelser, som folk kan have svært ved at forestille sig.

Hvad er dine bedste tips og råd til nogen, der vil i gang med det samme?

At skabe en oplevelse med immersive teknologier behøver ikke at være svært eller for dyrt. Det er bedre at starte i det små og derefter udvide.

At skabe en immersiv oplevelse kan starte som en merværdi til en allerede eksisterende udstilling eller aktivitet. I nogle tilfælde kan det være bedre at starte med et eller to VR-headsets eller smarte tablets til AR-virkelighed som en prøvekørsel.

Folk bliver også i stigende grad vant til at bruge disse teknologier, så tærsklen bliver

lavere for potentielle brugere. Det er ikke kun unge mennesker, der kan bruge og nyde immersive teknologier, men en bredere aldersgruppe.

Immersive teknologier bliver mere og mere almindelige, og de muligheder, de tilbyder, er næsten uendelige. Det er dog vigtigt at have en klar vision for den historie, du vil fortælle, og hvilke oplevelser du ønsker, at dine besøgende skal gå derfra med.

<https://1238.is/>



“

Det handler om at turde prøve og stole på sig selv til at finde ud af det.



Búðaslóð (Booth trail)

Casestudie 10

Pingvellir Nationalpark, Island

Kategori

Vandrestien

Hjemmeside

<https://experience.thingvellir.is>

Sociale medier



Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

Búðaslóð (Booth trail)

Historien om Þingvellir Nationalpark

Þingvellir er et af de mest historisk betydningsfulde steder i Island og ligger i det sydlige Island, ca. 50 km fra hovedstaden Reykjavík.

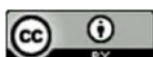
Det var i Þingvellir, at Alþingi, Islands parlament, blev grundlagt i 930 og fortsatte med at være et årligt mødested for parlamentet indtil 1798. Dette gør Alþingi til et af de ældste parlamenter i verden. Alþingi blev afholdt hver sommer i cirka to uger i Islands Commonwealth-æra, hvor det var "centrum for det sociale liv".

Desuden var det i Þingvellir, at Island erklærede sin uafhængighed fra Danmark den 17. junith 1944.

Þingvellir er også kendt for sin natur med en

rig geologisk historie og et rigt biosystem. Þingvellir-området er en del af en sprækkesone, der løber gennem Island, da øen ligger på de tektoniske grænser, der adskiller Europa og Nordamerika. I Þingvellir kan besøgende se beviser på, hvordan de tektoniske plader bevæger sig væk fra hinanden og skaber sprækker og kløfter i jordskorpen.

Þingvellir Nationalpark blev oprettet i 1928 og blev optaget på UNESCOs verdensarvsliste i juli 2004.



Denne ressource er
licenseret under CC BY 4.0



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og holdninger, der kommer til udtryk, er udelukkende forfatterens/forfatterens og er ikke nødvendigvis udtryk for Den Europæiske Unions eller Den Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kulturs (EACEA) officielle holdning. Hverken den Europæiske Union eller EACEA kan holdes ansvarlig herfor.

Pingvellir som domstol

I Islands Commonwealth-æra (930-1262) var Lögberg (Lawrock) i Pingvellir det vigtigste sted for Alþingi, landets parlament. Det var her, alle kunne komme og sige deres mening eller rejse de spørgsmål, de havde. Det var her, vigtige taler blev holdt, nyheder blev spredt, og lovrådets afgørelser blev bekendtgjort.

Love var de første, der blev nedskrevet i Island, og de første love blev nedskrevet i vinteren 1117-1118. Dette skete efter Islands konvertering

til kristendommen i år 1000 for at undgå juridiske uenigheder.

Commonwealth-lovene blev nedskrevet i Grágás, som er bevaret i manuskripter skrevet i slutningen af perioden.

Efter at Island kom under den norske konges myndighed i 1262, blev der indført en ny juridisk struktur. Jónsbók blev godkendt som den islandske lovbog i 1281 og dannede grundlag for retssager i Island i de følgende århundreder.

Begivenheder i Pingvellir mindet i de islandske sagaer

Da Pingvellir var et vigtigt samlingssted og den største sociale begivenhed i Commonwealth-æraen, fandt mange vigtige begivenheder i de islandske sagaer sted under Alþingis forsamling.

Folk kom til Alþingi for at bilægge tvister eller kræve erstatning for opfattede uretfærdigheder. Der kunne folk fremlægge deres sag og få en dom fra domstolene. Men folk var ikke altid enige i dommene, og freden var kortvarig.

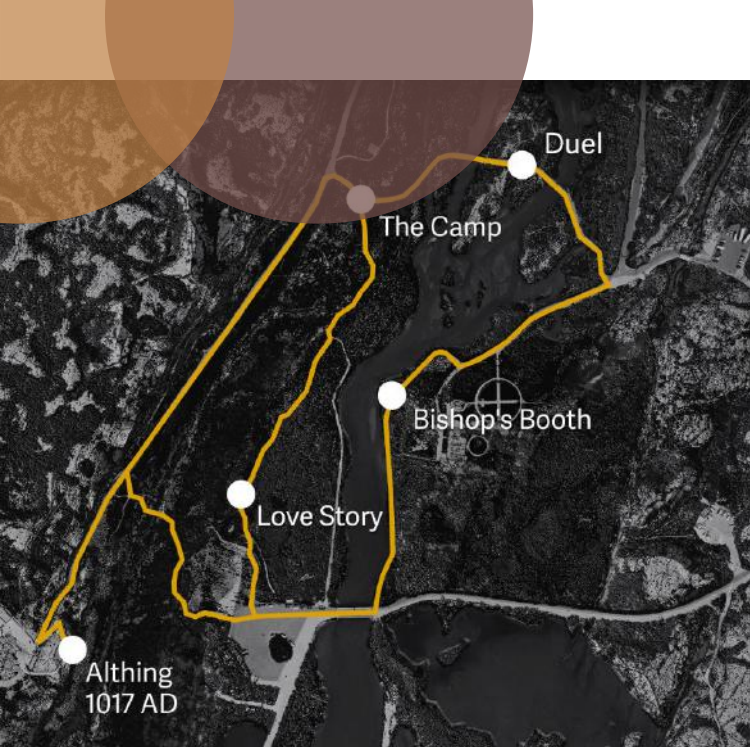
En af de mest kendte og længste islandske sagaer, Njáls saga, foregår delvist i Alþingi, hvor

hovedpersonerne søger at bilægge deres tvister – i varierende grad.

Hovedpersonerne i Njáls saga er de gode venner Njáll Þorgeirsson, en respekteret advokat, og Gunnar Hámundarson, en høvding. Gunnars kone var Hallgerður langbrók, en smuk og viljestærk kvinde, der anstifter en fejde, der får alvorlige konsekvenser for hendes mand og hans ven. Historien drejer sig i høj grad om at forsvare sin egen og sin families ære for enhver pris.

Begivenhederne i historien skildres gennem AR-virkelighed på Pingvellir i deres Booth-vandrersti.

"Dem, vi myrder med vores mund, lever ofte længst."
- Fra Njáls saga



Oplev Þingvellirs skjulte fortid via din mobilenhed

Búðaslóð (Booth trail) – oplev fortiden gennem AR

Historien ved Þingvellir er stort set skjult i landskabet. Mens der i Commonwealth-perioden angiveligt samledes op til 4000 mennesker i løbet af de to uger, Alþingi var i session hver juni, er der ikke mange synlige spor fra den tid at se i landskabet.

Þingvellir Nationalpark har derfor anlagt en vandresti kaldet Búðaslóð eller Booth trail for at give besøgende mulighed for at forestille sig, hvordan stederne kunne have set ud omkring år 1000. Ved at scanne QR-koder langs vandrestien får besøgende et glimt af

de lejre, der blev opført til Alþingi i Commonwealth-æraens storhedstid.



Búðaslóð-vandrestien har fem forskellige stop med skilte med yderligere information om stedet og en QR-kode, der giver adgang til AR-oplevelsen. Stopene fortæller også om visse begivenheder fra Njáls saga, der fandt sted i Alþingi.

Althing 1017 e.Kr.: Giver et overblik over Alþingi-stedet og fortæller, hvordan Gunnar red til Alþingi for at møde sine modstandere.

Lejren: Viser Gunnars bod og hvor Höskuldur kom for at give ham sine penge.

