



NOWE NARRACJE A MIASTO

REMIKSOWANIE MIASTA

SPIS TREŚCI

WSTĘP 4

I REMIKSOWANIE MIASTA

Prosta, trudna idea Edwin Bendyk 9

Remiks: zniewoleni, gracze i twórcy Piotr Celiński 18

Z czego tworzyć remiks? Kilka notatek o źródłach
Joanna Żętar 28

Opowiadanie historii Marcin Wilkowski 38

Co nas urzeka w medialabie? Sławomir Czarnecki 42

Społeczna digitalizacja – edukacja lokalna w służbie
rozwoju kompetencji medialnych Grzegorz D. Stunża 48

II REMIKSOWANIE LUBLINA

Multimedialna platforma – „Lublin. Pamięć Miejsca”
a idea inteligentnego miasta Tomasz Pietrasiewicz 62

Digitalizacja zasobów Lublina 66

Cyfrowe opowiadanie Lublina 70

Remiks dokumentalny 74

RemiksLab 77

autorzy

Edwin Bendyk, Piotr Celiński, Sławomir Czarnecki, Tomasz Pietrasiewicz,
Grzegorz D. Stunża, Marcin Wilkowski, Joanna Zętar

redakcja

Karolina Kryczka-Kowalska, Łukasz Kowalski

„Widziałbym Lublin jako Miasto-Księżę, bardzo podobną pod tym względem do innych ksiąg miast europejskich i pozaeuropejskich, takich jak Paryż dla Waltera Benjamina, jak Petersburg Dostojewskiego, jak Praga Franza Kafki, jak Lisboa Vima Vendersa – miast, w których można nieoczekiwanie spotkać dziwne postaci, zetknąć się z niezrozumiałymi wydarzeniami, przeżyć niezwykle przygody; miasto, w którym nie wiadomo, co się wydarzy następnego dnia. Miasto i przestrzeń. Jest to księga, jak palimpsest”¹.

„Albo może jeszcze lepiej – Lublin jest biblioteką Babel i zastanawiam się, czy istnieje katalog, coś w rodzaju indeksu do tej biblioteki”².

Władysław Panas

Jak pisał profesor Panas, można spojrzeć na Lublin jak na Miasto-Księżę. W ramach Laboratorium Nowe Media w Ośrodku „Brama Grodzka – Teatr NN” zastanawiamy się, jak przenieść tę księgę do świata cyfrowego. Do tej publikacji zaprosiliśmy autorki i autorów, którzy opisali różne aspekty remiksowania miasta i tworzenia cyfrowych opowieści.

W XXI wieku najmłodszy obsługują tablety i smartfony, zanim zaczną dobrze mówić. Chcą używać telewizorów i książek, próbując naciskać na ekran albo kartki, jakby korzystały z iPhone’a czy iPada³. W muzeach

¹ Zredagowany zapis wypowiedzi profesora Władysława Panasza ze ścieżki dźwiękowej materiału zarejestrowanego w trakcie realizacji filmu Nataszy Ziółkowskiej-Kurczuk *Magiczne Miasto*.

² Zredagowany zapis wypowiedzi profesora Władysława Panasza ze ścieżki dźwiękowej wykładu o Widzącym z Lublina, grudzień 1994.

³ Por. M. Wagner, *38% of children under 2 use mobile media, study say*, <http://mashable.com/2013/10/28/children-under-2-mobile-media-study/>, [dostęp:] 1.02.2015.

i galeriach młodzi często nie patrzą na obrazy da Vinci czy Malewicza, wpatrzeni w swoje telefony. Sieć i nowe urządzenia zupełnie zmieniają ich przyzwyczajenia, percepcję, a przez to i sposób, w jaki się uczą i odkrywają świat.

Zmiany wywoływane przez technologie zachodzą też w tkance miejskiej. Samorządy wprowadzają systemy do zarządzania ruchem, energią, bezpieczeństwem. Trend ten został określony jako inteligentne miasto. Jednak dane o mieszkańcach gromadzone we wszystkich tych systemach powodują, że miasto może stać się centrum nadzoru i kontroli społecznej⁴.

Jak w inteligentnym mieście pamiętać o przestrzeni dla człowieka? Na to pytanie z kolei próbuje odpowiedzieć wiele osób związanych z ruchami miejskimi. Toczą się debaty w obszarze kultury przestrzeni, architektury, urbanistyki, infrastruktury dla pieszych i rowerów, ochrony prywatności, otwierania zbiorów danych. Według nich inteligentne miasto powinno powstawać w procesie dialogu społeczności lokalnej⁵. Tę wizję przeciwstawia się pierwszej, technokratycznej, budowanej przez koncerny informatyczne.

Do dyskusji o inteligentnym mieście chcielibyśmy dodać jeszcze jeden element: dziedzictwo kulturowe i edukację w tym obszarze. Szukamy drogi do otwarcia tych zagadnień na partycypację i na uwagę społeczności lokalnej. Również osób, które są wykluczone cyfrowo. Nie chodzi tutaj jedynie o modny ostatnio *content marketing*, marketing narracyjny czy masową digitalizację. Przywołajmy raz jeszcze profesora Panasa: „Naszą rolę, nie tylko uczonych, także na przykład pisarzy, poetów, artystów, jest odczytywanie tekstów. Sami jesteśmy nosicielami rozmaitych tekstów. (...) Całe miasto jest tekstem. Można na to rozmaicie spojrzeć. Jeżeli miasto jest tekstem pokawałkowanym, fragmentarycznym, wtedy można mówić

⁴ *Smart city: Dwie wizje inteligentnego miasta*, PAP, <http://www.portalsamorzadowy.pl/komunikacja-spoleczna/smart-city-dwie-wizje-inteligentnego-miasta,67663.html>, [dostęp:] 9.02.2015.

⁵ *Tezy miejskie*, <http://kongresruchowmiejskich.pl/tezy-miejskie/>, [dostęp:] 9.02.2015.

o bibliotece – Lublin jako biblioteka. Nie za duża, prowincjonalna biblioteka, ale zróżnicowana, wielojęzyczna. Albo miasto jest księgą, Lublin jest księgą, gdzie te fragmenty to rozdziały, strony, akapity”⁶.

Remiksowanie miasta to dla nas odczytywanie opowieści, jaką niesie w sobie miasto i tłumaczenie jej na język nowych technologii komunikacyjnych. Przykładami remiksów są zarówno krótkie interaktywne filmy, historie w postaci plików gif, jak i cyfrowe makiety miast dostępne w przeglądarce internetowej, *serious games* czy też przewodniki na urządzenia mobilne z wykorzystaniem wirtualnej lub poszerzonej rzeczywistości. Dobrze określa to zjawisko stwierdzenie z angielskojęzycznej Wikipedii „Jedyną cechą charakterystyczną remiksu jest to, iż wykorzystuje i zmienia inne materiały, aby utworzyć coś nowego”⁷.

Użycie pojęcia remiksu jest ważne w kontekście otwierania i ponownego wykorzystywania zdigitalizowanych materiałów. W zastraszającym tempie wzrasta ilość multimediiów w serwisach skupiających generowane przez ludzi teksty, filmy i zdjęcia, oraz w cyfrowych bibliotekach, repozytoriach czy archiwach publikujących dokumenty, mapy, fotografie, materiały audio i wideo. Według Piotra Zalewskiego z Google Polska w ciągu minuty na YouTube trafia 100 godzin materiałów wideo⁸.

Duża część materiałów jest zamknięta w plikach PDF lub jeszcze bardziej egzotycznych formatach zdigitalizowanych dokumentów. Pomimo cyfrowej postaci, dalej pozostają jedynie zasobami archiwalnymi. Najpopularniejsze wyszukiwarki rzadko pokazują je na pierwszych stronach wyników,

⁶ *Lublin nierzeczywisty*, „Gazeta Wyborcza. Lublin”, 15–16.05.2004, s. 7, dodatek „Magazyn Sobotni – Brama Lubelska”. Rozmowa Władysława Panasa z Grzegorzem Józefczukiem zapowiadająca promocję książki *Oko Cadyka*, która odbyła się 18.05.2004 w Bramie Grodzkiej w Lublinie.

⁷ *Remix*, w: Wikipedia, <http://en.wikipedia.org/wiki/Remix>, przeł. M. Wróblewska, [dostęp:] 9.02.2015.

⁸ P. Zalewski, *Ile czasu zajęłoby obejrzenie wszystkich filmów na youtube?*, <http://www.focus.pl/sekretynauki/file-czasu-zajeloby-obejrzenie-wszystkich-filmow-na-youtube-11925>, [dostęp:] 9.02.2015.

a użytkownicy często muszą wykonać wiele skomplikowanych czynności, żeby dotrzeć do tych treści. Internauta musi mieć też dużą wiedzę, aby odnaleźć je w tym morzu treści i technologii, docierając do najbardziej wartościowych materiałów. Wyzwaniem związanym z tymi zasobami są również ograniczające je licencje.

Technologia nie pozwala na proste przenoszenie form. W powodzeniu danego przedsięwzięcia komunikacyjnego często decydujące są szczegóły związane z dostępnością, odpowiednim interfejsem czy grafiką. Aby znaleźć najlepsze medium i sposób opowiadania, proponujemy tworzenie RemiksLabów, odmiany medialabów, czyli przestrzeni lub wydarzeń, w których zastanawiamy się, jak nowe narzędzia umożliwiają tworzenie cyfrowych narracji.

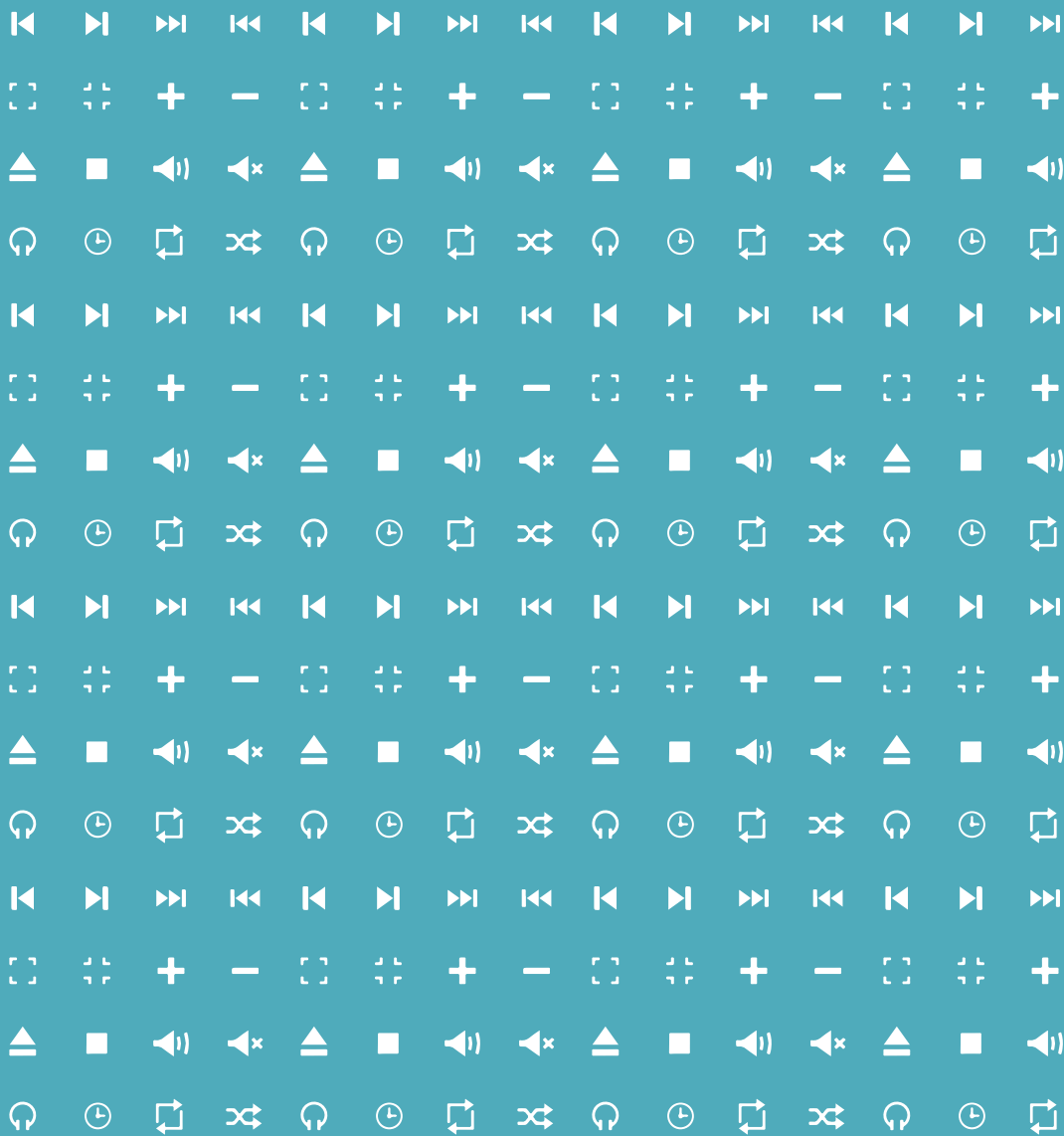
Podczas tworzenia tej publikacji i RemiksLabu, który odbył się w Bramie Grodzkiej w październiku 2014 roku szukaliśmy odpowiedzi na następujące pytania:

Jak tworzyć spójną i autentyczną opowieść w cyfryzującym się świecie? Jak otwierać zasoby dziedzictwa, szczególnie w postaci cyfrowej, aby służyły tworzeniu opowieści i remiksów? Jak korzystać ze zdobyczy technologii komunikacyjnych w obszarze edukacji? Jak definiować inteligentne miasta i gdzie jest w nich przestrzeń dla człowieka i kultury?

W pierwszej części publikacji prezentujemy teksty specjalistów dotyczące poruszonych wyżej zagadnień. W drugiej części prezentujemy perspektywę Ośrodka „Brama Grodzka – Teatr NN” oraz jego dotychczasowe działania w tym obszarze.

Od redakcji

I REMIKSOWANIE MIASTA



PROSTA, TRUDNA IDEA

EDWIN BENDYK

Idea *smart city* doskonale wpisuje się w ducha czasu. Wszak niemal wszyscy posługujemy się smartfonami, Unia Europejska nie będzie już trwonić pieniędzy na byle co, tylko wspierać *smart growth* oparty na *smart specialization*. Pytanie tylko, czy starczy rozumu, by ogarnąć coraz bardziej *smart* rzeczywistość.

Celowo użyłem angielskich wersji pojęć używanych w kontekście *smart*. Próba ich spolszczenia oznaczałaby, że rozumiem sens oryginału i w związku z tym potrafię ten sens dobrze przedstawić po polsku. Śledząc od wielu lat literaturę i projekty podpisywane jako wyraz idei *smart city*, nabieram coraz silniejszego przekonania, że nie ma ona jednoznacznej konotacji i zależy po prostu od tego, kto się nią posługuje.

W wariacie występującym najczęściej, *smart city* wiąże się najsilniej z aspektem technologicznym – miasto *smart*, inteligentne, to takie, które potrafi skutecznie zaaplikować rozwiązania podpowiadane przez firmy zaawansowanych technologii do tego, by usprawnić swoje funkcjonowanie: zarządzanie ruchem miejskim, którego dobrym przykładem jest trójmiejski system TRISTAR zwiększający jego płynność; *smart metering*, czyli automatyzacja pomiarów zużycia mediów w sieciach energetycznych i wodociągowych; inteligentne systemy oświetlenia miejskiego optymalizujące zużycie energii – to tylko kilka przykładów. Nic wielkiego, po prostu techniczna modernizacja infrastruktury.

Modernizacja nigdy jednak nie była pojęciem neutralnym, jednoznacznie powinna kojarzyć się z nowoczesnością i postępek. Tak więc miasto inteligentne powinno być miastem nowocześniejszym, lepszym od miasta nie stającego do inteligentnego wyścigu. Gdy jednak do analizy wstawimy przymiotnik wartościujący: lepszy – zaczyna się problem. Jak bowiem zmierzyć to, że jedno miasto jest lepsze od drugiego? Czy wystarczy do tego sam fakt, że jest bardziej *smart*? Działoby się tak, gdyby modernizacja była procesem jednokierunkowym i jednoznacznym, jak wydawało się jeszcze kilkadziesiąt lat temu i w związku z tym na całym świecie realizowano podobne w duchu projekty urbanistyczne, a źródłem tego ducha była słynna Karta Ateńska. Dziś sytuacja komplikuje się, bo nie istnieje jedna wizja dobrego miasta. Wizje te ewoluują, często z sobą konkurując.

W Polsce przez okres ćwierćwiecza, po upadku PRL w 1989 roku, nastąpił proces szybkiej przemysłowej transformacji miast. Zwłaszcza w ośrodkach metropolitalnych, jak Warszawa czy Kraków, w miejscu zakładów wytwórczych wdzierających się do ścisłych centrów, powstały dzielnice wszelakich usług i handlu. Polskie miasta szybko wpięły się w sieć przepływów kapitału w systemie globalnego kapitalizmu i przekształciły

w swoiste interfejsy, pośredniczące w relacjach pomiędzy owym kapitałem a lokalnymi zasobami. Przemiana strukturalna wiązała się nie tylko ze zmianą funkcji gospodarczych – w ślad za tym procesem musiała iść modernizacja infrastruktury.

