

NOWOCZESNE TECHNOLOGIE

– przyjaciel muzealnika, archiwisty
i animatora kultury

KONCEPT
Kultura

Współorganizatorzy



Partnerzy



Dofinansowano ze środków
Ministra Kultury i Dziedzictwa
Narodowego pochodzących
z Funduszu Promocji Kultury

**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.**



Program konferencji

- 3 Technologia VR w edukacji oraz popularyzacji historii i obiektów archiwalnych**
ANNA OSIADACZ I ZYGMUNT FIT, CZŁONKOWIE ZARZĄDU FUNDACJI KONCEPT KULTURA
- 4 Promowanie zasobu archiwalnego na przykładzie zmodernizowanego serwisu Szukaj w archiwach oraz innych działań Narodowego Archiwum Cyfrowego**
ANNA SKAŁA I MALWINA ROZWADOWSKA, NARODOWE ARCHIWUM CYFROWE
- 5 Wyprzedzać o krok..., czyli co słyhać w świecie nowoczesnych technologii**
MICHAŁ GRZESICZEK, CHIEF COMMERCIAL OFFICER W THE FARM 51 GROUP
- 6 Wirtualny Skansen Wraków. Podwodna historia w trójwymiarze**
DR TOMASZ BEDNARZ, NARODOWE MUZEUM MORSKIE W GDAŃSKU
- 7 Obowiązujące regulacje prawno-autorskie dotyczące udostępniania zasobów oraz kierunki zmian**
DR KSENIA KAKAREKO, DZIAŁ BADAŃ I ROZWOJU FINA I UW
- 8 Pracownia Otwierania Kultury. Jak łączymy ludzi z zasobami dziedzictwa?**
ALEKSANDRA JANUS I EWA MAJDECKA
- 9 Drzwi świętego Wojciecha**
WOJCIECH KALWAT, KIEROWNIK DZIAŁU WYDARZEŃ KULTURALNYCH W MUZEUM HISTORII POLSKI
- 10 Wyzwania edukacji otwartej na nowe technologie**
MARIANNA OTMIANOWSKA, ZASTĘPCA DYREKTORA MUZEUM ŁAZIENKI KRÓLEWSKIE
- 11 Wykorzystanie nowoczesnych technologii w międzynarodowej promocji Polski**
ANNA SZYLAR, MENEDŻERKA PROGRAMU DIGITAL CULTURE W INSTYTUCIE ADAMA MICKIEWICZA



Szanowni Państwo,
z wielką radością oddajemy w Państwa ręce publikację podsumowującą konferencję „Nowoczesne technologie – przyjaciel muzealnika, archiwisty i animatora kultury”.

Celem publikacji jest przypomnienie projektów oraz zagadnień prezentowanych przez prelegentów oraz podkreślenie najważniejszych elementów ich wystąpień. Pragniemy przybliżyć działania kulturalne, edukacyjne i promocyjne związane z zasobami cyfrowymi, które służą świadomemu i bezpiecznemu korzystaniu z nowych mediów oraz rozwojowi kompetencji związanych ze stymulowaniem działań twórczych w posługiwaniu się nimi.

Konferencja była częścią projektu dofinansowanego w ramach programu Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego „Kultura cyfrowa”. Niezwykle wysoka frekwencja oraz fakt, że na dwa tygodnie przed terminem wszystkie miejsca były zarezerwowane potwierdziły, że takie spotkania są potrzebne. Dlatego planujemy kontynuację projektu w kolejnych latach.

Wielu z Państwa podkreślało także chęć zaprezentowania własnych projektów łączących działania cyfrowe z archiwaliaми, muzealiami i szeroko pojętym dziedzictwem narodowym. Postanowiliśmy zmienić nieco formułę przyszłorocznego spotkania i umożliwić instytucjom oraz organizacjom podzielenie się doświadczeniami i dobrymi praktykami w tym zakresie.

Dziękujemy wszystkim prelegentom, partnerom projektu oraz uczestnikom konferencji i zapraszamy do udziału w kolejnej edycji w 2020 roku.

Z serdecznymi pozdrowieniami,

Anna Osiadacz i Zygmunt Fit

ZARZĄD FUNDACJI KONCEPT KULTURA





TECHNOLOGIA VR W EDUKACJI oraz popularyzacji historii i obiektów archiwalnych

ANNA OSIADACZ I ZYGMUNT FIT, FUNDACJA KONCEPT KULTURA

Fotoplastikon udowodnił nam, że ludzie bardzo lubią przenosić się w inną rzeczywistość i lubią zgłębiać tajemnice. Zdecydowaliśmy zatem połączyć w jednym projekcie wszystkie te potrzeby. Tak powstało widowisko w technologii VR *MS Piłsudski – ukryta historia*.