Duellen: Det sted, hvor duellerne blev

udkæmpet i Alþingi, selvom de blev forbudt efter år 1000 e.Kr.

Biskoppens bod: Under Alþingi-forsamlingen "opførte folk midlertidige boliger kaldet boder, der var lavet af tørv og kampesten, over hvilke der blev rejst en træramme, der var dækket med twill eller andet materiale".

Kærlighedshistorie: Gunnar og Hallgerður forelskede sig og blev gift ved floden Öxará, hvilket generelt betragtes som et meget tragisk ægteskab.

Búðaslóð (Booth trail) – oplev fortiden gennem AR

Da de boder, der blev opført til Alþing i Þingvellir, var midlertidige og lavet af naturmaterialer, er der ikke mange synlige eller fysiske rester af stedets lange og rige historie.

Ved hjælp af AR-teknologi giver Þingvellir Nationalpark sine besøgende mulighed for at få en bedre forståelse af Alþings næsten 900 år lange historie i Þingvellir. Derudover fremhæver den, hvordan begivenhederne i en af Islands mest berømte sagaer udspillede sig i Þingvellir.



Resterne af Snorrabúð (Snorris bod) ved Þingvellir.
Billedkilde: Þingvellir Nationalpark.

Augmented reality-vandreture tilbyder en række muligheder

Augmented reality giver dig mulighed for at skabe spændende og visuelle ture.

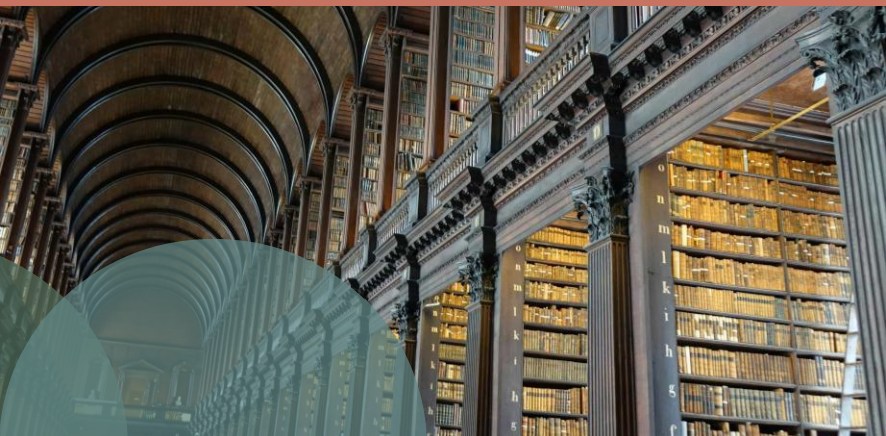
AR-vandreture kan tilbyde en ny måde at opleve dine omgivelser på og give ekstra detaljer om begivenheder eller personer, der ellers ikke er synlige i hverdagen.

Dette kan omfatte historiske begivenheder eller fiktive omgivelser, historier eller karakterer, der bringes til live i den virkelige verden. Disse ture kan gennemføres via forskellige mobile enheder eller AR-briller.



Booth Trail's kærlighedshistorie: Gunnar og Hallgerður.
Billedkilde: Þingvellir Nationalpark.

<https://experience.thingvellir.is>



AR-vandreture kan tilføje nye dimensioner til virkelige omgivelser





Placering

Odense

Kategori

Litteratur- og kulturfestival

Hjemmeside

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

Sociale medier



UP LIFT

Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

H.C. Andersen-festivaler

Genfortolkning af eventyr gennem kunst, kultur og fordybende oplevelser

Hans Christian Andersen Festivalen afholdes hvert år i august i Odense, Danmark – fødestedet for den elskede eventyrfortæller Hans Christian Andersen – og er en ugelang fejring af kultur, kreativitet og fortællerkunst. Siden starten i 2013 er festivalen blevet en vigtig kulturel begivenhed i Danmark med mere end 500 aktiviteter for alle aldersgrupper inden for teater, musik, litteratur, kunst, performance og digital innovation.

Med Andersens hjembys charmerende brostensgader og bindingsværkshuse som kulisse bringer festivalen hans tidløse fortællinger til live gennem et levende og varieret program. Odense forvandles til en levende eventyrbog med gadekunstnere, parader, koncerter, lysshows, udstillinger og fordybende teater. Mange af begivenhederne er direkte inspireret af Andersens eventyr og hylder temaer som fantasi, forvandling og

menneskelige følelser, der fortsat finder genklang på tværs af generationer.

Andersen blev født i 1805 og voksede op under beskedne kår. Trods tidlige kampe med fattigdom og begrænset skolegang førte hans dybe passion for kunsten ham til København, hvor han forfulgte en karriere inden for forfatterskab og teater. Hans eventyr – herunder Den lille havfrue, Den grimme ælling, Kejserens nye klæder og Snedronningen – er siden blevet oversat til over 150 sprog og er vævet ind i den globale kulturelle forestillingsverden.

Festivalen hylder Andersens arv og genfortolker samtidig hans historier gennem moderne kunstformer og teknologier, hvilket giver publikum nye måder at opleve hans fortryllende verden på.

En levende eventyrby: Kraften i kulturel fortælling

Hans Christian Andersen-festivalen er et eksempel på den unikke kraft, som kulturfestivaler har til at fortælle historier, der forbinder samfund på tværs af tid og rum. Festivalen har rod i Odenses lokale arv, men har samtidig et internationalt udsyn, idet den byder velkommen til kunstnere og besøgende fra hele verden og fremmer tværkulturel dialog gennem fælles fortællinger.

Kulturelle fortællingsfestivaler som denne fungerer som offentlige platforme for udforskning af identitet, værdier og fantasi. De fremmer en følelse af

tilhørsforhold og inviterer til legende nysgerrighed. Ved at animere Andersens fantastiske verdener i byens offentlige rum styrker festivalen Odenses identitet som kulturelt centrum og fortællingens hovedstad.

Andre bemærkelsesværdige litterære og folklørebaserede festivaler inkluderer Edinburgh International Book Festival i Skotland, Hay Festival i Wales og International Storytelling Festival i Iran. Hver på sin måde demonstrerer de kraften i stedbaseret storytelling til at inspirere til dialog og forundring.

Immersiv kunst og lysbaseret fortolkning

Et af de mest slående træk ved H.C. Andersen-festivalen er dens fokus på store visuelle og immersive oplevelser. I de senere år har festivalen introduceret spektakulære lysinstallationer, digitale projektioner og augmented reality (AR)-elementer for at genfortolke Andersens historier for et publikum i det 21. århundrede.

For eksempel projicerede installationen "Stories in the Sky" animerede scener fra Andersens eventyr på bygningsfacader og i byrum, hvilket forvandlede byen til et

lærred af lys og skygge. Samtidig har interaktive teaterbegivenheder placeret besøgende inde i historier som "Tændstikhuset" eller "Skyggen", hvor valg påvirker, hvordan fortællingen udfolder sig – hvilket udvisker grænsen mellem publikum og skuespiller.

Gennem disse innovative metoder viser festivalen ikke kun Andersens værker, men inviterer også deltagerne til aktivt at være med til at skabe fortællingen, hvilket gør de klassiske eventyr friske, personlige og følelsesmæssigt rørende.



"At rejse er at leve"

-Hans Christian Andersen



"Hvor ord svigter, taler musikken."

- H.C. Andersen

En festival med multisensoriske oplevelser

Ligesom Andersens egne tekster, der blandede visuelle beskrivelser, rytme og symbolik, involverer festivalen flere sanser for at dybe den følelsesmæssige forbindelse og deltagelse. Musik, kostumer, skulpturer og kulinariske oplevelser er vævet ind i programmet, hvor kunstnere ifører sig eventyrinspireret tøj og gademusikanter underholder publikum med kompositioner fra nordisk folkløse.

Workshops og pop-up-events tilbyder

praktiske aktiviteter inden for dukketeater, historiefortælling, digital kunst og musik – især for unge mennesker. Denne multisensoriske oplevelse afspejler ideen om, at historier huskes bedst, når de føles, høres, ses og udspilles.

Disse oplevelsesmæssige lag udvider publikums rolle fra passiv observatør til aktiv deltager, hvilket øger festivalens pædagogiske værdi og følelsesmæssige resonans.