Dodatkowym impulsem do wielkiej przebudowy była skala zapóźnień, jakie miasta odziedziczyły po PRL. Potrzebne były nie tylko nowe biurowce, które powstały na miejscu dawnych fabryk, lecz także zupełnie podstawowa infrastruktura, jak oczyszczalnie ścieków (przecież nawet Warszawa nie dysponowała pełnym systemem oczyszczania własnych nieczystości). Miasta i ich włodarze, czerpiąc zresztą najczęściej z silnego mandatu demokratycznego, niepostrzeżenie zaczęli realizować projekt modernizacji w paradygmacie neoliberalnym, w którym wcześniejsze pytanie o to, co jest lepsze, znajduje prostą odpowiedź: to, co jest ekonomicznie efektywniejsze. A wiadomo, że największą efektywność zapewnia urynkowanie i prywatyzacja jak największej puli usług publicznych, wpisanych wcześniej w katalog zadań komunalnych.

Neoliberalizacja polskich miast warta jest odrębnego omówienia, przywołałem ją w skrócie tylko dlatego, żeby zbudować kontekst dla recepcji idei *smart city* – pomysł ten pojawił się w szczytowym okresie procesu neoliberalnej transformacji, nic więc dziwnego, że niejako automatycznie został zinterpretowany w odniesieniu do niego. Technologie inteligentnego miasta – tak przecież obiecywali przedstawiciele oferujących je firm – zapewniają zwiększenie miejskiej efektywności. Silna pokusa dla prezydentów i burmistrzów zmagających się chronicznym zadłużeniem municypalnej kasy.

Technokratyczny repertuar propozycji spod szyldu *smart city* obiecuje nie tylko oszczędności ze względu na wzrost efektywności, ale także poprawę jakości wielu usług: większą płynność ruchu samochodowego i komuni-

kacji publicznej, większe bezpieczeństwo, dzięki systemom monitoringu przy jednocześnie mniejszym zaangażowaniu patroli, automatyzację poboru opłat komunalnych połączoną ze wzrostem ściągalności. W wersji najambitniejszej miasto inteligentne to *real time city*, miasto zarządzane w czasie rzeczywistym. Koncepcję taką rozwija Carlo Ratti kierujący Senseable City Lab w prestiżowym Massachusetts Institute of Technology.

Zespół Rattiego zamienia w aplikacje możliwości, jakie wynikają z rosnącego nasycenia miasta inteligentną infrastrukturą – jest ona nie tylko skutkiem celowych inwestycji we wspomniane wcześniej systemy, lecz także efektem obiektywnego procesu – mieszkańcy miast wyposażeni są dziś już nie tylko w telefony komórkowe, lecz coraz więcej z nich ma smartfony, a w tkance miasta przybywa czujników i nadajników generujących nieustanny strumień danych (stacje bazowych sieci komórkowych, hotspoty Wi-Fi, etykiety radiowe RFID).

Dane te za pomocą odpowiednich aplikacji można przekształcić w informacje – dziś już nie jest żadnym problemem śledzenie przesuwania się np. grup kibiców na podstawie analizy danych ze stacji bazowych.

Ba, istnieją już rozwiązania rodem z filmu *Raport mniejszości*, które umożliwiają prognozowanie prawdopodobieństwa popełnienia przestępstwa w określonym miejscu miasta i uprzedzającą, prewencyjną reakcją. Opierają się one na najnowszych wynikach badań nad złożonymi sieciami społecznymi, których doskonałym wyrazem są sieci teleinformatyczne. Jeden z liderów tych badań, fizyk Albert-László Barabási z Notre Dame University, pokazał, że na podstawie danych z sieci telefonii komórkowych można przewidywać przyszłe miejsce pobytu pojedynczych abonentów z dokładnością do 93 proc.

Możliwości techniczne kuszą wizją, z której wyłania się miasto „idealne” – w pełni bezpieczne, zoptymalizowane we wszystkich aspektach życia

miejskiego. Stephen Graham z Newcastle University demaskuje jednak realny wymiar tej technoutopii w książce *Cities Under Siege: The New Military Urbanism*. *Smart city* przekształca się po prostu niepostrzeżenie w miasto zmilitaryzowane, którego techniczna inteligencja w coraz większym stopniu służy dyscyplinarnemu zarządzaniu masami. Zwłaszcza tymi fragmentami społecznej całości, które nie załapały się na dobrodziejstwa neoliberalnej demokracji. Jak głosi hasło ruchu Occupy Wall Street i potwierdza coraz więcej ekonomistów – tak naprawdę załapał się tylko jeden procent. Pozostałe 99 proc. ma więc liczne powody do niezadowolenia, choć nie układają się one w jeden wzór. Londyńskie zamieszki (London riots) z 2011 roku różniły się od protestów studentów, a okupacja parku Zuccottiego w Nowym Jorku różniła się od buntu w Ferguson. Jednak niezależnie od powodów niezadowolenia technologie *smart cities* w wersji zmilitaryzowanej coraz lepiej sprawdzają się w kontroli społecznego gniewu, a na co dzień – w separacji potencjalnie skonfliktowanych grup. Coraz bardziej złożone systemy elektronicznej kontroli dostępu do osiedli, budynków publicznych i centrów handlowych lepiej segregują ludność współczesnych miast niż średniowieczne getta.

Pokusa nadużycia możliwości technicznych przez władzę w imię idei *smart city* wywołuje, rzecz jasna, opór – jak bowiem przekonuje najwybitniejszy badacz współczesnego społeczeństwa technicznego, Manuel Castells, każda władza musi liczyć się z kontrwładzą. Dostęp do nowoczesnych, inteligentnych technologii nie jest zarezerwowany wyłącznie dla struktur władzy. Smartfon w ręku obywatela stał się narzędziem rewolucji, o czym przekonał się Ben Ali w Tunezji, Hosni Mubarak w Egipcie i Wiktor Janukowycz na Ukrainie. Kompetentni technologicznie mieszkańcy miast podejmują coraz częściej walkę o własną wizję dobrego miasta, która zazwyczaj opiera się na innych wartościach, niż odwołanie do ekonomicznej efektywności.

To spotkanie, nierzadko antagonistyczne, inteligentnej (w sensie technologicznym) władzy z inteligentnym obywatelem miasta prowadzi do heglowskiej syntezy, w której miasto inteligentne to takie, gdzie „inwestycje w kapitał ludzki i społeczny oraz tradycyjną (transportową) i nowoczesną (bazującą na technologiach telekomunikacyjno-informatycznych) infrastrukturę zasilają zrównoważony wzrost gospodarczy i budują wysoką jakość życia, z mądrym zarządzaniem zasobami naturalnymi, poprzez zarządzanie uczestniczące”¹. Autorką tej definicji jest Andrea Caragliu z Politechniki Mediolańskiej. Z kolei wspomniany już Carlo Ratti inteligencję miasta określa jako efekt działania wielu czynników: „stan twardej infrastruktury i podejście do środowiska; dostęp i sposób wykorzystania infrastruktury teleinformatycznej (ICT) zarówno przez mieszkańców, jak i przez miejską administrację; jakość kapitału ludzkiego i społecznego wyrażająca się poprzez takie fakty, jak obecność klasy kreatywnej, poziom wykształcenia mieszkańców oraz zdolność do wytwarzania *knowledge spillover*, czyli zjawiska produktywnej koncentracji wiedzy na skutek intensywnych kontaktów między przedstawicielami klasy kreatywnej”².

Jeśli pominąć drobne niuanse różniące powyższe definicje, okaże się, że najważniejszym „składnikiem” *smart city* jest inteligentny obywatel, włączony za pomocą innowacyjnych rozwiązań instytucjonalnych, wspieranych przez nowe technologie, do współzarządzania miastem. W czym rzecz doskonale ilustrują polskie miasta, od których rozpocząłem tę opowieść. W ciągu 25 lat transformacji zmieniała się nie tylko ich infrastruktura oraz ekonomiczne podstawy funkcjonowania. Zmiana największa to przekształcenia tkanki społecznej: w Krakowie jeszcze dekadę temu

¹ A. Caragliu, C. Del Bo, P. Nijkamp, *Smart Cities in Europe*, http://www.inta-aivn.org/images/cc/Urbanism/background%20documents/01_03_Nijkamp.pdf, [dostęp:] 20.11.2014.

² S. Roche, N. Nabian, K. Kloeckl, C. Ratti, *Are 'Smart Cities' Smart Enough*, <http://www.gsdi.org/gsdiconf/gsd13/papers/182.pdf>, [dostęp:] 20.11.2014.

w usługach biznesowych pracowało kilka tysięcy osób, dziś liczba sięga 40 tys., co czyni z tej metropolii najważniejsze centrum BPO (Business Process Outsourcing) w Europie.

Każdego roku uniwersytety wypuszczają w lokalną przestrzeń dziesiątki tysięcy absolwentów, którzy nawet jeśli nie są doskonale wykształceni, mają jednak rozbudzone aspiracje i rozwiniętą samoświadomość oraz kompetencje do podejmowania działań zbiorowych. Na dodatek coraz częściej odkrywają, że miasto ma dla nich znaczenie, nie jest abstrakcyjną strukturą, lecz miejscem antropologicznie gęstym, kluczowym dla konstrukcji indywidualnej i zbiorowej tożsamości. Ci Nowi Mieszczańcy, jak się o nich coraz częściej mówi, mają coraz bardziej zróżnicowane potrzeby wyrażające się w zindywidualizowanych strategiach życiowych i związanych z nimi stylach życia.

Złożoność miejskiej substancji rośnie w tempie, za jakim nie nadążają nawet najbardziej wyrafinowane systemy techniczne – wiara, że można skutecznie zarządzać współczesnym ponowoczesnym miastem za pomocą nowoczesnych narzędzi jest groźną utopią. Żadna, nawet najbardziej oświecona władza nie dysponuje wystarczającą wiedzą, by oferować racjonalne i zoptymalizowane rozwiązania. Wiedzy tej też nie dostarczają już tradycyjne, unowocześnione instytucje do tego powołane: mandat eksperta stracił swoją siłę. Źródłem wiedzy w coraz większym stopniu są sami obywatele.

Dlatego miasto inteligentne to takie, które nie zaniedbując racjonalnych projektów modernizacji technicznej, jednocześnie wciąga w zarządzanie miastem obywateli. Można w tym celu wykorzystywać zarówno systemy techniczne, jak i słynny już telefon 311 spopularyzowany przez byłego burmistrza Nowego Jorku Michaela Bloomberga. Coś, co wcześniej traktowane było jako zwykłe call center, przekształciło się ośrodek nerwowy

miasta, a dzwoniący z interwencjami obywatele, stali się źródłem bieżącej, bezcennej wiedzy o stanie metropolii. Waszyngton otworzył zasoby danych administracji publicznej, zapraszając obywateli do tworzenia w oparciu o te zbiory użytecznych aplikacji. W ramach programu AppsForDemocracy powstały dziesiątki rozwiązań internetowo-smartfonowych, jakich żaden urzędnik nigdy by nie wymyślił: aplikacja do sprawdzania dostępności miejsc na parkingach i taka, dzięki której można pilnować kondycji miejskich drzew; jeszcze inna – umożliwiająca sprawdzanie godzin działania instytucji publicznych, czystości powietrza, etc.

W ślad za rozwiązaniami technicznymi idą innowacje instytucjonalne: budżet partycypacyjny, inicjatywa obywatelska, rady i pakt społeczne zawierane z obywatelami w imię interesu publicznego. Przykłady można mnożyć, szczęśliwie coraz więcej z nich pochodzi także z polskich miast. Ostatnie wybory samorządowe (2014) nie zmieniły w radykalny sposób układu sił w miastach, ale dostarczyły bardzo ważnej informacji: pomysł na miasta realizowany przez pierwsze ćwierćwiecze od upadku PRL, zakończył się w większości przypadków sukcesem, lecz także się wyczerpał. Czas na nowe otwarcie – przyszłość polskich miast to przyszłość miast inteligentnych, silnych siłą inteligencji i podmiotowości swoich obywateli, uzbrojonych zarówno w najnowsze technologie, jak i wiedzę.

Zachęcam do lektury raportu *Przyszłość miast – miasta przyszłości*, jaki miałem przyjemność współtworzyć w 2013 roku z zespołem ośrodka THINKTANK³.

³ B. Barber, E. Bendyk, M. Boni i in., *Przyszłość miast – miasta przyszłości*, <http://mttp.pl/pobieranie/RaportMiastoPrzyszlosci.pdf>, [dostęp:] 20.11.2014.

BIBLIOGRAFIA

Caragliu A., Del Bo C., Nijkamp P., *Smart Cities in Europe*, http://www.inta-aiivn.org/images/cc/Urbanism/background%20documents/01_03_Nijkamp.pdf, [dostęp:] 20.11.2014.

Roche S., Nabian N., Kloeckl K., Ratti C., *Are Smart Cities' Smart Enough*, <http://www.gsdi.org/gsdiconf/gsdi13/papers/182.pdf>, [dostęp:] 20.11.2014.

Barber B., Bendyk E., Boni M. i in., *Przyszłość miast – miasta przyszłości*, THINKTANK 2013, <http://mttp.pl/pobieranie/RaportMiastoPrzyszlosci.pdf>, [dostęp:] 20.11.2014.

EDWIN BENDYK

Dziennikarz, publicysta, pisarz. Pracuje w tygodniku „Polityka”. Wykładowca w Centrum Nauk Społecznych PAN oraz Collegium Civitas, gdzie kieruje Ośrodkiem Badań nad Przyszłością. Autor książek *Zatruta studnia. Rzecz o władzy i wolności*; *Antymatrix – człowiek w labiryncie sieci*; *Miłość, wojna, rewolucja. Szkice na czas kryzysu*; *Bunt sieci*.

REMIKS: ZNIEWOLENI, GRACZE I TWÓRCY

PIOTR CELIŃSKI

Rozważanie remiksu jako praktyki kulturowej rozpocznijmy od pytań generalnych, dotyczących sensu kultury, komunikacji i mediów w ogóle. Czyż nie chodzi tu przede wszystkim o to, że nieustannie dzielimy się między sobą wiedzą o świecie i naśladujemy siebie nawzajem? Kultura to sieć cytatów, nawiązań i relacji; olbrzymia ilość fragmentów i elementów, które można na różne sposoby zestawiać ze sobą, tworząc tysiące możliwych kompozycji i splotów. Jest płynna. Wszystko w niej nieustannie przeobraża się i zmienia, konkuruje i rozmawia ze sobą. Na przestrzeni dziejów to my wprowadziliśmy ją w ten ruch i wciąż wprowadzamy, upatrując w nim fundamentu ludzkiej kreatywności i wspólnego bycia.

Z czasem relacje oparte na wymianie doczekały się jednak rygorystycznych restrykcji i formalizacji w rozwiązaniach prawnych, instytucjonalnych i finansowych – w ten sposób zbudowana została jednokierunkowa kultura masowa z jej standardami własności, medialnej transmisji i za-

mkniętości oraz kontrolą polityczną. Od czasu, kiedy obok mediów masowych pojawiły się także wielokierunkowe i interaktywne media cyfrowe, te ograniczenia powoli przestają mieć znaczenie, a kulturowa wymiana powraca do reguł pierwotnych.

Dzielmy się, rozmawiajmy i twórzmy rzeczywistość

Historia remiksu, czyli technologicznej formy tej wymiany zdań, narzędzia zapożyczeń i związków, ma swoje początki zarówno w muzyce, sztukach wizualnych, jak i literaturze. Jamajscy producenci reggae, nowojorscy raperzy czy europejscy twórcy muzyki elektronicznej podnieśli do rangi sztuki i wyrazistej idei budowanie utworów muzycznych z wykorzystaniem fragmentów istniejących nagrań i różnych technik studyjnych. Artyści związani z fotografią, malarstwem i kinem w nawiązaniach i zapożyczeniach, takich jak kolaż, fotomontaż, gra konwencją i medialnymi technikami odnaleźli nową estetykę wizualną. Literatura zaś jest chyba najstarszym matecznikiem remiksu, rozumianego jak opisany wcześniej stan naturalny kultury komunikacji, w której chodzi przecież przede wszystkim o to, że od zarania dziejów rozmawiamy ze sobą, żyjemy obok siebie, a więc naśladujemy i pożyczamy, twórczo rozwijając kulturę.

Stawaliśmy się lepsi i mądrzejsi, kreatywnie naśladując świat i innych; przywiązując się do słów, gestów i czynów wykonanych przez innych i powielając je na własny użytek, a niosąc je sobą i w sobie, jednocześnie nadawaliśmy im nowe sensy i ustawialiśmy w innych okolicznościach, wymuszaliśmy w ten sposób ich żywotną zmienność, symboliczną pracę.

Komunikując się ponad czasem i geografiją, zmieniliśmy siebie i świat, wpisaliśmy się w historię niekończących się zapożyczeń, cytatów, komentarzy i sprzeciwów. Rozmawiając z przeszłością, budowaliśmy teraźniejszość i rzucaliśmy podwaliny pod przyszłość.

Ten naturalny, jakby się mogło wydawać, mechanizm stał się także jednym ze znaków rozpoznawczych i mitów kultury cyfrowej – to narracja ostatnich dwudziestu lat jej powszechnej historii. Pojawienie się mediów cyfrowych – komputerów i sieci – uczyniło przetwarzanie myśli, idei i różnych form komunikacji czynnością technicznie łatwą i dostępną, szybką i niezwykle popularną. Za pomocą nowych mediów i łączących je sieci obok wspomnianego standardu wymiany rozproszonej pomiędzy anonimowych aktorów w czasie i przestrzeni, pojawia się także techniczna możliwość nawiązywania i kopiowania bezpośrednio i błyskawicznie. W świecie cyfrowych sampli i loopów oraz rządzącej nimi filozofii „kopiuj i wklej” liczy się doraźny ruch i natychmiastowe zależności, przybierające postać nieustannego przetwarzania/recyklingu wszelkich możliwych zasobów – tekstów, filmów, zdjęć, nagrań, elementów cyfrowego kodu.