Zaczęło się od tego, że postanowiliśmy połączyć stulecia. Marzyło nam się, żeby przybliżyć dzisiejszym mieszkańcom miast i wsi w całej Polsce to, co kiedyś cieszyło się olbrzymią popularnością, było obiektem zaciekawienia i skrywa pewną tajemnicę w swoim wnętrzu. Był to fotoplastikon. Pokazywano w nim różne ciekawe historie czy egzotyczne miejsca, dzięki temu przybliżano ludziom to, co na co dzień było dla nich niedostępne.

Pomyśleliśmy sobie, że takie „zagłądanie przez dziurkę od klucza” może być bardzo atrakcyjne i postanowiliśmy połączyć to, co było sto lat temu, czyli formę wizualną i samą ideę fotoplastikonu, z nowoczesnymi technologiami. Wykonany przez naszą fundację współczesny fotoplastikon oparty jest na multimediami, a wrażenie trójwymiarowości uzyskujemy za pomocą zdjęć stereoskopowych.

Fotoplastikon udowodnił nam, że ludzie bardzo lubią przenosić się w inną rzeczywistość i lubią zgłębiać tajemnice. Zdecydowaliśmy zatem, w związku z setną rocznicą odzyskania przez Polskę niepodległości, połączyć w jednym projekcie wszystkie te potrzeby. Znaleźliśmy bohatera – transatlantyk MS „Piłsudski”, który stał się dla nas osią opowieści o tym, co było udziałem Polaków 100 lat temu.

I tak, przy współudziale wielu partnerów, którzy nam zaufali i zarazili się entuzjazmem do realizacji tego projektu, ale też przy życzliwości kilku instytucji (CeTA, NAC, NMM, MKiDN), powstał program edukacyjny, którego elementem jest widowisko w technologii VR *MS Piłsudski – ukryta historia*. Podczas tegorocznych wakacji z wielką radością będziemy prezentować historię „Piłsudskiego” w 7 polskich miastach. 12 czerwca

w warszawskich Łazienkach odbędzie się premiera naszego objazdowego Wirtualnego Teatru Historii „Niepodległa”.

Pragnę zaprezentować jeszcze jeden projekt, z którego jesteśmy dumni i którego rozwój bardzo szybko postępuje. Jest to „Niepodległa w obiektywie. Od fotoplastikonu do wirtualnej rzeczywistości”. Projekt pokazujemy zarówno jako wystawę w fotoplastikonie, jak i w wirtualnej rzeczywistości. Strona internetowa, która powstaje również na bazie tego projektu, będzie udostępniała w sumie ponad tysiąc muzealnych i archiwalnych obiektów.

Kolejne nasze marzenie spełni się w 2021, w setną rocznicę urodzin Stanisława Lema. Z tej okazji przygotowujemy projekt Planeta Lem. Młodzi utalentowani graficy, na podstawie wybranych książek Lema odtworzą opisane w nich światy.



ANNA SKALA



MALWINA ROZWADOWSKA

PROMOWANIE ZASOBU ARCHIWALNEGO na przykładzie zmodernizowanego serwisu Szukaj w Archiwach oraz innych działań Narodowego Archiwum Cyfrowego

ANNA SKALA I MALWINA ROZWADOWSKA, NARODOWE ARCHIWUM CYFROWE

Bardzo nam zależy, żeby te materiały, które udostępniamy, żyły własnym życiem, żeby ludzie z nich korzystali.

ANNA SKALA

Jak państwo zapewne wiedzą Szukaj w Archiwach jest portalem, w którym możemy obejrzeć rezultat pracy wszystkich archiwów państwowych w Polsce i nie tylko. Po wielu latach udało nam się uzyskać dofinansowanie i przeprowadzić jego modernizację.

W tej chwili dostępnych jest 37 milionów skanów, a ta liczba wciąż rośnie. Naszym głównym celem było zapewnienie wszystkim użytkownikom łatwego dostępu do materiałów archiwalnych za pomocą jednego serwisu.