Den digitale vending: Augmenteret arv

Festivalen udforsker i stigende grad den digitale teknologiske rolle i udbredelsen af Andersens arv. I samarbejde med lokale universiteter, kunstnere og tech-virksomheder har de seneste udgaver eksperimenteret med AI-drevet storytelling-apps, QR-aktiverede eventyrstier og VR-installationer, der placerer besøgende i magiske omgivelser inspireret af Andersens eventyr.

For eksempel gav en prototype på en VR-oplevelse med titlen "Through the Eyes of the Nightingale" brugerne mulighed for at

udforske haven i den kinesiske kejsers palads fra nattergalens perspektiv, hvilket bragte det klassiske eventyr til live i et poetisk og interaktivt format.

Disse innovationer afspejler en bredere europæisk tendens til at integrere immersiv teknologi i programmeringen af kulturarven – som det ses i festivaler som Venice Immersive eller Laval Virtual i Frankrig. De imødekommer også den stigende efterspørgsel efter deltagende, digitale kulturoplevelser blandt yngre publikummer.

En arv af fællesskab og samarbejde

Hans Christian Andersen Festivalen trives på et stærkt samarbejde mellem kulturinstitutioner, lokale myndigheder, uddannelsesinstitutioner og kreative brancher. Festivalen arrangeres af H.C. Andersen Fonden i samarbejde med Odense Kommune og trækker på et bredt netværk af partnere – fra teatre, museer og skoler til digitale designere, virksomheder og turistoperatører.

Dette samarbejdssystem gør det muligt for festivalen ikke kun at fungere som en fejring af Andersens arv, men også som en katalysator for borgerstolthed, stedskabelse og bæredygtig kulturel udvikling. Ved at

inddrage frivillige, nye kunstnere og forskellige samfund i hele Danmark fremmer festivalen en ånd af inklusion og fælles ejerskab.

Programmer som skoleaktiviteter, workshops for unge og muligheder for faglig udvikling for kulturarbejdere sikrer, at festivalens indflydelse rækker langt ud over augustmåneden. Disse langsigtede tiltag bidrager til at integrere kulturel storytelling i hverdagen i Odense og giver samtidig overførbare erfaringer til andre europæiske byer, der ønsker at styrke forholdet mellem kulturarv, uddannelse og lokalsamfund.

Fortryllede fremtider: Hvad er det næste skridt?

Hans Christian Andersen Festival fortsætter med at flytte grænserne for, hvad en litterær og kulturel festival kan være. Ved at fusionere klassisk storytelling med nye teknologier, sensoriske installationer og tværsektorielle partnerskaber tilbyder den en model for, hvordan man kan gøre kulturarven relevant, inkluderende og engagerende i den digitale tidsalder.

Fremadrettet kan fremtidige udgaver måske udforske AI-tilpassede eventyr, interaktive hologrammer eller hybride begivenheder, der forbinder Odense med Andersen-fans over hele verden via livestream eller virtual reality. Den ånd af innovation, fantasi og følelsesmæssig sandhed, der animerede Andersens forfatterskab, lever videre i byens gader, på scenerne og på de digitale skærme.

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



"Livet selv er det mest vidunderlige eventyr."

– H.C. Andersen





Placering

Aarhus, Danmark

Kategori

Kultur- og kunstfestival

Hjemmeside

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

Sociale medier



Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

Aarhus Festuge (Aarhus Festival)

At forvandle en by til et levende lærred for kunst, teknologi og historiefortælling

Aarhus Festuge er en af Nordeuropas mest ambitiøse og dynamiske kulturbegivenheder, der finder sted hvert år i Danmarks næststørste by. Festivalen blev lanceret i 1965 og er vokset til en 10-dages fest, der forvandler Aarhus til en pulserende scene for kunsten med over 1.000 arrangementer på spillesteder, der spænder fra koncertsale og gyder til tagterrasser og floder.

I modsætning til mere konventionelle festivaler, der fokuserer på et enkelt medie eller sted, er Aarhus Festuge bevidst grænseoverskridende. Programmet fletter musik, teater, billedkunst, teknologi, arkitektur, mad, dans, videnskab, uddannelse og byplanlægning sammen. Hvert år vælges et nyt tema – ofte af konceptuel eller filosofisk karakter – som danner rammen om programmet og styrer samarbejdet mellem den

offentlige, private og kulturelle sektor.

Temaet for 2024, "In Common", udforskede ideer om tilhørsforhold, identitet og de fælles rum, vi bebor – både digitale og fysiske. I offentlige parker, gallerier, busskure og bygninger opfordrede kunstværker både beboere og besøgende til at spørge: Hvad deler vi? Hvordan forbinder vi os? Hvilke historier er skrevet ind i overfladerne af vores by?

Med sin dybt deltagende etos og stadigt udviklende brug af immersiv teknologi tilbyder Aarhus Festuge en overbevisende model for, hvordan moderne festivaler kan blande kulturarv, borgerlig fantasi og banebrydende medier.

Fra byens gader til digitale drømme: En festival for sanserne

Et kendetegn ved Aarhus Festuge er brugen af bybilledet som et kunstnerisk medium. Gaderne bliver til scener, broer danner ramme om danseforestillinger, butiksfacader bliver til projektionsskærme, og parker lyser op med interaktive installationer. Resultatet er en festival, der ikke bare indtager Aarhus – den genopfinder byen.

I 2017 gik festivalen sammen med lokale og internationale kunstnere om at præsentere "The Garden", en omfattende udendørs udstilling, der flettede botaniske installationer sammen med AR-overlejringer og stemmevejledede vandreture. Besøgende scannede QR-koder ved blomsterbede og gadehjørner

og låste dermed op for digitale digte og arkivbilleder af byen, som den så ud for 100 år siden. Denne hybride oplevelse blandede natur, historie og teknologi og omdefinerede publikums bevægelse gennem byrummet.

Et andet fremtrædende eksempel var 2022-programmet, der omfattede "DRØMMELAND", en audiovisuel forestilling sent om aftenen, der brugte droner, store holografiske projektioner og live lyd-design til at udforske danske myter og drømme. Forestillingen fandt sted i Aarhus Havn og inviterede deltagerne til at flyde i kajakker eller ligge på kajen, mens spektrale figurer skinnede over vandet og dansede på himlen.

Kunst, teknologi og demokrati: Et skandinavisk eksperiment

Aarhus Festuge er forankret i den danske tradition for samskabelse. I stedet for at kuratere alle elementer ovenfra og ned fungerer festivalen som en platform for institutioner, græsrodsgrupper, virksomheder og enkeltpersoner, der kan eksperimentere med ideer under et fælles tema. Denne decentraliserede model fremmer lokalt ejerskab og tværsektorielt samarbejde.

Resultatet er en festival, der føles intim på trods af sin størrelse. En lokal skole kan samarbejde med et robotlaboratorium om at skabe kinetiske skulpturer.

Et flygtningesamfund kan samarbejde med musikere om at fortælle deres migrationshistorier gennem AR-forbedrede forestillinger. Forskere og kokke kan i fællesskab skabe en "neurogastronomisk" middag ved hjælp af immersiv lyd- og duftdesign.

Denne model minder om andre eksperimentelle byfestivaler som Fête des Lumières i Lyon eller Berlins Transmediale – men med et unikt nordisk twist: en forpligtelse til tilgængelighed, demokratisk deltagelse og offentlig dialog.

“Vi bygger ikke scener.
Vi forvandler byen til en scene.”

— Programdirektør for Aarhus Festuge



”Teknologiens rolle er ikke at imponere, men at udtrykke.”

— Aarhus Festuge Creative Partner, 2022

Illuminated Imagination: Immersive Media at the Core

Immersive teknologier er ikke en sideattraktion ved Aarhus Festuge; de er vævet ind i festivalens fortælling. Projektet "HoloLens Tales" fra 2023 inviterede festivalgæsterne til at tage AR-briller på og gå en tur i det historiske Latinerkvarter. Undervejs mødte de holografiske guider, der fortalte fiktive og historiske historier, der brobyggede mellem fortid og nutid.

På samme måde skabte "Aural Atlas" – et projekt fra Sonic College i Haderslev i 2021 – et lydlag, der dækkede hele byen og kunne tilgås via smartphone. Brugere kunne

vandre rundt i Aarhus, mens de lyttede til genfortolkede lydlandskaber: en statuens hjerteslag, en elms hvisken eller en bænks drømme på torvet.

