



**PORADNIK  
BARDZOMŁODO—  
—KULTURALNY**

**Nowe technologie w kulturze:  
od wirtualnych spacerów  
po sztuczną inteligencję**

MARTA KOSTECKA

Edukacja kulturalna nigdy nie była łatwiejsza. Nie potrzebujemy nawet wychodzić z domu, by na wyciągnięcie ręki mieć dostępne największe światowe muzea i najpiękniejsze dzieła sztuki. Jak to możliwe? Dzięki technologii oczywiście!

Zapraszam na wędrowkę po stronach internetowych i aplikacjach, z których możesz w sposób prosty i darmowy korzystać podczas swoich działań edukacyjnych. Wszystkie grafiki zawarte w tym tekście są mojego autorstwa i bazują na moich własnych zdjęciach lub materiałach dostępnych w serwisach, które pokazują. Stworzone zostały za pomocą omawianych narzędzi.

## Wirtualne biblioteki i muzea

Biblioteki cyfrowe stały się naturalną częścią internetowego ekosystemu. Na stronie [Federacji Bibliotek Cyfrowych](#) znajdziesz cyfrowe zasoby wszystkich polskich książnic. Możesz w nich znaleźć nie tylko książki, ale i materiały graficzne, które możesz wykorzystać legalnie np. do robienia kolaży. Największą biblioteką cyfrową jest prowadzona przez Bibliotekę Narodową [POLONA](#). [Polona.pl](#) to projekt Biblioteki Narodowej, udostępniający teksty literackie i naukowe, dokumenty historyczne, czasopisma, grafikę, fotografie, nuty oraz mapy. Dostępna w postaci przeglądarkowej i mobilnej oferuje bezpłatny dostęp do tysięcy publikacji cyfrowych, książek, widokówek, plakatów i innych zdigitalizowanych druków.

## Polona Typo

Powstało także ciekawe narzędzie bazujące na zgromadzonych w niej fontach: [Polona Typo](#).

Pozwala ono bezpłatnie i bez logowania stworzyć napis o długości max. 35 znaków. Po wejściu na stronę wpisz dowolny tekst, który chciałbyś zamienić w Typo. Może to być hasło, wiadomość do znajomych czy ulubiony cytat. Po wpisaniu go kliknij opcję: „Stwórz swoje Typo”.

Twój tekst zostanie utworzony spośród znaków wyciętych z tysięcy publikacji dostępnych w Polonie. Dostępne są litery z publikacji powstałych na przestrzeni ostatnich sześciu wieków.

Możesz spersonalizować swój napis wybierając w opcjach fonty z konkretnego okresu czasowego, pojawiające się w określonych rodzajach publikacji lub na wybranym kolorze tła. Wszystkie te ustawienia są dostępne w menu po prawej stronie. Na dole strony znajdziesz opcję powtórnego wygenerowania napisu, jeśli



pierwsza wersja z jakiegoś powodu ci nie odpowiada lub ustawienia liter w innym porządku niż równa linijka.

Po skończonej pracy możesz nią podzielić w mediach społecznościowych lub pobrać na komputer i wykorzystać w innych projektach. Do wyboru masz napis w formie statycznego obrazka lub gifu. Polona Typo to narzędzie proste w obsłudze, intuicyjne, bezpłatne i dostępne bez logowania. Mnogość sposobów wykorzystania w pracy edukacyjnej i w animacji kultury ogranicza tylko wyobraźnia.



## Europeana

Wszystkie polskie biblioteki cyfrowe, w tym Polona oraz mnóstwo innych instytucji kultury łączy swoje zdigitalizowane zbiory na stronach [Europeany](#). Ponad 50 milionów obiektów cyfrowych doskonałej jakości czeka tam na zapoznanie się z nimi i wykorzystanie do celów edukacyjnych.

Zbiory można przeszukiwać bezpośrednio przez okienko wyszukiwarki wpisując słowa kluczowe i interesujące nas tematy czy tytuły prac lub eksplorować według motywu (np. manuskrypty, gazety, fotografie czy sztukę). W zakładce historii możemy poznawać gotowe wystawy cyfrowe na przeróżne tematy lub zapoznawać się z tematycznymi wpisami na [blogu](#).