Zależało nam na tym, aby zachęcić do korzystania z serwisu nowych odbiorców, szczególnie dziennikarzy, wydawców, pasjonatów, artystów, nauczycieli, studentów i uczniów. Nową możliwością, jaką daje serwis po modernizacji, jest np. tworzenie kolekcji tematycznych. Każde archiwum ma też swoją stronę, na której może zaprezentować siebie

i swoje najbardziej interesujące materiały. Jest także redaktor główny, który ma kontrolę nad treściami prezentowanym na stronie głównej serwisu. On też ma możliwość promowania kolekcji instytucji publikujących w serwisie.

MALWINA ROZWADOWSKA

Opowiem o przykładach projektów popularyzatorskich realizowanych w Narodowym Archiwum Cyfrowym. Wybrałam kilka, które pokazują wykorzystanie naszego zasobu przy użyciu nowoczesnych technologii.

Posiadamy ponad 16 mln zdjęć, 40 tysięcy nagrań dźwiękowych i ok. 2 tysiące filmów. Bardzo nam zależy, żeby materiały, które udostępniamy, żyły własnym życiem, żeby ludzie z nich korzystali. W tym celu weszliśmy we współpracę m.in. ze Stowarzyszeniem Wikimedia Polska, aby zdjęcia, do których prawa wygasły mogły być częścią Wikimedia

Commons. Prowadzimy też działania popularyzatorskie jak np. wystawy zdjęć w mobilnym fotoplastikonie stworzonym przez Fundację Koncept Kultura, czy album: *100x100: Sto zdjęć z okazji stulecia odzyskania przez Polskę niepodległości*, w którym archiwalne zdjęcia do publikacji wybierane były wspólnie z internautami. Jak przy każdej wydawnictwie NAC, wersję cyfrową albumu można pobrać bezpłatnie z naszej strony. Staramy się również docierać do firm produkcyjnych i instytucji, które organizują wydarzenia, bo dzięki takiej współpracy zdjęcia z naszego zasobu są wykorzystywane np. przy tworzeniu scenografii multimedialnych.

Często też ożywiamy nasze zdjęcia za pomocą animacji z efektem 3D, jak np. animacje stworzone dla albumu *Niepodległa Podłębskiego*.





WYPRZEDAĆ O KROK..., czyli co sływać w świecie nowoczesnych technologii?

MICHAŁ GRZESICZEK, CHIEF COMMERCIAL OFFICER W THE FARM 51 GROUP

Wirtualna rzeczywistość na dzień dzisiejszy to jest albo żłobek albo wczesne przedszkole. Cały czas mamy masę pytań, na które staramy się odpowiedzieć. Jednak odpowiadając na nie, generujemy kolejne pytania.

Wyprzedać o krok... Zanim zacznę mówić o tym jak my to robimy, chciałbym się na chwilę cofnąć, żeby pokazać jak tego rozpędu nabraliśmy. Istniejemy od 15 lat i jesteśmy firmą, która produkuje gry komputerowe. Chyba robimy to dość dobrze, bo mimo tych 15 lat jest nas coraz więcej, w tej chwili ponad 100 osób.

Naturalnym pomysłem na koncepcję naszej kolejnej gry, która nosi tytuł Get Even, było stworzenie świata jak najbardziej realistycznego. Tak bardzo realistycznego, że do skanowania postaci zbudowaliśmy skaner złożony ze 114 aparatów fotograficznych.

I tak powstał dział, którego celem późniejszym było wykorzystanie technologii, których nauczyliśmy się w trakcie tej produkcji.

Po skończonej grze zaczęliśmy się zastanawiać jak wykorzystywać tę technologię w kolejnych projektach. Nie chcieliśmy,

aby była to gra. Chcieliśmy stworzyć demo technologiczne wykorzystując nasze doświadczenia i umiejętności do opowiedzenia historii, w której realizm będzie istotnym elementem przeżycia dla odbiorców. Zdecydowaliśmy się na wirtualną wycieczkę do Czarnobyla. Może pieniędzy nie trzeba mieć aż tak dużo, żeby tam pojechać, ale trzeba wykazać się odwagą albo brawurą, żeby przezwyciężyć strach przed promieniowaniem. Dlatego właśnie to miejsce wydało nam się idealne na stworzenie takiego dema technologicznego. W trakcie produkcji budżet został przekroczony trzy razy i projekt przeobraził się z dema technologicznego w historię tego miejsca, ale przede wszystkim w historię ludzi tam mieszkających podczas katastrofy. Czarnobyl to są właśnie narracje i wywiady, to są skany fotogrametryczne i wideo 360°.