Jednak cyfrowość ma także inne korzenie, stanowiące o jej odmiennym obliczu. Stoi za nią tradycja myślenia o kulturze, jej zasobach i sposobach wymiany, obmyślona i narzucona przez rynek. W niej kulturowe zasoby stały się towarami, które się produkuje, sprzedaje i konsumuje – w ten sposób narodziły się nowoczesne koncepcje praw autorskich i stojące za nimi obostrzenia dotyczące możliwości korzystania z wiedzy i estetyki. W kulturze kapitalistycznej wszystko ma swoich właścicieli i swoją cenę, a respektowania i ochrony działalności twórczej domaga się prawo, które niejednokrotnie stawia te wartości wyżej niż społeczną kreatywność, wolność wypowiedzi i krytyki, nawiązania i zapożyczenia. Żarłoczny rynek postępował tu zgodnie z zasadą kto pierwszy, ten lepszy. Anektował na zasadzie prawa własności coraz więcej i więcej, dotychczas niczyje zamieniając w tytuły własności i tym samym na ich podstawie produkując towary obarczone restrykcją „na wyłączność”. Czy takiego właśnie apetytu nie dowodzą sprawy sądowe w obronie własno-

ści intelektualnej do prostokątnego wyświetlacza smartfonu czy próba sądowego zakazu produkowania damskich szpilek z czerwoną podeszwą bez zgody jednego z domów mody?

Myśląc o cyfrowych formach i narzędziach remiksu, warto pamiętać, że choć stanowi on mechanizm multimedialnej i błyskawicznie materializującej się kreatywności, polegającej na linkowaniu i przetwarzaniu istniejących zasobów, to jednocześnie stał się narzędziem kontroli nad dynamiką kulturową, wykonywanej za pośrednictwem prawnych aspektów praw własności do zasobów kulturowych. Tak oto wszyscy, którzy w inny niż przewidziany przez dystrybutorów i właścicieli sposób, a jednocześnie racjonalny i efektywny z punktu widzenia logiki technologii cyfrowych, użytkują zasoby kultury cyfrowej, kopiując je i wklejając, stają się piratami.

Modele komunikacji i role kulturowe

Uznałem, że nowe media i sieci są najbardziej przyjaznym remiksowi środowiskiem technologicznym. Dzięki cyfrowemu zakodowaniu, interaktywności i otwartej strukturze dają możliwości prostego i efektywnego zarządzania zasobami kultury i niemal dowolnego przekształcania. Ta zdolność przekłada się zarówno na społeczną energię działań typu remiks, które stają się jedną z najważniejszych cyfrowych praktyk kulturowych, jak i na zmiany w strukturze komunikacji społecznej w ogóle.

W miejsce modelu kultury masowej i jej analogowych mediów pojawia się model kultury współtworzenia, partycypacji i sieci, oparty na zdecentralizowanej architekturze mediów cyfrowych. Kultura masowa, przypomnę, wspiera się na fundamencie hierarchicznej wizji społeczeństwa. W rękach elit kulturalno-politycznych znajduje się monopol na wykorzystywanie środków masowego przekazu do dystrybucji wizji świata – wygodnej i po-

trzebnej im do podtrzymywania zarówno hierarchii społecznej, jak i systemu wyobrażeń, mitów i ideologii, za pomocą których budują poczucie kulturowego monolitu. Stojące za tym modelem media analogowe umożliwiały jedynie transmisję jednokierunkową, nie dając odbiorcom szansy na dialog ze sobą, ani komunikowaną wizją świata. Powielały hierarchiczne struktury w postaci modelu komunikacyjnego jeden-do-wielu. Media cyfrowe oferują zdehierarchizowane doświadczenia komunikacyjne. W ich ekosystemie możliwe są o wiele bardziej złożone działania, gdzie wszyscy mają możliwość komunikowania się z innymi, o ile tylko zdołają pozyskać ich uwagę. W cyfrowym świecie hierarchia jest już tylko jedną z wielu komunikacyjnych możliwości, skutecznie osłabianą przez sieciowe modele wymiany.

Ze względu na kształt tych modeli oczywistym jest, że to właśnie model cyfrowy oferuje możliwości kreatywnej „gry” zasobami, a nie tylko ich biernego przyswajania. Każde kliknięcie *upload* oznacza w cyfrowym świecie jakieś poruszenie w zastanym układzie, podczas gdy w analogowym świecie możliwy był jedynie anonimowy *download*. Taka sytuacja zachęca do zmiany kulturowych ról, które w przypadku analogowych mediów określiłbym, posługując się metaforą pielgrzyma, zaś w przypadku świata cyfrowego posłużę się figurą nomady. Pielgrzym postrzega świat jako księgę, którą swoim życiem czyta i zarazem ją wypełnia; konsekwentnie posuwa się według etapów wytyczonych mu przez narratorów. Tymczasem nomada znajduje spełnienie w samym ruchu, nie musi znać planu swojej podróży, bo zaspokaja się przygodnym tu i teraz.

Te dwie figury przekładają się na następujące role podejmowane w warunkach kulturowej zmiany, polegającej na emancypacji ze stanu kultury masowej i powolnym oswajaniu się z możliwościami kultury cyfrowej. Pierwszą z takich ról jest bierny konsument, a w skrajnych przypadkach

braku krytycznej refleksji konsument zniewolony. To typowa dla humanistycznych odczytań diagnoza działań podejmowanych przez mieszkańców kultury masowej. Inną rolę jest pozycja gracza, czyli konsumenta, który wciąż wsypany w system dystrybucji, zaczyna znajdować w nich miejsca i zasoby poddające się personalizacji, które może samodzielnie rozkładać i składać na nowo, grać z nimi i remiksować na wiele sposobów. Gracz powoli rozpoznaje swoje możliwości w zakresie wprawiania zasobów kultury w ruch przy pomocy technologii medialnych, zaczyna zdawać sobie sprawę ze swojej wartości w systemie komunikacji i potrafi coraz bardziej świadomie i kreatywnie rozmawiać/spierać się zarówno z zasobami, jak i z systemem. Być może, lub z pewnością – jak chcą niektórzy optymistyczni teoretycy cyfrowej kultury, rozkręceni gracze z czasem przemienią się w pełnoprawnych twórców cyfrowego świata. Przystanie wystarczą im konsumpcja (nawet ta aktywna, nazywana często prosumpcją) i szereg możliwości indywidualizacji kultury masowej – w to miejsce wybiorą wolność tworzenia i współpracy, dzielenia się i oddolnego aktywizmu.

Już dzisiaj dla wielu kreatywnych i aktywnych remiksować świat oznacza nie tylko go słuchać, oglądać i przetwarzać, ale przede wszystkim stwarzać go na nowo. Fotoszopując zdjęcia, miksując mp3, tworząc memy czy montując *mashup*, stajemy się twórcami i kreatorami, odrzucając mało atrakcyjne role odbiorców, słuchaczy, czytelników. Te z pozoru niewinne działania to nie tylko żarty, gry i zabawy – to naprawdę ważne, niedające się pominąć czy ośmieszyć, przejmowanie odpowiedzialności za kształt kultury i kontroli nad medialną przestrzenią; to mówienie, albo nawet i wykrzyczenie świata! Kultura remiksu to kultura wszystkich mających ochotę na przetwarzanie i zmienianie zastanego świata, to wyzwanie!

Mamy wokół nas gotowe wzory działania, zarówno w duchu biernej konsumpcji, jak i gry zasobami, czy twórczego aktywizmu. W kontekście dzia-

łań typu remiks na szczególną uwagę zasługują dekoratorzy wnętrz, styliści, selektorzy i didżeje. Wszyscy oni pracują dzięki systematycznej dekonstrukcji analogowego porządku medialnego – osłabiają jego technologie, jak didżeje scratchując płytami zamiast linearnie je odtwarzać, czy grają jego narracjami, jak dekoratorzy, styliści i selektorzy zestawiając w swoje unikalne układy i wzorce już istniejące zasoby i treści. Takim działaniom zawdzięczamy upowszechnianie wiedzy o naturze remiksu, ale i wyraziste dowody na to, że kulturę można ruszać z posad i wprawiać w ruch także za pomocą istniejących narzędzi. Z tych pozycji już tylko krok dzieli remiksujących od odwagi gestów tworzenia, stawania się artystami i kreatorami. Wielu uprawiających remiks w ten sposób zmienia swoje postawy i role, dodatkowo wspierając się w tym zamyśle łatwością i efektywnością technologii cyfrowych i ich bazodanowej, a zatem płynnej natury.

Otwarte dane: remiksujący podatnik

Wskazane powyżej taktyki i modele działania mają sens zarówno w skali kulturowej, jak i indywidualnej, zmieniają kształt relacji kulturowych, jak i dowodzą możliwości indywidualnego podejmowania nowych ról. W kontekście tematu niniejszej publikacji, która podejmuje się nakreślenia nowego krajobrazu relacji pomiędzy zasobami instytucji publicznych i podmiotów kultury a ich odbiorcami i użytkownikami, szczególne znaczenie ma kwestia dostępności do zasobów w domenie publicznej oraz zasobów tworzonych i gromadzonych w świecie kultury.

Jeśli założymy, że mieszkańcy współczesnej kultury systematycznie przechodzą na pozycje graczy jej zasobami, „kłusują” na różnych jej sensach i prowadzą partyzancką walkę z technologiami komunikacyjnymi, to powinniśmy w tym kontekście zapytać o powinności i możliwości instytucji

publicznych i podmiotów kulturalnych. Oni przecież przez lata gromadzili miliony danych i zasobów gotowych do dalszego użycia – zdjęć, tekstów, filmów, zestawień, raportów... Większość z nich jedynie z pozoru zasila przestrzeń publiczną i odpowiada na potrzeby obywateli – zazwyczaj są skrywane w przepastnych archiwach i repozytoriach, dostępu do nich bronią procedury i obyczaje instytucjonalne, a także dziesiątki powiązanych zawłołości prawnych i administracyjnych. Tymczasem niewiele stoi na przeszkodzie, aby tego typu informacje mogły być faktycznie dostępne i służyć jako zasoby do społecznego i kulturowego remiksu. Otwarte i ogólnodostępne archiwa instytucji statystycznych (na przykład w formie repozytoriów internetowych) mogą być pożywką dla obywateli, którzy chcą przygotować różnego rodzaju opracowania; partytury, scenariusze, katalogi wystaw czy fotografie teatralne mogą stać się podstawą do opowiadania przeróżnych historii o świecie sztuk performatywnych, a archiwalne audycje radiowe, telewizyjne czy nagrania studyjne mogą zasilać działania ludzi poszukujących sampli i źródeł cytatów w swojej pracy.

Powstanie większości tych zbiorów było możliwe dzięki podatkom – dlaczego więc nie miałyby one być dla podatników na wyciągnięcie ręki? Aby to było możliwe, potrzebne są jednak strategiczne ruchy. Trzeba zmieniać podejście instytucji z zamkniętego na otwarte, czyli nastawić się na szeroko zakrojone udostępnianie efektów pracy; pozyskiwać nowe zasoby na bazie otwartych i wolnych licencji (takich jak Creative Commons), aby nie ciążyły na nich różnego typu obostrzenia; ustanawiać ścieżki i procedury systematycznej digitalizacji zasobów analogowych, które w efekcie mogą przenikać ściany magazynów i archiwów, przedstawiając się do powszechnego użycia. W ramach realizowanych projektów i wydarzeń można też uruchamiać moduły polegające na wtórnym wykorzystaniu zasobów (konkursy na remiksy, działania społecznościowe, takie jak konkurs fotograficzny, najciekawsza relacja z wydarzenia); an-

gażować publiczność do współtworzenia reprezentacji wydarzeń przez aktywność sieciową i w zakresie tworzenia zasobów. Te i wiele innych działań wydają się relatywnie proste i mało obciążające dla potencjalnie zainteresowanych nimi instytucji. Można je realizować w oparciu o posiadane już kanały komunikacji (strony www, profile w mediach społecznościowych), a otwarte licencje autorskie po prostu wpisać do umów z autorami i wykonawcami, tak aby od początku współpracy te zasady były jasne dla obu stron.

Dodatkową zachętą dla podejmujących ten kierunek działania niech będzie fakt, że wspomniana polityka otwartości i włączania do współpracy/remiksu, to dzisiaj już nie tylko „fanaberie” grupy artystów i nagłaśniających tego typu standardy organizacji pozarządowych. Od kilku lat widać wyraźnie, że otwarte strategie myślenia o zasobach kultury stają się także oficjalną polityką realizowaną zarówno na poziomie rządów, administracji różnego szczebla, sektorów kultury i mediów, jak i na rynku edukacyjnym w wielu krajach na całym świecie. Warto podać tu choćby tak znamienite przykłady, jak otwarte rządowe dane (www.data.gov, www.data.gov.uk), Open Data Institute (www.opendatainstitute.org) zarządzany przez twórcę Internetu, sir Bernersa-Lee czy choćby polski projekt otwartych lektur (www.wolnelektury.pl).

■ ■ ■

Spróbuj zacząć od powycinania z rodzinnych fotografii postaci i ułóż z nich komiks; z archiwum klipów wideo wybierz ujęcia i sceny, które – połączone z ujęciami i scenami znalezionymi w sieci – wykorzystasz jako teledysk do ulubionego utworu; nagraj swoich znajomych czytających fragmenty wybranego tekstu i zmontuj rapowaną wersję książki – w taki oto sposób można zdefiniować najprostsze praktyki związane z możliwościami re-

miksowania kultury, oferowanymi przez cyfrową formę zasobów. Choć forma wydaje się niewiele znacząca, to ich realizacja jest przejawem nowej kulturowej wyobraźni nomady i gracza, dzięki której zmieniają się reguły i sens komunikacyjnych tradycji. To także potencjał o wymiernym znaczeniu społecznym i politycznym – na milionach drobnych codziennych gestów i aktów tego typu wspiera się nowa kulturowa rzeczywistość, dla której charakterystyczne będzie bardziej to, co otwarte, dostępne, przetworzone, spersonalizowane niż to, co zhierarchizowane, kontrolowane, odbierane i zestandaryzowane. Remiks to narzędzie społecznej i kulturowej emancypacji, ale i zaangażowania – w działaniach instytucji, podmiotów kultury i życia społecznego pora uznać tę zmianę, stając się partnerem i współgraczem dla partycypujących obywateli i zjadaczy kultury.

PIOTR CELIŃSKI

Medioznawca, teoretyk mediów cyfrowych, animator kultury, adiunkt ze stopniem naukowym dra hab. w Zakładzie Filozofii Polityki i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej. Kurator i współtwórca wydarzeń kulturalnych i artystycznych. Autor i redaktor książek: *Interfejsy. Cyfrowe technologie w komunikowaniu* (Wrocław 2010), *Kulturowe kody technologii cyfrowych* (Lublin 2011), *Mindware. Technologie dialogu* (Lublin 2012), *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych* (Lublin 2013). Współtwórca i członek zarządu Fundacji Instytut Kultury Cyfrowej.

Z CZEGO TWORZYĆ REMIKS? KILKA NOTATEK O ŹRÓDŁACH

JOANNA ZĘTAR

1919 rok. Europa. Niemcy. Dwóch artystów, Georg Grosz i John Heartfield, wykonuje pierwsze fotomontaże. Prace były wykonane z wyciętych z gazet nagłówków i fragmentów tekstów. Artyści określali tę pracę mianem materializacji, a siebie nazywali monterami. Uważali, że powstały w ten sposób obraz pociąga za sobą możliwość zapamiętywania fragmentów zjawisk otaczających człowieka, tworzący w myślach rysunek, składający się z elementów różnego pochodzenia¹.

1924 rok. Europa. Polska. Mieczysław Szczuka na łamach czasopisma „Blok” publikuje teoretyczne rozważania na temat fotomontażu: „(...) Fotomontaż daje zjawisko wzajemnego przenikania się najróżnorodniejszych zjawisk zachodzących we wszechświecie. (...) Fotomontaż – jest jednoczesną wielością zjawisk. (...) Fotomontaż – wzajemne przenikanie się dwu- i trój- wymiarowości (...) Fotomontaż – nowoczesna epopeja”².

Remiks jest rodzajem kolażu. Praca nad nim często przypomina pracę nad jednym z jego gatunków, jakim jest fotomontaż, który powstaje poprzez

¹ Por. M. Berman, *Pionierzy fotomontażu w Polsce*, [w:] *Mieczysław Szczuka*, oprac. A. Stern, M. Berman, Warszawa 1965, s. 72.

² M. Szczuka, *Fotomontaż*, „Blok & Kurjer Bloku” 1924, nr 8–9 (listopad–grudzień), s. 8, [online:] <http://jbc.bj.uj.edu.pl/dlibra/docmetadata?id=275475&from=publication>, [dostęp:] 18.12.2014.

połączenie wyciętych części obrazów fotograficznych, często uzupełnionych liternictwem. W przypadku remiksu wykorzystuje się i łączy elementy różnych utworów: tekstów, obrazów, dźwięków, utworów muzycznych, filmów. Powstają wtedy swoiste narracje – mushupy.

Cechą charakterystyczną remiksu jest zmiana pierwotnego materiału do stworzenia czegoś zupełnie nowego. Dzięki nowemu kontekstowi, dzieła, które wykorzystał twórca remiksu, zmieniają swoje znaczenie. Parafrazując definicję fotomontażu – remiks to zjawisko wzajemnego przenikania się. Pierwotnie termin remiks odnosił się tylko do utworów muzycznych i oznaczał zmianę aranżacji piosenki, połączenie jej pierwotnej wersji z innymi elementami dźwiękowymi.