Europeana proponuje także gotowe narzędzia edukacyjne w różnych językach. Można skorzystać z anglojęzycznego podręcznika [Digital learning in the pandemic](#),



albo wybranych scenariuszy zajęć, np. polskojęzycznego [Formy i kolory](#) dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym albo [Prawa kobiet](#) dla uczniów szkół średnich. Po wejściu w scenariusze możemy zawęzić kryteria wyszukiwania tak, by wyszukiwać wyłącznie [scenariuszy dostępnych także w języku polskim](#).

Materiały edukacyjne znajdziemy też w dziale [Uczestnicz i współtwórz](#). Możemy tam pobrać [kolorowanki](#) stworzone na podstawie dzieł sztuki, pograć w gry, a także obejrzeć liczne filmy instruktażowe na temat edukacyjnego wykorzystywania zasobów Europeany.

## Muzeum Narodowe w Warszawie — wirtualny spacer

Wirtualne spacery i ciekawe materiały edukacyjne oferują także muzea. Z polskich wyróżnia się Muzeum Narodowe w Warszawie. W zakładce [Muzeum Online](#) znajdują się liczne multimedia gotowe do wykorzystania w edukacji kulturalnej. Znajdują się tam m.in. multimedia związane z wystawami czasowymi (przewodniki, materiały wideo, materiały dla osób z dysfunkcją wzroku itd.), filmy (w tym wykłady i oprowadzania) oraz materiały z dziedziny edutainment, czyli edukacji przez zabawę, a wśród nich np. [kolorowanki](#) na bazie dzieł sztuki zgromadzonych w muzeum, quizy i związane z nimi artykuły, fantastyczny wirtualny spacer po wystawie [Polska. Siła obrazu](#), czy... tła do wideokonferencji.

Warto także zwrócić uwagę na aplikację mobilną [Muselfie](#) przygotowaną przez muzeum. Aplikacja pozwala łączyć obrazy z kolekcji Muzeum Narodowego w Warszawie z własnymi zdjęciami. Dzięki Muselfie można remiksować znajdujące się w domenie publicznej zasoby MNW i tworzyć z nich kolaże. Aplikacja jest bardzo prosta w obsłudze, intuicyjna i darmowa. Działa na urządzeniach z systemem Android oraz iOS.

Aby z niej skorzystać, należy w pierwszej kolejności pobrać aplikację na swoje urządzenie mobilne, następnie wykonać zdjęcie swojej twarzy, tzw. selfie, zwracając uwagę, by wyraźnie było widać jej zarys, aby nie zasłaniały jej włosy ani żadne ozdoby. Po uruchomieniu aplikacji wybieramy jeden z dostępnych w niej obrazów, wybieramy swoje zdjęcie z galerii w telefonie, za pomocą wbudowanego w aplikację narzędzia wycinamy z niego samą twarz i dopasowujemy do wybranego portretu. Możemy się w ten sposób łatwo zamienić w Żydówkę z pomarańczami czy autoportret Malczewskiego, pobrać powstały kolaż i podzielić się nim w mediach społecznościowych lub wykorzystać do dalszych twórczych działań.

Muzeum Narodowe działa również za pośrednictwem social mediów. Wypuściło serię filtrów do wykorzystania na Facebooku oraz Instagramie, zamieniających



dowolne zdjęcie w jego wariację inspirowaną twórczością Witkacego: portretem Juliana Tuwima (Instagram: <https://tiny.pl/wt1g2>), Neny Stachurskiej (Instagram: <https://tiny.pl/wt1gs>, Facebook: <https://tiny.pl/wt1tz>), Portretem kobiecym (Instagram: <https://tiny.pl/wt1gv>, Facebook: <https://tiny.pl/wt17h>). Uwaga, podane linki działają po otwarciu Facebooka lub Instagrama w formie aplikacji mobilnej na smartfonie albo tablecie.



Oprócz ciekawych narzędzi edukacyjnych oferowanych przez cyfrowe biblioteki i muzea oferują one także po prostu dostęp do dzieł znajdujących się w domenie publicznej. Można je podziwiać, ale można je także w sposób twórczy i nowoczesny przerabiać...

## Język nowych mediów

Językiem współczesnego świata są memy, gify i wszystko to, co wykształciły media społecznościowe, spójrzmy więc jak przekształcić klasyczne dzieła sztuki w coś bardziej nowoczesnego i bliższego młodemu odbiorcy i odbiorczynie kultury.

