

SPIS

- 4 » intro
- 4 » medialab
- 4 » dlaczego chrzelice
- 6 » wykłady
- 9 » efekty
- 12 » warsztaty i wykłady
- 12 » informacje o organizatorach
i prowadzących

OBÓZ KULTURY 2.0



„INWESTUJEMY W TWOJĄ PRZYSZŁOŚĆ”

Publikacja współfinansowana przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Opolskiego na lata 2007-2013 w ramach projektu:

„Zachowanie dziedzictwa historycznego oraz wzrost znaczenia kultury w regionie, dzięki budowie Centrum Dialogu Kultur – Zamek w Chrzelicach – Etap I”



Zrealizowano z udziałem środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach projektu „Obóz Kultury 2.0”

Wydawca :



Partnerzy :



AUTORZY:

Mirek Filiciak, Alek Tarkowski, Agata Jałosińska,
Andrzej Klimczuk, Maciej Rynarzewski,
Jacek M. Seweryn, Crzegorz D. Stunża,
Marcin Wilkowski

PROJEKT GRAFICZNY /SKŁAD:

Anna Piesiewicz

NA PRZEDNIEJ OKŁADCE

WYKORZYSTANO GRAFIKĘ:

Jakuba Koźniewskiego

KOREKTA I REDAKCJA:

Anna Orlik



Publikacja jest dostępna na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 3.0 Polska. Pewne prawa zastrzeżone na rzecz autorów oraz Fundacji Ortus. Zezwala się na dowolne wykorzystanie treści - pod warunkiem zachowania niniejszej informacji licencyjnej i wskazania autorów oraz Fundacji Ortus jako właścicieli praw do tekstu. Treść licencji jest dostępna na stronie <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl/>.



foto. Dawid Kozłowski

Media cyfrowe zmieniły sposoby, w jakie wytwarzamy i odbieramy kulturę, zmieniły też to, jak się komunikujemy (łączęć równocześnie te dwa aspekty ludzkiej aktywności w nierozszczepialną całość). Poddające się personalizacji oprogramowanie, towarzyszące nam w coraz bardziej intymnych sytuacjach telefony komórkowe i aparaty cyfrowe, rozmaite usługi wykorzystujące internet - to wszystko sprawiło, że dzisiejsza kultura coraz częściej jest "kulturą na żądanie", kulturą, w której siła sprawcza, w przeszłości zarezerwowana dla dysponujących ogromnymi budżetami instytucji, stała się też dostępna dla zwykłych użytkowników. Równocześnie jednak ta wszechobecność mediów sprawia, że coraz rzadziej poddajemy refleksji ich możliwe i realne sposoby użycia, coraz rzadziej używamy ich jako narzędzi krytycznego myślenia. Coraz rzadziej "nowe" media używane są inaczej niż media "stare" - scentralizowane, skomercjalizowane, służące raczej bezpiecznemu kanalizowaniu oddolnej energii niż jej konstruktywnemu wykorzystaniu. A przecież aktywni, twórczy użytkownicy mediów to ważny element wszystkich wizji "lepszego przyszłości" - nawet tych neoliberalnych, bo przecież bez kreatywnej tkanki społecznej nie można mówić o innowacyjnej produkcji na poziomie firm.

Co można zrobić ? Jedną z możliwości jest krytyka aktualnej sytuacji, choćby przez naukowe lub popularyzatorskie teksty - co część z nas robi. Uznaliśmy jednak, że aktywność krytyczna nie może być jedyną formą działań na rzecz wykorzystania aktywistycznego i emancypacyjnego potencjału mediów cyfrowych. Obserwując działania w innych krajach, widzimy, że coraz większe znaczenie mają kolektywne, oddolne działania, poświęcone zespołowej pracy z technologiami, wzajemnemu edukowaniu się i rozwiązywaniu problemów i - tylko, a może aż - dobrej zabawie. Działania, dla których brakuje miejsca w tradycyjnych instytucjach kultury a które wydają nam się dla rozmowy o przyszłości (i miejscu, jakie zajmie w niej przyszłość) kluczowe. Wspólna praca i tworzenie, przekształcanie mediów i zabawa nimi. Kooperacja badaczy społecznych - chcących wyjść poza same tylko dyskusje o mediach - i artystów - którzy widzą swoją rolę bardziej poza murami galerii niż w ich obrębie. Aktywistów, projektantów, pedagogów... Wspólne działania wszystkich zainteresowanych. A przede wszystkim - wykorzystanie nowych przepływów i połączeń, które powstają w takim interdyscyplinarnym gronie.

Te przepływy stymulują proces rozwijania kompetencji medialnych, znajdowania

nowych zastosowań dla często powszechnie dostępnych, chwilami wręcz banalnych narzędzi. Proces namysłu nad technologiami, które można wykorzystywać na nieoczywiste, twórcze sposoby. A wszystko to na zasadach partnerskich, bez hierarchicznych relacji pedagogicznych. Szukając idei, która pomieściłaby te wszystkie oczekiwania, sięgnęliśmy po medialab. Rozpiliśmy otwarty konkurs na uczestnictwo w Obozie Kultury 2.0 i już po kilku dniach wiedzieliśmy, że pomysł był trafiony - zainteresowanie przerosło nasze oczekiwania, otrzymaliśmy zgłoszenia od pięć razy większej liczby osób niż mogliśmy przyjąć na warsztaty. Wybierając ludzi braliśmy pod uwagę ich zaangażowanie w działalność społeczną, bo ważne dla nas było, aby wiedza jaką otrzymają podczas warsztatu była przekazywana dalej, a nie służyła jedynie własnemu rozwojowi.