Razem z Fundacją Rozwoju Kardiochirurgii im. Zbigniewa Religi z Zabrze, dla Uniwersytetu Opolskiego stworzyliśmy też aplikację Wirtualne Serce.

Na zlecenie Muzeum Górnośląskiego w Bytomiu, wykonaliśmy również komputerową rekonstrukcję cennego zabytku – pochodzącego z ok. 1000–800 lat p.n.e. miecza z Kielczy. Jest ona prezentowana na wystawie obok oryginalnego eksponatu.

Wirtualna rzeczywistość na dzień dzisiejszy to jest albo żłobek albo wczesne przedszkole. Cały czas mamy masę pytań, na które staramy się odpowiedzieć. Jednak odpowiadając na nie, generujemy kolejne pytania.

Właściwie dla każdego muzeum można znaleźć mądre zastosowanie dla nowych technologii.





WIRTUALNY SKANSEN WRAKÓW. Podwodna historia w trójwymiarze

DR TOMASZ BEDNARZ, NARODOWE MUZEUM MORSKIE W GDAŃSKU

Zastosowanie fotogrametrii jest skokiem jakościowym w dokumentacji podwodnej wraków. Jest to przeskok od razu z XIX do XXI wieku.

Opowiem o rzeczy, która stała się w ostatnich latach naszą wizytówką – Wirtualnym Skansenie Wraków Zatoki Gdańskiej. Cała ta historia jest przykładem implementacji technologii dla potrzeb muzealnych, czyli technika i technologia spowodowały, że mogliśmy wykreować zupełnie nowy produkt, który wcześniej w muzeach nie był dostępny. Projekt ten rozpoczął się od zastosowania techniki fotogrametrii i 3D.

W 2013 zabraliśmy nasz sprzęt pod wodę i zaczęliśmy tworzyć pierwsze modele. Rozpoczęliśmy od Porcelanowca, legendarnego wraku, który odkryto w 1965, a później dziwnym trafem nie można było go znaleźć przez następnych kilkadziesiąt lat. Dopiero w 2009 ponownie został rozpoznany, a w 2013 jako pierwsi w Polsce mieliśmy zrobioną jego dokumentację przy użyciu tej techniki (a w zasadzie jako jedni z pierwszych w ogóle

na świecie, bo mniej więcej w tym samym czasie tylko w Stanach Zjednoczonych na Uniwersytecie w Teksasie grupa archeologiczna rozpoczęła tego typu działania). To była absolutna nowość. W latach 2013–2014 rozpoczęliśmy pracę nad innym wrakiem, nazywanym Sportowiec. Jeszcze w 2014 był model Głazik (mamy takie dodatkowe nazwy dla tych obiektów dlatego, że są to nazwy pozwalające lepiej je zidentyfikować, zwłaszcza w popularyzacji tego typu stanowisk).

Zastosowanie fotogrametrii jest skokiem jakościowym w dokumentacji podwodnej wraków. Jeżeli mówimy o wcześniejszych metodach, to jest to przeskok od razu z XIX do XXI wieku. Poza walorem wizualnym metoda ta jest przede wszystkim bardzo precyzyjnym narzędziem pomiarowym. Tak naprawdę na obiekcie o długości 20–30 metrów jesteśmy w stanie uzyskać dokładności rzędu

kilku milimetrów poszczególnych elementów i to mierzonych w różnych płaszczyznach, nie tylko w pionie i w poziomie. Dokumentacja ta pozwala także monitorować stan zachowania obiektów, czyli na przykład można wrócić na dane stanowisko i zobaczyć jak się zmieniło.

W 2015 roku zrobiliśmy stronę Wirtualny Skansen Wraków Zatoki Gdańskiej (www.wsw.nmm.pl). W tej chwili znajduje się tam 21 modeli 3D wraków, a w tym roku chcemy wykonać cztery kolejne.





OBOWIĄZUJĄCE REGULACJE PRAWNO-AUTORSKIE dotyczące udostępniania zasobów oraz kierunki zmian

DR KSENIA KAKAREKO, DZIAŁ BADAŃ I ROZWOJU FINA | UW

Będziemy wreszcie mogli bez skrępowania prawem autorskim, także zagranicznym, robić wystawy z użyciem zasobów innych instytucji.

Odniosę się do tych filmów, które były przed chwilą prezentowane. Właściwie nie wszystko tam możemy uznać za bezwzględny utwór, natomiast całość utworem jest i jeżeli muzeum samo to stworzyło, to jest autorem i posiadaczem praw autorskich. Jeżeli zamawiało – to w tym momencie musiałoby zadbać o to, żeby te prawa nabyć.