### Gify

Gif to po prostu krótka animowana grafika. Jak mogą wyglądać gify profesjonalnie i pomysłowo stworzone z dzieł kultury można zobaczyć na stronie [pankreator.org](http://pankreator.org). Jednak nie potrzebujemy specjalistycznej wiedzy ani skomplikowanych narzędzi, aby samodzielnie tworzyć gify. Można wykorzystać do tego, chociażby popularny serwis graficzny [Canva](https://www.canva.com) lub specjalnie przeznaczony tworzeniu ruchomych obrazków serwis [Giphy](https://www.giphy.com).

W obu przypadkach proces jest podobny i bardzo prosty: korzystając z funkcji upload/prześlij wysyłamy do serwisu grafikę (naszego autorstwa lub w domenie publicznej) lub krótki filmik. Następnie wybieramy jedną z opcji gotowych już animacji i klikamy utwórz. Otrzymamy gif do wykorzystania w innych projektach lub w mediach społecznościowych gotowy do pobrania.

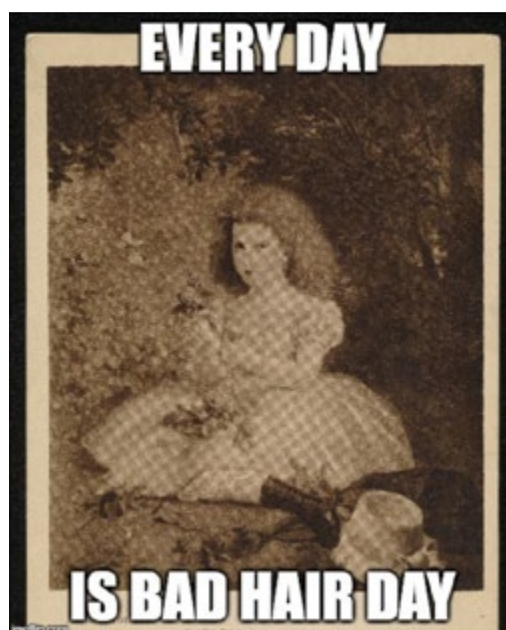


## Memy

Mem to jeden z rodzajów tekstu kultury: obraz, tekst, film lub nawet melodia. W swojej pierwotnej formie składa się z charakterystycznej, rozpoznawalnej przez wszystkich grafiki o określonym znaczeniu i własnego tekstu, komentarza do niej. Memy są popularną formą komunikacji internetowej, rozprzestrzeniają się za pośrednictwem mediów społecznościowych. Są łatwe do zapamiętania i zrozumienia, zazwyczaj zabawne lub satyryczne. Memy mogą być używane do wyrażania różnych emocji, poglądów i idei. Memy są często modyfikowane i dostosowywane do nowych kontekstów.

Generatorów memów jest mnóstwo. Chciałam zwrócić uwagę na dwa z nich.

[Memegenerator](#) to bardzo proste narzędzie online do tworzenia memów z gotowych szablonów oraz własnych grafik. Po wybraniu szablonu lub wgraniu własnej grafiki mamy możliwość personalizacji za pomocą naklejek i własnego tekstu. Gotową pracę można udostępnić w internecie. Poniższa praca to przerobiona w Memegeneratorze fotografia z biblioteki Polona (domena publiczna).



[Medieval MEME generator](#) to kolejne ciekawe muzealne narzędzie godne uwagi. Pozwala na tworzenie memów, czyli obrazków z napisami, z wykorzystaniem fragmentów prac średniowiecznych artystów. A potrafią one być naprawdę niepokojące... Samo używanie aplikacji jest banalnie proste. Wchodzimy

na stronę internetowa generatora, wybieramy obrazek, który nas szczególnie zacieka i w okienku, które pojawi się po prawej stronie wpisujemy zabawny (lub nie) tekst. Obrazek jest gotowy do pobrania. Bez konieczności logowania ani innych specjalnych wymagań.

Warto zwrócić uwagę na to, że po wybraniu obrazka mamy podany jego tytuł, datę powstania i krótki komentarz na temat przedstawionych na nim scen. Komentarz jest wprawdzie po angielsku, ale teraz każda przeglądarka ma wbudowany automatyczny translator, więc zrozumienie go nie powinno stanowić większego problemu.



