

Liliana Kozak

Wirtualna semantyka miasta

Współczesne technologie umożliwiają mieszkańcom miasta aktywnie tworzyć przestrzeń publiczną. Nowe media pozwalają na komunikację w zakresie globalnym. Komunikacja ta to również interaktywne kształtowanie mapy miasta, która niepostrzeżenie przeradza się w projektowanie miasta¹. Szkło, stal i beton niezauważenie łączą się z cyfrowymi bitami. Miasto staje się hybrydą, jest formowane w sensie architektonicznym i informatycznym.

W dobie rewolucji informacyjnej komunikujemy się za pośrednictwem sieci internetowej, refleksje, przemyslenia, dane zostają przekazywane budującym się językiem *augmented reality*². Aby wyrazić emocje, używamy emotikonów, symboli dostępnych w pakiecie programu Word, również memów internetowych, które są często graficznym zapisem wrażeń, trudniejszymi do wyrażenia symbolami i alfabetycznie pisemnym.

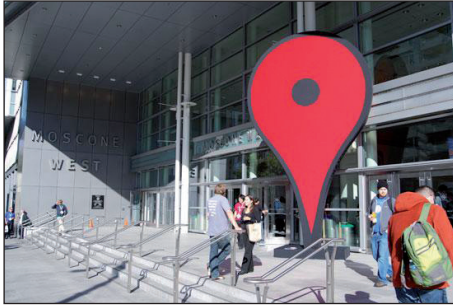
Powstają awatary reprezentujące uczestników portali, forów internetowych, serwisów społecznościowych czy wirtualnych światów, od niewielkich zdjęć, obrazków do trójwymiarowych postaci, często posiadających cechy archetypiczne, ponieważ ich autorzy chcą wyprofilować reprezentację siebie według akceptowanych społecznie kanonów³.

Wirtualny awatar jest jednym z ostatnich przejawów chęci wcielania się człowieka w różne role. Wcześniej służyły do tego rytualne maski, stroje karnawałowe,

¹ O procesach kształtowania map jako miejsc utopijnych, pewnych idei, oraz o wzajemnym procesie wpływania na siebie map oraz miast rozważał Z. Bauman, *Od mapowania przestrzeni do uprzestrzenniania map*, [w:] tegoż, *Globalizacja*, Warszawa 2000, s. 44.

² *Augmented reality* – połączony odbiór informacji z otoczenia rzeczywistego (np. skanowalne kody QR) oraz generowanego przez technologię np. w smartfonach, laptopach.

³ Cechy archetypiczne, w rozumieniu wyrazistości odwołującej się do zachowań instynktownych i powszechnych uwarunkowań kulturowych. Ilustracje symbolizujące postaci są bardziej wyraziste, np. wizualnie bardziej męskie, kobiece, również wyrażające silne emocje, np. agresji, wzruszenia, strachu, sympatii, w skutek tego w odbiorze wydające się emanować np. macierzyństwem, wojowniczością, zagubieniem dziecka.



Ryc. 1. Augmented reality, <http://www.informationweek.com/mobile/mobile-devices/google-i-o-live-blog-tablet-eyed/d/d-id/1105056?>

pseudonimy. Portugalski poeta Fernando Pessoa (1888–1935) stworzył kilkadziesiąt fikcyjnych postaci – heteronimów, każda z nich miała własny styl pisarski, życiorys, poglądy⁴. Pessoa, jak wielu pisarzy, korzystał z bogactwa ludzkiej osobowości – z tego, jak doświadczenie pozwala snuć opowieści o aspektach psychiki przejawiających się w nas samych i w tych, których spotykamy – aby utrwałać postaci symbolizujące zbiory konkretnych cech charakteru.

W sieci komunikacji, prowadząc rozmowy na czacie, jesteśmy jednocześnie pod wpływem oddziaływania reklam, to stanowi rodzaj mnogiego kontaktu z siecią przyjaciół, nieznajomych, dziennikarzy czy agentów reklamy. Powstawanie światów wirtualnych ma wpływ na kształtowanie się specyficznego języka. Symbole, wzorce przekazywane przez tradycję uzyskują swój wirtualny wymiar, ogólnoludzkie archetypy dopasowują swoją postać do współczesności.