Instytucje publiczne mają obowiązek przejrzystości działań i udostępniania ich rezultatów, czyli formalnie każdy obywatel, gdyby chciał dowiedzieć się, na co wydaliśmy publiczne pieniądze, to może mieć do tego dostęp, w tym także do rzeczy, które za te pieniądze zostały wykonane, celem zapoznania się. Instytucja musi mieć prawa autorskie, żeby w razie czego móc udostępnić nabyte treści.

Co jest utworem? Na przykład digitalizacja taśmy filmowej jest procesem technicznym. I tutaj sąd odmawia prawa autorskiego

takim filmom, ponieważ twierdzi, że każdy kto posiada konkretną kwalifikację i określony sprzęt i umie go używać będzie miał ten sam wynik. W związku z tym tu nie ma nic twórczego.

Tak teoretycznie mogłoby to wyglądać, ale tutaj wchodzi opcja posiadacza materialnych nośników. Plik jest materialnym nośnikiem, który jest na stanie majątkowym danej instytucji. I to jest odpowiedź na pytanie, dlaczego filoteka może pobierać pieniądze za wykonywanie kopii albo udostępnianie kopii cyfrowych.

Jeżeli z jednej strony chcemy zdigitalizować posiadane przez nas zasoby, a z drugiej strony trochę je zrekonstruować, to jest to rekonstrukcja cyfrowa zasobów, która nagle pozwala danej instytucji posiadać prawa autorskie do czegoś, co nie jest już chronione prawem autorskim.

Jest też prawo, które mówi, że jeżeli ktoś znalazł utwór, który nie był prezentowany szerokiej publiczności i prawa autorskie wygasły, to on (osoba fizyczna lub instytucja) nabywa na 25 lat prawa wydawcy. Ma wtedy m.in. wyłączność na pobieranie finansów, czy na zarządzanie tym utworem.

Pokróćce przedstawię jeszcze, co nam niesie nowa unijna dyrektywa. Są tam dwie rzeczy dotyczące instytucji kultury. I tak rekonstrukcja i digitalizacja posiadanych zasobów nie będą wymagały dla instytucji kultury jakichkolwiek zezwoleń. Dodatkowo pojawi się dla instytucji kultury zryczałtowana licencja, której model organizacje zbiorowego zarządzania prawami autorskimi będą musiały wypracować. Będziemy wreszcie mogli bez skrępowania prawem autorskim, także zagranicznym, robić wystawy z użyciem zasobów innych instytucji.





PRACOWNIA OTWIERANIA KULTURY. Jak łączymy ludzi z zasobami dziedzictwa?

EWA MAJDECKA

Pracujemy w interdyscyplinarnych zespołach. My nie tworzymy sami dla instytucji, tylko tworzymy razem z nią. W ten sposób łączymy świat instytucji kultury z nowymi technologiami.

Pracownia Tworzenia Kultury jest częścią fundacji Centrum Cyfrowe. Pracujemy z instytucjami kultury, z twórcami nowych technologii, z badaczami, z ekspertami nad tym, jak pokazywać cyfrowe zasoby dziedzictwa odbiorcom. Dlatego też mówimy, że Pracownia Otwierania Kultury łączy ludzi z zasobami dziedzictwa i to jest dla nas kluczowe.

Pracownia powstała w 2017 roku po wielu latach współpracy Centrum Cyfrowe z instytucjami kultury. Centrum zajmowało się badaniem cyfrowych zasobów kultury, badaniem digitalizacji, ale też wypracowywaniem różnych rozwiązań. Instytucje w Polsce od wielu lat, dzięki środkom publicznym digitalizują swoje zasoby. Tych zasobów jest coraz więcej. Instytucje chcą budować zaangażowanie oraz ścisły kontakt ze swoimi odbiorcami. I to jest właśnie kontekst, w którym powstała pracownia.

Kierujemy się kilkoma zasadami. Pierwszą jest otwartość. Przyjmujemy, że jest to otwartość prawno-autorska. Chodzi nam o to, aby uczestnik kultury nie miał żadnych problemów z dostępem do zasobów cyfrowych, albo ten dostęp był jak najbardziej otwarty i żeby technologie nie stały na przeszkodzie, tylko wspierały ponowne wykorzystanie i potrzeby użytkowników.

