

Katarzyna Szakajło

ROZPRAWA DOKTORSKA

**Możliwości integracji
projektów sztuki nowych mediów
w procesy odnowy przestrzeni miejskiej**

Promotor:

prof. dr hab. inż. arch. Lucyna Nyka

Gdańsk, 2023

WSTĘP	5
Problem badawczy	5
Cele pracy.....	6
Tezy pracy	6
Metody pracy	7
Struktura pracy.....	8
Definicje pojęć.....	9
Zakres pracy	21
Stan badań	22
1. Procesy odnowy przestrzeni miejskich poprzez sztukę	32
1.1. Założenia i cele Planowania poprzez Kulturę (ang. <i>Cultural Planning</i>) i idea Miast Kreatywnych (ang. <i>Creative Cities</i>).....	32
1.1.1. Sieci miast kreatywnych: projekty międzynarodowe i współpraca między miastami.....	35
1.1.2. Współczesne Miasta Kreatywne – analiza przypadków wdrażania strategii Creative Cities w miastach w XXI w.....	37
1.2. Procesy partycypacyjne i aktywizacja mieszkańców jako niezbędny element idei miast kreatywnych i procesów odnowy przestrzeni miejskiej.....	41
1.3. Etapy procesów odnowy miejskiej, na których możliwe jest wykorzystanie obiektów sztuki nowych mediów do realizacji zamierzonych celów i założeń	46
2. DIAGNOZA: Rola sztuki nowych mediów w zbieraniu informacji i opinii mieszkańców o przestrzeni miasta oraz wizualizacji danych.....	48
2.1. Sztuka wizualizacji i mapowania danych przestrzennych	48
2.2. Zbieranie obiektywnych danych o terenie i ich wizualizacja – sztuka wizualizacji danych przestrzennych (<i>space data visualization art</i>)	52
2.2.1. Zbieranie i przekazywanie informacji o miejscu za pomocą instalacji interaktywnych i technologii medialnych.....	53
2.2.2. Pozyskiwanie danych i informacji – źródła danych oraz rodzaje interfejsów użytkownika.....	58
2.2.3. Różne sposoby wizualizacji danych w przestrzeni miasta	63
2.2.4. Rodzaje modalności interakcji i oddziaływania obiektów sztuki nowych mediów.....	65
2.3 Zbieranie subiektywnych informacji o przestrzeni.....	67
2.3.1 Mapping sensoryczny	67
2.3.2 Zbieranie informacji o odczuciach, emocjach i opiniach od mieszkańców – Mapping zdalnego uczestnictwa	71
2.3.3. Studium przypadku – studencki projekt badawczy <i>Measuring the Immeasurable</i> na Wydziale Architektury PG	75



2.4 Podsumowanie: Możliwości wykorzystania projektów sztuki nowych mediów w procesach odnowy miejskiej na etapie DIAGNOZY	79
--	-----------

3. PLANOWANIE: sztuka nowych mediów jako narzędzie wspomagające procesy partycypacyjne, projekty pilotażowe oraz budujące mentalny obraz przestrzeni	80
---	-----------

3.1. Sztuka nowych mediów jako nowe narzędzie komunikacji, wspomagające procesy partycypacji społecznej.....	80
---	-----------

3.2. Kształtowanie mentalnego obrazu miejsca za pomocą obiektów sztuki nowych mediów w przestrzeni miasta	86
--	-----------

3.2.1. Przetłumaczenie uprzedzeń oraz odkrywanie i afirmowanie wielokulturowości miejsca.....	86
---	----

3.2.2. Uwypuklanie środowiskowych walorów miejsca	88
---	----

3.2.3. Wzmacnianie identyfikacji mieszkańców z przestrzenią miejską poprzez projekty umożliwiające realny wpływ na tę przestrzeń	90
--	----

3.2.4. Oswajanie przestrzeni stresogennych i miejsc uznawanych za niebezpieczne	102
---	-----

3.3.5. Kształtowanie wspomnień i pamięci miejsca	108
--	-----

3.3. Projekty pilotażowe i tymczasowe zdarzenia przestrzenne.....	111
--	------------

3.3.1. Interwencje artystyczne w przestrzeniach zabytkowych i historycznych.....	111
--	-----

3.3.2. Ożywianie przestrzeni zdegradowanych – rola interwencyjna tymczasowych projektów sztuki nowych mediów.....	112
---	-----

3.3.3. Oswajanie przestrzeni przeznaczonych do przekształceń pod przyszłe inwestycje – sztuka nowych mediów jako projekty pilotażowe	115
--	-----

3.4. Podsumowanie: Możliwości włączenia projektów sztuki nowych mediów w procesy odnowy przestrzeni miejskiej na etapie PLANOWANIA.....	118
--	------------

4. REALIZACJA: Działania i interwencje z wykorzystaniem sztuki nowych mediów w przestrzeni miasta	120
--	------------

4.1. Ożywianie przestrzeni: wpływ sztuki nowych mediów na aktywność użytkowników w przestrzeni miejskiej.....	120
--	------------

4.1.1. Nowa aktywna rola odbiorców-współtwórców współczesnej sztuki w przestrzeni publicznej.....	120
---	-----

4.1.2. Interaktywność: Różne tryby interakcji i poziomy zaangażowania użytkownika	124
---	-----

4.1.3. Uwarunkowania dotyczące lokalizacji i funkcjonowania interaktywnej instalacji sztuki nowych mediów	132
---	-----

4.2. Mikrointerwencje	138
------------------------------------	------------

4.3 Tworzenie połączeń i integracja obszarów odizolowanych w systemy przestrzeni publicznej miasta	143
---	------------

4.3.1. Subiektywne mapy online – wyznaczanie nowych połączeń pomiędzy miejscami	143
---	-----

4.3.2. Geolokacyjne gry miejskie – aktywizacja i zachęcenie ludzi do przemieszczania się w przestrzeni hybrydowej.....	145
--	-----

4.3.3. Budowanie połączeń w mieście poprzez kreowanie sekwencji miejsc na przykładzie wystaw i festiwali światła oraz sztuki medialnej.....	148
---	-----

4.3.4. Festiwal Narracje w Gdańsku – studium przypadku.....	154
---	-----

4.4. Podsumowanie: Możliwości wykorzystania projektów sztuki nowych mediów jako działań i interwencji na etapie REALIZACJI procesu odnowy miejskiej.....	161
---	------------

5. MONITORING I EWALUACJA	Możliwości wspierania procesów ewaluacji przy pomocy projektów sztuki nowych mediów.....	163
5.1.	Ewaluacja na różnych etapach procesów odnowy przestrzeni miejskiej	163
5.2.	Zbieranie danych o funkcjonowaniu przestrzeni i trasach przemieszczania	165
5.3.	Zbieranie opinii mieszkańców – ocen, sugestii i zażaleń – oraz możliwości przeprowadzania ankietowania przy pomocy sztuki nowych mediów.....	171
5.4.	Podsumowanie: możliwości wykorzystania projektów sztuki nowych mediów jako działań i interwencji z zakresu EWALUACJI procesu odnowy miejskiej	174
6.	Możliwość integracji projektów sztuki nowych mediów w procesy odnowy przestrzeni miejskich w warunkach polskich	176
6.1.	Diagnoza obecnej sytuacji: dlaczego projekty sztuki nowych mediów nie są wykorzystywane w procesach odnowy miejskiej przez Urzędy Miast w Polsce?	176
6.1.1.	Uwarunkowania historyczno-prawne.....	176
6.1.2.	Działania kulturalne i artystyczne a procesy odnowy miejskiej w Polsce	183
6.1.3.	Partycypacja i trudne relacje w komunikacji pomiędzy interesariuszami procesów odnowy miejskiej i rewitalizacji.....	185
6.1.4.	Braki w procesach ewaluacji w Polsce	189
6.2.	Wyniki badań ankietowych przeprowadzonych z przedstawicielami Urzędów Miast w Polsce ...	192
6.2.1.	Badania ankietowe	192
6.2.2.	Dodatkowe badania i wywiady pogłębione.....	196
6.3.	Propozycja nowego agenta – konsorcjum uniwersyteckiego wraz z instytucjami i jednostkami badawczymi.....	198
6.3.1.	Potrzeba mediatora do komunikacji pomiędzy interesariuszami w procesach odnowy miejskiej.....	198
6.3.2.	Potrzeba integracji działań w ramach struktur i wydziałów urzędów miast	202
6.3.3.	Potrzeba współpracy interdyscyplinarnej i zewnętrznych ekspertów	204
6.3.4.	Propozycja powołania nowej jednostki badawczej jako „nowego agenta” czyli medium komunikacji pomiędzy interesariuszami w procesach odnowy miejskiej.....	206
6.4.	Możliwości włączenia obiektów sztuki nowych mediów w procesy odnowy miejskiej w warunkach polskich – podsumowanie.....	208
PODSUMOWANIE I WNIOSKI		209
BIBLIOGRAFIA		215
Streszczenie rozprawy.....		239



WSTĘP

Problem badawczy

Obserwujemy obecnie intensyfikację procesów odnowy miast, które rozpoczęły się już kilka dekad temu, a związane są głównie z przeobrażeniami terenów postindustrialnych i ich włączaniem w systemy przestrzeni publicznych oraz rewitalizacją starych dzielnic śródmiejskich. Dla uzyskania pozytywnych efektów stosowane są różne narzędzia planistyczne, ale też coraz częściej poszukiwane są innowacyjne, pozaplanistyczne rozwiązania. Jednocześnie, od wielu lat omawiana jest rola sztuki w transformacji przestrzeni miejskiej, jak i nowa aktywna rola odbiorcy dzieła sztuki w przestrzeni publicznej. Wiele badań poświęcono między innymi sztuce *streetart*-u, sztuce *performance* (ang. *performance art*), sztuce publicznej, *site specific art* i ich roli w kształtowaniu tożsamości ulic, dzielnic i miast. Stosunkowo nową i dynamicznie rozwijającą się gałęzią sztuki jest sztuka nowych mediów (ang. *new media art*). Artyści za pomocą instalacji medialnych, projekcji na fasadach czy aplikacji sztuki Internetu w przestrzeniach wirtualnych, również wpływają na odbiór i funkcjonowanie przestrzeni miejskiej.

Pomimo tego, że cele procesów odnowy przestrzeni miejskiej i cele działań artystycznych są często zbieżne i zakładają podobne efekty działań, jak wzmocnienie identyfikacji z miejscem, zachęcenie mieszkańców do aktywności w przestrzeni i współtworzenia jej charakteru czy tworzenie połączeń pomiędzy rozdzielonymi fragmentami miast, to jednak możliwość integracji takich projektów sztuki z procesami odnowy przestrzeni miejskiej, rozumiana w aspekcie architektonicznym, urbanistycznym i planistycznym, nie jest dostatecznie przebadana. Dotyczy to szczególnie sztuki najnowszej, czyli sztuki nowych mediów, która jako dyscyplina artystyczna cały czas rozwija się bardzo dynamicznie. Artyści tworzą przestrzenie hybrydowe, pomiędzy przestrzenią wirtualną i realną. Powstają projekty z zakresu sztuki wizualizacji danych i sztuki Internetu (ang. *netart*). Szeroko omawiane jest zjawisko tzw. wszechobecnej technologii (ang. *ubiquitous computing*), zaciera się granica pomiędzy sztuką i niesztuką. Sztuka nowych mediów bardzo często związana jest z przestrzenią miast, jej percepcją i funkcjonowaniem, poza tym posiada niebywałą możliwość pozyskiwania i wizualizacji danych i angażowania odbiorcy w różnego rodzaju interakcje i aktywności w przestrzeni miasta.

Pojawiają się pytania:

Czy można w sposób efektywny włączyć sztukę nowych mediów w procesy odnowy przestrzeni miejskiej?

Czy można znaleźć powiązania pomiędzy poszczególnymi rodzajami sztuki nowych mediów a możliwością ich zastosowania na poszczególnych etapach procesów odnowy przestrzeni miejskiej?

Oznacza to, że możemy zadać również pytanie kolejne:

Czy jeżeli przystępujemy do jakiegoś etapu procesu odnowy miejskiej i chcemy go wspomóc projektem sztuki nowych mediów, to czy możemy wskazać precyzyjnie rodzaj obiektu sztuki nowych mediów związanego z przestrzenią miejską oraz typy i efekty oddziaływania tego obiektu, które byłyby szczególnie efektywne na tym właśnie etapie i wspierałyby zamierzone na tym etapie cele i działania?

Niniejsza praca jest próbą odpowiedzi na te pytania.

Cele pracy

Celem pracy jest przebadanie możliwości integracji projektów sztuki nowych mediów jako użytecznego narzędzia wspomagającego procesy odnowy przestrzeni miejskiej na różnych etapach tych procesów.

Zadaniem jest również wskazanie, jakie rodzaje projektów sztuki nowych mediów są najbardziej predestynowane do włączenia na poszczególnych etapach procesów odnowy miejskiej. Zadaniem niniejszego opracowania jest także usystematyzowanie rodzajów projektów sztuki nowych mediów pod względem ich przydatności do włączenia w procesy odnowy przestrzeni miejskiej.

Przy takim założeniu zdefiniowano również szereg celów szczegółowych:

- wykazanie pozytywnych efektów oddziaływania sztuki nowych mediów na jakość wizualną i percepcyjną (odbiór mentalny) miasta, aktywność mieszkańców i funkcjonowanie przestrzeni miejskich
- wykazanie możliwości wykorzystania sztuki nowych mediów do aktywizacji mieszkańców, angażowania mieszkańców w procesy odnowy miejskiej i wspomagania procesów partycypacyjnych
- usystematyzowanie rodzajów projektów sztuki nowych mediów pod względem typów i efektów ich oddziaływania oraz związanego z nim rodzaju obiektu pod względem technologii jego funkcjonowania.

Zadaniem jest również wskazanie możliwości włączenia konkretnych rodzajów projektów i obiektów sztuki nowych mediów do poszczególnych działań podejmowanych na kolejnych etapach procesów odnowy miejskiej.

Tezy pracy

Projekty sztuki nowych mediów mogą stanowić pomocne narzędzie w procesach odnowy przestrzeni miejskich na wszystkich ich etapach.

Dla każdego etapu procesu odnowy miasta dopasować można szczególnie efektywnie wspierający go określony rodzaj sztuki nowych mediów, którego efekt oddziaływania odpowiada założonym celom działań na tym etapie (il. 1).



il. 1. Schemat możliwości dopasowania do działań na poszczególnych etapach procesów odnowy miejskiej odpowiednich rodzajów obiektów sztuki nowych mediów o efektach działań odpowiadających założonym celom na poszczególnych etapach procesów odnowy miejskiej. Opracowanie własne



Metody pracy

W pracy zastosowano metody obejmujące badania podstawowe, stosowane i heurystyczne, pozwalające na kompleksowe ujęcie problemu, osiągnięcie celów badawczych oraz sformułowanie wniosków końcowych.

Metoda logicznej argumentacji – analizy i konstrukcji logicznej

Studia literatury przedmiotu, skupione na tematyce architektury i urbanistyki, mają charakter interdyscyplinarny ze względu na umiejscowienie problemu badawczego na styku tematyki związanej z odnową miejską, rolą sztuki w kształtowaniu przestrzeni miejskich oraz sztuką nowych mediów.

Metoda mieszana – badania komparatywne

Analiza wybranych przykładów obiektów sztuki nowych mediów została przeprowadzona na materiałach ilustracyjnych i faktograficznych, pozyskanych z literatury oraz portali internetowych artystów sztuki nowych mediów, festiwali, instytucji zajmujących się kulturą i promocją miasta, projektów unijnych związanych z odnową miejską, portali rządowych i urzędów miejskich.

Metoda studia przypadku

Studia przypadku wybranych przykładów zostały przeprowadzone na podstawie materiałów literaturowych, jak i wybranych zdarzeń, zebranych osobiście podczas wizji lokalnych, fotografii, szkiców i obserwacji. W wybranych studiach przypadku, jak np. podczas Festiwalu Narracje #6 w Gdańsku w 2014 r.¹, dodatkowo zastosowano metodę jakościową za pomocą technik mapowania, pomiaru, komparystyki i porównania.

Ankietowanie i wywiady pogłębione

Celem określenia szczegółowych warunków przeprowadzania procesów odnowy na terenie kraju, głównie rewitalizacji miejskich z wykorzystaniem projektów sztuki i sztuki nowych mediów, przeprowadzono badania ankietowe (z przedstawicielami wybranych oddziałów Urzędów Miast w wojewódzkich miastach Polski). Dodatkowo przeprowadzono wywiady pogłębione, w tym wywiad kwestionariuszowy², wywiady ukierunkowane^{3,4}, jak i wywiady swobodne standaryzowane^{5,6,7,8}.

¹ Festiwal *Narracje – Instalacje i Interwencje w Przestrzeni Publicznej* organizowany jest corocznie od 2009 r. w przestrzeniach publicznych Gdańska. Edycja 6 festiwalu w 2014 r. miała miejsce w dzielnicy Wrzeszcz Górny. Szczegółowe wyniki badań studium przypadku zostały przedstawione w rozdziale 4.3.

² Wywiad kwestionariuszowy z Agatą Stec, specjalistą ds. rewitalizacji w Biurze Rozwoju Gdańska z dn. 18.07.2017 r. w UM Gdańska. Rozmowa dotyczyła przebiegu procesów rewitalizacji w Gdańsku oraz kwestii możliwości wykorzystania w tych procesach obiektów sztuki nowych mediów.

³ Wywiad ukierunkowany z Joel'em Taylorem z Norweskiego Instytutu Kultury i Dziedzictwa Narodowego (NIKU), w dn. 15.11.2012 r., w trakcie konferencji MAB 2012 w Aarhus. Rozmowa dotyczyła możliwości wykorzystania sztuki nowych mediów oraz architektury medialnej w działaniach prowadzonych przez NIKU oraz inne norweskie instytucje o podobnym charakterze działalności.

⁴ Wywiad ukierunkowany z Anną Szynewską i Agnieszką Wołodźko z Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia 2 w Nowym Porcie w Gdańsku, w dn. 18.11.2014 r. Rozmowa dotyczyła przebiegu procesów organizacji różnego rodzaju przedsięwzięć artystycznych w Gdańsku, w tym instalacji sztuki publicznej i interwencji artystycznych w przestrzeniach miasta, oraz korelacji tychże przedsięwzięć z planami rewitalizacji i/lub odnowy miejskiej ze strony Urzędu Miasta. W rozmowie poruszono również kwestię sztuki w przestrzeni publicznej jako aktywatora spotkań społecznych (ang. *shared encounters*) oraz nowej relacji obiekt sztuki – aktywny odbiorca.

⁵ Wywiad swobodny standaryzowany z Kostasem Sakantamisem, współautorem projektu 'Thessaloniki sense scapes', (<http://thessensescapes.blogspot.gr>), podczas konferencji International Week na Uniwersytecie Lusófona ULHT

Struktura pracy

Praca skonstruowana jest z sześciu głównych części. W pierwszej kolejności przedstawiono szerszy kontekst dla przebiegu procesów odnowy miejskiej z wykorzystaniem projektów sztuki i działań partycypacyjnych. Analiza ta służy wyodrębnieniu czterech etapów procesów odnowy miejskiej: diagnozy, planowania, realizacji oraz ewaluacji. Dla każdego z tych etapów przypisano działania, co do których założono wstępnie, że mogłyby być wspierane przez obiekty sztuki nowych mediów.

Kolejne cztery rozdziały poświęcone są poszczególnym etapom procesu odnowy miejskiej. Dla każdego z etapów wykazano rodzaje obiektów sztuki nowych mediów, których efekty oddziaływania są szczególnie wspierające na tym etapie. Przedstawiono analizę i studia przypadków dobrych praktyk ze wskazaniem możliwości praktycznego zastosowania w kontekście zaplanowanych na danym etapie działań. Wykazano liczne uwarunkowania i parametry wpływające na efektywność oddziaływania obiektów sztuki nowych mediów związanych z przestrzenią miejską.

W rozdziale szóstym przeanalizowano szczegółowe uwarunkowania możliwości włączenia obiektów sztuki nowych mediów w procesy odnowy miejskiej w warunkach polskich. Wystosowano również postulat konieczności powołania nowego agenta – mediatora, który pośredniczyłby w komunikacji pomiędzy interesariuszami zaangażowanymi w proces odnowy miejskiej, jak i wspomógłby w sposób interdyscyplinarny najefektywniej wdrożyć obiekty sztuki nowych mediów w działania na poszczególnych etapach procesu.

Praca zakończona jest podsumowaniem oraz wnioskami końcowymi, które dotyczą możliwości integracji obiektów sztuki nowych mediów z procesami odnowy miejskiej na poszczególnych etapach. Pracę zwieńcza podsumowujące zestawienie w formie megaschematu. Wskazuje on na możliwe bezpośrednie powiązanie działań na kolejnych etapach procesów odnowy miejskiej z określonym rodzajem obiektu sztuki nowych mediów, który szczególnie wspiera realizację celów na danym etapie. Dodatkowo wskazano na zestaw parametrów, które szczegółowo dookreślają charakterystykę każdego z tych powiązań.

w Lizbonie, w dn. 20.02.2016 r. Rozmowa dotyczyła badań Sakastamisa nt. prowadzonych pomiarów wielozmysłowego odbioru przestrzeni miejskiej oraz metod mapowania wrażeń sensorycznych.

⁶ Wywiad swobodny standaryzowany z Victorem Soria, współautorem projektu Oil Silo 468, który wygrał na Media Architecture Biennale 2012 w kategorii najlepszy obiekt Przestrzennej Sztuki Medialnej (Spatial Media Art). Rozmowa odbyła się w dn. 16.11.2012 r. w trakcie konferencji MAB 2012 w Aarhus. Tematem były możliwości działań pilotażowych przy pomocy obiektów sztuki nowych mediów na terenach przemysłowych przeznaczonych do dalszych transformacji, na przykładzie projektu Oil Silo 468 w dzielnicy Kruunuvuorenranta w Helsinkach.

⁷ Wywiad swobodny standaryzowany z Rune Nielsenem, partnerem w duńskim biurze projektowym Kollision, specjalizującym się w komunikacji interaktywnej, partycypacji uczestników i dynamicznym projektowaniu mediów, umożliwiającym użytkownikom intuicyjne zaangażowanie. Rozmowa odbyła się w dn. 16.11.2012 r. w trakcie konferencji MAB 2012 w Aarhus i dotyczyła doświadczeń projektowych biura Kollision w kontekście sztuki interaktywnej w przestrzeni miasta.

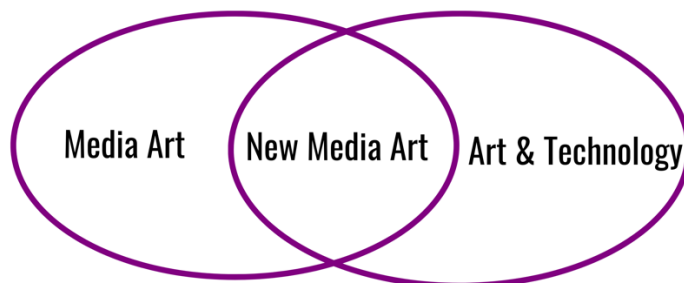
⁸ Wywiad swobodny standaryzowany z Constantinem Goagea, dyrektorem kreatywnym magazynu Zeppelin (e-zeppelin.ro/en), podczas konferencji „Shaping Cities: Symposium of european initiatives operating in urban space”, zorganizowanej przez CULBURB, w ramach reSITE Festival Prague – pod hasłem Partycypacja, w dn. 22.05.2012 r. w Pradze. Rozmowa dotyczyła wpływu sztuki nowych mediów na odbiór i funkcjonowanie przestrzeni miejskiej.

Definicje pojęć

Sztuka nowych mediów (ang. *New Media art*)

Sztuka nowych mediów (*New Media art*) to nowa, szybko rozwijająca się dziedzina sztuki, która posiada wiele definicji, w zależności od konkretnej interpretacji co uważane jest za aktualnie nowe media. Podążając za definicją Piotra Zawojskiego, sztuka nowych mediów obejmuje „obszar współczesnych praktyk artystycznych, które wykorzystują nowo powstające technologie medialne jako specyficzne narzędzia kreacji. Nie chodzi przy tym wyłącznie o nowe technologie i efekty ich zastosowań, ale także o radykalne zmiany zachowań odbiorczych oraz sytuacji komunikacyjnej”⁹. Ryszard W. Kluszczyński określa nowe media artystyczne jako „każdy zespół zjawisk artystycznych połączonych w medialną całość ze względu na charakter wykorzystywanych technik, zespolony na planie analogii strukturalnych i niewyrażający się w tradycyjnych materiałach”¹⁰. Badacz zauważa, że tak pojmowane nowe media przeciwstawiają się mediom klasycznym w wielu aspektach: „materiału, narzędzi i sposobów wytwarzania dzieła, metod postępowania twórczego, relacji pomiędzy twórcą a dziełem, statusu bytowego samego dzieła oraz charakteru relacji pomiędzy jego składnikami etc.”¹¹.

Sztuka nowych mediów nazywana jest często zamiennie sztuką multimedialną, sztuką cyfrową, sztuką komputerową czy sztuką interaktywną. Jednak część badaczy rozgranicza te sformułowania dość szczegółowo, a ich definicje różnią się między sobą. Dla Marka Tribe, Reeny Jana i Uty Grosenick jest to rodzaj ruchu artystycznego, którym określają projekty wykorzystujące nowe technologie medialne i zajmującego się kulturalnymi, politycznymi i estetycznymi możliwościami tychże narzędzi. Określają oni sztukę nowych mediów jako podzbiór dwóch kategorii: *Art and Technology* oraz *Media art*¹² (il. 2).



il. 2. Schemat ilustrujący interpretację definicji sztuki nowych mediów jako podzbioru dwóch kategorii. Opracowanie własne na podstawie: Mark Tribe, Reena Jana, Uta Grosenick (red.), *New Media Art*, Hongkong 2006

Kluszczyński, rozważając różne ujęcia badawcze, nakreśla 5 zaobserwowanych badawczych perspektyw sztuki nowych mediów: jako sztuki mediów technicznych, elektronicznych, cyfrowych, interaktywnych bądź sieciowych¹³ (il. 3).

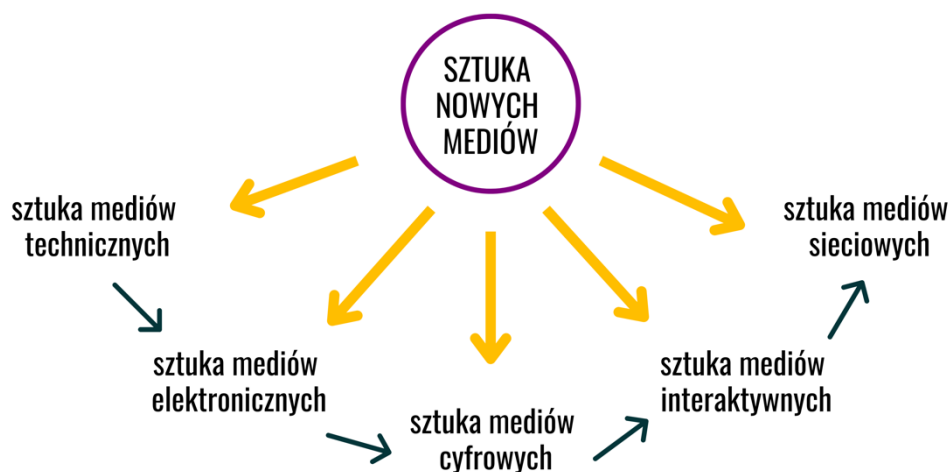
⁹ P. Zawojski, *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów. Wprowadzenie*, [w:] P. Zawojski (red.), *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów*, Katowice 2015, Medialab, sztukanowychmediow.eu [dostęp: 17.06.2017].

¹⁰ R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna: Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010, s. 15.

¹¹ Tamże.

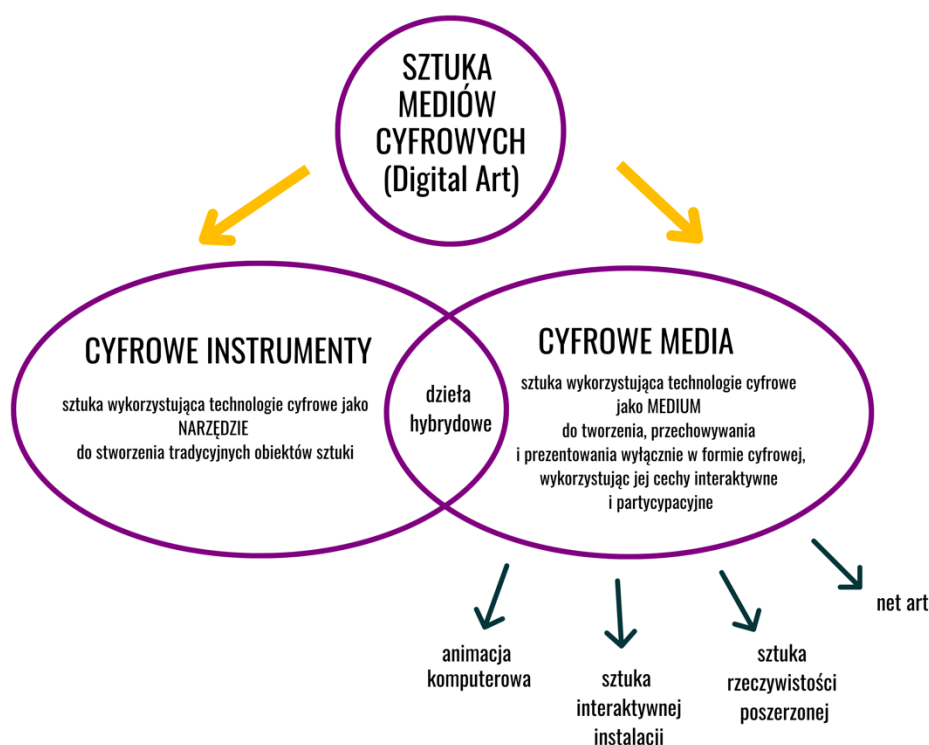
¹² M. Tribe, Jana R., Grosenick U. (red.), *New Media Art*, Honk Kong–Kolumbia–Londyn–Los Angeles–Madryt–Paryż–Tokyo: Taschen 2006, s. 6–7.

¹³ R.W. Kluszczyński. *Paradygmat sztuk nowych mediów*, „Kwartalnik Filmowy” 2014, nr 85, s. 200.



il. 3. Schemat ilustrujący definicję sztuki nowych mediów. Opracowanie własne na podstawie definicji sztuki nowych mediów za: R.W. Kluszczyński, *Paradygmat sztuk nowych mediów*, „Kwartalnik Filmowy” nr 85, wiosna 2014, s. 200

Christiane Paul zawęża zasięg odniesienia, utożsamiając nowe media artystyczne wyłącznie z mediami cyfrowymi (komputerowymi) (ang. *Digital Art*). Badaczka ta dokonuje rozróżnienia pod względem zastosowania technologii cyfrowych w sztuce: jako cyfrowych instrumentów (ang. *tools*) lub cyfrowych mediów (ang. *medium*)¹⁴ (il. 4). Cyfrowe media to „nowe dyscypliny artystyczne ufundowane na technologiach cyfrowych, niesprowadzalne do wcześniejszych odmian sztuki. Sztuka nowych mediów to w tym wypadku, na przykład, animacja komputerowa, sztuka interaktywnych instalacji, sztuka rzeczywistości wirtualnej czy też net art”¹⁵.

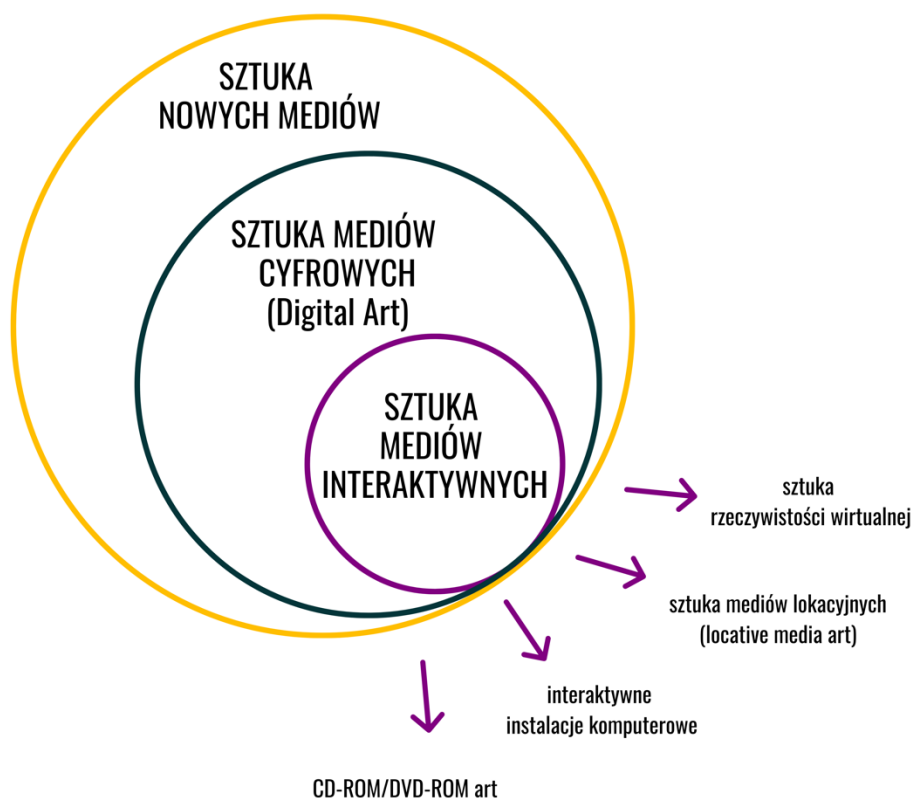


il. 4. Schemat ilustrujący interpretację definicji sztuki mediów cyfrowych (ang. *Digital Art*) z uwzględnieniem zastosowania technologii w sztuce jako narzędzia lub medium. Opracowanie własne na podstawie definicji Sztuki mediów cyfrowych za: Ch. Paul, *Digital Art*, Thames & Hudson, oraz def. Mediów cyfrowych za R.W. Kluszczyński, *Sztuka Interaktywna...*

¹⁴ Ch. Paul, *Digital Art*, London, 2003, s. 8.

¹⁵ R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna...*, s. 17–18.

Bardzo ciekawym aspektem, podkreślanym przez wielu badaczy sztuki nowych mediów, szczególnie istotnym w kontekście przedstawionych tu badań, jest kwestia jej interaktywności i budowania nowej relacji pomiędzy dziełem sztuki a jego odbiorcą. Kluszczyński określa podgrupę sztuki mediów interaktywnych definiując ją jako sztukę mediów cyfrowych, których użycie „może zaoferować twórcze doświadczenie interaktywności nie tylko artystom, ale także odbiorcom, może nadać dziełu płynny, nieostateczny charakter nie tylko z perspektywy jego producenta, ale również z perspektywy publiczności”¹⁶ (il. 5). Media interaktywne włączają w sferę działań kreacyjnych także odbiorcę, rozszerzając spektrum przetwarzania struktur informacji w proces partycypacyjny i rozbudowując zakres zachowań interaktywnych „od interakcji z medium do interakcji z dziełem-wydarzeniem”¹⁷.



il. 5. Schemat ilustrujący definicję sztuki mediów interaktywnych. Opracowanie własne na podstawie: Kluszczyński R.W., *Sztuka interaktywna...*, s. 19

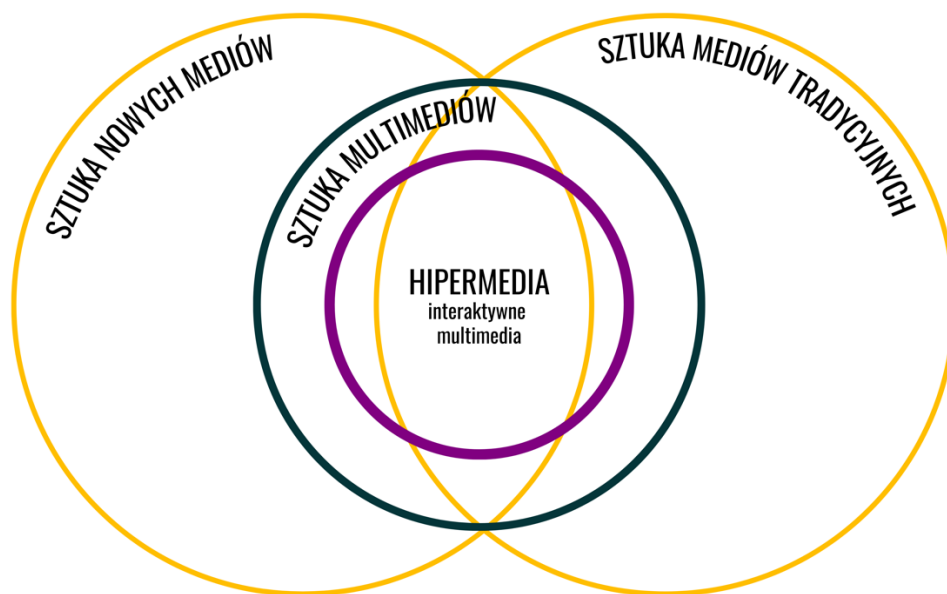
Należy też wspomnieć o grupie projektów łączących media sztuki. Dick Higgins rozróżnia dwa odmienne typy hybrydycznych połączeń wielomedialnych: intermedia – czyli integralne połączenie co najmniej dwóch różnych mediów artystycznych, tworzące nowe złożone medium – intermedium, oraz multimedia, które są mediami połączonymi luźno i nietrwale¹⁸. Ponieważ nie wszystkie projekty multimedialne są zarazem interaktywne, to Kluszczyński wprowadza kolejną podkategorię – hipermedia, określającą interaktywne multimedia¹⁹ (il. 6).