Człowiek współczesny – użytkownik sieci stara się korzystać coraz sprawniej z nowego wciąż narzędzia, jakim jest komputer. Sieć internetowa zostaje często porównywana do przedłużenia systemu neuronalnego człowieka⁵. Transhumanizm stara się przekroczyć dotychczasowe ludzkie możliwości dzięki technologii wchodzącej w ścisły kontakt z ciałem i umysłem, wsparcie ze strony nowych mediów daje zarówno ogromne pole działania, jak i zagrożenia⁶. Należałoby poszukiwać symbiozy człowieka i technologii, aby nie powstał konflikt biologicznego ciała z jego elektronicznymi sieciami połączeń. Dlatego też, semantyka miasta, mimo zmieniającego się jego charakteru, powinna posiadać specyficznie ludzkie cechy swojego twórcy, a jej wzmocniona część medialna może w przyszłości pozwolić na nieporównywalnie (niż do tej pory) bogatszą sieć interakcji.

Myron Kruger, prekursor rzeczywistości wirtualnej, na samym początku jej powstawania, zwrócił uwagę, jak silnie utożsamiamy się z obrazowanymi przedstawieniami. Siła wizualnej sugestii jest stosowana od dawna, początki ludzkości

⁴ R. Ascott, *The Ambiguity of Self: Living in a Variable Reality*, [in:] *New Realities: Being Syncretic*, ed. R. Ascott, G. Bast, W. Fiel, Vienna 2009, p. 24.

⁵ A. Jelewska, *Sensorium i spekulatywne symbiotyczne formy komunikacji*, Poznań 2012, s. 4.

⁶ M. More, *The Philosophy of Transhumanism*, [in:] *The Transhumanist Reader*, ed. M. More, N. Vita-More, Wiley-Blackwell 2013, p. 1.

pokazują, że malarstwo naskalne było traktowane jako kształtowanie prawdziwych działań, ingerencja w rzeczywistość, to decydowało o wartości magicznej pierwotnych dzieł sztuki⁷.

Zmysły ludzkie ulegają *telematyczności* – odczuwaniu zjawisk z sieci elektro-nicznej, tak jak bodźców z bezpośredniej rzeczywistości⁸. Co może prowadzić do *telenoi*, będącej humorystycznym odwołaniem do paranoi, tutaj cybernetycznej, kiedy czujemy wpływ na nas innych użytkowników sieci, np. ktoś naciskając przycisk *like*, wyrażając opinię, wydaje się dotykać nas fizycznie. Sieć staje się wtedy straszliwym tworem komentującym, reagującym nieustannie, źródłem kontaktu, na który *telenoik* nie chce się zgodzić⁹.

Skomputeryzowana technologia komunikacyjna pozwala być teleobecnym w odległych miejscach, skuteczniej dzielić się doświadczeniem. Idee pochodzą z interakcji, negocjacji umysłów. Sieć pozwala na mniejszą blokadę społeczną, szybszą konfrontację myśli, z pełnymi tego konsekwencjami. Dotychczasowo dominował pogląd, że myślimy w sposób linearny, tak też dotychczas przebiegał zapis historii, świat dzielił się na kategorie i klasy rzeczy. Narastająca ilość informacji zmusza do uważności wielowątkowej, sieć pojęć o niejednorodnej klasyfikacji, metałączników rośnie¹⁰.

Pierwsze próby sieciowego połączenia komputerów, zmuszające do nowej uważności, zaczęły się pod koniec lat sześćdziesiątych XX wieku. Wspólne opowieści z dziecięcego pokoju zyskują globalny wymiar w projekcie *La plissure du text* z 1983, którego Roy Asott był pomysłodawcą i moderatorem¹¹. *La plissure* oznacza fałdowanie, plecionkę, warkocz, brzmi podobnie jak *le plaisir*, przyjemność. Jest to nawiązanie do książki Rolanda Barthes'a *Le plaisir du text*¹².