MediaLab Chrzelice był "prototypem" medialabowych działań w Polsce, przymiarką, przetarciem szlaku. Uruchomieniem kontaktów, które z czasem zaowocują - mamy nadzieję - rozwojem środowiska obejmującego ludzi i instytucje, działających pod hasłami „wymiany” i „dzielenia się”. Wtedy poniższa publikacja będzie materiałem dla archeologicznych rekonstrukcji początku tego ruchu. Oddajemy w ręce czytelników (i widzów) poniższą publikację, będącą równocześnie relacją z eksperymentu, jakim był pierwszy polski medialab, jak i zasobem edukacyjnym, pomocnym w organizowaniu części medialabowych działań w innych, lokalnych kontekstach. Przeczytajcie też o idei medialabu i zobaczcie, na ile udało nam się ją zrealizować w praktyce. Nie traktujcie tej książeczki i dołączonej do niej płyty jako produktu, zamkniętego obiektu. To raczej zapis procesu, jego początek. Wykorzystujcie, modyfikujcie i przekazujcie dalej.

MEDIALAB CHRZELICE

MediaLab, zorganizowany w Chrzelicach w dniach 12-16 sierpnia 2010 roku, to kolejne przedsięwzięcie z cyklu Kultura 2.0, który od 2006 roku analizuje i opisuje przemiany kulturowe związane z technologiami i mediami cyfrowymi. Organizatorem MediaLabu była Fundacja Ortus, a sam obóz stanowił część działań Fundacji związanych z powstającym Centrum Dialogu Kultur – Zamek w Chrzelicach. Za stronę merytoryczną projektu odpowiadali Mirek Filiciak oraz Alek Tarkowski.

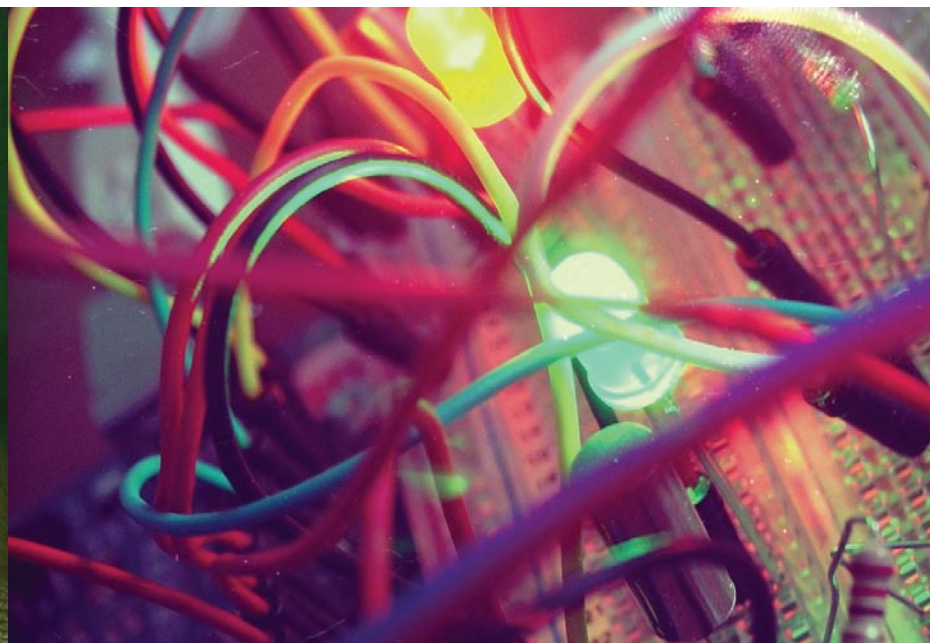
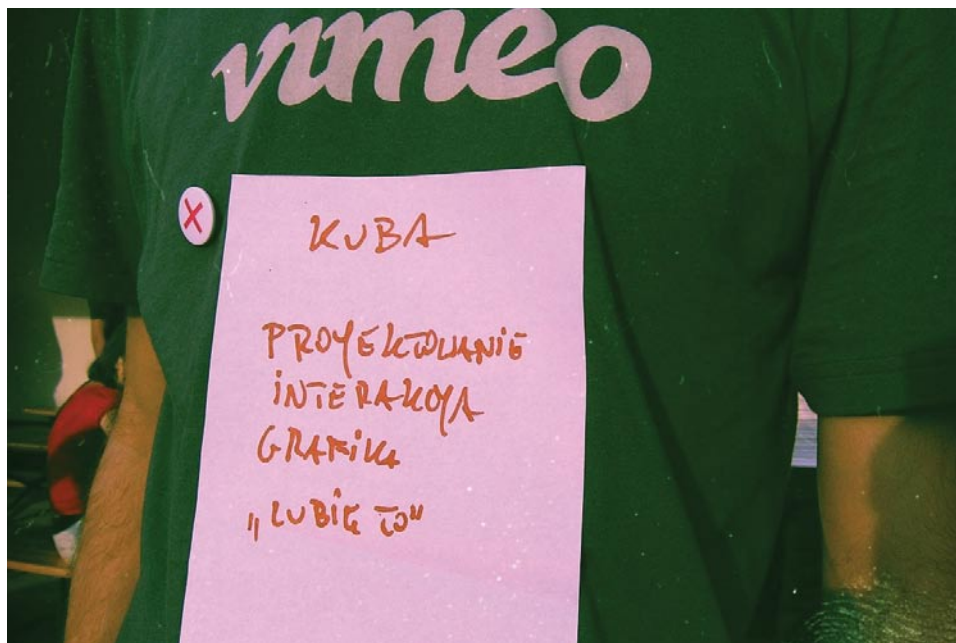


foto. Artur Filipczak

Partnerami projektu były Narodowy Instytut Audiowizualny oraz Creative Commons Polska.

