

21.07.2016

Nowe technologie w instytucjach kultury

“APPetyt na APPLikacje” to przewodnik po cyfrowym świecie aplikacji mobilnych w kulturze. Rozmawiamy z autorką publikacji Sylwią Żółkiewską z sieci Latających Cyfrowych Animatorów Kultury i Noemi Gryczko, ekspertką ds. nowych technologii w edukacji.

Dorota Pabel: Nowe technologie stają się coraz bardziej obecne w kulturze. Dlaczego w publikacji skupiacie się na aplikacjach?

Sylwia Żółkiewska: Aplikacje są łatwo dostępne i często bezpłatne. Coraz więcej osób posiada urządzenia mobilne, smartfony, tablety. Wystarczy połączenie z internetem aby aplikacje pobrać i od razu można z nich korzystać o dowolnej porze dnia. Instytucje kultury mogą to wykorzystać jako kolejny kanał komunikacji. Wraz z coraz większą dostępnością aplikacji podąża też ich popularność. Do nas w Polsce to dopiero dociera, natomiast na zachodzie instytucje kultury i ngo-sy mają naprawdę wiele chętnie pobieranych i używanych aplikacji. Można się wybrać w wirtualną podróż po muzeum, grać w gry edukacyjne, przeglądać zbiory.

Noemi Gryczko: Aplikacje odzwierciedlają współczesny styl życia, który charakteryzuje się mobilnością, rozumianą szerzej niż mobilność w przestrzeni. Żyjemy w czasach wyboru, każdy komponuje swoje życie podejmując mnóstwo decyzji – czego się uczyć, gdzie pracować, jak spędzać wolny czas. Aplikacje mobilne stają się dopełnieniem tego, jak dana osoba żyje i jak chce funkcjonować w świecie.

W jaki sposób?

N.G: Wybierając przyjaciół, zakładając rodzinę, rozpoczynając pracę czy angażując się w działalność obywatelską – określamy swoje otoczenie społeczne. Wybierając treści, jakie docierają do nas ze świata za pośrednictwem internetu, samodzielnie tworzymy swoje otoczenie wirtualne, medialne. Nie jesteśmy skazani na jednostronny przekaz. Stajemy się kuratorami treści, które inspirują i pomagają nam w dostępie do różnych zasobów, także zasobów kultury. Ma to wiele wspólnego ze współczesnym trendem, jakim jest indywidualizacja oraz czymś, co nazywam demokratycznym dostępem do wiedzy i do zasobów. Chodzi mi o sytuację, kiedy każdy z nas właściwie ma w kieszeni Bibliotekę Kongresu Stanów Zjednoczonych Ameryki. Jednak to, że mamy dostęp do wiedzy nie oznacza, że potrafimy z niej korzystać. Wic polega na tym, aby świadomie wybierać te treści, które nas dotyczą, bawią, rozwijają. I mieć je pod ręką. Urządzenia mobilne są tu absolutnie niezbędne.

Aplikacje zmieniają relacje między instytucją a odbiorcą. Najwyraźniej to widać w muzeach sztuki, gdzie odwiedzający mogą dzięki aplikacjom stać się jednocześnie współtwórcami wystawy.

S.Ż: Dokładnie, odbiorca kultury, staje się też jej twórcą. Według mnie to kolejny przejaw wspomnianej już demokratyzacji. Dzięki korzystaniu z aplikacji mamy nie tylko pełny dostęp do różnych zasobów ale i możliwość remiksowania udostępnionych dzieł.

N.G: Odbiorcy wchodzi w interakcje z treściami, które widzą. Aplikacje umożliwiają przekazywanie kuratorom, muzealnikom, społecznikom natychmiastowej informacji zwrotnej w jaki sposób ich przekaz jest odbierany przez publiczność. To niezwykle cenne. Dziś ludzie dążą do aktywności i interakcji.

Nowoczesna instytucja kultury to taka, która odpowiada na tą potrzebę?

N.G: Nie uważam aby wszystkie muzea miały nagle stać się całkowicie interaktywne ale jaskółki tych tendencji powinny być uwzględnione w programach, jakie tworzą.

