

POLSKI UNIWERSYTET NA OBCZYŻNIE
W LONDYNIE

ZESZYTY NAUKOWE

SERIA TRZECIA, NR 9, 2021

JAROSŁAW SOLECKI

POLSKI UNIWERSYTET NA OBCZYŻNIE, LONDYN
ORCID: 0000-0002-5929-2023

BLUE POINT ART GALLERY LONDON: CELE, WYZWANIA, PERSPEKTYWY

POCZĄTKI

Blue Point Art Gallery (wirtualna galeria 3D) powstała w środowisku cyfrowym w ramach współpracy londyńskich jednostek Zakładu Współczesnej Kultury Literackiej i Artystycznej Instytutu Kultury Europejskiej Polskiego Uniwersytetu na Obczyźnie (ZWKLIA IKE PUNO) oraz Culture Lab Foundation. Wprawdzie galeria ostatecznie zafunkcjonowała jako odpowiedź na zmiany spowodowane pandemią COVID-19 (marzec–lipiec 2020), jednak jej pomysłodawcy – Justyna Gorzkowicz oraz autor tego tekstu – nosili się już od początku 2019 roku z zamiarem przeniesienia części swojej działalności artystyczno-badawczej do świata cyfrowego¹.

Okres ten zbiegł się z przygotowaniem szeregu wydarzeń na 80-lecie PUNO. Skoncentrowano się wówczas nad fizyczną ekspozycją materiałów archiwalnych oraz artystycznych w Galerii POSK w Londynie na wystawie, która miała towarzyszyć jubileuszowi. Wtedy to powstał pomysł, że byłoby czymś wartościowym, by PUNO miał własną galerię, która byłaby nie tylko miejscem organizowania, ale również archiwizacji zarówno wystaw eksponowanych w zaprzy-

¹ J. Gorzkowicz, [o zadaniach galerii], <https://bluepointart.uk/>, dostęp 11 XII 2021.

jaźnionej Galerii POSK, jak tych wirtualnych, organizowanych w przyszłości przez ZWKLiA. Na bazie takich przemyśleń w połowie 2019 roku rozpoczęto prace koncepcyjne nad Blue Point Art Gallery. Zastanawiano się, jaką formę ma przyjąć przestrzeń wirtualna pomieszczeń wystawienniczych oraz w jaki sposób można je prezentować, udostępniając galerię bezpośrednio odbiorcom.

Po wprowadzeniu w 2020 roku pierwszego lockdownu, związanego z rozprzestrzenieniem się COVID-19, stało się jasne, że w nowej rzeczywistości ciężar ekspozycji artefaktów i kontaktu widza z dziełem sztuki, jak również pozostałe aspekty procesu wystawienniczego zostaną przeniesione z przestrzeni rzeczywistych na najróżniejsze płaszczyzny wirtualne. Postanowiono wówczas, że Blue Point Art Gallery stanie się międzynarodową platformą, która będzie miejscem działań twórczych, dokumentalnych i dydaktycznych. W działalności galerii szeroko rozumiana kultura artystyczna będzie postrzegana jako narzędzie werbalnej i niewerbalnej komunikacji pomiędzy ludźmi na całym świecie. Z takimi założeniami weszliśmy w rok 2020, organizując pracę galerii jako miejsca społecznie zaangażowanego. W opisie misji Blue Point Art Gallery czytamy:

Do współpracy zapraszani są artyści, którzy za pomocą języka wizualnego wchodzą w dyskurs z ważnymi z perspektywy współczesności problemami (lokalnie i globalnie). Są zaangażowani w sprawy społeczne i kulturowe w ujęciu tożsamościowym, także etnicznym, przeciwdziałając rasizmowi i ksenofobii. Preferowane są ujęcia problemowe wystaw, wskazujące na kulturę artystyczną nie tylko z perspektywy doświadczeń estetycznych, ale także jako ważny głos w debacie społecznej. Istotną rolę w działalności galerii odgrywa ukazanie związków między polską a europejską kulturą oraz różnorodności lokalnych tradycji².

WYZWANIA

Już na wstępnym etapie pracy nad Blue Point Art Gallery pojawiła się znacząca różnica konceptualna pomiędzy realną, fizyczną przestrzenią galerii a wirtualną, która miała wpływ na planowanie dalszych działań. O ile bowiem galerię istniejącą fizycznie w budynku „odwiedza się”, o tyle galeria wirtualna w pewien sposób „odwiedza widza”. Podobne porównanie dwóch sposobów ekspozycji dzieł sztuki ma kolosalne konsekwencje dla procesu wystawienni-

² J. Gorzkowicz, J. Solecki, [o projektach Zakładu Współczesnej Kultury Literackiej i Artystycznej IKE PUNO], <https://clacu.live-website.com>, dostęp 11 XII 2021.

czego. Postanowiliśmy iść tym tropem i zmierzyć się z wyzwaniami, jakie niesie dostarczanie odbiorcom sztuki wirtualnych przestrzeni wystawienniczych³.