Obecnie remiks to nowoczesna forma opowiadania. Klasyczne, oralne opowiadanie, w tym narracja o wydarzeniu, historii, człowieku czy dziedzictwie kulturowym, przestaje wystarczać. Opowiadanie to dziś tworzenie za pomocą nowych mediów, z wykorzystaniem metod i narzędzi *digital storytelling* albo *creative writing* i publikowanie tego w internecie.

Ze względu na prowadzoną na szeroką skalę digitalizację i udostępnianie różnorodnych materiałów w internecie, tworzenie narracji jest dziś stosunkowo proste. Ideą jest, aby w sposób twórczy i nowatorski konstruować własne narracje albo coraz ciekawsze wersje klasycznych opowieści. Czy szukając analogii do rozważań Mieczysława Szczuki, można powiedzieć, że jest nowoczesną epopcją?

Remiks jest metodą narracji, która przypomina kolaż i fotomontaż – wycinanie fragmentów różnych utworów i łączenie ich w całość. Jest nieliniową opowieścią w formie multimedialnej. Szukając analogii do początków fotomontażu, jej autor, monter, przekazuje treść za pomocą połączenia różnych form przekazu, np. tekstu, animacji, dźwięku, obrazu, wideo. Remiks przybiera formę prezentacji, infografiki, opowieści z wykorzystaniem

obrazów, np. fotobloga, fotokastu, komiksu, opowieści z wykorzystaniem dźwięku w formie podcastu, mashupa, filmu (także animowanego), multimedialnej opowieści hipertekstowej publikowanej na blogach, w Wikipedii, także na Twitterze, czy Facebooku.

Najpopularniejsze programy do tworzenia remiksu to: Prezi, ThinkLink, Meograph, Storify i Popcorn Maker.

Mając pomysł na remiks i opanowane narzędzia do jego tworzenia, pojawia się podstawowe pytanie: skąd brać materiały, które następnie można remiksować? Zazwyczaj twórcy remiksu szukają zdigitalizowanych, bezpłatnych i łatwo dostępnych treści. Najwięcej materiałów znajduje się w cyfrowych repozytoriach i bibliotekach. Niestety ich zasoby często nie są pokazywane na pierwszych stronach wyników wyszukiwania najpopularniejszej obecnie wyszukiwarki Google.

Repozytoria ogólnotematyczne

Najbardziej różnorodne typy materiałów agreguje w swoim zasobie Federacja Bibliotek Cyfrowych (www.fbc.pionier.net.pl). To największe w Polsce repozytorium cyfrowe, którego zasób liczy ponad 2 miliony publikacji (dokładnie: 2 080 270 – stan na dzień 18 grudnia 2014 roku). Podstawowym celem Federacji jest gromadzenie, przetwarzanie i udostępnianie informacji o dostępnych online zbiorach polskich instytucji nauki i kultury. Użytkownicy przeszukując bazę, otrzymują odnośniki do obiektów znajdujących się we współpracujących w FBC bibliotekach cyfrowych prowadzonych przez muzea, archiwa, biblioteki i instytucje kultury. Ponadto FBC przekazuje zgromadzone dane innym serwisom internetowym, takim jak np. Europejska Biblioteka Cyfrowa Europeana (www.europeana.eu). FBC i Europeana dają, ograniczone

jedynie prawem autorskim, możliwości pozyskiwania materiałów do remiksu.

Prawie pół miliona obiektów gotowych do remiksowania (dokładnie: 456 835 – stan na dzień 18 grudnia 2014 roku) posiada w swoich zasobach Biblioteka Cyfrowa Biblioteki Narodowej – Polona (www.polona.pl). Jest to portal udostępniający zbiory Biblioteki Narodowej. Można dzięki niemu skorzystać z książek, rękopisów, nut, muzyki, fotografii, grafik itp. Różnorodność prezentowanych treści pozwala na tworzenie współczesnych opowieści. Co istotne dla twórców remiksu, większość materiałów jest w domenie publicznej.

Podobne rodzaje materiałów można znaleźć w zasobie Internet Archive (www.archive.org) czy też Bibliothèque Numérique Gallica (www.gallica.bnf.fr) prowadzonej przez francuską Bibliotekę Narodową.

Bazą zdjęć, dźwięków i materiałów wideo są także serwisy Wikimedii Commons (www.commons.wikimedia.org/wiki).

Materiały archiwalne, które mogą być wykorzystywane w remiksowaniu, są udostępniane w serwisach Narodowego Instytutu Audiowizualnego (www.nina.gov.pl), Narodowego Archiwum Cyfrowego (www.nac.gov.pl) oraz na platformie Szukaj w Archiwach (www.szukajwarchiwach.pl). Niestety ich wykorzystywanie jest ograniczone głównie prawem autorskim.

Gdzie szukać obrazów?

Materiały ikonograficzne, takie jak cyfrowe reprodukcje dzieł sztuki dawnej, np. malarstwa i grafiki, fotografie archiwalne i współczesne, rysunki, kliparty, które można m.in. wykorzystać w infografikach, są dostępne w zasobach wspomnianego wcześniej Wikimedia Commons, ale również na stronie Google Cultural Institute (www.google.com/culturalinstitute),

gdzie można zapoznać się z zasobami ponad 150 muzeów z 40 krajów, oraz Web Gallery of Art (www.wga.hu). Jednymi z instytucji przodujących w udostępnianiu cyfrowych wizerunków swoich zasobów są Rijks Museum w Amsterdamie (www.rijksmuseum.nl) i Brooklyn Museum w Nowym Jorku (www.brooklynmuseum.org). W Polsce stopniowo swoje muzealia udostępnia Muzeum Narodowe w Warszawie na platformie Cyfrowe Muzeum Narodowe (www.cyfrowe.mnw.art.pl).

Fotografii architektury i obiektów zabytkowych można szukać w serwisie Otwarte Zabytki (www.otwartzabytki.pl). Natomiast serwisy umożliwiające wyszukiwanie w swoich zasobach zdjęć na wolnych licencjach to: Flickr (www.flickr.com), Fotopedia (www.fotopedia.com), Pixabay (www.pixabay.com/pl) oraz Public Domain Pictures (www.publicdomainpictures.net).

Najwięcej klipartów, rysunków, znaków graficznych i grafiki, w tym grafiki komputerowej, można znaleźć w serwisie OpenClipArt (www.openclipart.org).

Inne:

www.copyright-free-images.com

www.4freephotos.com

www.freedigitalphotos.net

www.pics4learning.com

www.openphoto.net

Gdzie szukać muzyki i dźwięków?

Gotową muzykę, czyli nagrania w różnych formatach, ale także nuty znajdziemy w serwisie: MusOpen (www.musopen.org). Źródłem utworów muzyki poważnej jest IMSLP / International Music Score Library Project / Petrucci Music Library (www.imslp.org). Jest to biblioteka muzyczna kolekcjonująca nagrania, nuty, teksty i inne informacje związane z muzyką

klasyczną. W obu przypadkach dane są udostępnianie bezpłatnie i bez żadnych ograniczeń prawnych, ponieważ są w domenie publicznej. Zapisy nutowe z obu serwisów można wykorzystać do tworzenia własnych wersji muzyki. Natomiast Choral Public Domain Library (www2.cpd.org/wiki) to kolekcja koncentrująca się na muzyce chóralnej.

Nieograniczony dostęp do muzyki tworzonej przez niezależnych artystów na wolnych licencjach zapewnia serwis Jamendo (www.jamendo.com). Największe zasoby efektów dźwiękowych często wykorzystywanych w remiksowaniu agregują serwisy Free Sound Library (www.pdsounds.org) oraz Free Sound Clips (www.soundbible.com).

Inne:

www.ccmixer.org

www.soundcloud.com

www.freemusicarchive.org

www.funkyremixes.com

Gdzie szukać materiałów wideo?

Film wideo to jeden z najpopularniejszych rodzajów remiksu, jest też często używany do tworzenia opowieści z wykorzystaniem *digital storytelling*. Oba sposoby narracji często wykorzystują w swojej strukturze fragmenty filmów.

Serwisy umożliwiające wyszukiwanie w swoich zasobach filmów to wspomniane wcześniej Flickr, ale przede wszystkim Vimeo (www.vimeo.com), gdzie część materiałów wideo jest publikowana na wolnych licencjach. Bardzo popularny jest też serwis YouTube (www.youtube.com), jednak w jego przypadku trzeba zwracać baczną uwagę na jakich prawach materiały są publikowane.

Ciekawe materiały filmowe można też znaleźć na OpenFlix: Public Domain Movies (www.openflix.com). Jest to katalog przeróżnych filmów amerykańskich, które przeszły do domeny publicznej.

Remiks a prawo autorskie

Remiks wykorzystuje i łączy elementy różnych utworów, różnych autorów, a jego cechą charakterystyczną jest wykorzystanie fragmentu utworu lub zmiana pierwotnego utworu do stworzenia czegoś zupełnie nowego. Wydaje się, że największym problemem, a może nawet hamulcem tworzenia remiksu, jest dziś prawo autorskie.

Możemy tworzyć, a przede wszystkim rozpowszechniać remiksy utworów innego autorstwa, jeżeli mamy zgodę żyjącego autora, jeżeli utwór jest w domenie publicznej oraz zezwala na to licencja, na której opublikowane są m.in. utwory, których używamy. Oczywiście wymienione wyżej sytuacje nie zwalniają autora remiksu z podania informacji o tym, na bazie czego oraz z wykorzystaniem jakich utworów powstało nowe dzieło.

Tworząc remiksy, bezwzględnie należy pamiętać o autorskich prawach osobistych, które są nieograniczone w czasie, nie podlegają zrzeczeniu się ani zbyciu. Dotyczą m.in.: autorstwa utworu, oznaczenia utworu nazwiskiem lub pseudonimem autora, nienaruszalności treści i formy utworu oraz jego rzetelnego wykorzystania i nadzoru autora nad sposobem jego wykorzystywania.

Oczywiście w ramach dozwolonego użytku publicznego twórcy remiksu mogą skorzystać z prawa cytatu, które pozwala na przytaczanie fragmentów cudzych utworów. Prawo określa granice dozwolonego użytku, ale nie określa precyzyjnie wielkości cytatu.

Dlatego najbezpieczniej jest korzystać z materiałów, które są opublikowa-

ne w domenie publicznej lub na wolnych licencjach. Wyszukiwanie takich materiałów jest możliwe dzięki użyciu w wyszukiwarkach (np. w Google) w opcjach zaawansowanych odpowiednich filtrów. Bardzo pomocne są tutaj serwisy: www.otwartzasoby.pl, www.domenapubliczna.org oraz www.publicdomainreview.org.

Obecnie coraz więcej dzieje się w obszarze wolnych zasobów. Przyczynia się do tego ruch Creative Commons. Licencje CC opierają się na czterech podstawowych warunkach: uznaniu autorstwa, użyciu niekomercyjnym, na tych samych warunkach i bez utworów zależnych, oraz na ich kombinacji.

Dostęp do informacji zapewnia Wikipedia, natomiast wspomniane wyżej Otwarte Zasoby (www.otwartzasoby.pl) umożliwiają wyszukiwanie zasobów na różnych licencjach, a Legalna Kultura (www.legalnakultura.pl) zbiera informacje o legalnych zasobach objętych prawem autorskim i udostępnionych na innych licencjach. Dobrymi przykładami literatury udostępnianej w ramach wolnych zasobów są serwisy: www.wolnelektury.pl, www.gutenberg.org, pl.wikisource.org, czy www.openlibrary.org.

Do przeszukiwania internetu pod tym kątem przydatna jest wyszukiwarka wolnych zasobów: www.search.creativecommons.org.

Istotne jest też, że ruch Creative Commons nie tylko pomaga udostępniać na wolnych licencjach, ale także zachęca do udostępniania stworzonych w ten właśnie sposób materiałów.

Na rzecz udostępniania w sieci zasobów galerii, muzeów i archiwów działa ruch GLAM. W Polsce przyczynił się on m.in. do stworzenia projektu Otwarta Zachęta.

Może nie epopeja, ale remiks to nowoczesny, wielowątkowy tekst kultury. Dziś – ponownie odnosząc się do Mieczysława Szczuki – daje on obraz wzajemnego przenikania się zjawisk zachodzących w świecie. Remiks ma-

terializuje z wykorzystaniem narzędzi nowych mediów opowieści, przekazuje idee, opisuje zjawiska, a monterzy powstałych w ten sposób narracji upowszechniają kulturę, tworzą wolne zasoby i powodują, że wiele materiałów na co dzień uśpionych w repozytoriach ma szansę na „drugie życie”.

Autorka dziękuje Paulinie Kowalczyk i Sławkowi Czarneckiemu za sugestie przydatne podczas pisania artykułu.

BIBLIOGRAFIA

Berman M., *Pionierzy fotomontażu w Polsce*, [w:] *Mieczysław Szczuka*, oprac. A. Stern, M. Berman, Warszawa 1965.

Szczuka M., *Fotomontaż*, „Blok & Kurjer Bloku” 1924, nr 8–9 (listopad –grudzień), s. 8, [online:] <http://jbc.bj.uj.edu.pl/dlibra/docmetada?id=275475&from=publication>, [dostęp:] 18.12.2014.

Hofmokl J., Tarkowski A., Śliwowski K., *Otwartość w publicznych instytucjach kultury*, [online:] <http://creativecommons.pl/wp-content/uploads/2012/01/CC-publikacja.pdf>, [dostęp:] 18.12.2014.

JOANNA ZĘTAR

Historyk sztuki, animator kultury, edukator, content manager, PR-owiec. Od 2001 roku pracuje w Ośrodku „Brama Grodzka – Teatr NN”. Redaktor naczelna portalu www.leksykon.teatrnn.pl działającego w ramach Laboratorium Nowe Media. Wykładowca Politechniki Lubelskiej i Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego. Interesuje się dziedzictwem kulturowym miast oraz jego opisem i analizą jako wielowarstwowego tekstu kultury. Współautorka projektu: „Lublin 2.0. Interaktywna rekonstrukcja dziejów miasta” oraz przewodników po Lublinie z wykorzystaniem poszerzonej rzeczywistości. Wielbicielka Lublina, gdzie mieszka od zawsze. A poza tym człowiek (z) miasta.

OPOWIADANIE HISTORII

MARCIN WILKOWSKI

Nie potrzebujemy nowych cyfrowych narzędzi, aby lepiej mówić o przeszłości. Liczy się pomysł i metoda oraz odwaga wyjścia poza schemat narzucany przez szkołę.

Darmowe narzędzia do tworzenia atrakcyjnych prezentacji, YouTube, Facebook i Twitter, hipertekst, blogi, swobodnie dostępne oprogramowanie do budowania archiwów cyfrowych... – wydaje się, że mamy pod ręką wszystko, czego potrzeba, żeby pokazywać historię w nowy sposób. To, że potrzebujemy takiej zmiany, jest dla mnie oczywiste. Wyczerpuje się tradycyjny szkolny model uczenia o przeszłości, edukacja nastawiona na fakt i wydarzenie, koncentrująca się na historii politycznej i militarnej. Być może model ten jest pożądanym przez szkołę i państwo, z różnych względów zainteresowane konserwatywnym interpretowaniem przeszłości. Być może nawet uczniowie i uczennice nie mają z nim większego problemu, o ile pozwala na sprawne rozwiązywanie testów na kolejnych etapach edukacji.

To ciekawe, że kiedy historia, jako nauka, pozostaje krytycznym badaniem przeszłości, edukacja historyczna – w szkolnym czy szerszym znaczeniu – jest raczej narzędziem konserwowania pewnej ułudy. Historia jako nieustanny postęp w stronę wolności, czarno-białe klisze i estetyczne stereotypy, ignorowanie historii kobiecej, militarizm – to tylko niektóre klisze wypełniające nasze publiczne opowiadanie o przeszłości. Internet i narzędzia cyfrowe mogą pomóc nam się temu przeciwstawić, jednak równie dobrze mogą wspierać powielanie tych schematów w kolejnym organizowanym przez nas projekcie edukacyjnym. Przykładowo, jaka krytyczna wartość dodana pojawi się w udostępnionym na YouTube nagraniu, opisującym dzieje I Rzeczypospolitej wyłącznie z politycznej perspektywy dworku szlacheckiego? Nawet jeśli wykorzystamy multimedia, mapy i grafiki dostępne powszechnie w internecie, przekaz będzie pomijał udział chłopstwa, czyli podstawowej i dominującej grupy w społecznym i gospodarczym wymiarze tamtego systemu państwowego. A gdyby tak zmienić punkt widzenia i odwracając klasyczny wykład o przywilejach, sejmach i rozbiorach, opowiedzieć o niewolniczej pracy i politycznym znaczeniu koniunktur gospodarczych w eksporcie zboża?

Po głowie chodzą mi przynajmniej trzy przykłady ciekawych modeli projektów edukacji historycznej, które z powodzeniem wyrwały się poza szkolny, konserwatywny model mówienia o przeszłości. Być może będą źródłem inspiracji dla nowych działań.

W 2009 roku na Facebooku prowadzono dwa fikcyjne profile uczestnika i uczestniczki walk powstania warszawskiego (Kostek Dwadzieściatry i Sosna Dwadzieściaztery). Z osobistej perspektywy (o ile można tak powiedzieć, odnosząc się do tego projektu) opisywano doświadczenia wojny, przemocy, rozłąki. Facebook nie służył tu do promowania żadnego zewnętrznego projektu – jego infrastruktura została wykorzystana jako tło

wirtualnego przedstawienia. Inicjatywę tę zestawić można z facebookową akcją Ośrodka „Brama Grodzka – Teatr NN”, poświęconą osobie Henia Żytomirskiego, żydowskiego chłopca zamordowanego na Majdanku.