Czternaście stacji z całego świata pracowało w czternastu węzłach komunikacyjnych, w jedenastu miastach Europy, Ameryki Północnej i Australii. Powstały przeplatające się historie o zgromadzonych postaciach z różnorodnych mitologii i baśni, każdy z uczestników miał opisywać to, co się działo z punktu widzenia przydzielonej do snucia narracji osoby, np. wróżki, księcia, błazna lub mędrca, treść poszczególnych opowieści miała stworzyć nieuzgadnianą całość. Sieć była otwarta całą dobę przez dwanaście dni od 11 do 23 grudnia. Mimo iż w każdej lokalizacji powinna być identyczna kopia pełnego tekstu, okazało się, że istnieją różnice, nie ma kompletnej wersji¹³.

⁷ W. Benjamin, *Twórca jako wytwórca*, wyb. H. Orłowski, tłum. H. Orłowski, J. Sikorski, Poznań 1975, s. 76.

⁸ R. Ascott, *Telenoia* [in:] R. Ascott, *Telematic Embrace*, Berkeley 2007, p. 257.

⁹ Tamże, s. 261.

¹⁰ Na temat zależności między uważnością wielowątkową i linearną zob. U. Eco, *Interpretacje i nadinterpretacje*, tłum. T. Biedroń, Kraków 1994, s. 140.

¹¹ <http://alien.mur.at/rax/ARTEX/PLISSURE/plissure.html> (dostęp: 3 lipca 2014).

¹² R. Ascott, *Telematic...*, p. 261.

¹³ Tamże.

<http://www.medienkunstnetz.de/works/la-plissure-du-texte/> (dostęp: 3 lipca 2014).



Ryc. 2. Vladimir Bonačić, DIN. PR 10, <http://www.metamute.org/editorial/articles/art-new-media>

Projekt zaistniał dzięki użyciu sieci ARTEX, zanim powstał internet, już pierwsze systemy połączeń komputerowych okazały się narzędziami pozwalającymi na działania artystyczne.

Stopniowo rosnąca rola technologii zmieniającej otoczenie nie mogła zostać pominięta przez artystów, którzy starali się włączać jej osiągnięcia w obręb mediów sztuki. W latach 1963–1973 w Centrum Sztuki Współczesnej w Zagrzebiu miało miejsce pięć wydarzeń *New Tendencies*, gdzie obok prac sztuki kinetycznej, konceptualnej, konstruktywistycznej stopniowo pojawiła się sztuka mediów elektronicznych, prace generowane przy użyciu komputera. Wśród biorących udział w wystawie znalazł się chorwacki artysta i cybernetyk Vladimir Bonačić, który w latach 1968–1971 stworzył serię *Obiektów dynamicznych*, interaktywnych prac ze sterowaną komputerowo instalacją świetlną. Pięć z nich pojawiło się w przestrzeni publicznej miasta¹⁴. Artysta stał się jednym z prekursorów wykorzystania elektroniki świetlnej jako funkcji informacyjnej na użytek publiczny, jego ogromne instalacje wisiały na m.in. domu towarowym w Zagrzebiu i muzeum sztuki współczesnej w Belgradzie¹⁵.

Komputer jako medium sztuki został wykorzystany do stworzenia dodatkowej przestrzeni, jaką jest rzeczywistość wirtualna, pokazał jak ciekawe przestrzenie może wykreować połączenie sztuki i technologii.

Prekursorem rzeczywistości wirtualnej jest Myron W. Kruger (ur. 1942), artysta, badacz i informatyk. Tworzył od podstaw wideo instalacje, które reagowały na zachowanie widza. Artysta określił swoje prace jako środowisko *responsywne* – czyli takie, w którym komputer odbiera działania użytkownika i odpowiada na nie w sposób przemyślany poprzez złożony system środków wizualnych i akustycznych, oraz dostosowuje się do powstałych w ten sposób nowych warunków środowiska¹⁶. Dało to początek późniejszej przestrzeni wirtualnej.

¹⁴ *Statek komiczny Ziemia*, red. D. Denegri, Toruń 2010, s. 55, <http://dada.compart-bremen.de/item/agent/588>, (dostęp: 3 lipca 2014).

¹⁵ D. Fritz, *Vladimir Bonačić – Early Works, Zagreb 1968–1971*, Zagreb 2006, p. 2, http://darkofritz.net/text/CIP_no.07-08-2006_Fritz_Bonacic.pdf (dostęp: 3 lipca 2014).