Podczas budowania galerii przyjęto, że „kontenerem”, w którym ma być eksponowana przestrzeń wystawiennicza, stanie się przeglądarka internetowa na urządzeniach dostępnych potencjalnemu użytkownikowi. Do prezentowania wystaw wybrano technologię WebGL – w oparciu o Javascript, HTML oraz CSS – jako najbardziej dojrzałą (będąca na rynku od dłuższego czasu i stale rozwijaną). Było ważne, aby użytkownik galerii nie musiał instalować dodatkowych aplikacji. Przestrzeń wystawiennicza planowano udostępniać bez ingerencji w urządzenie oglądającego.

Założono też, że widz nie musi mieć specjalnych kompetencji i wiedzy technologicznej, aby mógł uczestniczyć w doświadczaniu sztuki w przestrzeni wirtualnej. To pociągnęło za sobą kolejne wyzwania, bowiem różne urządzenia (PC, iPad, telefon komórkowy itp.), na których odwiedzający może oglądać ekspozycje, mają różne wymagania techniczne. Ograniczenia samych urządzeń także stają się problematyczne, blokując możliwość dostarczania galerii 3D na tym samym, najwyższym poziomie. W języku programistów mówi się w takich przypadkach, że niektóre aplikacje są „drogie” (*expensive*). Nie oznacza to, że jej wykonanie jest kosztowne (choć zaawansowane prace IT z pewnością do najtańszych nie należą), ale że dana aplikacja jest wymagająca dla procesora urządzenia (zwłaszcza mobilnego), na którym jest uruchamiana, podnosząc kwestie jego wydajności. Co więcej, nie jesteśmy w stanie przewidzieć, na jakich urządzeniach galeria będzie odtwarzana, czy będą to: stacjonarne PC, służące do uruchamiania wymagających aplikacji np. gier, czy może smartfony starszych generacji.

W tej sytuacji postanowiono uśrednić działanie aplikacji galerii tak, aby udostępnić ją możliwie najszerszej grupie odbiorców. Kompromis polega na ciągłym planowaniu i optymalizowaniu kolejnych elementów w poszukiwaniu balansu pomiędzy jakością (rozdzielczością) obrazów i prędkością, z jaką są wyświetlane,

³ J. Gorzkowicz, J. Solecki, „PUNO Virtual Gallery as an Example of Using New Technologies in Education with Art Practice”, referat wygłoszony na międzynarodowej konferencji w ramach realizacji projektu TICASS: „PERSPECTIVES – Educational Aspects of Technologies of Imaging in the Perspective of Visual Literacy”, 22–23 X 2020 r., Jan Evangelista Purkyně University, Ústí nad Labem; J. Gorzkowicz, „Wyzwania kultury w sieci. Rzecz o nowych metodach wystawienniczych – wirtualna galeria”, referat wygłoszony na II Ogólnopolskiej Konferencji Naukowej „Kultura we współczesnym świecie”, 20 IV 2021 r., Fundacja „Tygiel”, Lublin.

a możliwościami słabszych obliczeniowo urządzeń. Płynne renderowanie trójwymiarowych obiektów w przestrzeni wystawienniczej w czasie rzeczywistym (tj. z prędkością co najmniej 24 klatek na sekundę) jest równoznaczne z najlepszą jakością doświadczenia. Jednocześnie może stać się zbyt energochłonne. Niektóre smartfony podczas pierwszych testów galerii niebezpiecznie się nagrzewały, uniemożliwiając zwiedzanie wystawy. Po pierwszych próbach stało się jasne, że nie każdy będzie mógł uczestniczyć w tego typu wirtualnych wydarzeniach.

