

ПРО

ГРА

МА

**DIGITAL
CULTURES**

Lviv

15–19 жовтня
2019 року



17 ЖОВТНЯ

DIGITAL
CULTURES

Конференція

9:00–10:00

Реєстрація, вітальна кава

10:00–11:00

Офіційне відкриття та вітальне слово: Архівуючи оцифроване мистецтво. Виклики й перспективи //
Яніна Пруденко

На прикладі власного досвіду лекторка окреслить і систематизує основні виклики, що стоять сьогодні перед архіваторами й дослідниками як цифрового, так і оцифрованого мистецтва, а також запропонує доцільні стратегічні вектори розвитку галузі, яка починає розвиватися в Україні.

Яніна Пруденко – кандидатка філософських наук, доцентка кафедри історії мистецтв КНУ ім. Тараса Шевченка, кураторка Відкритого архіву українського медіа арту <http://mediaartarchive.org.ua>, авторка книги «Кібернетика в гуманітарних науках і мистецтві в СРСР».

11:00–11:15

Перерва

Блок I: Наші архіви

11:15–11:35

Національна бібліотека Польщі: презентація книгозбірні та її проєктів // Соня Вронковська

«Polona» – це багаторічний проєкт Національної бібліотеки Польщі. Це найбільша і найбільш інноваційна цифрова бібліотека у Польщі, яку різноманітні польські установи сьогодні використовують як платформу для надання доступу до цифрових ресурсів. Загальна кількість цифрових об'єктів становить майже 3 мільйони і щодня збільшується в середньому

на 200 об'єктів. Перша версія платформи була втілена 2006 року і відтоді двічі пройшла значну модернізацію – у 2013 та 2017 роках.

Національна бібліотека забезпечує високоякісні цифрові версії своїх ресурсів, завдяки чому робота з цифровим об'єктом у базі «Polona» часто є більш ефективною, ніж робота з фізичним об'єктом. «Polona» використовує технології IIIF та Deep Zoom і компативільну програму переглядів – кастомізовану версію Open Seadragon. Політика порталу «Polona» винятково відкрита – усі документи, що становлять суспільне надбання, можна безкоштовно завантажити у найвищій якості і не існує обмежень щодо їхнього повторного використання. Утримуються високі стандарти оцифровування, а інтерфейс цифрової бібліотеки постійно вдосконалюється відповідно до потреб користувачів і в ногу з технологічним прогресом. Фінансований Європейським Союзом проєкт «Patrimonium», який нині реалізує Національна бібліотека, має на меті надання доступу до 1 мільйона об'єктів із найбільших бібліотек у Польщі: Національної бібліотеки та бібліотеки Ягеллонського університету. Проєкт передбачає, зокрема, розвиток порталу «Polona», зміни у сфері UI та UX, передовсім покращення доступності та інтероперабельності платформи. Наступний пілотний проєкт Національної бібліотеки досліджує можливості застосування штучного інтелекту для розпізнавання образів і екстракції даних із цифрових бібліотечних фондів.

Соня Вронковська – керівник Майстерні розвитку порталу «Polona» у відділі цифрових фондів Національної бібліотеки, координатор Польського центру Міжнародного каталогу музичних джерел (RISM) у Національній бібліотеці та член міжнародного координаційного комітету RISM. За освітою музикознавиця, нині вивчає інформатику в Польсько-японській академії комп'ютерних технік у Варшаві та бере участь у дослідницьких проєктах у галузі цифрової гуманістики.

11:35–11:55

Полтавське мистецтво 90х та архівування //
Антон Усанов

У дослідженні полтавського неформального мистецтва ми починали із пошуку звичних матеріальних робіт, які б могли засвідчити «справжність» явища, та дати переконливі докази реальності події. Ми віднайшли чимало артефактів, але зрозуміли, що матеріальний об'єкт не є головною ціллю цих художників, які весь час створювали міфи, історії, переховувалися за вигаданими масками неіснуючих персонажів тощо. Їхня ціль лежала далеко за межами звичайного виготовлення об'єктів.

Спершу їхні інтенції реалізовувались в полі фольклору через розповсюдження слухів та міфів, та з появою цифрових технологій їхні пошуки нарешті знайшли релевантний медіум. Тут почалась робота з медіа-артом та втіленням ідей щодо ілюзорності світу. Вони створювали віртуальних персонажів, прописували їм історії. В результаті ми віднайшли багато відео із розгалуженою сіткою персонажів та сюжетних ліній.