MediaLab Chrzelice został sfinansowany z udziałem środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego oraz Unii Europejskiej ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Opolskiego na lata 2007-2013 "inwestujemy w Twoją przyszłość".

DLACZEGO MEDIALAB ?

Formuła obozu odwołuje się do idei medialabu - instytucji łączącej najnowsze trendy z obszaru kultury i technologii z tradycyjną ideą majsterkowania i warsztatów twórczych. To przestrzeń usytuowana na przecięciu różnych obszarów - edukacji, aktywizmu społecznego, sztuki i techniki. Chodzi o to, by wspólnie uczyć się, pracować, wymieniać doświadczeniami i pomysłami.

Trzon obozu stanowiła seria zajęć warsztatowych prezentujących możliwości kreatywnych działań z wykorzystaniem nowych technologii cyfrowych - od tworzenia muzycznych instalacji interaktywnych z użyciem programu PureData i wizualizacji w oparciu o program Fluxus, przez budowę urządzeń elektronicznych z wykorzystaniem otwartej platformy Arduino, po warsztaty poświęcone digitalizacji lokalnego dziedzictwa. Zajęcia warsztatowe uzupełniły dyskusje, prezentacje i wieczorne imprezy kulturalne.

Idea MediaLabu Chrzelice została oparta na paradygmacie edukacji medialnej, rozumianej nie tylko jako umiejętność krytycznego odbierania i korzystania z mediów, ale i samodzielnego tworzenia treści medialnych (a w pewnym sensie także samych mediów). Równoległym celem - który jak już dziś wiemy, został z powodzeniem zrealizowany - było zaprezentowanie idei medialabu i stworzenie platformy porozumienia dla osób zainteresowanych tworzeniem podobnych instytucji w Polsce. Choć spotkanie w Chrzelicach było pierwszym w Polsce przedsięwzięciem tego typu, to wierzymy, że nie ostatnim.

(więcej o idei medialabu także w tekstach Grzegorza D. Stunży oraz Andrzeja Klimczuka, w materiałach poświęconych digitalizacji)

DLACZEGO CHRZELICE ?

Podczas warsztatów uczestnicy mieli okazję wykorzystać "globalne" narzędzia - w postaci otwartych projektów programistycznych i programowych, tworzonych i rozwijanych z reguły w ramach współpracy międzynarodowej z użyciem koordynacji przez internet - w lokalnym kontekście. Miejsce organizacji obozu - wieś Chrzelice - tę lokalność podkreśla. Dlaczego to tak istotne?

Projekty wykorzystujące nowe idee i nowe technologie najczęściej kojarzone są z wielkimi metropoliami. Jednak dziś granice pomiędzy nimi a dawnymi "peryferiami" rozmywają się - świeże pomysły rodzą się bowiem nie tylko w wielkich miastach. Ponadto raczej wyrastają z tradycji niż z nią zrywają - dlatego nasze spotkanie odbywało się w czasie trwających równolegle Dni Chrzelic, imprezy plenerowej współorganizowanej przez wiejską społeczność. Zależało nam, żeby pokazać, że podobne eksperymenty nie wymagają ogromnych środków i zaawansowanych technologii - wykorzystując darmowe oprogramowanie i narzędzia, które już mamy, są dostępne dla wszystkich. Mogą być więc stosowane nawet w niewielkich miejscowościach. Zwłaszcza, że ograniczenia można traktować jako wyzwania - jak pokazało choćby doświadczenie warsztatu digitalizacyjnego (szczegół w dalszej części publikacji), gdzie urządzenia takie jak proste aparaty cyfrowe czy telefony komórkowe nabierały nowych funkcji - po prostych modyfikacjach z powodzeniem mogły być stosowane w zupełnie nowych, twórczych kontekstach. Czyż nie na tym polegają innowacyjność i kreatywność?

WYKŁADY

Oprócz wykładów stanowiących część warsztatów (o których poniżej), zorganizowaliśmy cztery prelekcje dla wszystkich uczestników obozu - uznając, że wprowadzenie szerszego kontekstu dla późniejszych, bezpośrednich działań warsztatowych jest niezbędne, aby myśleć o MediaLabie z jednej strony jako o czymś więcej niż tylko sumie konkretnych elementów, z drugiej - żeby pokazać obóz jako pewien proces uczenia się i wspólnego działania, który chcemy