Disse fordybende oplevelser afspejler en voksende international tendens inden for festivaler – fra South by Southwest's XR-udstillinger til Venice Immersive og IDFA DocLab – hvor grænserne mellem film, litteratur, performance og teknologi opløses. Det digitale bliver poetisk. Det velkendte bliver fremmed. Tilskueren bliver deltager.

En historie, der aldrig slutter: At forbinde det menneskelige og det hybride

I en tid, hvor digital træthed truer med at fremmedgøre publikum, viser Aarhus Festuge, hvordan teknologi kan fordybe – ikke udvande – den menneskelige oplevelse. Festivalens fokus på sensorisk storytelling, interaktivitet og følelsesmæssig resonans sikrer, at digitale værktøjer forstærker betydningen i stedet for at overdøve den.

"Festival Lab", et inkubatorprogram for unge kreative, udforsker netop denne spænding. I 2024 udviklede en gruppe studerende "SYNK", en AI-drevet poesi-generator, der hver time skriver nye vers baseret på live data fra byens vej, fodtrafik og støjniveauer. Disse vers blev projiceret på bygninger og

inviterede forbipasserende til at læse byens "stemning" i realtid.

Et andet sted, i initiativet "Shared Spaces", brugte beboerne VR til at gentænke ubrugte områder i byen. Deres visioner – der spænder fra virtuelle skateparker til flydende biblioteker – blev kortlagt og udstillet i AR, hvilket skabte en offentlig debat om byudvikling og kulturelle rum.

Sådanne projekter er udtryk for Aarhus Festuges kerneværdier: troen på, at byer ikke kun er bygget af mursten og stål, men også af historier – og at alle kan være historiefortællere.

Fortryllede fremtider: Hvad kommer der nu?

I takt med at grænserne mellem det virkelige og det virtuelle bliver stadig mere udviskede, forbliver Aarhus Festuge et fyrtårn for kulturel innovation. Fremtidige planer omfatter en open source-plattform til fælles skabelse af digitale kunstværker, et AI-dramaturgiprojekt med Aarhus Teater og et pilotprojekt med titlen "Immersive Neighbourhoods", hvor hvert bykvarter vil være vært for sin egen XR-baserede fest.

Arrangørerne har også planer om at udvide festivalens rækkevidde uden for Danmark

gennem hybridbegivenheder og virtuelle tvillingebyer, så mennesker fra hele Europa og andre steder kan opleve Aarhus Festuge via livestream, AR-portaler og realtids-samskabelse.

Ved fortsat at prioritere samarbejde, eksperimentering og følelsesmæssig resonans tilbyder Aarhus Festuge en stærk vision for fremtiden for kulturfestivaler: en vision, hvor fællesskab, kreativitet og teknologi går hånd i hånd.

Immersive kulturelle og urbane fremtider: En model for Europa

Aarhus Festuge er et fremragende eksempel på, hvordan litterær, kunstnerisk og borgerlig storytelling kan udvikle sig i den digitale tidsalder. Dens immersive, tværfaglige tilgang inspirerer til nye måder at tænke på, hvad kultur kan være – og hvem den er for.

Ved at omdanne hverdagens byrum til steder fyldt med forundring og sammenhæng udvider festivalen adgangen til kunsten og gentænker, hvordan byer kan fungere som dynamiske kulturelle platforme. Dette er i tråd med bredere europæiske ambitioner om

smarte byer, digital inklusion og grøn urbanisme – og viser, hvordan kultur kan være det bindende element mellem innovation og social samhørighed.

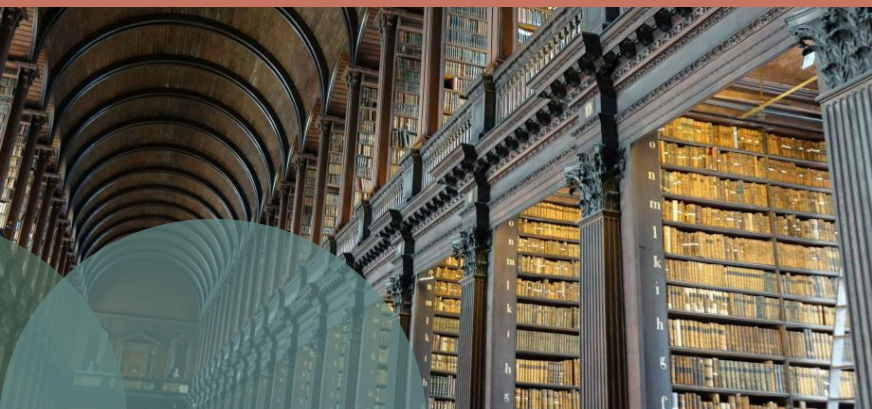
I en tid, hvor byer over hele Europa søger at engagere forskellige samfund, omfavne nye medier og fortælle lokale historier på globale scener, tilbyder Aarhus et levende laboratorium af muligheder. Dens arv ligger ikke kun i de kunstværker, den præsenterer, men også i den kollektive fantasi, den vækker.

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



"Fremtiden er ikke noget, vi observerer. Det er noget, vi øver os på."

— Aarhus Festuge Manifest



World Tour Showcase

Placering

International

Kategori

Udvalg af erfaringer

Websteder

Inkluderet i hver casestudie

Som en del af **UPLIFT-projektets** mission om at undersøge, hvordan immersive teknologier forandrer turismen, begiver vi os ud på en **verdensomspændende rejse** for at opdage nogle af de mest spændende, interaktive og historierige oplevelser inspireret af berømte bøger og film. Disse globale udstillinger blander kultur, kreativitet og banebrydende digital innovation og bringer elskede historier til live gennem **VR, AR, AI** og immersivt design. Her er de ekstraordinære oplevelser, vi skal udforske:

Harry Potter – The Exhibition – Global Touring Experience: Træd ind i troldmandsverdenen med denne interaktive turnéudstilling. Med autentiske rekvisitter, kostumer og fortryllende digitale elementer kan besøgende personalisere deres rejse ved hjælp af RFID-teknologi for en virkelig magisk oplevelse.

Sherlock Holmes Live Experiences – London: Bliv detektiv for en dag! Disse immersive, interaktive oplevelser placerer besøgende i hjertet af det victorianske London, hvor de løser mysterier gennem live action, temaset og digitale spor inspireret af Arthur Conan Doyles legendariske detektiv.

Immersive Film Experience – New York City: En filmisk hyldest til New Yorks hovedrolle i filmhistorien. Denne installation med flere skærme omgiver besøgende med ikoniske

filmscener og blander lyd, billeder og historiefortælling til en fuldt ud fordybende rejse gennem byens arv på det hvide lærred.

The Wizard of Oz Museum – Florida, USA

Følg den gule murstensvej i dette livlige, interaktive museum dedikeret til L. Frank Baums klassiske fortælling. Gennem digitale projektioner, immersive rum og sjældne memorabilia transporteres besøgende til det magiske Land of Oz.

Hobbiton™ Movie Set Tours – New Zealand: Gå i hobbiternes fodspor med denne virkelige, eventyrlige kulisse fra trilogierne Ringenes Herre og Hobbiten. Mens den fysiske fordybelse er grundlæggende, supplerer digital historiefortælling de guidede ture og beriger eventyret i Midgård.

The Game of Thrones Studio Tour – Nordirland: Træd ind i Westeros gennem denne avancerede studieoplevelse. Ved at kombinere originale kulisser, interaktive skærme og immersive digitale projektioner kan fans genopleve episke øjeblikke fra serien, mens de udforsker håndværket bag fantasy-fænomenet.

World Tour Showcase

Harry Potter A FORBIDDEN FOREST EXPERIENCE

PREPARE FOR THE MOST MAGICAL OF WALKS!



Harry Potter – Udstillingen – Global Touring Experience

En rejseudstilling, der bringer magien fra Harry Potter™- og Fantastic Beasts™-filmene til live gennem fordybende miljøer.

Harry Potter™: Udstillingen er en turnéoplevelse, der glæder fans over hele verden med autentiske filmrekvisitter, eksklusive kig bag kulisserne og sjove interaktive overraskelser. Føl nostalgien og magien, mens du fejrer nogle af dine yndlingsøjeblikke fra Harry Potter-serien.

Besøgende kan udforske ikoniske omgivelser, interagere med udstillinger ved hjælp af RFID-armbånd og se autentiske rekvisitter og kostumer.

En natlig skovsti fyldt med magiske væsner og troldmandsvidundere fra Harry Potter™- og Fantastic Beasts™-filmene.