Для дослідника постає проблема, що робити з віднайденим архівом, який художник створив в інтернеті, але який зараз маргіналізований та ніким не доглядається. З одного боку, його треба систематизувати, перенести на інші носії для збереження. Але з іншого боку, для художників, що відстоювали ідеї плінності, короткочасності, примарності існування і себе, і свого твору, смерть і своя, і свого твору мала б бути логічним завершенням всього «проєкту». Тому вступаючи в цей діалог з позиції «пам'яті» дослідник неминуче завдає поразки художнику та його ідеології.

Антон Усанов – куратор, дослідник полтавського медіаарту. У 2014 році отримав ступінь магістра на філософському факультеті ХНУ ім. В.Н. Каразіна. Із 2017 року є куратором арт-центру Jump (Полтава).

11:55–12:15

“Дослідницька платформа” (Pinchuk Art Center) //
Катерина Яковленко і Катерина Лазаревич

“Дослідницька платформа” – відкритий майданчик для мислення, досліджень і діалогу, заснований PinchukArtCentre у лютому 2016 року, покликаний створити живий архів сучасного українського

мистецтва від 1980-х років і до наших днів. Завдання „Дослідницької платформи” – зберігати, каталогізувати й переосмислювати зібрану інформацію. Завдяки інституційній співпраці і підтримці приватних осіб, які надають особисті архіви та діляться маловідомою інформацією, тут накопичується великий масив матеріалів. Через дослідження, виставки й освітні програми Дослідницька платформа закладає підвалини для дальшого аналізу і вивчення мистецьких практик, заохочує до нових інтерпретацій і перепрочитання новітньої історії українського мистецтва. На базі досліджень та архіву проводяться виставки (наразі їх було 6), публікуються на онлайн ресурсах статті та інтерв'ю з учасниками важливих в контексті українського сучасного мистецтва подій, видаються книги (наразі їх 3 – українська та англійська версія «Паркомуна. Місце. Спільнота. Явище» та «Чому в українському мистецтві є великі художниці»).

Катерина Яковленко – співробітниця Дослідницької платформи PinchukArtCentre, культурна журналістка, авторка видань SupportYourArt, Bird in Flight і LB.UA, авторка-упорядниця книжки «Чому в українському мистецтві є великі художниці» (2019). Досвід роботи пов'язаний з сучасним мистецтвом, критикою візуальної культури, освітою та журналістикою. Переважаючими темами досліджень є гендерний аспект в візуальному мистецтві, «жіночий погляд» на війну, зображення насильства в мистецтві, пам'ять і культурні ландшафти. Працює над дисертацією на тему «Роль нових медіа та нових нових медіа в створенні і трансформації образу Донбасу». Раніше працювала в проєкті «Донбаські студії» Фонду Ізоляція, де розвивала теми пов'язані з культурною спадщиною індустріальних міст.

Катерина Лазаревич – архівістка Дослідницької платформи PinchukArtCentre, культурологиня, випускниця філософського факультету КНУ Шевченка. Колишня медіаторка та інтернка дослідницької платформи PinchukArtCentre.

12:15–13:00

Дискусія за участі панелістів Блоку I //
Модератор – Пйотр Ридзек

Пйотр Ридзек – спеціаліст у галузі оцифрування культурної спадщини. Професійно пов'язаний із фірмою «Microbox GmbH». Брав участь у кількох десятках проєктів із оцифрування в усьому світі, зокрема в Канаді, Китаї та Індії. Цього року координував доставлення 19 спеціалізованих книжкових сканерів book2net для Національної бібліотеки у Варшаві в рамках проєкту «Patrimonium», однією з цілей якого є розширення колекції цифрової бібліотеки «Polona». Займається маркетингом, організовує навчальні курси, здійснює консалтинг у галузі вибору обладнання для сканування (2D, 2.5D, 3D) та мультиспектральної фотографії.

13:00–14:30

Обідня перерва

Блок II: Наші підходи

14:30–14:50

Карта польських композиторів
(<http://mapofcomposers.pl/>) // Пйотр Врона
(Інститут Адама Міцкевича)

Карта польських композиторів – це одне з найбільш комплексних джерел, присвячених польській музиці, які будь-коли існували. Вона надає користувачам миттєвий доступ до біографій композиторів, збагачених цікавими фактами, репрезентативними музичними прикладами, та старанно розробленої мережі зв'язків, що показує багатий глобальний культурний контекст кожного конкретного митця, підкреслюючи як джерела його натхнення, так і здійснений ним вплив.