¹⁶ Tamże, s. 19.

¹⁷ Tamże, s. 19.

¹⁸ D. Higgins, *Nowoczesność od czasu postmodernizmu oraz inne eseje*, Gdańsk 2000. [Za:]. R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna...*, s. 21–22.

¹⁹ R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna...*, s. 24–25.



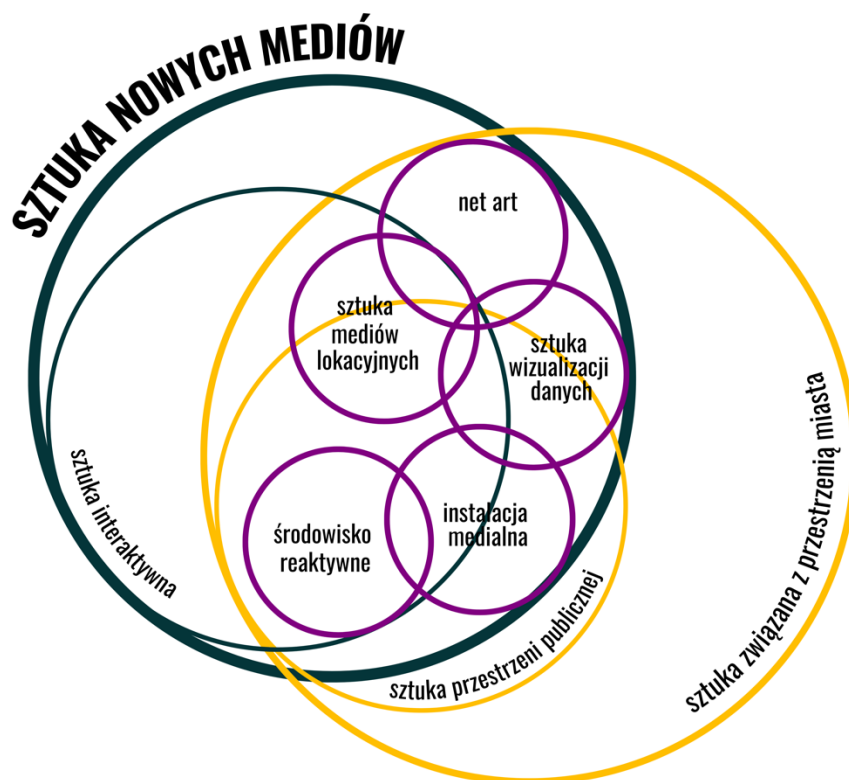
il. 6. Schemat ilustrujący definicję sztuki multimediów. Opracowanie własne na podstawie: R.W. Kluszczyński, *Sztuka Interaktywna...* s. 24–25 oraz Dick Higgins, *Nowoczesność od czasu postmodernizmu oraz inne eseje*, tłum. K. Brzeziński et al. Gdańsk 2000

W kontekście przeprowadzonych badań przyjęto definicję przedstawioną przez Piotra Zawojskiego, która wydaje się ujmować w miarę szczegółowo, a jednak zbytnio nie zawężając, zakresu rozważanych projektów:

„Nowe media sztuki obecnie przybierają postać hybryd medialnych, najczęściej są to projekty, których czystość gatunkowa, bądź też rodzajowa jest konsekwentnie zacierana przez artystów świadomie czerpiących z możliwości konwergencyjnego, intermedialnego i transmedialnego przekraczania granic pomiędzy poszczególnymi mediami sztuki. Mediów rozumianych zarówno jako szczególne wehikuły artystycznej wypowiedzi, jak i mediów jako technicznych środków kształtowania dzieł artystycznych oraz mediów jako środków przekazu. Sztuka nowych mediów, wykorzystując nowe technologie (kreacji i komunikacji z odbiorcami, dziś coraz częściej aktywnymi współtwórcami) poszukuje nowych form ekspresji artystycznej w ramach kultury eksperymentalnej (sama jest w istocie kulturą eksperymentu), nie rezygnuje przy tym z pracy konceptualnej zwłaszcza w odniesieniu do diagnoz dotyczących współczesnego społeczeństwa i współczesnej kultury”²⁰.

W przeprowadzonych badaniach skupiono się na obiektach sztuki wykorzystujących nowe technologie medialne, w tym interaktywne, choć interaktywność nie jest warunkiem koniecznym. Spośród wielu podkategorii zaliczanych przez badaczy do zestawienia sztuki nowych mediów wybrano te, które mogą być związane z przestrzenią miejską, a co za tym idzie mogą być wykorzystane jako narzędzie wspomagające procesy odnowy przestrzeni miejskiej. Do grupy tej zaliczają się m.in. sztuka multimedialna, instalacja medialna, sztuka interaktywna, sztuka interaktywnej instalacji, środowisko responsywne, sztuka mediów lokacyjnych, *net art*, sztuka wizualizacji danych i in. (il. 7.).

²⁰ P. Zawojski, dz. cyt., Medialab, sztukanowychmediow.eu [dostęp: 17.06.2017].



il. 7. Wykres zakresu tematycznego dla obiektów sztuki nowych mediów wybranych do przedstawionej pracy. Wykres pokazuje koncentryczne i nakładające się kręgi, które wchodzą w relacje z obejmującymi ramami tematycznymi: sztuki nowych mediów oraz sztuki związanej z przestrzenią miejską. Opracowanie własne

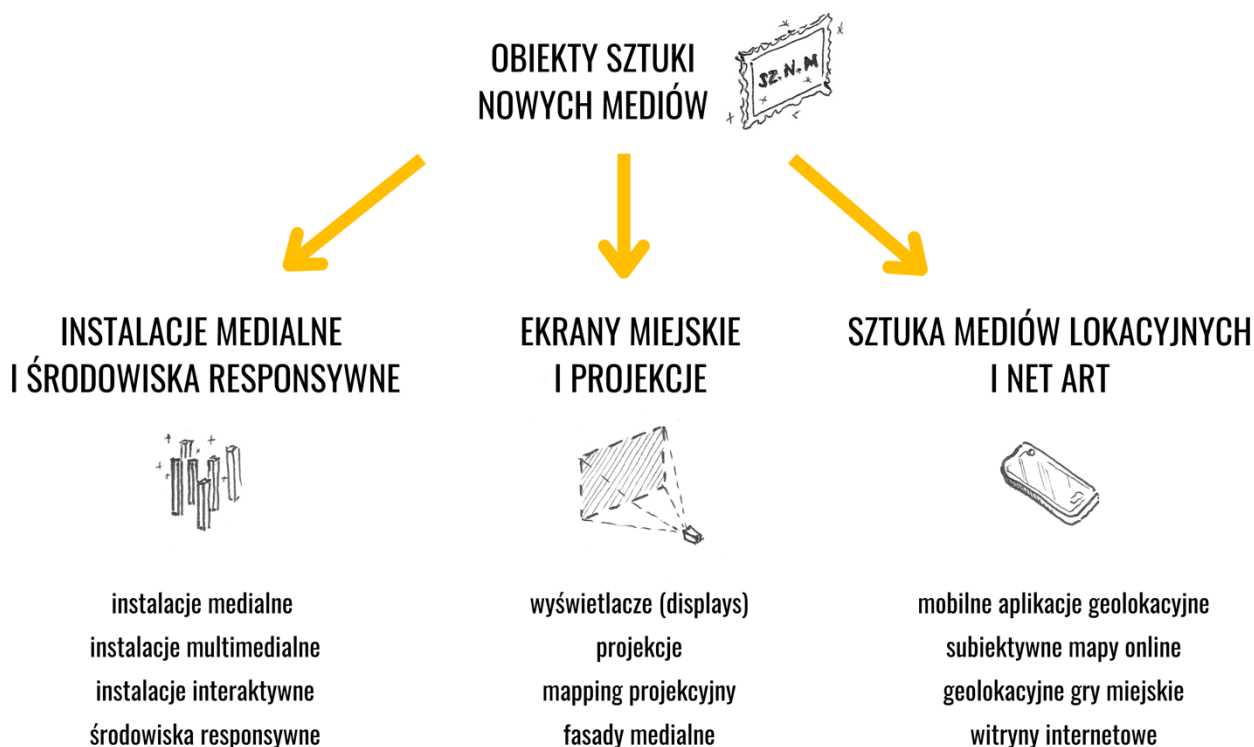
Obiekt sztuki nowych mediów (ang. *new media art object*)

Podążając za przykładem Leva Manovicha, który stosuje termin obiekt nowych mediów zamiast terminów: produkt, dzieło sztuki czy media interaktywne, uznając jako przykłady m.in. cyfrowy obraz, wirtualne środowisko 3D, grę komputerową, hipermedialną witrynę WWW i in.²¹, w przedstawionej pracy termin „obiekt sztuki nowych mediów” stosowany będzie do wszystkich rodzajów sztuki nowych mediów. Obejmować będzie zarówno obiekty sztuki przybierające formę fizyczną, formę cyfrową, jak i hybrydowe formy składające się z różnych form wyrazu i wykorzystujące różne media. Natomiast projektem sztuki nowych mediów nazywany będzie cały proces projektowy powstawania obiektu sztuki nowych mediów, jak np. proces zbierania i wizualizacji danych, a efektem tego procesu jest właśnie obiekt sztuki nowych mediów. W wybranych przypadkach cały proces zawiera się w obiekcie, stąd pojęcia obiekt i projekt sztuki nowych mediów stosowane są w niektórych sytuacjach wymiennie.

W przedstawionych badaniach dokonano podziału na trzy rodzaje obiektów sztuki nowych mediów związanych z przestrzenią miejską (il. 8). Pierwszą grupę stanowić będą ‘Instalacje medialne i środowiska responsywne’ – zaliczać do nich będziemy m.in. instalacje medialne i multimedialne, instalacje interaktywne, środowiska reaktywne. Do drugiej grupy zaliczamy ekrany miejskie i projekcje, w tym wyświetlacze miejskie (ang. *displays*), projekcje, mapping projekcyjny i fasady medialne. Trzecią grupę stanowią obiekty związane z przestrzenią hybrydową, takie jak mobilne aplikacje geolokacyjne, subiektywne mapy online, geolokacyjne gry miejskie i witryny internetowe, które przyporządkowane są do grupy sztuki mediów lokacyjnych i *net artu*.

²¹ Lev Manovich, *Język Nowych Mediów*, Cambridge, Massachusetts 2001, Wyd. polskie: Warszawa 2006, s. 73.

RODZAJE OBIEKTÓW SZTUKI NOWYCH MEDIÓW ZWIĄZANYCH Z PRZESTRZENIĄ MIEJSKĄ



il. 8. Schemat rodzaju obiektów sztuki nowych mediów związanych z przestrzenią miejską. Opracowanie własne

Instalacja interaktywna (ang. *interactive installation*): to dzieło artystyczne, które angażuje widza do współtworzenia doświadczenia artystycznego i aktywnej interakcji. Często jest dziełem hipermedialnym wykorzystującym różnorodne media i interfejsy, jak np. czujniki ruchu, dotyku, kamery itp. Może reagować na obecność i działania użytkownika m.in. obrazem lub dźwiękiem. Instalacja interaktywna w przestrzeni publicznej staje się integralną częścią danego miejsca, zachęcając mieszkańców do interakcji z instalacją, ale też często z otoczeniem i innymi uczestnikami.

Interaktywne środowisko (ang. *interactive environment*): to środowisko lub przestrzeń, która wyposażona jest w system sensorów, kamer lub innych interfejsów, które reagują na aktywność użytkownika w czasie rzeczywistym. Interaktywne środowisko zakłada bezpośrednią relację widza z obiektem sztuki. Użytkownik może wpływać na obiekt sztuki za pomocą dotyku, dźwięku, ruchu lub innych form interakcji. Interaktywne środowisko może śledzić ruch i zachowania wielu uczestników w tym samym czasie.

Środowisko responsywne / reaktywne (ang. *responsive environment*): to środowisko lub przestrzeń reagujące na obecność i działania widza, jednak w odróżnieniu od interaktywnego środowiska, nie wymagające bezpośredniej z nim relacji. Obiekt sztuki w responsywnym środowisku może reagować na ruchy, dźwięki, światło, temperaturę lub inne czynniki zewnętrzne, tworząc dynamiczne i zmienne wrażenie dla widza, np. w formie zmiany kolorów, dźwięków, efektów świetlnych lub kinetycznych.



Ekran miejski (ang. *urban screens*): termin ten został wprowadzony do obiegu naukowego przez Mirjam Struppek²². Dotyczy różnego rodzaju dynamicznych wyświetlaczy cyfrowych (ang. *digital displays*) i interfejsów wizualnych (ang. *visual interfaces*), w tym billboardów cyfrowych, ekranów LED, ekranów dotykowych, projekcji video, jak i szczególnych form fasad medialnych, wyświetlających treści wizualne, tekstowe lub multimedialne. Ekran miejski swoją treścią wspiera ideę przestrzeni publicznej jako miejsca kreacji i wymiany kulturalnej, wzmacniając lokalną ekonomię i formowanie sfery publicznej w przestrzeni miasta.

Fasady medialne (ang. *media facades*): będące częścią struktury architektonicznej budynku obiekty wizualne na powierzchniach o znacznych rozmiarach. Jest to część zewnętrzna budynku, która wykorzystuje nowoczesne technologie, jak ekrany LED, systemy oświetlenia czy inne elementy multimedialne do prezentacji zmiennych treści wizualnych, kolorystycznych, animacji i multimedialnych. Fasady medialne są nośnikiem komunikacji i ekspresji artystycznej w przestrzeni publicznej. Mogą służyć do wyświetlania informacji, interakcji z użytkownikami przestrzeni miejskiej, jak i kreowania atmosfery w środowisku miejskim.

Mapping projekcyjny (ang. *projection mapping*): forma ruchomej projekcji na różnych powierzchniach, jak budynki, fasady, obiekty trójwymiarowe. Stwarza wrażenie iluzorycznej i immersyjnej transformacji wizualnej danego obiektu poprzez nakładanie na jego powierzchnię dynamicznych obrazów, kolorów, tekstur i ruchu. Efekty te, skoordynowane z istniejącymi atrybutami budynku, tworzą złudzenia optyczne i iluzje, co wpływa na nowe wrażenia i doświadczenia przestrzenne.

Sztuka mediów lokacyjnych (ang. *locative media art*): to forma sztuki związanej z eksploracją i interakcją z konkretnymi lokalizacjami w przestrzeni miasta. Wykorzystuje różne technologie lokalizacyjne, między innymi GPS, Wi-Fi, RFID (*Radio Frequency Identification*), sieci komórkowe i in., używając często jako interfejsu telefonów komórkowych i innych urządzeń przenośnych. Do sztuki mediów lokacyjnych zaliczyć można mobilne aplikacje geo-lokacyjne, subiektywne mapy online, geo-lokacyjne gry miejskie (ang. *locative media games*) i inne dzieła interaktywne, angażujące widza w kontekście jego lokalizacji w przestrzeni.

Net art (sztuka Internetu): w 1995 r. słoweński artysta Vuk Cosic wprowadził frazę „net.art” w wiadomość mailową. Odrzucając „kropkę”, pojęcie Net art szybko przyjęło się wśród artystów i innych osób związanych ze sztuką nowych mediów, i zostało nazwą definicji dla działań artystycznych opartych o Internet (ang. *Internet-based artistic practices*)²³. Net art to forma sztuki, która rozgrywa się i ma miejsce w Internecie, w przestrzeni pomiędzy komputerami²⁴. Dzieło net artu często staje się „bardziej miejscem (wirtualnym) wydarzeń niż obiektem artystycznym”²⁵.

Technologia wszechobecna, ubicomp (ang. *ubiquitous computing*): rodzaj technologii oparty na rozmaitych, niewielkich urządzeniach, które można ze sobą nosić. Pozwalają one, w przeciwieństwie do technologii komputerów stacjonarnych, na obecność w różnych lokalizacjach i formach.

²² M. Struppek, *Urban Screens: The Urbane Potential of Public Screens for Interaction*, [w:]: Pop S., Tscherteu G., Stalder U., Struppek M. (red.), *Urban Media Cultures*, Ludwigsburg 2012, s. 28–32. Pierwsza publikacja miała miejsce w 2006 r.

²³ Mark Tribe, Reena Jana, Uta Grosenick (red.), dz. cyt., s. 11.

²⁴ Domenico Quaranta, *In Between*, [w:]: Stubbs P. (red.), *Art and the Internet*, Londyn 2014, s. 24.

²⁵ R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna...*, s. 269–270.

Przestrzeń hybrydowa (ang. *hybrid space*) – to „przestrzeń mobilności”²⁶, którą tworzą użytkownicy pozostający w ciągłym ruchu, wyposażeni w urządzenia przenośne połączone z Internetem i/lub innymi użytkownikami.

Urządzenia przenośne (ang. *portable devices*): niewielkie urządzenia technologii mobilnych, które zapewniają połączenie z Internetem i umożliwiają komunikację z innymi użytkownikami. Pozwalają na ciągłą wymianę informacji podczas przemieszczania się w przestrzeni miejskiej.

Interfejs (ang. *interface*): to środek komunikacji pomiędzy systemami, urządzeniami, oprogramowaniem lub pomiędzy użytkownikiem a danym systemem lub oprogramowaniem.

Interfejs użytkownika (ang. *user interface*): to środek komunikacji pomiędzy użytkownikiem a systemem lub aplikacją, umożliwiający interakcję, wprowadzenie danych, wykonywanie różnych działań poprzez wybieranie przedstawionych opcji. Narzędzia te, takie jak przyciski, suwaki, klawiatura, ekrany dotykowe itp. powinny być intuicyjne i przyjazne w użytkowaniu.

Interfejs cyfrowy (ang. *digital interface*): odnosi się do sposobu, w jaki użytkownik lub urządzenie komunikuje się, wchodzi w interakcję lub współdziała z systemem, urządzeniem lub oprogramowaniem cyfrowym. Interfejs cyfrowy może obejmować różne elementy, takie jak przyciski, menu, suwaki, pola tekstowe, gesty dotykowe, dźwięki, obrazy itp., które umożliwiają użytkownikowi wprowadzanie danych, wykonanie poleceń, odczyt informacji lub kontrolę nad danym systemem albo urządzeniem cyfrowym. Interfejsy cyfrowe są projektowane tak, aby zapewnić intuicyjną, wygodną i skuteczną interakcję między użytkownikiem a technologią cyfrową. Interfejsy cyfrowe w sztuce nowych mediów umożliwiają odbiorcom aktywne uczestnictwo i współtworzenie doświadczeń artystycznych, w tym poprzez manipulowanie dźwiękiem i obrazem, wpływanie na narrację lub zmienianie aspektów obiektu sztuki w czasie rzeczywistym.

Interfejs ciała (ang. *body interface*): szczególny przypadek interfejsu, gdzie cała przestrzeń fizyczna wokół użytkownika traktowana jest jako część interakcji człowieka z komputerem (HCI – ang. *Human-Computer Interaction*)²⁷. Interfejs zmysłowy (ang. *tangible interface*) umożliwia komunikację i interakcję między użytkownikiem a systemem za pomocą zmysłów (dźwięki, mowa, dotyk), a interfejs kinetyczny (ang. *kinetic interface*) reaguje na obecność i ruch w przestrzeni oraz gesty i pozycje ciała użytkownika.

Sztuka wizualizacji danych (ang. *data visualization art*): forma twórczości artystycznej nadająca surowym danym i informacjom formę wizualnych lub multimedialnych prezentacji i kompozycji, które w sposób bardziej przystępny i atrakcyjny dla odbiorcy mogą ukazać ukryte w surowych danych wzorce, treści czy zawartą w nich historię. Pomimo etymologicznych konotacji słowa „wizualizacja” ze zmysłem wzroku, wizualizacja danych może przybrać formę pozawizualną, np. pejzażu dźwiękowego lub innego oddziaływania zmysłowego. Sztuka wizualizacji danych łączy aspekty artystyczne, estetyczne, informacyjne i poznawcze. Może mieć wymiar eksperymentalny, prowokacyjny lub angażować widza w interakcję z prezentowanymi danymi. Sztuka wizualizacji danych może służyć różnym celom, takim jak edukacja, świadomość społeczna, eksploracja naukowa, komunikacja informacji lub ekspresja artystyczna.

²⁶ Adriana de Souza e Silva, *Mobilne technologie jako interfejs przestrzeni hybrydowych*, [w:]: Rewers E. (red.), *Miasto w Sztuce – Sztuka Miasta*, Kraków 2010, s. 629–630.

²⁷ Lev Manovich, *Poetyka powiększonej przestrzeni*, [w:]: Rewers E. (red.), *Miasto w Sztuce – Sztuka Miasta*, Kraków 2010, s. 602.

Baza danych (ang. *database*): zbiór danych przechowywanych np. na cyfrowym nośniku pamięci, dysku, serwerze itp., możliwy do wykorzystania na więcej niż jeden sposób²⁸. Stwarza możliwości do aranżacji danych i ich prezentacji w różnych kontekstach i narracjach²⁹.

Źródło danych (ang. *data source*): odnosi się mechanizmu pozyskania danych, które po przetworzeniu i interpretacji mogą służyć do procesu ich wizualizacji, w tym sztuki wizualizacji danych.

Mapowanie / mapping danych (ang. *data mapping*): proces przypisywania relacji pomiędzy dwoma zbiorami danych lub informacji. Mapowanie może przyjąć dwu lub trójwymiarową formę reprezentacji pomiaru wielowymiarowej przestrzeni, może odnosić się różnych form przypisywania wartości i określania zależności, jak np. mapowanie dźwięków na wzorce wizualne czy mapowanie ruchu na dźwięki itp.

Sztuka mapowania danych (ang. *data mapping art*): to proces artystycznej i kreatywnej reprezentacji danych przypisanych do konkretnych lokalizacji przestrzennych, np. dane demograficzne, klimatyczne, społeczne itp. Sztuka ta łączy elementy wizualizacji danych i geografii. Na podstawie danych przestrzennych powstają dzieła ukazujące zależności, wzorce lub historie, przedstawione w formie interaktywnych map, animacji przestrzennych, projekcji świetlnych czy instalacji interaktywnych. Celem sztuki mapowania danych jest nie tylko udostępnienie informacji w przystępny i atrakcyjny dla odbiorcy sposób, ale też stworzenie angażujących dzieł sztuki, zachęcających do aktywności w przestrzeni czy też refleksji nad przedstawionymi informacjami związanymi z przestrzenią miasta.

Mapowanie kognitywne (ang. *cognitive mapping*): to proces zbierania, przetwarzania, organizowania i wykorzystywania informacji przestrzennej związanej z lokalizacją różnych zjawisk w środowisku codziennego użytkowania, jak np. mentalny obraz miasta. Wykorzystuje narzędzia o charakterze wizualnym, tekstowym lub wrażeniowym. Mapowanie kognitywne stosuje się czasem przy projektowaniu interfejsów, w tym HCI, oprogramowania oraz w wizualizacjach komputerowych jako „proces tworzenia swoistych map pojęciowych, wskazujący na przestrzenną strukturę informacji”³⁰.

Odnowa miast: to termin najbardziej ogólny i uniwersalny, obejmujący różne działania mające na celu przekształcenie i poprawę stanu miasta lub jego fragmentów (np. dzielnicy, kwartału), zarówno pod względem technicznym, jak i społecznym³¹. Choć często, szczególnie w Polsce, odnowa miejska utożsamiana jest z rewitalizacją, jednak może obejmować szerszy zakres działań. Według Andrzeja Majera odnowa miast ma postać albo szerszą, obejmującą interwencje wielkoskalowe dotyczące przebudowy i porządkowania obszarów miejskich, jak i węższą, w tym rewitalizację³². Danuta Ptaszycka-Stawasz, na podstawie badań przeprowadzonych w Instytucie Gospodarki Przestrzennej i Komunalnej Oddział Kraków definiuje, że odnowa miasta jest terminem obejmującym całość zjawisk i procesów dotyczących przekształceń niekorzystnego stanu miast, a w jego ramach podejmowane mogą być częściowe procesy

²⁸ Douglas Downing, Michael Covington, *Melody Mauldin Covington 2000*, Dictionary of Computer and Internet Terms, New York 2000, s. 118.

²⁹ Simanowski R., *Digital Art and Meaning: Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations*, Minneapolis, London 2011, s. 160.

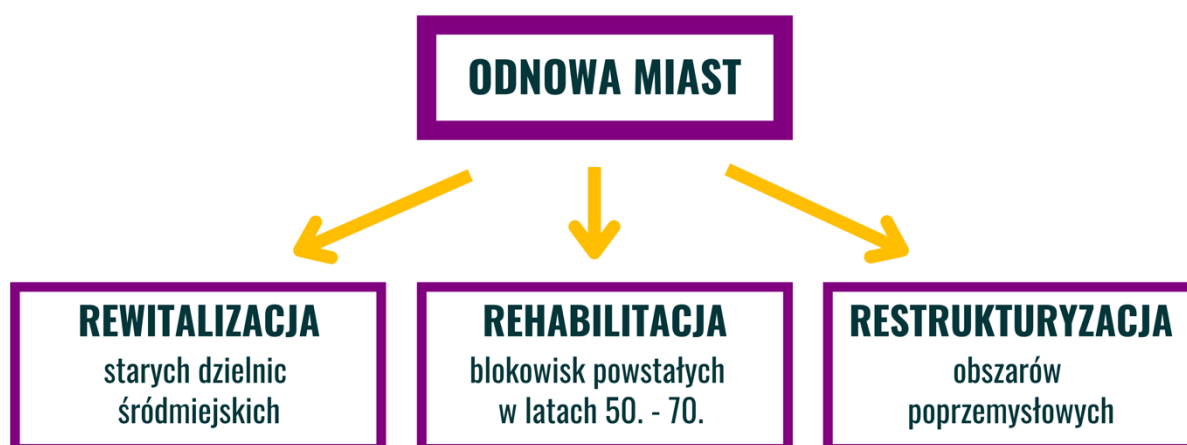
³⁰ E. Rewers (red.), *Miasto w Sztuce – Sztuka Miasta*, tłum. A. Nacher, Kraków 2010, s. 674–675.

³¹ Danuta Stawasz, *Odnowa miasta poprzez rewitalizację*, Prace Naukowe Uniwersytetu Ekonomicznego we Wrocławiu, nr 477: Gospodarka lokalna i regionalna w teorii i praktyce, 2017, s. 256, <https://www.dbc.wroc.pl/dlibra/publication/41537/edition/37494/content> [dostęp: 27.04.2023].

³² Andrzej Majer, *Odrodzenie miast*, Łódź–Warszawa 2014, https://dspace.uni.lodz.pl/bitstream/handle/11089/30806/Majer_Odrodzenie%20miast.pdf?sequence=1&isAllowed=y [dostęp: 27.04.2023].

i działania takie jak rewitalizacja, rehabilitacja i restrukturyzacja³³ (il. 9). Odnowa miejska jest więc procesem bardziej kompleksowym, zgodnym z zasadami nowego urbanizmu (ang. *new urbanism*) i inteligentnego rozwoju (ang. *smart growth*) – ma na celu odrodzenie aktywności ekonomicznej, kulturowej, gospodarczej, ekologicznej i społecznej. Szczególnie ważne w tym procesie jest wzmocnienie znaczenia centralnych dzielnic śródmiejskich, ochrona dziedzictwa kulturowego, wysoka jakość przestrzeni publicznych, integracja społeczna mieszkańców o różnych statusach społecznych, usprawnienie systemu komunikacji i transportu publicznego, promocja zrównoważonego rozwoju³⁴. Niezwykle pożądanym w całym procesie jest jego wysoki stopień uspołecznienia.

Andrzej Majer definiuje przeobrażenia miast z drugiej połowy XX wieku jako trójczłonowy schemat, tzw. „triadę rozwojową urbanizacji”, na którą składają się „kryzys miast” przemysłowych i narastająca fala suburbanizacji, „odnowa miejska” (ang. *Urban Renewal*), która wniosła konieczność uwzględnienia wpływu obywatelskiego i partycypacji społecznej w procesach miejskich oraz „odrodzenie miast”, które badacz uznaje za bieżące stadium. Według Majera odrodzenie miast jest etapem „kiedy to odnowione i ożywione dzięki wielu nowym inwestycjom miasta odzyskują vitalność ekonomiczną, zabiegają o miano „kreatywnych” i wypełniają materialną tkanką nauki i kultury, stając się przestrzeniami mieszczącymi i stymulującymi twórczą aktywność”³⁵. Choć definicja ta doskonale wpisuje się w kontekst procesów, których dotyczy ta dysertacja, to jest w tym przypadku zbyt zawężona i na rzecz przeprowadzonych badań zachodzące obecnie procesy nazywać będziemy odnową miejską również w przypadkach, kiedy dotyczyć będą działań z zakresu odrodzenia miasta, czyli działań bardziej zaawansowanych, następujących na terenach już odnowionych.



il. 9. Schemat powiązania terminów odnowa, rewitalizacja, rehabilitacja, restrukturyzacja. Opracowanie własne na podstawie schematu opracowanego przez Danutę Ptaszycką-Jackowską [w:] *Czynnik czasu w odnowie miast. Problemy Rozwoju Miast* 1/3–4, 9–20. 2004 r. https://bazhum.muzhp.pl/media/files/Problemy_Rozwoju_Miast [dostęp: 3.05.2023]

³³ Danuta Ptaszycka-Jackowska. *Czynnik czasu w odnowie miast*, „Problemy Rozwoju Miast” 2004, 1/3–4, s. 9–20, https://bazhum.muzhp.pl/media/files/Problemy_Rozwoju_Miast/Problemy_Rozwoju_Miast-r2004-t1-n3_4/Problemy_Rozwoju_Miast-r2004-t1-n3_4-s9-20/Problemy_Rozwoju_Miast-r2004-t1-n3_4-s9-20.pdf [dostęp: 3.05.2023], s. 10.

³⁴ R. Guzik, B. Domański, *Możliwości wykorzystania doświadczeń zagranicznych w zakresie rewitalizacji miast w Polsce*, [w:] Ziobrowski Z. (red.), *Założenia polityki rewitalizacji*, Rewitalizacja Miast Polskich, t. 9. Kraków 2008, <https://docplayer.pl/6139436-Rozdzial-1-mozliwosci-wykorzystania-doswiadczen-zagranicznych-w-zakresie-rewitalizacji-miast-w-polsce.html> [dostęp: 3.06.2023].

³⁵ Andrzej Majer, dz. cyt., s. 16–17.

Rewitalizacja (ang. *revitalization, urban renewal, urban redevelopment*): z łac. re+Vita, czyli dosłownie ożywienie lub przywrócenie do życia³⁶. Rewitalizacja to zespół działań urbanistycznych i planistycznych w sferze przestrzennej, gospodarczej, środowiskowej i społecznej³⁷, podejmowanych na zdegradowanym obszarze miejskim, uznanym za będący w stanie kryzysu ekonomicznego i społecznego. Jak stanowi Ustawa z dnia 9 października 2015 r. o rewitalizacji: „Rewitalizacja stanowi proces wyprowadzania ze stanu kryzysowego obszarów zdegradowanych, prowadzony w sposób kompleksowy, poprzez zintegrowane działania na rzecz lokalnej społeczności, przestrzeni i gospodarki, skoncentrowane terytorialnie, prowadzone przez interesariuszy rewitalizacji na podstawie gminnego programu rewitalizacji”³⁸. Choć w Polsce pojęcie to często nadużywane jest do określenia różnego rodzaju remontów obiektów architektonicznych lub fragmentów miasta (dróg, skwerów), to proces rewitalizacji dotyczy działań w większym wymiarze, np. dzielnicy lub części miasta w odniesieniu do wielu płaszczyzn przestrzeni miejskiej, nie tylko prac budowlanych. Rewitalizacja obejmuje bowiem działania ze sfery architektonicznej, ekonomicznej, kulturowej, jak również, a może przede wszystkim, społecznej³⁹.

Rehabilitacja: termin równoległy do rewitalizacji, ale dotyczący odnowy zespołu blokowisk z lat 1950–1970, które wymagają dostosowania do obecnych standardów mieszkalnych. Dotyczy głównie zabiegów budowlanych i architektonicznych, jak na przykład docieplenie i zróżnicowanie elewacji budynków czy doposażenie mieszkań⁴⁰.

Restrukturyzacja: jest terminem funkcjonującym równoległe do rewitalizacji i rehabilitacji, dotyczy przekształcenia obszarów przemysłowych i powojkowych. Restrukturyzacja tych obszarów może wiązać się z zachowaniem części obiektów jako zabytkowych, przekształceniem lub wprowadzeniem nowych obiektów i funkcji, w tym mieszkalnych, usługowych, rekreacyjnych, kulturalnych, handlowych, biurowych i in. Celem restrukturyzacji terenów przemysłowych jest przekształcenie i ożywienie tych obszarów, redefinicja tożsamości miejsca z uszanowaniem dziedzictwa przemysłowego oraz poprawa jakości środowiska miejskiego.

Nowy Urbanizm (ang. *new urbanism*): nurt urbanistyki zaliczany do postmodernizmu, którego celem jest rewitalizacja i zwiększenie atrakcyjności centrów miast, mające odwrócić tendencję do zasiedlania przedmieść. Związany jest z ideą nadawania nowego, nowoczesnego kształtu miastom z zachowaniem tradycyjnych zasad. Założeniem tej konwencji jest, aby miasta miały centralny plan lub rynek (odrestaurowany lub nowo zaprojektowany) oraz czytelną zabudowę kwartałową. Niezwykle istotnym aspektem jest promowanie i udostępnianie ruchu pieszego i wspomagającej go sieci komunikacji publicznej. Obiekty użyteczności publicznej oraz przestrzenie rekreacyjne powinny być zlokalizowane w niewielkich odległościach dla wzmacniania poczucia bliskości i integracji między mieszkańcami⁴¹. Założenia idei nowego urbanizmu znajdujemy w Karcie Lipskiej z 2007 r.⁴²

³⁶ Tamże, s. 54.

³⁷ Piotr Lorens, *Pojęcia podstawowe*, [w:]: Lorens P., Martyniuk-Pęczek J. (red.), *Wybrane zagadnienia rewitalizacji miast*, Gdańsk 2009, <https://arch.pg.edu.pl/documents/174968/51761959/skrypt%201.pdf> [dostęp: 3.06.2023].

³⁸ Ustawa z dnia 9 października 2015 o rewitalizacji, Art. 2.1, <https://isap.sejm.gov.pl/isap.nsf/download.xsp/WDU20150001777/U/D20151777Lj.pdf> [dostęp: 3.06.2023].

³⁹ Andrzej Majer, dz. cyt., s. 59.

⁴⁰ Danuta Ptaszycka-Jackowska, dz. cyt., s. 10.

⁴¹ Andrzej Majer, dz. cyt., s. 175.

⁴² Karta Lipska (ang. *Leipzig Charter on Sustainable European Cities*) to dokument zaakceptowany podczas spotkania ministrów państw Unii Europejskiej w Lipsku w dniach 24–25 maja 2007 roku. Ten nieformalny zjazd miał na celu omówienie rozwoju miast i ich spójności terytorialnej. Rada Urbanistyki Europejskiej (*Council for European Urbanism*,

Inteligentny rozwój (ang. *smart growth*): koncepcja planowania przestrzennego i rozwoju, która dąży do tworzenia zrównoważonych i efektywnych pod względem ekonomicznym, społecznym i środowiskowym obszarów miejskich oraz ich otoczenia. Inteligentny rozwój ma na celu koncentrację ruchu i rozwoju w centrum miast przy jednoczesnym maksymalnym wykorzystaniu nowoczesnych rozwiązań i udogodnień usprawniających funkcjonowanie miast⁴³.