Denne oplevelse, der er beliggende i en smuk skov, er blevet bragt til live af prisvindende teaterdesignere og oplevelsesskabere.

Teknologi: Bruger interaktivt design og teknologi til at skabe

personlige oplevelser.

Interaktivt Kast trylleformularer, belys elskede scener fra Den Forbudte Skov, og prøv at kaste en Patronus. <https://hpforbiddeneforestexperience.com/brisbane/>

Oplev ikoniske øjeblikke bag kulisserne fra nogle af dine yndlings Harry Potter™-film og fejrl filmkabernes magi.

Kom tæt på autentiske kostumer, rekvisitter og et eksklusivt kig bag kulisserne for en uforglemmelig, multisensorisk fanoplevelse.

Oplev magien i Harry Potter™, mens du tjener point til dit Hogwarts™-hus, brygger trylledrikke, kaster besværgelser og øver dine Quidditch™-færdigheder! Du vil udforske steder inspireret af Hagrids hyggelige hytte og det frodige herbologi-drivhus – men hold øje med redebyggende drager, fantastiske dyr og skjulte Boggarts™.

<https://harrypotterexhibition.com/>

Sherlock Holmes Live Experiences in London



Sherlock Holmes Live-oplevelser i London

Sherlock: Det officielle live-spil

Det officielle live-spil er et unikt eventyr, der kombinerer en fordybende oplevelse, et escape game og en bar med fuldt tema.

The Network, ledet af Mycroft Holmes, er en hemmelig afdeling af den britiske efterretningstjeneste, der er på jagt efter nye rekrutter. For at teste, om du har det, der skal til for at blive agent, skal du gennemføre en rutinemæssig træningsmission på hovedkvarteret. Men alt er ikke, som det ser ud...

Det er tid til at lege detektiv med dit team, mens I rejser gennem ikoniske kulisser fra serien og samarbejder om at løse gåder og finde spor. I får hjælp på jeres rejse med originalt indhold fra seriens skuespillere, herunder Benedict Cumberbatch, Andrew Scott, Martin Freeman, Mark Gatiss og flere.

Sherlock: The Mind of Moriarty

Fra skaberne af det prisvindende Sherlock: The Official Live Game kommer en helt ny live immersiv escape-oplevelse.

Træd ind i en digital virkelighed og gør dig klar

til at rejse gennem hans minder om klassiske øjeblikke fra den populære BBC-serie. Du skal løse en række farlige gåder for at undslippe, men frygt ikke, du får hjælp gennem indhold fra skuespillerne.

Denne unikke immersive oplevelse bringes til live gennem en innovativ blanding af digitale medier, der transporterer dig til hjertet af de mest mindeværdige Sherlock-scener.

Escape Rooms i London

Træd ind i Sherlocks verden med escape rooms fra skaberne af det populære BBC-program. Disse unikke eventyr kombinerer immersive oplevelser med Sherlock Holmes-escape rooms og en hemmelig Sherlock-speakeasy-bar, der kun kan tilgås gennem den forklædte indgang til Doyle's Opticians.

Nyd en række lækre Sherlock-inspirerede cocktails komplet med minder og artefakter fra berømte Sherlock-sager, hvilket gør det til den perfekte ramme for en unik aften i byen.

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

You Are Here

An Immersive Film Experience

THROUGH OCTOBER 5, 2025



Immersive Film Experience – Museum of the City of New York

En udstilling, der viser New York Citys portrættering i film gennem en fordybende installation med 16 skærme. Fejrer 100 år med New York-film.

Fremhæver scener fra hundredvis af film og giver et panoramisk overblik over byens filmhistorie.

Teknologi: Bruger synkroniserede projektioner på flere skærme til at skabe en omfattende visuel oplevelse.

You Are Here trækker på dette rige arkiv af film, der er optaget i New York, og kombinerer tusindvis af filmiske øjeblikke på 16 skærme. Kilderne omfatter Hollywood-blockbusters, uafhængige film, dokumentarfilm og eksperimentelle værker. Ved at sammenstille disse mange forskellige visioner skaber You Are Heres blændende montager forbindelser og kontraster, der gør det muligt for filmene at kommentere hinanden på tværs af tid og rum. Sammen kaster de nyt lys over de mange forskellige New Yorks i vores kollektive fantasi.

Nogle gange spiller New York hovedrollen i disse film, andre gange er det et studie eller endda en anden by, der træder i stedet. I introduktionsrummet udforsker Scenes from the City byen som filmset og viser, hvordan film er blevet optaget på location i de fem bydele. Derfra inviterer vi dig til at træde ind i det immersive centrale rum, hvor du kan udforske et narrativt tæppe vævet af hundredvis af film – en impressionistisk historie, der stræber efter at repræsentere de mangfoldige realiteter i vores utallige New York-historier.

Songs of New York

Songs of New York er en fordybende interaktiv oplevelse, der er legende, kinetisk og fuld af overraskelser, og som introducerer besøgende til et bredt udvalg af musik fra og om New York City.

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

The Wizard of Oz Museum Florida, USA

Et museum dedikeret til L. Frank Baums "The Wonderful Wizard of Oz" med immersive udstillinger og memorabilia

Oplev magien i Troldmanden fra Oz, Vincent Van Goghs værker og James Webbs billeder af universet med vores altomfattende museumsbillet.

Med over 2000 ikoniske genstande kan du dykke ned i den fængslende historie bag den tidløse film og se de originale rekvisitter, der blev brugt i filmen fra 1939.

Forklaring af den immersive oplevelse

Funktioner: Interaktive skærme, sjældne artefakter og en rejse gennem historiens elskede karakterer og øjeblikke.

Wizard of Oz-museet i Cocoa Beach tilbyder en unik og immersiv oplevelse, der kombinerer computerteknologi med kunst. 3D-scenografi projiceret på alle fire vægge og gulvet giver et 360-graders billede af de originale scener fra bogen. Brugen af et lyst gulv sikrer skarpe og klare billeder. Med en række forskellige scener, herunder en ny, der snart kommer, er museet et must for alle, der søger en særlig og uforglemmelig oplevelse.

Museet tilbyder en fordybende oplevelse, der adskiller sig fra alle andre museumsinstallationer. Det bruger den nyeste computerteknologi til at skabe 3D-scenedesign, der projiceres på alle fire vægge og gulvet. Dette skaber et fuldt fordybende miljø, der transporterer besøgende til Troldmanden

fra Oz' verden.

Museet har installeret et lyst gulv for at sikre, at projektionen er synlig og af høj kvalitet. Dette er en unik funktion, som ikke findes i andre museer med lignende teknologi.

Museet har brugt 31 projektorer til at dække et rum på 2000 kvadratfod, hvilket resulterer i billeder af bedre kvalitet end andre lignende installationer, der kræver dobbelt så mange projektorer for at dække det samme område.

Museet viser scener fra den originale Troldmanden fra Oz-bog, som er designet fra bunden for at inkludere alle detaljer. Dette gør scenerne komplekse og fængslende og giver besøgende en unik oplevelse.

Museet tilbyder i øjeblikket seks scener, herunder Tornadoen, Munchkin Land, Valmuefeltet med Smaragdbyen, Den mørke skov, Hekseborgen og musene, der trækker en vogn med løven fra bogen. En yderligere scene, "En fest i Smaragdbyen", kommer snart.

Museet planlægger at færdiggøre alle syv scener fra Troldmanden fra Oz, inden der tilføjes en ny malerudstilling. Dette sikrer, at besøgende kan forvente nye og spændende oplevelser hver gang, de besøger museet.

<https://wizardefozflorida.com/>

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



Hobbiton™ Movie Set Tours – New Zealand

For dit eget Middle-earth™-eventyr tilbydes der daglige ture til det originale Hobbiton-filmset fra filmtrilogien Ringenes Herre og Hobbit-filmene.

Velkommen til The Shire™, hjemsted for Hobbiton-filmsættet, hvor Ringenes Herre- og Hobbit-trilogierne blev filmet. Da locationscouts fandt Alexanders spektakulære 1250 hektar store fåre- og oksekødsfarm lige uden for Matamata, var det klart, at dette ville være den perfekte kulisse for Sir Peter Jacksons filmatisering af disse klassiske værker af J.R.R. Tolkien.