S.Ż: Od dłuższego czasu to już się dzieje. Obserwuję, jak coraz więcej zasobów muzealnych udostępnianych jest na wolnych licencjach. To ma swój cel. Twórcy, odbiorcy, użytkownicy aplikacji i programów komputerowych czasem przypadkiem, a czasem zamierzenie kreują coś swojego na bazie dzieł udostępnionych na wolnych licencjach. Otwarte zasoby wręcz zapraszają do tego, by coś na ich bazie stworzyć. Coraz więcej instytucji posiada aplikacje mobilne. Jeszcze nie tak dawno nie wszystkie instytucje posiadały swoje strony WWW, teraz jest to już bardzo powszechne. Już niedługo każda szanująca się instytucja będzie posiadała swoją aplikację mobilną, która nie będzie odzwierciedleniem strony internetowej instytucji ale raczej propozycją, która zachęca do wejścia w interakcję ze zbiorami czy wystawą.

N.G: To jest właśnie piękne w aplikacjach. Z uwagi na specyficzne ograniczenia urządzeń mobilnych, twórcy aplikacji są zmuszeni rezygnować z różnych treści i muszą się skupić jedynie na tym, co najważniejsze. Na wartości dodanej, którą oferuje muzeum czy instytucja. Na tym, co jest najbardziej pożądane przez odbiorców.

Jakie widzicie największe wyzwania przed instytucjami kultury, w kontekście coraz większej obecności nowych technologii?

S.Ż: Największym wyzwaniem jest to, aby nie pozostać daleko w tyle za odbiorcami. Trwa mobilna rewolucja. W Polsce co najmniej 70% osób ma urządzenia mobilne. Nie ma od tego odwrotu. Smartfon zastąpił nam wiele urządzeń codziennego użytku i będzie zastępował coraz więcej. Instytucje nie mogą zostawać za daleko za tą rewolucją, muszą usytuować się gdzieś w jej środku i starać się odpowiedzieć na nowe potrzeby swoich odbiorców.

N.G: Ja widzę trzy duże wyzwania. Po pierwsze uświadomienie sobie przez liderów kultury że obecnie dostęp do treści i pojęcie odwiedzin następuje zarówno w przestrzeni fizycznej jak i wirtualnej. Często te dwie płaszczyzny ze sobą współgrają i potrafią być równie ważne. Drugim wyzwaniem dla instytucji kultury jest umiejętność dostosowywania istniejących rozwiązań technologicznych do swoich własnych potrzeb. Trzecie, ostatnie i najbardziej praktyczne wyzwanie to zaadoptowanie kultury partycypacyjnej, w której instytucja od początku włącza użytkowników w tworzenie elementów cyfrowych. Czyli przykładowo – zapraszanie ludzi na warsztaty twórcze, zapraszanie do testowania, obserwowanie co ludzie robią w sieci, stała obecność w mediach społecznościowych, po to żeby zbierać feedback od swoich potencjalnych użytkowników. Wyzwaniem zatem jest zaakceptowanie rosnącego znaczenia nowych technologii jak i intensywniejszego dialogu z odbiorcami.

Liczba aplikacji jest ogromna i cały czas rośnie. Jak znaleźć w gąszczu aplikacji coś wartościowego?

N.G: Aplikacje mają to do siebie, że można je „dostosować” do danego momentu w życiu. Kiedy jestem na wakacjach, to mogę mieć inny zestaw aplikacji na telefonie, niż kiedy mam opiekować się wieczorem dziećmi znajomej, a jeszcze inny, jeżeli mam do napisania esej. Możemy sobie komponować te zestawy w zależności od aktualnych potrzeb.

S.Ż: Należy znaleźć swoją drogę. Polecam zacząć od tego aby pobierać i testować jak najwięcej aplikacji. Zobaczyć, które aplikacje są najbardziej przydatne, później wyszukiwać podobne. Można się też posiłkować różnymi stronami i blogami, opiniami innych użytkowników.

Czy aplikacje łączą czy dzielą? Co jeśli dużo ludzi pójdzie do muzeum każdy z nich weźmie tablet,

spersonalizuje sobie treści, które są mu oferowane i w rezultacie otrzyma własne, zindywidualizowane doświadczenie odmienne niż inni goście. Czy nie było kiedyś tak, że pójście na wystawę było okazją do interakcji z innymi ludźmi a nie z urządzeniami?

S.Ż: To nie jest kwestia aplikacji, że to doświadczenie się zindywidualizowało, to raczej kwestia urządzeń mobilnych, które towarzyszą nam od powiedzmy 15-20 lat. Byłam ostatnio na świetnej wystawie, tłum ludzi, większość z nich robiła zdjęcia każdemu obrazowi. Po co, skoro można wysokiej jakości reprodukcje znaleźć w domenie publicznej? To znak czasów. Ludzie dążą do tego, aby zestawić jakąś część siebie w interakcji z tym co widzą.