Program Zooniverse (www.zooniverse.org) to próba włączenia dużej grupy użytkowników internetu do wspierania profesjonalnych działań badawczych w ramach tzw. nauki obywatelskiej. Jednym z projektów jest tu akcja transkrybowania dzienników wojennych brytyjskiej armii z I wojny światowej (www.operationwardiary.org). Uczestnicy nie tylko aktywnie włączają się w działania naukowe, ale też mają okazję zetknąć się ze źródłami bezpośrednio dokumentującymi tę nieestetyczną, niemedialną, przerażającą rzeczywistość wojenną.

Archiwa społeczne (*community archives*) to dobry przykład na to, że dzięki powszechnej dostępności narzędzi do digitalizacji i oprogramowania pozwalającego na udostępnianie zbiorów historycznych, mogą powstawać zaawansowane inicjatywy polegające na gromadzeniu źródeł i przebudowywaniu lokalnej przeszłości. W Polsce ruch archiwów społecznych animuje Ośrodek KARTA – warto wejść na stronę www.archiwa.org, aby zdobyć podstawowe informacje na temat możliwości wsparcia własnych inicjatyw. Archiwa społeczne to nie tylko szansa na uratowanie zbiorów lokalnego dziedzictwa, ale także efekt edukacyjny, choćby poprzez włączanie uczniów w pracę nad digitalizacją i opracowywaniem pozyskiwanych materiałów. Warto dodać, że archiwum społeczne nie musi skupiać się wyłącznie wokół idei historii lokalnej – brytyjskie czy amerykańskie przykłady *community archives* pokazują, że ten model sprawdza się także w pracy archiwalnej wokół środowisk zawodowych, mniejszości religijnych, seksualnych itp.

MARCIN WILKOWSKI

Interesuje się historią, pamięcią w perspektywie mediów (głównie internetu) i kultury popularnej, teorią historii oraz inspirowanymi przez siebie nowymi zjawiskami na granicach systemu naukowego. Uczestnik programu doktorskiego Katedry Socjologii Collegium Civitas, pracownik Fundacji Nowoczesna Polska, w ramach której koordynuje działania Koalicji Otwartej Edukacji. Współpracuje z ruchem Obywatele Nauki. Prowadzi portal Historia i Media.

CO NAS URZEKA W MEDIALABIE?

SŁAWOMIR CZARNECKI

W krótkiej historii medialabów w Polsce jest kilka intrygujących motywów. Są one dość dobrze udokumentowane. Można o tym przeczytać w takich publikacjach jak *Medialab. Instrukcja obsługi* czy *Od warsztatów do nowych instytucji kultury. Inicjatywy MediaLab w Polsce, wnioski z badań*. Po pierwsze, chociaż duży udział w propagowaniu idei mieli badacze, między innymi Alek Tarkowski i Mirek Filiciak, instytucjonalnie medialab nie za domowił się w ośrodkach akademickich, ani na uczelniach technicznych, ani artystycznych. Można raczej mówić o zaangażowaniu konkretnych naukowców, i to głównie przedstawicieli nauk społecznych.

Po drugie, obok inicjatyw organizacji pozarządowych i grup nieformalnych, znaczącą rolę w rozwoju ruchu medialabowego odgrywają publiczne instytucje kultury. Zazwyczaj są to instytucje nowe, które swój rodowód wywodzą ze starań o uzyskanie tytułu Europejskiej Stolicy Kul-

tury 2016. Tak jest w przypadku Gdańska i Katowic. Medialab Gdańsk działa przy Instytucie Kultury Miejskiej, Medialab Katowice przy Instytucji Kultury Katowice – Miasto Ogrodów. W Lublinie projekty medialabowe są realizowane przez dwie instytucje kultury – Ośrodek „Brama Grodzka – Teatr NN” i Warsztaty Kultury.

Po trzecie, rys programowy inicjatyw medialabowych jest wyraźnie edukacyjny i powiązany z tematyką miejską, projektami kulturalnymi, co wynika, między innymi, z profilu działalności wymienionych wyżej instytucji.

Skąd wzięła się popularność medialabu i jego nadal kształtująca się, ale dająca się już uchwycić, polska specyfika? Jednym z tropów może być kontekst starań o tytuł Europejskiej Stolicy Kultury. W większości miast biorących udział w konkursie, czas kandydowania uruchomił procesy zmian w kulturze, które trwają do dziś, niezależnie od idei Europejskich Stolic Kultury. W tym sensie z coraz większą pewnością można mówić o „efekcie ESK”, zainicjowaniu refleksji nad kulturą, zmian w polityce kulturalnej i sposobie prowadzenia inicjatyw kulturalnych w niektórych z miast, które tytułu nie uzyskały¹.

W tej perspektywie zakorzenione instytucjonalnie medialaby są jednym z przejawów szukania dróg przekraczania tradycyjnych granic sektora kultury. Poszukiwania nowych pomysłów na działalność, modeli organizacyjnych, nowej tożsamości publicznych instytucji kultury².

Idea medialabu tworzy też ramy do wykraczającej poza kontekst „efektu ESK” dyskusji o wpływie nowych mediów i technologii na kulturę, w tym na sektor kultury. To sprzęgnięcie medialabów z debatą o kulturze cy-

¹ Por. W. Kuligowski, C. Obracht-Prondzyński, *Wprowadzenie, czyli dlaczego o poszerzeniu pola kultury?*, [w:] „Kultura Współczesna” 2014, nr 3, s. 11–15.

² Zob. J. Knera, L. Michałowski, *Poszerzenie pola kultury. Czym jest i gdzie go szukać?*, [w:] „Kultura Współczesna” 2014, nr 3, s. 27–36.

frowej jest widoczne w programach festiwalu Kultura 2.0 i publikacjach, które towarzyszą temu wydarzeniu³. Inicjatywy medialabowe określa się na przykład jako „bąble zmian”, zapowiadające filozofię działania, która – być może – w przyszłości stanie się, czy też powinna się stać, filozofią każdej publicznej instytucji kultury⁴.

Jakie cechy medialabu decydują o jego atrakcyjności dla sektora kultury? Mimo silnego komponentu technologicznego wydaje się, że nie chodzi przede wszystkim o nowinki techniczne. To model działania jest inspirujący i ożywczy, a można go opisać jako „lekką strukturę”⁵.

Medialab jako lekka struktura to sieć współpracy, która łączy ze sobą potencjały instytucji kultury, ośrodka akademickiego, nieformalnych inicjatyw. W ujęciu modelowym to zespolenie doświadczenia i sprawności instytucji, entuzjazmu i zaangażowania działaczy, kompetencji i wiedzy teoretyków. Działanie w sieci daje szansę na szybkie reagowanie na zmiany (także wywołane przez rozwój nowych technologii i mediów), na testowanie nowych modeli działania, a co za tym idzie, pracę na rzecz rozwiązań, które w przyszłości staną się stałym elementem funkcjonowania instytucji kultury.

Odwołując się do przykładów z Gdańska, w kategoriach lekkich struktur – zastosowanych w praktyce – można opisać projekty Medialabu Gdańsk, ale też Bibliocamp prowadzony przez Wojewódzką i Miejską Bibliotekę Publiczną w Gdańsku, czy aktywność nieformalnej grupy Metropolitanka, działającej przy Instytucie Kultury Miejskiej⁶.

³ Zob. *Kultura 2.0. STATUS: obywatel*, [w:] *Katalog festiwalu Kultura 2.0*, Warszawa 2013.

⁴ Zob. A. Tarkowski, *KULTURA 2.0: Czekając na wiosnę*, <http://www.dwutygodnik.com/artykul/4056-kultura-20-czekajac-na-wiosne.html>, [dostęp:] 20.11.2014.

⁵ Zob. *Laboratoria Mediów*, red. G.D. Stunża, Instytut Kultury Miejskiej, Gdańsk 2012.

⁶ Zob. www.medialabgdansk.pl, www.metropolitanka.ikm.gda.pl, [dostęp:] 20.11.2014.

Ten typ funkcjonowania można uznać za jeden z przejawów zjawiska poszerzenia pola kultury, które zachodzi także w obszarze strukturalnym. Instytucje kultury przybierają elastyczną strukturę „ramową” i działają coraz częściej w instytucjonalnej sieci. Jest to jeden ze sposobów adaptacji tych podmiotów do zmieniających się warunków otoczenia.

W medialabowym sposobie działania i myślenia o działaniu istotne z punktu widzenia zmian w kulturze są z pewnością: niehierarchiczność, eksperyment (prawo do błędu), podkreślenie wagi samego procesu, a nie uzyskania założonego z góry efektu, oraz idea szybkiego prototypowania.

Szczególnie, wywodzące się z Fab Labów, szybkie prototypowanie jest atrakcyjnym dla instytucji kultury pomysłem, rozumianym właśnie jako idea, metafora, a nie konkretna procedura techniczna. Myślenie o „szybkim prototypowaniu” w odniesieniu do projektów kulturalnych jest nośne, ponieważ daje szansę na zbliżenie do świata uczestników kultury. A ten świat zmienia się coraz szybciej i coraz częściej wymyka się instytucjom kultury. Stąd instytucje szukając punktów stykowych ze swoimi odbiorcami, powinny działać „metodą prób i błędów”⁷. Sprawdzać swoje pomysły w działaniu i wypracować mechanizmy wygaszania projektów, które nie współgrają z odbiorcami.

Z pewnością wielu eksperymentów i testów wymaga odnalezienie się instytucji kultury w rzeczywistości, w której nowe media i technologie przenikają życie codzienne. Mówi się o zatarcu granic tego, co „realne” i „wirtualne”, o świecie hybrydowym. Wyzwaniem jest włączenie nowych mediów w działania instytucji nie jako dodatku lub wyłącznie promocyjnego narzędzia, ale jako integralnej części projektów kulturalnych. Także w tych działaniach, które skupiają się na dziedzictwie i tożsamości lokalnej.

⁷ Por. A. Bachórz i in., *Punkty stykowe – między kulturą a praktyką (nie)uczestnictwa*, Instytut Kultury Miejskiej, Gdańsk 2014.

Jak „prowadzić działalność kulturalną” i co to znaczy „uczestniczyć w kulturze” w hybrydowym świecie? W odpowiedzi na te pytania mogą pomóc medialaby, które ze względu na swoją specyfikę są do poszukiwań odpowiedzi i rozwiązań dobrze przygotowane.

Nie powinny to być, co trzeba z mocą podkreślić, poszukiwania w duchu solucjonizmu i fetyszowania nowych mediów i technologii. Medialab niesie z sobą potencjał krytyczny, o czym świadczy również ewolucja polskich inicjatyw medialabowych. Uciekając przed zaślepiającym optymizmem i paraliżującym pesymizmem, lepiej przywołać za Michele Serresem kategorię utopii, rozumianą jako tworzenie przyszłości i zasilanie świata nowymi ideami. Może się to odbywać również za pomocą realizowanych w małej skali projektów.

„Nastał czas cyfrowych utopistów” – mówi Serres. Po czterech latach polskich doświadczeń – mimo trudności – nadchodzi moment, by powiedzieć: nastał czas medialabów w kulturze.

BIBLIOGRAFIA

Kuligowski W., Obracht-Prondzyński C., *Wprowadzenie, czyli dlaczego o poszerzeniu pola kultury?*, [w:] „Kultura Współczesna” 2014, nr 3.

Knera J., Michałowski L., *Poszerzenie pola kultury. Czym jest i gdzie go szukać?*, [w:] „Kultura Współczesna” 2014, nr 3.

Tarkowski A., *KULTURA 2.0: Czekając na wiosnę*, <http://www.dwutygodnik.com/artukul/4056-kultura-20-czekajac-na-wiosne.html>, [dostęp:] 20.11.2014.

Stunża G.D. red., *Laboratoria Mediów*, Instytut Kultury Miejskiej, Gdańsk 2012.

Bachórz A. i in., *Punkty styczne – między kulturą a praktyką (nie)uczestnictwa*, Instytut Kultury Miejskiej, Gdańsk 2014.

Kultura 2.0. STATUS: obywatel, [w:] *Katalog festiwalu Kultura 2.0*, Warszawa 2013.

SŁAWOMIR CZARNECKI

Menedżer kultury, filozof. Pracuje w Instytucie Kultury Miejskiej w Gdańsku, gdzie koordynuje programy Obserwatorium Kultury i Medialab. W latach 2009–2011 współtworzył wniosek aplikacyjny Gdańska do tytułu Europejskiej Stolicy Kultury 2016 i zajmował się obsługą public relations kandydatury. Autor bloga Widownia, gdzie pisze głównie o polityce kulturalnej i nowych mediach w kulturze.

SPOŁECZNA DIGITALIZACJA - EDUKACJA LOKALNA W SŁUŻBIE ROZWOJU KOMPETENCJI MEDIALNYCH

GRZEGORZ D. STUNŻA

Wyjść poza szkolne dokumenty

Podjęty przeze mnie temat funkcjonuje na styku różnych dyscyplin i działań. Zanim jednak dojdę do sedna sprawy, zmuszony jestem ruszyć do szkoły, wyjaśniając pewne kwestie związane z edukowaniem do rzeczywistości opartej na mediach. Edukacja medialna jest tematem żywo dyskutowanym w ostatnich kilku latach. Nowa podstawa programowa kształcenia ogólnego wprowadziła edukację medialną do formalnych działań edukacyjnych, korzystając z treści dawnej ścieżki edukacji czytelniczej i medialnej. Ścieżka ta – nieobowiązkowa i skupiająca wszystkie treści w obrębie jednego formalnego modułu zajęć – została rozproszo-

na pomiędzy różne przedmioty¹. Język polski, informatyka, plastyka, języki obce, wiedza o kulturze i kilka innych zajęć zawierają elementy edukacji medialnej. Niektóre z nich skupiają się na sporych obszarach medialnej tematyki, podejmując wątki krytyczne – jak język polski, lub techniczne i związane z przygotowaniem do pracy projektowej i grupowej za pomocą mediów – jak informatyka. Według podstawy za prowadzenie edukacji medialnej są odpowiedzialni wszyscy nauczyciele. Brakuje jednak wskázówek, jak mają realizować swoją odpowiedzialność, czy i jak podejmować współpracę związaną z medialnym kształceniem i wychowaniem. Skazani są na własne pomysły, a uczniowie – na nauczycielskie poszukiwania po omacku. I chociaż w szkołach pojawiają się coraz młodsi nauczyciele, obeznani z technologiami komunikowania lepiej niż ich starsi koledzy i koleżanki, wciąż brakuje na studiach nauczycielskich przygotowania w zakresie posługiwania się narzędziami medialnymi i innowacyjnymi metodami kształcenia z ich wykorzystaniem. Nauczyciele doksztalcają się na kursach, które realizowane są przez różne podmioty i nie mają jednego, spójnego, głównego celu oraz kalendarza działań. Nierzadko podejmują próby poszerzania własnej wiedzy i umiejętności oddolnie, w gronie podobnych sobie. Daje to często ciekawe efekty i pozwala lepiej radzić sobie z wyzwaniami współczesności w pracy z młodymi ludźmi. Pokazuje to jednak też, że edukacja medialna, choć formalnie funkcjonuje, nie jest faktycznym obszarem zainteresowania edukacyjnych decydentów. A to zmusza do wychodzenia ze szkoły. Nie tylko nauczycieli, ale także rodziców i samych uczniów, by mogli rozwijać kompetencje medialne. Często przy okazji innych działań edukacyjnych, co – jak przedstawię w dalszej części – jest ogromnie istotne i stanowi odpowiedź na zmieniającą się rzeczywistość, w której głównym motorem zmian są media.

¹ zob. J. Lipszyc red., *Edukacja medialna i informacyjna w Polsce. Raport otwarcia*, Warszawa 2012.

▪ Młodzi i media - pasywność, rozrywka i mobilne technologie

Media stały się w ostatnich latach platformą funkcjonowania kultury. Wśród młodych ludzi, określonych kilkanaście lat temu przez Marca Prensky'ego mianem cyfrowych tubylców, nie widać jednak aktywnego korzystania z potencjału mediów. Kultura uczestnictwa – termin promowany m.in. przez Henry'ego Jenkinsa – nie funkcjonuje, a przynajmniej nie działa tak, jak wynikałoby to z rozprzestrzenienia i korzystania z technologii komunikowania wśród młodych (i nie tylko). Wyjaśnienie niosą, przynajmniej częściowo, wnioski z badań. Raport Fundacji Orange *Kompetencje cyfrowe młodzieży w Polsce (14–18 lat)* pokazuje, że młodzi wcale nie są aktywnymi twórcami, chociaż większość z nich korzysta z sieci kilka godzin dziennie. Raport *Dzieci sieci 2.0. Kompetencje komunikacyjne młodych*, którego byłem współautorem, wskazywał, że młodzi – jeśli określać ich mianem cyfrowych tubylców – nie są osobami dobrze znającymi kulturę sieci internetowej². Tworzą własne kultury, przestrzenie komunikowania, kody wymiany informacji. Ich rzeczywistość to rozrywka i popkultura, a głównym narzędziem dostępu do sieci, a na pewno pierwszym, jest telefon komórkowy lub smartfon.

