

Abstrakt - praca teoretyczna

W mojej pracy poruszam problematykę przyszłości medium mieszanej rzeczywistości w kontekście sztuki. Temat ten stanowi trzon moich rozmyślań nad przyszłością sztuki i technologii w kontekście transhumanizmu. Praca prezentuje obecny stan moich badań nad tematyką medium wirtualnej rzeczywistości z uwzględnieniem jej miejsca w historii i społeczeństwie.

W rozdziale **Przedstowie** zaznaczam podstawy problemów związanych z nierównym dostępem do technologii i wiedzy jak się nią posługiwać. Zestawiam ze sobą utopijne wizje niedalekiej przyszłości ekstrapolowane przez twórców literatury science fiction oraz futurologów lat 60 do coraz bardziej niepokojących i rozczarowujących realiów świata zdominowanego przez technologiczną ochlokrację.

We wstępie opisuję obecny stan medium mieszanej rzeczywistości, monopolizowanej przez megakorporacje oraz podporządkowane bardzo wąskiej wizji zastosowania jako kanał konsumpcji treści oraz promocji produktów. Poruszam też problem braku przejrzystości technologii stojącej u podstaw produkowanych przez te korporacje urządzeń.

W rozdziale **Holoagora - założenia koncepcyjne** przedstawiam szereg inspiracji i toposów składających się na koncepcję artystyczną Holoagory. Umiejscawia ją w kontekście utopijnego centrum holograficznego miasta przedstawionego w popkulturze jako potencjalne kolejne stadium rozwoju ludzkości lub przestrzeń do którego ludzkość emigruje gdy życie w świecie fizycznym przestaje być możliwe.

Posługuję się toposem "szalonego naukowca" - odczytywanego tutaj jako stan pośredni między artystą a naukowcem - do którego popkultura odnosi się często w kontekście konstrukcji transcendentnych technologii. W dalszej części rozdziału wyliczam technologiczne, artystyczne i filozoficzne inspiracje stojące za projektem Holoagory.

Rozdział **Relacje między noosferą i cyberprzestrzenią** poświęcony jest intuicji łączącej wymienione w tytule rozdziału koncepty. Przybliżyłam w kolejnych podrozdziałach wspomniane wyżej koncepty pod względem wzajemnych zależności i powiązań. Szczególnie połączenie między konceptem noosfery czyli sfery tworów ludzkiego umysłu i cyberprzestrzeni czyli sfery czysto rozumowych abstraktów istniejących dzięki tym twórcom.

Następny podrozdział poświęciłam relacji początków powstawania pierwszego metawersu - nazywanego przez swoich twórców cyberprzestrzenią - z kontrkulturą hipisowską i cyberdelią. Przedstawiłam w nim enteogeniczny potencjał medium wirtualnej rzeczywistości oraz jego możliwości terapeutyczne.

W rozdziale **Medium wirtualnej rzeczywistości jako przestrzeń ekspozycji i partycypacji w świecie sztuki** opisuję przykłady zastosowania medium wirtualnej oraz mieszanej rzeczywistości do popularyzacji sztuki w formie zapośredniczonych wystaw i galerii oraz w kontekście spektakli teatralnych.

Kolejny rozdział poświęcam możliwym kierunkom rozwoju technologii wirtualnej rzeczywistości z uwzględnieniem trendów panujących w przemyśle elektronicznym oraz rozwijających się technik widzenia maszynowego.

W rozdziale *Biologiczne podstawy widzenia maszynowego* poruszam zagadnienie podobieństw oraz naśladownictwa systemów biologicznych przy tworzeniu urządzeń wirtualnej rzeczywistości. Szczególną uwagę poświęcam algorytmom detekcji ruchu i obiektów.

Zakończenie poświęcam tematowi filozofii open source oraz kładę nacisk na konieczność rozwijania technologii otwarcie źródłowej w kontekście edukacji technologicznej i zmniejszania zjawiska wykluczenia technologicznego.

Abstrakt - praca artystyczna

Forma pracy to instalacja mieszanej rzeczywistości o charakterze efemerycznym inspirowana streetartem. Instalacja zrealizowana została zgodnie z ideą modularności, mobilności i otwartości formy pozwalając na jej ciągłe rozbudowywanie.

Instalacja Holoagora składa się z dwóch wzajemnie przenikających się warstw: cyfrowej i fizycznej. Warstwę fizyczną reprezentują tutaj kartonowe pudła zebrane z okolicznych sklepów spożywczych zadrukowane seriami symboli, grafiką komputerową oraz specjalnymi markerami ARUCO. Grafika utrzymana jest w estetyce jednobitowej (czerni i bieli). Do zadrukowania pudeł służy ręczna drukarka cyfrowa.

Warstwą cyfrową jest mobilne urządzenie mieszanej rzeczywistości noszone przez uczestników. Zestawy kamer znajdujące się w tych urządzeniach mają na celu rejestrować obraz w polu widzenia użytkownika. Zarejestrowany obraz przetwarzają i wykrywają nadrukowane na pudłach markery, aby później wyświetlić na zarejestrowanych obrazie trójwymiarowe modele. Kolejnym elementem jest usieciowiona galeria wirtualna zrealizowana dzięki technologii webXR, czyli strony internetowej zawierającej trójwymiarową scenę. Przestrzeń wirtualnej galerii pozwala na odwiedzenie jej za pośrednictwem przeglądarki internetowej na większości współczesnych urządzeń lub gogli wirtualnej rzeczywistości. Galeria wirtualna pozwala również na eksplorowanie jednocześnie z innymi zwiedzającymi nie znajdującymi się fizycznie w miejscu wystawy.

W trakcie prezentowania działania Holoagory będą powstawać artefakty w formie kolejnych zadrukowanych kartonów.