Пйотр Врона – економіст, маркетолог, PR-спеціаліст, який більше 10 років працює над реалізацією проєктів на міжнародній арені для корпоративних клієнтів. Від 2013 року постійно пов'язаний із польською урядовою культурною установою – Інститутом Адама Міцкевича, де співпрацює, зокрема, при цифровому проєкті «Карта польських композиторів» (mapofcomposers.pl).

14:50–15:10

Повторне використання цифрових матеріалів у культурних інституціях // Ева Коженювська
(Національна фільмотека – Аудіовізуальний інститут)

На прикладі діяльності відділу досліджень і розвитку Національної фільмотеки дізнаємося, як у цікавий, безпечний і доступний для користувачів спосіб використовувати наявні в установі фонди, як ми можемо використовувати наші ресурси в освітній та промоційній діяльності та що позитивного нам і нашим користувачам приносить така активність. Під час дискусії будуть представлені найважливіші проекти НФАІ у супроводі практичних порад, в тому числі юридичних, як започаткувати схожу діяльність організації. Крім того, будуть розглянуті виклики, з якими НФАІ зіткнулася, використовуючи культурні фонди у навчальних проектах.

Ева Коженювська – старша спеціалістка з питань досліджень і розвитку в Національній фільмотеці – Аудіовізуальному інституті. Філософиня й культурознавиця, випускниця післядипломного курсу з управління проектами. Реалізовує освітні проекти у сфері медійної освіти й надання доступу до ресурсів культурних установ. Авторка концепцій чотирьох публікацій НФАІ, присвячених явищу повторного використання в освіті та культурних установах. Координаторка численних конференцій, майстерень, семінарів. Співавторка публікації «Модель медіальної, інформаційної та цифрової освіти».

15:10–15:30

Мистецькі медіа як неконвенційна форма архіву // Олександр Телюк (Національний центр Олександра Довженка)

«Історичний поворот» в сучасному мистецтві та кіно направив художниць(–ків) та режисерок(–ів) до роботи з фондами архівів та музеїв. Мистецькі проекти все частіше почали звертатися до тем колективної пам'яті та переосмислення історичних наративів. Художні виставки та веб-проекти

захопилися формуванням власних архівних колекцій за межами офіційної номенклатури. А візуальні архівні документи активізували кінематографічний жанр found footage. У цій новій реальності архіви, бібліотеки й музеї отримали шанс на відповідь у вигляді гіпотетичного «повороту до сучасності», однак, чи вдасться їм його реалізувати?

*Олександр Телюк – провідний кінознавець
Національного центру Олександра Довженка, редактор,
художник.*

15:30–15:50

Іммерсивні музеї: Як створювати захопливі оповіді й розповідати історії з використанням технології та мультимедіа? // Кшиштоф Жондло (New Amsterdam)

Технологія створює нам майже необмежені можливості і робить можливим поєднання фізичної та віртуальної реальності, але це лише інструмент, який допомагає видобути емоції й підкреслити повідомлення – тобто те, що є суттю кожної експозиції. Під час виступу ми розповімо про розв'язання, що стосуються оцифрування об'єктів культурного надбання, а також про те, як ми створювали мультимедійні наративні експозиції, здатні залучати глядачів, і вибудовували досвід відвідувачів, створюючи інтерактивні проєкти для музеїв та центрів науки.

«New Amsterdam» уже близько 10 років працює в галузі розробки й втілення наративних експозиційних концепцій та інтерактивного розповідання історій. Фірма створює сценарії експозицій та екскурсійних маршрутів, проєктує оформлення виставок та здійснює монтаж аудіо/відеообладнання. Роботи команди «New Amsterdam» можна побачити у численних музеях і центрах науки, зокрема у Підземеллях Ринку в Кракові, Пізнавальному центрі при Павільйоні століття у Вроцлаві, Центрі модерності «Млин знань» у Торуні, Музеї польської авіації у Кракові, Музеї еміграції у Гдині, Музеї Другої світової війни, Музеї броварні в Живці чи вроцлавському центрі екологічної освіти «Гідрополіс».

*Кшиштоф Жондло – керівник міжнародних відносин
фірми «New Amsterdam».*

17 ЖОВТНЯ

15:50 – 16:30

Дискусія за участі панелістів Блоку II //
Модератор – Ольга Балашова

Ольга Балашова – кандидат філософських наук, заступниця генерального директора з питань розвитку Національного художнього музею України, кураторка, публічний лектор. Учасниця Робочої дослідницької групи, що працює над створенням державного музею сучасного мистецтва. Наукові зацікавлення: сучасне мистецтво, українське мистецтво радянського періоду, стик мистецтва і нейронаук.