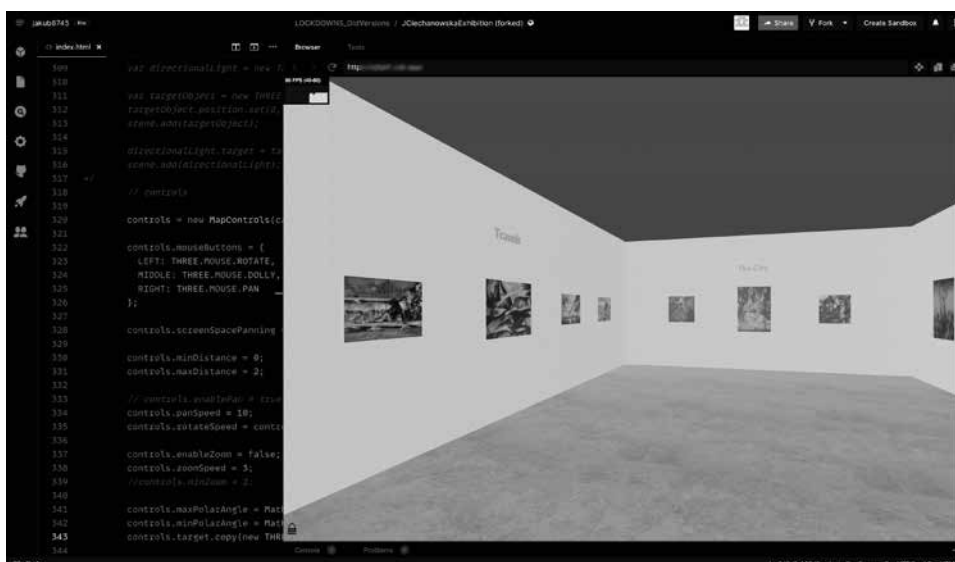
Obecnie technologia WebGL (w uproszczeniu: technologia pozwalająca na prezentowanie obiektów 3D w dwuwymiarowym oknie przeglądarki internetowej) wydaje się nie mieć ograniczeń innych niż techniczne urządzeń, na których zostaje wyświetlana. Tymi ograniczeniami są zwykle prędkość, czyli możliwości obliczeniowe danego urządzenia, jakość wyświetlacza lub ekranu.

Podczas realizacji pierwszej wystawy w Blue Point Art Gallery od maja do września 2020 roku – „Lockdowns” Joanny Ciechanowskiej (il. 1) – natknięto się również na pewien aspekt behawioralny, stanowiący nie lada wyzwanie. Otóż podczas testów interfejsu galerii najlepiej sprawdziły się rozwiązania, które widz zna i do których jest przyzwyczajony. Wydaje się, że użytkownicy internetu przywykli do krótkich sesji, a do takich zwiedzanie wystaw jednak nie należy. Manipulowanie przestrzenią 3D, powstającą w wyniku uruchomienia skomplikowanych procesów, musi się odbywać w sposób jak najbardziej intuicyjny. W przeciwnym przypadku trudno wymagać od widza koncentracji na tym, co jest w tym wypadku kluczowe, mianowicie kontakcie z dziełem sztuki. Czasochłonne uczenie się obsługi interfejsu przeszkadza w doświadczaniu samej sztuki, podważając zasadność funkcjonowania wirtualnej galerii.

Przy kolejnych ekspozycjach starano się zaproponować różne rozwiązania tego problemu, biorąc pod uwagę reguły posługiwania się danym urządzeniem. W zasadniczym oglądzie znajdują się dwa podstawowe sposoby manipulowania interfejsem aplikacji. Pierwszy znany jest z PC oraz laptopów, drugi wynika ze specyfiki urządzeń mobilnych (smartfony, tablety). W pierwszym przypadku z założenia manipulatorem jest myszka lub touchpad, ewentualnie klawiatura, w drugim korzysta się ze specyfiki ekranu dotykowego, czyli manipulowanie interfejsem następuje przez dotyk ekranu. Okazuje się, że praktycznie niemożliwe jest przełożenie manipulowania myszką na zdarzenia, jakie generuje dotyk ekranu. To, co sprawdza się na PC, nie zawsze jest możliwe dla urządzeń mobilnych.

Równocześnie z pracami nad galerią prowadzono badania w internecie nad różnymi rozwiązaniami technologicznymi i sposobami doświadczania rzeczy-

BLUE POINT ART GALLERY LONDON



1. Wystawa „Lockdowns” w trakcie realizacji, 2020 r.; fot. Jarosław Solecki

wistości wirtualnej przez jej użytkownika [*User Experience, UX*]. Miało to na celu określenie tendencji panujących na rynku galerii internetowych⁴.