Oplev Middle-earth™ med et besøg på Hobbiton Movie Set, der er kendt fra filmene Ringenes Herre og Hobbiten. Din guidede tur starter med en køretur gennem vores maleriske 1250 hektar store fårefarm med spektakulær udsigt over Kaimai Ranges. Kør forbi de farverige Hobbit Hole™-døre, der ligger spredt over bakkerne, herunder den ikoniske Bag End, hjemsted for Bilbo og Frodo Baggins, inden du ankommer til Bagshot Row™ for at få et glimt af det ydmyge hobbit-hjem.

Fortsæt ad stierne forbi The Millhouse, over den dobbelte stenkobling og ind i den verdensberømte Green Dragon™ Inn, hvor du kan nyde en gratis, eksklusiv Hobbit™ Southfarthing™-drink for at afslutte dit Middle-earth™-eventyr.

Ingen officielle VR-oplevelser på stedet. Begrænset integration af AI-drevet personalisering eller immersive digitale udstillinger. AR er (endnu) ikke en

central del af den officielle tur, men besøgende kan få adgang til AR-indhold via smartphones eller tablets – med overlejlrede bag kulisserne-indsigter, karakteranimationer eller lore, når de udforsker sættet. Eksempel: Apps, der tilbyder interaktive kort eller "scanningspunkter", hvor digitalt indhold vises.

Under pandemien eksperimenterede Hobbiton med virtuelle ture, der gjorde det muligt for fans fra hele verden at udforske dele af kulisserne på afstand gennem guidede videooplevelser. Selvom det ikke var VR, viste denne digitale drejning, hvordan fysiske turistoplevelser kunne tilpasse sig hybride digitale formater.

Hobbiton udnytter digital storytelling på tværs af platforme som Instagram og tilbyder interaktive afstemninger, indhold bag kulisserne og virtuelle temaarrangementer for at engagere et globalt publikum.

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



Game of Thrones Studio Tour – Nordirland

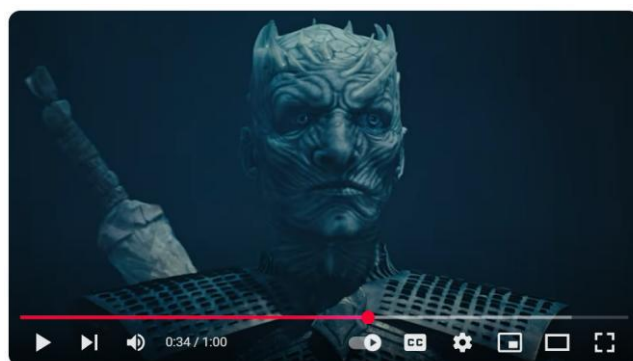
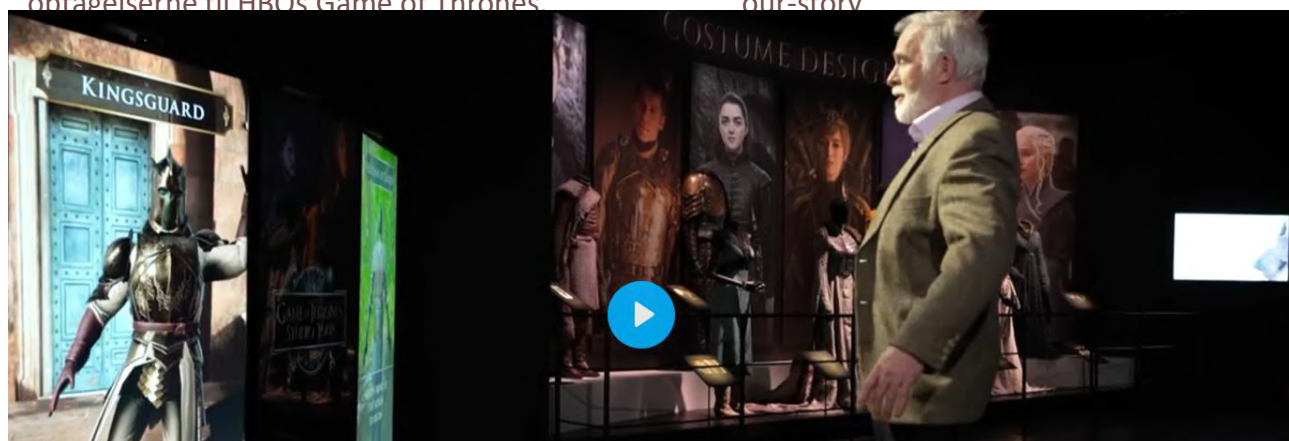
Game Of Thrones Authentic Film Studios

Tag med bag kameraerne og opdag hemmelighederne bag HBO's Game of Thrones, verdens mest succesrige tv-serie. Game of Thrones Studio Tour er en uforglemmelig rejse, der tager dig med til hjertet af Westeros og fascinerer familier, fans og filmentusiaster i alle aldre.

EN UNIK OPLEVELSE. Kom tæt på kostumer, våben, rekvisitter og autentiske filmsets, der er blevet brugt på skærmen. Game of Thrones Studio Tour, der ligger i Banbridge, Nordirland, var engang en travl linnedfabrik, der blev bygget i 1900-tallet. I 2011, efter at linnedindustrien var flyttet til udlandet, blev stedet vært for optagelserne til HBO's Game of Thrones.

I samarbejde med HBO og Warner Bros Discovery begyndte Game of Thrones Studio Tour at udvikle sig, efter at Game of Thrones, sæson 8, blev afsluttet i 2019. Studio Tour åbnede i februar 2022 og er verdens eneste officielle Game of Thrones Studio Tour. Kun på Game of Thrones Studio Tour kan du fordybe dig i de verdensberømte kulisser, der har været rammen om mange mindeværdige scener fra serien.

Game of Thrones Studio Tour har til formål at hylde og inspirere den næste generation af filmskabere og kreative, samtidig med at vi bevidst bestræber os på at efterlade vores arbejdsmiljø i en bedre position for fremtiden. <https://gameofthronesstudiotour.com/our-story>



