

# Muzeum wchodzi w cyberprzestrzeń

W Muzeum Okręgowym w Rzeszowie powstanie nowoczesne studio do digitalizacji zbiorów siedmiu podkarpackich muzeów. Już we wrześniu będzie można urządzić sobie spacer w 3D i oglądać najciekawsze eksponaty w internecie

MAGDALENA MACH

**S**tare mury przyjmą świeży oddech, wiek XVII zmierzy się z XXI - mówił Bogdan Kaczmar, dyrektor muzeum, na uroczystości inauguracyjnej projektu „Wirtualne muzea Podkarpacia”. Przybyli dyrektorzy wszystkich siedmiu podległych marszałkowi muzeów, które biorą udział w projekcie: skansenów w Kolbuszowej i Sanoku, Muzeum Narodowego Ziemi Przemyskiej, Muzeum Podkarpackiego w Krośnie, Muzeum-Zamku w Łańcucie i Muzeum Marii Konopnickiej w Żarnowcu.

W pierwszym etapie zostanie zdigitalizowanych w sumie 140 eksponatów. Zasoby internetowych muzeów mają się potem systematycznie rozszerzać. Realizacja projektu ma kosztować prawie 6 mln zł, 85 proc. tej kwoty finansuje Unia Europejska. Za te pieniądze zostanie wybudowane Centrum Przetwarzania Danych, muzeum zakupi też najnowocześniejszy sprzęt, m.in.: dwa skanery 3D, w tym jeden przenośny, i aparaty cyfrowe.

PATRYK OGORZALEK



**Bogdan Kaczmar, dyrektor Muzeum Okręgowego w Rzeszowie (z prawej), i Tadeusz Pomianek, rektor WSiIZ, uściskiem dłoni i wymianą podpisanych umów symbolicznie zainaugurowali program „Wirtualne muzea Podkarpacia”**

Wykonawcami projektu będą: Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie i krakowska firma Megatel.

Ich zadaniem będzie stworzenie portalu, na którym internauci będą mogli urządzić sobie spacer w 3D po

podkarpackich muzeach i z bliska oglądać najbardziej wartościowe eksponaty. Zakończenie prac planowane jest już na wrzesień tego roku. Dla muzealników to prawdziwy krok ku nowoczesności, nowatorska forma zwiedzania ich świątyń, bez obawy o niszcze-

nie eksponatów, a także promocja - nie tylko na Podkarpaciu, ale na całym świecie. - Liczymy, że będzie to wędka, zachęta i inspiracja do odwiedzenia tych muzeów w rzeczywistości - ma nadzieję dyrektor Kaczmar.

Realizatorzy projektu widzą też w projekcie „Wirtualne muzea Podkarpacia” szansę na dotarcie do młodzieży.

Prof. Andrzej Głowacki z Katedry Reklamy, Grafiki Komputerowej i Nowych Mediów WSiIZ zdradził, że każde uczestniczące w projekcie muzeum w wirtualnej rzeczywistości będzie mogło nie tylko zaprosić na wycieczki po swoich wnętrzach i prezentować najciekawsze eksponaty. Będą też konkursy i quizy dla młodzieży, multimedialny film prezentacyjny i specjalnie przygotowana ścieżka dźwiękowa z lektorem. Podkreślał, że dodatkową korzyścią, jaką daje digitalizacja, jest danie obiektom drugiego życia w cyberprzestrzeni. Dzięki temu, nawet jeśli ulegną zniszczeniu, nadal będzie można je oglądać w sieci. - Przykładem jest kościół i klasztor w Alwerni. Obiekty spłonęły, ale istnieją w cyberprzestrzeni, możemy je tam nadal doświadczać - mówił profesor. ●