## Fejki wszędzie

Język internetu słynie także z tzw. fejków. W celach zazwyczaj humorystycznych tworzone są na przykład pseudodyskusje facebookowe, wyglądające jak by rzeczywiście się odbyły (mimo że burzliwą dyskusję w nim toczą Van Gogh z da Vincim), udawane rozmowy na messengerze (np. toczone przez Romea i Julię) czy udające autentyczne sceny z telewizyjnych wiadomości.



Jedną ze stron służących generowaniu takich treści jest [Fake Details Generator](#). Za pomocą kilku kliknięć jesteśmy w stanie wygenerować w nim podróbkę dowolnej treści internetowej w wybranym medium społecznościowym, komunikatorze, mailu... Po co? Na przykład po to, by w formie rozrywkowej zastanowić się, o czym by rozmawiali ze sobą ulubieni artyści lub postaci z obrazów i w ten sposób pogłębiać swoją wiedzę o sztuce. Nie macie pomysłu, o czym by mogli rozmawiać? Skorzystajcie z możliwości, które daje sztuczna inteligencja i poproście np. [ChatGPT](#) lub anglojęzyczny [CharacterAI](#) do wcielenia się w wybrane postaci!

Jeżeli wciągnęliście się w tworzenie fejków, spróbujcie jeszcze [Generator Pasków](#). Możecie tam stworzyć pasek z wiadomościami w dowolnej telewizji. Jak to wykorzystać w kulturze? Tylko wyobraźnia nas ogranicza!



## Google, eksperymenty, sztuczna inteligencja i sztuka

### Experiments with Google

O tej aplikacji mogliście już słyszeć przy okazji poprzedniej edycji Poradnika, jednak jest to narzędzie, które stale się rozbudowuje. I coraz częściej sięga do rozwiązań bazujących na tzw. sztucznej inteligencji.

Na co warto zwrócić uwagę w [Experiments with Google](#) poza znakomitą [Teachable Machine](#) pokazującą, w jaki sposób działa uczenie maszynowe, czy

aplikacją [Quick, Draw!](#), która łączy w sobie zabawę rysowaniem i naukę języka angielskiego z wykorzystaniem sztucznej inteligencji?

Z całą pewnością wart uwagi jest Bard, googlowy odpowiednik ChataGPT od OpenAI czy Binga od Microsoftu. Wszystkie z nich to tzw. chatboty stworzone po to, by jak najlepiej symulować człowieka w konwersacji na różne tematy. W tym celu zostały „nakarmione” wielkimi ilościami terabajtów danych, w niektórych wersjach mogą korzystać też bezpośrednio z najnowszych informacji internetowych.

Poza tym warto zaglądać w zakładki z kategoriami, które nas interesują, np. AI Experiments lub Art and Culture Experiments.

W tych drugich znajdziemy np. [Draw to Art](#), która nasz rysunek porówna z milionami dzieł sztuki i wskaże, do którego z nich jest podobny.

Na <https://www.artfolio.de/galerie3d.php> artyści mogą tworzyć własne wirtualne, trójwymiarowe galerie.

[Google Art & Culture Experiment – Art Palette](#) pozwala wyszukać dzieła sztuki w konkretnym kolorze.

Znajdziemy też rozrywkę dla młodszych (choć nie tylko) – kolorowanki ze sztuką [Art Coloring Book – Google Arts & Culture](#).

Nie tylko obrazami żyje człowiek. Dla tych zainteresowanych muzyką powstał eksperyment Blob Opera: <https://artsandculture.google.com/experiment/blob-opera/AAHWrq360NcGbw>

Możemy w niej bawić się głosami operowymi uroczych blobków, z których każdy śpiewa innym głosem. Umożliwia to poznanie rodzajów głosów śpiewaczych, a także stworzenie i nagranie własnego utworu oraz zabranie blobków w trasę koncertową.

Jak widzicie, w niektórych z powyższych eksperymentów pojawia się Google Arts And Culture. Wiele jej funkcjonalności można wykorzystywać za pośrednictwem przeglądarki, lecz warto zainteresować się jej wersją w formie mobilnej. Poświęćmy jej osobny akapit.