16:30–16:45

Перерва

Блок III: Наші історії

16:45–17:00

Пам'ять у імерсивних проєктах. Виклики і тенденції у мистецькій практиці контра віртуальна реальність // Якуб Врублевський

Найсуттєвіші імерсивні дії виникають на стику дисциплін. Вони не вписуються в класифікації й систематизації, а їхній характер виникає з досліджень над сприйняттям реципієнта та таких складових досвіду, як різновид ілюзії, втілення, почуття авторства дії, а також афорданс. Ключовим є дослідження проблеми імерсії (занурення) і її рівня. Роботи, які використовують архіви, можуть мати різну форму: фільми 360°, симулятори 3D (з використанням ігрових двигунів, тривимірного моделювання, фотограмметрії, тривимірного сканування, симуляції, віртуальної і доповненої реальності, проєктів «сайт-специфік», інсталяцій та аудіальних практик. У виступі будуть обговорені окремі реалізації, концепції та проблеми окреслення авторської пропозиції естетики – як візуальної, так і аудіальної. Крім того, буде заторкнута тема нових моделей взаємодії у контексті архівів та роботи з перехопленими і здобутими матеріалами.

Якуб Врублевський – інтердисциплінарний митець, режисер, оператор. Габілітований доктор і доцент на факультеті медіамистецтва Академії мистецтв у Варшаві. Займається імерсивним оповіданням історій, інтерактивним кіно, аудіовізуальними розповідями, теорією кіно, графічними наративними структурами та проєктами на стику мистецтва й науки. Керівник дипломної майстерні 3D і віртуальних подій на факультеті медіамистецтва Академії мистецтв у Варшаві, співзасновник Відкритої лабораторії «Наративні системи» і творець інтерактивної адаптації останнього роману Джеймса Джойса «Поминки за Фіннеганом» під назвою «First We Feel Then We Fall» (у співпраці з габ. д-р Катажиною Базарнік), творець візуальної граматики у найновішому фільмі Ясьміни Вуйцік «Симфонія фабрики “Урсус”».

17:00–17:15

“Wanderlust Travel Stories” // Марта Маліновська (Different Tales)

“Wanderlust Travel Stories” (“Тяга до мандрів: Подорожні історії”) – це відеогра про подорожі, базована на різноманітних архівах – особистих спогадах її творців, фотографіях далеких місць, якісній журналістиці та подорожній літературі. Усе це поєднано в серію інтерактивних мандрівок, у яких вигадані персонажі зіштовхуються з більш ніж реальними проблемами нашого світу й дають йому себе змінити. Гра показує, як індустрія відеоігор може перетворити документальний матеріал на захопливі історії, що змінюються з кожним проходженням гри.

Марта Маліновська – письменниця, перформерка, дизайнерка й антропологиня. Найбільше цікавиться різноманітними способами, в які люди розповідають історії і реагують на них. Її дотеперішній досвід включає режисерування мюзиклу, подорож автостопом по Європі, танцювальні виступи з вогнем і публікацію роману в жанрі фентезі. Вона є співавторкою сценарію “Wanderlust Travel Stories” – дебютної гри компанії “Different Tales”.

17:15–17:30

Проект “Упир” // Лукаш Козак

У 2018 році Інститут Адама Міцкевича започаткував «Проект: Упир», який має за мету популяризацію польської народної міфології. До цього часу маловідома тема поширених на теренах давньої Польщі міфічних вірувань, які колись організовували щоденне життя простих людей, виявляється неоціненним джерелом натхнення для сучасних митців. Багатий уявний світ фантастичних істот, таких як Стригонь, Вампір, Упир, Мара чи Перевертень, а також екзотичних із сьогодношньої перспективи ритуалів і обрядів – це майже готовий матеріал для нової оповіді, ще цікавішої через те, що ведеться вона з використанням сучасної нам мови нових медій.

Лукаш Козак – медієвіст, редактор цифрової бібліотеки «Polona», творець найпопулярніших у мережі оглядів оцифрованих колекцій, зокрема, «Discarding Images» і «Stare obrazki ze zwierzętami» («Старі картинки з тваринами»). Творець промоційного успіху порталу «Polona» (номінація на премію «Гарантії культури 2015»), доповідач на конференції «TEDxWarsaw 2014». Співпрацював із численними культурними й науковими установами у галузі медій, технологій та використання цифрових ресурсів. Від 2017 року – куратор музичної програми Фестивалю «Нові епіфанії». Ведучий першої польської медієвістичної радіопередачі «Криза середнього віку» на 2 каналі Польського радіо. Автор численних наукових і популяризаторських праць, рецензент виконань і записів старовинної музики, викладач. Пов'язаний із Національною бібліотекою, тісно співпрацює з відділом цифрових фондів.