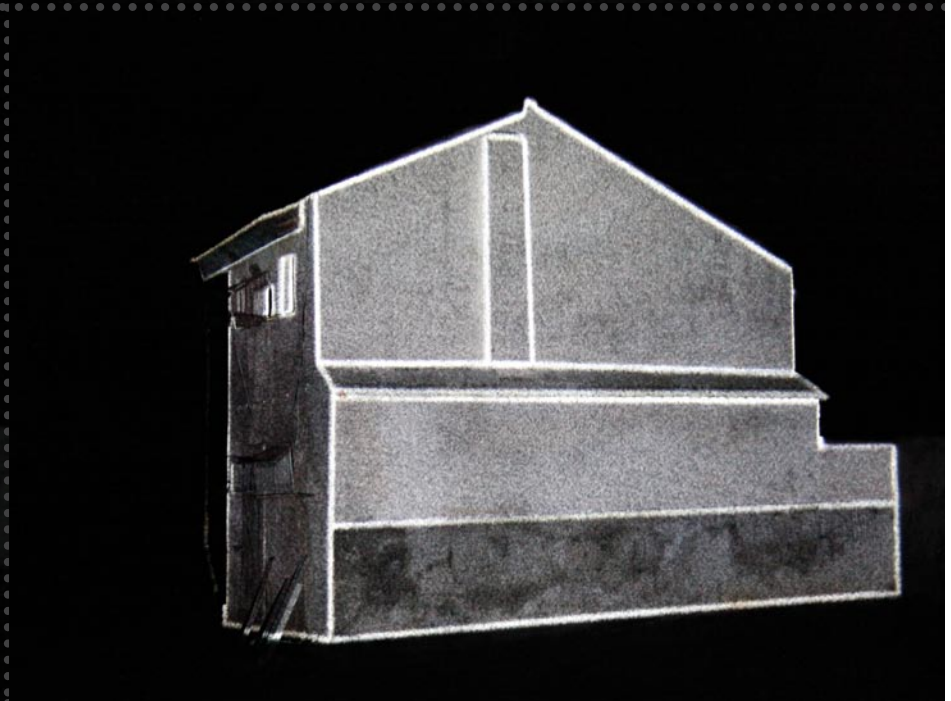
kontynuować także w przyszłości.

MediaLab zainaugurowało wprowadzenie Mirka Filiciaka i Alka Tarkowskiego na temat idei przepracowywania modeli funkcjonowania instytucji kultury. Te tradycyjne często nie spełniają wymogów współczesności, nowych wciąż brak. Rozmawialiśmy o nowych modelach instytucji twórczych, w tym przede wszystkim o medialabach - wskazując na różne warianty ich funkcjonowania na świecie i zastanawiając się, na ile możliwe jest przeszczepienie różnych modeli na grunt polski.

Później Daniel Soltis opowiadał o idei łączenia "świata z atomów" ze "światem z bitów" za pomocą platformy Arduino. O ile bowiem jeszcze niedawno wydawało się, że cyfryzacja "unieważnia" coraz więcej aspektów fizycznego świata, dziś jesteśmy świadkami swoistego renesansu fizyczności, ale też majsterkowania (ruch "makers"). Daniel przekonywał uczestników, że "dłubanie w kodzie" nie musi być antytezą "dłubania w drewnie i metalu" - na ile skutecznie, pokazały efekty warsztatu Arduino. Dzięki temu wystąpieniu uczestnicy MediaLabu mieli okazję poznać kolejny kontekst funkcjonowania tego typu instytucji, łączących - jak się okazało - różne światy, także w wymiarze informacyjnym i fizycznym.

Klamrą spajającą pierwszy wykład z podsumowaniem obozu był wykład Melindy Sipos z medialabu Kitchen Budapest, która opowiadała o pracach węgierskiego ośrodka i dzieliła się doświadczeniami z kontaktów z innymi światowymi medialabami. Jak wskazały późniejsze ankiety ewaluacyjne, wykład Melindy dla wielu uczestników obozu był ważnym impulsem do myślenia o formalizacji kolejnych działań medialabowych w Polsce.

Oprócz wymienionych wykładów uczestnicy MediaLabu wysłuchali też wystąpienia Eryka Murlowskiego na temat historii Chrzelic - było ono szczególnie przydatne dla uczestników warsztatu digitalizacyjnego, ale umożliwiło też pozostałym osobom lepsze poznanie lokalnego kontekstu funkcjonowania MediaLabu.



WARSZTATY

» DIGITALIZACJA

Celem warsztatu było przećwiczenie w praktyce koncepcji digitalizacji oddolnej – zakładającej, że działania digitalizacyjne mogą podejmować nie tylko eksperci, bibliotekarze czy archiwiści – ale także amatorzy. Uczestnicy warsztatu digitalizacyjnego zastanawiali się, jak można zdigitalizować lokalne dziedzictwo w sposób oddolny i partycypacyjny, oraz jak prezentować zebrane zbiory z wykorzystaniem mediów cyfrowych. Zwieńczeniem tych rozważań był "sprint digitalizacyjny" – w ramach którego przez dwa dni zbierano (posiłkując się adresowanym do mieszkańców Chrzelic konkursem) materiały dotyczące Chrzelic i okolic: skany zdjęć, dokumenty i pamiątki, nagrania historii mówionej, czy zdjęcia zabytków.

Podczas warsztatu powstała też - w oparciu o zapisy GPS zebrane przez uczestników jeżdżących po okolicy na rowerach oraz zdjęcia lotnicze, zrobione z udziałem "latawca digitalizacyjnego" - mapa okolic Chrzelic, która także posłużyła do prezentacji dziedzictwa wsi. Warsztat oparty został o koncepcję historii ratunkowej – zakładającej, że digitalizacja dziedzictwa ma służyć przede wszystkim lokalnej wspólnotie, dla której jest ono najważniejsze. Warsztat poprowadzili Maciej Rynarzewski, Alek Tarkowski oraz Marcin Wilkowski. Warsztat skanowania zasobów poprowadził Remigiusz Lis wraz ze współpracownikami ze Społecznej Pracowni Digitalizacji przy Bibliotece Śląskiej w Katowicach. Ćwiczenia z tworzenia map poprowadził Andrzej Zaborowski.

Więcej informacji w części publikacji poświęconej digitalizacji

» PURE DATA

Warsztaty wprowadziły uczestników w dwa nawzajem przenikające się światy.