Już podczas pracy nad wystawą malarstwa Ciechanowskiej uzgodniono, że Blue Point Art Gallery nie będzie odtwarzana na bazie reprezentacji świata rzeczywistej galerii, a będzie budować własne sale wystawiennicze, adekwatne do danej ekspozycji. Reprezentacje rzeczywistej galerii, przenoszone do świata wirtualnego i tak muszą być dalece uproszczone. Owszem, istnieją rozwiązania, które przekonująco imitują przestrzeń muzealne, ale są raczej dokumentacją fizycznie istniejących wystaw (na takiej samej zasadzie działa np. Google Street View, dokumentujące ulice). To fotografie przestrzeni wystawienniczej wykonane w technologii 360 stopni, z nałożoną na nie warstwą znaczników, których zadaniem jest ułatwienie nawigacji i dostarczenie użytkownikowi dodatkowych informacji.

Jeszcze inne rozwiązania próbują stworzyć iluzję prawdziwego pomieszczenia z architekturą, oświetleniem, cieniami itp. Obecnie jednak, z powodów opi-

⁴ Zob. galerie wirtualne: Galeria sztuki Akademii Górniczo-Hutniczej w Krakowie, <https://wirtualna-galeria.pl/>, dostęp 10 VI 2021; Kunstmatrix, <https://artspaces.kunstmatrix.com/en>, dostęp 10 VI 2021; National Gallery London, <https://www.national-gallery.org.uk/visiting/virtual-tours>, dostęp 10 VI 2021; M. Hassenzahl, *User Experience and Experience Design*, w: *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction*, wyd. internetowe: <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed>, dostęp 27 V 2021.

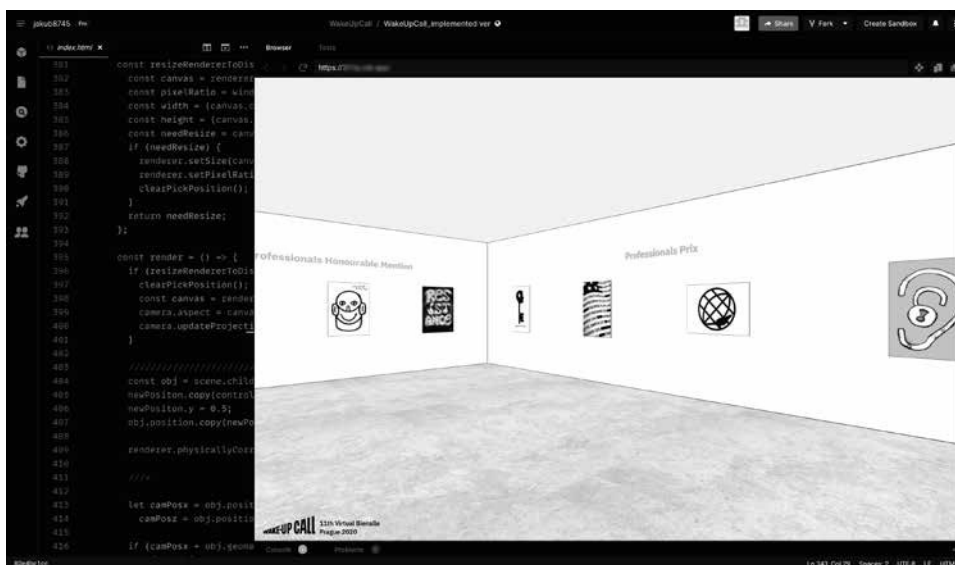
sanych powyżej, jak także z uwagi na brak funduszy, wciąż nie możemy sobie pozwolić w Blue Point Art Gallery na pełną i przede wszystkim przekonującą imitację realnie istniejącego wnętrza wystawienniczego. Pomieszczenia generowane z wykorzystaniem WebGL zazwyczaj wyglądają nienaturalnie, kierując uwagę odbiorcy na reprezentację danego obiektu, a nie na sam obiekt.

Obserwując różnego typu rozwiązania, zdecydowano, że w Blue Point Art Gallery będą tworzone sale wystawowe dostosowane do koncepcji kuratorskich, włączając proces wystawienniczy do wydarzeń artystycznych. Dlatego przy wystawie „Lockdowns” nie staraliśmy się niczego naśladować, ale raczej osiągnąć zamierzony efekt poprzez zadbanie o klimat wystawy, oraz, co stało się niezwykle istotne w kontekście innowacyjności działania galerii, rozszerzenie wydarzenia o publikację naukową⁵. Przedstawianie dzieł artystycznych w 3D przestało być celem samym w sobie, ale stało się częścią szerszego działania kuratorskiego. Tym samym londyńska galeria sytuuje się o krok dalej niż rozwiązania, jakie zastaliśmy podczas wstępnych badań.