¹⁶ M. W. Krueger, *Computer Controlled Responsive Environments*, Wisconsin 1976, p. 423.

Pierwszym projektem Kruegera był *Glowflow*, powstały w 1969 roku na Uniwersytecie Wisconsin we współpracy z Danem Sandim, Jerryem Erdmanem i Richardem Vanezkym. Składał się on z zaciemnionego pokoju, na którego ścianach znajdowały się cztery przezroczyste rury, zmieniające kolor poprzez wpompowywane w nie fluorescencyjne cząsteczki. Towarzyszyły temu dźwięki syntezatora Moog, jednego z pierwszych instrumentów elektronicznych. Ruchy znajdującego się we wnętrzu widza były interpretowane przez komputer, który odpowiadał na nie sygnałami świetlnymi i dźwiękowymi. Zmiany wprowadzane były z opóźnieniem, tak że osoba we wnętrzu nie orientowała się, że wpływa na otoczenie. Wnioski z pracy nad *Glowflow* uświadomiły artyście, że widz powinien być świadomy swojego uczestnictwa, interakcja jest wtedy dużo ciekawsza.

Po *Glowflow* przyszedł czas na instalację *Metaplay*, wystawioną w jednej z uczelnianych galerii Uniwersytetu Wisconsin w 1970 roku. Projekt *Metaplay* polegał się na transmisji dwóch przekazów wideo z wnętrza instalacji, gdzie obecny był widz, i z osobnego pokoju, gdzie znajdował się artysta. Oba obrazy nakładały się na siebie, a widz i artysta mogli na bieżąco modyfikować – rysować, powstający efekt wizualny. Awatary tworzone w tej pracy mogą nachodzić na siebie, stąpać się z sobą, zanikać, pojawiać się na nowo, zmieniać kształty i barwy.

Kolejną instalacją był labirynt, z podłogą pokrytą czujnikami ruchu, o nazwie *Psychic Space* (1971). Najbardziej znaną instalacją Kruegera stała się *Videoplace* – przedstawiona w (1975) roku w Muzeum Sztuki w Milwaukee stanowiła rozwinięcie idei *Metaplay*. W projekcie tym oprócz responsywności znanej z pierwszego projektu, Krueger położył nacisk na zmysł dotyku, umożliwiając awatarom interakcje na wspólnej przestrzeni wizualnej. Projekt był w kolejnych latach rozbudowywany i wzbogacany o nowe zdobycze techniki. Zastosowano nowe oprogramowanie, lepsze komputery oraz akcesoria, takie jak hełm i wirtualne rękawice¹⁷.

Po czterdziestu latach kształtowania się przestrzeni wirtualnej na potrzeby ludzkie wciąż nie jest ona powszechną rozrywką. Światy wirtualne potrzebują doskonalszej i bardziej dostępnej technologii, aby stać się konkurencyjnym miejscem dla ludzkiej aktywności, są też trudniejsze w obsłudze niż portale społecznościowe.

Od 2003 roku istnieje jak dotąd najbardziej popularny z wirtualnych światów *Second Life*¹⁸. Jego uczestnicy mogą budować szczegółowy wygląd swoich postaci, zmieniać płeć, wiek, przybrać wygląd postaci fantastycznych. Nie zbiera się punktów, funkcjonuje natomiast waluta przeliczalna na realne pieniądze, za które kupuje się trójwymiarowe domy, ziemię, wszelkiego rodzaju przedmioty. Rzeczywiste firmy promują tam swoje marki, rośnie liczba osób, które aktywność w tym świecie traktują jako pracę. Można tam zwiedzać architekturę wirtualnych odpowiedników rzeczywistych miast, słuchać koncertów, oglądać wystawy, przedstawienia teatralne.

¹⁷ R. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna*, Warszawa 2010, s. 95.

¹⁸ <http://secondlife.com/> (dostęp: 3 lipca 2014).