Pierwszy z nich to PureData – środowisko umożliwiające kreowanie muzycznych i wizualnych struktur poprzez zestawianie ze sobą komponentów realizujących rozmaite zadania (np. odtwarzanie próbek audio, generowanie zdarzeń MIDI,

wyświetlanie i procesowanie obrazu, czy komunikacja sieciowa) i łączenie ich za pomocą wirtualnych "kabli". PureData (PD) bazuje na tzw. paradygmacie obiektowym. Rozwija on znaną w świecie elektronicznej muzyki ideę syntezatora modularnego, który nie posiada ściśle określonej ścieżki sygnałowej. Stanowi raczej zbiór modułów (takich jak filtry, generatory, wzmacniacze, itp.), które mogą być zestawiane i łączone w zależności od wymagań.

Druga część warsztatów poświęcona była zagadnieniom dotyczącym strategii interaktywnych na potrzeby performance'ów i sceny oraz strategii generatywnych, bazujących na ewoluujących i częściowo samodzielnych algorytmach zaprojektowanych przez twórcę. Zagadnienia te dotyczą w równej mierze twórców eksperymentujących w obszarze sztuk medialnych i muzyki współczesnej, artystów poruszających się na obrzeżach kultury popularnej. Korzystając z możliwości PD uczestnicy warsztatów zostali zaznajomieni zarówno z samą ideą wykorzystania tego rodzaju środowisk, jak i niektórymi podstawowymi technikami i metodami pracy. Po części teoretyczno-wprowadzającej, uczestnicy warsztatów pracowali nad indywidualnymi projektami.

» ARDUINO

W ramach warsztatu Arduino, który poprowadzili Daniel Soltis i Ezekiel Alexander ze studia Tinker London, miłośnicy "zaskakujących interfejsów", uczestnicy budowali interaktywne urządzenia według własnych projektów. Arduino realizuje bowiem ideę "zrób to sam" w wersji 2.0 - ta elastyczna, otwarta platforma do budowy tanich urządzeń elektronicznych pozwala łączyć świat atomów ze światem bitów, czyli to, co fizyczne, ze światem oprogramowania (związany z tym ideom Daniel Soltis poświęcił osobny wykład dla wszystkich uczestników MediaLabu). Było więc lutowanie, obróbka drewna, cięcie i klejenie, a równocześnie pisanie i edycja kodu.

Możliwości programowalnych mikrokontrolerów Arduino są potencjalnie nieograniczone - jedyną barierą jest dla nich wyobraźnia uczestników MediaLabu Chrzelice. W trakcie zajęć Arduino pod okiem Daniela i Ezekieła pracowały osoby o bardzo różnych doświadczeniach - programiści, elektronicy, ale też np. poszukujący narzędzi do realizacji swoich pomysłów muzycy.

» FLUXUS

Fluxus to otwarte środowisko tworzenia grafiki 3D, muzyki i gier, oparte na języku programowania Scheme. Ze względu na swoją filozofię - nastawienie na natychmiastowy rezultat wpisywanych poleceń: pod kodem pojawiają się od razu efekty, które generuje - jest szczególnie predestynowany do tworzenia wizualizacji na żywo. Wpisuje się więc w nurt sprowadzający pracę z kodem do tego samego poziomu, co sztuki performatywne, jak muzyka czy taniec. Podobnie jak w wypadku projektów, z którymi pracowali uczestnicy innych warsztatów MediaLabu Chrzelice, Fluxus zamazuje więc granice pomiędzy tym, co wirtualne i fizyczne.

Uczestnicy tego warsztatu nauczyli się tworzyć skrypty do kreowania animacji 3D i przyswoili podstawy kodowania na żywo - na tyle skutecznie, że jeden z uczestników warsztatu, Michał Szota, podczas imprezy kończącej MediaLab tworzył wizualizacje do muzyki na żywo z wykorzystaniem kodu przygotowanego podczas warsztatu.

Warsztaty poświęcone pracy z Fluxusem prowadził jego współtwórca - Gabor Papp - oraz Melinda Sipos z medialabu Kitchen Budapest.

EFEKTY

Efekty - fizyczne, jak działające urządzenia, ale i niefizyczne, jak działające programy - można zobaczyć w filmie wchodzącym w skład materiałów nagranych na dołączonej do tej publikacji płycie. Podczas MediaLabu Chrzelice powstało wiele linijek kodu, instalacji, urządzeń, zebrano wiele skanów i przygotowano kilka map. Miało miejsce kilka zaimprovizowanych koncertów z imponującą oprawą wizualną, powstał mural. Dokonało się też coś więcej: nastąpił przepływ wiedzy i doświadczeń, nawiązane zostały kontakty, ale przede wszystkim uwolniła się energia twórcza. Spotkanie w Chrzelicach pokazało, jaki potencjał drzemie w połączeniu ludzi i prostych wydawałoby się technologii, ale też jak inspirującym doświadczeniem może być napisanie pierwszego w życiu programu, zlutowanie urządzenia elektronicznego czy wykonanie amatorskich zdjęć lotniczych. Udowodniło też, że dużo zapału i odrobina wsparcia wystarczy, abyśmy z konsumentów stali się też twórcami i innowatorami. A to dopiero początek - już w kilka tygodni po zakończeniu obozu, zaczęły z niego "pączkować" kolejne inicjatywy. Choć więc pierwszy MediaLab jest za nami, rozwój medialabowych idei dopiero się zaczyna.