Brak aktywności młodych zarówno jeśli chodzi o zachowania twórcze (produkcję treści), jak i wychodzenie poza obszary kontaktów rówieśniczych oraz podejmowanie zachowań (np. dzielenie się na publicznych fanpejdżach swoimi zdjęciami w wyzywających pozach), może z perspektywy starszych wydawać się niezrozumiałe i przerażające. Aktywność twórcza zaledwie kilkunastu procent nastolatków, głównie czytanie blogów niż ich pisanie, skupianie się na rozrywkowym aspekcie sieciowej rzeczywistości (serwisy społecznościowe, YouTube) – pokazują, że młodzi pozo-

² P. Siuda, G.D. Stunża i in., *Dzieci sieci 2.0. Kompetencje komunikacyjne młodych*, Instytut Kultury Miejskiej, Gdańsk 2013.

stawieni sami sobie, świetnie organizują sobie przestrzenie kontaktów i miejsca przebywania ze znajomymi³. Mają jednak problem z wychodzeniem poza własne potrzeby i np. wykorzystywaniem nowych mediów do działań edukacyjnych (świadomie pomijam usługi w rodzaju zadane.pl., ściąga.pl czy wspólne rozwiązywanie zadań domowych przez Skype), rozwijaniem własnych kompetencji, wyszukiwaniem informacji i ich krytyczną oceną. Oczywiście, można znaleźć wyjątki, czyli osoby świetnie radzące sobie w sieci i aktywne twórczo, ale – jak okazało się w badaniu *Dzieci sieci 2.0. Kompetencje komunikacyjne młodych* – im dłuższy czas spędzany w sieci, tym wyższe umiejętności korzystania z niej. Nie udało nam się jednak zweryfikować, czy przypadkiem same umiejętności nie przekładają się na czas spędzany w internecie.

■ Poszerzona rzeczywistość - poszerzone przestrzenie młodych

Co można zaproponować młodym, aby nie tylko rozwijali kompetencje cyfrowe, rozumiane jako medialne, informacyjne i informatyczne, ale także chętniej włączali się w twórcze działania, aktywność społeczną i krytyczny odbiór zapośredniczonej medialnie rzeczywistości? Przestrzenie kształtowane przez nastolatki mogą być jednym z filarów edukacyjnej zmiany, pod warunkiem, że zachęcimy młodych, by inspirowali się tym, co mamy do zaoferowania oraz pozwolimy im na spotkanie w rzeczywistości poszerzonej. Spotkanie rozumiane jako skupienie się wokół aktywności w przestrzeni fizycznej, wzbogaconej o elementy wirtualne, których nie można dotknąć, ale są łącznikami z sieciowym światem młodych. Byłyby

³ Zob. *Kompetencje cyfrowe młodzieży w Polsce (14–18) lat*, Fundacja Orange, Warszawa 2013; P. Siuda, G.D. Stunża i in., *Dzieci sieci 2.0. Kompetencje komunikacyjne młodych*, Instytut Kultury Miejskiej, Gdańsk 2013.

to działania oparte na konwergencji kompetencji (o czym wspominaliśmy m.in. w raporcie *Edukacja medialna i informacyjna w Polsce*), ale również konwergencji celów kształcenia, czyli działaniu skupionym na realizacji jednocześnie różnych celów edukacyjnych.

O tym, jak istotne dla młodych są tworzone przez nich przestrzenie spotkań, pisze Danah Boyd: „Chociaż część nastolatków nadal spotyka się w centrach handlowych i na meczach, wprowadzenie mediów społecznościowych zmienia krajobraz. Pozwalają one młodym na tworzenie «fajnej» przestrzeni bez fizycznego przenoszenia się gdziekolwiek. A z powodu różnorodnych społecznych i kulturowych czynników, media społecznościowe stały się istotną przestrzenią publiczną, gdzie nastolatki mogą się spotykać i szeroko nawiązywać relacje społeczne w nieformalny sposób. Nastolatki szukają miejsca dla siebie, żeby nadawać sens światu, znajdującemu się poza ich sypialniami”⁴. Mobilne technologie komunikowania pozwalają młodym na korzystanie z własnych przestrzeni, przy jednoczesnym przebywaniu w innych. A wykorzystanie nowych technologii daje poczucie wychodzenia poza określone miejsca, nawet, a może zwłaszcza, w trakcie podejmowania działań edukacyjnych. Podczas zwiedzania muzeum można być jednocześnie ze znajomymi, których nie ma obok, a poprzez korzystanie z nowoczesnych technologii, np. wirtualnych makiet, dodatków do otaczającej rzeczywistości – korzystać z technologii, które uatrakcyjniają przekaz i pozwalają zobaczyć to, co fizycznie już nie istnieje. Dobrym przykładem jest aplikacja Layar wyświetlająca dodatkowe warstwy informacji w otaczającej nas przestrzeni, widoczne na ekranach smartfonów i tabletów. Mobilne technologie dają także poczucie wychodzenia poza tu i teraz, wrażenie zanurzenia w poszerzonej rzeczywistości, do której młodzi są bardzo przyzwyczajeni.

⁴ D. Boyd, *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*, Yale University Press 2014, lokacja 143.

Edukacja lokalna - cyfrowe wyzwania edukacyjne

Prowadzenie edukacji medialnej wymaga kształcenia do mediów, z mediami i przez media. Spełnienie tych trzech warunków jest wstępnym gwarantem edukacyjnego sukcesu. Jeśli myślimy o prowadzeniu edukacji lokalnej, która przy okazji ma realizować zadania związane z rozwijaniem kompetencji cyfrowych wśród młodych ludzi, musimy w trakcie planowania działań uwzględnić wątki i cele związane z rozwijaniem wiedzy i umiejętności medialnych. Nie bez znaczenia jest także drugi komponent edukacji, czyli działania wychowawcze, związane z kształtowaniem postaw, które są przecież niezbędnym składnikiem kompetencji. Myśląc o edukacji wielotorowej, a raczej konwergentnej, w której realizacja jednych celów edukacyjnych wiąże się z realizowaniem innych, musimy zadbać o treści kształcenia i metody, jakimi chcemy realizować zajęcia oraz niezbędne narzędzia; musimy także pomyśleć o wartościach, jakie zamierzamy przekazać. Chociaż pozornie uwzględnienie tych wszystkich elementów może wydawać się utrudnieniem rozpoczęcia jakiegokolwiek lokalnej inicjatywy o poszerzonym charakterze edukacyjnym, tak naprawdę ułatwia zadanie – pozwala bowiem na wzmacnianie efektów. Dochodzimy do określonej wiedzy, podnosząc umiejętności korzystania z innej oraz różnorodnej umiejętności, co pozwoli nam później na jeszcze lepszą realizację kolejnych zadań.

Propozycją na łączenie różnych wątków edukacyjnych może być prowadzenie działań digitalizacyjnych, rozumianych jako cyfryzacja treści. Działania te skupiają się jednak na aspekcie społecznym: podejmowaniu wspólnych działań projektowych, niekoniecznie na spełnieniu technicznych wymagań odnośnie digitalizowanych obiektów. Digitalizację w tym sensie moglibyśmy rozumieć szerzej, włączając w to wątki związane z archiwizacją współczesności, zbieraniem informacji, katalogowaniem i poszukiwaniem ciekawych sposobów prezentacji. Takie działania projektowe

nawiązywałyby jednocześnie do kilku modułów kompetencji opisanych w *Katalogu kompetencji medialnych i informacyjnych*.

▪ Jeden dzień - działania rozpoznawcze

Latem 2011 roku odbył się Medialab Lublin, a jednym z działań był warsztat poświęcony archiwizacji współczesności, w ramach którego zrealizowano projekt „Jeden dzień”. Trzy grupy miały za zadanie zarchiwizować i przedstawić wybrany dzień z życia miasta, testując przy tym różnorodne metody. Grupa internetowa archiwizowała treści w sieci związane z Lublinem i wybraną datą. Grupa stacjonarna ulokowała się w konkretnym miejscu, na dworcu PKS, i tam m.in. nagrywała poklatkowe filmy na temat aktywności mieszkańców i przeprowadzała wywiady. Grupa mobilna przeprowadziła m.in. akcję sms, podczas której mieszkańcy trzy razy w ciągu dnia wysłali na określony adres zdjęcia zrobione własnymi telefonami komórkowymi. W czasie warsztatów podjęto także działania refotograficzne, polegające na odtworzeniu we współczesnej rzeczywistości kadrów zdjęć Stefana Kiełszni, przedstawiających przedwojenny Lublin, a następnie łączeniu ze sobą starych i nowych obrazów. Dzięki fotografii stworzono interaktywne wizerunki określonych miejsc i obiektów oraz zgromadzono kolekcję artefaktów (wystaw sklepowych, przystanków, drzwi, koszy na śmieci), których zdjęcia naniesiono na mapę dzięki znacznikom GPS.

▪ Edulab - laboratorium lokalnych zastosowań mediów

W 2012 roku w Instytucie Kultury Miejskiej w Gdańsku podjęto działania zainspirowane projektem „Jeden dzień”. Z grupą gimnazjalistów zastanawiano się nad tożsamością Głównego Miasta w Gdańsku – dzielnicy

opanowanej przez turystów, której wizerunek prezentowano właśnie jako przestrzeń turystyczną, pozbawioną mieszkańców i ich własnych odczuć. Uczniowie zbierali informacje, korzystając ze sprzętów do rejestracji – fotografowali, nagrywali filmy, a następnie przetwarzali je w narracje o otaczającej rzeczywistości. Tym samym główny trakt turystyczny Gdańska mógł zostać pokazany jako przestrzeń pełna popkulturowych symboli i miejsce zdominowane przez przygotowania do Euro 2012 (co jeszcze bardziej podkreślało turystyczny charakter dzielnicy). W ramach projektu potraktowano przestrzeń starego Gdańska jako platformę gry, która pozwalała przenosić się w czasie, pokazując tym samym wielokulturowy charakter miasta i jego historyczne przemiany, związane z trudnymi momentami w historii.

Testowy przykład i próba jego implementacji w innym kontekście miejskim i kulturowym, to przykłady, które nie do końca skupiały się na konwergencji celów kształcenia i realizacji innych wspomnianych postulatów. Działania te jednak mogą być podstawą do dyskusji o projektowaniu podobnych inicjatyw, zdecydowanie mocniej określonych edukacyjnie. Warto o tym pomyśleć, ponieważ działania o charakterze digitalizacji społecznej mogą rozwijać umiejętności pracy w grupie, zachęcać do mediów i pracy z nimi, skłaniać do działań na rzecz społeczności, rozwijać umiejętności aktywnego działania w społeczności lokalnej, poszerzać zasoby wiedzy i pełnić funkcję ratunkową dla wielu zasobów kulturowych⁵.

Digitalizacja, archiwizacja, remiks i działania społeczne

Wykorzystywanie nowych technologii komunikowania do edukacji lokalnej może przybierać różne formy. Krótko opisane wcześniej przykłady

⁵ G.D. Stunża, *Digitalizacja jako działanie społeczne. Aspekty edukacyjne*, „Historia i Media” 2011.

testowe, mogą być rozbudowywane, można również zdecydowanie inaczej podchodzić do edukacji lokalnej z wykorzystaniem nowych mediów. Nie zawsze musimy poruszać wątki historyczne, związane z tożsamością mieszkańców czy wizerunkiem miejsca. Podczas LublinLabu, realizowanego w 2012 roku w Ośrodku „Brama Grodzka – Teatr NN” kilkudniowego spotkania interdyscyplinarnego, w jednym z czterech warsztatów zajęto się właśnie wątkiem edukacyjnym. Punktem wyjścia LublinLabu były działania z uczniami szkoły podstawowej, którzy wygenerowali mapę problemów ich dzielnicy. Nie tylko oznaczyli je na mapie, ale również opisali, nagrali filmy, na których wyjaśniali, co ich denerwuje, czego brakuje i co chcieliby zmienić. W kolejnym etapie dorośli pracowali nad stworzeniem narzędzi pozwalających młodym likwidować zdefiniowane problemy, bez względu na ich wagę. W tym przypadku społeczna digitalizacja, czyli skatalogowanie i opublikowanie w sieci informacji o lokalnych problemach pozwoliły na przygotowanie w trakcie warsztatu edukacyjnego gry dotyczącej rozwiązywania problemów, której zasady zostały opublikowane na blogu zbierającym uczniowskie bolączki. Tym samym edukacja obywatelska, prowadzona równoległe z edukacją medialną (jak nagrać film?, jak opublikować w sieci mapę problemów?), stała się początkiem działań projektowych, pozwalających wygenerować materiały do dalszej pracy edukacyjnej, wychodzącej poza problemy konkretnej grupy mieszkańców (w tym przypadku dzieci).

Wykorzystywanie wątków digitalizacji może wiązać się z działaniami bazującymi na remiksie. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby projekty osadzone w przestrzeni lokalnej, nawiązywały i korzystały z treści już opublikowanych czy nawet przetworzonych przez innych.

W tym miejscu warto się zastanowić, jak miałyby wyglądać współpraca instytucji kultury, archiwów, muzeów, bibliotek, czyli instytucji określanych jako GLAM (Galleries, Libraries, Archives, Museums) a edukatorami oraz

animatorami, którzy chcą skorzystać z ich zasobów. Sytuacja zapewne jest o wiele prostsza, jeśli to same instytucje są zaangażowane w nowatorskie inicjatywy wykorzystujące zasoby i poszukują nowych form zachęcania do korzystania z ich oferty. Edukatorzy i animatorzy potrzebują m.in. dobrego przygotowania w zakresie prawa – świadomości, z czego i w jaki sposób, jeśli chodzi o materiały instytucjonalne, można korzystać. Istotne także jest podejmowanie działań, które zachęcałyby różne podmioty do współpracy w zakresie prowadzenia edukacji lokalnej, połączonej z korzystaniem z nowych mediów. Instytucje GLAM coraz częściej mają technologiczną infrastrukturę, ale przede wszystkim świadomych pracowników o szerokiej wiedzy i umiejętnościach. To właśnie oni mogliby przygotowywać edukatorów i animatorów do konkretnych działań z użyciem nowych technologii, ale i zasobów ich instytucji, które mogłyby być twórczo wykorzystywane w procesie edukacyjnym, skupionym na realizacji konwergentnych celów.

Działanie zrealizowane w ramach LublinLabu jest specyficznym przykładem, ze względu na zgodę na wykorzystywanie wstępnie wygenerowanych materiałów. Wspomniane prawo autorskie na pewno jest swego rodzaju barierą, która może blokować prezentowanie efektów praktyk edukacyjnych.

Warto o tym pamiętać. Rozwiązaniem, które daje szansę coraz większej grupie potencjalnie zainteresowanych, jest publikowanie utworów na wolnych licencjach, umożliwiające wielorakie wykorzystanie przez różne grupy ludzi, w tym do zastosowań edukacyjnych. Społeczne myślenie o szeroko rozumianej digitalizacji, skupienie się na wątkach społecznych – zmianie rzeczywistości, usunięciu problemów, zlikwidowaniu sporu – sięgnięcie do przeszłości, zwrócenie uwagi na wielokulturowy charakter przestrzeni (np. przez rozmowę o architekturze) przy jednoczesnym rozwijaniu kompe-

tencji w zakresie korzystania z narzędzi pozwalających na aktywny udział w kulturze, powinno być powszechnie stosowane w pracy projektowej. Wymaga to jednak świadomości braków kompetencyjnych uczestników, zdefiniowania celów, które miałyby nie tylko charakter edukacyjny w określonej dziedzinie, ale także skupiałyby się na rozwijaniu wiedzy, umiejętności i kształtowaniu postaw. Czasami także zdefiniowania przed-celów edukacyjnych, przygotowania do posługiwania się narzędziami i pojęciami, a także zrozumienia skomplikowanych wątków, tak aby praca edukacyjna nie była jedynie doraźnym i powierzchownym kontaktem z tematem i wachlarzem dostępnych narzędzi. Mogłoby to skończyć się pogłębieniem niektórych problemów, czy – w przypadku skomplikowanych kwestii związanych np. z relacjami społecznymi – powiększeniem dystansu lub niezrozumienia dla tego, co inne.

BIBLIOGRAFIA

Boyd H., *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*, Yale University Press 2014.

Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.

Górecka D. red., *Katalog kompetencji medialnych i informacyjnych*, Fundacja Nowoczesna Polska, Warszawa 2012.

Kompetencje cyfrowe młodzieży w Polsce (14–18) lat, Fundacja Orange, Warszawa 2013.

Lipszyc J. red., *Edukacja medialna i informacyjna w Polsce. Raport otwarcia*, Fundacja Nowoczesna Polska, Warszawa 2012.

Prensky M., *Digital Natives, Digital Immigrants*, [w:] „On the Horizon”, vol. 9, nr 5, MCB University Press, październik 2001.

Siuda P., Stunża G.D. i in., *Dzieci sieci 2.0. Kompetencje komunikacyjne młodych*, Instytut Kultury Miejskiej, Gdańsk 2013.