Na potrzeby wystawy Ciechanowskiej wybudowano proste pomieszczenie w kształcie prostopadłościanu. Wystawiane prace zostały podzielone na cztery mini-kolekcje, rozlokowane na czterech ścianach wirtualnej sali. Powstała w ten sposób ekspozycja została oświetlona małą ilością światła, co – wraz z efektem zamglenia obiektów znajdujących się w dalszej perspektywie – nadawać jej miało niepokojący, ciężki charakter. Dzięki temu zabiegowi próbowano nie tylko wzmocnić klimat prac malarskich artystki, ale również zwrócić uwagę na konsekwencje, jakie lockdown niesie dla naszego samopoczucia.

Z rozmów przeprowadzonych wtedy w zespole pracującym nad wystawą wynikała duża ambiwalencja odbierania zaistniałej sytuacji. Z jednej strony, obietnicą wprowadzenia lockdownu było zapewnienie bezpieczeństwa przed rozprzestrzenieniem się COVID-19, równocześnie jednak tego rodzaju izolacja niosła za sobą zagrożenie pogorszenia się samopoczucia i negatywnego wpływu na zdrowie psychiczne ludzi. W celu podkreślenia podobnego stanu przy realizacji sali wystawienniczej wybrano barwy ciemniejsze, cięższe w wizualnym wyrazie. Ważne było, aby galeria nie miała drzwi ani okien, wprowadzając

⁵ Zob. J. Gorzkowicz, *Towards rediscovery: Lockdowns Joanna Ciechanowska [W stronę ponownego odkrycia: Lockdowns Joanny Ciechanowskiej]*, Blue Point Art Series – PUNO Press, Londyn, 2020. Więcej o opisywanych wystawach por. sprawozdanie zamieszczone w niniejszym wydaniu „Zeszytów Naukowych PUNO”: A. Szajner, J. Gorzkowicz, *Wystawy malarstwa i plakatu w Blue Point Art Gallery w 2020 roku*.



2. Wystawa plakatu „Wake-Up Call” w trakcie implementacji, 2020 r.; fot. Jarosław Solecki

widza w poczucie nieco klaustrofobicznie. Wystawa była wspierana dodatkowymi wydarzeniami wirtualnymi. Otrzymaliśmy tym samym całościowy proces kuratorsko-wystawienniczy, realizowany od początku w ścisłej współpracy z artystką. Tak wypracowana koncepcja odróżnia nas od komercyjnych galerii wirtualnych, nastawionych przede wszystkim na ilość wystaw.

Nieco inne wyzwania pojawiły się przy pracy nad wystawą plakatów „Wake-Up Call” w kooperacji z Biennale Wirtualnym w Pradze (il. 2)⁶. Ekspozycja ta prezentowała prace kilkunastu nagrodzonych autorów z całego świata. W tym wypadku nie możliwa była współpraca bezpośrednio z artystami, dlatego proces budowania galerii konsultowano z organizatorami Biennale. Postanowiono przyjąć jak najprostsze rozwiązanie, w którym czarno-białe plakaty mogłyby odpowiednio wybrzmieć. Tak jak przy wcześniejszej wystawie skorzystano tutaj z przestrzeni prostopadłościanu, którego każda z wewnętrznych ścian odpowiadała innej kategorii konkursu. Sala miała charakter umowny, podkreślony przez czarne linie w narożnikach ścian. Dawało to efekt czystego, nienarzucającego się tła. Poszukując najlepszego rozwiązania w celu zaprezentowania idei zawartych w pracach, zaproponowano graficzny układ przestrzeni wystawien-

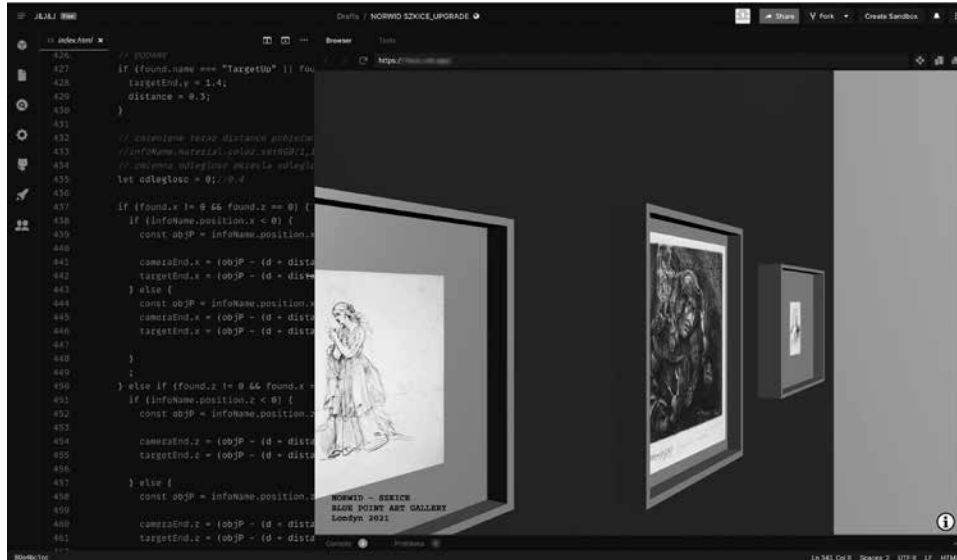
⁶ Zob. A. Szajner, J. Gorzkowicz, *Wystawy malarstwa i plakatu...*; *Wake-Up-Call*, red. J. Gorzkowicz, Blue Point Art Series – PUNO Press, London, 2020, https://clacu.live-website.com/wp-content/uploads/2020/11/WakeUpCall_ebook.pdf, dostęp 27 V 2021.