foto. Ula Tarasiewicz / Andrzej Klimczuk



„INWESTUJEMY W TWOJĄ PRZYSZŁOŚĆ”



Publikacja współfinansowana Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Opolskiego na lata 2007-2013 w ramach projektu „Zachowanie dziedzictwa historycznego oraz wzrost znaczenia kultury w regionie, dzięki budowie Centrum Dialogu Kultur – Zamek w Chrzelicach – Etap I”

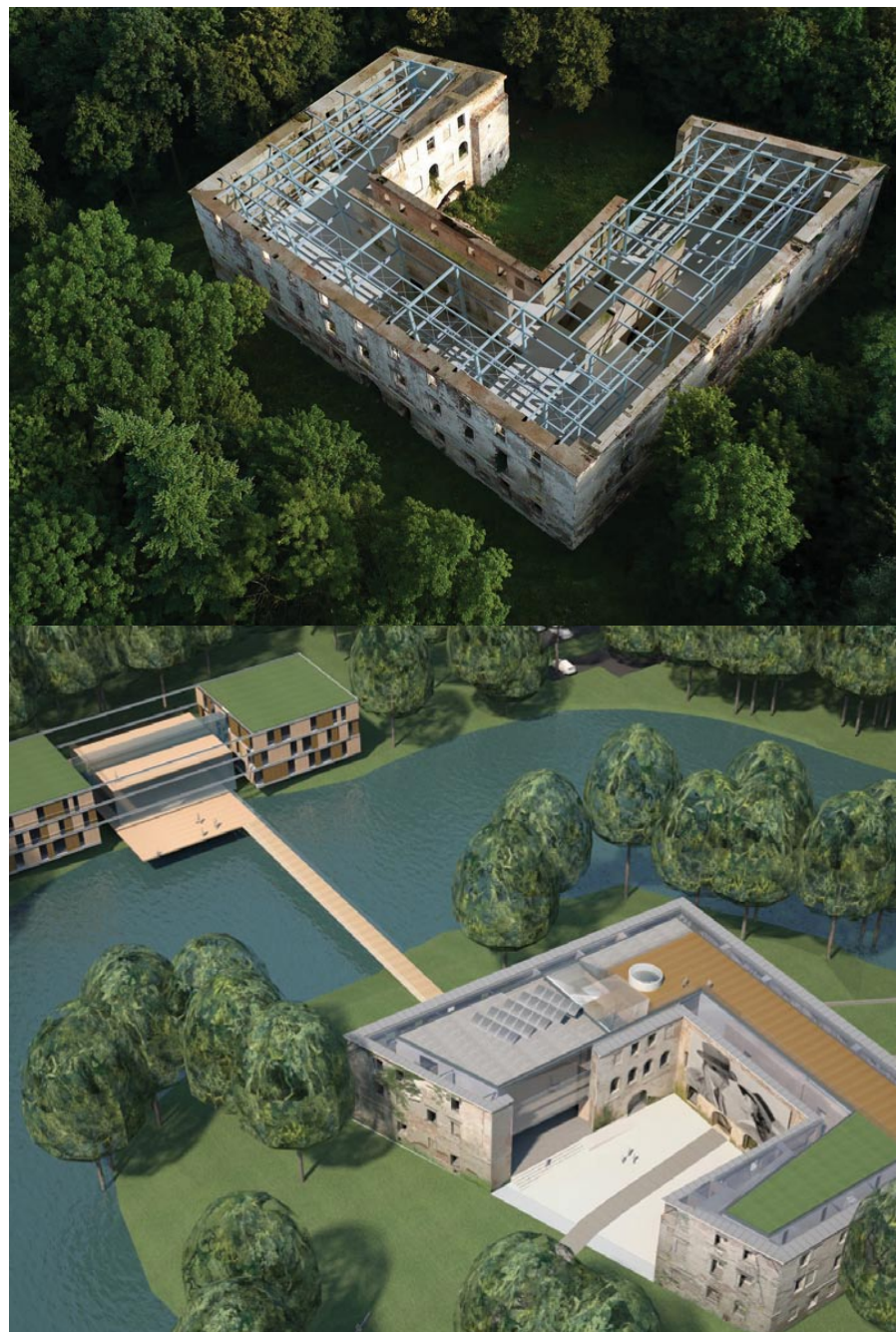
Koncepcja architektoniczna zamku OP ARCHITEKTEN

INFORMACJE O ORGANIZATORACH I PROWADZĄCYCH WARSZTATY

CENTRUM DIALOGU KULTUR FUNDACJI ORTUS

Centrum Dialogu Kultur - Zamek w Chrzelicach to inicjatywa Fundacji Ortus, której założyciele od 2007 roku pracują nad programem rewitalizacji zamku. Głównym założeniem projektu jest stworzenie infrastruktury i zaplecza merytorycznego pozwalającego na prowadzenie działań związanych ze współpracą twórców i ludzi kultury. Hasło dialogu towarzyszy jednak i innym aspektom prac rodzącego się Centrum – to także dialog uosabianej przez wzniesiony w XIV wieku zamek, historii ze współczesnością, a nawet przyszłością, czego doskonałym przykładem jest choćby MediaLab Chrzelice.