Experience The Legacy | Game of Thrones Studio Tour



BEYOND THE WALL



CASTLE BLACK



WINTERFELL



DRAGONSTONE



KING'S LANDING



DESTROYED
THRONE ROOM



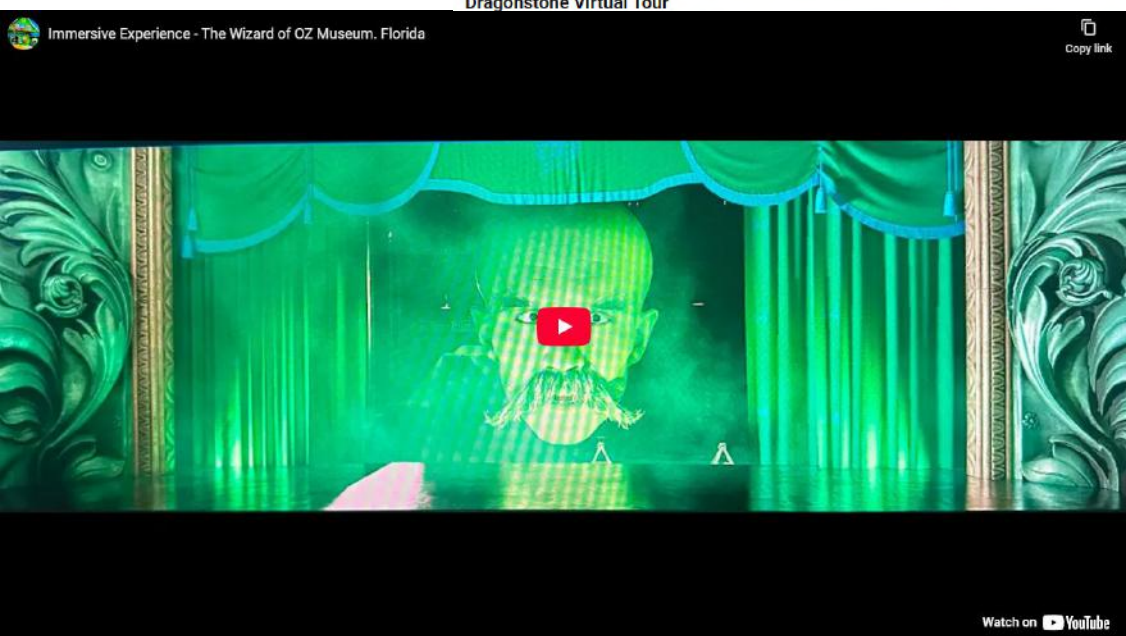
Om filmene

Se nogle videoture af vores casestudier

Klik på
billederne
for at se
videoer



Dragonstone Virtual Tour



Udstillingen om Den lille prins: Atelier des Lumières

Verdensomspæ- ændende udstilling

Sted

Paris - Frankrig

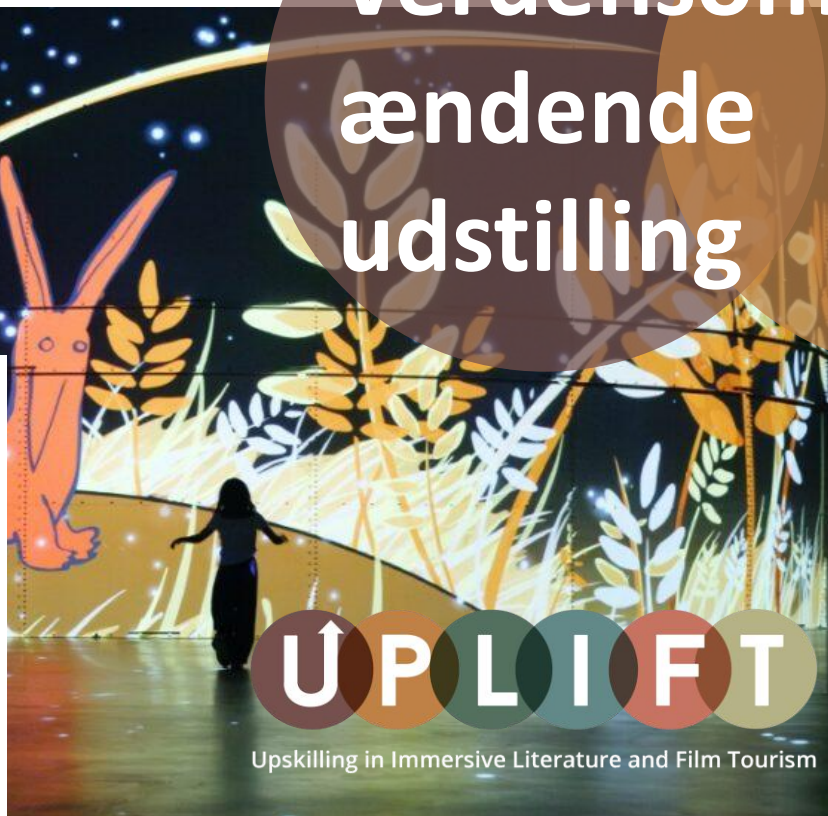
Kategori

Udstilling

Hjemmeside

[Udstillingen om Den lille prins i
Paris – Atelier des Lumières](#)

Sociale medier



Udstillingen om Den lille prins

Fra side til pixel: En udforskning af Den lille prins' verden

Udstillingen om **Den lille prins** i **Atelier des Lumières** i **Paris** er en fantastisk hyldelse til **Antoine de Saint-Exupéry** og hans elskede novelle *Le Petit Prince*, en af de mest oversatte og værdsatte bøger i verden. Denne fordybende oplevelse bringer historien til live ved hjælp af store projektioner, musik og animation, der fører besøgende ind i den unge prins' poetiske univers. Udstillingen, der afholdes i Atelierets industrielle skønhed, inviterer gæster i alle aldre til at rejse gennem planeter, stjerner og ørkenlandskaber, ligesom prinsen gør i bogen.

Antoine de Saint-Exupéry blev født i **Lyon, Frankrig, i 1900**, og hans liv som pilot inspirerede i høj grad hans forfatterskab. Han skrev *Den lille prins* under sit eksil i New York under 2. verdenskrig, hvor han blandede sine filosofiske refleksioner om kærlighed, tab og voksenlivets absurditet i en tidløs fortælling.

Udstillingen hylder denne arv ved at kombinere steder fra teksten med levende billeder, der afspejler bogens originale akvareller.

Den immersive ramme giver besøgende mulighed for at vandre gennem konstellationer, møde prinsens finurlige ledsagere – Ræven, Rosen, Lampeoplyser – og reflektere over historiens universelle budskaber. Fortællingen, både på fransk og engelsk, genlyder gennem rummet, og citater fra novellen vises som stjernestøv på væggene.

I **2025** fortsætter udstillingen med at fortrylle publikum og tilbyder en dybt følelsesladet og visuelt rig måde at genopdage *Den lille prins* på. Uanset om du er en livslang fan eller opdager historien for første gang, bliver hvert skridt gennem galleriet en del af en personlig rejse gennem vidunder, fantasi og hjertet af en af litteraturens mest elskede figurer.

Hvor ord kommer til live: Den kulturelle kraft i litterære udstillinger

Litterære udstillinger er blevet dynamiske kulturelle vartegn, der hylder historiefortælling gennem fordybende, visuelle og interaktive oplevelser. Disse udstillinger bringer litteraturen ind i nye dimensioner, hvor besøgende kan **træde ind i historierne**, interagere med karaktererne og udforske forfatternes kreative verdener gennem kunst, lyd og rum.

Disse udstillinger er langt fra statiske udstillinger, men skaber **tværsanselige miljøer**, hvor litteraturen krydser historie, identitet, økologi og filosofi. Uanset om det er gennem sjældne manuskripter, projicerede tekster, lydlandskaber eller digitale installationer, inviterer litterære udstillinger publikum til at udforske både **læsningens intimitet** og **historiernes kollektive kraft**.

Deres betydning ligger i deres evne til **at omdefinere vores møde med litteraturen** – ved at omdanne sider til steder og ord til oplevelser. Udstillingerne indeholder ofte arkivskatte, originale kunstværker og et kig bag kulisserne på skriveprocessen, hvilket giver besøgende en dybere forståelse af forfatterens verden og intentioner.

Litterære udstillinger rundt om i verden omdefinierer måden, vi forholder os til det skrevne ord på. *Atelier des Lumières* i Paris genfortolker *Den lille prins* gennem immersive projektioner, *British Library* i London udstiller ikoniske forfatters notesbøger, mens *Museum of Literature* i Tokyo udforsker fortællingen gennem arkitektur og design.

Immersive kunst- og litterære oplevelser i Paris

Paris, en UNESCO Creative City of Literature, er et sted, hvor historier og kunst flettes sammen overalt. Fra bogboderne langs Seinen til caféerne, som Sartre og Beauvoir engang frekventerede, tilbyder byen **immersive litterære og kunstneriske oplevelser**, der hylder dens rige kulturelle arv.

Besøgende kan følge i fodsporene på forfattere som Victor Hugo og Colette gennem litterære vandreture, udstillinger og museer. Steder som **Maison de la Poésie** og **Bibliothèque nationale de**

France er vært for oplæsninger, forestillinger og begivenheder, der bringer ordene til live.

I **Atelier des Lumières** forvandler udstillinger som *Den lille prins* klassiske tekster til lysfyldte, multisensoriske rejser. Overalt i byen blandes litteratur med digital kunst, lyd og historie – og inviterer alle til **at se, høre og føle fortællingens kraft**.

I Paris læses litteratur ikke bare – den opleves, deles og genopfindes konstant.



"Det er kun med hjertet, man kan se rigtigt; det væsentlige er usynligt for øjet."

– *Antoine de Saint-Exupéry, Den lille prins*

Fordybende litterære og urbane oplevelser: Det mærkelige tilfælde med det vandrende jeg

Det, der gør udstillingen om *Den lille prins* virkelig bemærkelsesværdig, er, hvordan den genfortolker litteraturen til den moderne verden. Ved at omdanne en elsket bog til en **multisensorisk rejse** bygger den bro mellem generationer, læringsstile og endda sprog.

For nogle er dette deres **første møde** med Saint-Exupérys verden – ikke gennem papir, men gennem **lys, lyd og rum**. For andre er det en genopvågning af barndomsminder, der bliver levende gennem bevægelse og musik. Udstillingen erstatter ikke læsning – den **forstærker den** og får historien til at føles umiddelbar, personlig og levende.

I dette immersive format bliver litteraturen **demokratisk og følelsesladet** – tilgængelig for børn, for dem, der ikke er fortrolige med sproget, eller for besøgende, der forbinder sig mere gennem visuelle eller auditive oplevelser. Den inviterer alle, uanset baggrund, til at føle historien, gå igennem den og finde deres egen mening i dens universelle temaer.