niczej. Takie podejście umożliwiało widzowi koncentrowanie się nie na tym, że jest uczestnikiem wystawy wirtualnej, ale na ważnych dla kuratorów zagadnieniach estetycznych i społecznych.

Największą próbę sił jednak przyniosła wystawa „Images of identity” (il. 3) jako najbardziej rozbudowana. Przestrzeń wystawiennicza składała się z pięciu pomieszczeń ustawionych na zasadzie labiryntu. W każdym z nich znajdowały się prace jednego artysty. Prace miały różnorodny charakter: od obrazów (bitmapy) przez wideoinstalacje do obiektu trójwymiarowego. Do tej pory przy montażu wystaw wirtualnych w Blue Point Art Gallery mieliśmy do czynienia z obiektami bazujących na bitmapach. Obiekty takie są uważane za statyczne. Teraz musieliśmy zaprezentować dynamiczne obrazy, jakimi są materiały wideo. Są trudniejsze do zoptymalizowania. Pamiętajmy, że środowisko galerii jest odczytywane za pośrednictwem łączy internetowych. Umieszczając filmy w przestrzeni wystawienniczej, musieliśmy liczyć się nie tylko opóźnieniami we wczytywaniu obiektów, ale i z błędami, które wynikają głównie z ograniczeń danego urządzenia. Treści wideo, których dostępność w internecie jest już dla nas czymś oczywistym, w wypadku galerii 3D napotykały na liczne przeszkody techniczne. Niestety, wciąż nie rozwiązaliśmy pewnych problemów, na przykład nie wiemy, dlaczego na tym samym urządzeniu czasami film się odtwarza, a czasem widać jedynie jego losowo wybraną stopklatkę.

Podczas realizacji wystawy „Imagines of Identity” – oprócz wprowadzenia rozbudowanej przestrzeni wystawienniczej, która wymagała przeprogramowania tzw. wykrywania kolizji oraz materiałów wideo, ograniczających wachlarz urządzeń, dla których galeria była funkcjonalna – pierwszy raz umieściliśmy w londyńskiej galerii obiekt całkowicie trójwymiarowy. Do ukazania sensu prezentowanego dzieła rzeźbiarskiego kluczowa była iluzja faktury, w tym wypadku imitacja wyschniętej gliny. Okazało się, że przy dużej przestrzeni, tylu różnorodnych obiektach, darmowa wersja WebGL była niewystarczająca, a do takiej musieliśmy się ograniczyć. Aby obiekt trójwymiarowy wydawał się w przestrzeni 3D realistyczny, używa się zazwyczaj zestawu różnych map, które renderowane w czasie rzeczywistym wpływają na rozłożenie światła, cienie, wrażenie głębokości, refleksy czy wrażenie matowości lub powierzchni odbijającej światło. Przy tak skomplikowanej wystawie, można było pozwolić sobie jedynie na podstawowe rozwiązania mapowania.

Kolejne wyzwania przy tej realizacji stanowiła tzw. motoryka, czyli sposób poruszania się po galerii. Po przetestowaniu kilku różnych koncepcji postanowiono dodać dodatkowe „punkty widokowe”, które służyły jako pewnego ro-