17:30–17:45

Aftermath VR // Олексій Фурман

«Aftermath VR: Євромайдан» – це документальний імерсивний досвід, що розповідає про трагічні події 20 лютого 2014 р. Його творцям важливо було, щоб до рук глядача потрапила повна, згідна з фактами історія, що мінімальним чином використовує спекуляції на тему реальних подій. З цією метою вони виконали фотограмметричний скан центру Києва і детально відтворили архівні візуальні матеріали, надані медіями та окремими людьми, а також провели інтерв'ю зі



17 ЖОВТНЯ

DIGITAL CULTURES

свідками подій. Завдяки цьому глядачі мають можливість пройти точно тим же маршрутом, що й українці, які протестували того дня на Майдані.

Олексій Фурман – оповідач візуальних історій, випускник Школи журналістики Університету Міссурі, співзасновник імерсивної сторітелінгової студії «New Cave Media» з Києва. Висвітлював події Євромайдану 2013/2014 років, анексію Криму й війну на сході України. Роботи Олексія, присвячені військовому конфлікту, здобули нагороди в конкурсах «Pictures of the Year International», Національної асоціації прес-фотографів (США), «PDN Photo Annual», а також премію Байо-Кальвадос для воєнних кореспондентів. Його роботи публікувалися в «Time», «The New York Times», «The Washington Post», «Al Jazeera America», «6MOIS», «Der Spiegel», «The Guardian», «De Standaard» та «Financial Times».

Документальний VR-проект «Наслідки VR: Євромайдан» здобув грант «Journalism 360 Challenge» від Лабораторії новин «Google», Фонду Джона С. і Джеймса Л. Найтів та Асоціації інтернет-новин (ONA). Прем'єра проекту відбулася у березні 2019 р. на Міжнародному фестивалі документального кіно про права людини Docudays UA в Києві. Проект здобув премію «Відкритий кадр» на кінофестивалі «goEast» у Вісбадені й був номінований на премію «Найкращий цифровий досвід» на міжнародному фестивалі документальних фільмів «Doc/Fest» у Шеффілді.

17:30–18:30

Дискусія за участі усіх панелістів. Прикінцеве слово // Модератор – Анна Деспондс

Анна Деспондс – кураторка, на конференції «Digital Cultures» відповідає за програму, пов'язану з цифровими оповідями та імерсивними медіями. У інтернетжурналі dwutygodnik.com веде подкаст «Приймач», присвячений мистецтву, технології та мистецтву життя з технологією. Більше десяти років проектує й організовує міжнародні події, які збирають творців та ентузіастів аудіовізуальних і цифрових медій. Консультує і творить стратегії польських та закордонних установ, пов'язані з інтерактивними проектами.

* Програма може бути змінена чи доповнена

17 ЖОВТНЯ

Є однією із засновниць Фонду «Повне занурення» й організаторок мережі «StoryCode Warsaw» – польського відділення міжнародної спільноти, яка зосереджує творців нових наративів у понад 20 містах світу. В дитинстві хотіла стати антропологом і це їй вдалося. Працює у Варшаві й Берліні.

18 ЖОВТНЯ

Міжнародний день домашнього кіно

у Центрі міської історії Центрально-Східної Європи

Міський медіаархів Центру міської історії вже вчетверте проводить День домашнього кіно і організовує дні відкритих дверей для пошуку та безкоштовного оцифрування кінозаписів, які зберігаються у приватних збірках. Цьогорічна подія відбуватиметься в рамках міжнародної конференції Digital Cultures Lviv, яка зосереджена навколо теми живих архівів. Окрім традиційних показів домашніх записів, програма супроводжуватиметься лекціями про особливості жанрів, практик і форматів вернакулярних фільмів та відео.

17:00

Юлія Коваленко, Українське домашнє кіно радянських часів: Місто належить нам

Юлія Коваленко – кандидат культурології, викладачка кафедри образотворчого мистецтва ОДАБА (Одеса). До 2017 року – постійна авторка, випускова редакторка журналу про авторське кіно *Cineticle.com*. Як кінокритикиня має також публікації у виданнях *La Furia Umana*, *LB.ua*. Працювала редакторкою і



18 ЖОВТНЯ

DIGITAL CULTURES

авторкою веб-енциклопедії про кіно filmar.online.
З 2019 року – програмна координаторка Міжнародного
фестивалю документального кіно про права людини
Docudays UA.