Miasto inteligentne (ang. *Smart City*): koncepcja rozwoju miasta wykorzystującego nowoczesne techniki informacyjno-komunikacyjne i innowacyjne technologie w celu poprawy jakości życia mieszkańców i optymalizacji efektywności usług miejskich, takich jak transport, energetyka, zarządzanie odpadami, administracja publiczna itp. Inicjatywy inteligentnych miast pojawiają się jako potencjalne rozwiązania współczesnych wyzwań miejskich, zwiększając naszą zbiorową zdolność planowania i reagowania⁴⁴. Idea *Smart City* obejmuje integrację różnych systemów i współpracę międzysektorową, partycypację mieszkańców w procesach decyzyjnych oraz wykorzystywanie zbieranych na bieżąco danych i informacji w celu podejmowania najbardziej korzystnych decyzji planistycznych i operacyjnych.

Miasto czułe / zmysłowe (ang. *Senseable city*): miasto, którego relacje z mieszkańcami oparte są na wszechobecnych urządzeniach cyfrowych i sieciach komunikacyjnych. *Senseable city* skupia się na wykorzystaniu nowych technologii i zebranych danych celem poprawy efektywności procesu zarządzania miastem i jakości życia mieszkańców. Termin określony przez SENSEable City Lab na MIT⁴⁵.

Miasto odczuwające (ang. *Sentient City*)⁴⁶: opiera się na zastosowaniu nowych zaawansowanych technologii do percepcji i interpretacji danych związanych z miastem i jego mieszkańcami. Skupia się na adaptacji do potrzeb mieszkańców miasta poprzez optymalizację procesów miejskich i reakcję na zmienne warunki, celem poprawy jakości życia w mieście. Umożliwia mieszkańcom interakcję i uczestnictwo w procesach decyzyjnych, a co za tym idzie – wpływ na kształtowanie przestrzeni miejskiej.

CEU), powołana w 2003 roku, poparła te same cele, które wspierali urbaniści dążący do wprowadzenia nowych zasad regulujących urbanistykę.

⁴³ Andrzej Majer, dz. cyt., 180.

⁴⁴ Lee Juhyun, Julia Babcock, Thai Son Pham, Thu Hien Bui, Myounggu Kang, *Smart city as a social transition towards inclusive development through technology: a tale of four smart cities*, "International Journal of Urban Sciences" 27, nr S1, 2023, s. 75–100, <https://doi.org/10.1080/12265934.2022.2074076> [dostęp: 15.03.2023].

⁴⁵ MIT *Senseable City lab* to cyfrowe laboratorium eksplorujące miasta w kontekście pojawiających się nowych technologii, działa w ramach Departamentu Urbanistyki i Planowania przy współpracy z MIT Media Lab. <https://senseable.mit.edu/> [dostęp: 19.05.2023].

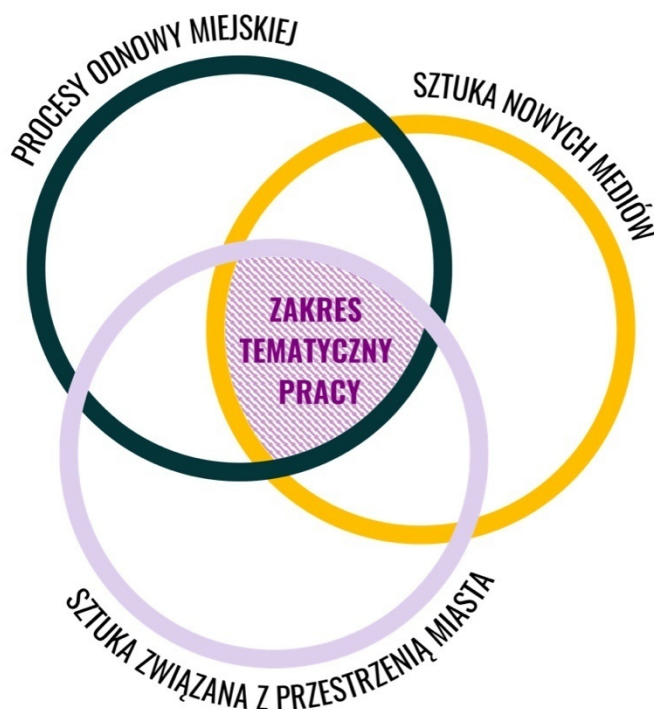
⁴⁶ Mark Shepard, *Toward the Sentient City*, [w:]: Shepard M. (red.), *Sentient City: Ubiquitous Computing, Architecture, and the Future of Urban Space*, New York–London, England 2011, s. 16–37.

Zakres pracy

W przedstawionych badaniach przebadano procesy odnowy przestrzeni miejskiej i zidentyfikowano podstawowe powtarzające się tendencje i problemy. Prowadzona analiza literaturowa służyć miała przede wszystkim zidentyfikowaniu etapów tych procesów. Zasadniczą częścią przedstawionej pracy jest badanie sztuki nowych mediów pod kątem jej możliwych zastosowań na poszczególnych etapach procesów odnowy przestrzeni miejskich, zarówno w skali globalnej, jak i bardziej szczegółowo w warunkach polskich.

Ponieważ dzieła sztuki medialnej często stosowane są jako interwencje tymczasowe, które zmieniając lokalizację goszczą w przestrzeniach publicznych różnych miast na świecie, stąd nie zastosowano ograniczenia obszarowego przeprowadzonych badań.

W badaniach ograniczono zakres analizowanych projektów sztuki nowych mediów do prac, które powstały po roku 1994, kiedy to powszechnie przyjęto termin „nowe media”⁴⁷. Wybór przykładowych projektów dyktowany był jednak przede wszystkim związkiem tematycznym lub lokalizacyjnym z przestrzenią miejską. Wybór ten zapewnić miał również wgląd w reprezentatywny zakres interaktywności użytkownika z obiektem sztuki. Analizowane projekty sztuki nowych mediów związane są tematycznie z przestrzenią miasta lub są obiektami fizycznie występującymi w przestrzeni publicznej (il. 10). Szczególną uwagę poświęcono projektom interaktywnym, poszukując różnych poziomów interakcji w relacji użytkownika z obiektem sztuki nowych mediów.



il. 10. Graficzna interpretacja tematycznego zakresu pracy jako części wspólnej tematyki procesów odnowy miejskiej, sztuki związanej z przestrzenią miasta oraz sztuki nowych mediów. Opracowanie własne

⁴⁷ Za: Mark Tribe, Reena Jana, Uta Grosenick (red.), dz. cyt., s. 7.

Stan badań

Zbiór literatury dotyczącej przeprowadzonych badań można podzielić na 3 główne podzbiory.

Pierwszy zbiór to publikacje dotyczące **procesów odnowy miejskiej** z uwzględnieniem roli projektów kultury i sztuki, w tym rewitalizacji oraz strategii miejskich opartych o działania kulturalne, artystyczne i kreatywne. Wśród nich znajdują się dzieła już klasyczne, które miały ogromny wpływ na obraz współczesnej urbanistyki i strategii miejskich, w tym dotyczące *Planowania poprzez Kulturę* (ang. *Cultural Planning*) i *Miasta Kreatywnego* (ang. *Creative City*) autorstwa Richarda Floridy⁴⁸, Charlesa Landry'ego⁴⁹ i Maurizio Carty⁵⁰. W tej grupie znajdują się również badania dające wgląd we wdrażanie tychże strategii ze współczesnej perspektywy, na przykład w publikacjach dotyczących procesów przeprowadzonych w konkretnych miastach, jak Berlin⁵¹ czy Helsinki⁵², jak i w kontekście przemian społecznych⁵³ – wpływu procesów planowania poprzez kulturę na społeczny wymiar sztuki publicznej⁵⁴.

Niezwykle wartościowe w kontekście przeprowadzonych badań są publikacje przedstawiające najnowsze problemy i strategie miejskie w kontekście rozwoju nowych mediów i wszechobecnych technologii (ang. *ubiquitous computing*). Są to m.in. pozycje zorientowane na konkretne terminy odnoszące się do charakterystyk, tendencji i strategii współczesnych miast, takich jak *Post-polis*⁵⁵ (miasto ponowoczesne), *Smart City*⁵⁶ (miasto inteligentne), *Sentient City*⁵⁷ (miasto odczuwające) czy *Media City*⁵⁸ (miasto medialne). Jednak w badaniach tych, mimo że dotyczących tematyki nowych mediów, brakuje odniesienia do projektów sztuki i możliwości ich zastosowania w realizacji celów założonych w procesach odnowy przestrzeni miejskiej.

Ponieważ wiele projektów odnowy miejskiej poprzez kulturę w krajach europejskich, w tym w Polsce, odbywa się w ramach programów UE Creative Europe, znaczna liczba źródeł to strony internetowe projektów, sieci współpracy międzynarodowej i publikowane w formie online oficjalne sprawozdania i publicznie dostępne podsumowania działań przeprowadzonych w ramach projektów^{59, 60, 61}. Dodatkowo

⁴⁸ R. Florida, *The Rise of the Creative Class – 2010 Narodziny Klasy Kreatywnej*, Warszawa 2002.

⁴⁹ Ch. Landry, *The Creative City? A Toolkit for Urban Innovators*, London 2000.

⁵⁰ M. Carta, *Creative City. Dynamics, Innovations, Actions*, Barcelona 2007.

⁵¹ K. Overmeyer (red.), *Urban pioneers: Temporary Use and Urban Development in Berlin*, Berlin 2007.

⁵² Erwin van Tuijl, Luis Carvalho, Jeroen van Haaren, *Developing creative quarters in cities: Policy lessons from "Art and Design City" Arabianranta, Helsinki*, Urban Research & Practice. Taylor & Francis, June 2013.

⁵³ Amanda J. Ashleja, Carolyn G. Lohb, Karen Bubba, Leslie Durham, *Diversity, equity, and inclusion practices in arts and cultural planning*, "Journal of Urban Affairs" 2022, Routledge VOL. 44, NOS. 4–5, 727–747, <https://doi.org/10.1080/07352166.2020.1834405> [dostęp: 31.01.2023].

⁵⁴ Tom Borrup, *Cultural Planning at 40: The Community Turn in the Arts*, "Journal of Urban Culture Research" Volume 18, 2019, s. 17–35, <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/JUCR/article/view/194802/135478> [dostęp: 31.01.2023].

⁵⁵ E. Rewers, *Post-Polis: Wstęp do Filozofii Ponowoczesnego Miasta*, Kraków 2005.

⁵⁶ Vito Albino, Umberto Berardi, *Smart Cities: Definitions, Dimensions, Performance, and Initiatives*, "Journal of Urban Technology" 22, 2015 – Issue 1, Taylor and Francis online, s. 3–21 [dostęp: 15.03.2023].

⁵⁷ Mark Shepard, dz. cyt., s. 16–37.

⁵⁸ S. McQuire, dz. cyt.

⁵⁹ <https://urbcultural.eu/about/> [dostęp: 20.10.2022].

⁶⁰ <https://kreatywna-europa.eu/fundedprojects/creat-network-of-cities-for-artistic-creation/> [dostęp: 15.03.2023].

⁶¹ https://www.nefa.org/sites/default/files/documents/NEFA-CCLearning-Final-Web_508v2.pdf [dostęp: 20.02.2023].

dostępne są liczne poradniki i zestawień dobrych praktyk^{62, 63}, jak i wyniki przeprowadzonych kontroli i ewaluacji procesów z wytycznymi do poprawy kolejnych działań^{64, 65, 66}.

Andrzej Majer opisuje obecną fazę procesów przekształceń miast po kryzysie przemysłowym jako „odrodzenie miast”, czyli etap, który następuje już po przeprowadzonej odnowie miejskiej⁶⁷. Jednak w wielu krajach, a szczególnie w warunkach polskich zdecydowanie mówić możemy nadal o etapie odnowy, w Polsce dokładniej – nawet o procesach rewitalizacji. Wielu badaczy wskazuje na silne powiązania działań kulturalnych z procesami rewitalizacji^{68, 69, 70, 71}. W tej grupie można znaleźć wiele przykładów wdrażania działań artystycznych w procesy rewitalizacji, co wykazuje Dorota Wojtowicz-Jankowska na przykładzie działań artystycznych na terenie Gdańska⁷². Jednak w dostępnej literaturze przedmiotu brakuje usystematyzowanego schematu możliwości wdrażania sztuki na różnych etapach procesów rewitalizacji czy też odnowy miejskiej.

⁶² Maja Durlik, Kaja Dziarmakowska, Maria Wiśnicka (red.), *Jak dobrze ewaluować projekty: Miniporadnik ewaluacji dla realizatorów projektów z obszaru edukacji, kultury, animacji lokalnej*, Warszawa: Fundacja Stocznia 2020, s. 6, wyd. 4, <https://stocznia.org.pl/wp-content/uploads/2022/02/Jakdobrzeewaluowaprojektyver2.pdf> [dostęp: 19.05.2023].

⁶³ Raport ze szkolenia: *Monitoring i ewaluacja działań rewitalizacyjnych* przeprowadzonego w dniu 11 października 2021 r. Szkolenie odbyło się w ramach projektu *Śląskie Programy Rewitalizacji* – współfinansowane jest ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014–2020, projekt: Regiony Rewitalizacji, <https://rpo.slaskie.pl/media/files/cms/Rewitalizacja/%C5%9A%C4%85skie%20programy%20rewitalizacji/Raport%20ze%20szkolenia%20-%2011.10.2021%20Szczyrk.pdf> [dostęp: 19.05.2023].

⁶⁴ Łódź Rewitalizuje: *Zestaw Rekomendacji dla prowadzenia procesu rewitalizacji w Centrum Łodzi*. Wykonawca: DS. Consulting sp. z o.o. Gdańsk-Łódź 2015, <http://centrumwiedzy.org/wp-content/uploads/2016/03/PILOTA%C5%BB-%C5%81%C3%93D%C5%B9-D-RAPORT-KO%C5%83COWY-REKOMENDACJE-I-MODELE-REWITALIZACJI.pdf> [dostęp: 4.05.2023].

⁶⁵ Realizacja programów Rewitalizacji i ich efekty: *Informacja o wynikach kontroli*. LRZ.430.007.2020. Delegatura NIK w Rzeszowie 19.07.2021 r. Nr ewid. 14/2021/P/20/081/LRZ, <https://www.nik.gov.pl/plik/id,24665,vp,27412.pdf> [dostęp: 4.05.2023].

⁶⁶ Aleksandra Jadach-Sepiolo (red.), *Ewaluacja systemu zarządzania i wdrażania procesów rewitalizacji w Polsce*, Warszawa-Kraków 2021, https://obserwatorium.miasta.pl/wp-content/uploads/2021/04/ewaluacja-systemu-zarzadzania_i_wdrazania_procesow_rewitalizacji_w_polsce_jadach-sepiolo.pdf [dostęp: 15.05.2023].

⁶⁷ Andrzej Majer, dz. cyt.

⁶⁸ L. Nyka, J. Szczepański, *Kultura dla rewitalizacji – Rewitalizacja dla kultury*, Gdańsk 2010.

⁶⁹ Vargas Tetmajer A., *Kultura jako Czynniki Rewitalizacji Miejskiej – Sieć Współpracy w Ramach Programu URBACT Unii Europejskiej*, Zeszyty Naukowe Instytutu Spraw Publicznych Uniwersytetu Jagiellońskiego, Zarządzenie Publiczne 1, 2005, <http://www.ejournals.eu/sj/index.php/ZP/article/download/975/971>; <https://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.ojs-issn-2084-3968-year-2005-issue-1-article-975/c/975-971.pdf> [dostęp: 4.04.2017].

⁷⁰ K. Życzkowska, R. Janowicz, D. Wojtowicz-Jankowska, *Kreowanie wizerunku miasta przez działania rewitalizacyjne – przykład Gdańsk*, [w:] Lorens P. (red.), *Urbanistyczne Aspekty Transformacji Miast*, tom CXII, Warszawa 2018, s. 269–273.

⁷¹ Joanna Gi-Mastalerczyk, *Discovering others and transforming the world together – the effect of an innovative attitude in sustainable design*, “Global Journal of Engineering Education” 25, 2023, nr 1, <http://www.wiete.com.au/journals/GJEE/Publish/vol25no1/03-Gil-Mastalerczyk-J.pdf> [dostęp: 30.05.2023].

⁷² Dorota Wojtowicz-Jankowska, *Rewitalizująca rola sztuki w miejskiej przestrzeni publicznej*, „Kwartalnik Naukowy Uczelni Vistula” (KNUV) 2019, nr 1(59), s. 5–14.

Wśród licznych publikacji wskazujących na dobre praktyki zarówno z kraju^{73, 74, 75, 76}, jak i ze świata^{77, 78, 79}, wyodrębnić można kilka powtarzających się kwestii. Przede wszystkim kluczowym aspektem jest potrzeba konsultacji społecznych na różnych etapach prowadzonych działań⁸⁰. Gabriela Rembarz zwraca uwagę, że głównym osiągnięciem rewitalizacji w Niemczech jest uspołecznienie procesów odnowy miejskiej i wzrost znaczenia realnej partycypacji w procesach planowania i zarządzania miastem⁸¹. W Polsce dialog publiczny jest wielce zaniedbany i dopiero od 2015 r., kiedy to wprowadzono nowe regulacje systemowe, jak przyjęcie Krajowej Polityki Miejskiej 2023 (KPM), rozpoczął się proces przełamywania archaicznych postsocjalistycznych tendencji i otwarcie na rzeczywistą partycypację społeczną⁸². W Gdańsku w grudniu 2022 r. przedstawiona została Nowa Agenda Urbanistyczna⁸³, która ma uzupełnić system planowania przestrzennego miasta o „nieformalne instrumenty planistyczne oraz wykorzystanie nowych technologii dyskusji i komunikacji”⁸⁴. Jak zauważa Piotr Lorens, przyszłość planowania miejskiego leży w poszukiwaniu rozwiązań elastycznych, „szytych na miarę” potrzeb lokalnych społeczności i konkretnych lokalizacji, dlatego potrzebne są nadal daleko idące zmiany w regulacjach prawnych, nowe instrumenty i narzędzia zarówno na etapie planowania i realizacji, jak i wprowadzenie „systemu prawdziwej korekcji rozwiązań

⁷³ A. Jadach-Sepiolo (koordynacja), Brzozowy A., Górecki R., Hołdys M., Kędzierska A. i in. (red.), *Ludzie–Przestrzeń–Zmiana: Dobre Praktyki w Rewitalizacji Polskich Miast*, Kraków–Warszawa 2016, https://www.mr.gov.pl/media/22237/dobre_praktyki_rewitalizacja.pdf [dostęp: 4.04.2017].

⁷⁴ P. Lorens, *Wnioski do przebudowy polityki rewitalizacji w Polsce*, [w:] Lorens P. (red.), *Urbanistyczne Aspekty Transformacji Miast*, PAN KPZK, t. CXCII, Warszawa 2018.

⁷⁵ K. Derejski, J. Kubera, S. Lisiecki, R. Macyra (red.), *Deklinacja Odnowy Miast. Z dyskusji nad rewitalizacją w Polsce*, Poznań 2012.

⁷⁶ Danuta Stawasz, dz. cyt., <https://www.dbc.wroc.pl/dlibra/publication/41537/edition/37494/content> [dostęp: 27.04.2023].

⁷⁷ K. Skalski, *Rewitalizacja we Francji. Zarządzanie przekształceniami obszarów kryzysowych*, Kraków 2009, s. 10–11. [za:]. Anna Kamińska, *Rola ewaluacji w zarządzaniu procesem rewitalizacji przestrzeni miejskiej*, [w:] Korenik S., Dybała A. (red.), *Przestrzeń a rozwój*, Prace Naukowe Uniwersytetu Ekonomicznego we Wrocławiu nr 241, Wrocław 2011, <https://www.dbc.wroc.pl/dlibra/publication/22802/edition/20118/content> [dostęp: 19.05.2023].

⁷⁸ Gabriela Rembarz, *Rewitalizacyjny Living Lab jako metoda generowania i wdrażania innowacji na rzecz odnowy inteligentnego miasta na przykładzie dzielnicy Orunia w Gdańsku*, [w:] Lorens P. (red.), *Urbanistyczne Aspekty Transformacji Miast*, PAN KPZK, t. CXCII, Warszawa 2018, s. 193.

⁷⁹ Gabriela Rembarz, *Rewitalizacja Berlina i Lipska Jako Źródło Inspiracji dla Polskich Praktyk Rewitalizacyjnych*, PAN KPZK 2016, s. 32–33, <https://www.czasopisma.pan.pl/dlibra/publication/115902/edition/100741/content/rewitalizacja-berlina-i-lipska-jako-zrodlo-inspiracji-dla-polskich-praktyk-rewitalizacyjnych-rembarz-gabriela> [dostęp: 27.04.2023].

⁸⁰ Janas K., Jarczewski W., Wańkowicz W. (red.), *Model rewitalizacji miast*, t. 10, Kraków: Wydawnictwo Instytutu Rozwoju Miast 2010, <http://obserwatorium.miasta.pl/wp-content/uploads/2016/10/10.-TOM-10-Model-rewitalizacji-miast.pdf> [dostęp: 19.05.2023].

⁸¹ Gabriela Rembarz, *Rewitalizacja Berlina i Lipska...*, s. 32–33.

⁸² Tamże, s. 32–33.

⁸³ <https://pg.edu.pl/aktualnosci/2022-12/nowa-agenda-urbanistyczna-dla-gdanska> [dostęp: 16.06.2023].

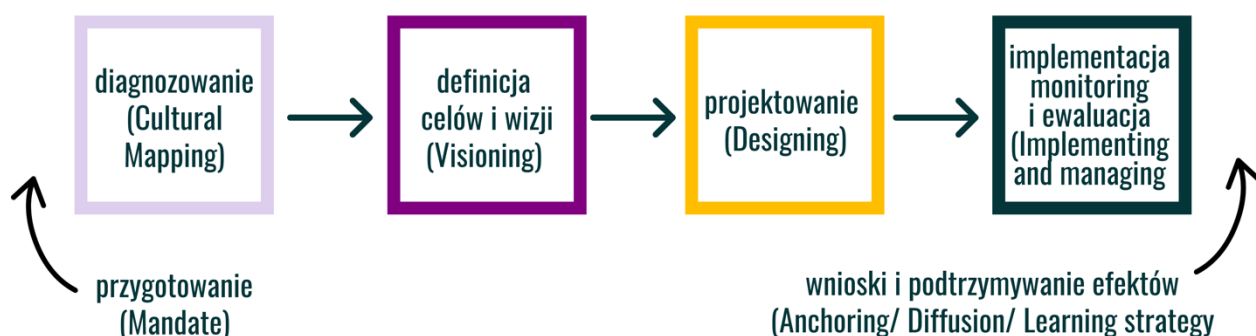
⁸⁴ Aleksandra Dulkiwicz, *Nowa Agenda Urbanistyczna dla Gdańska*, [w:] Szomburg J., Szomburg J.M., Leśniewicz A., Panicz J. (red.), *Zielona transformacja i rozwój miast*, Pomorski Thinkletter 2023, nr 1(12), Instytut Badań nad Gospodarką Rynkową, s. 15–18, https://www.kongresobywatelski.pl/wp-content/uploads/2023/04/pomorski_thinkletter-1-2023.pdf [dostęp: 16.06.2023].

przestrzennych z udziałem wszystkich interesariuszy”⁸⁵. Sławomir Gzell zwraca również uwagę na potrzebę interdyscyplinarnej współpracy w procesach związanych z planowaniem i odnową miejską⁸⁶.

Coraz ważniejszą kwestią, nadającą kierunek współczesnym planom rozwoju i procesom odnowy miejskiej, są również wyzwania klimatyczne. Programy i strategie dążenia do neutralności klimatycznej miast koncentrują się na obszarach takich jak: transformacja miast w centra innowacji, kwestie ekonomiczne i finansowe związane z działaniami na rzecz klimatu, nowe formy zarządzania partycypacyjnego, a także inteligentne systemy i platformy danych wspierające model „zintegrowanego planowania miejskiego”⁸⁷. Miejskie polityki klimatyczne skupiają się głównie na tematach związanych z ekologicznym pozyskiwaniem energii, rozwojem zielonego transportu miejskiego, unowocześnieniem gospodarki odpadami miejskimi czy zagrożeniem powodziowym⁸⁸. Bardzo ważne również w strategiach klimatycznej regeneracji miast i dążenia do neutralności klimatycznej do 2030 r. są edukacja mieszkańców i uspołecznienie procesów planowania i odnowy miast.

Na podstawie licznych badań literaturowych wytypowano przykładowe schematy kolejnych etapów dotyczących uniwersalnego przebiegu procesów planowania poprzez kulturę (ang. *cultural planning process*)⁸⁹ (il. 11) oraz schematy przebiegu procesów odnowy⁹⁰ (il. 12) i procesów rewitalizacji w Polsce⁹¹ (il. 13).

SCHEMAT PROCESU CULTURAL PLANNING



il. 11. Schemat przebiegu procesu planowania poprzez kulturę (ang. *cultural planning process*). Opracowanie własne na podstawie schematu w publikacji D. Kamrowska-Zaluska, H. Obracht Prondzyńska, K. Stachura, *URB Cultural Planning: Policy Roadmap*, s. 21.

⁸⁵ Piotr Lorens, *W kierunku elastycznego planowania*, [w:] Szomburg J., Szomburg J.M., Leśniewicz A., Panicz J. (red.), *Zielona transformacja i rozwój miast*, Pomorski Thinkletter 2023, nr 1(12), s. 113–116, https://www.kongresobywatelski.pl/wp-content/uploads/2023/04/pomorski_thinkletter-1-2023.pdf [dostęp: 16.06.2023].

⁸⁶ S. Gzell, *Praktyka planistyczna a naukowe metody badania miasta*, [w:] Madurowicz M. (red.), *Percepcja współczesnej przestrzeni miejskiej*, Warszawa 2007.

⁸⁷ <https://www.kpk.gov.pl/horyzont-europa/misje-ue/misja-smart-cities> [dostęp: 16.06.2023].

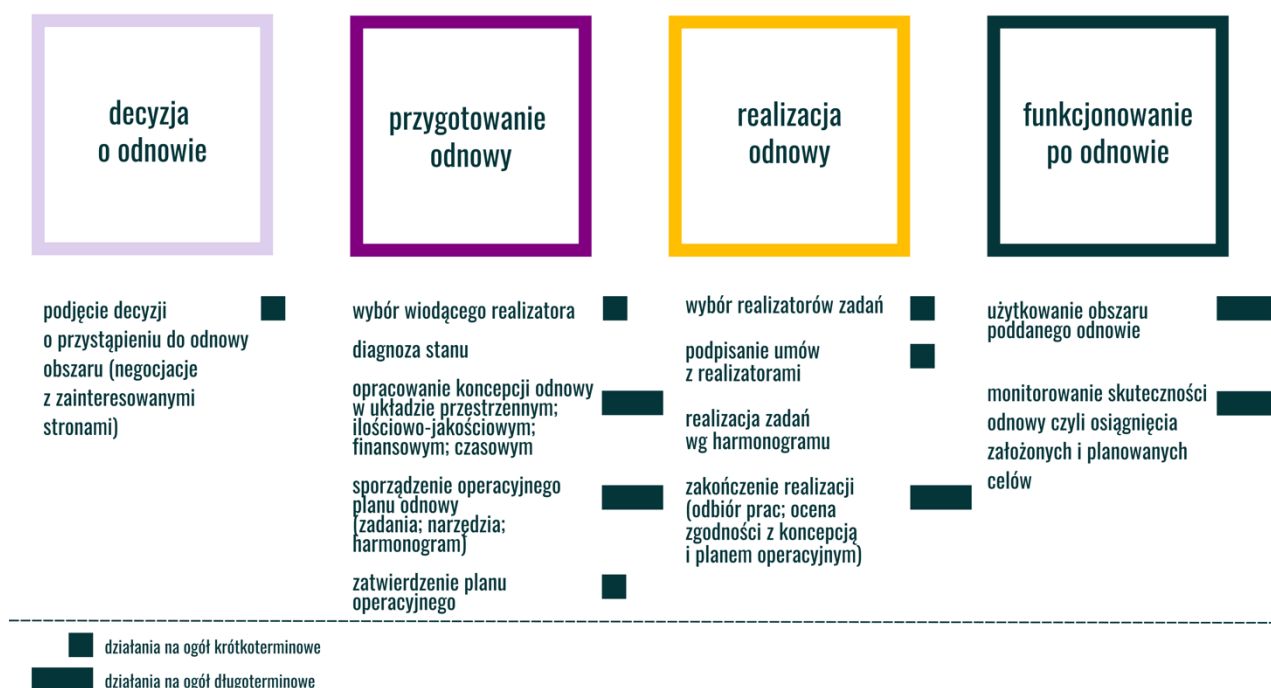
⁸⁸ Maciej Bukowski, *Miejska polityka klimatyczna – od prewencji do rozwoju*, [w:] Szomburg J., Szomburg J.M., Leśniewicz A., Panicz J. (red.), *Zielona transformacja i rozwój miast*, Pomorski Thinkletter 2023, nr 1(12), https://www.kongresobywatelski.pl/wp-content/uploads/2023/04/pomorski_thinkletter-1-2023.pdf [dostęp: 16.06.2023].

⁸⁹ D. Kamrowska-Zaluska, H. Obracht Prondzyńska, K. Stachura, *URB Cultural Planning: Policy Roadmap*, Gdańsk 2020, s. 21. <https://www.nck.org.pl/pl/projekt/urb-cultural-planning> [dostęp: 20.10.2022].

⁹⁰ Danuta Ptaszycka-Jackowska, *Czynnik czasu w odnowie miast*, „Problemy Rozwoju Miast” 2004, 1/3–4, s. 9–20, https://bazhum.muzhp.pl/media/files/Problemy_Rozwoju_Miast/Problemy_Rozwoju_Miast-r2004-t1-n3_4/Problemy_Rozwoju_Miast-r2004-t1-n3_4-s9-20/Problemy_Rozwoju_Miast-r2004-t1-n3_4-s9-20.pdf [dostęp: 3.05.2023]

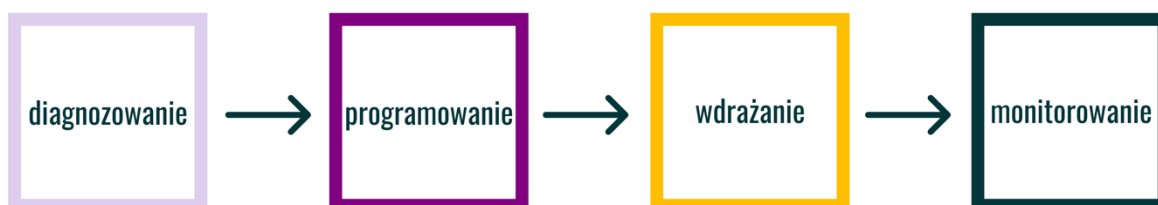
⁹¹ Realizacja programów rewitalizacji i ich efekty: informacja o wynikach kontroli. LRZ.430.007.2020 Nr ewid. 14/2021/P/20/081/LRZ <https://www.nik.gov.pl/plik/id,24665,vp,27412.pdf> [dostęp: 3.05.2023].

SCHEMAT PROCESU ODNOWY MIEJSKIEJ



il. 12. Schemat przebiegu procesu odnowy prostej w ujęciu merytorycznym i czasowym. Opracowanie własne na podstawie schematu Danuty Ptaszyckiej-Jackowskiej [w:] Czynniki czasu w odnowie miast, „Problemy Rozwoju Miast” 2004, 1/3–4, s. 9–20.

SCHEMAT PROCESU REWITALIZACJI



il. 13. Schemat etapów rewitalizacji. Opracowanie własne na podstawie schematu opracowanego przez NIK [w:] Realizacja programów rewitalizacji i ich efekty: informacja o wynikach kontroli. LRZ.430.007.2020 Nr ewid. 14/2021/P/20/081/LRZ

Na tej podstawie, na potrzeby tej dysertacji, powstał uproszczony schemat przedstawiający cztery główne etapy w przebiegu procesów odnowy miejskiej (il. 14), na który składają się kolejno:

- *Diagnoza*, czyli etap zbierania informacji potrzebnych do przygotowania planów,
- *Planowanie* obejmujące projekty pilotażowe i procesy partycypacyjne wspomagające dobre zaplanowanie działań,
- *Realizacja*, czyli wdrażanie planów i przeprowadzanie właściwych działań i interwencji przestrzennych,
- *Monitoring i ewaluacja*, przy czym działania ewaluacyjne powinny być prowadzone na każdym z etapów procesu odnowy miejskiej, o czym więcej będzie w rozdziale piątym.

Schemat ten stał się również szkieletem struktury dla przedstawionej pracy, a każdemu z tych etapów poświęcony jest osobny rozdział tej dysertacji.



ETAPY PROCESÓW ODNOWY MIEJSKIEJ



il.14. Schemat etapów procesów odnowy przestrzeni miejskiej. Opracowanie własne

Drugi zbiór publikacji przeanalizowany w trakcie studiów literaturowych stanowią opracowania dotyczące **roli sztuki w przestrzeni miejskiej**. Ważne są tu zarówno publikacje dotyczące wpływu sztuki na współczesny obraz przestrzeni publicznej, który szeroko opisują między innymi Ewa Rewers⁹² i Małgorzata Dymnicka⁹³. Wiele pozycji ukierunkowanych jest na rolę sztuki w kreowaniu relacji społecznych^{94, 95, 96}, podczas gdy inne zajmują się sztuką związaną z miejscem (ang. *site-specific art*)⁹⁷ i jej rolą w kształtowaniu tożsamości miejsca. Szczególnie istotna dla prowadzonych w dysertacji badań jest publikacja wieloautorska „Synchronizacja. Wpływ sztuki publicznej na debatę i wyobraźnię miejską”, stanowiąca wnioski z serii warsztatów zrealizowanych w ramach projektu Synchronizacja 2022 przez Fundację Bęc Zmiana z Warszawy⁹⁸, w której znajduje się wiele cennych tekstów poświęconych różnym możliwościom wykorzystania sztuki do pracy z przestrzenią. W opracowaniu tym zaprezentowano trzy główne konteksty tematyczne: „strategie demokratyzacji przestrzeni poprzez sztukę, sztuka jako laboratorium pozwalające generować wiedzę o zarządzaniu kryzysami oraz projekty artystyczne prototypujące użytkowanie przestrzeni”⁹⁹. Na łamach tej publikacji znaleźć można pozycję pt. „Miejskie koegzystencje instalacji artystycznych”, która jest fragmentem nieopublikowanej rozprawy doktorskiej „Miejsce sztuki współczesnej w przestrzeni miasta na przykładzie Warszawy”, opracowanej w 2016 r. przez Monikę Wróbel. Autorka pracy prezentuje badania dotyczące analizy roli, wpływu i lokalizacji instalacji artystycznych zrealizowanych w latach 1990–2015 w przestrzeniach publicznych Warszawy¹⁰⁰. Choć przedstawione wnioski potwierdzają korzystny wpływ sztuki na funkcjonowanie przestrzeni miejskiej i jej odbiór, jak i możliwość realizacji wybranych celów odnowy miejskiej poprzez sztukę, to badania te nie obejmują zbyt wielu przykładów sztuki nowych mediów, gdyż wśród zrealizowanych w Warszawie projektów do nowych mediów zaliczyć można zaledwie kilka pozycji. Badaniom nie podlegały również możliwości aplikacji działań i interwencji artystycznych w procesy odnowy.

⁹² Ewa Rewers (red.), *Miasto w Sztuce...*

⁹³ M. Dymnicka, *Przestrzeń publiczna a przemiany miasta*, Warszawa 2013.

⁹⁴ J. Draganovic, A. Szyrwelska (red.), *Problematyczna niewygodna, niejasna rola sztuki w przestrzeni publicznej – w poszukiwaniu możliwego paradygmatu*, Gdańsk 2013.

⁹⁵ A. Kulazińska-Grobis (red.), *Gdy sąsiad jest nieznajomym? Sztuka w przestrzeni publicznej*, Gdańsk 2016.

⁹⁶ Meiqin Wang (red.), *Socially Engaged Public Art in East Asia*, Vernon 2022.

⁹⁷ Judith Rugg, *Exploring Site-Specific Art: Issues of Space and Internationalism*, Londyn–Nowy Jork 2010.

⁹⁸ B. Świątkowska, M. Frąckowiak (red.), *Synchronizacja. Wpływ sztuki publicznej na debatę i wyobraźnię miejską*, Warszawa 2022.

⁹⁹ Tamże, s. 3, <https://beczmiana.pl/synchro/> [dostęp: 21.06.2023].

¹⁰⁰ Monika Wróbel, *Miejskie koegzystencje instalacji artystycznych*, [w:]: *Sztuka i projektowanie łączą się! Wnioski i podsumowania*, <https://beczmiana.pl/wp-content/uploads/2022/09/synchronizacja-raport-145-nn6t.pdf>.

