

25. 05. 2023 Štajerc

Stran/Termin: 5

Naslov: Čebelica Maja odslej leti

Naklada:

Avtor: Barbara Gavez Volčjak

Površina/Trajanje: 328,65

Rubrika/Oddaja: MARIBOR

Žanr: POROČILO

Gesla: KIBLA2LAB, MREŽA RUK



## LUTKOVNI MUZEJ

# Čebelica Maja odslej leti

Z obogateno resničnostjo so v muzeju, ki deluje na razmeroma majhnem prostoru, pridobili dodatno dimenzijo

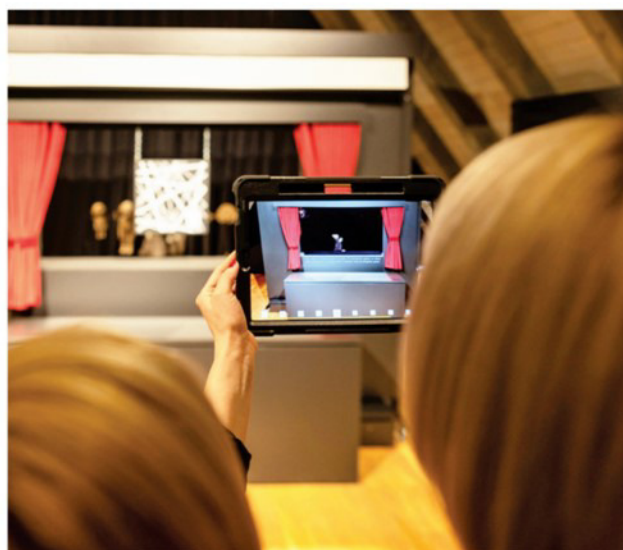
Barbara Gavez Volčjak

**P**otem ko so v novembru v Minoritih odprli Lutkovni muzej z bolj ali manj statično postavitvijo lutk iz najbolj znanih in uspešnih predstav Lutkovnega gledališča Maribor (LGM), so pretekli teden muzej popestrili še s tako imenovano obogateno resničnostjo. Preko aplikacije LutkAR na tabličnem računalniku in QR-kod, ki jih je treba poskenirati, nekateri razstavljeni eksponati zaživijo v 3D-animaciji ali so predstavljeni v kratkem videu na zaslonu tablice. S tako digitaliziranimi vsebinami želijo v Lutkovnem muzeju nagovoriti predvsem mlade obiskovalce, ki jim digitalne tehnologije skoraj že nadomeščajo resničnost.

Pri pripravi aplikacije LutkAR je LGM sodeloval z Društvom za sodobno umetnost X-OP in KI-

BLA2LAB-om. Direktorica LGM **Katarina Klančnik Kocutar** je pohvalila rezultat sodelovanja, s katerim "muzej dodatno postaja most med preteklostjo, ki jo predstavlja, sedanostjo, ki jo živimo, in prihodnostjo. Lutkovno gledališče je v osnovi živa umetnost, ki jo gledamo v realnem času, ko igralci animirajo lutke. V muzeju se del tega izgubi, ostanejo bolj ali manj nepremični eksponati, ki oživijo le v naši domišljiji. S pomočjo novih tehnologij se del te živosti zgodi tudi v muzeju," je ob odprtju povedala Klančnik Kocutarjeva.

**Peter Tomaž Dobrila**, predsednik društva Kibla, je izpostavil, da so za animacijo "izbrali tiste like in lutke, ki so se pokazali kot ikonični v predstavah LGM in ki so se nam po materialih in načinih gibanja zdeli



zanimivi". Tako denimo obiskovalci na tablici lahko vidijo mehanizem ročne lutke ali polet Čebelice Maje, ki obiše druge

## Muzej postaja most med preteklostjo in sedanostjo

lutke. Z obogateno resničnostjo so v muzeju, ki deluje na razmeroma majhnem prostoru, po besedah Katarine Klančnik Ko-

Namesto praznega odra si lahko obiskovalci ogledajo videoposnetek animacije lutk. Foto: Boštjan Lah

cutar pridobili dodatno dimenzijo. Dobrila pa je pojasnil, da je prednost obogatene resničnosti v tem, da jo je mogoče kadarkoli še dopolniti in nadgraditi z novimi vsebinami. Aplikacija LutkAR je sicer nastala v sklopu pilotnega projekta, izbranega na javnem pozivu KID PINA v sklopu Mreže centrov raziskovalne umetnosti in kulture, ki ga sofinancirata EU iz Evropskega sklada za regionalni razvoj in Ministrstvo za kulturo.