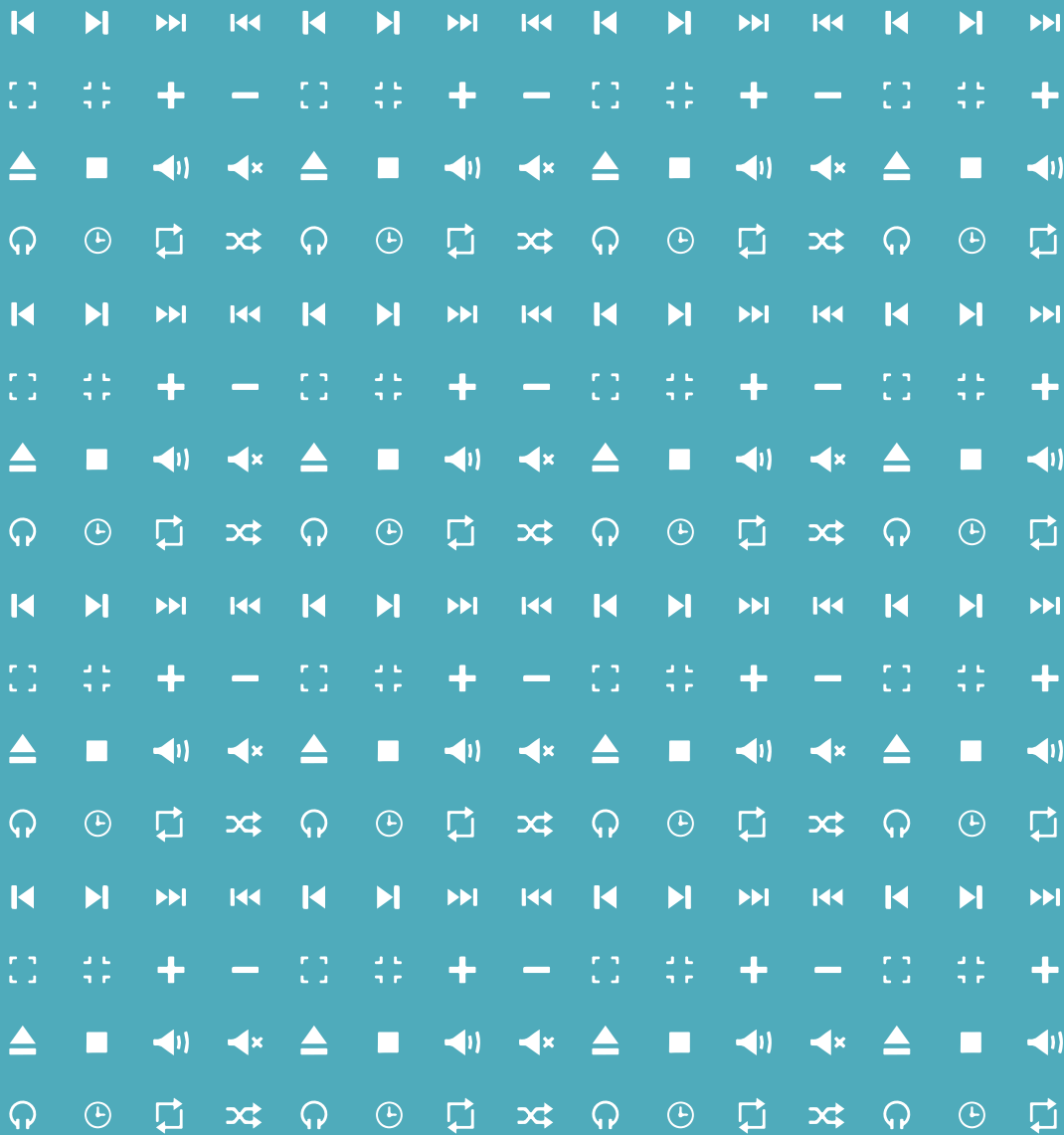
Stunża G.D., *Digitalizacja jako działanie społeczne. Aspekty edukacyjne*, „Historia i Media” 2011, <http://historiaimedia.org/2011/09/25/digitalizacja-jako-dzialanie-spoeczne-aspekty-edukacyjne/>, [dostęp:] 15.11.2014.

GRZEGORZ D. STUNŻA

Adiunkt w Pracowni Edukacji Medialnej w Instytucie Pedagogiki Uniwersytetu Gdańskiego. Pedagog mediów i badacz kultury cyfrowej. Współpracował m.in. z Instytutem Kultury Miejskiej w Gdańsku („EduLab – laboratorium lokalnych zastosowań mediów”, „MediaLab Gdańsk – pracownia edukacji i kultury”, „Akademia Nowych Mediów”), Wojewódzką i Miejską

Biblioteką Publiczną w Gdańsku (Bibliocamp). Brał udział w opracowaniu katalogu kompetencji medialnych i informacyjnych w ramach projektu „Cyfrowa Przyszłość” realizowanego przez Fundację Nowoczesna Polska, raportu *Edukacja medialna i informacyjna w Polsce. Raport otwarcia* (2012) oraz koordynacji projektów badawczych *Dzieci sieci kompetencje komunikacyjne najmłodszych* (2012) i *Dzieci sieci 2.0 kompetencje komunikacyjne młodych* (2013). Stypendysta MKiDN w zakresie edukacji i animacji kulturalnej (2013). Członek kapituły konkursu Wielki Turniej Edukacji Medialnej (2013, 2014). Autor bloga edukatormedialny.pl.

II REMIKSOWANIE LUBLINA



MULTIMEDIALNA PLATFORMA - „LUBLIN. PAMIĘĆ MIEJSCA” A IDEA INTELIGENTNEGO MIASTA

TOMASZ PIETRASIEWICZ

Dominującą rolę w życiu miasta zaczyna odgrywać zaawansowana technologia. Dzięki temu powstała idea tworzenia miast inteligentnych, w których rozwijane są systemy zarządzania nim, wykorzystujące nowe technologie. Chcemy zwrócić uwagę na wagę rozwoju inteligentnego miasta w dziedzinie kultury.

Portal Leksykon Lublin dzięki zgromadzonym w nim zasobom, może pomóc w zarządzaniu dziedzictwem kulturowym miasta, stając się jednym z elementów składowych tzw. inteligentnego miasta, które dzięki nowoczesnej technologii optymalnie wykorzystuje zasoby wiedzy związane z miastem.

Inteligentne miasto definiowane jest zazwyczaj w kategoriach dostaw energii, wody, gospodarki odpadami, kierowania ruchem drogowym itp.

Projekt „Lublin. Pamięć Miejsca” poszerza rozumienie miasta inteligentnego o kategorię jego zasobów – dziedzictwo kulturowe i historię. Chcemy podkreślić fakt, że inteligentne miasto to nie tylko informatyczne systemy zarządzania energią czy też transportem, ale również gromadzenie, porządkowanie i wykorzystanie wiedzy związanej z kulturą, historią i dziedzictwem kulturowym miasta na rzecz jego rozwoju. Może mieć to konkretne przełożenie na poprawienie jakości edukacji, w tym edukacji lokalnej, wykorzystanie potencjału kultury w prowadzeniu skutecznej promocji miasta oraz lepszą dostępność do oferty kulturalnej i jego dziedzictwa. Wszystko to poprawia jakość życia jego mieszkańców.

Projekt może być również wykorzystany przy tworzeniu nowego modelu instytucji kultury zajmującej się dziedzictwem kulturowym i historią z wykorzystaniem na dużą skalę nowoczesnych mediów i technologii. Wiąże się z tym w szczególności tworzenie zasobów archiwalnych fotografii i zbiorów historii mówionych.

Żeby kreować i rozwijać różnorodne projekty edukacyjne i kulturalne w nowej, wciąż jeszcze nieoswojonej przez nas przestrzeni internetu, potrzebni są animatorzy sieci. Nazywamy ich animatorami sieci, tworząc analogię do animatorów działających w świecie realnym. Muszą oni posiadać specjalne umiejętności związane z nowymi technologiami, pozwalające im na prowadzenie takich działań. Wymaga to zdefiniowania zupełnie nowych kompetencji zawodowych potrzebnych do pracy w tym nowym obszarze kultury.

Powstawanie miast inteligentnych jako proces symbolicznej drugiej lokacji

Tysiąc lat temu na naszym kontynencie rozpoczął się proces lokowania miast, doprowadzając do olbrzymich zmian cywilizacyjnych w Europie.

Można powiedzieć, że miasto stało się jednym z największych wynalazków człowieka – wręcz akceleratorem pomysłów i idei. W XXI wieku żyjemy już w zupełnie nowej epoce. Ten wielki impuls rozwojowy, jakim dla Europy stał się proces lokacji miasta, wyczerpał się.

Powstawanie inteligentnych miast możemy uznać za proces symbolicznej drugiej lokacji, dokonujący się już nie w przestrzeni realnej, ale wirtualnej. To on zdecyduje o przyszłości Europy. Tę wielką i odważną ideę dedykujemy naszemu miastu, Lublinowi, które w roku 2017 będzie obchodziło 700. rocznicę lokacji.

W przededniu tych obchodów proponujemy dokonać drugiej, symbolicznej lokacji, która odbędzie się już w przestrzeni wirtualnej – Lublin 2.0 – poprzez realizację różnorodnych projektów informatyczno-technologicznych, zmierzających do praktycznej realizacji idei inteligentnego miasta w obszarze kultury i dziedzictwa kulturowego.

Multimedialna Platforma Lublin 2.0 jako rozwinięcie projektu „Lublin. Pamięć Miejsca”

Propozycja utworzenia Multimedialnej Platformy Lublin 2.0 jest naturalnym rozwinięciem projektu „Lubelska Biblioteka Wirtualna” tworzonego przez Urząd Miasta Lublin, biblioteki i inne instytucje kultury, w tym Ośrodek „Brama Grodzka – Teatr NN”, oraz realizowanego od lat przez Ośrodek projektu „Lublin. Pamięć Miejsca”.

Projekt „Multimedialna Platforma Lublin 2.0” ma ułatwić dostęp do lokalnych zasobów cyfrowych, służąc w ten sposób budowaniu tożsamości lokalnej mieszkańców Lublina i regionu oraz promocji Lublina i Lubelszczyzny. Może zachęcić do ponownego przetwarzania zasobów i tworzenia

remiksów opowiadających o mieście. Podkreślmy też wymiar edukacyjny projektu oraz powiązanie go z misją mediów publicznych.

Platforma będzie powstawać we współpracy z Archiwum Państwowym i innymi samorządowymi instytucjami kultury, będzie też wykorzystywać zasoby cyfrowe Urzędu Miasta Lublin.

Projekt tworzy podstawy do maksymalnego wykorzystania zasobów cyfrowych będących w posiadaniu różnych instytucji publicznych. Chodzi tu w szczególności o biblioteki, muzea i media regionalne.

Projekt wymaga wsparcia nowymi regulacjami prawnymi (ustawowymi), pozwalającymi na wykorzystanie zasobów archiwalnych w jak najszerszym zakresie. Mógłby on stać się wzorcowym ogólnopolskim rozwiązaniem w tworzeniu łatwego dostępu do zasobów cyfrowych na szczeblu lokalnym.

Podkreślmy, że model Multimedialnej Platformy wypracowany w tym projekcie dla Lublina będzie uniwersalny i możliwy do implementacji w innych miastach (Multimedialna Platforma. Miasto 2.0).

Multimedialna Platforma Lublin 2.0 może stać się jedną z ikon naszego miasta, pokazującą jego nowoczesne i innowacyjne oblicze, opowiadające o nim i dające możliwość twórczego przetwarzania/remiksowania jego zasobów.

DIGITALIZACJA ZASOBÓW LUBLINA

W 1998 i 1999 roku Ośrodek realizował program „Wielka Księga Miasta”, w ramach którego stworzono dwie wystawy dokumentalne dotyczące miasta z okresu przed 1939 rokiem – *Lublin w fotografii do 1939 roku* i *Portret Miejsca*. Pokazano unikatowe fotografie, plany i dokumenty związane z dwukulturową, polsko-żydowską historią Lublina. Był to początek gromadzenia ikonografii związanej z Lublinem i regionem.

W tym samym czasie próbując ocalić pamięć o Lublinie z okresu przed Zagładą, rozpoczęliśmy rejestrowanie wspomnień jego mieszkańców. W ten sposób powstał w Ośrodku program „Historia Mówiona” ratujący osobiste historie setek ludzi przed zapomnieniem. Te ocalone wspomnienia są ważną częścią duchowego dziedzictwa kulturowego miasta.

Był to też moment, w którym nowe technologie (komputer, internet, telefon komórkowy) stawały się częścią codziennego życia ludzi na całym świecie. Sieć internetowa zaczynała pełnić rolę najważniejszej przestrzeni w obszarze kultury, generującej nowe zjawiska i idee, skupiającej miliony użytkowników. Tradycyjne metody opowiadania o przeszłości zawodziły i stawały się nieatrakcyjne.

W 2001 roku rozpoczęliśmy pracę nad budową portalu Lublin. Pamięć Miejsca, przekształconego w 2009 roku w portal Leksykon Lublin, popularyzującego Lublin i jego dziedzictwo kulturowe. Chcieliśmy pokazać miasto, wykorzystując możliwości, jakie daje internet. W ramach tego działania stworzono bazy danych, pozwalające na gromadzenie i udostępnianie za pomocą internetu dokumentów tekstowych, materiałów ikonograficznych oraz materiałów audio i wideo.

W maju 2003 roku Ośrodek wystąpił z inicjatywą wspólnej budowy wirtualnej biblioteki przez lubelskie biblioteki i archiwa. Była to jedna z pierwszych tego typu inicjatyw w Polsce. Punktem wyjścia miało być doświadczenie Ośrodka związane z jego dotychczasowymi projektami internetowymi. Niestety, idea ta nie doczekała się wtedy realizacji. Ośrodek rozwijał samodzielnie swój własny projekt Wirtualnej Biblioteki Lublina i Regionu Lubelskiego. W jej zasobach można było odnaleźć i przeczytać teksty, artykuły i całe książki poświęcone lokalnej historii, zobaczyć zdjęcia związane z konkretnym wydarzeniem, wysłuchać wspomnień świadków i obejrzeć miniwykłady specjalistów z danej dziedziny wiedzy.

W 2009 roku zmieniliśmy sposób publikacji danych cyfrowych (zdjęcia, filmy, książki). Wykorzystaliśmy dLibrę – system stworzony przez Poznańskie Centrum Superkomputerowo-Sieciowe. Dzięki integracji systemu z pozostałymi aplikacjami redaktorzy portalu Leksykon Lublin mogą szybko łączyć tematycznie zdjęcia, filmy czy historie mówione i wykorzystywać je na tworzonych przez siebie stronach. Co istotne, system zapewnia zgodność opisu z wieloma projektami międzynarodowymi, m.in. z Europeana (www.europeana.eu).

Pod względem ilości materiałów zdigitalizowanych Ośrodek znajduje się w pierwszej piętnastce największych bibliotek w Polsce, zrzeszonych w Federacji Bibliotek Cyfrowych (stan na listopad 2014 roku), a w cią-

gu ostatnich lat jego strony internetowe były odwiedzane ponad milion razy. Zgromadziliśmy w naszej bibliotece tysiące tekstów i materiałów dokumentalnych, m.in. ponad 3 tysiące godzin nagranych wspomnień mieszkańców miasta (program „Historia Mówiona”) oraz kilka tysięcy fotografii (program Archiwum Fotografii Ośrodka „Brama Grodzka – Teatr NN”). Biblioteka Multimedialna Teatru NN jest dostępna pod adresem www.biblioteka.teatrnn.pl.

Portal Leksykon Lublin, dostępny pod adresem www.leksykon.teatrnn.pl, zawiera aktualnie ponad 2 tysiące haseł dotyczących dziedzictwa kulturowego Lublina i Lubelszczyzny.

INNE APLIKACJE



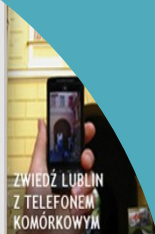
WIRTUALNA MAKIETA
DZIELNICY ŻYDOWSKIEJ



WIRTUALNA MAKIETA
PRZEDWOJENNEGO LUBLINA



MULTIMEDIALNE
PRZEWODNIKI PO LUBLINIE



ZWIEDŹ LUBLIN
Z TELEFONEM
KOMÓRKOWYM



MAPA DŹWIEKOWA
LUBLINA



WIDOKI LUBLINA



DZIELNICE I ULICE
LUBLINA



CYFROWE OPOWIADANIE LUBLINA

Na bazie wieloletnich doświadczeń, Ośrodek „Brama Grodzka – Teatr NN” tworzy i rozwija portal internetowy Leksykon Lublin, będący wielowątkową i multimedialną opowieścią o Lublinie, wykorzystującą najnowocześniejsze zdobycze technologiczne. Powstaje w ten sposób rozrastająca się, jak drzewo, internetowa opowieść o współczesnym Lublinie, jego atmosferze, historii i dziedzictwie kulturowym.

Jest to rodzaj rozbudowanej encyklopedii opisującej Lublin poprzez hasła – moglibyśmy ją nawet nazwać Wielką Księgą Miasta. Użytkownik ma dostęp do ogromnej liczby materiałów źródłowych – dokumentów, książek, gazet, zdjęć, filmów. Możemy tu usłyszeć tysiące zarejestrowanych wspomnień mieszkańców miasta i zobaczyć tysiące zdjęć starego Lublina. Zasoby portalu są wzbogacone o materiały uzyskane z archiwów lubelskiej telewizji i radia. Dzięki temu możemy obejrzeć dziesiątki filmów o Lublinie oraz odsłuchać setek reportaży radiowych związanych z miastem. Możemy tu nawet usłyszeć dźwięki ulic, targu i posłuchać wiatru w parku czy też nad rzeką. Portal ten jest „poligonem doświadczalnym” w wykorzystywaniu nowoczesnych technologii na rzecz kultury i edukacji. Portal Leksykon Lublin jest realizowany w myśl idei – w pewien sposób utopij-

nej – odzwierciedlenia istniejącego w realnym świecie miasta z całą jego złożonością i barwnością.

Projekt ten od strony wykorzystywanego oprogramowania budowany jest w oparciu o rozwiązania *open source* i licencję Creative Commons, co podkreśla wizerunek Lublina jako miasta otwartego, przyjaznego i nastawionego na współpracę.

Projekt stwarza możliwość szerokiej płaszczyzny współpracy dla wielu instytucji (archiwa, biblioteki, uniwersytet, muzea, szkoły, instytucje kultury) w działaniach na rzecz społeczności Lublina i rozwoju miasta. Szczególną rolę w projekcie pełnią wyższe uczelnie. Dysponują one wielkim, często marnotrawionym potencjałem, który staramy się wykorzystać. Tego typu współpraca zachęca uczelnie do podejmowania w większym stopniu zadań naukowo-badawczych pod kątem potrzeb wyrastających z ich otoczenia społecznego i ekonomicznego.

