

18. 05. 2023

[www.ms.sta.si](http://www.ms.sta.si)

Stran/Termin:

Naslov: Lutkovni muzej v Mariboru obogaten s tehnologijo

Naklada:

Avtor:

Površina/Trajanje: 1,00

Rubrika/Oddaja:

Žanr: SPLETNI ČLANEK

Gesla: KIBLA2LAB, MREŽA RUK



## HTML LINK

sta misli

STA NAPOVED FOTO O-STA

četrtek, 18. 5. 2023 | Ljubljana, 13°C

[Slovenija](#) [Svet](#) [Intervju](#) [Od blizu](#) [Na hitro prelistano](#) [Bilten](#)

[Twitter](#) [Facebook](#) [LinkedIn](#) [RSS](#) [Search](#)

*Gospod Stanič pravi, da so vsi isti.  
Gospa Jerman si misli,  
poglej se, kakšen pa si.*

*(iz zbirke Ampak, kdo?, založba Škuc, 2023)*

— Nina Dragičević

SLOVENIJA 17.5.2023 15:58

## Lutkovni muzej v Mariboru obogaten s tehnologijo razširjene resničnosti

Maribor, 17. maja - Stalna razstava Lutkovnega muzeja Maribor, ki so ga odprli lani pri mariborskem lutkovnem gledališču (LGM), je dopolnjena s tehnologijo razširjene resničnosti. V sodelovanju z Društvom za sodobno umetnost X-OP in [KIBLA2LAB](#) so namreč izdelali računalniško aplikacijo LutkAR, prek katere razstavljenе lutke "oživijo".



Direktorica LGM Katarina Klančnik Kocutar je na današnji javni predstavitvi aplikacije pojasnila, da LutkAR omogoča "oživljanje" nekaterih točk v muzeju z dodatnimi vsebinami, kot so animacije razstavljenih likov ali kratkimi arhivskimi posnetki lutkovnih predstav. "S pomočjo sodobne tehnologije lahko prikažemo tudi starejše vsebine," je dejala.

Obiskovalec dobi v roke računalniško tablico, s katero se sprehodi skozi razstavo. Njena uporaba je preprosta. "Aplikacija je narejena tako, da



samodejno vodi gledalca s tablico po muzeju in na določenih mestih nalepka na tleh sproži posnetek," je pojasnila direktorica.

Upa, da bo obiskovalec tako še podrobneje spoznal muzej. "Želimo si, da si obiskovalci ogledajo muzej v obeh smislih, torej najprej čisto klasično analogno in potem še s tablico, ki bo še posebej mladim generacijam prinesla animirano, dodano resničnost," je še dejala. "Naš muzej je s to aplikacijo še bolj vez med preteklostjo, sedanjostjo in prihodnostjo," je dodala.

Po besedah predsednika Kulturno - izobraževalnega društva (KID) Kibla Petra Tomaža Dobrile je prednost sodobne tehnologije tudi v tem, da se lahko kasneje še dopolnjuje. "Hoteli smo narediti muzej privlačnejšega za mlade, ki tako rekoč odraščajo s sodobnimi tehnologijami, in s temi dodatnimi vsebinami priti nekje na pol poti do tistega, kar je možno sicer videti v lutkovnih predstavah, torej gibanje," je povedal za STA.

"Takšni projekti kažejo, kako si predstavljamo humanizacijo tehnologije v povezavi z ohranjanjem kulturne dediščine," je še dejal. Aplikacijo so izdelali v sklopu pilotnega projekta, izbranega na javnem pozivu KID PINA v sklopu Mreže RUK, ki ga sofinancirata Evropska unija iz Evropskega sklada za regionalni razvoj in ministrstvo za kulturo.

Lutkovni muzej Maribor je odprl vrata novembra lani. Stalna zbirka lutk in ostalih elementov iz zgodovine Lutkovnega gledališča Maribor je našla svoj prostor v prenovljenem objektu Tri babe na severu Vojašniškega trga. Muzej kaže bogato ustvarjalnost gledališča v skoraj 50 letih profesionalnega delovanja, del pa tudi v času pred tem, saj je lutkovna dejavnost v Mariboru živa že več kot stoletje.



Tivolska 48  
SI-1000 Ljubljana  
Slovenija

+386 (1) 24 10 100  
+386 (1) 43 42 970  
desk@sta.si

**Povezave**

[O agenciji](#)

[Politika zasebnosti](#)

[Ogled](#)

[Kontakt](#)

**Spremljajte nas**

[Twitter](#) [Facebook](#) [LinkedIn](#) [RSS](#)

**Mobilne aplikacije**

Na spletnih mestih STA uporabljamo spletne piškotke, potrebne za nemoteno delovanje vseh funkcionalnosti na straneh. Z nadaljnjo uporabo se strinjate z uporabo piškotkov na vseh spletnih mestih STA.

**V REDU**

[Želim izvedeti več](#)

**STAmisli**

Spletni portal STAmisli je namenjen aktualnim vestem iz sveta kulture, tako doma kot po svetu. Posamezne tematike so bralcem približane z intervjuji, temami ali fotoreportažami.