

Rzecz w tym, żeby „nie być do końca nerdem”: 3 lata polskiego MediaLabu

W krótkiej tradycji [polskiego MediaLabu](#), grudzień widnieje jako swego rodzaju miesiąc podsumowań. W zeszłym roku - 13 grudnia 2011, miała premierę „[Instrukcja obsługi](#)”, czyli jedyna jak do tej pory publikacja traktująca o rodzimych medialabowych próbach.

Kilka dni temu, 8 grudnia, odbył się MediaLab Meeting, mający na celu integrację środowiska związanego z działaniami polskiego MediaLabu od 2010 roku (edycje: Chrzelice, Warszawa, Lublin, Gdańsk). Spotkaniu towarzyszył przegląd projektów, realizowanych w ramach działań MediaLabu, a także będących efektem inspiracji, jaką okazała się jego idea.

Otwarcie przeglądu przypadło twórcom kolektywu artystycznego [panGenerator](#). Piotr Barszczewski, Krzysztof Cybulski, Krzysztof Goliński i Jakub Koźniewski decyzję o założeniu formacji podjęli właśnie w trakcie pierwszej edycji MediaLabu w Chrzelicach - w 2010 roku. Od tej pory zrealizowali wspólnie kilkanaście projektów multimedialnych, zarówno czysto artystycznych, jak i komercyjnych. Charakter swojej działalności przybliżyli na przykładzie dokumentacji wystawy BEATS, BITS, ATOMS, odbywającej się w maju br. w galerii Kordegarda.

[BEATS, BITS, ATOMS](#) to zdaniem autorów artystyczna refleksja nad codziennością, wykonana dzięki dostępnym możliwościom technologicznym. W myśl słów Jakuba Koźniewskiego, które okazały się hasłem przewodnim MediaLab Meeting „nie trzeba być tak do końca nerdem”, aby traktować technologię jako standardowe narzędzie pracy. Dzięki tej zasadzie BEATS, BITS, ATOM za pomocą 4 autonomicznych projektów (.FLOAT, CITY PAINT MACHINE, PEACOCK, PHOJECTOR), kontestuje funkcjonalizm rzeczywistości.

Projekt .FLOAT i jego główny bohater, rybka - bojownik, to próba zmediatyzowania bioartu. Kamery rejestrujące tor poruszania się rybki, były źródłem danych, które po odpowiednim przetworzeniu kresliły bryłę, gotową do wydruku 3D.

Natomiast pod nazwą CITY PAINT MACHINE krył się obraz wykonany metodą natryskową. Ruch uliczny na Krakowskim Przedmieściu, rejestrowany z pobliskiego okna, stał się źródłem informacji dla mechanizmu natryskowego, tworząc impresję, dowodzącą, że dynamika tego rejonu następuje „pionowo w linii prostej”.

PEACOCK, zwany też multimedialną grzechotką, to metaforyczny, mechaniczny, sterowany paw. Dzięki integralności z prostym systemem nawigacji, możliwe jest dostosowywanie kolorystyki i prędkości trzepotania listw „pawiego ogona”.

Przy pomocy PHOJECTORA, czyli aparatu fotograficznego, wbudowanego w stary model telefonu komórkowego i połączonego z kamerą poprzez arduino, możliwa była bezpośrednia projekcja ruchu. Ruch, rejestrowany w obrębie pola widzenia aparatu, generował dynamiczny, niejednorodny obraz.

Następnie Grzegorz D. Stunża, redaktor naczelny [Edukatora Medialnego](#), zajął się tematyką edukacji medialnej, wokół której skupia się działalność MediaLabu. Jego zdaniem główna misja rozwoju edukacji medialnej zawiera się w idei „edu - zespoły dla edu - zmiany”. Rzeczone edu - zespoły to grupy powstałe pod wpływem MediaLabu, będące miejscem spotkania techno - laików i techno - amatorów ze specjalistami, projektującymi ich wspólne pomysły w systemy informatyczne, aplikacje, etc. Jak przyznaje Grzegorz D. Stunża, w edukacji medialnej chodzi właśnie o to, żeby „nie być nerdem”, a jedynie posiłkować się nowymi technologiami przy specjalistycznym wsparciu. Do

wybudowania społeczeństwa digital citizens niezbędna jest tego typu kooperacja.

Projekty edukacyjne, tworzone w środowiskach około medialabowych, dzielą się na dwa zasadnicze etapy: fazę animacyjnych działań obozowych w trakcie Medialabu, określających wartość merytoryczną i założenia projektu oraz fazę przetwarzania pomysłów w technologię, w której udział biorą informatycy i technicy.

W ramach projektu „[Dzieci sieci](#)”, którym Grzegorz D. Stunża kieruje od lipca 2012 roku, jeden wniosek okazał się już pewny: szkoła nie przygotowuje do kultury uczestnictwa, a zarazem kultury Internetu. Głównym powodem takiego stanu rzeczy jest brak kompetentnej kadry, która potrafiłaby wykształcić dzieci i młodzież w duchu świadomości celów edukacyjnych, jakie są możliwe poprzez dostępność mediów. Mówiąc o dostępności mediów, warto poruszyć temat konwergencji celów edukacyjnych, a co za tym idzie – konwergencji kompetencji. Najprościej rzecz ujmując, polski system edukacji stoi przed wielkim wyzwaniem, aby nauczyć najmłodszych umiejętności zastosowania różnorodnych mediów jako współczesnego narzędzia pracy. Zdaniem twórców projektu „Dzieci sieci” edukacja medialno – kompetencyjna, odnosząca się do głównych wartości kultury uczestnictwa, to nic innego jak innowacyjna forma edukacji obywatelskiej. Pierwszym i podstawowym krokiem do realizacji tych założeń ma być produkcja materiałów i umiejętności edukacyjnych tj. wykorzystanie blogów w działaniach edukacyjnych.