Drugą jest ekonomia praktyk instytucjonalnych. Dobre dysponowanie środkami publicznymi jest dla nas niezmiernie ważne, jak również to, żeby instytucja później była w stanie samodzielnie utrzymać narzędzie. Dlatego staramy się, żeby to co robimy było ekonomiczne, dobre, ale też gotowe później do łatwego utrzymania.

Pracujemy w interdyscyplinarnych zespołach. My nie tworzymy sami dla instytucji, tylko tworzymy razem z nią. W ten sposób

łączymy świat instytucji kultury z nowymi technologiami.

Bardzo krótko chciałam jeszcze opowiedzieć o dwóch projektach, które zostały stworzone w Pracowni Otwierania Kultury. Pierwszy to Szlaki Tułaczy. To strona internetowa, która powstała we współpracy z Fundacją Ośrodka KARTA. Opowiada o deportacji polskich obywateli w głąb ZSRR, ale również o historii szlaków, jak i poszczególnych tułaczy.

Drugi – Otwarty Kampus. Mieliśmy za zadanie pokazać teren Kampusu Głównego Uniwersytetu Warszawskiego jako przestrzeni publicznej. Teraz na stronie internetowej ok.uw.edu.pl można dowiedzieć się o miejscach, gdzie odpocząć, poznać jakies ciekawostki, popracować przy laptopie, albo po prostu jak trafić do toalety. To wszystko zostało stworzone razem ze studentami.



DRZWI ŚWIĘTEGO WOJCIECHA

WOJCIECH KALWAT, KIEROWNIK DZIAŁU WYDARZEŃ KULTURALNYCH W MUZEUM HISTORII POLSKI

Ktoś w XI wieku stworzył osiemnaście kadrów znakomitego scenariusza. Należało je tylko odpowiednio połączyć, ożywić, no i mamy gotowy film.

Drzwi świętego Wojciecha – dlaczego taki projekt? „Złote” drzwi, romańskie wrota, które w sposób niesamowity stanowią przejście do innego, boskiego świata. Kto je stworzył? Tak naprawdę nie wiemy. Być może ów Piotr, który jest sygnowany, ale na pewno jest to dzieło stworzone rękami co najmniej trzech twórców.

Nie ma drugiego takiego dzieła sztuki romańskiej w Polsce, a nawet w Europie środkowo-wschodniej. Dzieło szczęśliwie przetrwało i znajduje się oczywiście w katedrze gnieźnieńskiej. Opowiada o losach, o kulcie, czy stanowi wręcz element legendy pierwszego polskiego świętego.

To źródło jest absolutnie wyjątkowe. Dlaczego w ogóle pokusiliśmy się z kolegami, żeby je ożywić? Ponieważ parę lat temu było 1050-lecie chrztu Polski. Różne pomysły przychodziły nam do głowy i wreszcie – to

była sekunda – przecież jest gotowy scenariusz do filmu. Ktoś w XI wieku stworzył osiemnaście kadrów znakomitego scenariusza. Należało je tylko odpowiednio połączyć, ożywić, no i mamy gotowy film.

Wzięliśmy odpowiednie fragmenty z *Żywota świętego Wojciecha* i chcieliśmy je dopasować do obrazu. Okazuje się, że to co jest wyrzeźbione w brązie nie do końca odpowiada zapiskom. Np. scena zabójstwa – inaczej jest na drzwiach, a inaczej w żywocie. Zaczęliśmy prace. Po pierwsze: skanujemy, fotografujemy. Potem praca klatka po klatce. Stworzyliśmy zasadniczo film animowany trwający około ośmiu minut. Nie zrobiliśmy interpretacji historycznej źródła, jakim są Drzwi Gnieźnieńskie. Jest to opowieść – odczytanie tego, co na nich widzimy.

Film jest pokazywany w kilku uczelniach, które zajmują się historią sztuki.

Więcej – został wzięty przez dwa wydawnictwa edukacyjne i znalazł się w programach dla szkół. Kiedy uznałem, że dzieło jest skończone? Gdy moja pięcioletnia córka po zobaczeniu filmu powiedziała: – Tata włączy drugi odcinek!





WYZWANIA EDUKACJI OTWARTEJ NA NOWE TECHNOLOGIE

MARIANNA OTMIANOWSKA, ZASTĘPCA DYREKTORA MUZEUM ŁAZIENKI KRÓLEWSKIE

Tylko możliwość wymiany doświadczeń i współpracy międzyinstytucjonalnej, ale też międzykompetencyjnej, może pomóc w dynamicznym rozwoju instytucji kultury.