Centrum połączy działania MediaLabu Chrzelice z działaniami archiwum cyfrowego oraz rezydencji artystycznej. Cyfrowe Archiwum Opolszczyzny skupiać się będzie na dokumentacji historii ostatnich 100 lat Śląska Opolskiego, opartej na bezpośrednich przekazach i źródłach uzyskanych od mieszkańców. Stała prezentacja zasobów archiwów będzie prezentowana w zamku i łączona z działalnością edukacyjną w zakresie historii najnowszej i dialogu kultur. MediaLab prowadzi działania badawcze i edukacyjne. Poza warsztatami interdyscyplinarnymi i projektami w zakresie szeroko pojętej kultury cyfrowej, MediaLab zaoferuje możliwość pobytów rezydencyjnych. Goście będą mogli korzystać z szerokiego zaplecza technicznego i organizacyjnego dla działań badawczych i artystycznych. Centrum Dialogu Kultur - Zamek w Chrzelicach to nowe formalnie i merytorycznie działania. Twórcy zmierzają do powołania Centrum, jako pierwszej polskiej Instytucji Kultury o charakterze publiczno-społecznym. Bardzo „nowym”, unikatowym rozwiązaniem jest projekt architektoniczny adaptacji zamku i rozbudowy Centrum. Projekt zakłada synergii estetyczną, wynikającą z umiejętnej konserwacji zabytkowej masy zamku, wypuklającej historię i jej narastanie od średniowiecza poprzez renesans, barok, w lekkim kontraście do pełniącej nowe funkcje i wzmacniającej stare mury nowoczesnej bryły wewnątrz ruin.



Koncepcja architektoniczna zamku OP ARCHITEKTEN

Fundacja Ortus

Fundacja Ortus istnieje od 2008 roku. Działalność organizacji skupia się na zagadnieniach wykorzystania technologii informacyjno-komunikacyjnych w sektorze kultury, rozwoju sektora kreatywnego i przemysłach kultury. W Chrzelicach pod Opolem Fundacja tworzy Centrum Dialogu Kultur - Zamek w Chrzelicach. W 2010 roku uzyskała status Organizacji Pożytku Publicznego.

ORGANIZATORZY

Alek Tarkowski (1977) - socjolog mediów cyfrowych. Założyciel Centrum Cyfrowego, członek Zespołu Doradców Strategicznych Premiera, koordynator projektu Creative Commons Polska. Interesuje się stykiem kultury, technologii i systemu własności intelektualnej oraz otwartymi modelami produkcji i dystrybucji kultury i wiedzy.

Mirosław Filiciak (1976) jest kulturoznawcą, pracuje w SWPS, gdzie kieruje Katedrą Medioznawstwa oraz Centrum Badań nad Kulturą Popularną. Zajmuje się wpływem mediów cyfrowych na praktyki kulturowe.

Współautorzy projektu „Kultura 2.0” i bloga o tym samym tytule. Wspólnie publikują też w „Dwutygodniku”. <http://kultura20.blog.polityka.pl>

Agata Jałosińska (1986) jest studentką Instytutu Etnologii i Antropologii Kulturowej UW. Zawodowo dotychczas koordynatorka, przyszła trenerka. Przygotowuje projekt pracy magisterskiej, w której zajmie się funkcjonowaniem ruchu wolnego i otwartego oprogramowania w Polsce.

Bartosz Mioduszewski (1972) - menadżer kultury, prezes i jeden z założycieli Fundacji Ortus, autor koncepcji Centrum Dialogu Kultur - Zamek w Chrzelicach, od wielu lat związany z sektorem pozarządowym, autor i realizator wielu projektów wiążących kulturę lub aktywizację społeczną osób niepełnosprawnych z nowymi technologiami.

WARSZTATY I WYKŁADY

» PURE DATA

Paweł Janicki (1974) – niezależny twórca medialny i producent operujący w domenie muzyki generatywnej, estetyki microsound i kompozycji algorytmicznej. Tworzy audiowizualne systemy interaktywne, instalacje i performances. Pracuje z autorskimi, systematycznie rozwijanym narzędziami programowymi i interfejsami. Paweł jest związany z Centrum Sztuki WRO, gdzie kieruje Laboratorium WRO. Jego aktywności są skoncentrowane na aplikacjach sieciowych i dźwiękowych oraz systemach sensorycznych (m.in. Interaktywny Plac Zabaw). Współzałożyciel i długoletni członek eksplorującego estetykę lo-fi kolektywu Gameboyyz Orchestra Project.

» ARDUINO

Daniel Soltis pracuje na stanowisku senior interaction designer w londyńskim studio projektowym Tinker (www.tinkerlondon.com). Interesuje się fizycznymi interfejsami działającymi w skali ludzkiej, społecznymi aspektami zabawy i gier, oraz ostrymi krawędziami, na których styka się inżynieria, projektowanie i sztuka. Daniel studiował physical computing i projektowanie gier w Interactive Telecommunications Program na New York University (itp.nyu.edu). W poprzednim życiu odbył szereg przygód z matematyką, fizyką, nauczaniem, redakcją i tekstami medycznymi.

Daniel uczył Arduino, Processing i szybkiego prototypowania w takich instytucjach jak Thinking Digital, CIID, V&A, czy dConstruct; opowiadał również o grach i hardware w trakcie takich wydarzeń jak SXSW, SIGGRAPH Video Game Symposium, Playful, oraz Open Hardware Camp.

Asystentem Daniela podczas warsztatu był Ezekiel Alexander z Tinker London.

» DIGITALIZACJA

[Alek Tarkowski](#) (-> Organizatorzy)

[Marcin Wilkowski](#) (1981), autor projektu Historia i Media (historiamedia.org), absolwent Instytutu Historii na Uniwersytecie Gdańskim, koordynator projektów internetowych Ośrodka KARTA, uczestnik Interdyscyplinarnego Programu Doktorskiego Collegium Civitas.