Dette er mere end en udstilling – det er **en kulturel oversættelse**, der får tidløse historier til at tale i nutidens sprog.

En fusion af kunst, teknologi og følelser

Kernen i **Atelier des Lumières** er **banebrydende digital teknologi**, der forvandler vægge, gulve og lofter til levende lærreder. Ved hjælp af **140 videoprojektorer** og et avanceret **rumligt lydsystem** omgiver udstillingen besøgende med bevægelige billeder, farver og musik i monumental skala.

Dette immersive format inviterer publikum til **at træde ind i historien** – ikke bare for at se, men for at føle. I *Den lille prins* flyder akvarelskitser hen over store vægge, planeter kredser under fødderne, og ord giver genlyd i

lys og lyd. Det er en dybt følelsesladet oplevelse, der opløser grænsen mellem observatør og kunstværk.

Her distraherer teknologien ikke – den **forstærker følelserne**, forstørre undren og giver litteraturen et nyt sprog: lys.

Udstillingen Den lille prins i Paris



"Det, der gør ørkenen smuk, er, at den et eller andet sted skjuler en brønd."

– *Antoine de Saint-Exupéry,*
Den lille prins



Fremtidige muligheder

I takt med at film- og litteraturturismesektoren omfavner den digitale transformation, har immersive teknologier som virtual reality (VR), augmented reality (AR), mixed reality (MR) og kunstig intelligens (AI) potentiale til at forme besøgende oplevelse. De værktøjer, der er tilgængelige i dag, muliggør et dybere engagement, øget tilgængelighed og en nyfortolkning af fortælletraditioner på måder, der er i tråd med nye turisters forventninger og bæredygtighedsmål – men nye værktøjer vil dukke op på kort sigt.

Baseret på indsigter fra casestudier i Irland, Litauen, Slovenien, Island og Danmark tegner der sig flere fremtidige muligheder, der kan forme den næste fase af immersiv turisme på dette område.

1. Udvidet personalisering og adaptiv storytelling gennem AI

Kunstig intelligens er ved at blive en afgørende drivkraft i skabelsen af responsive og adaptive turistoplevelser. I den nærmeste fremtid vil besøgende kunne tage på film- og litteraturrejse, hvor fortællingerne ændrer sig på baggrund af deres valg, følelser eller baggrund, hvilket skaber meget personlige rejser.

2. Immersiv fjernadgang til turistdestinationer

Selvom fysisk rejse altid vil have sin tiltrækningskraft, kan virtuelle replikaer af virkelige steder give turister mulighed for at opleve litterære eller filmrelaterede steder på afstand. Denne model kan tjene både tilgængeligheds- og miljømæssige bæredygtighedsmål, især i fjerntliggende eller overbesøgte områder. I sommeren 2025 er et dominerende emne i medierne overforbruget af turistdestinationer, og det bliver interessant at se, hvilken indflydelse nye teknologier har på destinationer, der ofte vises på skærmen, såsom Venedig.

3. Integration med gamification og interaktiv fiktion

Gamification har allerede påvirket sektorer som uddannelse og marketing – og dens anvendelse i immersiv litterær og filmisk turisme vinder frem. Ved at indarbejde historiebaserede missioner, quizzer eller gådeløsningsudfordringer i turistoplevelser kan destinationer tiltrække et yngre og mere digitalt indfødt publikum.

4. Tværsektorielt samarbejde med de kreative industrier

Der er et voksende potentiale for, at immersive turistoplevelser kan udvikles i samarbejde med filmskabere, forfattere, spildesignere og lokale samfund. Disse samarbejder kan skabe nye økonomiske modeller, der belønner kulturel produktion og bevarelse af kulturarven i fællesskab.

5. Fremskridt inden for hardware og tilgængelighed

Efterhånden som immersiv hardware bliver lettere, billigere og mere kompatibel, forventes brugen at stige markant. Smartbriller kan for eksempel snart erstatte smartphones som den primære grænseflade for AR-turisme, hvilket vil mindske den teknologiske barriere for almindelige brugere. I øjeblikket kan nogle VR-briller være lidt uhåndterlige, og der er praktiske grunde til, at en attraktion måske ikke ønsker at bruge dem (de kan føles tunge på hovedet efter et stykke tid).



Fremtidige muligheder

6. Datadrevet indvirkning og bæredygtig turismeforvaltning

Immersive oplevelser genererer naturligt data om besøgendes adfærd, præferencer og strøm. Fremtidige systemer kunne samle disse data (anonymiseret og etisk forvaltet) til brug for lokal politik, stedforvaltning og bæredygtighedsmålinger. Dette kunne være særligt interessant i forbindelse med under- eller overbesøgte steder. Det vil sandsynligvis også blive en værdifuld datakilde, der kan kommercialiseres (f.eks. ligesom internetcookies).

7. Livslang læring og uddannelse gennem turisme

Immersiv litteratur- og filmturisme giver også muligheder inden for formel og uformel uddannelse. Fremtidige oplevelser kan udvikles i samarbejde med skoler, universiteter og kulturinstitutioner som

supplement til læseplaner inden for litteratur, historie og medievidenskab. Brugen af immersiv storytelling i uddannelsen kan udvides gennem Erasmus+-initiativer og digitale læringsplatforme, hvor turisme positioneres som en vektor for livslang, stedbaseret læring.

I takt med at immersive teknologier fortsætter med at udvikle sig, ligger fremtiden for film- og litteratorturisme ikke kun i forbedrede besøgsoplevelser, men også i tværsektorielt samarbejde, bæredygtig destinationsstyring og lige adgang til kultur. Potentialet for at gentænke, hvordan historier fortælles og opleves – både på stedet og online – åbner spændende muligheder for innovation i hele Europa.



Mød partnerne

Hos UPLIFT tror vi på, at fordybende oplevelser har evnen til at berige turismen og forbinde publikum med historier og kulturer på nye måder. Vi har derfor sammensat et tværfagligt team fra Island, Irland, Litauen, Danmark og Slovenien for at udnytte emnets potentiale.

Vores team består af eksperter inden for bæredygtig turisme, turismeforvaltning, film- og litteraturturisme samt uddannelsesudviklere og it-eksperter.



Vera Vilhjálmsdóttir, UNAK



Guðrún Þóra Gunnarsdóttir,
UNAK



Lina Pečiūrė, VILNIUS TECH



Vilma Purienė, VILNIUS
TECH



Monika Grinevičiūtė,
VILNIUS TECH



Tanja Abarca Kokol, VSGT

VORES TEAM

UNAK, der har base i Island, støtter UPLIFT-projektet gennem sit arbejde inden for turismeforskning og digital innovation. Med fokus på bæredygtig turisme og kulturarv via det islandske turismeforskningscenter bidrager UNAK med værdifulde forbindelser til turistvirksomheder og stærk international erfaring. VSGT Maribor, en førende erhvervsskole i Slovenien, bidrager med sine styrker inden for uddannelse i gæstfrihed, digital markedsføring og AR/VR og tilbyder praktisk indsigt, der forbinder teknologi med turisme. TUS bidrager til projektet gennem sin Tourism Innovation Research Group, der hjælper med at fremme bæredygtig turisme og effektiv brug af nye teknologier.

VILNIUS TECH, der er kendt for sin ingeniør- og teknologiuddannelse, bidrager med dyb viden inden for AR, VR og virtuel produktion og hjælper med at modernisere litteratur- og filmturisme. Feltech bidrager med praktiske digitale værktøjer og immersive simulationer, der understøtter besøgende engagement. EUEI, der har over 20 års erfaring inden for e-læring og turisme, leder udviklingen af UPLIFT's uddannelsesplatforme og sikrer, at projektet leverer nyttige, tilgængelige ressourcer til både undervisere og turistudbydere.



Dr. Tony Johnston, TUS,
Ireland



Dr. Noelle O'Connor, TUS,
Ireland



Alex Yu, TUS, Ireland



Laura Magan, Feltech



Irena Krošl, VSGT



Kathryn O'Brien, EUEI



Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

www.upliftproject.eu



Denne ressource er
licenseret under CC BY 4.0



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og holdninger, der kommer til udtryk, er udelukkende forfatterens/forfatternes og er ikke nødvendigvis udtryk for Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kulturs (EACEA) officielle holdning. Hverken den Europæiske Union eller EACEA kan holdes ansvarlig herfor.