4. Wystawa „Norwid – szkice” w trakcie implementacji do świata cyfrowego galerii, 2021 r.; fot. Jarosław Solecki

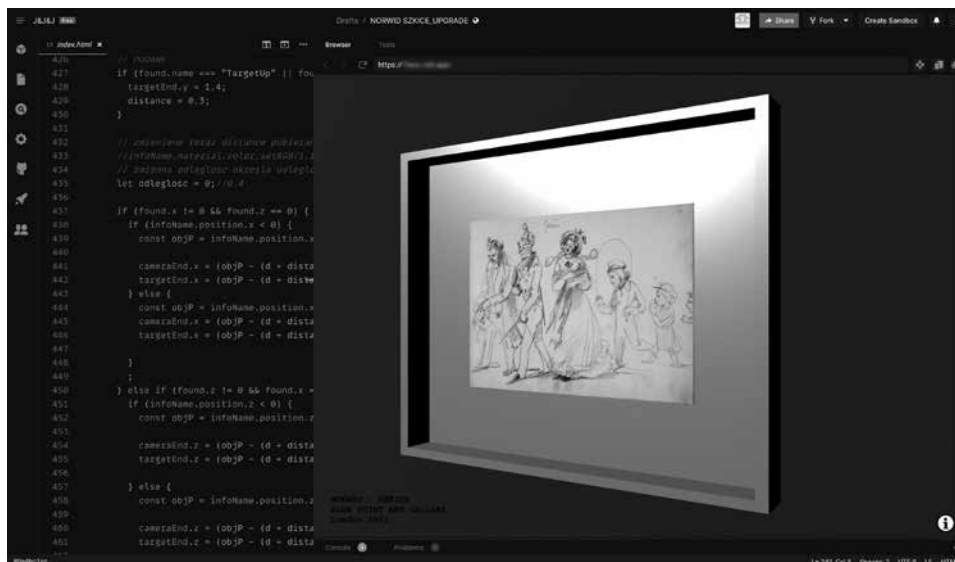
Skontrastowano również sposób odbijania światła na obiektach. Wystawa ta jest najbardziej klasyczna, spokojna i neutralna w środkach wyrazu. Wyzwaniem tutaj stało się zagęszczenie obiektów wystawienniczych, które – umieszczone obok siebie – czasem zakłócają płynność przybliżania kolejnych rysunków.

PERSPEKTYWY

Z dotychczasowej działalności Blue Point Art Gallery wyłaniają się cztery priorytety:

- współpraca z autorem/autorami prac eksponowanych w galerii lub kuratorami wystaw;
- zaangażowanie społeczne prezentowanych tematów, w tym uruchomienie wystaw edukacyjnych;
- uczestnictwo widza w procesie dostarczania do niego przestrzeni wystawienniczych;
- wydawnictwa artystyczno-naukowe wzmacniające przekaz ekspozycji.

Za każdym z wymienionych elementów stoją konkretne wyzwania, problemy, ale i perspektywy rozwojowe galerii i zespołu nad nią pracującego. Współpraca z artystami działa inspirująco. Pojawiają się nowe koncepcje w planowaniu przestrzeni wystawienniczych, bowiem charakter i możliwości świata



5. Wystawa „Norwid – szkice” – projektowanie przybliżania obiektu, 2021 r.; fot. Jarosław Solecki

wirtualnego pozwalają na różnorodne rozwiązania (ograniczone jedynie naszą wyobraźnią). Warto rozwijać ten twórczy potencjał, obok którego pojawiają się kolejne pytania: o siłę przywiązania do rozwiązań, jakie znamy z realnych przestrzeni wystawienniczych czy o zasadność naśladowania rzeczywistości. To w istocie kwestie nurtujące artystów na przestrzeni dziesięcioleci. Projekty takie jak londyńska galeria do zadań, jakie stawia przed sobą współczesny świat artystyczny, dołączają jego interaktywność – jedną z najbardziej charakterystycznych cech wirtualności.

Dostarczenie przestrzeni wystawienniczych wiąże się z ograniczeniami technologicznymi oraz zasadami *User Experience*. Wraz z lepszym opanowaniem technik programistycznych i optymalizacji oraz zdobywaniem większej ilości feedbacku będzie można lepiej dostosowywać interfejs galerii do wymogów jej odbiorców oraz poszerzać go o nowe doświadczenia. W planach jest rozszerzenie wizualności galerii o sferę dźwiękową, praca nad wykorzystaniem materiału wideo, w tym również streamingu w czasie rzeczywistym tak, aby można było np. zorganizować wernisaż we wnętrzu wirtualnej galerii.

Projekty realizowane w Blue Point Art Gallery zakładają także aspekt wydawniczy, który jest tu najbardziej „klasyczny”. Opiera się na publikacjach naukowych w ramach nowej serii artystycznej w PUNO Press, której inicjatorką i główną redaktorką jest Justyna Gorkowicz. Powstawanie pracy naukowej

skorelowanej z klasycznym katalogiem wystawy staje się działaniem mającym dopełnić proces wystawienniczy oraz zdywersyfikować dostęp do wydarzeń odbywających się w galerii. Planujemy oprócz publikacji elektronicznych (PDF) dodać możliwość drukowania egzemplarzy *on demand* 'na zamówienie'. Z pozoru klasyczna publikacja ma być w perspektywie wzbogacona o elementy *Augmented Reality*, odnoszące się bezpośrednio do prezentowanej wystawy bądź wybranych jej elementów.