Przeprowadzono również szerokie badania literaturowe dotyczące odbioru i percepcji przestrzeni miejskiej oraz budowania poczucia identyfikacji z przestrzenią i wzmacniania tożsamości miejsca, poczynając od dzieł klasyków takich jak Kevin Lynch¹⁰¹, Edward T. Hall¹⁰², Juhani Pallasmaa¹⁰³ i wielu innych, po nowsze pozycje skupiające się na percepcji współczesnej przestrzeni miejskiej, jak na przykład publikacje pod redakcją Mikołaja Madurowicza¹⁰⁴ czy też autorstwa Marka Czyńskiego¹⁰⁵. Niezwykle ważne były metody badań funkcjonowania przestrzeni miejskiej prezentowane przez Jana Gehla^{106, 107, 108}, które stały się podstawą do przeprowadzenia własnych badań studium przypadku, opisanych w rozdziale 4.3 tej pracy.

Bardzo cenną grupę pozycji stanowią te publikacje, które ukazują możliwości włączania sztuki we współczesne procesy odnowy miejskiej^{109, 110, 111}. Jednak w dostępnych materiałach brakuje badań dotyczących możliwości włączania sztuki nowych mediów w procesy odnowy miejskiej na poszczególnych etapach tych procesów, co jest przedmiotem badań tej dysertacji.

Kolejną, trzecią grupę tematyczną w przeprowadzonych badaniach literaturowych stanowi grupa publikacji dotycząca **sztuki nowych mediów**, w tym fizycznie zlokalizowanych lub związanych z przestrzenią miejską¹¹². Wiele publikacji dotyczy podsumowania twórczości danego artysty, jak na przykład Christiana Moellera¹¹³, Daana Roosegaarda¹¹⁴ czy duetu Höweler i Yoon¹¹⁵. Jednak zdecydowana większość projektów i przykładów wybranych do przeprowadzenia badań pochodzi ze stron internetowych artystów i grup projektowych lub witryn internetowych urzędów miast, festiwali artystycznych czy stowarzyszeń i konferencji dotyczących sztuki nowych mediów. Wiele publikacji książkowych to albumy stanowiące autorskie zestawienia przykładów z całego świata, takie jak Digital Art autorstwa Christiane Paul dotyczące sztuki cyfrowej¹¹⁶, sztuki nowych mediów pod redakcją Marka Tribe'a, Reena'y Jana'y, Uty Grosenick¹¹⁷ czy publikacje Edwarda A. Shankena¹¹⁸ i Margot Lovejoy¹¹⁹ o sztuce mediów elektronicznych. Wśród tych zestawień są też takie, które skupiają się na korelacjach sztuki nowych mediów z konkretnymi dziedzinami,

¹⁰¹ Kevin Lynch, *Obraz miasta*, Kraków 2011.

¹⁰² E.T. Hall, *Ukryty wymiar*, Warszawa 2009, s. 152.

¹⁰³ J. Pallasmaa, *Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*, Chichester 2005.

¹⁰⁴ M. Madurowicz (red.), *Percepcja współczesnej przestrzeni miejskiej*, Warszawa 2007.

¹⁰⁵ M. Czyński, *Architektura w przestrzeni ludzkich zachowań – wybrane zagadnienia bezpieczeństwa w środowisku zbudowanym*, Szczecin 2006.

¹⁰⁶ J. Gehl, *Miasta dla ludzi*, Kraków 2014, s. 97.

¹⁰⁷ J. Gehl, B. Svarre, *How to Study Public Life*, Waszyngton–Covelo–Londyn 2013, s. 45.

¹⁰⁸ J. Gehl, *Życie między budynkami: użytkowanie przestrzeni publicznych*, Kraków 2009.

¹⁰⁹ J. Działek, M.A. Murzyn, M. Murzyn-Kupisz (red.), *The impact of Artists on Contemporary Urban Development in Europe*, Springer International Publishing 2017.

¹¹⁰ R. Shand, *The Creative Arts in Governance of Urban Renewal and Development*, New York 2020.

¹¹¹ Aili Vahtrapuu, *The role of artists in urban regeneration. For a sensory approach to the city, "Territoire en Mouvement"* 51, nr 1, 2013, s. 103–116, <https://journals.openedition.org/tem/8351> [dostęp: 20.10.2022].

¹¹² Francis T. Marchese (red.), *Media Art and the Urban Environment: Engendering Public Engagement with Urban Ecology*, Springer International Publishing 2015.

¹¹³ Ch. Moeller, *A Time and Place: Christian Moeller Media Architecture 1991–2003*, Baden Switzerland 2004.

¹¹⁴ Daan Roosegaarde, *Interactive Landscapes*, Rotterdam 2010.

¹¹⁵ J.M. Yoon, E. Höweler, *Expanded Practice: Höweler + Yoon Architecture / My Studio*, Nowy Jork 2009.

¹¹⁶ Ch. Paul, *Digital Art*, Londyn 2003.

¹¹⁷ Mark Tribe, Reena Jana, Uta Grosenick (red.), dz. cyt.

¹¹⁸ E.A. Shanken, *Art and Electronic Media*, Londyn–Nowy Jork 2009.

¹¹⁹ Margot Lovejoy, *Digital Currents: Art in the Electronic Age*, New York–London 2004.

jak architektura medialna (ang. *media architecture*)¹²⁰, sztuka internetu¹²¹ czy środowiska responsywne (ang. *responsive environments*)^{122, 123}. Część publikacji dotyczy bardziej technicznych zagadnień, takich jak multidyscyplinarność sztuki nowych mediów¹²⁴, cyfrowe interfejsy w instalacjach sztuki nowych mediów¹²⁵, czy sposoby i warunki tworzenia interaktywnych aplikacji miejskich (ang. *interactive urban applications*)¹²⁶.

Odrębną grupę badań stanowią te pozycje, które skupiają się na interaktywności sztuki nowych mediów i różnych formach relacji, jakie tworzą się pomiędzy obiektem sztuki nowych mediów a użytkownikiem – odbiorcą sztuki. W tej grupie wyróżnić można publikacje Ryszarda W. Kluszczyńskiego¹²⁷, Michaela Fxa i Milesa Kempa¹²⁸, Katji Kwastek¹²⁹ i Kathryn Brown¹³⁰. Wiele badań akademickich wskazuje, że instalacje sztuki nowych mediów w przestrzeniach miejskich mogą zachęcać do radosnej interakcji w przestrzeni miasta i tworzyć nowe relacje i doświadczenia społeczne¹³¹, w tym tzw. ‘wspólne spotkania’ (ang. *shared encounters*), o których mówią badania zebrane w publikacji pod tym samym tytułem pod redakcją Katharine S. Willis, Goerge’a Roussosa i in.¹³², czy też artykuł autorki tej dysertacji¹³³. Część badań tego tematu skupia się na wybranych formach sztuki nowych mediów, takich jak ekrany miejskie¹³⁴ lub fasady medialne¹³⁵.

W kontekście przeprowadzonych badań wyróżniają się publikacje odnoszące się do zagadnień sztuki nowych mediów związanych z miastem, w tym wpływu sztuki nowych mediów na odbiór i funkcjonowanie przestrzeni miasta¹³⁶. Są to pozycje ukazujące wpływ sztuki nowych mediów na wielozmysłowy odbiór przestrzeni, jak *Sensing Space: Future Architecture by Technology*¹³⁷ czy *City Views from the Artist’s*

¹²⁰ Luke Hespanhol, M. Hank Haeusler, Martin Tomitsch, Gernot Tscherteu, *Media Architecture Compendium: Digital Placemaking*, Avedition 2017.

¹²¹ Phoebe Stubbs (red.), *Art and the Internet*, Londyn 2014. Współtwórcy: Domenico Quaranta, Joanne McNeal, Nick Lambert.

¹²² L. Bullivant, *Responsive Environments*, London 2006.

¹²³ L. Bullivant (red.), *4dsocial: Interactive Design Environments*, London 2007.

¹²⁴ Celia Soares, Emilia Simao (red.), *Multidisciplinary Perspectives on New Media Art*, Hershey PA, USA 2020.

¹²⁵ Phaedra Shanbaum, *The digital interface and new media art installations*, Routledge Taylor & Francis 2019. E-Book.

¹²⁶ M. Tomitsch, *Making Cities Smarter: Designing Interactive Urban Applications*, Berlin 2018.

¹²⁷ R.W. Kluszczyński, *Sztuka Interaktywna...*

¹²⁸ M. Fox, M. Kemp, *Interactive Architecture*, New York 2009.

¹²⁹ Katja Kwastek, *Aesthetics of Interaction in Digital Art*, Cambridge Massachusetts–London England 2015.

¹³⁰ K. Brown (red.), *Interactive Contemporary Art: Participation in Practice*, Londyn–Nowy Jork 2014.

¹³¹ A. Adriaansens, J. Brouwer, *Alien Relationships from Public Space*, [w:] Brouwer J., Brookman Ph., Mulder A., *Transurbanism*, Rotterdam 2002, s. 138–143, <http://www.lozano-hemmer.com/publications.php>.

¹³² K.S. Willis, G. Roussos, K. Chorianopoulos, M. Struppek (red.), *Shared Encounters*, London 2010.

¹³³ K. Urbanowicz (Szakajło), L. Nyka, *Media Architecture and Interactive Art Installations Stimulating Human Involvement and Activities in Public Spaces*, CBU International Conference Proceedings, Vol. 4, 2016, s. 591–596.

¹³⁴ H. Bringnull, Y. Rogers, *Enticing people to interact with large public displays in public spaces*, [w:] Rauterberg M. i in. (red.), *Human-Computer Interaction INTERACT’03*, IOS Press, IFIP 2003, s. 17–24.

¹³⁵ M. Brynskov, P. Dalsgaard, T. Ebsen i in., *Staging Urban Interactions with Media Façades*, [w:] Proceedings of the 12th IFIP TC 13 International Conference on Human-Computer Interaction, 2009, s. 154–167.

¹³⁶ Honghao He, Mengyang Wu, Janos Gyergyak, *Intervention and renewal – Interpretation of installation art in urban public space*, “Pollack Periodica. An International Journal for Engineering and Information Sciences” 16, 2021, nr 3, s. 139–145, DOI: 10.1556/606.2021.00362 [dostęp: 20.10.2022].

¹³⁷ N. Heinich, F. Eidner, *Sensing Space: Future Architecture by Technology*, Berlin 2009.

*Perspective: The Impact of Technology on the Experience of the City*¹³⁸. Wiele przeprowadzonych badań zawężonych jest do studium konkretnego przypadku, np. są to badania aplikacyjne zaprojektowanej instalacji^{139, 140}, a inne skupiają się na wybranym rodzaju obiektów sztuki nowych mediów, jak np. ekrany miejskie (ang. *urban screens*)^{141, 142}.

Na szczególną uwagę zasługują pozycje dotyczące wpływu sztuki nowych mediów w kontekście realizacji celów zbieżnych z założeniami procesów odnowy miejskiej. Publikacja „What Urban Media Art Can Do: Why, When, Where & How”¹⁴³ porusza wieloaspektowe zagadnienia związane z wpływem sztuki nowych mediów na przestrzeń miejską, takich jak tworzenie charakteru i wzmacnianie tożsamości miejsca, wzbudzanie aktywności w przestrzeniach miejskich, zachęcanie mieszkańców do działania, interakcji, jak i pobudzanie nowych relacji społecznych. Michiel de Lange i Martijn De Wall^{144, 145}, podobnie jak Marcus Foth, Helen Klaebe i Greg Hearn ukazują, jak nowe media mogą być wykorzystane do zaangażowania mieszkańców w procesy planowania miejskiego¹⁴⁶. Ciekawą pozycją jest też praca doktorska Evangelii Pavlaki z 2021 r., w której badaczka wykazuje zalety wykorzystania interaktywnych instalacji medialnych w kontekście podniesienia jakości życia publicznego, budowania tożsamości miejsca i angażowania mieszkańców w interakcje człowiek – przestrzeń – instalacja medialna¹⁴⁷. Warto zaznaczyć, że Pavlaki wielokrotnie odwołuje się do publikacji autorki niniejszej dysertacji. Choć pozycje te odnoszą się bezpośrednio do możliwości wykorzystania projektów sztuki nowych mediów w procesach odnowy przestrzeni miejskiej, to skupiają się na korzyściach i możliwościach zastosowania, brakuje w nich natomiast odniesienia do konkretnych etapów i możliwości faktycznej integracji na różnych etapach tych procesów.

Dostępne są szerokie badania na tematy związane z trzema wymienionymi grupami tematycznymi. Choć istnieje silna korelacja pomiędzy zagadnieniami związanymi z odnową miejską i rolą sztuki w kształtowaniu i odbiorze przestrzeni publicznej, jak i istnieje wiele badań dowodzących pozytywnego wpływu sztuki nowych mediów na jakość i funkcjonowanie przestrzeni miejskich i możliwości wykorzystania sztuki nowych mediów jako narzędzi, np. przy procesach partycypacyjnych, to istnieje wyraźna luka badawcza

¹³⁸ Annet Dekker, *City Views from the Artist's Perspective: The Impact of Technology on the Experience of the City*, [w:] McQuire s. , Martin M., Niederer s. (red.), *Urban Screens Reader*, inc. Reader nr 5, Amsterdam 2009, s. 221–231.

¹³⁹ C. Briones, A. Fatah gen. Schieck, C. Mottram, *A Socializing Interactive Installation for the Urban Environments*, [w:] *IADIS Applied Computing*, Salamanca 2007, <http://eprints.ucl.ac.uk/7459/1/7459.pdf> [dostęp: 6.06.2009].

¹⁴⁰ A.G. Afonso, A. Fatah gen Schieck, *Play in the smart city context: exploring interactional, bodily and spatial aspects of situated media interfaces*, “Behaviour & Information Technology” 2019, DOI: 10.1080/0144929X.2019.1693630, <https://www.tandfonline.com/loi/tbit20> [dostęp: 18.12.2019].

¹⁴¹ S. McQuire, M. Martin, S. Niederer (red.), *Urban Screens Reader*, inc. Reader nr 5, Amsterdam 2009.

¹⁴² S. Pop, G. Tscherteu, U. Stalder, M. Struppek (red.), *Urban Media Cultures*, Ludwigsburg 2012, s. 28–32.

¹⁴³ S. Pop, T. Toft, N. Calvillo, M. Wright (red.), *What Urban Media Art Can Do: Why When Where and How*, Stuttgart 2016.

¹⁴⁴ Michiel de Lange, Martijn De Waal, *Miasto na własność: nowe media i zaangażowanie mieszkańców w planowanie urbanistyczne*, [w:] Piekarski K. (red.), *Metody badania i odkrywania miasta oparte na danych*, Katowice 2015, s. 46–66.

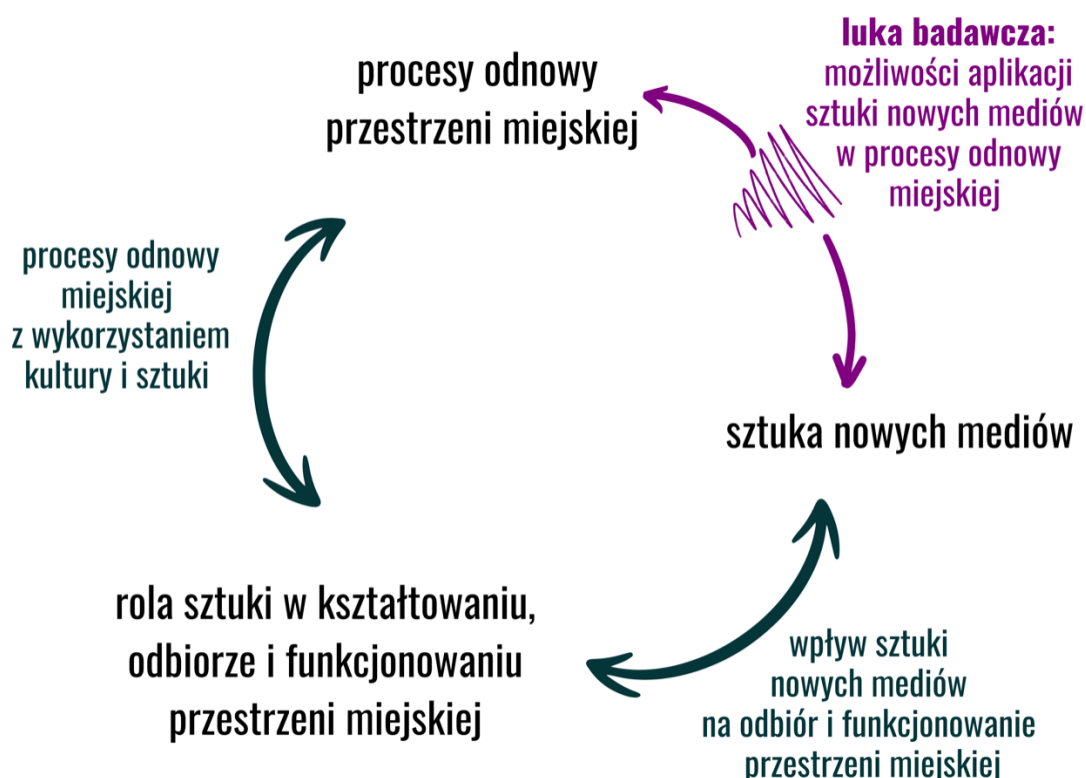
¹⁴⁵ Martijn de Waal, Michiel de Lange (red.), *The Hackable City: Digital media and Collaborative City-Making in the Network Society*, Singapore 2018.

¹⁴⁶ Marcus Foth, Helen Klaebe, Greg Hearn, *The Role of New Media and Digital Narratives in Urban Planning and Community Development*, “Body, Space & Technology Journal” 7, 2008, DOI: 10.16995/bst.135, <https://www.bstjournal.com/article/id/6723/> [dostęp: 20.10.2022].

¹⁴⁷ Evangelia Pavlaki, *Media Intervemtions in Public Space: A place-based approach for the assessment of human experience in digitally augmented urabn enviroments*. Praca doktorska na Wydziale Inżynierii Uniwersytetu w Nottingham 2021, https://eprints.nottingham.ac.uk/65202/1/Evangelia_Pavlaki_Thesis.pdf [dostęp: 11.05.2023].

w powiązaniu sztuki nowych mediów jako narzędzi pomocnych w realizacji zamierzeń procesów odnowy przestrzeni miejskiej (il. 15). Autorka tej pracy nie spotkała w literaturze przedmiotu tak sformułowanego zamierzenia badawczego, które wykazałoby możliwości aplikacyjne sztuki nowych mediów z uwzględnieniem różnych etapów procesów odnowy miejskiej. Postawione tezy badawcze można więc uznać za nowe.

Oryginalnym wkładem autorki do dorobku architektury i urbanistyki jest wykazanie korelacji pomiędzy zastosowaniem obiektów sztuki nowych mediów w kształtowaniu jakości i odbioru przestrzeni miejskiej a możliwością implementacji tych obiektów w strategię odnowy przestrzeni miejskiej.



il.15. Schemat zależności pomiędzy strefami tematycznymi istniejącego stanu badań wraz z luką badawczą dotyczącą możliwości aplikacji sztuki nowych mediów w procesy odnowy miejskiej. Opracowanie własne

1.

Procesy odnowy przestrzeni miejskich poprzez sztukę

W rozdziale tym ukazany jest szerszy kontekst procesów związanych z wdrażaniem strategii odnowy miejskiej poprzez kulturę i sztukę. Na początku omówione zostały działania podejmowane w ramach sieci współpracy tematycznych związanych z planowaniem poprzez kulturę i programów Creative Cities pod kuratelą UNESCO. W kolejnym podrozdziale przedstawiono praktyczne zastosowanie założeń idei miast kreatywnych, poczynając od działań tymczasowych w projektach krótkoterminowych, po działania długofalowe w formie przekształceń dzielnic miejskich na dzielnice kreatywne i kwartały sztuki i designu. Tu, na przykładzie miasta Helsinki, ukazano dwa różne podejścia, tj. kreację tożsamości artystycznej w formie dzielnicy designu (ang. *Design District*) w centrum miasta, jak i przekształcenie terenów przemysłowych na obrzeżach miejskich w nową dzielnicę kreatywną ożywioną przy pomocy działań i tożsamości miejsca związanej z kulturą i sztuką. Kolejny podrozdział dotyczy kwestii potrzeby zaangażowania mieszkańców zarówno jako aktywnych odbiorców działań i interwencji artystycznych w ramach realizowanych procesów odnowy miejskiej, jak i potrzeby partycypacji społecznej i konsultacji z mieszkańcami na różnych etapach tych procesów. Badania zawarte w tym rozdziale służą także uszczegółowieniu celów i założeń poszczególnych etapów odnowy przestrzeni miejskiej.

1.1. Założenia i cele Planowania poprzez Kulturę (ang. *Cultural Planning*) i idea Miast Kreatywnych (ang. *Creative Cities*)

Szybki wzrost ludności obszarów miejskich i dynamiczny rozwój miast są przyczyną nowych wyzwań i problemów związanych z funkcjonowaniem, zarządzaniem, jak i planowaniem rozwoju miast na niespotykaną dotychczas skalę. Coraz więcej miast szuka nowych metod, narzędzi i rozwiązań w procesach rozwoju, odnowy przestrzeni miejskiej oraz rewitalizacji. Jednym z kierunków jest włączanie w działania i strategie miejskie działań z zakresu kultury i sztuki, w tym sztuki nowych mediów. Tendencja ta widoczna jest w różnorodnych ogłaszanych programach europejskich. Dla przykładu w ramach programu URBACT: Cultural Activities & Creative Industries a Driving Force for Urban Regeneration opracowano dokument określający warunki tworzenia sieci tematycznej „Kultura i rewitalizacja”. Analizując te wytyczne Andrzej Vargas Tetmajer pisze:

„Cechą charakterystyczną dzisiejszych procesów rewitalizacyjnych w krajach europejskich jest łączenie rewitalizacji miejskiej z politykami i praktykami kulturalnymi i sztuką poprzez wspomaganie wzrostu ekonomicznego i społecznej reintegracji (np. pomoc w powstawaniu małych i średnich przedsiębiorstw) oraz włączanie do tego procesu osiągnięć społeczeństwa informacyjnego (technologie informacyjno-komunikacyjne), multimediów i innych innowacji. Wzrasta u decydentów świadomość istotnej roli, którą spełniają działania kulturalne, a zwłaszcza kreatywne przemysły, w procesie rewitalizacji miast”¹⁴⁸.

¹⁴⁸ URBACT – Thematic Networks, 1st CALL for proposals – May 2003. Cultural Activities & Creative Industries a Driving Force for Urban Regeneration. Dokument określający warunki tworzenia Sieci Tematycznej „Kultura i rewitalizacja” – Agence de Développement et d’Urbanisme de Lille Métropole [tłum. autora]. Za: Vargas Tetmajer A., dz. cyt., s. 124, <https://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.ojs-issn-2084-3968-year-2005-issue-1-article-975/c/975-971.pdf> [dostęp: 4.04.2017].

Również w kontekście współczesnego marketingu miasta coraz częściej skutecznym narzędziem w budowaniu jego marki i wizerunku staje się „produkt kulturalny”¹⁴⁹. Dlatego w wielu miastach amerykańskich i europejskich 1% budżetu każdego nowego projektu lub dotyczącego przebudowy przeznaczony jest na poprawę jakości przestrzeni miejskiej poprzez sztukę i design. Jest to efekt założenia, że sztuka powinna być powszechnie dostępna dla wszystkich mieszkańców, niezależnie od ich środowiska i stylu życia. Wiele miast uczestniczących w programie *Creative Metropoles* skorzystało z programu „% na sztukę”, aby ożywić dzielnice i centra miast, to między innymi Amsterdam, Birmingham, Helsinki, Oslo i Sztokholm¹⁵⁰. W tego typu przedsięwzięciach zamówienia publiczne dodatkowo zobowiązują artystów do rozważenia różnych kwestii związanych z historią i kulturą oraz do uwzględnienia ich kontekstu w swoim projekcie¹⁵¹.

Wśród wypracowywanych strategii rozwoju i planowania miejskiego coraz ważniejsze miejsce zajmuje Cultural Planning (*Planowanie przez Kulturę*), jak i Creative City, zainicjowane przez Richarda Floridę¹⁵², Charlesa Landry’ego¹⁵³ i Maurizio Carta¹⁵⁴. Polityka Kulturalna (ang. *Cultural policy*) stawała się w przeciągu ostatnich 20 lat coraz bardziej istotnym elementem strategii rozwoju ekonomicznego i rewitalizacji w wielu miastach Europy zachodniej¹⁵⁵. Władze miast na nowo zwracają uwagę na rozwój ekonomiczny sektorów takich jak wypoczynek, turystyka, media i inne „przemysły kulturalne”, jak moda i design, jako próbę zastąpienia utraconych miejsc pracy w tradycyjnych sektorach przemysłowych¹⁵⁶. Strategie miasta kreatywnego idą o krok dalej, wspierając rozwój kulturalny w wielu dziedzinach. „Duży zasób wolnych przestrzeni w kreatywnym mieście przeradza się w potencjał. Daje różnorodne możliwości realizowania innowacyjnych pomysłów. Z jednej strony, mikrointerwencje uaktywniają potencjał gospodarczy tkwiący w lokalizacji, tworząc kreatywną ekonomię (ang. *creative economy*). Z drugiej, rynek nieruchomości przewiduje, że tego typu działalność stanie się motorem do ożywienia niewykorzystanych terenów i obiektów”¹⁵⁷.

Włączanie działań kulturalnych jako integralna część planów w ramach procesu rewitalizacji nie jest konceptem nowym. Już pod koniec lat 70. XX w. takie założenie wdrożyli inicjatorzy odzyskiwania Battery

¹⁴⁹ Ewelina Woźniak Szpakiewicz, *Wpływ zdarzeń architektonicznych na przestrzeń publiczną współczesnego miasta*, Praca Doktorska opracowana na Wydziale Architektury Politechniki Krakowskiej, Kraków 2013, s. 134, https://repozytorium.biblos.pk.edu.pl/redo/resources/26311/file/suwFiles/WozniakSzpakiewiczE_WplywZdarzen.pdf [dostęp: 11.06.2022]. Przytoczone przez autorkę przykłady zdarzeń, które biorą udział w budowaniu *image* miasta, są „elementem polityki kulturalnej miasta i koordynowane przez instytucje miejskie lub działające we współpracy z nimi. Przykłady te podzielić można na dwie grupy: zdarzenia architektoniczne stacjonarne, projektowane dla konkretnego miasta, czyli promujące miasto „od wewnątrz”, zdarzenia architektoniczne nomadyczne kojarzone z dziedzictwem konkretnego miasta, ale projektowane jako nomadyczne, które służyć mają promocji miasta pojawiając się poza jego granicami – „na zewnątrz”.

¹⁵⁰ Aili Vahtrapuu, dz. cyt., <https://journals.openedition.org/tem/8351> [dostęp: 20.10.2022].

¹⁵¹ Tamże.

¹⁵² R. Florida, dz. cyt.

¹⁵³ Ch. Landry, dz. cyt.

¹⁵⁴ Carta M., dz. cyt.

¹⁵⁵ F. Bianchini, *Remaking European cities – the role of cultural policies*, [w:] Bianchini F., Parkinson M. (red.), *Cultural Policy and Urban Regeneration – the West European Experience*, Manchester-New York 1993, s. 1.

¹⁵⁶ Tamże, s. 2.

¹⁵⁷ K. Świeżewska, *Mikrointerwencje jako alternatywne narzędzia rewitalizacji współczesnych miast* [online], [w:] Gzell S., Wośko-Czeranowska A., Majewska A., Świeżewska K., *Miasto Zwarte – Problem terenów granicznych*, Urbanistyka, Międzyuczelniane Zeszyty Naukowe 2011, Warszawa 2011, s. 111, <http://urbanistyka.arch.pw.edu.pl/> [dostęp: 16.04.2013].

Park – przestrzeni publicznej na Manhattanie. Działania kulturalne i artystyczne na tym terenie stawiały wyżej poprzeczkę dla projektów architektury, która powstawała dla sąsiednich działek, jak i wyznaczały kierunek rozwoju dla zagospodarowania okolicznych terenów planowanych pod struktury mieszkaniowe. Serie wydarzeń artystycznych wyprzedzały niejako późniejsze działania rewitalizacyjne, a także gentryfikacyjne¹⁵⁸. W późnych latach 80., kiedy rozwinęły się główne idee tworzące dziś strategię miasta kreatywnego, głównymi przedmiotami dyskusji były kultura, sztuka, planowanie poprzez kulturę, zasoby kultury i gałęzie przemysłu związane z kulturą. Kreatywność naukowa, technologiczna i inżynierska nie wchodziły w oryginalny zakres zainteresowania, pomimo ich znaczącego wkładu w ulepszanie funkcjonowania miasta¹⁵⁹. Odkąd Colin Mercer w latach 90. rozpoczął pracę z UNESCO nad rozwojem metody Cultural Planning, działania te sprawdziły się jako metoda miejskich innowacji społecznych wywodzących się od samych obywateli¹⁶⁰.

Jak zauważa Tom Borrup, w ciągu tych czterech dekad Planowanie poprzez Kulturę na terenie Stanów Zjednoczonych nie rozwinęło się w sposób spełniający oczekiwania pierwszych orędowników i pozostało w tyle za planowaniem kulturalnym w innych częściach świata, szczególnie pod względem zakresu definiowania kultury i integracji planów kulturalnych z kompleksowymi planami miast¹⁶¹. Równocześnie Borrup podkreśla wiodącą rolę Planowania poprzez Kulturę we wspieraniu społecznego zwrotu w sztuce. „Działania praktyczne zbliżają sektor kultury na szczeblu lokalnym i pomagają gromadzić dane, wyrażać opinie i kodować optymistyczne intencje. Dzięki Cultural Planning powstają strategie wspomagające lokalne instytucje sztuki i placówki artystyczne by znaleźć sposoby na przyjęcie bardziej centralnej roli w kluczowych kwestiach obywatelskich w danej społeczności”¹⁶². Dostrzegając duży potencjał w praktykach planowania poprzez kulturę, badacze punktuja również kwestie, które nadal wymagają dopracowania i szczególnej uwagi, jak wdrażanie wartości DEI (diversity, equity, and inclusion) – czyli *różnorodności, równości i włączenia*, jak i większej ingerencji kultury w lokalne praktyki planistyczne¹⁶³.

¹⁵⁸ M. Dymnicka, dz. cyt., s. 140.

¹⁵⁹ Ch. Landry, *Creative City – A Toolkit for Urban Innovators*, Londyn 2000, s. 29.

¹⁶⁰ <https://en.unesco.org/creativity/policy-monitoring-platform/cultural-planning-method-urban> [dostęp: 20.10.2022].
Tłum. własne.

¹⁶¹ Tom Borrup, dz. cyt., s. 18, <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/JUCR/article/view/194802/135478> [dostęp: 31.01.2023].

¹⁶² Tamże, s. 34.

¹⁶³ Amanda J. Ashleya, Carolyn G. Lohb, Karen Bubba, Leslie Durham, dz. cyt., s. 728, <https://doi.org/10.1080/07352166.2020.1834405> [dostęp: 31.01.2023].

1.1.1. Sieci miast kreatywnych: projekty międzynarodowe i współpraca między miastami

Znaczna część miast kreatywnych współpracuje w ramach wspólnych projektów, często międzynarodowych, zrzeszających od kilku do kilkudziesięciu miast obierających wspólne cele, metody działań czy planujących wspólne zintegrowane akcje. Współpraca taka może być zaplanowana na krótszy okres (np. 3 lata) lub może to być sieć współpracy wieloletniej, z zamierzeniami realizacji długofalowych celów. W projektach tych często biorą udział również miasta z Polski.

Niewielkie sieci miast w ramach projektów krótkoterminowych (3 lata)

Jednym z takich przedsięwzięć jest projekt Urb Cultural Planning w ramach Interreg Baltic Sea Region (BSR), przeprowadzony w latach 2019–2021 z budżetem 2.528.385 Euro¹⁶⁴. To „projekt unijny skoncentrowany na miastach regionu Morza Bałtyckiego i finansowany z programu Interreg Europa w ramach Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego. Projekt ma na celu rozwój i ożywienie kulturalne dzielnic zlokalizowanych poza ścisłym centrum życia miejskiego. Dla twórców i instytucji biorących udział w przedsięwzięciu najważniejsze są integracja społeczności lokalnych, wzmocnienie mieszkańców i ich aktywizacja w życiu społecznym. Liczą oni również na poprawienie komunikacji pomiędzy mieszkańcami a urzędnikami miejskimi”¹⁶⁵. W projekcie bierze udział łącznie 14 partnerów – organizacji kulturalnych i społecznych. Wśród nich znalazło się Nadbałtyckie Centrum Kultury w Gdańsku. Oprócz tego do działania włączyło się 36 zrzeszonych organizacji pożytku publicznego z 8 krajów. Działania dotyczyły następujących miast: Ryga (Łotwa), Pori (Finlandia), Narskov (Dania), Wisaginia i Wilno (Litwa), Nykøbing Falster (Dania), Kilonia (Niemcy) oraz Gdańsk. W każdym z nich wybrano obszary lub dzielnice szczególnie potrzebujące ożywienia kulturalnego. W Gdańsku zostały nimi Nowy Port i Stare Przedmieście.

Jednym z założeń projektu jest, aby w procesach wdrażania Planowania poprzez Kulturę władze publiczne wykorzystywały nowe, bardziej aktywizujące sposoby zaangażowania mieszkańców. Głównym zadaniem projektu jest „polepszenie wydajności współpracy pomiędzy mieszkańcami, jak i w relacji mieszkańcy – władze miasta, celem zwiększenia miejskich innowacji społecznych, integracji i zrównoważonego rozwoju dzielnic w miastach i miasteczkach na obszarach wiejskich”¹⁶⁶. Na swojej stronie NCK informuje, że „[b]azą do kolejnych działań w ramach Urb Cultural Planning jest mapowanie miasta. To metoda polegająca na dialogu z mieszkańcami. Jego celem jest poznanie ich potrzeb dotyczących wspólnej przestrzeni, a następnie tworzenie i wdrażanie wspólnie stworzonej wizji. Dzieje się to na zasadzie testowania różnych pomysłów. Na koniec w przystępnej formie tworzymy zestaw dobrych praktyk. Wszystkie etapy projektu oparte są o działania z zakresu kultury i sztuki. To bowiem kultura buduje miasto na różnych jego poziomach”¹⁶⁷.

Innym projektem działającym na podobnej zasadzie jest CreArt – Network for Cities for Artistic Creation działający w ramach projektów UE, m.in. Creative Europe w latach 2012–2021. Jest to sieć 12 miast europejskich, których celem jest wspieranie kreatywności i maksymalizacji wkładu ekonomicznego, społecznego i kulturowego sztuk wizualnych poprzez współpracę w ramach programu wymiany dla wschodzących artystów¹⁶⁸. Ze strony polskiej w programie uczestniczą dwa miasta: Lublin i Katowice¹⁶⁹.

¹⁶⁴ <https://urbcultural.eu/about/> [dostęp: 20.10.2022].

¹⁶⁵ <https://www.nck.org.pl/pl/projekt/urb-cultural-planning> [dostęp: 20.10.2022].

¹⁶⁶ <https://en.unesco.org/creativity/policy-monitoring-platform/cultural-planning-method-urban> [dostęp: 20.10.2022].
Tłum. własne.

¹⁶⁷ <https://www.nck.org.pl/pl/projekt/urb-cultural-planning> [dostęp: 20.10.2022].

¹⁶⁸ <https://creart2-eu.org/> [dostęp: 16.03.2023].

¹⁶⁹ <https://kreatywna-europa.eu/fundedprojects/creart-network-of-cities-for-artistic-creation/> [dostęp: 15.03.2023].

Wielkie sieci miast działające na zasadzie długotrwałej współpracy

W 2004 r. pod kuratelą UNESCO powstała jedna z większych istniejących sieci miast kreatywnych: Creative Cities Network¹⁷⁰. Prawie 300 miast z całego świata współtworzy obecnie tę sieć, współpracując w kierunku wspólnego celu: umieszczenia kreatywności i przemysłów kultury w centrum ich planów rozwoju na poziomie lokalnym oraz aktywnej współpracy na poziomie międzynarodowym¹⁷¹. Począwszy od 2008 r. corocznie organizowany jest zjazd przedstawicieli tych miast w formie konferencji, aby zaktualizować kierunki rozwoju i strategie podejmowanych działań, wymienić się doświadczeniami czy nawiązać nowe współprace i projekty zarówno na stopniu lokalnym, jak i międzynarodowym¹⁷². W 2018 r. Kongres Sieci Miast Kreatywnych odbył się w Krakowie i Katowicach¹⁷³ pod hasłem „kreatywne skrzyżowania” (*creative crossroads*), co stanowiło odniesienie do koncepcji budowania połączeń między sektorami kreatywnymi miast¹⁷⁴.