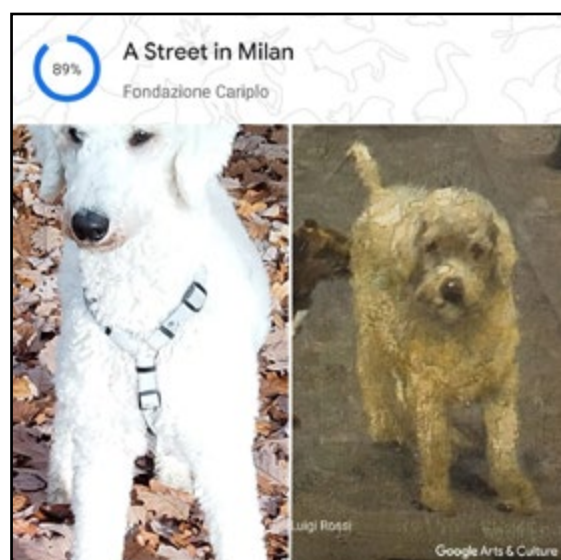
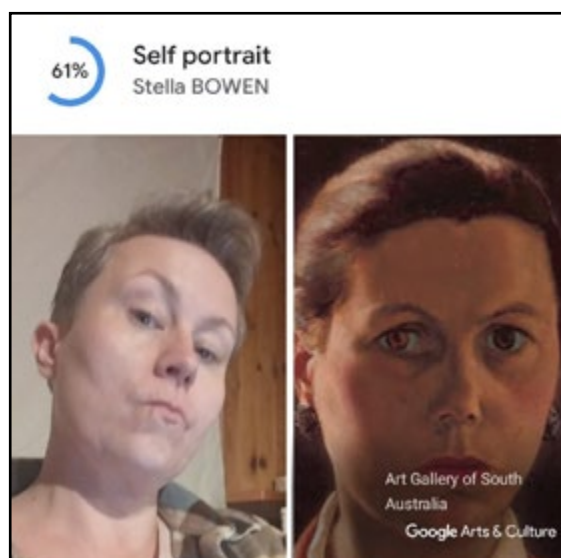
## Google Arts and Culture — aplikacja

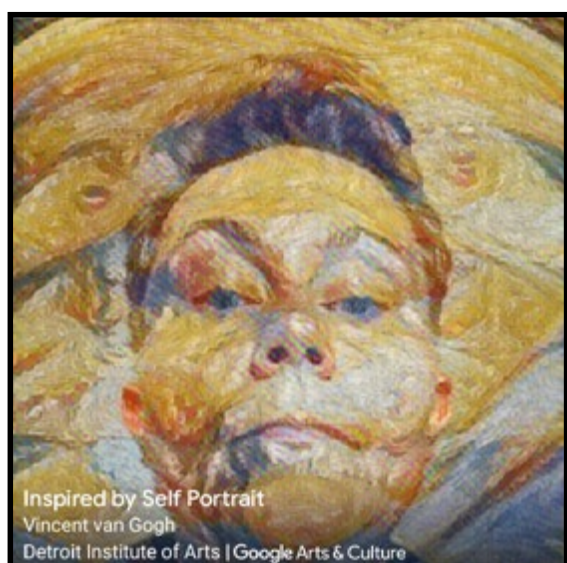
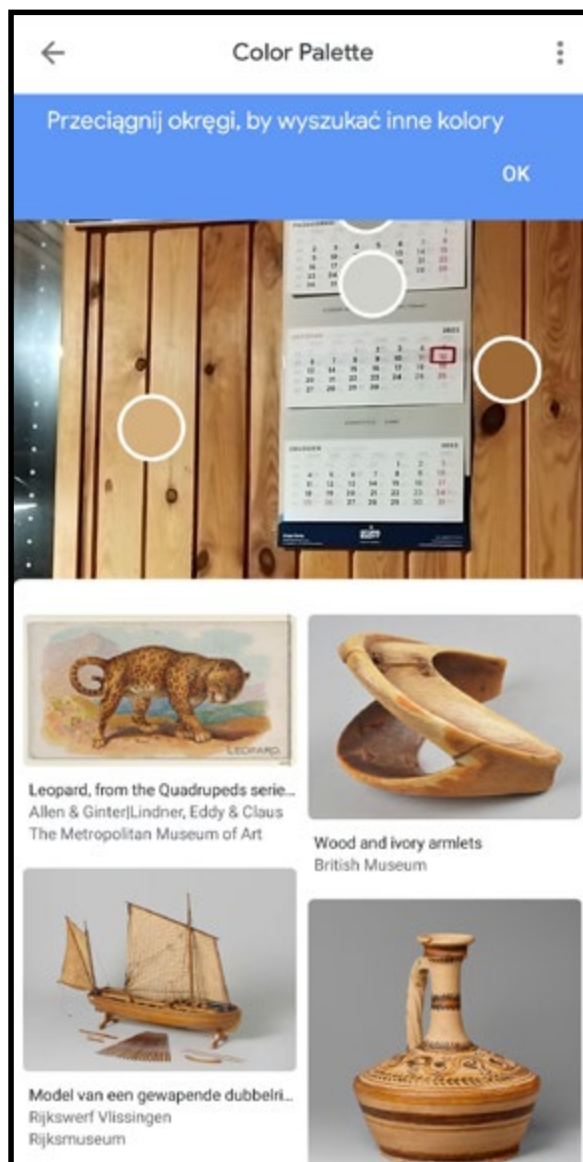
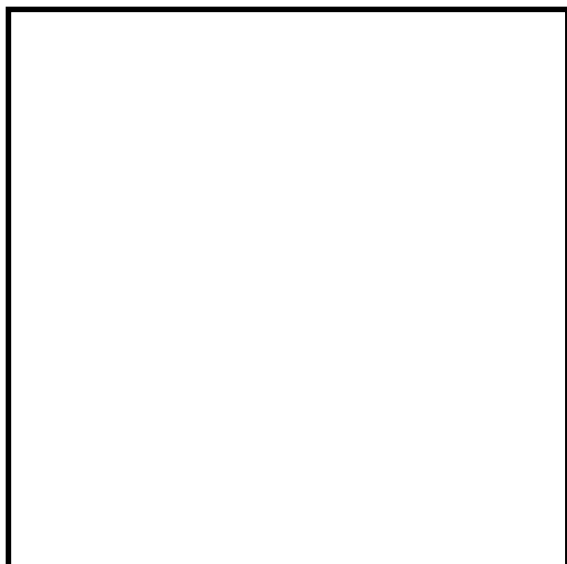
Podobnie jak z poprzednią aplikacją, tak i o tej mogliście już czytać w poprzedniej edycji Poradnika. Nadal jest to świetne miejsce, aby obserwować rozwój zastosowań AI, które obecne jest już w ogromnej liczbie programów i aplikacji.

