

29. 04. 2024

Knihovna ve virtuální realitě je skutečná

Městská knihovna v Praze v roce 2022 zahájila projekt podpořený fondy EHP 2014–2021, který měl za cíl zmapovat možnosti zapojení virtuální reality do služeb knihovny a také převést její největší pobočku – historickou budovu Ústřední knihovny – do virtuálního prostředí. Projekt se nyní blíží k závěru a je jasné, že s virtuální realitou jsme na začátku. Přijměte pozvání do knihovny, té virtuální i té skutečné...

Pohled do ikonického díla Idiomu výtvarníka Mateje Kréna sice nenabídneme. Na ten si musíte vystát opravdovou frontu v opravdové Ústřední knihovně na Mariánském náměstí. Aplikace Visiolibrum ale nabízí cestu časem do historie budovy Ústřední knihovny, první účelové budovy pro knihovnu v Československu a zároveň tehdy jedné z nejmodernějších knihovnických budov v celé Evropě konce 20. let 20. století.

Aplikace Visiolibrum je složena z pěti kapitol a netradičním způsobem zpřístupňuje vybrané části Ústřední budovy Městské knihovny v Praze, a návštěvníky přenesení do období První republiky, Protektorátu anebo období normalizace. Model je průchozí a umožňuje prohlížet si jednotlivé části knihovny a plnit tematické úkoly.

Každá kapitola nabízí několik dobových a interaktivních prvků, atmosférické plakáty a také tematickou minihru. Cílem krátkého virtuálního zážitku je představit nejen historicky a architektonicky cennou budovu, ale především nabídnout vyzkoušet si možnosti virtuálního prostředí a vyzvat uživatele k vlastnímu experimentování. Ať už u sebe doma anebo přímo v prostorách Městské knihovny v Praze.

Galerie je součástí fyzické budovy Ústřední knihovny, a tak nesmí chybět i v té virtuální. Prostor Galerie je zamýšlen jako výstavní prostor nejen pro začínající umělce, ale pro všechny, co budou mít zájem svoji práci prezentovat ve VR prostředí. V Galerii je možné realizovat vlastní výstavy 2D objektů ve virtuálním prostředí a v samotné aplikaci jsou do začátku nahrány tři úvodní výstavy.

VR HUB je druhou, sesterskou aplikací, jedná se o zjednodušené prostředí plochy, které je přizpůsobené pro bezpečné a izolované spouštění aplikací, ve kterém je možné pracovat s 3D objekty a v rámci lokální sítě organizovat různé workshopy nebo prezentace (poslední funkcionalita je zatím ve vývoji)

Aplikace Visiolibrum i VR HUB budou ke stažení zdarma a v rámci licencí je možné je používat nejen pro osobní účely, ale i pro práci s veřejností pro účely vzdělávání. Školy, knihovny, dobrovolnické organizace a další tak mohou mít k dispozici nástroj, který je možné občas užívat pro první seznamování široké veřejnosti s technologií a jako startovní bod do dalšího zkoumání.

S virtuální realitou plánujeme programy pro školy, děti, DDM, nízkoprahové kluby a spolupráci s dalšími partnery. I nadále chceme pokračovat ve workshopech a pravidelně zveřejňovat výstavy. Nyní je možné si VR vyzkoušet na 3 místech (Opatov, Jezerka, ÚK) a plánujeme VR zpřístupnit na dalších pobočkách.

Smyslem celého projektu a navazujících aktivit je netradičním způsobem zpřístupnit historickou památku všem zájemcům a zájemkyním a seznámit veřejnost s užitečnou technologií. Pokud nemáte doma vlastní brýle pro virtuální realitu, zeptejte se ve své knihovně. Knihovna nikdy nebyla a dnes už zcela jistě není jen o papírových knihách, možná budete překvapení na co a na koho v ní můžete narazit.

Více informací o projektu:

www.mlp.cz/vr

<https://www.eeagrants.cz/cs/programy/kultura>