Ryc. 3a, b (powyżej). Roy Ascott, *La Plissure du text*, <http://www.studyblue.com/notes/note/n/art-history-midterm-images/deck/3873342>



Ryc. 4 (po lewej). Myron Krueger, *Vieoplace*, <http://www.studyblue.com/notes/note/n/art-history-midterm-images/deck/3873342>



Ryc. 5. Roy Ascott, LPDT2/3 w Second Life, <http://intergrid-metaverse-art-2012.hypergrid.org/index.php/secondlife>

Istnieje wiele argumentów za tym, że jest to coś znacznie więcej niż gra, pozwala bowiem na wiele rodzajów międzyludzkich interakcji¹⁹.

Projekt Ascotta posiada tam swoje drugie życie pod postacią LPDT2, obecnie po udoskonaleniach LPDT3²⁰. Najważniejsze obiekty tego obszaru w Second Life to spiralne morze i Wieża Babel, złożone z nieustannie budujących się wyrazów, wytwarzanych przez generator tekstu Gutenberga. Rzeczywista instalacja interaktywna Ascotta *plastic transactions* posiada tam swoją wirtualną wersję. W pewnym miejscu pojawiają się literowe awatary, każda z liter zyskuje postać, rząd postaci zmienia się wraz z upływem tekstu²¹. To pokazuje nieustanną inspirację człowieka

¹⁹ T. Boellstorff, *Dojrzwianie w Second Life*, tłum. A. Sadza, Kraków 2012, s. 23.

²⁰ <http://www.i-dat.org/roy-ascott-indaf-lpdt2syncretica/> (dostęp: 3 lipca 2014).

²¹ <http://lpdt2.blogspot.com/> (dostęp: 3 lipca 2014).

używanym przez niego najpowszechniej kodem – językiem, który służy tutaj oswojeniu i badaniu nowej przestrzeni – wirtualnego świata.

Plac interakcji, miasto, jest jej uosobieniem, zyskuje w technologii, w cyberprzestrzeni sprzymierzeńca, który właściwie wykorzystany powinien inspirować rozwój, poznawanie, wzbogacanie i współtworzenie przyjaznego otoczenia. Projektanci oraz odbiorcy realizują wyzwanie, kreowanie języka, który pomaga odkodowywać multiplikującą się rzeczywistość, mrowisko miliardowego społeczeństwa. Ów nowy język cyber-przestrzeni balansuje między byciem zbędnym naddatkiem, nieczytelnym slangiem specjalistów, przewodnikiem po manowcach a nowym wciąż jeszcze narzędziem.

Miasto, jak uważał Walter Benjamin, jest urzeczywistnieniem starego marzenia ludzkości o labiryncie, który w swojej komplikacji pasjonuje wciąż nowymi łami-główkami²². Zygmunt Bauman dodaje, że błędzenie po centrum handlowym ma angażować do bycia w stałym ruchu, doświadczania atrakcji, aby nie wychodzić z roli konsumenta na rzecz głębszych interakcji międzyludzkich²³.

Przechodzenie przez semantyczny labirynt miasta prowokuje do komentarza. Przykładem użycia wirtualnego tekstu w interakcji z otoczeniem jest praca *Energy Passages*, autorstwa Moniki Fleischmann i Wolfganga Straussa. Na chodniku przestrzeni miasta były wyświetlane wyrazy, wpisywane przez gości wystawy – ludzie przechodzących ulicą – i włączane przez system do kompozycji. Każdy dzień przynosił w układ – odbicie, mieszaninę ponadczasowych znaczeń i codziennych sytuacji. Każdy wyraz uruchamiał otaczanie go przez inne będące z nim powiązane. Powstawało wrażenie „uchwytywalności” wypowiedzi miasta poprzez krótkie głosy pojedynczych jego mieszkańców, posiadającej zupełnie inną jakość niż miejska gazeta czy program informacyjny²⁴.

Dokumentacja dzisiaj – oprócz funkcji porządkowania, weryfikowania i utrwalania wiedzy – jest rodzajem dialogu z innymi użytkownikami, przybiera charakter manifestowania obecności, dzieje się chwilami nieświadomie i przymusowo wraz z pozostawianymi po sobie śladami uczestniczenia w sieci. Dokument staje się znakiem obecności, działania mówiącego o tożsamości.