Działania sieci Creative Cities Network skoncentrowane są na siedmiu głównych kategoriach: muzyka, film, literatura, gastronomia, rzemiosło i sztuka ludowa, design i sztuka mediów (*Media Arts*). 22 Miasta skupiające się na sztuce medialnej tworzą sieć Creative Cities of Media Arts. Miasta te zarówno w działaniach indywidualnych, jak i poprzez działania wspólne podejmują się działań wspierających sztukę i kreatywność jako główne siły napędowe w zrównoważonym rozwoju miast¹⁷⁵.

Sieci miast o bardziej precyzyjnych założeniach i celach

Tak duża sieć miast (kilkaset miast) ma bardziej ogólne założenia i cele niż mniejsze sieci (np. 10 lub 20 miast), toteż często w jej ramach powstają mniejsze sieci i projekty współpracy o bardziej sprecyzowanych celach i założeniach i o określonym czasie trwania danej współpracy.

Takim właśnie mniejszym projektem jest Connecting Cities Network (CC Network), zainicjowany w ramach programu UE Culture 2007–13, koordynowany przez Public Art Lab w Berlinie. To, co wyróżnia tę sieć współpracujących miast, jest wykorzystanie ekranów medialnych w otwartych przestrzeniach miejskich celem pobudzenia zaangażowania mieszkańców. Projekt Connecting Cities w sposób innowacyjny i interaktywny wykorzystuje sztukę technologii cyfrowych by generować nowe, nadzwyczajne możliwości spotkań między mieszkańcami i przechodniami¹⁷⁶. Jednym z głównych celów jest redefinicja funkcji miejskich fasad medialnych jako membran pomiędzy światem cyfrowym i przestrzenią fizyczną. Wielkoformatowe ekrany i fasady medialne są niezwykle widocznym elementem architektury miast i docierają do szerokiego grona odbiorców. CC Network chce „odzyskać ekrany”, a poprzez szereg artystycznych programów badawczych, warsztatów i sympozjów rozwijać wiedzę i eksplorować możliwości prospołeczne miejskiej sztuki medialnej m.in. w aktywizacji mieszkańców, do przekazów publicznych i budowania relacji społecznych¹⁷⁷.

¹⁷⁰ <https://en.unesco.org/news/64-cities-join-unesco-creative-cities-network> [dostęp: 15.10.2019].

¹⁷¹ <https://en.unesco.org/creative-cities/home> [dostęp: 15.03.2023].

¹⁷² <https://en.unesco.org/creative-cities/content/annual-conferences> [dostęp: 12.02.2023].

¹⁷³ <http://obserwatorium.miasta.pl/kongres-sieci-miast-kreatywnych-unesco-w-krakowie-i-katowicach/> [dostęp: 21.10.2022].

¹⁷⁴ <https://www.unesco.pl/article/1/krakowice-2018-kongres-sieci-miast-kreatywnych-unesco/> [dostęp: 12.02.2023].

¹⁷⁵ <https://mediaartscities.com> [dostęp: 12.02.2023].

¹⁷⁶ Barbara Gessler, *Connecting Cities in the Framework of the European Union*, [w:] Pop s., Toft T., Calvillo N., Wright M. (red.), *What Urban Media Art Can Do: Why When Where & How*, Stuttgart 2016, s. 19.

¹⁷⁷ Susa Pop, *Connecting Cities Network*, [w:] Pop S., Toft T., Calvillo N., Wright M. (red.), *What Urban Media Art Can Do: Why When Where & How*, Stuttgart 2016, s. 31–42.

1.1.2. Współczesne Miasta Kreatywne – analiza przypadków wdrażania strategii Creative Cities w miastach w XXI w.

Wiele miast europejskich pretenduje do miana miasta kreatywnego czy też ubiega się o miano Europejskiej Stolicy Kultury. Miasta te wprowadzają serię działań związanych z promocją kultury, wdrażają też innowacyjne pomysły w procesy rozwoju, stawiając na rozwój strefy kreatywnej. Poniżej zostaną przedstawione działania w ramach programów krótkoterminowych, bazujące głównie na interwencjach artystycznych i działaniach tymczasowych, a także planowanie długofalowe poprzez tworzenie kreatywnych dzielnic, zarówno w centrum miasta, jak i często na terenach przemysłowych na jego obrzeżach (il. 16).



il. 16. Schemat różnych typów działań podejmowanych w ramach wdrażania strategii miasta kreatywnego i ich lokalizacji względem centrum miasta. Opracowanie własne

Programy krótkoterminowe rozproszone – Boston i program Creative City

Powszechnym działaniem jest wdrażanie przez miasta różnego rodzaju projektów z zakresu działań kreatywnych i kulturalnych w ramach projektów dofinansowywanych z różnych źródeł ministerialnych i projektów międzynarodowych, w tym projektów Unii Europejskiej. Projekty te często mają charakter krótkoterminowy, planowane są na przykład na okres 3 lat, dotyczą działań organizowanych *ad hoc*, ale koordynowanych pod jedną myślą przewodnią i służące celom obranym przez dany projekt. Często są one podbudową po przyszłe plany lub są częścią większego założenia odnowy miejskiej poprzez działania kulturowe.

W Bostonie w latach 2015–2018 miał miejsce pilotażowy program Creative City pod patronatem fundacji NEFA (The New England Foundation for the Arts) wraz z Barr Foundation. Ten program grantowy wspierał artystów z różnych dyscyplin w przemianie przestrzeni miejskich za pomocą sztuki. Celem było również pobudzenie wyobraźni mieszkańców i zachęcenie ich do dzielenia się doświadczeniami miejskimi¹⁷⁸. Projekt zwieńczony został opublikowanym raportem, ukazującym jak zrealizowane projekty łączyły ludzi i sąsiedztwo, jednocześnie rzucając im wyzwanie, aby zbadali nierówności, które historycznie ich dzieliły. Tam, gdzie członkowie społeczeństwa zwykle zajmują się przyziemnymi czynnościami życia miejskiego, zamiast tego zostali zachęcani do ponownego rozważenia możliwości ożywienia przestrzeni obywatelskiej i tym samym nawiązania kontaktów z sąsiadami na nowe sposoby. Projekty pilotażowe Creative City okazały się bardziej skuteczne we wprowadzaniu zmian społecznych niż niezależny projekt sztuki typu mural czy instalacja przestrzenna¹⁷⁹. Boston jest przykładem zintegrowanych rozproszonych działań punktowych

¹⁷⁸ <https://www.nefa.org/CreativeCityLearning> [dostęp: 14.01.2020].

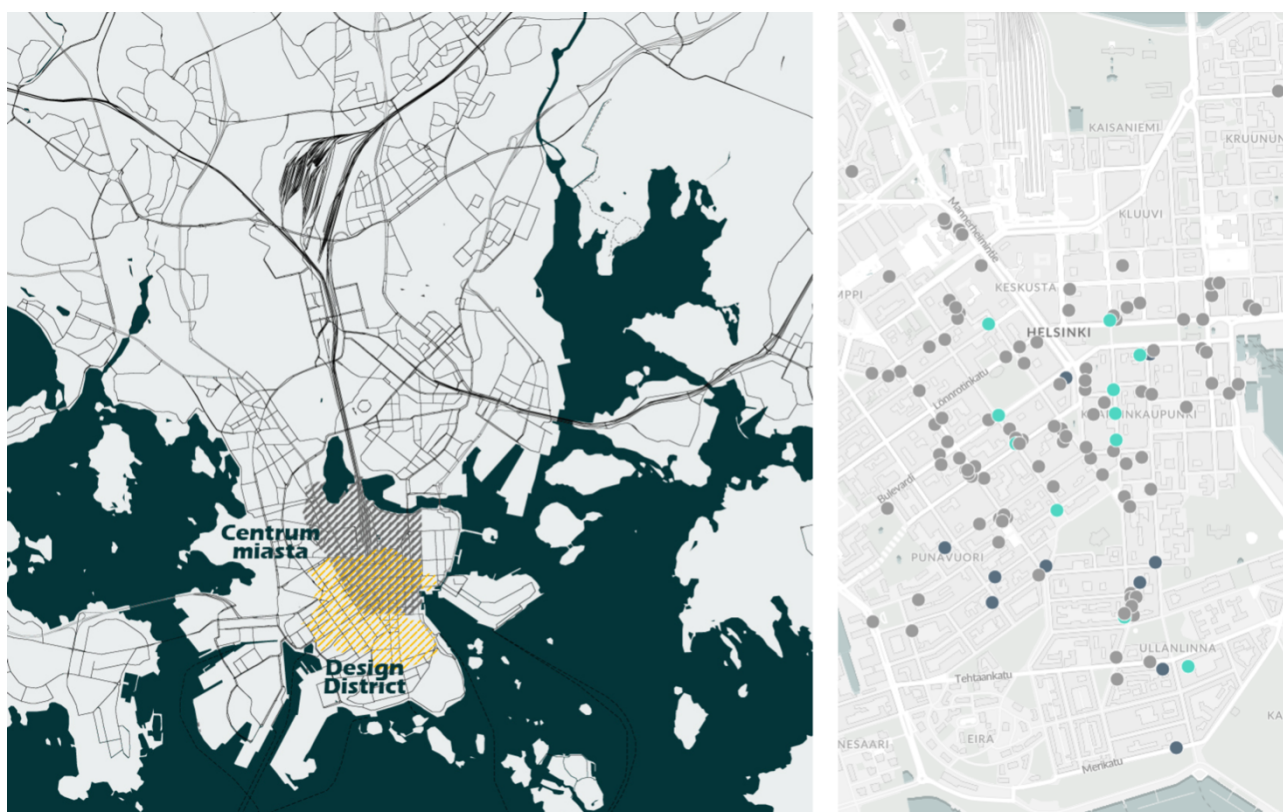
¹⁷⁹ https://www.nefa.org/sites/default/files/documents/NEFA-CCLearning-Final-Web_508v2.pdf [dostęp: 20.02.2023].

realizowanych w krótkim czasie, często na zasadzie tymczasowych mikrointerwencji, mających na celu zmianę percepcji, ale i sposobu użytkowania danej przestrzeni.

Dzielnica designu lub dzielnica kreatywna w centrum miasta

Istnieje wiele przykładów miast i dzielnic, które zainwestowały w rozwój kreatywnych kwartałów miejskich, skupisk kulturalnych (ang. *cultural clusters*) czy dzielnic designu (ang. *design districts*). Można tu wymieniać setki miast z całego świata, wśród których znajdują się między innymi Berlin, Sheffield, Manchester, Liverpool, dzielnica Poblenou w Barcelonie, HafenCity w Hamburgu, 798 Art Zone w Pekinie czy dzielnice designu w Londynie, w Brunszwiku, w Kolding. Poniżej omówione zostaną dwa wybrane przypadki, gdzie takie działania zlokalizowane są w centrum miasta, w istniejącej tkance śródmiejskiej.

Ciekawym modelem są działania na rzecz utworzenia dzielnicy designu w Helsinkach. Helsinki to miasto wysoko ceniące sobie sztukę i kulturę, często wykorzystujące działania kreatywne i artystyczne do różnych przedsięwzięć związanych z planowaniem i odnową miasta. Co więcej, Helsinki są jedynym miastem na świecie, które stworzyły oficjalne stanowisko miejskiego Dyrektora Designu (ang. *Chief Design Officer*)¹⁸⁰. Inicjatywa Design District w Helsinkach sięga 2005 roku, kiedy to Finlandia obchodziła Rok Designu. Dziś dzielnica designu obejmuje 25 ulic wokół centrum Helsinek w kilku dzielnicach miasta, zrzeszając ponad 200 członków (il.17). W ramach dzielnicy odnaleźć można nie tylko sklepy z antykami, modą i rękodziełem, ale i galerie sztuki, showroomy, muzea wzornictwa i architektury. Odbywa się tam wiele koncertów plenerowych, festiwale sztuki i światła. Organizowane są też specjalne spacerory projektowe z przewodnikiem (ang. *Design Walk*)¹⁸¹.

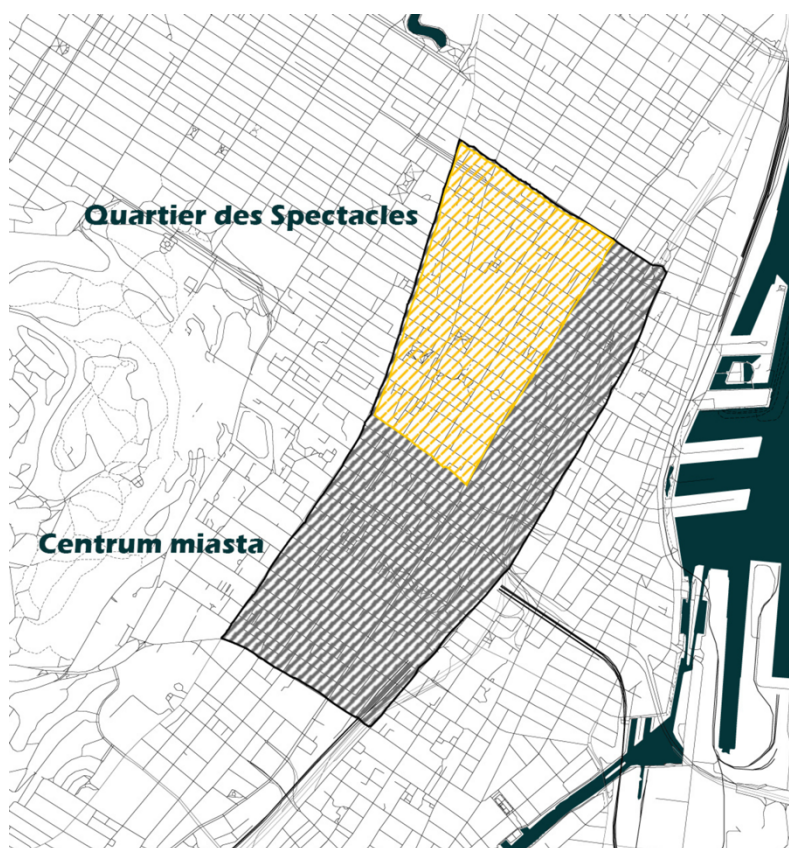


il. 17. Lokalizacja dzielnicy Design District względem centrum miasta Helsinki, Opracowanie własne. Szczegółowa mapa lokalizacji miejsc związanych z designem na terenie Design District, źródło: <https://find.designdistrict.fi/members> [dostęp: 31.03.2023]

¹⁸⁰ <https://www.myhelsinki.fi/en/see-and-do/shopping/walking-route-design-district-helsinki> [dostęp: 3.04.2023].

¹⁸¹ <https://www.myhelsinki.fi/en/see-and-do/shopping/walking-route-design-district-helsinki> [dostęp: 3.04.2023].

Z kolei w Montrealu od dwóch dekad podejmowane są spójne działania na rzecz przekształcenia fragmentu miasta, który stałby się żywym laboratorium miejskich doświadczeń obiektów sztuki nowych mediów. W 2002 r. władze Montrealu za główny priorytet obrały ustanowienie przestrzeni dla większych festiwali w centrum miasta oraz jednocześnie prezentację instytucji kulturalnych i wydarzeń artystycznych. Ważne było, aby nie tworzyć nowego miejsca, lecz wzmocnić walory kulturowe istniejącej dzielnicy i wyposażać ją w infrastrukturę do organizacji imprez plenerowych. Plany te zostały zintegrowane z zaplanowanym rok wcześniej projektem stworzenia Quartier des Spectacles (QDS), w którym pozycjonowanie kultury stanowić miało kluczowe narzędzie rozwoju miasta¹⁸². Powstało więc niesamowite miejsce goszczące nie tylko projekty i wydarzenia artystyczne, ale też będące przestrzenią dla eksperymentów i testowania sztuki nowych mediów. Można tu podłączyć i zainstalować wszelkiego rodzaju projekty interaktywne – przestrzeń przygotowana jest pod tego typu eksperymenty, umożliwiając podłączenie instalacji w zasięgu kilometra (il. 18). Quartier des Spectacles ma zatem wyjątkową pozycję, aby oferować społeczności i branżom badawczym i kreatywnym otwartą przestrzeń laboratorium miejskiego na świeżym powietrzu w dzielnicy miasta, co sprzyja innowacjom w szybko zmieniającym się obszarze badawczym technologii interaktywnej¹⁸³.



il. 18. Lokalizacja dzielnicy Quartier des Spectacles w Montrealu względem centrum miasta oraz fotografie przykładowych działań artystycznych i instalacji artystycznych. Mapa: opracowanie własne. Fot. 1. Ulysse Lemerise-OSA Images, źródło: <https://www.azuremagazine.com/article/montreals-quartier-des-spectacles-does-light-therapy-on-a-large-scale/> [dostęp: 19.04.2023]. Fot. 2. Cindy Boyce, źródło: <https://artpublicmontreal.ca/2016/11/3-installations-du-quartier-des-spectacles-brillont-a-letranger/> [dostęp: 19.04.2023]. Fot. 3. fot. Martine Doyon, źródło: <https://designmontreal.com/concours/luminotherapie-au-quartier-des-spectacles-2013#&gid=1&pid=1> [dostęp: 19.04.2023]

¹⁸² <https://www.quartierdesspectacles.com/en/> [dostęp: 22.10.2019].

¹⁸³ C. Fortin, K. Hennessy, C. Neustaedter, *Digital Public Infrastructures for Creative Communities. The case of Quartier des Spectacles*, [w:] Papastergiadis N. (red.), *Ambient Screens and Transnational Public Spaces*, Hong Kong 2016, s. 95–112 [dostęp: researchgate 6.12.2018].

Jak stwierdzają Fortin, Hennessy i Neustaedter, „jest to model rozwoju cyfrowej infrastruktury publicznej, który może pomóc zlikwidować lukę między podejściem odgórnym i oddolnym do projektowania technologii interaktywnych i być może lepiej zaspokoić potrzeby użytkowników końcowych”¹⁸⁴. Jest to przykład działań długofalowych, polegających na otwarciu na udział sztuki nowych mediów jak i na wciąż zmieniające się tymczasowe eksperymenty interaktywne w przestrzeni miejskiej.

Działania długofalowe celem stworzenia nowej dzielnicy na terenach poprzemysłowych za pomocą działań z zakresu kultury i sztuki

Z kolei Arabianranta w Helsinkach jest miejscem działań na rzecz stworzenia nowej dzielnicy kreatywnej na dawnych terenach przemysłowych. Ze względu na skuteczną politykę planowania i podjętych zabiegów od dawna przykuwa uwagę badaczy¹⁸⁵. Dzielnica ta znajduje się ok. 5 km od centrum miasta, położona jest na półwyspie, otoczona wodą i sąsiaduje z ogromnym parkiem i rezerwatem ptaków podlegającym programowi Natura 2000 (il. 19). Jednak zanieczyszczenie powietrza i konieczność polderyzacji oznaczała znacznie wyższe koszty budowy niż w innych dzielnicach w tej samej odległości od centrum. Już na początku lat 90. Arabianranta planowana była jako ‘współczesne laboratorium zamieszkania’ i przyszłościowy główny węzeł designu w rejonie nadbałtyckim¹⁸⁶. Ważnym zdarzeniem, które zapoczątkowało plany przemiany tej części miasta na dzielnicę kreatywną i artystyczną, była przede wszystkim historia miejsca związana z wieloletnią działalnością ogromnej fabryki porcelany Arabia oraz relokacja uniwersytetu sztuki i designu Helsinki University of Art and Design (Taik), który przeniósł swoją siedzibę do budynków pofabrycznych na terenie dzielnicy. Wiele innych obiektów zaadoptowanych zostało pod przemysł kreatywny, a duża liczba apartamentów i mieszkań posiada pracownię warsztatową lub biuro. Dzięki programowi „procent dla sztuki” przestrzenie miejskie wypełniły dzieła sztuki, które „tworzą charakterystyczne i łatwe do zidentyfikowania miejsca podkreślające wydarzenia przestrzenne takie jak przybycie na plac, końce ulic miejskich, otwarcia widokowe na plażę i szczególne budynki”, tłumaczy Tuula Isohanni, koordynator artystyczny dla tego terenu¹⁸⁷.

Kolejnym ważnym założeniem był projekt integracji społecznej, włączający mieszkania socjalne, akademiki, domy opieki nad osobami starszymi i niepełnosprawnymi. Dzielnica stała się również projektem pilotażowym pierwszej „wirtualnej wioski fińskiej”, zapewniając mieszkańcom zdalną obsługę za pomocą sprzętów cyfrowych zainstalowanych na jej przestrzeni¹⁸⁸. Całe przedsięwzięcie nadzorowane było przez specjalnie powołane konsorcjum Art and Design City Helsinki (ADC), składające się z partnerów rządowych: Urzędu Miasta Helsinki, Ministerstwa Handlu i Przemysłu, Uniwersytetu Taik i innych instytucji edukacji z lokalizacją w Arabianranta, oraz firm prywatnych, które przeniosły swoje siedziby na obszar dzielnicy¹⁸⁹. Sukces rozwoju dzielnicy to cały zespół zróżnicowanych działań w dużej i małej skali, z których można wyszczególnić kilka głównych, poczynsz m.in. od założenia by budować na istniejącej tożsamości miejsca i wzbogacić ją o nowe kreatywne działania z wielu sfer, przez szeroko pojęte działania prospołeczne w planach urbanistycznych i mieszkaniowych, po dbałość o szczegóły, jak tematyka i lokalizacja obiektów sztuki w przestrzeniach publicznych. Przykład ten pokazuje efekty przemiany przestrzeni miejskiej poprzez długofalowy proces z wykorzystaniem działań kulturowych i artystycznych bazujący na zintegrowanych działaniach w wielu dziedzinach i aspektach odnowy miejskiej.

¹⁸⁴ Tamże.

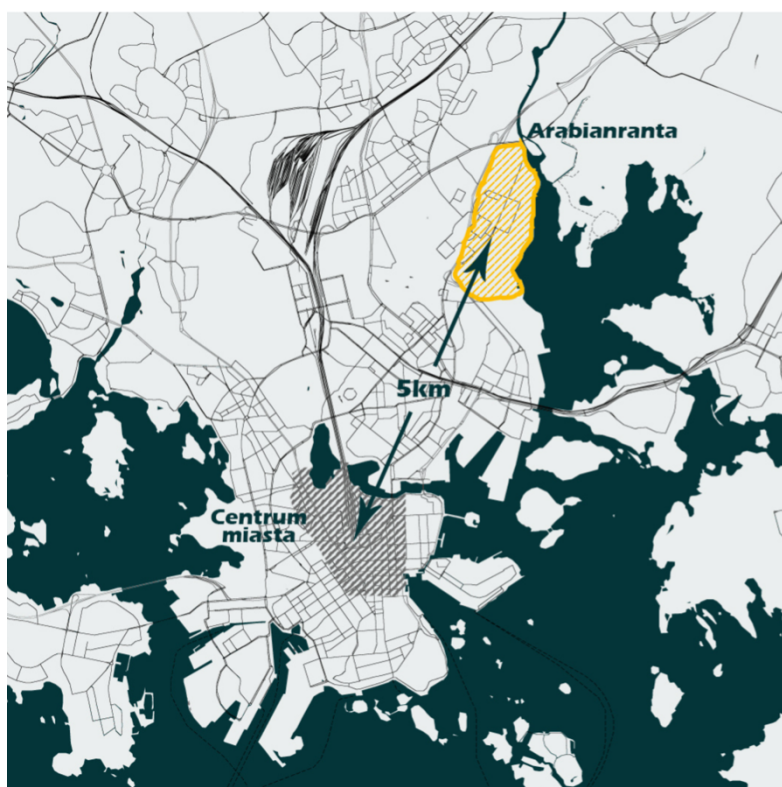
¹⁸⁵ Erwin van Tuijl, Luis Carvalho, Jeroen van Haaren, dz. cyt.

¹⁸⁶ Aili Vahtrapuu, dz. cyt., <https://journals.openedition.org/tem/8351> [dostęp: 20.10.2022].

¹⁸⁷ <https://arabianpalvelu.fi/en/art-of-arabianranta/> [dostęp: 15.03.2023]

¹⁸⁸ Aili Vahtrapuu, Vahtrapuu, dz. cyt., <https://journals.openedition.org/tem/8351> [dostęp: 20.10.2022].

¹⁸⁹ Erwin van Tuijl, Luis Carvalho, Jeroen van Haaren, dz. cyt.



il. 19. Lokalizacja dzielnicy Arabianranta względem centrum miasta Helsinki, Mapa lokalizacji, opracowanie własne. Szczegółowa mapa lokalizacji obiektów sztuki na terenie dzielnicy, źródło: http://old.arts.aalto.fi/fi/midcom-serveattachmentguid-1e47d41364a9f0e7d4111e4804aaf41431a23e523e5/art_in_arabianranta.pdf [dostęp: 3.06.2023]

1.2. Procesy partycypacyjne i aktywizacja mieszkańców jako niezbędny element idei miast kreatywnych i procesów odnowy przestrzeni miejskiej

Bardzo ważnym aspektem we współczesnych procesach odnowy miejskiej są procesy partycypacyjne i włączanie mieszkańców na różnych etapach tych procesów. Nowoczesne formy współpracy z lokalną społecznością, jej aktywizacja oraz procesy oparte na partycypacji w ramach działań podejmowanych przez Urzędy Miast są już często na porządku dziennym, a wręcz stanowią „warunek oczywisty w realizacji zrównoważonej odnowy struktur zdegradowanych”¹⁹⁰. Gabriela Rembarz podkreśla, że kluczowym momentem w kontekście odnowy miast było przyjęcie przez kraje UE w 2016 r. tzw. *Paktu Amsterdamskiego* oraz idea „miasta kompaktowego – innowacyjnego, efektywnego energetycznie i zintegrowanego społecznie”, co wiąże się m.in. z wdrożeniem wysokich technologii i narzędzi informatycznych do generowania i analizowania danych. Jednak skuteczność tych narzędzi w procesach odnowy i rozwoju miasta zależna jest w znacznej mierze od relacji społecznych¹⁹¹. Jak podkreśla Rembarz, procesy rewitalizacji w warunkach polskich, jak i sposób zarządzania i planowania w ostatnich 20 latach w Polsce nie sprzyjały, a wręcz uniemożliwiły wypracowanie wspólnych metod ukierunkowanych na społeczny aspekt procesu planowania czy innowację urbanistyczną¹⁹². Badaczka uważa, że:

„Główną kwestią jest brak powszechnego zrozumienia, że w rewitalizacji uzyskany efekt końcowy – odnowiona dzielnica – jest równie istotny, jak charakter procesu, jaki do niego doprowadził. Celem

¹⁹⁰ G. Rembarz, *Rewitalizacyjny Living Lab jako metoda...*, s. 192.

¹⁹¹ Tamże, s. 193.

¹⁹² Tamże, s. 194.

rewitalizacji, ale też wszelkich procesów *udoskonalenia* czy *ujakościowienia* tkanki miejskiej, jest sam proces zmiany, posiadający potencjał generowania wśród jego uczestników nowej wiedzy i kompetencji potrzebnych na kolejnym etapie zarządzania miastem”¹⁹³.

Wspieranie bardziej znaczącego zaangażowania ludzi w kształtowanie i projektowanie wspólnej miejskiej przyszłości wzmacnia poczucie przynależności i promuje wartości społeczno-kulturowe, sprzyjające kreatywności i innowacyjności¹⁹⁴. Marcus Foth, Helen Klaebe i Greg Hearn uważają, że „umożliwiając ludziom wprowadzanie zmian w ich społecznościach lokalnych, możliwe jest ponowne ożywienie bardziej współczesnej interpretacji wartości społecznych w społeczeństwie opartym na wiedzy. Nasza zdolność do interpretowania i angażowania się w nasze środowisko miejskie jest również zwiększana poprzez podnoszenie naszej świadomości na temat pochodzenia społeczno-kulturowego, dziedzictwa i przyszłych aspiracji członków społeczności lokalnej”¹⁹⁵. Naukowcy ci w swojej pracy, bazującej na współpracy humanistycznej i artystycznej z urbanistami i planistami miejskimi, pokazują, że integracja nowych mediów i ICT może odgrywać pozytywną rolę w rozwoju społeczności miejskich opartych na wiedzy, skupiających się na życiu, pracy, nauce i rekreacji¹⁹⁶. Dlatego tak bardzo ważne jest rozpoznanie jak sztuka nowych mediów może wspomagać partycypację mieszkańców w procesach odnowy i planowania przestrzeni miejskiej.

Sztuka w przestrzeni publicznej miasta, która pobudza aktywność mieszkańców w przestrzeni, wzmacnia też ich relacje z daną przestrzenią, a co za tym idzie – wzmacnia poczucie przynależności do miasta. Jak zauważa Claudia Löffelholz, zaangażowanie mieszkańców i „rozwój widowni” stały się niezwykle istotnym narzędziem, do tego stopnia, że w październiku 2012 r. Komisja Europejska oświadczyła, że ma za cel „uczynić z widzów partnerów, a z obserwatorów aktywnych uczestników”. Jest to również cel założeń programu Kreatywna Europa 2014–2020, a wzmożona promocja kultury jest czynnikiem wymaganym w procesie przyznawania dofinansowania z UE w ramach programu Kreatywna Europa dla sektorów kulturalnego i kreatywnego¹⁹⁷. Tak więc aspekt społecznościowy i partycypacyjny projektów i interwencji artystycznych w przestrzeni publicznej jest wielce pożądanym i stał się wręcz centralnym punktem polityk kulturalnych. Aneta Szyłak uważa, że coraz trudniej jest realizować działania w przestrzeni miasta nie włączając w nie kwestii edukacyjnych i partycypacyjnych. Jest to wręcz swoiste ekonomiczne uzasadnienie dla poniesienia przez miasto wydatków na kulturę i sztukę. Odnosi się to zarówno do „tradycyjnego wrzucania dzieł sztuki w przestrzeń publiczną, jak i umieszczania w relacji do miejsca, tworzenia przestrzeni dla wymiany społecznej, z uwzględnieniem dzieł bardziej efemerycznych i performatywnych”¹⁹⁸, stwierdza Szyłak.

Instalacje artystyczne wykorzystujące nowe technologie multimedialne i interaktywne, jak i sztuka nowych mediów w przestrzeni publicznej, na których skupione są te badania, wnoszą nie tylko nowe wrażenia wizualne w przestrzeń miasta, ale oferują nową grę przeżyć miejskich i stymulują mieszkańców do nowych zachowań i interakcji. Tym bardziej, że jak wskazują tacy badacze jak Honghao, Mengyang i Gyergyak, rozwój współczesnych nowych mediów, sieci i zaawansowanych technologii stwarza coraz

¹⁹³ Tamże, s. 194.

¹⁹⁴ Marcus Foth, Helen Klaebe, Greg Hearn, dz. cyt., <https://www.bstjournal.com/article/id/6723/> [dostęp: 20.10.2022].

¹⁹⁵ Tamże, tłum. własne.

¹⁹⁶ Tamże, tłum. własne.

¹⁹⁷ Claudia Löffelholz, *Skok w nieznaną: potencjał interwencji artystycznych w przestrzeni publicznej*, [w:] Kulazińska-Grobis A. (red.), *Gdy sąsiad jest nieznajomym? Sztuka w Przestrzeni Publicznej*, Gdańsk 2016, s. 60.

¹⁹⁸ Aneta Szyłak, *Słoń w przestrzeni publicznej: problem wyjaśniony w kilku scenach*, [w:] Draganovic J., Szyrwelska A. (red.), *Problematyczna niewygodna, niejasna rola sztuki w przestrzeni publicznej – w poszukiwaniu możliwego paradygmatu*, Gdańsk 2013, s. 125.

większe możliwości interakcji człowieka z przestrzenią¹⁹⁹. Tworzenie współczesnych zróżnicowanych instalacji sztuki nowych mediów wiąże się bowiem z rozwijającym się połączeniem sztuki, nauki i technologii. Instalacje artystyczne zmieniały sposoby uczestnictwa i interakcji w tradycyjnych przestrzeniach publicznych, a przy wsparciu technologii multimedialnych mogą skuteczniej zachęcać publiczność do udziału w interakcji. Co więcej, sztuka instalacji nowych mediów w miejskich przestrzeniach publicznych tworzy nowe interaktywne środowisko, które nie tylko łączy emocjonalną komunikację między ludźmi a środowiskiem, ale także promuje wymianę i komunikację między ludźmi a miastem²⁰⁰. Jednak mechanizmy tej interakcji czy efektywność narzędzi z zakresu sztuk nowych mediów wciąż pozostają nierozpoznane.

W XXI w. chmury danych wypełniają ulice, chodniki i przestrzenie publiczne współczesnych miast, a za tym idzie pytanie o ich wzrastającą wagę w kształtowaniu miasta w kontekście formalnej organizacji przestrzeni i kreowania doświadczeń miejskich²⁰¹. Coraz częściej miasta nazywane są Smart City²⁰² (miasto inteligentne), Sentient City²⁰³ (miasto odczuwające) czy Media City²⁰⁴ (miasto medialne), jednak niezależnie od nazwy łączy je gwałtowna technologizacja codziennego życia miejskiego, jaka miała miejsce w ostatniej dekadzie. Przez interfejsy naszych telefonów komórkowych odbieramy i nadajemy sens otoczeniu, równocześnie łącząc to co lokalne z globalnym. Podobnie władze miejskie i rządowe, często przy wsparciu specjalistycznych firm zewnętrznych, gromadzą wszelkiego rodzaju dane dotyczące życia miejskiego, począwszy od jakości powietrza, a skończywszy na korkach ulicznych²⁰⁵. Jednak na zbieraniu danych się nie kończy, gdyż inteligentne rozwiązania dla miast są użyteczne poprzez udostępnienie zebranych danych i przy ich natychmiastowym wykorzystaniu²⁰⁶. Przykładem może tu służyć Berlin Open Data²⁰⁷, czyli otwarty dla publiczności w 2013 r. portal internetowy, na którym gromadzone są i udostępniane na bazie licencji Creative Commons otwarte zbiory danych miasta Berlina. Informacje zbierane są od dziewięciu organizacji rządowych w Berlinie. Portal ten gwarantuje zainteresowanym stronom, w tym obywatelom i przedsiębiorstwom, swobodny dostęp do tych otwartych zbiorów danych i pracę nad nimi. Dostępność portalu zaowocowała inicjatywami szerszego grona podmiotów. Pomysły te czasami generują inne nowe inicjatywy lub wzajemnie się wzmacniają jako ekosystem otwartych danych²⁰⁸. Berlin nie jest jedynym miastem, które udostępnia swoje zasoby danych – wśród innych miast możemy wymienić np. Glasgow²⁰⁹, Kopenhagę²¹⁰, Toronto²¹¹, Nowy Jork²¹² czy Los Angeles²¹³. Istnieje oficjalny portal z otwartymi bazami

¹⁹⁹ Honghao He, Mengyang Wu, Janos Gyergyak, dz. cyt., DOI: 10.1556/606.2021.00362 [dostęp: 20.10.2022].

²⁰⁰ Tamże.

²⁰¹ Mark Shepard, dz. cyt., s. 18.

²⁰² Vito Albino, Umberto Berardi, dz. cyt., s. 3–21.

²⁰³ Mark Shepard, dz. cyt., s. 16–37.

²⁰⁴ S. McQuire, dz. cyt.

²⁰⁵ M. Brynskov, *Urban Interaction Design Towards City Making*, Amsterdam 2014, s. 15.

²⁰⁶ M. Tomitsch, dz. cyt.

²⁰⁷ Berlin Open Data, <https://daten.berlin.de/> [dostęp: 16.03.2023].

²⁰⁸ Robin Effing, Bert P. Groot, *Social Smart City: Introducing Digital and Social Strategies for Participatory Governance in Smart Cities*. 2016, Conference: International Conference on Electronic Government and the Information Systems Perspective DOI: 10.1007/978-3-319-44421-5_19 [dostęp: 15.03.2023].

²⁰⁹ Za: J. Bach-Głowińska, *Poszukiwanie modelu inteligentnego miasta, przykład Gdańska i Glasgow*, Warszawa 2015, <https://data.glasgow.gov.uk/> [dostęp: 16.03.2023].

²¹⁰ <https://www.opendata.dk/city-of-copenhagen> [dostęp: 16.03.2023].

²¹¹ <https://www.toronto.ca/city-government/data-research-maps/open-data/> [dostęp: 16.03.2023].

²¹² <https://opendata.cityofnewyork.us/> [dostęp: 16.03.2023].