N.G: Stają się wtedy autorami zdjęcia obrazu.

S.Ż: Właśnie tak. Aplikacje mobilne odpowiadają na potrzeby ludzi, a oni mając urządzenie mobilne chcą wejść w interakcje. Jeśli na wystawie nie ma żadnej aplikacji, która sugeruje ścieżkę zwiedzania lub stwarza okazję do innej interakcji to ludzie sami ją sobie tworzą. Doświadczenie wspólnego przeżywania sztuki nie znika a zmienia się. Teraz to doświadczenie z galerii przenosi się w wirtualny świat mediów społecznościowych. Ludzie dzielą się wrażeniami, pokazują zdjęcia obrazów. Z kolej artyści z nurtu app art idą w inną stronę, starają się sami zaprosić użytkowników aplikacji aby stworzyć wspólne dzieło. To powrót do źródeł kultury, do czasów gdy w podobny sposób, kolektywnie, tworzono dawne malowidła naskalne.

Przywołujecie sporo przykładów aplikacji, które pozwalają ludziom na twórcze działania. Czy dzięki aplikacjom ludzie stają się bardziej kreatywni?

N.G: Moim zdaniem tak. Natychmiastowy efekt własnej twórczości zachęca do kolejnych prób i dalszej eksploracji. Kiedyś, aby namalować obraz należało posiadać określoną wiedzę i nabyć specjalistyczne wyposażenie. Dzisiaj nie trzeba być profesjonalistą aby zacząć przygodę ze sztuką. Narzędzia jakie daje nam iMovie czy aplikacja Draw do rysowania, to są programy, które według mnie w mgnieniu oka pozwalają urzeczywistnić pomysł, na który kiedyś być może byśmy się nie zdobyli. W tym sensie jak najbardziej. Aplikacje osławiają, zachęcają i ułatwiają.

S.Ż: Ma to też drugą stronę. W związku z tym, że coraz więcej ludzi tworzy i udostępnia swoje prace, giniemy w zasobie wytworów stworzonych przez użytkowników m.in aplikacji mobilnych. Jest to pewien problem. Być może będziemy musieli nauczyć się bardziej świadomie korzystać z tego, do czego mamy dostęp przez internet. Odsiewać to, co nie ma wartości jako sztuka, tylko jest wytworem umiejętności związanych z danym programem czy aplikacją. Nauczyć się z większym zrozumieniem patrzeć na sztukę w ogóle: zainwestować w edukację wizualną, tak by każdy kto, który ma dostęp do internetu i widzi ten zalew dzieł, mógł świadomie, zgodnie ze swoją wiedzą i nabytą wrażliwością wizualną zdecydować co jest wartościowe a co nie.

Appetyt na aplikacje to praktyczny przewodnik, zawiera część podręcznikową oraz opisową z informacjami i inspiracjami.

S.Ż: Całość porad technologicznych jest umieszczona w szerszym kontekście. Podaję wiele przykładów aplikacji, z których sama korzystam. Zbieram przykłady działań, o których wiem, słyszałam, a także projektów, w których uczestniczyłam.

N.G: Nasza wiara w aplikacje bierze się z praktycznego doświadczenia jakim było zarażenie pasją do aplikacji prawie 600 bibliotekarzy (i rzeszy ich czytelników). W ramach programu FRSI "Tablety w Twojej bibliotece" do bibliotek w całej Polsce pojechały tablety z wgranymi predefiniowanymi

aplikacjami. Sylwia była jedną z autorek scenariuszy wykorzystania tych aplikacji w bieżącej działalności bibliotek, w taki sposób, aby użytkownicy mogli tworzyć, uczyć się i dzielić się tymi treściami poprzez media społecznościowe z innymi. Zauważyliśmy, jak szybko ludzie, którzy nierzadko używali tylko i wyłącznie e-maila do pracy „wkręcili się” w aplikacje i jak łatwo im było wykorzystywać je z korzyścią dla siebie, dla swojego zespołu i dla czytelników. Myślę, że to był duży impuls aby pochylić się nad tematem roli aplikacji mobilnych w kulturze i edukacji.

Rozmawiała Dorota Pabel

[Czytaj Appetyt na aplikacje>>](#)

Wydawcą przewodnika jest [Fundacja Orange](#). Publikacja dostępna również tu:

<https://fundacja.orange.pl/publikacje.html>