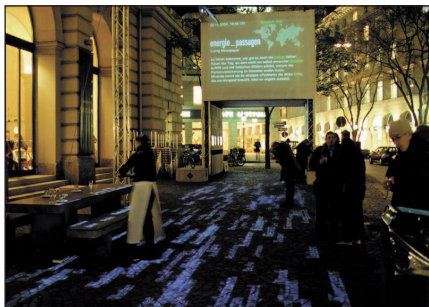
Tworzenie map – ścieżek tras, po których porusza się użytkownik połączonej rzeczywistości, nie służy do późniejszego korzystania z nich, dzielenia się wiedzą, ale jest rodzajem osobistego spektaklu, jak postuluje Lissa Holloway-Attaway²⁵. Dane oznaczenie: „Tutaj jesteś” na mapie było oznaką dystansu, tylko chwilowej zgodności znacznika z podróżnikiem, dzisiaj zamiast dystansu pojawia się włączenie w przestrzeń mapy. Telefon komórkowy z GPS pozwala na zobaczenie siebie w postaci kropki na mapie ekranu i podzielenie się swoją lokalizacją z innymi. Uczestnik sieci może mieć kilka różnych wirtualnych wcieleń, inne w sieci blogów, inne w zależności od portalu społecznościowego, nieco innych znajomych, inną historię aktywności,

²² W. Benjamin, *Zapiski i materiały*, [w:] *Pasaże*, tłum. I. Kania, Kraków 2005, s. 476.

²³ Z. Bauman, *Nowa szybkość, nowa polaryzacja*, [w:] tegoż, *Globalizacja...*, s. 44.

²⁴ M. Fleischmann, W. Strauss, *Performing Data*, tłum. A. Brzezińska, Gdańsk 2011, s. 104.

²⁵ L. Holloway-Attaway, *Mapowanie mobilności – interfejs i ślad po człowieku*, [w:] *W stronę trzeciej kultury*, red. R. Kluszczyński, Gdańsk 2011, s. 153.



Ryc. 6. Monika Fleischmann, Wolfgang Strauss,
<http://www.artlinecatalogue.eu/gallery-performing-data.html>

wpisów, podpis lub zdjęcie mające go reprezentować. Przypomina to miejsca w do-tychczasowym mieście, ze swoimi bywalcami, charakterem, atmosferą. Ale rozproszenie wersji siebie może zamiast poznania bogactwa własnej osobowości wywołać poczucie rozproszenia, brak zakotwiczenia w punkcie charakterystycznej dla siebie przestrzeni, jej zbytnej złożoności, Baudrillard nazywa to katastrofą sensu²⁶.

Znajdowanie się w rzeczywistości połączone stało się inspiracją do obserwo-wania, na jakim etapie komunikacji jesteśmy: czy zagubieni w nieożywionej tech-nologicznej multiplikacji, czy jeszcze potrafimy operować zwielokrotnionymi war-stwami semantycznymi nowych obszarów znaczeń.

Środowisko zawodowe informatyków operuje semantyką hipertekstu, w ten sposób przekazuje umiejętności poruszania się po przestrzeni namnażających się informacji bez utraty fundamentów, dopasowując kanony wiedzy (np. inżynier-skiej) do nowych mediów. Pomocnym pojęciem staje się *mindware*, współczesne określenie obszaru pracy umysłu. *Aware* oznacza świadomość, *software* to progra-my komputerowe. To pojęcie łączy językowo obszar współpracy człowieka z no-wym narzędziem zaprojektowanym, aby ingerować w strukturę myślenia, w obszar kształtowania się sieci neuronowej. A jak się okazało, każda ludzka aktywność zmie-nia strukturę DNA ciała, nadaje charakter pokoleniu²⁷.

W ramach projektu *Mindware* w Lublinie (1–2 października 2011) miał miej-sce performance *Public Avatar* Martina Baragi Bricelja²⁸. Dwóch artystów wcieliło się w publicznego awatara, goście jako uczestnicy projektu artystycznego, poprzez sieć mogli chodzącemu po mieście awatarowi wydawać polecenia, obserwować jego działania. Artyści odgrywali wersje postaci, relacjonowane na żywo za pomocą kamery²⁹. Wykrzykiwali różne hasła, zaczepiali przechodniów, zadając im pytania

²⁶ J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, tłum. S. Królak, Warszawa 2005, s. 106.