18:00

**Кшиштоф Сьвірек, VHS – археологія медіа та практи-
ки повсякденного життя**

Кшиштоф Сьвірек – соціолог, доцент Інституту соціології Варшавського університету. Викладає класичну соціологічну думку, веде спецкурси, присвячені психоаналізу й критичним концепціям модерності. Автор книжки «Теорії ідеології на перетині марксизму та психоаналізу» (Варшава, 2018). Наукові статті публікував, зокрема, у часописах «*Studia Socjologiczne*», «*Przegląd Humanistyczny*» та «*Widok*». Як кінокритик і публіцист співпрацював із часописами «*Kino*» та «*Dwutygodnik.com*».

19:00

**Показ та презентації домашніх фільмів, які були
зібрані Міським медіаархівом у 2019 році.**

* Програма може бути змінена чи доповнена

МАЙСТЕРНІ (15–19 ЖОВТНЯ)

DIGITAL CULTURES

15–16 жовтня

«Як врятувати всесвіт? Science or Fiction?»

Інтерактивні наративи в Instagram // Давід Марцінковські, Катажина Кіферт (The Kissinger Twins)

Чи оповідання Станіслава Лема «Як уцілів всесвіт» є песимістичною чи, однак, оптимістичною візією майбутнього? Чи в час кліматичної кризи, Extinction Rebellion, дедалі більшої ролі технологій, у тому числі штучного інтелекту, залишається місце для надії? Під час майстерні під керівництвом увінчаних нагородами інтерактивних митців – Давіда Марцінковського й Катажини Кіферт, тобто дуету The Kissinger Twins – учасники створять власну історію в Інстаграмі.

Кожен новий засіб візуальної комунікації з часом витворює власну мову. Інстаграм несподівано став наративним інструментом для нової хвилі кінематографістів і оповідачів історій, ідеальною платформою для розповідання оригінальних історій. Як найкраще використовувати інструмент, який не лише служить створенню й поширенню інформації, але й є найбільшою візуальною соціальною мережею? Як створювати в Інстаграмі унікальні історії, які використовують як можливості, так і обмеження застосунку?

Під час 2-денної майстерні Kissinger Twins представлять інстаграмні методи й наративні стратегії, що значно виходять за рамки інстасторіз. Вони розкажуть про свої експерименти, в тому числі про @Sufferosa – першу серію інтерактивних фільмів у Інстаграмі. Митці покажуть інноваційні, часто незвичайні приклади розповідання історій в інстаграмі – фікційні, документальні, поетичні, сюрреалістичні...

Вашим завданням як учасників буде створити просту інтерактивну історію в Інстаграмі, в якій ви рятуєте всесвіт. Можете розраховувати на допомогу Kissinger Twins!

МАЙСТЕРНІ (15–19 ЖОВТНЯ)

DIGITAL CULTURES

Запрошуємо:

- творців із галузі цифрового мистецтва, кіно;
- письменників, журналістів;
- програмістів і технологів;
- ентузіастів соцмереж і активного оповідання історій

The Kissinger Twins. Давід Марцінковський & Катажина Кіферт – режисери й митці, що діють на стику розповіді й технології. Автори першого польського інтерактивного відеокліпу «Smolik Attitude» (2002) та інтерактивного фільму «Sufferosa» (2010) за участю, зокрема, Беати Тишкевич, Еви Шиккульської та Ришарда Рончевського. Фіналісти фестивалю SXSW й лауреати премії Веббі за інтерактивний проєкт «The Trip». У своїх роботах Давід і Кася заторкують тематику розмивання меж між дійсністю та фікцією, медійних маніпуляцій, а також культу молодості й краси в сучасному світі. Їхні інтерактивні проєкти були представлені на понад 50 фестивалях у всьому світі (зокрема на Міжнародному кінофестивалі у Рейк'явіку, Міжнародному кінофестивалі у Ванкувері, onedotzero, бієнале цифрового мистецтва WRO, YouTube Day Singapore), а ретроспективний показ «Cinematic Labyrinths» пройшов у Інституті сучасного мистецтва у Лондоні та Школі мистецтв Тіша Нью-Йоркського університету. Мистецьку й освітню діяльність поєднують із комерційною, реалізуючи імерсивні й кінематографічні проєкти. Серед їхніх клієнтів – «Самсунг», «Хонда», «Експеди́я» та британський телеканал «Channel 4». Нині дует працює над дебютною наративною відеоігрою.

Місце: конференц-зал Центру міської історії
Центрально-Східної Європи

Час: 10:30 – 17:30

Мова майстерні: англійська

Кількість учасників: 15–20 осіб

Обладнання: ноутбуки, телефони та інші знаряддя, які можуть стати в пригоді під час розробки інформаційного наповнення інтернету.