Do wykorzystania w działaniach edukacyjnych z młodzieżą i równocześnie bazujące na sztuce są doskonałe dostępne w nim zabawy bazujące na robieniu tzw. selfie, czyli autoportretów fotograficznych robionych za pomocą smartfona.

Aby skorzystać z tych funkcjonalności, należy zainstalować na dowolnym urządzeniu mobilnym aplikację Arts and Culture .

Po zainstalowaniu aplikacji zyskujemy dostęp do funkcjonalności niedostępnych przez stronę internetową, bazujące na wykorzystaniu aparatu wbudowanego w urządzenie. Po kliknięciu w opcję aparat mamy możliwość skorzystania z Art Selfie (na podstawie naszego zdjęcia aplikacja wyszukuje portrety, które zdaniem AI są do nas podobne, występuje także w wersji ze zdjęciem pupila), Art Filer (dosłownie przemienia nas w ożywione dzieło sztuki), Color Palette (wyszukuje dzieła sztuki w kolorach idealnie pasujących do wnętrza naszego pokoju), Art Transfer (tworzy obraz lub gif ze zdjęcia w stylu wybranego dzieła sztuki) oraz Art Projector (pozwala wirtualnie dodać do naszego pokoju wybrane dzieło).





Oprócz tego w aplikacji znajduje się mnóstwo gier bazujących na sztuce, w tym wspomniana wcześniej Blob Opera. Możemy też postawić sobie TARTota, ułożyć puzzle, pobawić się w kuratora wystawy, rozwiązać krzyżówkę lub ulepić antyczną wazę z gliny. Gier jest mnóstwo, każda dostarcza multum dobrej zabawy!

## Bazgrołki w internecie

A gdyby tak dało się połączyć jakoś sztuczną inteligencję i własne działania artystyczne dzieci i młodzieży, ich rysunki, race plastyczne, bazgrołki? Da się! Łączenie tradycyjnych form twórczych z wirtualnymi nigdy nie było prostsze.