²⁷ J. Tzei-Fei Wong, *A Co-Evolution Theory of the Genetic Code*, „Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America” 1975, vol. 72, p. 1912, <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC432657/> (dostęp: 3 lipca 2012).

²⁸ Strona projektu *Mindware*: <http://www.mindware.art.pl/about.php> (dostęp: 3 lipca 2012).

²⁹ M. Baraga Bricelj, *Public Avatar*, 1–2 października 2011 w Lublinie, <http://www.mindware.art.pl/projects.php?p=7>, strona pracy: <http://www.public-avatar.com/?page=about> (dostęp: 3 lipca 2012).

internautów, jeździli autobusem, tańczyli, śpiewali, realizując sugestywne ucieleśnienie kontaktu w rzeczywistości połączonej – *augmented reality*. Działania współczesnych mieszkańców miasta posługujących się informacjami ze smartfonów są zależne od odbieranych informacji z sieci, awatar Bricelja pokazywał tę zależność. Nieświadomie, jako członkowie społeczeństwa w procesie transhumanizacji, jesteśmy awatarami realizacji wspólnych celów.

Coraz mniej niezwykła staje się scena z filmu *Raport mniejszości*, w której holograficzne reklamy zwracają się do przechodzącego bohatera po imieniu i adekwatnie do sytuacji, oferując właśnie to, czego ten szuka w danej chwili. Przedsmkaniem tego są działania firmy Starbucks, wysyłającej informację o kuponie na darmową kawę do telefonu klienta, który znajduje się w zasięgu Wi-Fi kawiarni³⁰.

Reklama docierająca do odbiorcy wkracza w strefę jego najbliższego otoczenia, codziennych podstawowych czynności, wskutek coraz precyzyjniejszej technologii komunikacji, np. dzięki plikom cookies. Rodzi się obawa, jak blisko intymności klienta sięgnie firma, wykorzystując zdobyte informacje, *Raport mniejszości* pokazuje rozwinięcie tej sytuacji.

Technologie podwójnego miasta (*smart city*) są z jednej strony coraz bardziej powszechne i przydatne, np. różnego rodzaju systemy bezpieczeństwa stają się coraz bardziej precyzyjne, często niezauważalne. Drugą stroną jest ich niebezpieczeństwo, trudne do zauważenia np. emisje fal, których działanie na nasze ciało jest nie do końca poznane.

Naprzeciw technologiom namierzania przychodzą opozycyjne, jak przyrząd CCD-Me-Not Umbrella, parasol wyposażony w diody LED emitujące podczerwień rejestrowaną przez kamery systemów monitoringu. Zadaniem parasola jest wprowadzić w błąd oprogramowanie przetwarzające obraz z kamer monitorujących miasto. CCD-Me-Not Umbrella jest częścią projektu *The Sentient City Survival Kit* artysty, architekta i badacza współczesnej kultury Marka Sheparda³¹.

Pojawiają się prace pokazujące powiązanie technologii ze światem przyrody, przypominające, że nasze wytwory nadal się połączeniem biologii i techniki. W projekcie *Cykady* w Toronto użytkownicy telefonów uruchamiają czujniki wykrywające pole elektromagnetyczne uaktywniające dźwięki i światła „cykad”, wysyłanie sygnału w świecie ludzi przypomina o sygnale bycia będącym u początków, lokuje rozmówców w technologicznej łące³².

³⁰ [Tzw. beacony – przyp. red.] A. Maj, *Mindware: technologie umysłu i umysł technologiczny w perspektywie antropologii mediów i badań nad komunikacją*, [w:] *Mindware. Technologie dialogu*, red. P. Celiński, s. 194, <http://www.mindware.wspa.pl/index.php/> (dostęp: 3 lipca 2014).

³¹ Tamże.

³² N. Czegledy, *Zmiany paradygmatyczne w praktykach art. & science*, [w:] *W stronę trzeciej...*, s. 134; strona projektu: <http://mobilelab.ca/portage/projects-cicada.html> (dostęp: 3 lipca 2014).