Sądzę, że za mało wykorzystujemy w Polsce możliwości współpracy, którą na świecie już dawno określono w ramach sektora GLAM czyli *galleries, libraries, archives, museums*. Tylko możliwość wymiany doświadczeń i współpracy międzyinstytucjonalnej, ale też międzykompetencyjnej może pomóc w dynamicznym rozwoju instytucji kultury. Przytoczę cytaty Doroty Folgi-Januszewskiej, wybitnej polskiej badaczki: *Każde muzeum jest realizowanym w małej skali modelem świata. Jakiego świata? Świata indywidualnie ukształtowanego. Stąd bierze się największy problem, skoro każde muzeum jest inne, odrębne, niepowtarzalne, czy może porozumiewać się z innymi muzeami, odbiorcami, światami i w jaki sposób to czyni?*

Raport *Horizon Report 2016 Museum Edition* został opracowany w USA. Zaangażowanych w niego było ponad 40 badaczy

z czterech kontynentów. Dotyczy on czegoś więcej niż samej edukacji, chociaż edukacja i nowe technologie były punktem wyjścia. Mamy tutaj trzy ważne obszary rozwoju rozpatrywane w perspektywie krótkoterminowej, kilkuletniej i długoterminowej. Są tu wymienione m.in. wymiana doświadczeń między instytucjami i określanie zupełnie nowych kompetencji w ramach zawodów obecnych w muzeum, analiza danych, które spływają do muzeów i do innych instytucji oraz personalizacja, czyli żeby odbiorca czuł się indywidualnością. Znalazł się tu także content mobilny, czyli to wszystko, co możemy oferować użytkownikom jako aplikacja, ale też doświadczenia partycypacyjne. Jeśli chodzi o znaczące wyzwania, które raport określa, to jest zawieranie w strategii: rozwoju cyfrowego, rozwoju technologicznego oraz rozwoju kontaktów

z publicznością i rozwoju po prostu kompetencji cyfrowych; dostosowywanie oferty do osób z niepełnosprawnościami i ze specjalnymi potrzebami, mierzalność potrzeb odbiorców oraz dezaktualizacja, czyli to, co jest nowe, za chwilę okazuje się już nieaktualne. W obszarze ważnych możliwości rozwoju jest humanistyka cyfrowa – tworzenie przestrzeni kreatywnych, zbieranie danych z ich wykorzystaniem oraz technologia Virtual Reality.

Przykłady wykorzystania nowych trendów: Galeria Faras w Muzeum Narodowym w Warszawie – cyfrowa rekonstrukcja wnętrza katedry; wystawa w MNW „W Muzeum wszystko wolno” – przykład partycypacji, otwarcia się na potrzeby użytkowników; „muzea na wynos” – rodzaj działalności edukacyjnej wychodzącej na zewnątrz realizowanej przez MNW.



WYKORZYSTANIE NOWOCZESNYCH TECHNOLOGII W MIĘDZYNARODOWEJ PROMOCJI POLSKI

ANNA SZYLAR, MENEDŻERKA PROGRAMU DIGITAL CULTURE W INSTYTUCIE ADAMA MICKIEWICZA

Ponieważ projekty związane z nowymi technologiami pojawiły się już przed wielu laty, to postanowiliśmy stworzyć odrębny program związany właśnie ze współpracą twórców cyfrowych w międzynarodowych projektach.

Chciałabym skorzystać z okazji i trochę przybliżyć Państwu to, czym się zajmujemy. Instytut powstał 20 lat temu. Jest częścią Ministerstwa Kultury i odpowiada za współpracę międzynarodową. Podstawowym celem i metodą działania Instytutu jest łączenie partnera polskiego z zagranicznym w projektach z dziedziny teatru, sztuk wizualnych, muzyki klasycznej, muzyki współczesnej, sztuk normatywnych i filmu.

Ponieważ projekty związane z nowymi technologiami pojawiły się już przed wielu laty, to postanowiliśmy stworzyć odrębny program związany właśnie ze współpracą twórców cyfrowych w międzynarodowych projektach. W 2017 powołałiśmy również do życia konferencję Digital Cultures.