[Maciej Rynarzewski](#) - absolwent Wydziału Humanistycznego Uniwersytetu Warmińskiego Mazurskiego w Olsztynie na kierunku Historia, po studiach rozpoczął pracę w Oddziale Zbiorów Specjalnych Biblioteki Uniwersyteckiej UWM, gdzie zajmuje się digitalizacją zbiorów. Obecnie kontynuuje naukę na studiach doktoranckich na UWM. Zainteresowania naukowe obejmują metodologię historii, perspektywę badań lokalnych (ze szczególnym uwzględnieniem dokonań anglosaskiej local history) oraz praktyczne zastosowania digital history w badaniach historycznych i edukacji.

» FLUXUS

[Gabor Papp](#) - jego głównym polem zainteresowań jest styk sztuki i technologii, gdzie bada kulturowe i estetyczne oddziaływanie oprogramowania. Wykorzystuje technologię – własne fragmenty kodu - w performansach na żywo. Gabor jest członkiem kilku projektów typu open source, takich jak środowisko do kodowania na żywo Fluxus, edytor animacji na żywo Animata oraz system wtyczek z efektami wideo w czasie rzeczywistym Freeframe.

Obecnie Gabor pracuje w Kitchen Budapest Media Lab, gdzie tworzy instalacje z wykorzystaniem nowych mediów. <http://mndl.hu/>

[Melinda Sipos](#) jest artystką i projektantką interakcji, mieszkającą w Budapeszcie. Obecnie pełni funkcję dyrektora programowego w Kitchen Budapest. Studiowała projektowanie szkła w Moholy-Nagy University of Art and Design, następnie ukończyła podyplomowy kurs New Media Design w École Nationale Supérieure de Création Industrielle (Paryż). Jako dyrektor programowy KIBU zajmuje się



foto. Ula Tarasiewicz/ Dawid Kozłowski

wspieraniem środowiska współpracy poprzez kierowanie procesem interdyscyplinarnych działań oraz budowanie inspirującej i twórczej atmosfery.

Kitchen Budapest to laboratorium nowych mediów działające od czerwca 2007 roku. Skupia młodych badaczy zainteresowanych konwergencją komunikacji mobilnej, społeczności online i przestrzeni miejskiej, chcących tworzyć eksperymentalne projekty w interdyscyplinarnych zespołach.

» HISTORIA CHRZELIC

[Eryk Murlowski](#) - Historyk - amator oraz społeczny opiekun zabytków (od 2005 roku), odznaczony przez Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego Złotą Odznaką „Za opiekę nad zabytkami”. Autor stu kilkudziesięciu artykułów z zakresu historii regionalnej (ziemia prudnicka), genealogii, historii sztuk walki (Bujutsu) w Japonii i monocyklingu. Autor monografii „Chrzelice 1306-2006”. Pomysłodawca i współorganizator obchodów 700-lecia Chrzelic oraz Dni Chrzelic. Laureat Wojewódzkiego Plebiscytu Trenera i Wychowawcy Młodzieży. Pionier monocyklingu w Polsce (1970) prowadzący od 1978 r. pierwszą i najstarszą sekcję monocyklistów w Polsce (powstała w 1973 roku). Organizator siedmiu Ogólnopolskich Złotów Monocyklistów oraz współorganizator Międzynarodowego Festiwalu JEDNO KOŁO Chrzelice 2010. Jego hobby to historia, sztuki walki, poszukiwania genealogiczne oraz dobra książka.

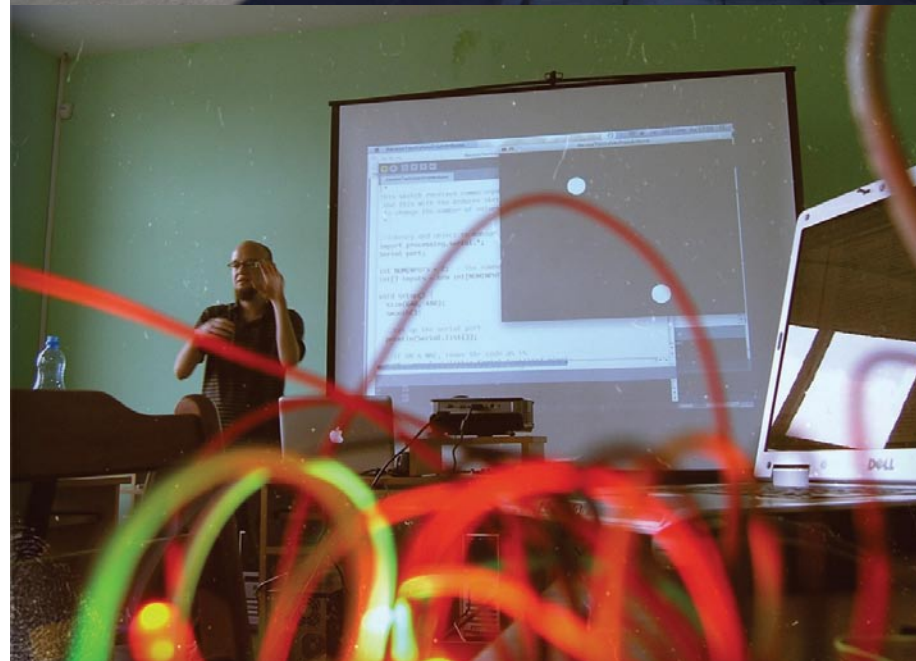


foto. Artur Filipczak / Antirzei Kozłowski