Budowanie portalu związane jest z tworzeniem różnego rodzaju narracji mających na celu lepsze i pełniejsze opisanie i zrozumienie miejsca, w którym żyjemy – Lublina. Staramy się, aby jak najlepiej przystawały one do charakteru medium, w którym powstają. Zadajemy sobie pytanie, jak przy użyciu nowych technologii ponownie wykorzystywać zasoby cyfrowe dokumentujące Lublin w opowiadaniu o nim.

W 2011 roku w portalu internetowym zbudowanym przez Ośrodek została udostępniona wirtualna makieta 3D fragmentu Lublina z 1939 roku, przedstawiająca obszar Starego Miasta wraz z nieistniejącą dzielnicą żydowską (www.makieta.teatrnn.pl). Zainspirowało nas to do pokazania Lublina w różnych fazach rozwoju. W ramach projektu „Lublin 2.0 – interaktywna rekonstrukcja dziejów miasta” powstały kolejne cztery wirtualne makiety przedstawiające Lublin w XIV, XVI, XVIII wieku i w okresie dwudziestolecia międzywojennego. Wykorzystanie wirtualnych makiet

nie sprowadza się tylko do wizualizacji obrazu miasta. Główna idea towarzysząca ich budowie wiązała się ze stworzeniem nowego, intuicyjnego i innowacyjnego przeszukiwania danych znajdujących się w zasobach portalu i opowiadania o historii i dziedzictwie kulturowym miasta. W tworzeniu makiet wykorzystano technologię Google Earth, dzięki której można obejrzeć modele miasta z dowolnie wybranej perspektywy.

Kolejnym krokiem było stworzenie użytkownikom możliwości korzystania z praktycznych przewodników tematycznych po Lublinie, wykorzystujących poszerzoną rzeczywistość. Pozwalają one na spacer po mieście, np. śladem pisarzy, wielkich wydarzeń czy też stylów w architekturze. Wystarczy do tego smartfon lub tablet z dostępem do internetu i aplikacją Layar. Atutem tych przewodników jest połączenie wiedzy zgromadzonej w zasobach portalu z konkretnymi miejscami w mieście.

Stałym celem Ośrodka jest poszukiwanie rozwiązań wykorzystujących technologię i remiksujących materiały archiwalne w opowiadaniu o mieście. Dlatego też staramy się skupiać wokół Bramy Grodzkiej i zapraszać do współpracy różne środowiska. Jednym z działań, podczas którego chcieliśmy eksperymentować z zasobami i technologiami w opowiadaniu o Lublinie był RemiksLab.



REMIKS DOKUMENTALNY

Proces digitalizacji w Lublinie rozwija się dynamicznie dzięki Lubelskiej Bibliotece Wirtualnej, ilość zasobów cyfrowych znacznie się zwiększa i powstaje pytanie, jak je dalej wykorzystać, gdzie jest ich miejsce w opowieści o mieście, w pracy instytucji, w edukacji. Stale zadając sobie to pytanie, Ośrodek zrealizował projekt „Remiks dokumentalny”.

Wspólnie z młodzieżą, nauczycielami i edukatorami, a także ekspertami od nowych technologii szukaliśmy najlepszych sposobów na kreatywne wykorzystywanie nowych mediów do tworzenia cyfrowych opowieści opartych na dokumentach.

Uczestnicy projektu, młodzież licealna i studenci, wzięli udział w cyklu warsztatów dotyczących świadomego korzystania z mediów oraz tworzenia narracji w sieci. Zachęcaliśmy ich do aktywności kulturalnej i społecznej w nowych mediach, do kreatywnego przetwarzania zasobów miasta. W ramach projektu zostały zrealizowane warsztaty stacjonarne dla uczniów liceum i studentów dziennikarstwa.

Jedną z propozycji tematycznych dla uczestników warsztatów było pojęcie wolności. Końcowy efekt prac grup warsztatowych zaprezentowany był

w czerwcu 2014 roku na placu Litewskim podczas obchodów 25. rocznicy pierwszych wolnych wyborów w Polsce. Projekt prezentowano też w lubelskich szkołach.

Dopełnieniem cyklu warsztatów były spotkania z udziałem polskich dokumentalistów i specjalistów w dziedzinie mediów: Anny Kaczkowskiej, Zuzanny Solakiewicz, Joanny Sosnowskiej i Leszka Gnoińskiego.

W ramach projektu odbył się również kurs internetowy dla młodzieży z Bychawskiego Centrum Kultury. Powstała pilotażowa grupa, która zrealizowała program warsztatów przez internet. Do tego celu został stworzony specjalny system do zarządzania e-learningiem, scenariusze oraz materiały edukacyjne. Na pojedynczy warsztat składają się: krótkie teksty objaśniające problematykę, przydatne linki, miniwykłady w postaci wideo, kilkuminutowe filmy ze spotkań z dokumentalistami, w których młodzież ze względu na odległość nie może uczestniczyć. Program warsztatów i zadania są tożsame w obu kursach.

Integralną częścią projektu był trzydniowy RemiksLab, w którym wzięły udział osoby z całej Polski. Uczestnicy pracowali nad najbardziej efektywnymi metodami wykorzystywania zasobów w opowiadaniu o mieście, w edukacji medialnej, oraz krytyczną oceną formy remiksu dokumentalnego.

TOMASZ PIETRASIEWICZ

Twórca i dyrektor Ośrodka „Brama Grodzka – Teatr NN”, reżyser Teatru NN, autor aranżacji wewnątrz Bramy Grodzkiej i działań w przestrzeniach miasta, autor książek.



REMIKSLAB

RemiksLab to trzydniowe spotkanie, którego uczestnicy pracowali w Ośrodku „Brama Grodzka – Teatr NN” nad sposobami kreatywnego tworzenia cyfrowych opowieści opartych na remiksowaniu zdigitalizowanych dokumentów, dostępnych w bibliotekach i archiwach. Instytucje kultury i organizacje pozarządowe publikują w internecie miliony książek, zdjęć, dokumentów. Podczas RemiksLabu szukaliśmy nowych sposobów prezentowania ich internautom i ponownego wykorzystywania tych materiałów. Studenci, nauczyciele, edukatorzy i pracownicy instytucji kultury wzięli udział w jednym z czterech warsztatów: gier, wizualizacji, cyfrowego opowiadania historii i edukacyjnym. Uczestnicy warsztatu cyfrowego opowiadania historii pracowali nad wyzwaniami związanymi z tego typu działaniami. Szczególny nacisk położono na narzędzia i technologie oraz sposób, w jaki można je wykorzystać przy pracy z materiałami zdigitalizowanymi. Grupa gier stworzyła gry edukujące i scenariusze lekcji z wykorzystania Construct 2. Uczestnicy warsztatu wizualizacji pracowali nad metodami wdrożenia wizualizacji w opowiadaniu o dziedzictwie kulturowym. Grupa edukacyjna stworzyła scenariusze lekcji i zajęć dla szkół z wykorzystaniem nowych mediów i zdigitalizowanych materiałów dokumentalnych dotyczących Lublina i Lubelszczyzny.

Materiały uzyskane podczas całego przedsięwzięcia są dostępne na stronie <http://remiks.teatrnn.pl>. Dzięki temu każdy animator i edukator może wykorzystać je w swoich działaniach.

WARSZTAT MEDIALNY: CYFROWE OPOWIADANIE HISTORII

Prowadzący:

Marcin Wilkowski, Joanna Zętar, Łukasz Kowalski

MARCIN WILKOWSKI

Interesuje się historią, pamięcią w perspektywie mediów (głównie internetu) i kultury popularnej, teorią historii oraz inspirowanymi przez siebie nowymi zjawiskami na granicach systemu naukowego. Uczestnik programu doktorskiego Katedry Socjologii Collegium Civitas, pracownik Fundacji Nowoczesna Polska, w ramach której koordynuje działania Koalicji Otwartej Edukacji. Współpracuje z ruchem Obywatele Nauki. Prowadzi portal Historia i Media.

JOANNA ZĘTAR

Historyk sztuki, animator kultury, edukator, content manager, PR-owiec. Od 2001 roku pracuje w Ośrodku „Brama Grodzka – Teatr NN”. Redaktor naczelna portalu www.leksykon.teatrnn.pl działającego w ramach Laboratorium Nowe Media. Wykładowca Politechniki Lubelskiej i Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego. Interesuje się dziedzictwem kulturowym

miast oraz jego opisem i analizą jako wielowarstwowego tekstu kultury. Współautorka projektu: „Lublin 2.0. Interaktywna rekonstrukcja dziejów miasta” oraz przewodników po Lublinie z wykorzystaniem poszerzonej rzeczywistości. Wielbicielka Lublina, gdzie mieszka od zawsze. A poza tym człowiek (z) miasta.

ŁUKASZ KOWALSKI

Tworzy i wdraża strategie komunikacji w nowych mediach. Interesuje się budowaniem interaktywnych opowieści w internecie. Koordynator działu Laboratorium Nowe Media w Ośrodku „Brama Grodzka – Teatr NN” od 2009 roku. Animator kultury, trener, webmaster. Uwielbia organizować spotkania o nowych technologiach: THATCampsy, TechKluby, RemiksLaby. Koordynator działu Laboratorium Nowe Media w Ośrodku „Brama Grodzka – Teatr NN” od 2009 roku.

Opis warsztatu

Bazując na klasycznej już definicji: „Digital Storytelling - cyfrowe prowadzenie narracji - jest współczesnym wyrazem prastarej sztuki opowiadania historii. Przez wieki, poprzez opowieści dzielono się wiedzą, mądrością i wartościami. Historie przybierały wiele różnych form, były adaptowane do coraz to nowszych mediów, od kręgów przy ogniskach po srebrny ekrany, a współcześnie ekrany komputera” – grupa studentów, edukatorów, działaczy społecznych i pracowników instytucji kultury dyskutowała nad wyzwaniem związanym z cyfrowym opowiadaniem historii¹.

¹ L. Rule, *Digital Storytelling*, Digital Storytelling Association 2011, <http://electronicportfolios.com/digistory/>, [dostęp:] 9.02.2015.

Celem warsztatu nie było budowanie scenariuszy opowieści. Temat ten jest dobrze opisany w wielu publikacjach związanych z dziennikarstwem, sztuką filmową czy radiową. W obszarze cyfrowym interesujące przykłady struktur zawiera książka *Digital Storytelling. Podręcznik dla edukatorów*². Interesowało nas szczególnie, jakie narzędzia i technologie wybierać oraz w jaki sposób można je wykorzystać.

Najważniejsze wyzwania, jakie pojawiają się przy cyfrowym opowiadaniu historii, to:

- Dobór odpowiedniego narzędzia i medium.
- W przypadku większych organizacji szybko narastająca ilość stron internetowych, aplikacji i inicjatyw w mediach społecznościowych, powodująca problemy z efektywnym zarządzaniem stworzonymi opowieściami i zgromadzonymi zasobami.
- Problem archiwizacji stworzonych historii, szczególnie w przypadku publikowania w mediach społecznościowych.

Efekty

Przewodnik w formie mapy myśli ułatwiający planowanie projektu cyfrowego opowiadania historii

Lista polecanych narzędzi

² *Digital storytelling. Podręcznik dla edukatorów*, oprac. A. Świątecka, Warszawa 2013, [online:] <http://www.slidesearch.org/slide/digital-storytelling-podr-cznik-dla-edukatorow>, [dostęp:] 9.02.2015.



WARSZTAT GIER: CONSTRUCT 2 - OD GRACZA DO TWÓRCY GIER

Prowadzący: Stanisław Skulimowski

Web developer, game developer, projektant interfejsów. Pracownik naukowo-dydaktyczny w Instytucie Informatyki Wydziału Elektrotechniki i Informatyki Politechniki Lubelskiej. Aktywny członek lubelskich organizacji IT.

Opis warsztatu

Warsztat gier podzielony był na dwie części: teoretyczną i praktyczną. Podczas części teoretycznej uczestnicy zapoznali się z rynkiem gier, dostępnym oprogramowaniem, koncepcją tworzenia gier i interfejsem oprogramowania.

W części praktycznej zapoznali się z podstawową i zaawansowaną logiką gry, typami obiektów i ich fizyką, grafiką, animacją i mediami.

Efekty

Gry

WARSZTAT WIZUALIZACJI: REMIKSOWANIE DANYCH. WIZUALIZACJA INFORMACJI W BADANIU KULTURY

Prowadzący: Radosław Bomba

Doktor nauk humanistycznych, absolwent kulturoznawstwa (2005) i socjologii (2006) Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej (UMCS) w Lublinie.

Od 2006 roku wykłada w Instytucie Kulturoznawstwa UMCS. Członek Polskiego Towarzystwa Kulturoznawczego i Polskiego Towarzystwa Badania Gier. Organizator pierwszej w Polsce konferencji naukowej poświęconej humanistyce cyfrowej pt. *Zwrot cyfrowy w humanistyce*. Redaktor portali internetowych i czasopism naukowych: „Kultura i Historia”, „Historia i Media”, „Wiedza i Edukacja”. Twórca licznych projektów sieciowych: Jarocin 85' w Second Life, Wizualizacja sztuki, Medialab UMCS. Współorganizator pierwszego w kraju THATCampu (ang. The Humanities And The Technology Camp). Współpracuje z Fundacją Nowoczesna Polska, Ośrodkiem „Brama Grodzka – Teatr NN”, Fundacją 5medium, Instytutem Kultury Miejskiej w Gdańsku. Autor książki *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności* (Toruń 2014). W swoich badaniach zajmuje się ludologią, humanistyką cyfrową, wizualizacją wiedzy, analityką kulturową, cyberkulturą oraz nowymi mediami. Prowadzi bloga poświęconego wizualizacji wiedzy i humanistyce cyfrowej Bomba.blog (www.rbomba.pl).

Opis warsztatów

Warsztaty poświęcone wykorzystaniu otwartych narzędzi cyfrowych do wizualizacji danych w takich obszarach, jak dziedzictwo, pamięć i lokalność. Głównym celem podejmowanych działań było zaprezentowanie w nowy sposób danych związanych z projektami tworzonymi przez Ośrodek „Brama Grodzka – Teatr NN”. Skupiliśmy się głównie na zobrazowaniu informacji pochodzących z portalu Leksykon Lublin oraz metadanych z Biblioteki Multimedialnej Teatru NN, która zawiera ponad 39 tysięcy różnych zasobów.

W trakcie warsztatów uczestnicy zapoznali się ze sposobami konstruowania multimedialnych przekazów wykorzystujących nowe formy wizualizacji danych, takich jak wizualizacja sieci, wizualizacje tekstu czy wizualizacje wykorzystujące linie czasu i mapy. Formy tego typu stają się obecnie nowym sposobem opowiadania i prezentowania problemów współczesnej kultury.

Efekt

Wizualizacje

WARSZTAT EDUKACYJNY: NOWE MEDIA W EDUKACJI

Prowadząca: Aleksandra Janus

Muzeolożka, badaczka, współautorka inicjatywy Inne muzeum, doktorantka w Instytucie Etnologii i Antropologii Kulturowej Uniwersytetu Jagiellońskiego. Wystąpiła na wielu polskich i zagranicznych konferencjach poświęconych technologiom dla sektora GLAM (galerie, biblioteki, archiwa, muzea), jako ekspertka odpowiadała za opiekę merytoryczną nad ścieżką Archiwa Społeczne w ramach Festiwalu Kultura 2.0 STATUS: obywatel (Narodowy Instytut Audiowizualny, 2012). Wspólnie z Alicją Peszkowską zrealizowała projekt „Booksprint. Podziel się spadkiem. Nowe technologie a sektor GLAM”, którego efektem jest publikacja pod tym samym tytułem. Aktualnie, jako członek zespołu Centrum Cyfrowego, prowadzi badania w zakresie wdrażania otwartości w sektorze GLAM oraz współtworzy projekt „Otwarte zabytki”.

Opis warsztatów

Warsztat edukacyjny koncentrował się wokół możliwych sposobów wykorzystania dostępnych technologii i zasobów cyfrowych – a także samego remiksu jako metody – w działalności edukacyjnej, zarówno formalnej, jak i nieformalnej. Jego celem było zapoznanie użytkowników – nauczycieli i edukatorów – z istniejącymi zasobami i narzędziami, wspólne poszukiwanie zastosowań najlepiej odpowiadających na potrzeby ich codziennej pracy, łączących elementy tradycyjnej edukacji z edukacją medialną oraz twórczym przetwarzaniem cyfrowych zasobów dziedzictwa. Podczas warsztatu uczestnicy zapoznali się z dostępnymi narzędziami i zasobami, dyskutowali nad możliwymi efektywnymi sposobami ich przetwarzania i wykorzystania w różnych obszarach edukacji, a następnie pracowali nad konkretnymi projektami, które zarówno oni, jak i inni nauczyciele i edukatorzy, będą mogli wykorzystywać i przetwarzać na swoje potrzeby.

Efekt

Scenariusze zajęć szkolnych i pozaszkolnych



Wydawca
Ośrodek „Brama Grodzka - Teatr NN”
www.teatrnn.pl

Pomysłodawca
Tomasz Pietrasiewicz

Redakcja językowa
Karolina Kryczka-Kowalska, Monika Śliwińska

Korekta
Monika Śliwińska

Tłumaczenia
Magdalena Wróblewska

Zdjęcia
Maciej Bielec, Karolina Kryczka-Kowalska

Opracowanie graficzne, skład
Florentyna Nastaj

ISBN 978-83-61064-72-5

Lublin 2014

Publikacja multimedialna zrealizowana w ramach projektu „Remiks dokumentalny”,
udostępniona na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 3.0 Polska

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury
i Dziedzictwa Narodowego

Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.