²¹³ <https://data.lacity.org/> [dostęp: 16.03.2023].

danych dla całej Europy²¹⁴ pod patronatem UE. Robin Effing i Bert P. Groot zauważają, że otwarcie danych jest zgodne z zasadami przejrzystości rządu, a jako zjawisko jest jednym z możliwych podejść do kwestii informowania ludzi, jak i umożliwiania obywatelom i firmom aktywnego udziału. Otwarcie danych rządowych potencjalnie może zwiększyć uczestnictwo, pobudzić interakcje i wspomóc procesy partycypacyjne i integrację społeczną²¹⁵. Juhyun Lee i in. uważają, że dzięki zintegrowanemu podejściu do gromadzenia i zarządzania danymi i informacjami, zaangażowanie obywateli, kapitał społeczny, twarda infrastruktura i technologie cyfrowe mogą współpracować, aby miasta były bardziej zintegrowane i odporne (ang. *resilient city*)²¹⁶.

Z kolei Andre G. Afonso i Ava Fatah gen Schieck proponują alternatywne, zorientowane na społeczność, podejście do pojęcia inteligentnego miasta, czyli *Playable City* (Miasto do Gry). Głównym założeniem jest wspieranie kreatywnych projektów opartych na technologii, które odpowiadają na wrażliwe problemy danego miejsca, ale też podkreślają jego potencjał. Pozwala to lokalnej społeczności na własne twórcze rozwiązywanie problemów miejskich. W takich „grach miejskich” kluczowe jest sprzężenie projektowania urbanistycznego z interaktywnym udziałem przedstawicieli społeczności lokalnej. Takie połączenie może utorować drogę dla nowych podejść do kształtowania naszych miast i sposobów radzenia sobie z różnymi problemami miejskimi w świetle pojawiających się technologii interaktywnych. Badacze podkreślają, że ważne jest zbadanie różnych podejść do wdrażania technologii cyfrowych i ich wpływu na praktykę projektowania urbanistycznego²¹⁷. Anton Nijholt w idei *Playable Cities* widzi szansę, aby cyfrową inteligencję *Smart Cities* udostępnić mieszkańcom do własnych celów i zastosowań, by mogli oni dostosować infrastrukturę inteligentnego miasta zarówno do przynoszących im przyjemność „zabawowych” aplikacji, jak do swoistego „zhakowania” środowiska miejskiego przez propozycje własnych rozwiązań technologicznych i integrację sieci ich lokalnej społeczności²¹⁸.

Jednocześnie, wszechobecne technologie stały się częścią naszego codziennego doświadczenia, a różnego rodzaju oprogramowania organizują obecnie życie miejskie w podobnym stopniu, jak plany urbanistów²¹⁹. Martin Brynskov zauważa, że obywatele zaczynają przejmować coraz większą kontrolę nad projektowaniem swoich miast dzięki technologii sieciowej. Co więcej, narzędzia cyfrowe i nowe media pozwalają społecznościom kształtować i wspierać formowanie opinii publicznej wokół określonych problemów, łącząc obawy, opinie i dostępność w sposób, który pozwala im wykorzystywać miasto jako tętniącą życiem platformę z perspektywy działań oddolnych. Nowe technologie dają nam nowe narzędzia, za pomocą których możemy mobilizować ludzi, wpływać na miejskie agendy, dzielić się opiniami publicznymi, docierać do lokalnych przedstawicieli, budować i organizować społeczności wokół określonych problemów, uzyskiwać dostęp do informacji publicznych, proponować rozwiązania itd. Niektóre z nich to zupełnie nowe formy uczestnictwa, które kilkadziesiąt lat temu były niemal nie do pomyślenia, podczas gdy inne po prostu poszerzają potencjał, zakres i solidność istniejących już narzędzi²²⁰. Doskonałym przykładem jest tu

²¹⁴ <https://data.europa.eu/en/publications/datastories/open-data-european-cities> [dostęp: 16.03.2023].

²¹⁵ Robin Effing, Bert P. Groot, *Social Smart City: Introducing Digital and Social Strategies for Participatory Governance in Smart Cities*. 2016, Conference: International Conference on Electronic Government and the Information Systems Perspective DOI: 10.1007/978-3-319-44421-5_19 [dostęp: 15.03.2023].

²¹⁶ Juhyun Lee, Julia Babcock, Thai Son Pham, Thu Hien Biu, Myounggu Kang, dz. cyt., <https://doi.org/10.1080/12265934.2022.2074076> [dostęp: 15.03.2023].

²¹⁷ Andre G. Afonso, Ava Fatah gen Schieck, dz. cyt., <https://www.tandfonline.com/loi/tbit20> [dostęp: 18.12.2019].

²¹⁸ Anton Nijholt, *Towards Playful and Playable Cities*, [w:] Nijholt A. (red.), *Playable Cities. Gaming Media and Social Effects*, Singapore 2017, s. 1–20, https://doi.org/10.1007/978-981-10-1962-3_1.

²¹⁹ M. Brynskov, dz. cyt., s. 15.

²²⁰ Tamże, s. 23.

platforma internetowa z 2010 r. Betri Reykjavik²²¹ (Lepszy Rejkjavik). To strona internetowa umożliwiająca mieszkańcom miasta wnoszenie propozycji związanych z zagospodarowaniem przestrzeni miejskiej. Pomysły umieszczone na stronie mogą być oceniane przez innych mieszkańców. Od momentu uruchomienia strony do 2016 r. udział wzięło ponad 70 000 ludzi, co stanowi znaczący procent przy 120 000 mieszkańców, a ponad 250 propozycji projektów wychodzących od mieszkańców zostało oficjalnie zaakceptowanych i zrealizowanych przez władze miasta²²².

Brynskov uważa, że Projektowanie Miejskich Interakcji (ang. *Urban Interaction Design*) pojawia się jako nowa struktura do radzenia sobie z rosnącym żądaniem zaangażowania publicznego w decyzje, które dotyczą nas na każdym poziomie. Projektowanie interakcji miejskich może wzbogacić tradycyjne narzędzia, praktyki i mechanizmy umożliwiające obywatelom bycie protagonistami polityki publicznej, włączając w to klasyczne formy partycypacji instytucjonalnej (spotkania społeczne, referenda, sondaże publiczne, sesje wizyjne i in.), jak i tradycje akcji bezpośredniej (demonstracje, ruchy okupacyjne, ruchy robotnicze itp.)²²³. „Dziś i w nadchodzącej przyszłości Projektowanie Interakcji Miejskich ma szansę wpłynąć na wzmocnienie aspiracji do zaangażowania obywatelskiego i uczynić je głębszym, bezpośrednim, skutecznym i różnorodnym doświadczeniem angażowania się w sprawy publiczne”²²⁴.

²²¹ <https://betrireykjavik.is/> [dostęp: 16.03.2023].

²²² Robin Effing, Bert P. Groot, dz. cyt., DOI: 10.1007/978-3-319-44421-5_19 [dostęp: 15.03.2023].

²²³ M. Brynskov, dz. cyt., s. 25.

²²⁴ Tamże, s. 25.

1.3. Etapy procesów odnowy miejskiej, na których możliwe jest wykorzystanie obiektów sztuki nowych mediów do realizacji zamierzonych celów i założeń

Analiza wdrażania strategii miast kreatywnych przy pomocy działań z zakresu kultury i sztuki pozwala zauważyć znaczącą rolę i możliwości aplikacji programów i projektów sztuki w procesach odnowy przestrzeni miejskich, w tym projektów sztuki nowych mediów. Jak zauważa Ewa Rewers, badaczka sfery kulturowej miasta, wszechobecne technologie cyfrowe wkroczyły w przestrzenie miast ponowoczesnych, które muszą nauczyć się dzielenia funkcjami społecznymi, kulturowymi i ekonomicznymi ze światem przestrzeni medialnych. Przestrzeń publiczna – agora, związana jest bowiem coraz bardziej ze światem wirtualnym, choć Post-polis pozostaje nadal miastem rzeczywistym, eksperymentującym jednocześnie z powodzeniem z technologiami cyfrowymi²²⁵. Nie można więc tego faktu nie dostrzegać czy go ignorować, gdyż w dłuższej perspektywie miałyby to wpływ na ograniczanie przestrzeni interakcji międzyludzkich i komunikacji społecznej, co potwierdza Małgorzata Dymnicka²²⁶. Również sektor działań kulturalnych musi adaptować się do nowej cyfrowej rzeczywistości. Brynskov zauważa, iż „skoro wzrost rozwoju i wykorzystania nowych technologii i mediów społecznościowych ma tak ogromny wpływ na społeczeństwo, to sektor kultury musi aktywnie uczestniczyć w tym rozwoju i dostosowywać swoją działalność do nowych pokoleń i grup odbiorców, aby zapewnić przyszłe znaczenie społeczne tego sektora”²²⁷. Charles Landry, badacz strategii miasta kreatywnego, zauważa, że „powstanie mediów cyfrowych i wzrost zainteresowania designem stały się pomostem pomiędzy technologiami a innowacjami wywodzącymi się ze sztuki. To, z kolei, zapoczątkowało dyskusje na temat *combinatory creativity*, takich jak *sci-art movement*, gdzie łączą się eksperymenty zarówno naukowe jak i artystyczne. Ponadto, powstanie pojęcia *experience economy* wzmocniło znaczenie kreatywności artystycznej, która koncentruje się na doświadczeniu zmysłowym”²²⁸. Nowe technologie medialne i interaktywne mogą wpisać się w arsenał narzędzi wykorzystywanych w strategiach miasta kreatywnego i wzbogacić projekty odnowy miasta o interwencje oddziałujące na ludzi w innowacyjny sposób, o szerokim spektrum efektów.

Współczesne tendencje wskazują, że przyszłość urbanistyki i planowania miejskiego leży w podejściu interdyscyplinarnym i ustanawianiu zasad interakcji pomiędzy różnymi dziedzinami. Urbanistyka nie jest już tylko domeną urbanistów i interesariuszy. Współczesne planowanie miast respektuje coraz więcej perspektyw, podejść i zastosowań, zintegrowanych z coraz bardziej zaawansowanymi narzędziami, aby je pogodzić. Projektowanie urbanistyczne potrzebuje interakcji między tradycyjnymi i nowopowstałymi aktorami, a także zintegrowania działań z różnych dziedzin i dyscyplin²²⁹.

W tym kontekście przedstawiona praca badawcza ma na celu wykazanie potencjału działań z zakresu sztuki nowych mediów związanej z przestrzenią miasta, które zintegrowane z planami rewitalizacji czy też szerzej, procesu odnowy miast mogą wpływać na zmianę odbioru i percepcji przestrzeni przez mieszkańców, mogą ich włączać w działania poprzez zbieranie opinii czy mobilizację do aktywności w danej przestrzeni. Już pierwsze przeprowadzone analizy pozwalają na wstępne przypisanie kolejnym etapom procesu odnowy miejskiej wybranych celów i założeń, w realizacji których widoczny jest potencjał to wykorzystania obiektów

²²⁵ E. Rewers, *Post-polis...*, s. 7.

²²⁶ M. Dymnicka, dz. cyt., s. 177.

²²⁷ M. Brynskov, dz. cyt., s. 26.

²²⁸ Ch. Landry, dz. cyt., s. 29–30.

²²⁹ M. Brynskov, dz. cyt., s. 22.

sztuki nowych mediów (il. 20). Możliwości integracji projektów sztuki nowych mediów do realizacji tych celów i założeń zostaną szczegółowo zweryfikowane i rozwinięte w kolejnych rozdziałach pracy.

ETAPY PROCESÓW ODNOWY MIEJSKIEJ



il. 20. Schemat etapów procesów odnowy przestrzeni miejskiej z poszczególnymi celami i działaniami, które mogą być wspierane przez obiekty sztuki nowych mediów. Opracowanie własne

2.

DIAGNOZA

DIAGNOZA:

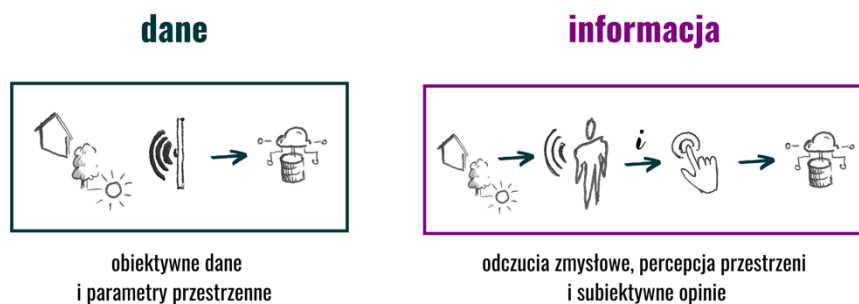
Rola sztuki nowych mediów w zbieraniu informacji i opinii mieszkańców o przestrzeni miasta oraz wizualizacji danych

W rozdziale tym zostały przedstawione efekty badań nad rolą sztuki nowych mediów jako pomocnego narzędzia w procesie pozyskiwania informacji i diagnozowania problemów, czyli zadań związanych z wdrażaniem pierwszego etapu procesu odnowy miejskiej – diagnozą. Omówiono na czym polega sztuka wizualizacji i mapowania danych przestrzennych oraz wskazano na sposoby pozyskiwania informacji realizowane poprzez sztukę nowych mediów.

2.1. Sztuka wizualizacji i mapowania danych przestrzennych

Informacja to potężna waluta współczesnych czasów. Wszelkie informacje na nasz temat próbują pozyskać przeróżne jednostki rządowe, przemysłowe, informatyczne, naukowe w celach bezpieczeństwa, badań naukowych, ale i w celach marketingowych i komercyjnych. Choć istnieją różnego rodzaju systemy ochrony danych osobowych, to i tak można pozyskać ogromną ilość informacji na nasz temat na wiele różnych sposobów, a pozyskiwanie to ułatwiają wszechobecne technologie, z których korzystamy bardziej lub mniej świadomie każdego dnia. Istnieje niezliczona ilość danych, zebranych i zbieranych każdego dnia na całym świecie. Informacje te przechowywane są w bazach danych, z których znaczna część jest ogólnodostępna, często nawet bezpłatnie. Jednak czyste nieobrobione dane niewiele pomogą przeciętnemu użytkownikowi. Dopiero obrobione i zwizualizowane w odpowiedni sposób dane stanowią informację i mogą być źródłem wiedzy. Na tym polega m.in. forma dość złożonej i interdyscyplinarnej dziedziny sztuki medialnej bazująca na wizualizacji i przetwarzaniu artystycznym zbioru danych (ang. *data visualisation art*).

W tym miejscu należy zwrócić uwagę na różnicę pomiędzy obiektywnymi danymi i informacją (il. 21), jak by to rozdzielił Antonino Saggio. Zgłębiając wzajemne relacje między wszechobecnym przetwarzaniem danych, architekturą i przyszłością przestrzeni miejskich, Saggio twierdzi, iż „dane to promieniowanie elektromagnetyczne, fale dźwiękowe czy zapachy, lecz dopiero gdy te zróżnicowane dane zostaną odebrane i zinterpretowane przez odbiorcę, wówczas stają się informacją”²³⁰. Pomimo tej próby rozdzielenia pojęć często różnice pomiędzy danymi i informacjami zacierają się a granica jest płynna.



il. 21. Schemat przedstawiający różnicę między zbieranymi danymi a informacją. Opracowanie własne

²³⁰ A. Saggio, *The IT Revolution in Architecture: Thoughts on a Paradigm Shift*, New York 2010.

Jednocześnie podkreślić należy, że nowe technologie, w tym Internet of Things (IoT), umożliwiły współczesnym artystom dostęp do ogólnodostępnych baz danych, jak i zbieranie danych wszelkich kategorii. Daje to znakomite możliwości selekcji informacji i ich przetworzenia na potrzeby konkretnych celów, w tym ich pełniejszego zrozumienia przez różne grupy społeczne. Dziś, jak zauważa Christiane Paul, obróbka danych za pomocą technologii cyfrowych wykracza poza tradycyjne formy sortowania i reprezentacji wizualnej jako wykresy czy grafy. Sztuka mapowania danych stanowi szerokie pole do eksperymentowania i prowadzenia badań, łącząc dyscypliny takie jak nauka, statystyka, design i architektura²³¹. Jak zauważają artyści Monika Fleischmann i Wolfgang Strauss, twórcy dzieł wykorzystujących dane i ich wizualizację, takich jak *Home of the Brain*, *Semantic Map* czy *Media Flow*, świadomie czy nie, zawsze selekcionują informacje i dane: „By z informacji powstała wiedza, człowiek musi dokonywać wyborów, porównywać, oceniać, potrzebuje wymiany myśli z innymi. Zamiast całkowitej intelektualnej i technicznej automatyzacji, mającej umożliwić przetwarzanie danych w domniemaną wiedzę – jak to czyni informatyka – sztuka mediów łączy automatyzm maszyny z ujawnianiem struktur. Wykorzystuje jednostki performujące dane (ang. *data performance*) oraz wizualizacje danych (ang. *data visualization*), by nadać nową strukturę istniejącej wiedzy i tym samym odkryć ją na nowo”²³².

Wraz z rozwojem sztuki opartej na bazach danych, pojawiają się pytania: czy przetworzone artystycznie dane to faktycznie sztuka i jakie są granice tej sztuki. Kiedy dane stanowią jedynie kolekcję, a kiedy zaczynają stanowić dzieło sztuki? Simanowski twierdzi, że „sztuka powinna być czymś więcej niż tylko dostępem do informacji. Jest ona osobistym komentarzem do dostarczanej publicznie informacji z punktu widzenia artysty, lub, jak to ujął [Albert] Camus, poprzez specyficzną stylizację informacji”²³³. Podczas gdy konwencjonalna wizualizacja danych ma na celu skuteczne zrozumienie przedstawionych danych przez odbiorcę, tak estetyzacja danych w sztuce wizualizacji umożliwia doświadczenie danych i wspiera zdobywanie wiedzy²³⁴. Simanowski nazywa ten proces „upiększeniem” (ang. *beautification*), które w odróżnieniu od formy estetyzacji w sztuce polegającej na ukazaniu istniejącego piękna danego obiektu, zasadza się na działaniach sensorycznych zmieniających prezentację danego obiektu lub treści, jak np. „transformacja nudnych statystyk w atrakcyjne obiekty wizualne”²³⁵. Według badacza wartość artystyczną mierzyć można od momentu zebrania danych po specyficzną artystyczną formę ich wizualizacji²³⁶. Schemat przebiegu procesu wizualizacji danych (il. 22) przedstawia podział tego procesu na etap techniczny, w którym dane i informacje są zbierane, i na etap procesu twórczego, czyli artystyczną translację danych w obiekt sztuki nowych mediów. Warto zaznaczyć, że w zależności od formy przyjętego interfejsu, jeśli jest on specjalnie zaprojektowanym elementem zintegrowanym w obiekt sztuki nowych mediów, etap zbierania danych i informacji może być również częścią wyrazu artystycznego.

²³¹ Ch. Paul, dz. cyt., s. 175.

²³² Monika Fleischmann, Wolfgang Strauss, *Performowanie danych*, [w:] Miękus K., Koriat K., (red.), *Performing Data* Monika Fleischmann + Wolfgang Strauss, Gdańsk 2011, s. 53, <http://bibliotekacyfrowa.eu/dlibra/doccontent?id=42086> [dostęp: 14.11.2019].

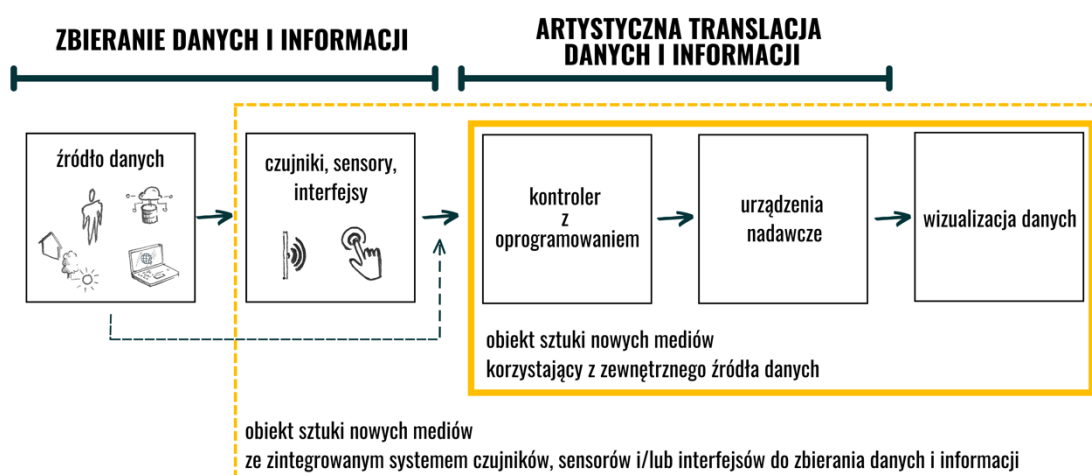
²³³ R. Simanowski, *Digital Art and Meaning: Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations*, Minneapolis–London 2011, s. 175, tłum. własne.

²³⁴ Q. Li, *Data visualization as creative art practice*, „Visual Communication” 17(3), 2018, s. 299–312, <https://doi.org/10.1177/1470357218768202> [dostęp: 8.06.2023].

²³⁵ R. Simanowski, dz. cyt., s. 165, tłum. własne.

²³⁶ Tamże, s. 175, tłum. własne.

PROCES SZTUKI WIZUALIZACJI DANYCH



il. 22. Schemat przebiegu procesu wizualizacji danych w formie obiektu sztuki nowych mediów. Opracowanie własne

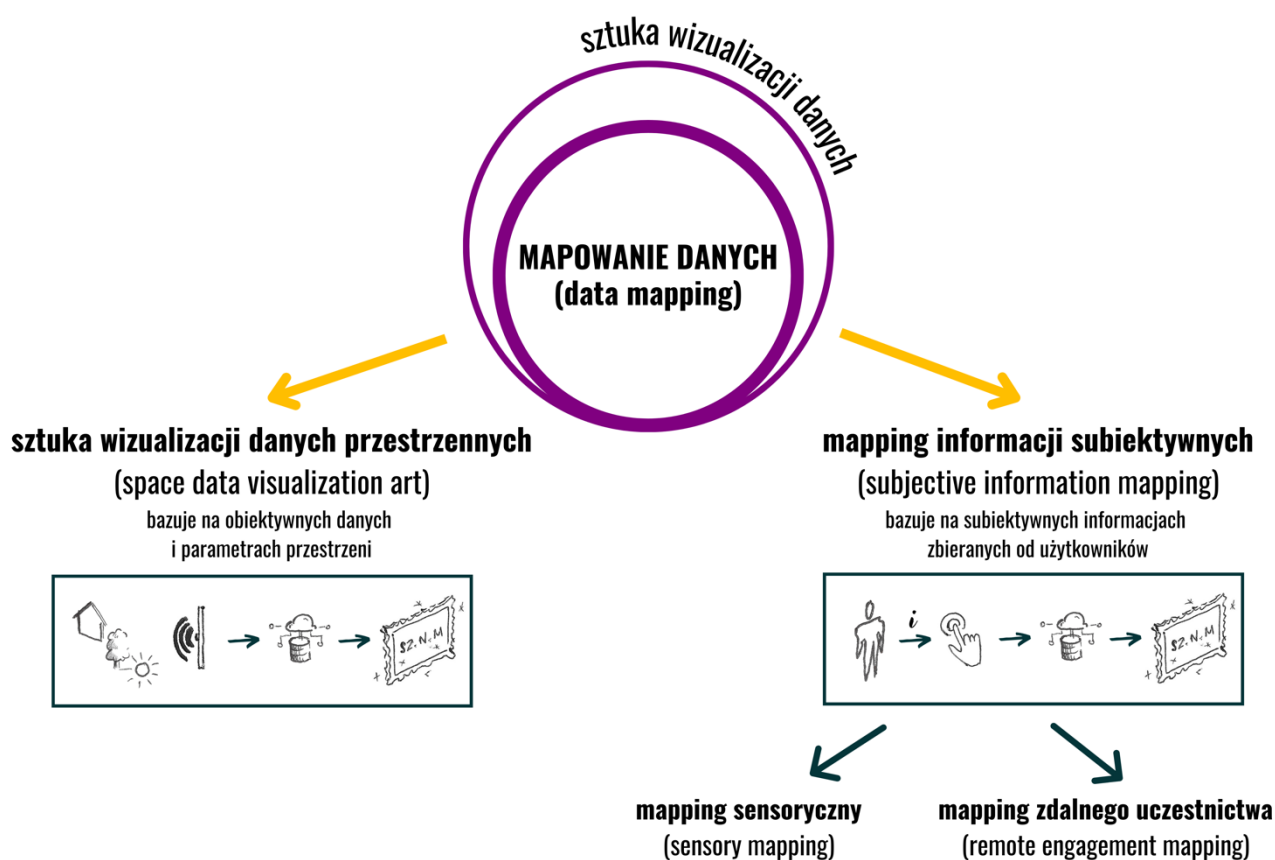
Część doświadczeń artystycznych dotycząca wizualizacji danych koncentruje się na próbach przyporządkowania zdobytych informacji do konkretnych miejsc. W efekcie takich eksperymentów powstał nowy gatunek sztuki wizualizacji – sztuka mapowania danych (ang. *data mapping art*), która przez ostatnią dekadę rozwinęła się do jednej z ważniejszych i intrygujących dziedzin w sztuce nowych mediów²³⁷. Na potrzebę prowadzonych badań, przeanalizowane zostały dwa typy mapowania za pomocą sztuki nowych mediów (il. 23). Pierwszy z nich bazuje na zbieraniu, selekcjonowaniu i wizualizowaniu obiektywnych danych i parametrów przestrzeni. Ten typ sztuki zwany jest wizualizacją danych przestrzennych (ang. *space data visualization*). Drugi opiera się na informacjach zebranych bezpośrednio od użytkowników, w wyniku czego powstaje odwzorowanie na mapie informacji subiektywnych (ang. *subjective information mapping*). Ta druga grupa eksperymentów artystycznych składa się z kolei z dwóch podtypów działań. Pierwszy rodzaj mapowania odnosi się do przekazywanej informacji o odczuciach zmysłowych i percepcji przestrzeni przez jej użytkowników przebywających w konkretnym miejscu. W efekcie przetworzenia takich danych powstaje dzieło sztuki nowych mediów z zakresu mapowania sensorycznego (ang. *sensory mapping*). Z drugim podtypem działań artystycznych mamy do czynienia wtedy, gdy informacje o odczuciach i wrażeniach czy opiniach na temat miasta i jego konkretnych fragmentów przesyłane są zdalnie, a artyści obrazują je i przetwarzają tworząc artystyczne mapy zdalnego uczestnictwa (ang. *remote engagement mapping*)²³⁸. Każda z tych eksperymentalnych grup musi przejść przez artystyczny proces selekcji zebranych danych, zdefiniowania formy ich reprezentacji, jak i wizualizacji wybranych informacji, czy też, posługując się sformułowaniem Simanowskiego, „upiększania” danych.

²³⁷ L. Manovich, *Data Visualization as New Abstraction and Anti-Sublime*, 2002, http://www.manovich.net/content/04-projects/040-data-visualisation-as-new-abstraction-and-anti-sublime/37_article_2002.pdf [dostęp: 10.03.2016].

²³⁸ K. Urbanowicz (Szakajło), L. Nyka, *The Art of Virtual Information Exchange and its Influence on the Real City Space*, [w:] 3rd International Multidisciplinary Scientific Conference on SOcial Sciences and Arts (SGEM 2016), s. 199–206.

TYPY MAPOWANIA DANYCH

pod względem rodzaju zbieranych danych i informacji



il. 23. Schemat typów mapowania danych pod względem rodzaju zbieranych danych i informacji. Opracowanie własne

2.2. Zbieranie obiektywnych danych o terenie i ich wizualizacja – sztuka wizualizacji danych przestrzennych (*space data visualization art*)

Pierwszym etapem procesu odnowy miejskiej jest zbieranie różnego rodzaju obiektywnych informacji o terenie wymagającym przekształceń. Wiele z tych informacji zawartych jest między innymi w dokumentach planistycznych i raportach dotyczących kwestii ekonomicznych, społecznych czy środowiskowych. Wiedza pozyskana z takich dokumentów musi być jednak uzupełniona o wnioski płynące z rozmów z mieszkańcami danego terenu czy różnego rodzaju innymi uzupełniającymi pomiarami. W takich właśnie przypadkach proces pozyskiwania danych o terenie, o jego walorach czy historii, a także o oczekiwaniach mieszkańców lub ich subiektywnych odczuciach można wspomóc projektami sztuki nowych mediów. Sztuka nowych mediów wykorzystująca technologie nowych mediów może sięgać do wszelkiego rodzaju dostępnych danych, w tym zasobów cyfrowych, archiwów czy map. Dane mogą też być dostarczane przez samych uczestników dzieła sztuki, w tym mieszkańców terenów poddawanych procesom odnowy.

Najprostszym przypadkiem zbierania i wizualizacji danych w ramach projektów artystycznych jest pozyskiwanie obiektywnych danych z otoczenia. Interfejsem do zbierania danych może być tablet, ekran miejski czy przestrzenna instalacja. Wiele z takich danych nie musi być dostarczana przez użytkowników, ale zbierana samoistnie. Zaawansowanie w dziedzinach informatyki i technologii komunikacyjnej, a także mnogość różnego rodzaju sensorów i urządzeń, w jakie wyposażone są dzisiejsze obiekty architektoniczne sprawia, że to właśnie budynki mogą pozyskiwać różnego rodzaju dane dotyczące środowiska i przestrzeni miast. W istocie wiele współczesnych obiektów architektury oprócz warstwy materialnej staje się swoistym 'dostępnym bankiem danych'²³⁹. Otwiera to nowe pole do działań dla artystów, którzy mogą selekcjonować dane dotyczące przestrzeni miast i architektury i je przetwarzać. Efekt artystycznego przetworzenia danych osiągnąć można poprzez ich odpowiednią wizualizację oraz takie działania, jak modyfikacja tempa zarejestrowanych zmian w stosunku do danych zbieranych w czasie rzeczywistym lub nakładanie skorelowanej z danymi warstwy kolorystycznej. Lev Manovich zauważa, że artyści zajmujący się wizualizacją danych mają na celu „zmapowanie fenomenów, które są poza skalą naszych zmysłów w formę reprezentacji, której skala będzie porównywalna ze skalą ludzkiej percepcji i pojmowania”²⁴⁰.

Jednym z pionierskich rozwiązań obiektu architektury jako urządzenia pozyskującego dane był projekt *Corpora in Si(gh)te* grupy doubleNegatives Architecture, zaprezentowany na weneckim Biennale Architektury w 2008 r. W projekcie tym wybrany teren pokryty był wieloma bezprzewodowymi czujnikami i sensorami, które przekazywały dane fizycznych parametrów przestrzeni, takich jak naświetlenie, poziom hałasu, temperatura czy wilgotność powietrza w czasie rzeczywistym. Dane te były na bieżąco artystycznie przetwarzane i wizualizowane w formie przestrzennego obiektu wyświetlanego na ekranie hybrydowym, którego forma zmieniała się wraz ze zmianą parametrów środowiska (il. 24).

²³⁹ S. Pop, *Smart Cities: New (In)Visible Cities*, [w:] Pop S., Tscherteu G., Stalder U., Struppek M. (red.), *Urban Media Cultures*, Ludwigsburg 2012, s. 42.

²⁴⁰ L. Manovich, *Data Visualization...*, http://www.manovich.net/content/04-projects/040-data-visualisation-as-new-abstraction-and-anti-sublime/37_article_2002.pdf [dostęp: 10.03.2016]. Tłum. własne.



il. 24. Projekt *Corpora in Si(gh)te* autorstwa doubleNegatives Architecture zaprezentowany w Pawilonie Węgierskim na 11' Biennale Architektury w Wenecji w 2008 r., fot. Katarzyna Szakajło

2.2.1. Zbieranie i przekazywanie informacji o miejscu za pomocą instalacji interaktywnych i technologii medialnych

O ile pierwsze eksperymenty tego rodzaju odbywały się w przestrzeniach służącym ekspozycjom, to obecnie wiele projektów artystycznych bazujących na procesie zbierania danych przedstawianych jest w formie instalacji medialnych w przestrzeniach publicznych miast. Instalacje te wizualizują parametry i warunki niewidoczne, a czasem i nieodczuwalne, jak poziom hałasu na ulicy czy inne współczynniki środowiskowe. Interesująca w tym kontekście jest instalacja medialna *Litmus* autorstwa Jason Bruges Studio²⁴¹, zamówiona przez londyńską gminę Havering, stworzona z myślą o pozyskiwaniu danych związanych z terenami przemysłowymi, przed ich planowaną restrukturyzacją. Instalację tworzą cztery charakterystyczne pionowe dwunastometrowe medialne rzeźby zaprojektowane jako 'gigantyczne papierki lakmusowe' reagujące na różnorodne bodźce środowiskowe. Umieszczone na zjazdach zlokalizowanej na wiadukcie autostrady i widoczne dla przejeżdżających kierowców, instalacje te zwracają uwagę na tereny przemysłowe przylegające do drogi i ich kontekst środowiskowy (il. 25). Dwie z wież mierzą i wyświetlają poziomy światła związanego z ruchem na autostradzie i poziomy zmiennych pływow w Tamizie na wysokości planowanych przekształceń. Pomiar ten jest szczególnie ważny dla lokalnej organizacji London Wetland Centre, która monitoruje ptaki na bagnach i jest jednym z interesariuszy projektu odnowy. Marsh Way to miejsce, w którym znajdują się kolejne dwie wieże. Południowa wieża *Litmus* wizualizuje poziom mocy generowanej przez sąsiednią turbinę wiatrową, podczas gdy północna rejestruje i wyświetla natężenie ruchu w obszarze Rainham.

²⁴¹ <https://www.jasonbruges.com/art/#/litmus/> [dostęp: 15.10.2019].



il. 25. Instalacja *Litmus* zlokalizowana w London Borough of Havering, autor Jason Bruges, źródło: <https://www.jasonbruges.com/art#/litmus/> [dostęp: 24.04.2023]

Innym projektem, w którym pozyskane dane służą modelowaniu przepływu powietrza i siły wiatru jest *Colors of the Windwave* zaprojektowany przez japońską grupę artystyczną GwaGwa²⁴² i zrealizowany na przekształcanych terenach frontu wodnego w Yokohamie. Modelowanie ścieżek przepływu wiatru i jego siły jest ważnym elementem projektów odnowy terenów nadwodnych narażonych na silne podmuchy. Dlatego często modeluje się laboratoryjnie warunki przewietrzania przed przystąpieniem do projektu, z reguły korzystając z oprogramowania CFD (ang. *Computer Fluid Dynamics*). Jednak tak uzyskane wyniki wymagają walidacji, czyli sprawdzenia ich w realnych warunkach środowiskowych. Intencją twórców projektu *Colors of the Windwave* było zaprojektowanie instalacji, która odwzorowywałaby na bieżąco za pomocą światła wzorce cyrkulacji powietrza na badanym odcinku frontu wodnego. Badania takie umożliwiają na przykład znalezienie korelacji pomiędzy miejscem, gdzie ludzie chętnie się gromadzą, a warunkami wiatrowymi. W tej artystycznej instalacji do dynamicznej wizualizacji ścieżek przepływu powietrza wykorzystano czujniki, generatory energii wiatrowej, mikrokontrolery i sterowane diody LED. O zmierzchu wbudowana technologia wykrywa bryzę i włącza światło, migając w pięciu kolorach. Całe dzieło sztuki zostało zaprojektowane tak, aby było samowystarczalne energetycznie.

Podkreślić należy, że wyraźny trend do tworzenia projektów sztuki nowych mediów przedstawiających dane środowiskowe kształtuje się od niemal dwóch dekad. Tego typu instalacje, gdzie zebrane dane przetworzone są w dzieło sztuki Simanowski nazywa 'poetycką statystyką' (ang. *poetic statistic*)²⁴³. Analiza tych dokonań, od wczesnych eksperymentów artystycznych, takich jak instalacja *Kinetic Light Sculpture* autorstwa Christiana Moellera²⁴⁴ umieszczona na fasadzie galerii, aż po współczesne eksperymenty pozwala zauważyć, że artyści coraz częściej dążą do tego, aby ich prace obrazujące pozyskane dane nie były interpretowane przez odbiorców jedynie w kategoriach estetycznych, ale stawały się świadectwem zaangażowania. Prace coraz częściej rozpowszechniają konkretne informacje i edukują ludzi, skupiając ich uwagę na warunkach otaczającego ich środowiska. Przekazywane w ten sposób treści mogą mieć duże

²⁴² <https://www.designboom.com/art/gwagwa-colors-of-the-windway-japanese-waterfront-wind-responsive-color-lights-12-02-2014/> [dostęp: 20.03.2020].

²⁴³ R. Simanowski, dz. cyt.