W jaki sposób wykorzystujemy nowe technologie w międzynarodowej promocji Polski? Pierwszym projektem, o którym po-

wiem jest instalacja aparatury. W 2018 obchodziliśmy rocznicę powołania Studia Eksperymentalnego Polskiego Radia. Z tej okazji zaprosiliśmy kolektyw panGenerator do zrobienia instalacji aparatury, która inspirowana jest utworem Bogusława Schaeffera *Symfonia – Muzyka Elektroniczna*. Symbole graficzne użyte w tej partyturze przekładane są na dźwięk. Użytkownik za pomocą instalacji może stworzyć swój własny utwór, a potem wydrukować go i pobrać plik ze strony internetowej.

Drugim przykładem jest stworzona w VR przez Michaela Samyna i Auriea Harvey'a *Cricoterie*. W mrocznej atmosferze, zapożyczonej od Tadeusza Kantora, autorzy stawiają widza-uczestnika w pozycji twórcy na scenie.

Pod wpływem twórczości Tadeusza Kantora powstał także film animowany w tech-

nologii VR *Gymnasia*. Stworzył go utalentowany polsko-kanadyjski duet filmowych wizjonerów, Maciek Szczerbowski i Chris Lavis, a współproducentem jest kanadyjskie studio filmowe Felix & Paul. W filmie podglądamy pracującego przy fortepianie hologramowego muzyka, widzimy jak w warunkach domowych komponuje i śpiewa.

Opowiem jeszcze o projekcie „Upiór”, w którym przy pomocy etnologów i literaturoznawców zgromadziliśmy materiały z dziedziny polskiej kultury ludowej. Kilka opowieści, to są krótkie opowieści, daliśmy polskim ilustratorom, żeby na ich podstawie przygotowali ilustracje, które mogłyby być wykorzystane w książkach. Jedną z historii, *Strzygoń i jak sobie z nim radzić* otrzymał animator Kajetan Obarski, który stworzył krótki, sześciominutowy film animowany.



FOTORELACJA



DR BOŻENA JÓZEFÓW-CZERWIŃSKA – MODERATOR KONFERENCJI



DR BOŻENA JÓZEFÓW-CZERWIŃSKA I ZYGMUNT FIT



KONFERENCJA

Nowoczesne technologie – przyjaciel muzealnika,
archiwisty i animatora kultury

20 maja 2019 roku

Filmoteka Narodowa – Instytut Audiowizualny

ul. Wałbrzyska 3/5, 02–739 Warszawa

ORGANIZATOR

Fundacja Koncept Kultura

WSPÓŁORGANIZATORZY

Narodowe Archiwum Cyfrowe

Filmoteka Narodowa – Instytut Audiowizualny

INSTYTUCJE PARTNERSKIE

Narodowe Muzeum Morskie w Gdańsku

MODERATOR KONFERENCJI

dr Bożena Józefów-Czerwińska

REDAKCJA MATERIAŁÓW POKONFERENCYJNYCH

Anna Piątkowska

PROJEKT GRAFICZNY I SKŁAD

Anna Piątkowska

Opublikowane materiały stanowią skrót wystąpień prelegentów.

Całą konferencję można odsłuchać na www.konceptkultura.pl

Ludzie Fundacji Koncept Kultura od lat realizują różnorodne projekty społeczne i kulturalne. Pracowaliśmy w muzeach, domach kultury, współpracowaliśmy z wieloma organizacjami i instytucjami, co zaowocowało dziesiątkami zrealizowanych projektów.

Mamy na swoim koncie współorganizację wystaw mobilnych, akcji społecznych, zajęć edukacyjnych, rekonstrukcji historycznych, kampanii promocyjnych.

Za nami tysiące godzin spędzonych w zespołach projektowych. Dzięki temu, niemal w każdym regionie Polski spotykamy osoby, z którymi współpracowaliśmy, zaczynając od generowania pomysłów, tworzenia scenariuszy, przez organizację, realizację, aż do premiery każdego wydarzenia.

Nasze kluczowe projekty to „Polska w fotoplastykonie”, „MS Piłsudski – ukryta historia” oraz Wirtualny Teatr Historii – pierwszy w Polsce projekt edukacji historycznej wykorzystujący na dużą skalę technologię VR. Pracując w Fundacji realizujemy swoje pasje i udowadniamy, że nauka historii może być fascynującą przygodą!

Więcej o nas na www.konceptkultura.pl

Anna Osiadacz | PREZES ZARZĄDU

a.osiadacz@konceptkultura.pl

T: +48 604 285 129

Zygmunt Fit | WICEPREZES ZARZĄDU

z.fit@konceptkultura.pl

T: +48 665 398 349