W dalszej perspektywie rozwoju galerii stoi kwestia stworzenia odpowiedniego zespołu. Do tej pory wszystkie realizacje wykonywano w obrębie własnych niskobudżetowych możliwości, ucząc się programowania w trakcie kolejnych zdań. Po doświadczeniach ubiegłego roku widać, że proces wystawienniczy w Blue Point Art Gallery wchodzi na nowy poziom komplikacji, który wymaga zaangażowania większej liczby ludzi. To już nie tylko wystawy, publikacje, ale i wernisaże oraz – jak to było w przypadkach „Images...” i „Norwida...” – międzynarodowe konferencje lub sympozja. Wizja galerii jako platformy zakłada wprowadzenie tych wszystkich wydarzeń ściślej w połączeniu z aplikacją galerii. Wyzwaniem i niezwykłą perspektywą rozwoju jest tu pomysł wydarzenia *live on-line* umieszczonego w środowisku galerii. Galeria mogłaby wtedy lepiej spełniać funkcje edukacyjne. Choć perspektywy rozwoju galerii są duże, jednak ich realizacja będzie możliwa tylko poprzez wsparcie działalności galerii przez władze uczelni oraz dofinansowanie planowanych działań.

BIBLIOGRAFIA

- Galeria sztuki Akademii Górniczo-Hutniczej w Krakowie, <https://wirtualna-galeria.pl>.
Gorzkowicz J., [o zadaniach galerii], <https://bluepointart.uk/>.
Gorzkowicz J., *Towards rediscovery: Lockdowns Joanna Ciechanowska* [W stronę ponownego odkrycia: Lockdowns Joanny Ciechanowskiej], Blue Point Art Series – PUNO Press, Londyn, 2020.
Gorzkowicz J., „Wyzwania kultury w sieci. Rzecz o nowych metodach wystawienniczych – wirtualna galeria”, referat wygłoszony na II Ogólnopolskiej Konferencji Naukowej „Kultura we współczesnym świecie”, 20 IV 2021 r., Fundacja „Tygiel”, Lublin.
Gorzkowicz J., Solecki J., [o projektach Zakładu Współczesnej Kultury Literackiej i Artystycznej IKE PUNO], <https://clacu.live-website.com>.
Gorzkowicz J., Solecki J., „PUNO Virtual Gallery as an Example of Using New Technologies in Education with Art Practice”, referat wygłoszony na międzynarodowej konferencji w ramach realizacji projektu TICASS: „PERSPECTIVES – Educational

- Aspects of Technologies of Imaging in the Perspective of Visual Literacy”, 22–23 X 2020 r., Jan Evangelista Purkyně University, Ústí nad Labem.
- Hassenzahl M., *User Experience and Experience Design*, w: *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction*, wyd. internetowe: <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed>.
Kunstmatrix, <https://artspace.kunstmatrix.com/en>.
- Ligeza A., *Sprawozdanie z XI Konferencji Kwietniowej PUNO*, w niniejszym wydaniu „Zeszytów Naukowych PUNO”.
- National Gallery London, <https://www.nationalgallery.org.uk/visiting/virtual-tours>.
- Szajner A., Gorzkowicz J., *Wystawy malarstwa i plakatu w Blue Point Art Gallery w 2020 roku*, w niniejszym wydaniu „Zeszytów Naukowych PUNO”.
- Wake-Up-Call*, red. J. Gorzkowicz, Blue Point Art Series – PUNO Press, London, 2020, https://clacu.puno.edu.pl/wp-content/uploads/2020/11/WakeUpCall_ebook.pdf.

JAROSŁAW SOLECKI

BLUE POINT ART GALLERY LONDON: GOALS, CHALLENGES, PERSPECTIVES

SUMMARY

The article talks about the founding of Blue Point Art Gallery London. It touches upon the main technical problems faced by the team creating the gallery. It also describes the first few exhibitions which took place at the gallery, outlining the concept and the approach of its authors to the virtual three-dimensional space. It also draws attention to the possibilities of using the gallery in exhibitions and its potential for education. The author discusses the goals set by the initiators of the Blue Point Art Gallery and the out-look for its development.

Keywords: Blue Point Art Gallery, art in virtual space, PUNO Press