²⁴⁴ Ch. Moeller, *Kinetic Light Sculpture – Christian Moeller*, [w:] *A Time and Place: Christian Moeller Media Architecture 1991–2003*, Baden Switzerland 2004, s. 159.

znaczenie w edukacji proekologicznej i budowaniu świadomości społeczeństwa, co jest ważnym aspektem każdego procesu odnowy miast.

Niekiedy artyści pozyskują i wizualizują informacje, które nie wiemy dzisiaj w jakim stopniu mogłyby zostać wykorzystane w procesach odnowy miast, ale warto im się bacznie przyglądać. Takim ciekawym wizjonerskim projektem, uzmystawiającym warunki mieszkania we współczesnych miastach, jest instalacja *Sky Ear* autorstwa Usmana Haque'a. Artysta zwraca w niej uwagę na zanieczyszczenie środowiska miejskiego falami elektromagnetycznymi. Jako interesujące można uznać to, że podczas gdy problematyka zanieczyszczenia światłem sztucznym, niemal nie istniejąca w dwudziestym wieku, stała się dzisiaj przedmiotem wielu badań, to problem zanieczyszczenia środowiska falami elektromagnetycznymi nie jest obecny we współczesnej naukowej debacie. Tymczasem wszechobecne technologie i elektroniczne urządzenia przenośne, telefony, Internet bezprzewodowy, radio i telewizja przyczyniają się do tego, że pola elektryczne w miastach są sto milionów razy silniejsze niż 100 lat temu²⁴⁵. Choć pola te nie są dla ludzi odczuwalne, widzialne czy słyszalne, to ich oddziaływanie istnieje i zachodzi na poziomie podświadomości, poprzez „elektropercepcję”²⁴⁶. Dzisiaj nie wiemy, w jaki sposób zanieczyszczenie to oddziałuje na zdrowie, ale w przyszłości być może stanie się jednym z aspektów analizy środowiska.

Instalacja *Sky Ear* jest artystyczną interpretacją tego problemu. Obiekt ten to powiązana struktura składająca się z 1000 wielkich balonów z helem i instalacji świetlnej LED w każdym z nich, która utrzymuje konstrukcję z włókna węglowego, unosząc całość na wysokości ok. 60–100 metrów nad ziemią. Instalacja ta reaguje na pole elektromagnetyczne, kreując zmieniającą się chmurę światła. Za pomocą telefonów komórkowych użytkownicy mogą posłuchać „elektromagnetycznych dźwięków”²⁴⁷, a korzystając z telefonów wpływają na pole, co powoduje zmianę nasilenia i barwę skorelowanych ze sobą elementów instalacji. Praca ta, zaprezentowana publicznie dwukrotnie w 2004 r.: we Fryburgu w Szwajcarii oraz w Greenwich w Londynie, ukazuje zarówno przenikający nasze środowisko niewidoczny elektromagnetyzm, jak i oddziaływanie na niego wiadomości SMS i telefonów komórkowych²⁴⁸. Podobny zamysł zrealizowano także w kilku późniejszych projektach. Jedną z nich to instalacja *Binary Waves*, gdzie pomiary pól elektromagnetycznych przetransponowane są w artystyczną formę ciągu rzeźb, złożoną ze światła, dźwięków i ruchu²⁴⁹. Z kolei instalacja *In the Air* autorstwa Medialab Prado mierzy i ukazuje kilka czynników wpływających na zanieczyszczenie środowiska poprzez natężenie kolorów i oświetlenia prototypu fontanny. Działania takie są prawomocnymi, choć należącymi do świata sztuki, metodami badania i odkrywania miasta opartego na analizie danych. Jak interpretują Michiel de Lange i Martijn De Waal, instalacje takie wzmacniają zaangażowanie mieszkańców w planowanie urbanistyczne²⁵⁰.

W procesach odnowy miast istotnym elementem jest transformacja energetyczna. Podpisanie porozumienia klimatycznego w Paryżu w 2015 r. wzmocniło dążenia do podejmowania działań na rzecz redukcji zapotrzebowania na energię i konieczności energetycznej transformacji jako elementu procesu odnowy miast. W uświadamianiu tych celów również biorą udział artyści. Projekt *Power Up* autorstwa Jason Bruges Studio to zintegrowana z obiektami architektonicznymi medialna grafika, która monitoruje i wyświetla zmienną wartość zapotrzebowania energetycznego dla dzielnicy Dagenham we Wschodnim

²⁴⁵ Ch. Landry, *The Art of City Making*, Londyn-Sterling 2006, s. 40.

²⁴⁶ Tamże.

²⁴⁷ U. Haque, *Sky Ear*, <http://www.haque.co.uk/skyear/information.html> [dostęp: 25.06.2012].

²⁴⁸ U. Haque, *The choreography of sensations: Three case studies of responsive environment interfaces*, [w:] Conference Proceedings, Hybrid Realities & Digital Partners, VSMM 2004.

²⁴⁹ *Binary Waves*, <https://www.lab-au.com/binarywaves> [dostęp: 15.10.2019].

²⁵⁰ Michiel de Lange, Martijn De Waal, dz. cyt., s. 59.

Londynie. Utylitarny charakter rozdzielni i transformatorów jest uzupełniony i skonstrastowany przez miękkie krawędzie podświetlanych pływających kul. Projekt ma wymiar praktyczny – dostarcza zebrane dane do podstacji elektrowni, tworząc również nieoczekiwany i niezwykle dodatek do krajobrazu. Przetworzone dane widoczne są też dla użytkowników tej przestrzeni²⁵¹.

Innym projektem o podobnym przekazie jest *Nuage Vert* stworzony przez grupę HeHe²⁵². Ta tymczasowa instalacja, zaprezentowana w Helsinkach w 2008 r., ukazywała aktywność lokalnej elektrowni i spalarni śmieci, które pochodziły z gospodarstw domowych. Wykorzystując do projekcji powierzchnię oparów emitowanych z komina elektrowni, specjalny system obrysowywał kontur poruszającej się chmury za pomocą zielonej wiązki laserowej. Oświetlana powierzchnia chmury zmieniała swą wielkość na bieżąco w zależności od aktywności elektrowni w danym momencie. Instalacja ta, znana też jako projekt *Green Cloud*, miała na celu ukazanie mieszkańcom skali problemu związanego z ilością wyrzucanych przez nich nierecyklingowanych odpadów, a co za tym idzie zanieczyszczania powietrza w ich mieście (il. 26). Kwestię wyrzucanych śmieci porusza także projekt *Trash Track* stworzony przez SENSEable CityLab na MIT, ukazujący drogę wyrzucanych przez nas obiektów, na przykład plastikowych kubków – od wyrzucenia, aż do momentu, gdy trafia do ostatecznej utylizacji. Autorzy wyrazili nadzieję, że wiedza na temat pewnych procesów uświadomi ludziom istotne problemy związane z wytwarzaniem przez człowieka coraz większej ilości śmieci i zmobilizuje do zmiany szkodliwych nawyków²⁵³.



il. 26. Projekt *Nuage Vert* (*Green Cloud*) autorstwa HeHe, źródło: <http://www.nuagevert.org/> [dostęp: 24.04.2023]

Otoczające nas rozwijające się technologie i współczesna infrastruktura coraz częściej mają możliwość wyczuwać i reagować na warunki, aktywności i wydarzenia, które dzieją się w przestrzeni miast. Możliwe, że w przyszłości, jak prognozuje Mark Shepard, miasta będą w stanie monitorować swoje środowisko i zachowania w nim występujące, stając się aktywnym uczestnikiem w organizacji codziennego życia przestrzeni publicznej, zwanym przez Sheparda „miastem czującym” (ang. *Sentient City*)²⁵⁴. Jak twierdzą Michiel de Lange i Martijn De Waal: „można się spodziewać, że w niedalekiej przyszłości wiele interaktywnych instalacji, rzeźb świetlnych i innych obiektów pojawi się w mieście i będzie odzwierciedlać

²⁵¹ Power Up – Jason Bruges, <https://www.jasonbruges.com/art#/power-up/> [dostęp: 15.10.2019].

²⁵² HeHe: Nuage Vert, Green Cloud, http://hehe.org2.free.fr/?page_id=162&language=en [dostęp: 25.06.2012].

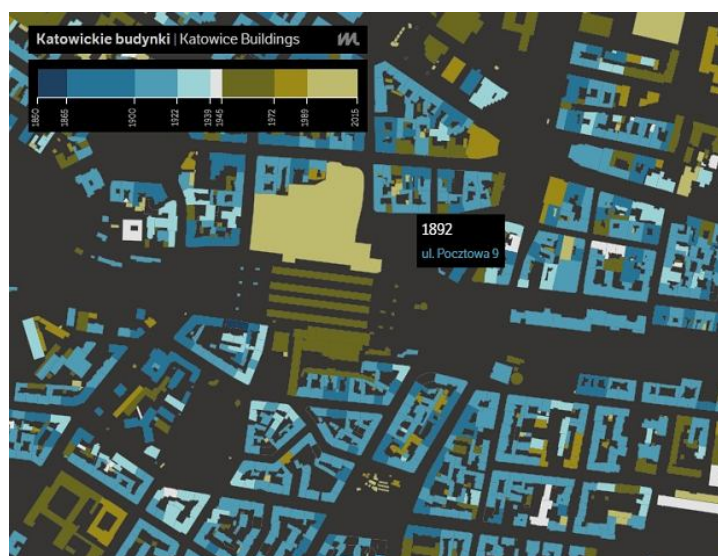
²⁵³ Martijn de Waal, *The Urban Culture of Sentient Cities: From an Internet of Things to a Public Sphere of Things*, [w:] Shepard M. (red.), *Sentient City: Ubiquitous Computing, Architecture, and the Future of Urban Space*, New York–London 2011, s. 194.

²⁵⁴ M. Shepard, dz. cyt., s. 20.

na bieżąco, w sposób konkretny lub bardziej abstrakcyjny, rytm i emocje miasta lub będzie poruszać konkretne kwestie, takie jak zanieczyszczenie powietrza, które mogą wyłonić się z powszechnie dostępnych danych (ang. *data commons*)²⁵⁵.

Choć projekty artystyczne bazujące na danych zebranych ze środowiska mogą wpływać na świadomość i opinię publiczną, to toczy się dyskusja, czy jest to wystarczający efekt, skoro nie pobudza ludzi do bezpośredniego działania? Być może odpowiedzią będzie pełniejsze i bardziej systemowe wpisanie działań artystycznych w procesy przekształceń i odnowy miast. Martijn de Waal rozważa, w jaką stronę rozwinie się dziedzina mappingu i wizualizacji danych i jak stworzyć interfejs, który wychodząc poza ramy mappingu pozwoli ludziom nie tylko dostrzec i pojąć istotne zestawy danych, ale także umożliwi im aktywne uczestnictwo i zaangażowanie w ważne sprawy sfery publicznej²⁵⁶.

Takie działania, w których ludzie dzielą się wiedzą, aby wspólnie tworzyć dane na potrzeby procesów odnowy miejskiej już istnieją i rozwijane są w ramach szerokiego nurtu sztuki nowych mediów. Instytucją, która w Polsce kreuje takie prace, jest Medialab założony w Katowicach. W jednym z projektów jego twórcy włączyli odbiorców w odtwarzanie i rozpoznawanie historii miasta. Projekt „Katowickie budynki” doskonale obrazuje, czym jest wizualizacja wybranych informacji z dostępnych baz danych. Twórcy tego projektu przygotowali interaktywną i dostępną online mapę katowickich budynków, przedstawiającą daty powstania i nazwiska architektów poszczególnych obiektów architektonicznych (il. 27). Celem projektu było ułatwienie mieszkańcom zrozumienia rozwoju przestrzennego miasta. Dane oparte były na zasobach informacyjnych Wydziału Geodezji Urzędu Miasta i nie brakowało w nich nieścisłości oraz błędów, o których informowali użytkownicy, głównie mieszkańcy miasta. Dzięki atrakcyjnej warstwie wizualnej tego projektu mieszkańcy – współtwórcy tego dzieła podeszli do udostępnionych danych z wielkim entuzjazmem i aktywnie informowali, jeśli posiadali informacje, które można było uzupełnić lub poprawić.



il. 27. Mapa Katowickich Budynków; projekt Medialab Katowice, fot. katowickiebudynki.eu, źródło: <https://katowice.wyborcza.pl/katowice/7,35063,18189478,jest-mapa-wszystkich-budynkow-w-katowicach-czas-je-opisac.html> [dostęp: 15.06.2023]

Bardziej złożonym przykładem pod względem przekazu, choć zbieżnym pod kątem tematyki historii miejsca, jest zrealizowany w Los Angeles projekt *34 North 118 West*. Użytkownicy wyposażeni w tablet z kartą lokalizacji GPS oraz słuchawki, przemierzając przestrzeń miast mogą odkrywać jego wczesnoprzemysłową historię poprzez dźwięki i odgłosy związane z danym miejscem, odtwarzane względem konkretnej lokalizacji

²⁵⁵ Michiel de Lange, Martijn De Waal, dz. cyt., s. 60.

²⁵⁶ Martijn de Waal, dz. cyt., s. 195.

uczestnika w danym momencie. Poprzez wykorzystanie mediów lokacyjnych użytkownicy mogli doświadczyć nowego rodzaju narracji, pozwalającej bardziej wczuć się w klimat historii odwiedzanych miejsc w przestrzeni miasta. Jak twierdzi Lev Manovich, projekt ten wychodzi poza ramy wcześniejszych artystycznych eksperymentów z mediami lokacyjnymi, łącząc technologię GPS z bogatą warstwą kulturową miasta. Rezultatem jest emocjonalnie poruszająca narracja pogłębiająca wiedzę i świadomość uczestników spaceru o charakterze i historii miejsca.

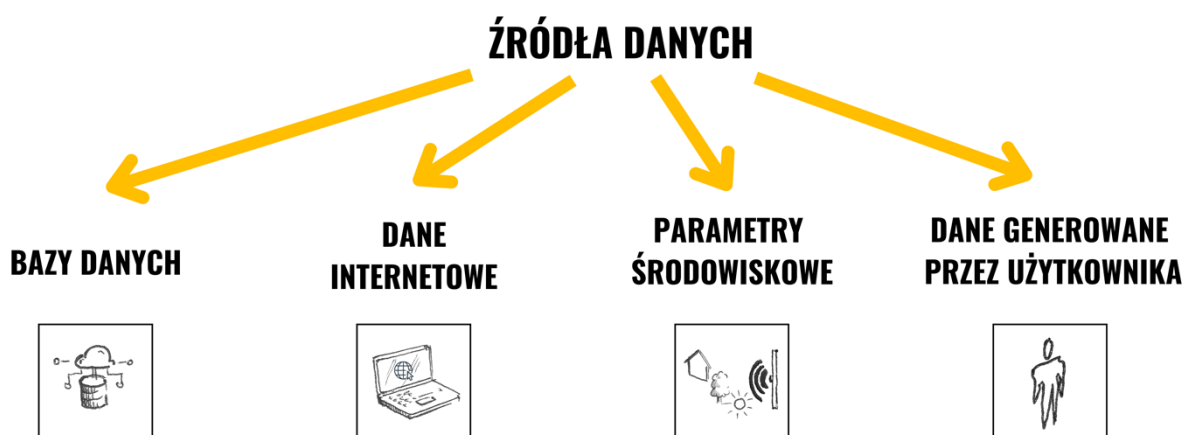
2.2.2. Pozyskiwanie danych i informacji – źródła danych oraz rodzaje interfejsów użytkownika

Miasta i ich mieszkańcy generują niezliczone ilości informacji, a różnorodne, rozwijające się i coraz bardziej dostępne technologie umożliwiają zbieranie ogromnej ilości danych. Jak zauważają De Lange i De Waal, „Ponieważ dane te są grupowane, mogą stać się nowym źródłem cennych informacji dla urbanistów. Zbiory danych można wykorzystać w celu wyodrębnienia i wizualizacji wspólnych problemów oraz do zarządzania nimi”²⁵⁷. Jak podkreślają autorzy, w tworzeniu *data commons* istotne są takie kwestie, jak własność i dostępność otwartych danych oraz umiejętności mieszkańców by korzystać z nich w rozsądny sposób.

Na rzecz przedstawionych badań dla obiektów sztuki nowych mediów związanych z przestrzenią miejską zdefiniowano cztery rodzaje źródeł. Pierwszą grupę stanowią bazy danych, które zawierają takie informacje, jak na przykład dane geograficzne pochodzące z systemu informacji geograficznej (GIS), dane satelitarne, dane administracyjne, historyczne, demograficzne, różnego rodzaju statystyki itp., a także dane zbierane z systemów monitoringu miejskiego czy aplikacji i urządzeń mobilnych opartych na systemach GPS. Dane te mogą być udostępnione z zewnętrznej bazy danych, jeśli jest ona powszechnie dostępna, lub zebrane specjalnie na potrzeby danego projektu sztuki nowych mediów. Drugą grupę stanowią dane internetowe pochodzące z portali społecznościowych, platform i witryn internetowych itp. Są to między innymi zdjęcia, pliki wideo, treści tekstowe, informacje o wydarzeniach np. w przestrzeni miasta, jak i dane i wpisy z mediów społecznościowych. Kolejną grupę stanowią parametry środowiskowe, czyli obiektywne dane przestrzenne zbierane bezpośrednio w przestrzeni miasta, jak np. natężenie ruchu, poziom hałasu, stopień zanieczyszczenia powietrza czy warunki atmosferyczne. Ostatnią grupę stanowią dane pochodzące bezpośrednio od użytkowników, zbierane za pomocą czujników, urządzeń pomiarowych i interfejsów użytkownika (il. 28).

Szczególnie cenne w procesach odnowy miejskiej są właśnie dane generowane przez użytkowników. Zbieranie subiektywnych informacji dotyczących emocji związanych z odbiorem danej przestrzeni może służyć zdiagnozowaniu zarówno przestrzeni problematycznych, uznawanych za niebezpieczne lub po prostu źle odbieranych przez mieszkańców, jak i przestrzeni wartościowych i ważnych w mentalnym odbiorze przestrzeni przez mieszkańców. Informacje te mogą, choć nie muszą, pokrywać się z wnioskami płynącymi z obiektywnych danych przestrzennych. Oczywiście informacje te mogą być pozyskiwane metodami analogowymi, jak warsztaty partycypacyjne czy ankiety. Istnieje jednak wiele narzędzi cyfrowych, które również umożliwiają zbieranie tych informacji i tych właśnie narzędzi dotyczą przedstawione badania.

²⁵⁷ M. de Lange, M. De Waal, dz. cyt., s. 55.



rodzaje danych i informacji zbieranych i wizualizowanych w obiektach sztuki nowych mediów

dane geograficzne	treści tekstowe	natężenie ruchu	tekst
dane historyczne	obrazy	temperatura	wybór/ odpowiedź na pytanie
dane demograficzne	filmy	wilgotność	głos w ankiecie
statystyki	dane z mediów społecznościowych	zanieczyszczenie powietrza	obraz lub plik multimedialny
	informacje o wydarzeniach	natężenie hałasu	oznaczenie lokalizacji
		natężenie światła	oznaczenie trasy
			dźwięki, głos
			dotyk
			obecność, ruch
			aktywność złożona, pozycje ciała, gesty

il. 28. Schemat rodzajów źródeł danych wykorzystywanych w sztuce wizualizacji danych oraz rodzaje danych i informacji zbieranych i wizualizowanych w obiektach sztuki nowych mediów związanych z przestrzenią miejską. Opracowanie własne

Taka właśnie sytuacja miała miejsce w przypadku planów przekształcenia starej elektrowni w Eindhoven przez holenderskie biuro architektoniczno-badawcze Space&Maer. Na etapie diagnozy przed rozpoczęciem planów projektowych przeprowadzono badania polegające na zbieraniu informacji z sieci społecznej, które doprowadziły do określenia dwóch subkultur obecnych na terenie projektowym: skaterów i amatorów rowerów BMX oraz wspinaczy. Przeprowadzono więc szczegółowe badania dla zebrania i porównania indywidualnych potrzeb obu grup dotyczących użytkowanej przestrzeni i zaproponowano takie rozwiązania projektowe w procesie ponownego wykorzystania budynku, jak np. specjalne perforacje w podłodze, z których korzystać mogą obie subkultury²⁵⁸. Przedstawione tu podejście, ukierunkowane na praktyczne spełnianie oczekiwań i potrzeb odbiorców projektowanej architektury i przestrzeni, jest esencją dobrego efektywnego projektowania, a wykorzystanie do tego celu ogromnych istniejących już zasobów danych i informacji daje ogromne możliwości w usprawnieniu etapów diagnozowania w procesach planowania i odnowy miejskiej. De Lange i De Waal zauważają ten potencjał w możliwościach połączenia baz danych ze sztuką nowych mediów w celu wsparcia i usprawnienia procesów partycypacyjnych. „Być może wkład, jaki architekci i inni projektanci miejscy mogą wnieść w świat projektowania nowych mediów, polega na zaprojektowaniu rzeczywiście dostępnych i inkluzywnych miejskich interfejsów, które umożliwią angażowanie się obywateli w konkretne problemy, pozwolą im organizować się i działać”²⁵⁹.

²⁵⁸ M. de Lange, M. De Waal, dz. cyt., s. 59.

²⁵⁹ Tamże, s. 62.



W przypadku zbierania informacji od użytkownika kluczowa jest metoda komunikacji i interakcji użytkowników z systemem, aplikacją czy obiektem sztuki nowych mediów, za którą odpowiadają właśnie interfejsy użytkownika. Jak stwierdza Piotr Zawojski, różnorodność interfejsów jakie stosowane są w projektach sztuki nowych mediów jest bezpośrednio związana z rozwojem technologicznym i użytkowaniem coraz to nowych interfejsów we wszystkich dziedzinach życia społeczeństwa informatycznego. Zależność ta, według Zawojskiego, jest obustronna, gdyż projekty cyberartystów znajdują często zastosowanie w obszarach pozaartystycznych, natomiast urządzenia i technologie skierowane do użytku masowego i komercyjnego są przeprojektowywane i włączane do nowomiedialnych projektów artystycznych²⁶⁰. Dla sztuki interaktywnej interfejs jest jednym z ważniejszych aspektów wpływających na tryb i jakość interakcji między użytkownikiem a dziełem sztuki.

Artyści eksplorują różnorodne możliwości technologiczne, poszukując rozwiązań sposobów działania interfejsów, które będą dla każdego potencjalnego użytkownika jak najbardziej przystępne i intuicyjne, co umożliwi płynną i czytelną interakcję i pozwoli użytkownikowi na jak największe pole interpretacji, eksperymentacji czy wręcz zabawy z interaktywnym dziełem sztuki. Dla przykładu, interfejsy projektowane w dziełach interaktywnych instalacji komputerowych przez uznanych artystów sztuki nowych mediów: Christę Sommerer i Laurenta Mignonneau, charakteryzują cechy związane z emocjami, metaforą, naturalnością i intuicją. Jak opisują sami twórcy, powołując się na Williama A.S. Buxtona, jest to odzwierciedleniem podejścia projektowego skoncentrowanego nie na technologii, lecz na człowieku (ang. *human centric design*), a dokładniej skupionego na uszanowaniu ludzkich umiejętności na trzech poziomach: moto-sensorycznym, kognitywnym i społecznym²⁶¹. Interfejsy intuicyjne i metaforyczne nawiązują do istniejących skojarzeń, stereotypów, odczuć i metafor (interakcja poprzez głaskanie kota, nawet plastikowego, będzie wiązała się pewnymi utartymi emocjami i odczuciami, jakie mamy w związku z takim działaniem zakodowane)²⁶². Interfejsy, które są naturalne i intuitywne nie wymagają od użytkownika nauki i przygotowania czy czasu na przyzwyczajenie, by podjąć interakcję. Są to działania i interakcje bazujące na gestach, mowie, dotyku czy wzroku, które odnoszą się do naszych codziennych czynności i doświadczeń²⁶³.

Jak zauważają Claude Fortin i Kate Hennessy, badacze z Making Culture Lab²⁶⁴, kwestia projektu interfejsu (ang. *interface design*) jest jednym z kluczowych czynników wpływających na wspólne doświadczenia (ang. *shared experiences*) w odbiorze sztuki nowych mediów²⁶⁵. Ich doświadczenia wskazują, że rozwój interfejsów z uwzględnieniem kwestii współpracy, znaczenia, wartości i kontekstu miejsca w nowomiedialnych projektach sztuki w przestrzeniach publicznych, takich jak interaktywne miejskie wyświetlacze cyfrowe, może przyczynić się do bardziej satysfakcjonujących form interakcji społecznych

²⁶⁰ Piotr Zawojski, *Interface – the Art of Interface – "Interface Culture"/Interfejs – sztuka interfejsu – „Interface Culture”*, [w:] Kluszczyński R.W. (red.), *„Wonderful Life. Laurent Mignonneau + Christa Sommerer”*, Gdańsk 2012, s. 68–69.

²⁶¹ William A.S. Buxton, *Human skills in interface design*, [w:] MacDonald L.W., Vince J. (red.), *Interacting with virtual environments*, New York: Wiley, s. 2, <https://www.billbuxton.com/3Mirrors.pdf> [dostęp: 8.06.2023].

²⁶² Laurent Mignonneau, Christa Sommerer, *Designing emotional, metaphoric, natural and intuitive interfaces for interactive art, edutainment and mobile communications*, „Computers & Graphics” 29, Issue 6, December 2005, s. 837–851, <https://doi.org/10.1016/j.cag.2005.09.001> [dostęp: 8.06.2023].

²⁶³ Tamże, <https://doi.org/10.1016/j.cag.2005.09.001> [dostęp: 8.06.2023].

²⁶⁴ Making Culture Lab działa przy uniwersytecie Simon Fraser University’s School of Interactive Arts & Technology (SIAT) Surrey, British Columbia.

²⁶⁵ Claude Fortin, Kate Hennessy *Designing Interfaces to Experience Interactive Installations Together*, Conference: ISEA’15: The 21st International Symposium on Electronic Arts At: Vancouver, British Columbia, Canada Volume: 21.08.2015 r. [dostęp: 8.06.2023].

i wprowadzić nowe bezprecedensowe interakcje publiczne w przestrzeń miasta²⁶⁶. Projektowanie interfejsów i wynikających z nich interakcji użytkownika z obiektem sztuki mają ogromny wpływ na tworzenie społecznych doświadczeń dla odbiorców tej sztuki i znaczenie społeczne projektów sztuki nowych mediów²⁶⁷.

Na rzecz prowadzonych badań dokonano analizy i selekcji typów interfejsów stosowanych w obiektach sztuki nowych mediów związanych z przestrzenią miejską, czyli sposobów w jakie dostarczane są dane. Zaproponowano także autorską typografię tychże interfejsów (il. 29), z uwzględnieniem typów interakcji użytkownika jak i zbieranych przed dany rodzaj interfejsu informacji. Podzielono je na dwa główne rodzaje: interfejsy cyfrowe (ang. *digital interfaces*) i interfejsy ciała (ang. *body interfaces*).

Pierwsza grupa, czyli interfejsy cyfrowe, obejmuje szeroką gamę narzędzi i technologii służących bezpośredniej interakcji użytkownika z systemami i aplikacjami dostępnymi na urządzeniach cyfrowych typu komputer, przenośne urządzenia, w tym smartfony i tablety, różnego rodzaju wyświetlacze i wiele innych. Przyjmują one formę przycisków, suwaków, klawiatury, ekranów i paneli dotykowych, myszy komputerowej, kontrolerów gier i innych specjalnie zaprojektowanych urządzeń zintegrowanych fizycznie lub zdalnie z obiektem sztuki nowych mediów. Ta grupa interfejsów pozwala na zebranie informacji w formie wprowadzanych tekstów, obrazów i plików multimedialnych, oznaczenie lokalizacji lub trasy w przestrzeni miasta, dokonanie wyboru lub oddanie głosu w ankiecie, odpowiedzi na zadane pytania czy wyrażenie swojej opinii, emocji i innych odczuć związanych z daną przestrzenią. Projekty stosujące interfejsy cyfrowe są szczególnie ważnym narzędziem przy zbieraniu informacji na etapie diagnozy, ale mogą mieć też szerokie zastosowanie na kolejnych etapach, w działaniach wymagających zaangażowania społecznego, jak procesy partycypacyjne na etapie planowania czy zbieranie opinii mieszkańców celem ewaluacji działań procesu odnowy miejskiej.

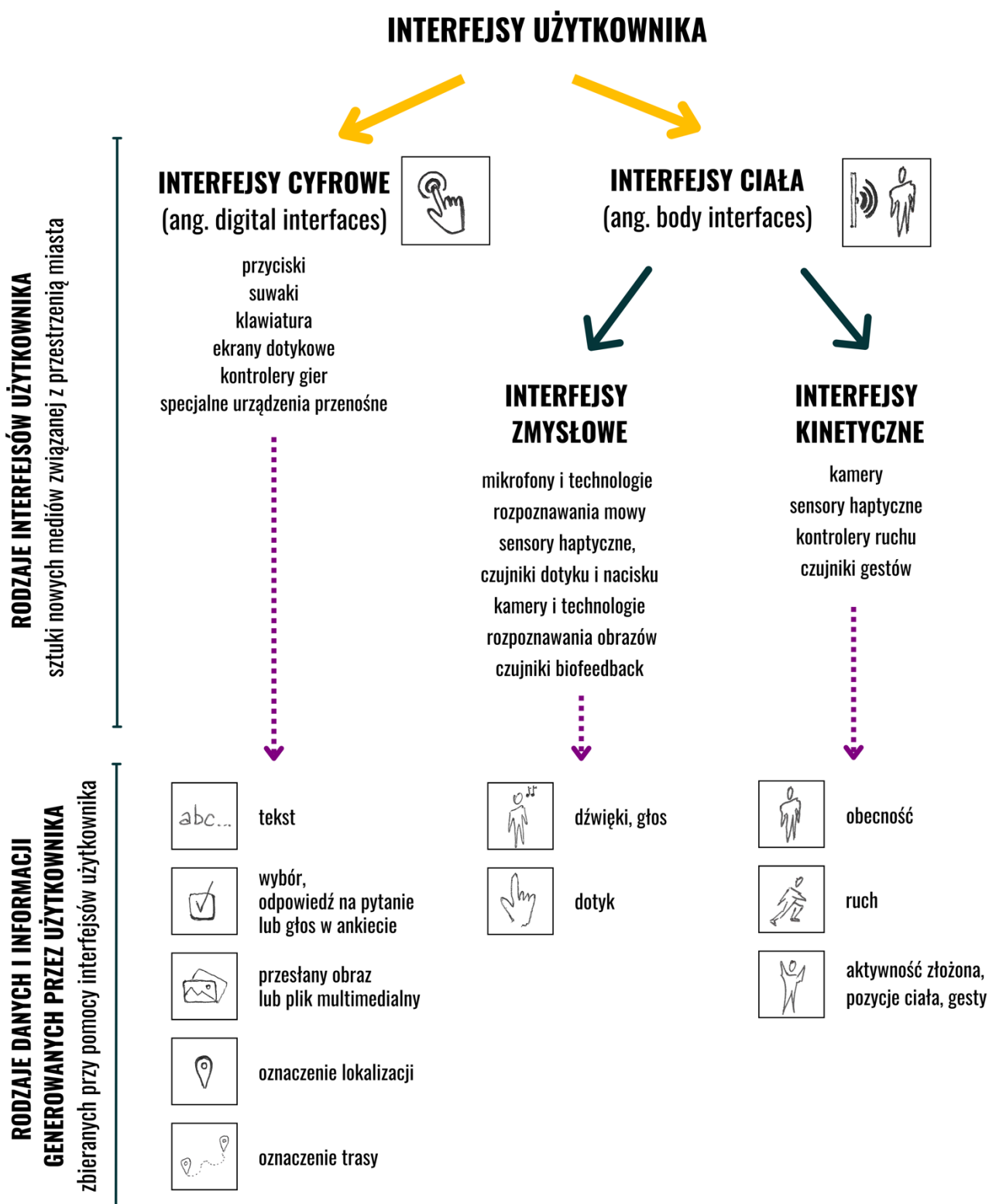
Druga grupa to interfejsy ciała (ang. *body interfaces*), gdzie ciało ludzkie traktowane jest jako interfejs. W tym przypadku różnego rodzaju czujniki, kamery, mikrofony i kontrolery ruchu pozwalają użytkownikowi na interakcję za pomocą dźwięków, mowy czy dotyku i nacisku („interfejsy zmysłowe”) lub ruchów, gestów i pozycji ciała („interfejsy kinetyczne”). Jak zauważa Phaedra Shanbaum, wraz z pojawieniem się interfejsów ciała pojawia się zjawisko swoistego zanikania zobjektyzowanych interfejsów cyfrowych w instalacjach sztuki nowych mediów. Badaczka widzi szczególnie potencjał w twórczych zastosowaniach interfejsów ciała w instalacjach interaktywnych do destabilizacji konwencjonalnych struktur i narracji wokół technologii mediów cyfrowych²⁶⁸. Kate Mondloch twierdzi, że w dziełach sztuki medialnej w środowisku miejskim aktywne cielesne doświadczenie widza może zająć centralne miejsce w dalszym rozwoju sztuki instalacji interaktywnych, a interfejs ciała, jako istotny składnik tego dzieła, ma tu kluczowe znaczenie²⁶⁹.

²⁶⁶ Tamże.

²⁶⁷ Christa Sommerer, Lakhmi C. Jain, Lurent Mignonneau, *Introduction to the Art and Science of Interaction and Interface Design*, [w:] *The Art and Science of Interface and Interaction Design*, vol. 1, Studies in Computational Intelligence, vol. 141, Heidelberg 2008, s. 3.

²⁶⁸ Phaedra Shanbaum, dz. cyt., s. 3.

²⁶⁹ Kate Mondloch, *Screens: Viewing Media Installation Art*, NED-New edition, Vol. 30, University of Minnesota Press 2010, s. 4, <http://www.jstor.org/stable/10.5749/j.ctttsj4b> [dostęp: 9.06.2023].



il. 29. Schemat objaśniający w jaki sposób dane i informacje mogą być zbierane od użytkowników (rodzaje interfejsów użytkownika) oraz rodzaje uzyskanych danych i informacji w zależności od zastosowania danego rodzaju interfejsu. Opracowanie własne

2.2.3. Różne sposoby wizualizacji danych w przestrzeni miasta

Sztuka nowych mediów oferuje bardzo wiele różnych sposobów artystycznej wizualizacji danych. Obiekty takie mogą być zarówno dziełami sztuki internetowej, projektami rzeczywistości wirtualnej, jak i projekcjami i instalacjami sztuki w przestrzeni miasta. Zagadnienie to można omówić na przykładzie projektu *ATHsENSE*, autorstwa Spatial Media Research Group, zrealizowanego w Atenach w Grecji. Projekt ten jest bardzo ciekawym przypadkiem, gdzie dane zbierane tak ze środowiska, jak i generowane przez użytkowników, wizualizowane są na kilka różnych sposobów: w formie strony internetowej oraz czterech interaktywnych obiektów sztuki zlokalizowanych na przestrzeni kompleksu sportowo-konferencyjnego Serafio w Atenach²⁷⁰ (il. 30). Ten obiekt sztuki wizualizacji danych, został zrealizowany w ramach pilotażowego programu *This is Athens-Polis2* i miał na celu odkrywanie nowych sposobów prezentacji danych w przestrzeni miejskiej w formie wielowarstwowej artystycznej instalacji. Dane te przetwarzane są na głównym serwerze, a następnie udostępniane.

Pierwsza forma wizualizacji w przestrzeni to *ATHsENSE_1* – wizualizacja danych miejskich, na którą składają się projekcje na ścianie budynku. Dodatkowo osoby, które znajdują się w pobliżu projekcji – w środowisku reaktywnym - mogą wpływać na jej obraz. Dzięki interfejsom kinetycznym, takim jak kamery wykrywające obecność, ruch i głębokość, osoby odwiedzające mogą poprzez ruchy ciała i gesty rąk zniekształcać, rozciągać i obracać elementy prezentowanej projekcji.

