

# Sztuka i technika w duecie

Lublin próbuje dogonić świat na polu łączenia kultury i nowych technologii. Ambitnych projektów jest coraz więcej.

**Paweł Franczak**

**L**ubelska Biblioteka Wirtualna to otwarty 19 maja wspólny projekt lubelskich bibliotek i archiwów, m.in.: KUL, UMCS, Uniwersytetu Medycznego, WBP im. H. Łopacińskiego, MBP im. H. Łopacińskiego, Ośrodka Brama Grodzka - Teatr NN i Kuriera Lubelskiego. Dla Lubelskiej Biblioteki Wirtualnej zostało dodatkowo wykonanych ponad 7,5 miliona skanów. Na przykład Biblioteka Uniwersytecka KUL udostępniła on-line m.in. carskie czasopisma z XIX wieku i siedemnastowieczne wo-

luminy druków muzycznych. Z kolei Teatr NN proponuje wirtualne makiety Lublina w 3D, dostępne na Google Earth. Dzięki wykorzystaniu tej technologii internauta może obejrzeć model z dowolnej perspektywy i porównać go ze starymi zdjęciami czy nagraniami. Kurier zaś swoje zasoby archiwalne.

Nowe technologie od lat wykorzystują artyści pokazując swe prace w lubelskich galeriach: są wśród nich interaktywne filmy, scenografie, instalacje. Ostatnio można było to sprawdzić na wystawie dla dzieci „Kryjówka” w Galerii Labirynt. Marcin Dymiter stworzył pokój dźwiękowy. Zwiędzający tworzył elektroniczną muzykę samym przemieszczaniem się po pomieszczeniu – jego ruch wykrywały detektory podłączone do programu komputerowego i głośników.

Na świecie interakcja i nowe technologie w placówkach kultury to już standard.

W 2013 roku Cleveland Museum of Art zainstalowało największy w Stanach Zjednoczonych ekran dotykowy. Potwór ów liczy sobie półtora metra wysokości i dwanaście metrów szerokości. Wyświetlane są na nim ponad cztery tysiące eksponatów z zasobów muzeum. Zestaw obiektów co 40 sekund układa się w nową aranżację, dając odwiedzającym szansę dowiedzenia się jak najwięcej o danym



FOT. MATERIAŁY GALERII LABIRYNT

## „Kryjówka” w Galerii Labirynt

dziele sztuki, używając do tego filmów czy muzyki, ale dostarcza też rozrywki. Jedna z propozycji: stań przed kamerą, zrób groźną minę, a za chwilę na ekranie zobaczysz wykrzywione w grymasie twarze ze wszystkich dzieł sztuki zgromadzonych w CMOA.

Kolosalny Instytut Smithsona w lutym 2014 po raz pierwszy zaoferował odwiedzającym użycie Google Glass. Okulary Google przydały się do podziwiania pra-

cy Davida Datuny „Portret Ameryki”. Datuna stworzył olbrzymią amerykańską flagę pokrytą setkami soczewek zwykłych okularów, pod którymi kryją się portrety ważnych dla USA postaci, od George’a Washingtona po Lady Gagę. Artysta nazwał to „ciężną flagą”. Rzecz sama w sobie jest imponująca, a oglądana przez Google Glass nabiera życia: urządzenie wykrywa, gdzie kierujemy wzrok i ożywia portret, na który patrzymy.

Równie ambitny jest projekt CHES. Zainstalowano go w Muzeum Akropolu i Cité de l’Espace w Tuluzie. Chodzi w nim o to, by jak najbardziej spersonalizować wizytę w muzeum. Po co tracić czas na rzeczy, których oglądanie nas nie interesuje? Lepiej najpierw wejść na stronę instytucji i wybrać jedną z dwóch opcji: wybór preferencji na podstawie tego, co zamieściliśmy na naszym profilu facebookowym lub quiz. Już w muzeum, gdy wypożyczymy na wejściu tablet, dostaniemy do ręki gotowy plan przeznaczony wyłącznie dla nas wycieczki po budynku. Co więcej, naszym zdigitalizowanym przewodnikiem będzie jedna z kilkudziesięciu postaci, odpowiadająca nam najbardziej charakterem. Może będzie to bohater mitu albo zwyczajna mieszkanka Aten sprzed tysięcy lat?

**PAWEŁ FRANCFZAK**