Jednym ze sposobów takiego działania jest wykorzystanie aplikacji przeglądarkowej [Scribble Diffusion](#). Po wejściu na stronę mamy możliwość narysowania za pomocą myszki lub palca, jeśli dysponujemy ekranem dotykowym, dowolnego rysunku. Po wpisaniu, w jakim stylu obrazek chcemy otrzymać, AI generuje nam obrazek zgodny z zapytaniem i wzorowany na naszym rysunku. Aplikacja jest prosta w obsłudze, darmowa, nie wymaga logowania, jedyne utrudnienie to konieczność wpisywania wskazówek po angielsku, ale to utrudnienie łatwo da się obejść za pomocą, chociażby [tłumacza online](#).

Troszkę inny rodzaj zabawy z własnymi rysunkami online umożliwia aplikacja [AutoDraw](#). Pozwala ona na samodzielne rysowanie na ekranie, by zaproponować... własną wersję tworzonego bazgrołka. Świetna zabawa, nie tylko dla dzieciaków.

[Animated Drawings](#) to aplikacja przeglądarkowa, która umożliwia „ożywienie”, zanimowanie rysunku, który stworzyliśmy całkowicie odręcznie i analogowo na kartce papieru. Obrazek przedstawiający dowolną osobę lub istotę należy zeskanować lub sfotografować i w formie pliku wgrać na komputer, lub urządzenie mobilne, na którym pracujemy. Po udostępnieniu go aplikacji jesteśmy proszeni o wskazanie newralgicznych elementów naszego stworka: oczu, uszu, ramion, bioder, kolan itd., aby sztuczna inteligencja wiedziała, które części są potencjalnie ruchome. Następnie wybieramy funkcję animowania i gotowe — nasz ludzik porusza się na różne sposoby, może chodzić, tańczyć i wykonywać śmieszne ruchy. Gotową animację możemy udostępnić innym za pomocą linka. Aplikacja jest intuicyjna i nie wymaga zakładania konta.

## Podsumowanie

Z pewnością istnieje jeszcze mnóstwo innych aplikacji, które można wykorzystać do działań kulturalnych. Zachęcam do samodzielnych poszukiwań. Wprowadzenie nowych technologii do kultury otwiera przed nami fascynujące możliwości, pozwalając na innowacyjne podejścia do edukacji kulturalnej. Nowoczesne technologie nie tylko ułatwiają dostęp do dziedzictwa kulturowego, ale także zachęcają do interaktywnego uczenia się i doświadczania kultury i sztuki. Wprowadzając ciekawe aplikacje do edukacji kulturalnej, otwieramy przed naszymi użytkownikami nowe horyzonty i inspirujemy ich do odkrywania bogactwa sztuki i kultury.

PS. W pisaniu końcówki pomógł mi ChatGPT ;) Tobie też może pomóc!

---

## O AUTORCE

**Marta Kostecka** – Edukatorka, polonistka, bibliotekarka. Absolwentka filologii polskiej Wydziału Humanistycznego Uniwersytetu Szczecińskiego oraz studiów podyplomowych z zakresu bibliotekoznawstwa z informacją naukową tamże. Obecnie specjalizuje się w edukacji dorosłych. W obszarach jej zainteresowań znajdują się szczególnie technologie i nowe media, edukacja informacyjna, cyfrowa i medialna oraz kształcenie ustawiczne, nauczanie i uczenie się. Nauczała języka polskiego oraz pracowała w bibliotekach: szkolnej, akademickiej i publicznej, teraz współpracuje z biblioteką pedagogiczną. Na co dzień pracuje jako nauczycielka konsultantka ds. edukacji humanistycznej. Współtworzy markę szkoleniową *Dobrze w Kulturze*.

Po godzinach czytelniczka i pasjonatka kultury we wszelkich jej odsłonach. Entuzjastka sztuki komiksowej. Działa społecznie w stowarzyszeniach LABiB i POP-ART oraz w Polskim Towarzystwie Badań nad Komiksem.

Więcej informacji pod tym linkiem: <https://linktr.ee/martakostecka>



Ministerstwo Kultury  
i Dziedzictwa Narodowego



NARODOWE  
CENTRUM  
KULTURY



BARDZO  
MŁODA KULTURA  
woj. lubelskie

CSK

CENTRUM  
SPOTKANIA  
KULTUR  
W LUBLINIE