Прохання до учасників – заздалегідь прочитати оповідання «Як уцілів всесвіт».

МАЙСТЕРНІ (15–19 ЖОВТНЯ)

DIGITAL CULTURES

Англійська версія доступна тут:
<https://english.lem.pl/works/novels/the-cyberiad/146-how-the-world-was-saved>

Перед майстернею учасники отримають додаткові детальні інструкції щодо матеріалів, які слід підготувати. Також напередодні майстерні відбудеться знайомство учасників.

18 жовтня

Дигіталізація бібліотек // Пйотр Ридзек (book2net) і Марцін Шала (Університетська бібліотека у Вроцлаві)

Як оцифровувати? Чим сканувати? Чи цифрові відтворення можуть бути не гірші від оригіналів? Відповіді на ці та інші питання ми спробуємо знайти під час конференції в рамках майстерні, присвяченої оцифровуванню. Також поговоримо про переваги, які дає мультиспектральний аналіз.

Теоретична частина буде присвячена стандартам і передовому досвіду бібліотек, архівів та музеїв у всьому світі. Під час практичної частини ми створимо цифрові репродукції з використанням сканувального обладнання book2net.

Майстерня адресована спеціалістам із бібліотек, архівів та музеїв, які займаються оцифровуванням, а також усім зацікавленим.

Пйотр Ридзек – спеціаліст у галузі оцифровування культурної спадщини. Професійно пов'язаний із фірмою «Microbox GmbH». Брав участь у кількох десятках проєктів із оцифровування в усьому світі, зокрема в Канаді, Китаї та Індії. Цього року координував доставлення 19 спеціалізованих книжкових сканерів book2net для Національної бібліотеки у Варшаві в рамках проєкту «Patrimonium», однією з цілей якого є розширення колекції цифрової бібліотеки «Polona». Займається маркетингом, організовує навчальні курси, здійснює консалтинг у галузі

МАЙСТЕРНІ (15–19 ЖОВТНЯ)

DIGITAL CULTURES

вибору обладнання для сканування (2D, 2.5D, 3D) та мультиспектральної фотографії.

Місце: Центр ім. митрополита Андрея Шептицького

Час: 11:00 – 14:00

Мова майстерні: польська з перекладачем

Кількість учасників: 15–20 осіб

18 жовтня

Мислення ефектами // Мая Драбчик

Impact Playbook («Мислення ефектами») – це методологія, створена Фондом «Europeana», що заохочує установи та інших представників сектора GLAM (галереї, бібліотеки, архіви, музеї) до проєктного й довгострокового планування своєї діяльності під кутом витворюваного впливу. Спираючись на посібник, учасники майстерні пройдуть серію залучальних вправ (карта емпатії, шлях змін), які покажуть їм можливі способи мислення про вплив і ефекти, створювані установою, у тому числі в контексті потреб різних груп адресатів.

Традиційно майстерня передбачає роботу над проєктами, які обирають учасники.

Мая Драбчик – за освітою соціологиня й культурний дипломат, упродовж 5 років відповідає за закордонну співпрацю Національної фільмотеки – Аудіовізуального інституту в сфері будувannya доступу й креативного повторного використання цифрової спадщини з науковою, навчальною або мистецькою метою. Членкиня Ради Товариства мережі «Europeana», що координує, зокрема, роботу «Europeana Impact Community», членкиня правління Фонду «Euscreen» та голова Комісії з питань цінностей, використання і авторського права FIAT IFTA (Value, Use & Copyright). Раніше співтворила краудфандинговий сайт для культури Wspieramkulture.pl й була експерткою з питань міжнародних стосунків у Міністерстві культури й національної спадщини.

* Програма може бути змінена чи доповнена

МАЙСТЕРНІ (15–19 ЖОВТНЯ)

**DIGITAL
CULTURES**

Місце: конференц-зал Центру міської історії
Центрально-Східної Європи

Час: 10:00 – 14:00

Мова майстерні: англійська

Кількість учасників: 25–30, робота в групах

18 жовтня

Бази даних для культури// Соня Вронковська

Моделювання дійсності в наших інформатичних системах ми найчастіше доручаємо програмістам, які лише поверхово знайомі з нашими ресурсами й потребами. Щоправда, зразковий процес інженерії програмного забезпечення передбачає глибокий аналіз і пізнання бізнес-потреб замовника, однак на практиці відсутність спільної мови часто унеможливляє успішну комунікацію. Метою майстерні є познайомити людей, що працюють у секторі культури, з основними поняттями і правилами, які керують базами даних. База даних є ключовим елементом кожної інформатичної системи, створеної для зберігання, обробки і презентації даних, особливо фондів культурної спадщини. Якість її проєкту впливає на пізніші етапи творення програмного забезпечення – «back-end», «front-end», досвід користування, а також на ефективність усієї системи.