Dobrą praktyką w zakresie edukacji medialnej okazał się sukces projektu „[Lublin 2.0](#)” – multimedialne przewodniki po Lublinie i Lubelszczyźnie, realizowanego przez Ośrodek Brama Grodzka. Dzięki potencjałowi wizualizacji 3D, będących główną metodą tego projektu, powstało 3000 modeli Lublina z XIV, XVI, XVIII i XX wieku. Celem nadrzędnym „Lublina 2.0” jest popularyzowanie dziedzictwa kulturowego.

Projekt „Lublin 2.0” to inicjatywa, w którą zaangażowani byli nie tylko projektanci wizualizacji 3D, ale też historycy, historycy sztuki, kartografowie i archeolodzy. Wszystko po to, aby jak najdokładniej odwzorować miasto za pomocą Google Earth oraz aplikacji Layer, umożliwiającej odwzorowanie budowli. Wizualizacje stworzone na potrzeby tego projektu trafiły do oficjalnej galerii Google Earth.

Niezmiernie cieszy również fakt, że „Lublin 2.0” został bardzo dobrze przyjęty przez społeczność lokalną – Kurier Lubelski wydał serię pocztówek z wizualizacjami makiet z projektu, natomiast MPK w ramach inicjatywy „Komunikacja z kulturą” umieściły rzeczne makiety na fototapetach, jakimi są obklejane autobusy. Makiety są także udostępniane studentom, wykorzystującym je przy projektowaniu gier komputerowych. „Lublin 2.0” został też zaprezentowany na targach [3D Poland 2012](#). Niewątpliwie projekt ten stanowi również udany przykład sektora GLAM.

Ukoronowaniem przeglądu MediaLab Meeting okazała się prezentacja [Pawła Janickiego](#), kuratora [Wro Art Center](#) oraz współorganizatora Biennale Sztuki Mediów WRO, który przedstawił możliwości funkcjonowania instytucji zajmującej się nowymi mediami.

Z okazji 50 – lecia sztuki elektronicznej (początek datuje się od momentu wystawy Nam June Paika „Exposition of Music. Electronic Television” w 1963r.), Wro Art Center zorganizowało wystawę [AC/DC/IT](#). Organizatorzy i zaproszeni artyści specjalnie do cyklu AC/DC/IT wygenerowali samodzielnie większość eksponatów, np. video-feedbacki.

„RGB: Ray Gun Beam Virus for Paul Sharits” to instalacja generatywna, reagująca na ruch i wytwarzająca obraz trójbarwny RGB, działająca metodą trójkową. Wariacje trzech kolorów były rzucane przez trzy niezależne projektory.

Zaś „Frame Box”, będący refleksją nad istotą i miejscem czasu w obrazie, jest przełożeniem

manipulacji czasoprzestrzennej w konkretnym kadrze. Na dwóch równoległych monitorach obserwujemy obraz rzeczywisty i przetworzony, dzięki czemu manipulacja jest bezpośrednio widoczna.

Instalacja „Na srebrnym globie for Zygmunt Rytka” to video-opowieść składająca się z poklatkowych zdjęć jedynej wyprawy na Księżyc, zrealizowanych przez Zygmunta Rytkę w 1969 roku. Dzięki medium, jakim w tym projekcie był ekran kineskopu doszło do swego rodzaju metaforycznej konwergencji – srebrny glob został ponownie przytoczony za pomocą srebrnego ekranu.

Przy „Autoportrecie z Maxem” wywiązała się współpraca między artystą, początkowo chcącym wystawić instalację – portret swojego syna, lecz finalnie, za pomocą mappera, dokonano nadbudowy scenograficznej za pomocą światła rzutnika.

To tylko niektóre projekty cyklu AC/DC/IT wrocławskiego Wro Art Center. Instytucja ta jest jedną z głównych przestrzeni prezentacji sztuki nowych mediów, która chętnie i coraz częściej przyciąga również zagranicznych artystów. A już w maju 2013 roku odbędą się tam [15. Biennale Sztuki Mediów](#).

Podsumowując, główny koordynator MediaLabu – Bartosz Mioduszewski, oznajmił, że wiodącymi celami MediaLabu w najbliższym czasie, będzie opracowanie systemów badań wdrażania innowacji dla instytucji kultury oraz opracowywanie materiałów edukacyjnych w funkcjonalne podręczniki.

Niewątpliwie MediaLab to inicjatywa aktywizująca, a także integrująca środowiska i zainteresowanych tematyką nowych mediów oraz działań edukacyjnych, wykorzystujących technologię. Kluczowym faktorem wymiany wiedzy, doświadczenia i umiejętności w obrębie MediaLabu jest jego interdyscyplinarność, dzięki czemu także w Polsce, przyjął formę otwartej para – instytucji.