Analiza sygnałów z sieci komórkowych może dostarczyć ciekawych graficznie obrazów przemieszczania się użytkowników telefonów, które można zestawiać z dostępnością infrastruktury miejskiej lub strefami bezpieczeństwa. Tak działa aplikacja *Urban Mobs* stworzona przez firmy Orange i faberNovel³³. Wyposażeni w różnego rodzaju sygnalizatory przemieszczamy się nadal podobnie jak stada obserwowanych przez przyrodników zwierząt. Cyborgizacja jest utopią, wewnątrz ogromnego biologizującego mechanizmu przyrody. Doświadczenie posiadające jakość emocjonalną spaja swoim elementem estetycznym doznania w całość, obecność przeżyć estetycznych wydobywa z kształtowego przez człowieka sztucznego otoczenia miasta jego pierwotne, pochodzące z natury korzenie. W ten sposób aktywność człowieka korzystającego z technologii można postrzegać estetycznie i zaangażować w działania artystyczne.

Rozwój technologii prowadzi do powstawania różnego rodzaju znaczników reagujących na zmiany pogody, zanieczyszczenie powietrza lub obecność ludzi w określonym pomieszczeniu, inteligentnych budynków, ich otoczenia, pojazdów (komunikujących się w razie kradzieży z policją, po kolizji z pogotowiem, czujników śledzących stan zdrowia, technologii ubieralnych). Wraz z obietnicą bezpieczeństwa, komfortu przychodzi zmierzenie się z tym, jakie przemiany czekają ludzkie ciało, psychikę, jak wpływa na jednostkę ludzką pojawienie i nasilenie się różnego rodzaju fal, obecność materiałów toksycznych w sprzęcie elektronicznym.

Użycie technologii w obrębie sztuki przybliży ją do jej twórcy, walory estetyczne zmniejszają poczucie sztuczności i obcości skomplikowanych nowych systemów. Potrafią uzmysłowić odbiorcy bogactwo jego własnej natury, która wciąż próbuje przekroczyć świat przyrody poprzez próby zrozumienia jego mechanizmów i wytwarzanie własnych. Użytek technologii w obrębie sztuki może pozwolić kształtować ją jako bardziej harmonijne narzędzie w praktykowaniu np. miejskiej przestrzeni. Nadal nie zanikło rozumienie sztuki jako tej, która pozwala adaptować otoczenie poprzez pokazywanie jego piękna, próbę zbierania tych elementów, które wzmacniają potrzebę pozytywnego rozwoju, przekazują wiedzę na temat spuścizny kulturowej człowieka. Ten aspekt sztuki może pozwolić adaptować technologię na użytek humanizmu.

Virtual semantics of the city

Abstract

In the era of information revolution we are communicating via the web. Reflections, thoughts and information are transmitted by building up the language of *augmented reality*. In communication networks, while leading a chat, we are also influenced by advertisements. It is a kind of multiple contact with the network of friends, strangers, journalists and advertising agents. Symbols and patterns transmitted by tradition are given their virtual dimension, their universal archetypes adjust their character to the present. The Modern Man, a network user,

³³ <http://www.urbanmobs.fr/en/> (dostęp: 3 lipca 2014).

tries to use the new tool – the computer – more efficiently. The Internet network is often compared to the extension of the human neural system. The computer as a medium of art was used to create an additional space – the virtual reality. It showed how interesting spaces can be created by combining art and technology. The combination of the human specificity of contact, language, and new technology creates tremendous opportunities and threats. Transhumanism is a possibility in which we would seek a symbiosis between the man and technology, so as not to create a conflict between the biological body and its electronic contact networks. The semantics of the city, despite of its changing nature, may have human-specific qualities, but its media expression may allow for incomparably richer network of contacts.

Key words: semantics of the city, virtual reality, augmented reality, new media, interactive art

Liliana Kozak

absolwentka malarstwa – studiów drugiego stopnia na Wydziale Artystycznym Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, doktorantka w Zakładzie Estetyki UMCS. Zainteresowania naukowe: teoria sztuki współczesnej, estetyka pragmatyczna, neuroestetyka, enaktywizm, transhumanizm, fizyka kwantowa. Publikacje m.in.: *Sztuka współczesna – nowe miejsca* („Kresy” 2008, nr 73–74), *Performance i odbiorca* („Kra” 2012). Członek Związku Polskich Artystów Plastyków w Lublinie.