Майстерня розпочнеться з теоретично частини – основ теорії реляційних баз даних. Однак це буде не абстрактна лекція з академічної інформатики, а радше базований на негативних прикладах набір правил, які дозволять краще зрозуміти дію бази даних і те, які можливості вона надає.

Друга частина майстерні буде присвячена належному моделюванню баз даних. Представлені приклади і вправи охоплюватимуть аналіз бізнес-потреби та творення відповідної для неї діаграми «сутність – зв'язок» у вебзастосунку Vertabelo.

Під час останньої частини учасники майстерні зіткнуться з проблемою комунікації з базою даних:

МАЙСТЕРНІ (15–19 ЖОВТНЯ)

DIGITAL CULTURES

формулювання запитів до бази та маніпулювання даними, що існують у базі. Однак вправи стосуватимуться не вивчення конкретної мови, а формулювання запитів природною мовою на основі конкретної діаграми «сутність – зв'язок».

Програма майстерні:

- 1 год – вступ
- перерва
- 1 год – творення діаграм «сутність – зв'язок»
- перерва
- 1 год – мова запитів до бази

Вступні вимоги: комп'ютер із доступом до інтернету

Соня Вронковська – керівник Майстерні розвитку порталу «Polona» у відділі цифрових фондів Національної бібліотеки, координатор Польського центру Міжнародного каталогу музичних джерел (RISM) у Національній бібліотеці та член міжнародного координаційного комітету RISM. За освітою музикознавиця, нині вивчає інформатику в Польсько-японській академії комп'ютерних технік у Варшаві та бере участь у дослідницьких проєктах у галузі цифрової гуманістики.

Місце: бібліотека Центру міської історії Центрально-Східної Європи

Час: 15:00 – 18:00

Мова майстерні: англійська

Кількість учасників: 20

19 жовтня

Не сперечайтесь зі своїми інструментами: писання історій для відеоігор // Якуб Шамалек (студія CD Projekt)

Ця майстерня, ведучим якої буде Якуб Шамалек („The Witcher 3”, „Thronebreaker”, „GWENT”), складатиметься з двох частин – теоретичної і практичної. Під час першої частини учасники матимуть можливість дізнатися про особливе мистецтво писання

* Програма може бути змінена чи доповнена

МАЙСТЕРНІ (15–19 ЖОВТНЯ)

DIGITAL CULTURES

відеоігор: його виклики, специфічні особливості й підводні камені. У другій частині вони отримають шанс випробувати здобуті знання на практиці й спільно обговорити історію для відеогри. Але не просто будь-якої гри: їм необхідно буде базувати свій задум на одному з запропонованих історичних документів, починаючи зі старовинних текстів і закінчуючи політичними листівками XIX ст., та зупинитися на конкретному жанрі (RTS, FPP, TPP тощо).

Ця майстерня розрахована на:

- потенційних інтерактивних оповідачів і початківців;
- розробників відеоігор, які хотіли б дізнатися більше про творення інтерактивних розповідей.

Після майстерні ви:

- краще розумітимете взаємодію між наративом і механізмами ігрового процесу;
- зможете пристосувати вашу історію до доступних вам інструментів;
- знатимете, як проектувати нелінійні наративи, які шанують суб'єктність гравця, а водночас залишаються викональними.

Інші вимоги:

Учасникам слід мати блокноти й ручки.

Якуб Шамалек – сценарист у «CD Projekt RED» (серія «Відьмак», «Cyberpunk 2077»), автор нагороджених преміями детективних романів і трилерів («Коли Атена відвертається», «Читання з кісток», «Що б ти не обрав»). У творчості йому допомагає освіта – він має докторський ступінь із середземноморської археології, наданий Кембриджським університетом.

Місце: бібліотека Центру міської історії Центрально-Східної Європи

Час: 11:00 – 15:00

Мова майстерні: англійська

Кількість учасників: 15–20

DIGITAL CULTURES

Організатор:



Співорганізатори:



Центр міської історії
Center for Urban History



Партнери:



artig.io



Медіа партнери:

УЛ: ЛЬВІВ

Тиждень

KORYDOR
ЖУРНАЛ ПРО СУЧАСНУ КУЛЬТУРУ



КРИТИКА