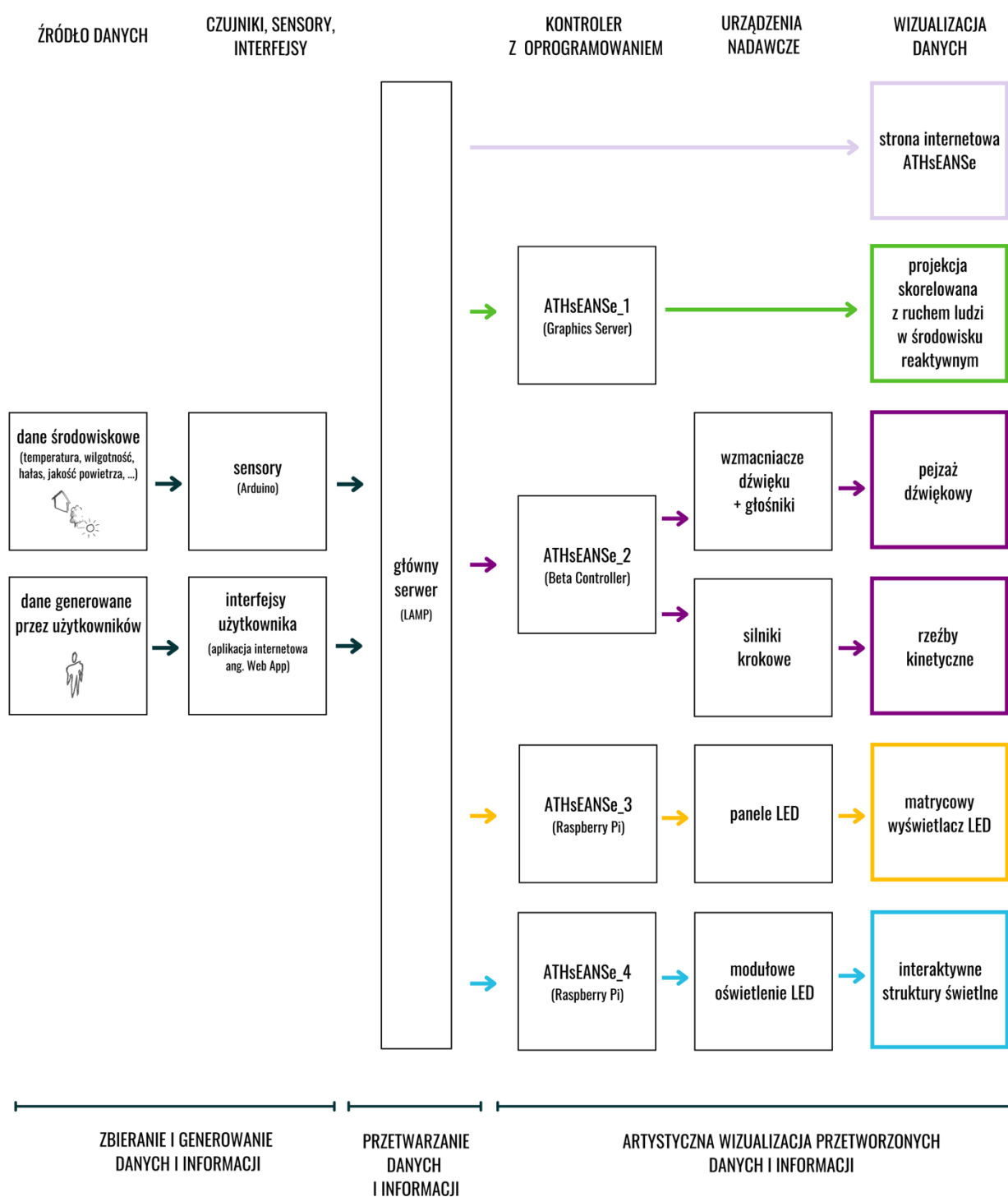
Druga z form prezentacji to *ATHsENSE_2*, składająca się z 6-kanałowego pejzażu dźwiękowego oraz rzeźb kinetycznych, które reprezentują dane wiązane z zanieczyszczeniem środowiska. Ruch rzeźb zawierających silniki krokowe sprawia, że pejzaż dźwiękowy staje się jeszcze bardziej złożony.

Trzecia z form przekazu to reprezentacja wizualna danych tekstowych, czyli w tym przypadku krótkich wiadomości tekstowych zebranych od użytkowników za pomocą aplikacji internetowej w odpowiedzi na pytanie o ich samopoczucie w danej lokalizacji w przestrzeni miasta. Informacje te prezentowane są na ośmiu panelach wyświetlaczy LED oraz równolegle na stronie internetowej projektu.

Czwarta prezentacja przyjmuje formę interaktywnej instalacji świetlnej i reprezentuje poziom hałasu w mieście – wraz ze wzrostem poziomu hałasu odnotowywanym w określonej lokalizacji, intensywność światła instalacji maleje. Dodatkowo jedno ze świateł podłączone jest pod mikrofon skierowany na ławkę w przestrzeni ekspozycji instalacji i umożliwia bezpośrednią interakcję z oświetleniem zainstalowanym naprzeciwko tej ławki za pomocą wydawanych odgłosów i dźwięków.

²⁷⁰ P. Papageorgopoulou, N. Arsenopoulou, D. Charitos i in., *Designing interfaces to promote the meaningfulness of urban data through an interactive art installation*, CHI Greece 2021: 1st International Conference of the ACM Greek SIGCHI Chapter (CHI Greece 2021), November 25–27, 2021, Online (Athens, Greece), Greece. ACM, New York, NY, USA, <https://doi.org/10.1145/3489410.3489415> [dostęp: 10.06.2023].

RÓŻNE SPOSOBY WIZUALIZACJI DANYCH W PROJEKCIE ATHsENSe



il. 30. Schemat działania projektu ATHsENSe z uwzględnieniem różnych źródeł danych oraz różnych sposobów wizualizacji danych. Opracowanie własne na podstawie: P. Papageorgopoulou, N. Arsenopoulou, D. Charitos i in. *Designing interfaces...* <https://doi.org/10.1145/3489410.3489415> [dostęp: 10.06.2023]

2.2.4. Rodzaje modalności interakcji i oddziaływania obiektów sztuki nowych mediów

Już analiza projektu ATHsENSE pokazuje, że różne rodzaje wizualizacji, czyli „uwidocznienia” danych, wkraczą w taki przekaz, który niekoniecznie odnosi się do zmysłu wzroku. Dzieje się tak na przykład wtedy, gdy dane przetwarzane są na pejzaże dźwiękowe. W tym miejscu należy wprowadzić pojęcie modalności. Zarówno zbieranie danych jak i ich reprezentacja w formie oddziaływania obiektu sztuki nowych mediów na odbiorców może odbywać się za pomocą różnych rodzajów modalności (ang. *modality*), czyli sposobów przesyłania danych oraz interakcji pomiędzy użytkownikiem a obiektem sztuki nowych mediów.

Modalność interakcji określa jakie sensoryczne kanały komunikacji wykorzystywane są podczas tej interakcji²⁷¹. Dane mogą być odbierane przez obiekt sztuki ze środowiska lub od użytkowników na wiele różnych sposobów. Ponieważ ten przesył danych i informacji odbywa się w kierunku do obiektu sztuki, nazywamy go modalnością wejściową (ang. *input modality*). Proces ten może odbywać się za pomocą różnego rodzaju interfejsów. W kolejnym etapie przetworzone przez obiekt dane i informacje udostępniane są użytkownikom, np. przechodniom na ulicy. Dane te mogą być udostępniane na wiele różnych sposobów a z modalnością tą wiążą się odpowiednie urządzenia techniczne, takie jak mikrofony, głośniki, projektory, wyświetlacze. Ponieważ przesył danych odbywa się w kierunku od obiektu do użytkownika, to możemy ten sposób udostępniania danych nazywać modalnością wyjściową (ang. *output modality*) (il. 31).

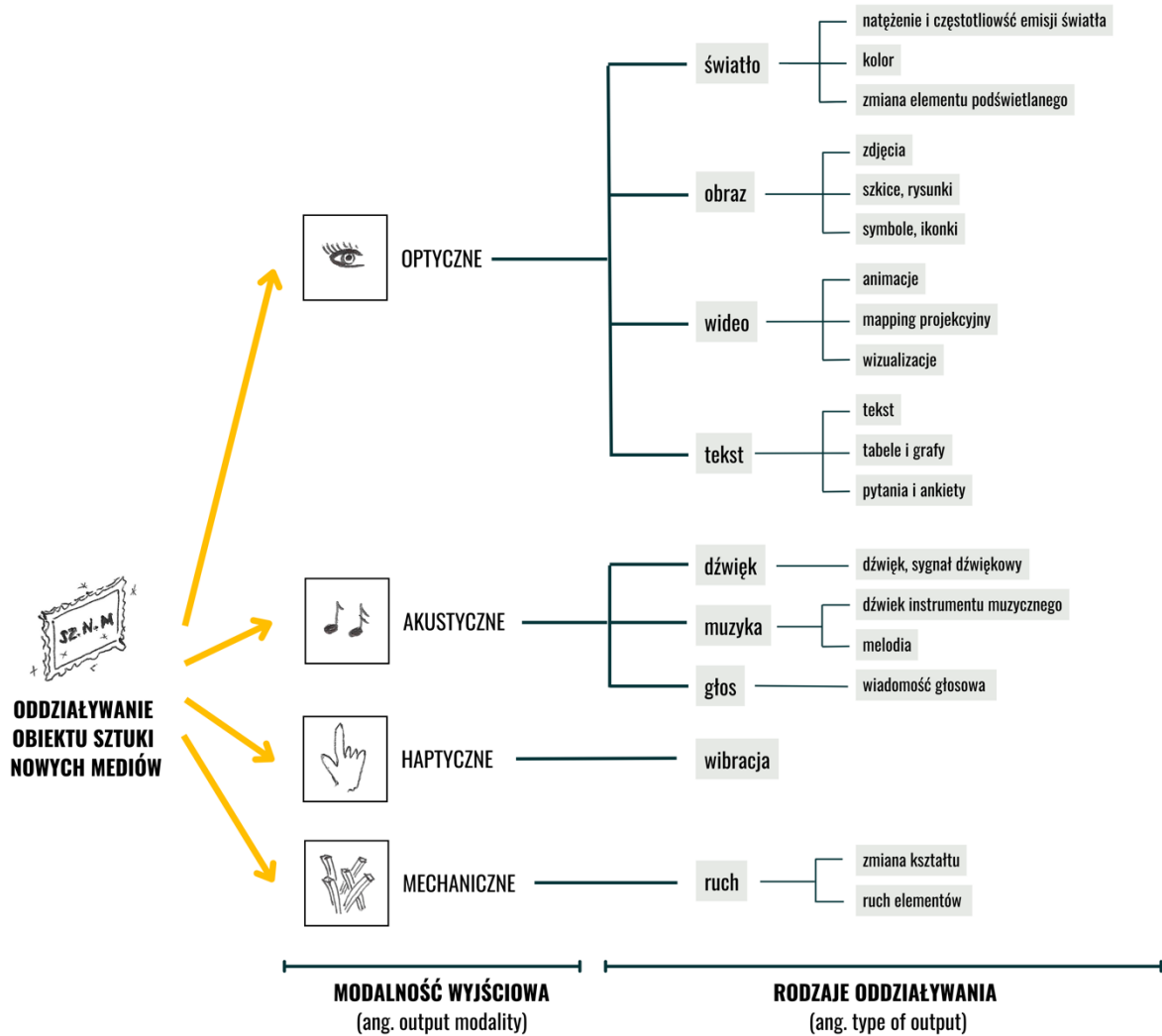


il. 31. Rodzaje modalności interakcji. Opracowanie własne

Różnorodność możliwości wizualizacji danych w obiektach sztuki nowych mediów wywodzi się z ich różnorodnych modalności wyjściowych i rodzajów oddziaływania (ang. *type of output*). Podział na rodzaje modalności związany jest z oddziaływaniem obiektu na zmysły i tak wyróżnić możemy modalności optyczne, akustyczne, haptyczne i mechaniczne. Każdemu z tych rodzajów modalności przypisane są konkretne rodzaje oddziaływań obiektu sztuki. Na przykład obiekt może oddziaływać optycznie za pomocą zmiany koloru, natężenia i częstotliwości emisji światła, czy też poprzez obraz, wideo lub tekst. Obiekt może oddziaływać dźwiękami, muzyką lub emitując wiadomości głosowe. Może również wywoływać wrażenia dotykowe np. w formie wibracji, jak i może poruszać się zmieniając kształt lub położenie jego elementów składowych (il. 32).

²⁷¹ J.C. Kim, T.H. Laine, C. Åhlund, *Multimodal Interaction Systems Based on Internet of Things and Augmented Reality: A Systematic Literature Review*, “Applied Science” 11, 1738, 2021, <https://doi.org/10.3390/app11041738> [dostęp: 17.06.2023].

RODZAJE MODALNOŚCI WYJŚCIOWYCH I ODDZIAŁYWANIA OBIEKTÓW SZTUKI NOWYCH MEDIÓW



il. 32. Rodzaje modalności wyjściowych oraz oddziaływania obiektów sztuki nowych mediów. Opracowanie własne

2.3 Zbieranie subiektywnych informacji o przestrzeni

2.3.1 Mapping sensoryczny

W procesach pozyskiwania informacji dla potrzeb diagnozowania obecnego stanu danego obszaru, jego postrzegania przez mieszkańców czy związanych z nim oczekiwań, nie można ograniczyć się jedynie do zestawu obiektywnych danych. Ważne są też czynniki subiektywne w odbiorze przestrzeni. Tu pojawia się jednak problem. Jak wskazują badania, statystycznie odbiór miasta staje się coraz bardziej powierzchniowy²⁷². Wiele popularnych aplikacji bazujących na systemach nawigacyjnych GPS dostępnych na telefon, ułatwia użytkownikom na całym świecie znalezienie lokalnych biznesów, usług, restauracji, prowadząc ich przez mniej lub bardziej znane im przestrzenie miasta, pomagając w znalezieniu tego, czego właśnie szukają. Narzędzia te nie uwrażliwiają jednak użytkowników na walory przestrzeni, w której się przemieszczają. W efekcie uzyskujemy często działanie wręcz odwrotne, czyli odseparowanie naszej obecności w przestrzeni poprzez swoiste zanurzenie w wirtualnej rzeczywistości interaktywnych map i aplikacji nawigujących nas przez miasto. Varnelis i Meisterlin zwracają uwagę, jak bardzo zmienił się odbiór przestrzeni miast, odkąd coraz częściej korzystamy z nawigacji w naszych telefonach i wydruków z Google Maps. Przyzwyczajamy się tym samym do poznawania miasta z widoku z góry jako 'dwuwymiarowe doświadczenie planimetryczne', przez co dystansujemy się od naszych lokalizacji i cielesnych doświadczeń przestrzennych, postrzegając się jako kropki i szpilki poruszające się po mapie miasta²⁷³.

Zbieranie informacji o subiektywnych odczuciach przestrzeni publicznych miasta przez mieszkańców jest niezwykle cennym wkładem do procesów odnowy miejskiej, szczególnie na etapie diagnozy, choć może też być stosowane do ewaluacji, jeśli porównamy wyniki zebrane na początku i na końcu procesu odnowy. Sztuka nowych mediów otwiera tu szerokie pole do eksperymentów i atrakcyjnych form zbierania i udostępniania informacji o wizualnych i pozawizualnych walorach przestrzeni miejskich. Współczesne technologie otwierają przed badaczami coraz to nowe możliwości w zakresie badań nad sensoryczną percepcją miast, na przykład umożliwiając badaczom zbieranie odczuć i reakcji naszych organizmów na bodźce, których nie jesteśmy do końca świadomi lub które ciężko byłoby nam określić.

W przypadku projektu *Bio Mapping* Christinana Nolda zaprojektowane zostało specjalnie urządzenie przenośne, badające reakcje skórno-galwaniczne użytkowników, sczytujące przy tym ich położenie za pomocą nadajnika GPS oraz oprogramowanie do wizualizacji mappingu zebranych informacji²⁷⁴ (il. 33). W każdym przypadku informacje zebrane od uczestników są później transformowane przez artystę w medialne dzieło sztuki. W przypadku projektu Nolda z wykorzystaniem urządzenia *Bio Mapping*, powstała mapa emocji dla miasta Greenwich, dostępna online,



il. 33. Urządzenie *Bio Mapping*: GPS po lewej, opaski z czujnikami na palce; u góry, rejestrator danych po prawej stronie zdjęcia, źródło: Nold Ch. (red.) *Emotional Cartography: technologies of the Self*. Creative Commons, <http://www.emotionalcartography.net/EmotionalCartography.pdf> [dostęp: 15.07.2020 r.]

²⁷² K. Urbanowicz (Szakajło), *Zmysłowy obraz współczesnego miasta*, [w:] *Zeszyty Naukowe Politechniki Gdańskiej. Inżynieria Lądowa i Wodna*, wyd. 2(630), 2013, s. 119–128.

²⁷³ Kazys Varnelis, Leah Meisterlin, *The Invisible City: Design in the Age of Intelligent Maps*. Za: Mark Shepard, dz. cyt., s. 25.

²⁷⁴ <http://www.biomapping.net/technical.htm> [dostęp: 5.05.2020].

można ją też zakupić w formie wydruku, jak tradycyjną mapę miasta²⁷⁵. Podobne mapy emocji powstały również dla innych miast, m.in. San Francisco i Stockport²⁷⁶.

Inna grupa eksperymentów bazuje na większym zaangażowaniu uczestników badania, gdzie nowe technologie pomagają zbierać bardziej już świadome subiektywne informacje od użytkowników przestrzeni. W przypadku projektu *Favourite Sounds*, ludzie za pomocą przenośnych urządzeń połączonych z Internetem mogą przysyłać wybrane przez siebie odczucia i obserwacje, przypisując je przez GPS do dokładnej lokalizacji na wirtualnej mapie miasta²⁷⁷. Mogą oni wgrywać dźwięki nagrane w danej przestrzeni, ale i zdjęcia zrobione w danej lokalizacji i opisać własnymi słowami swoje wrażenia. Na podobnej zasadzie, w ramach projektu autorstwa Christiana Nolda i Danieli Boraschi *Brendford Biopsy* z 2008 r., powstała Mapa miasteczka Brentford, na której zwizualizowane zostały zebrane od ok. 200 mieszkańców opinie i emocje związane z ich miastem. Mapa ta zawiera cztery sekcje tematyczne: środowisko naturalne i zbudowane (w tym związane z historią, tożsamością i rozwojem miasta), społeczne w kontekście zasobów ludzkich, społeczne w kontekście odbioru przestrzeni publicznej oraz wizje przyszłości (uwzględniające trzy poprzednie aspekty). Jak stwierdzają autorzy, mapa ta wraz zebranymi informacjami może stanowić bardzo bogate źródło wiedzy i stać się punktem wyjścia dla osób podejmujących się wyznaczania strategii rozwoju dla miasta²⁷⁸.

W tego rodzaju projektach sztuki nowych mediów kluczowe jest skorelowanie odczuć odbiorcy z konkretnym miejscem na mapie. Różnego rodzaju doznania przestrzenne mogą być odnotowane w formie tzw. mappingu, który też może być samym w sobie dziełem sztuki nowych mediów. Popularne stają się aplikacje, które wykorzystując technologie lokacyjne GPS, umożliwiają zestawienie miejsca, czasu i tożsamości tak, by umożliwić użytkownikom nie tylko dostęp do informacji, ale też ich dodawanie²⁷⁹. Coraz więcej z bazujących na lokalizacji serwisów i aplikacji umożliwia przypisanie pewnych wartości, osobistych opinii, historii czy obrazów do konkretnych obiektów obecnych w przestrzeni fizycznej. Obecnie wiele możliwości budowania map i dzielenia się narracjami miejskimi możemy uzyskać poprzez powszechnie dostępne oprogramowania typu GIS, w tym ArcGIS.

O ile technologiczne rozwiązania umożliwiają zebranie danych i informacji i skorelowanie ich z mapą, to pojawia się pytanie: jak wstępnie „uwrażliwić” ludzi na odbiór przestrzeni, na docenienie jej walorów i umiejętne zidentyfikowanie jej mankamentów. Cele te są możliwe do osiągnięcia również za pomocą sztuki nowych mediów. Można w tym miejscu wyodrębnić grupę projektów sztuki, które związane są z percepcją zmysłową użytkowników w danej lokalizacji, zwanych dalej ‘mappingiem sensorycznym’. Do grupy tej zaliczyć można między innymi projekty map dźwiękowych: *London Sound Survey*²⁸⁰ dla Londynu, *Lisbon Sound Map* dla Lizbony²⁸¹ czy *Sound Seeker* dla Nowego Jorku²⁸². Projekty te przedstawiają mapy z przypisanymi do miejsc odgłosami i dźwiękami miasta, które zostały nagrane przez autora projektu w określonych, wyznaczonych przez niego przestrzeniach. Choć dane te podlegają pewnej

²⁷⁵ <http://www.emotionmap.net> [dostęp: 15.07.2020].

²⁷⁶ Ch. Nold (red.), *Emotional Cartography: technologies of the Self*, Creative Commons, <http://www.emotionalcartography.net/EmotionalCartography.pdf> [dostęp: 15.07.2020].

²⁷⁷ <http://favouritesounds.org> – [dostęp: 10.03.2016].

²⁷⁸ Ch. Nold (red.), dz. cyt., s. 84–85, <http://www.emotionalcartography.net/EmotionalCartography.pdf> [dostęp: 15.07.2020].

²⁷⁹ Mark Shepard, dz. cyt., s. 25.

²⁸⁰ <https://www.soundsurvey.org.uk/index.php/survey/soundmaps/> [dostęp: 6.05.2020].

²⁸¹ Luís Cláudio Ribeiro, Jorge Bruno Ventura, *Lisbon Sound Map: The city and the sound territory*. Post z dnia 16.10.2013, <http://www.neme.org/texts/lisbon-sound-map> [dostęp: 18.03.2020].

²⁸² <http://www.nysoundmap.org/> [dostęp: 6.05.2020].

selekcji, np. jakościowej, to jednak nie są subiektywnym odczuciem odebranych przez użytkownika, stanowią obiektywne dane przestrzenne.

Inaczej potraktować można np. projekty takie jak *City in a Soundwalk*²⁸³, które mobilizują użytkowników do osobistego odbioru miasta. Ten stworzony przez kompozytorkę Michelle Nagani zapis wybranych przez nią spacerów dźwiękowych po Nowym Jorku, zawiera aspekt personalizacji poprzez selekcję tras i zebranych na niej dźwięków. Co więcej, szybki rozwój binauralnej technologii audio pozwolił artystom takim jak Janet Cardiff i George Bures Miller na nagrywanie jednocześnie wielu ścieżek dźwiękowych z otoczenia. Z nich, przez skomplikowaną edycję komputerową, tworzą oni kompletne nagranie, które towarzyszy późniejszym uczestnikom ich projektów w przechadzce po wyznaczonej trasie w mieście lub parku. Wykorzystując nowe technologie artyści wynieśli swoje słynne 'audio spacery' na wyższy poziom, tworząc „wielowymiarowe rzeźby dźwiękowe”²⁸⁴. Jeszcze głębszy sposób zaangażowania użytkowników miejskich przestrzeni zaobserwować można w przypadku *Montréal Sound Map*, czyli mappingu dźwięków Montrealu, gdzie konkretne nagrania z wybranych lokalizacji przesyłają użytkownicy – to oni dokonują selekcji co i gdzie stanowi dla nich ważną wartość dźwiękową miejsca²⁸⁵. Nagrania takie pozwalają na ocenę sposobu odbioru danej przestrzeni przez użytkowników, co jest istotnym początkowym krokiem do prowadzonych działań narracyjnych. Spacerory prowadzące do sensorycznego zmapowania miasta rozwinęły się w szeroką gałąź doświadczeń artystycznych i przybierają różne formy, np. popularnych spacerów dźwiękowych (ang. *sound walks*), ale też zapachowych lub innych spacerów tematycznych.

Kolejne ważne pytanie wiąże się z tym, jak tę wiedzę o mieście, pozyskaną podczas takich spacerów tematycznych, przekazać, by mogła stać się wartościowym materiałem wyjściowym w procesach odnowy miasta. W przypadku sztuki mappingu sensorycznego stosuje się dwie główne metody zbierania informacji. Jedną z nich jest przeprowadzanie przez samego artystę wywiadów kwestionariuszowych wśród uczestników projektu podczas tzw. 'spacerów sensorycznych' (ang. *sensory walks*) przez konkretny obszar wzdłuż wcześniej zaplanowanej trasy²⁸⁶. Innym sposobem jest także, by każdy z uczestników, wyposażony w przenośne urządzenia, nagrywał swoje impresje z przemieszczania się w określonej przestrzeni miasta.

Uwrażliwienie użytkowników miejskiej przestrzeni na jej cechy realizowane jest również przez projekty zapachowe. Victoria Henshaw opisuje dwie główne metody przeprowadzania 'spacerów zapachowych' pod względem wybranego obszaru badań. Uczestnicy biorący udział w projekcie mogą prowadzić badacza przez określony obszar, lub to właśnie badacz obiera wcześniej zaplanowaną trasę przejścia²⁸⁷. W takim wypadku wybór i definicja trasy takiego spaceru jest już artystycznym zabiegiem samym w sobie, „to jak pisanie scenariusza spektaklu doświadczeń dla publiczności” – tłumaczy Kostas Sakastamis, prowadzący projekt 'krajobrazów zmysłowych' w greckich Salonikach, *Thessaloniki Sense Scapes*²⁸⁸. Przy definiowaniu przebiegu 'spaceru sensorycznego' ważne jest wybranie trasy, która będzie bogata w zróżnicowane bodźce i doświadczenia zmysłowe. Spacerory sensoryczne, jak i inne działania w ramach mappingu sensorycznego,

²⁸³ <http://www.nysoundmap.org/> [dostęp: 6.05.2020].

²⁸⁴ Marjory Jacobson, Janet Cardiff and George Bures Miller, [w:] Jones C.A. (red.), *Sensorium: embodied experience, technology, and contemporary art*, Cambridge, Massachusetts–Londyn, Anglia 2006, s. 57.

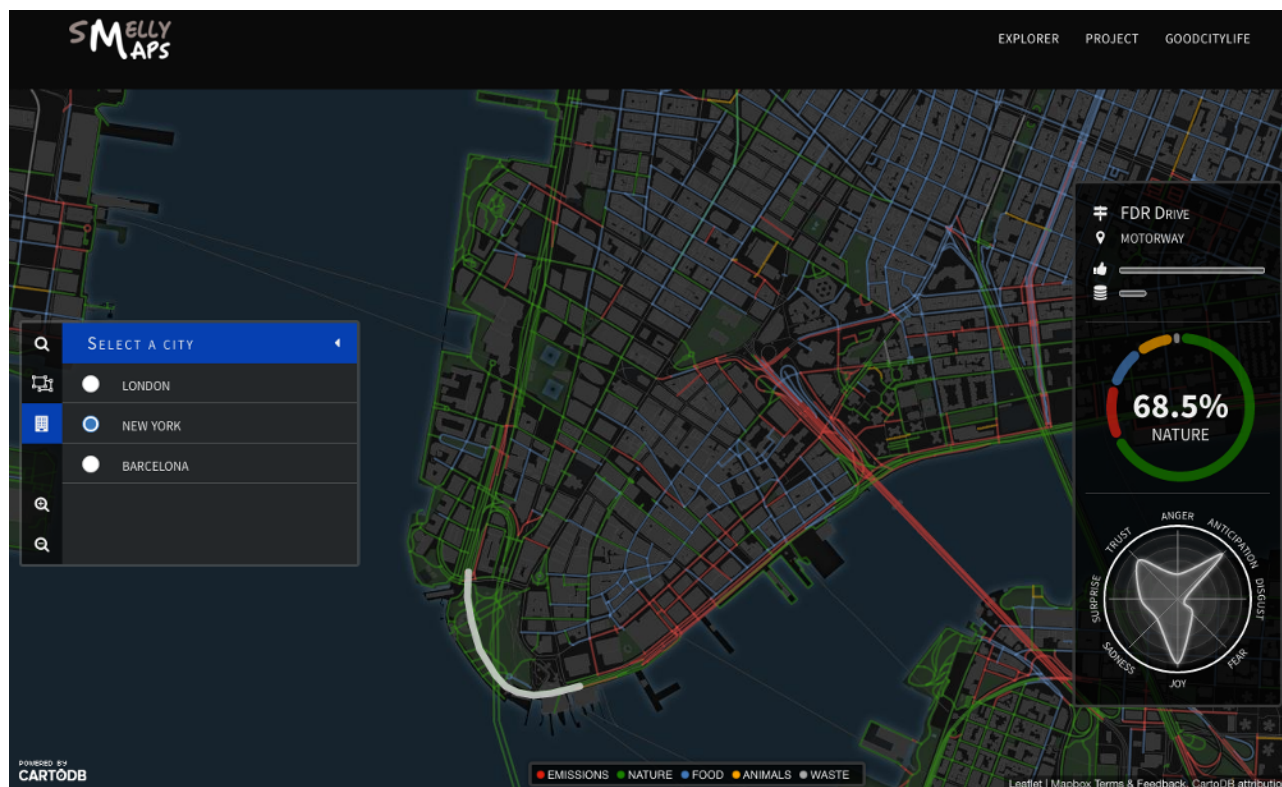
²⁸⁵ <http://www.montrealsoundmap.com/?lang=en> [dostęp: 6.05.2020].

²⁸⁶ <http://thessensescapes.blogspot.gr> [dostęp: 10.03.2016].

²⁸⁷ V. Henshaw, *Urban Smellscapes – Understanding and Designing City Smell Environments*, New York–Oxon, UK, 2014.

²⁸⁸ Wywiad swobodny standaryzowany z Kostasem Sakantamisem, współautorem projektu „Thessaloniki sense scapes” (<http://thessensescapes.blogspot.gr> [dostęp: 10.03.2016]), podczas konferencji International Week na Uniwersytecie Lusófona ULHT w Lizbonie, w dn. 20.02.2016 r. Rozmowa dotyczyła badań Sakantamisa nt. prowadzonych pomiarów wielozmysłowego odbioru przestrzeni miejskiej oraz metod mapowania wrażeń sensorycznych.

mogą stanowić użyteczne narzędzie w procesach odnowy przestrzeni miejskiej, stanowią bowiem nie tylko bogate źródło informacji o percepcji przestrzeni miejskich przez mieszkańców, ale również mogą stać się formą edukacji i uwrażliwiania ludzi na pozawzrokowe aspekty miasta i przestrzeni.



il. 34. Mapa krajobrazów zapachowych Nowego Jorku, zaprojektowana przez Rossano Schifanella, źródło: <https://goodcitylife.org/smellymaps/project.php> [dostęp: 20.03.2016]

Takich projektów jest wiele, są one też niezwykle potrzebne, gdyż zwracają uwagę na warstwę miasta, która była od lat pomijana. Pionierem wśród badaczy krajobrazów dźwiękowych miast był Raymond Murray Schafer, który w latach 60. założył grupę edukacyjno-badawczą *World Soundscape Project* na Simon Fraser University w Kanadzie²⁸⁹. Grupa ta rozpoczęła badania od nagrań dźwięków miasta Vancouver, następnie kolejnych miast Kanady i wielu innych miast na świecie, tworząc wielką bibliotekę dźwięków. Powstała też klasyfikacja dźwięków²⁹⁰. Mapowanie odczuć zmysłowych oraz informacji subiektywnych nie jest zadaniem prostym i wiąże się z licznymi wyzwaniami, jak np. dokonywaniem pomiarów, subiektywnością odczuć, nietrwałością wielu bodźców. Jedną z takich problematycznych kwestii jest brak odpowiedniego słownictwa związanego z percepcją zmysłową. W czasie prac nad projektem *Smelly Maps* grupa badawcza kierowana przez Kate McLean zauważyła potrzebę stworzenia nowego słownika pojęć dotyczących odbioru zapachów. Po zebraniu wielu indywidualnych opisów zapachów, badacze wdrożyli programy i aplikacje na platformy typu Instagram, Twitter, Google Maps i in. w celu odnalezienia konotacji pomiędzy opisami zapachów a ich reprezentacją wizualną. W efekcie, bazując na przetworzonych danych zebranych od użytkowników popularnych mediów społecznościowych, powstała klasyfikacja zapachów miejskich²⁹¹, mapy miejskich

²⁸⁹ <https://www.sfu.ca/~truax/wsp.html> [dostęp: 14.05.2020].

²⁹⁰ R.M. Schafer, *The Soudscape: our sonic environment and the tuning of the world*, Rochester 1993.

²⁹¹ Quercia D., Schifanella R., Aiello L. M., McLean K., *Smelly Maps: The Digital Life of Urban Smellscapes*, International AAAI Conference on Web and Social Media, North America, 2015, s. 327–336, <http://www.aaai.org/ocs/index.php/ICWSM/ICWSM15/paper/view/10572/10516> [dostęp: 10.03.2016].

krajobrazów zapachowych (ang. *smellscapes*) oraz dźwiękowych (ang. *urban sound maps*) dla Londynu, Barcelony i Nowego Jorku, dostępne online na stronie projektu: *Good City Life*²⁹² (il. 34).

Istnieje wiele strategii i różnych podejść do mappingu sensorycznego, w kwestii charakteru zbieranych danych i informacji, metod ich zbierania, jak i późniejszej interpretacji. Artyści, badacze i profesjonalści z wielu dziedzin, którzy zajmują się tym tematem, wykorzystują zróżnicowane media i technologie zarówno do gromadzenia informacji, jak i do prezentacji danych o odbiorze wybranej przestrzeni lub miejsca²⁹³. Efekty ich pracy, włączając w to mapy sensoryczne w trybie online, mogą mieć szeroką gamę zastosowań w procesach odnowy miejskiej, poczynając od zbierania i wymiany informacji po działania partycypacyjne.

2.3.2 Zbieranie informacji o odczuciach, emocjach i opiniach od mieszkańców – Mapping zdalnego uczestnictwa

Druga grupa *mappingu informacji subiektywnych* bazuje na emocjach i subiektywnych opiniach mieszkańców, które zbierane są poprzez proces zdalnej partycypacji przy pomocy przenośnych urządzeń i Internetu. Mapping zdalnego uczestnictwa (ang. *remote engagement mapping*) to proces, w którym uczestnicy aktywnie dzielą się swoimi przemyśleniami, opiniami i odczuciami związanymi z danym miejscem, niekoniecznie w danym miejscu przebywając. Zgromadzone informacje są później prezentowane w formie dzieła sztuki medialnej – np. na fasadzie budynku czy instalacji w rzeczywistej przestrzeni miejskiej lub w formie wirtualnej mapy / przewodnika – które może współtworzyć i z którego może korzystać online szerokie grono użytkowników. Tego typu projekty mogą być odpowiedzią na postulat Lva Manovicha, który stwierdził, że prawdziwym wyzwaniem dla ‘sztuki danych’ (ang. *data art*) jest „unikalna licencja do portretowania ludzkiej subiektywności, która ma miejsce poprzez wizualizację subiektywnych doświadczeń osoby żyjącej w ‘społeczeństwie danych’ (ang. *data society*)”²⁹⁴. Projekty takie umożliwiają mieszkańcom mieć własny i co niezwykle istotne ‘widzialny’ głos w kwestiach zagospodarowania i funkcjonowania przestrzeni, co z kolei pozwala im poczuć się częścią procesu partycypacji. Informacje zbierane bezpośrednio od użytkowników przestrzeni są niezwykle cenne w procesach odnowy miejskiej, szczególnie na początku, w fazach diagnozy i planowania. Zbieranie informacji dotyczących subiektywnych odczuć to dziedzina wciąż mało praktykowana, a jednak istotna w procesach odnowy miejskiej i planowaniu przestrzennym miast.

Projekty artystyczne wykorzystujące media cyfrowe umożliwiają zbieranie i gromadzenie historii, odczuć i wrażeń dostarczanych przez mieszkańców miast oraz służą jako platformy do dzielenia się tymi informacjami. Wiele aplikacji skupia się na umożliwianiu użytkownikom pokazania innym tego co robimy lub widzimy i pozwala komentować wzajemnie posty. Willis nazywa to zjawisko „publicznością hybrydową” (ang. *hybrid public*)²⁹⁵, gdzie przy pomocy mobilnego medium śledzone są lub nagrywane obrazy z życia codziennego, pozwalając na dzielenie się nimi z innymi ludźmi.

W dobie wszechobecnego Internetu i ogólnie dostępnych aplikacji na smartfony itp., ludzie coraz chętniej dzielą się swoimi przemyśleniami, obserwacjami i emocjami, nie tylko dotyczącymi ich życia prywatnego i ich wizerunku, ale i dotyczącymi przestrzeni, w których przebywają, ulubionych miejsc i tras. Powstawać

²⁹² <https://goodcitylife.org> [dostęp: 14.07.2020].

²⁹³ V. Henshaw, dz. cyt.

²⁹⁴ L. Manovich, *Data Visualization...*, http://www.manovich.net/content/04-projects/040-data-visualisation-as-new-abstraction-and-anti-sublime/37_article_2002.pdf [dostęp: 10.03.2016], tłum. własne.

²⁹⁵ Katharine S. Willis, *Netspaces: Space and Place3 in a Networked World*, [w:] Pop S., Toft T., Calvillo N., Wright M. (red.), *What Urban Media Art Can Do: Why When Where & How*, Stuttgart 2016, s. 140.

zaczęły *place blogs* lub też zwany przez niektórych *place blogging*²⁹⁶, czyli blogi dotyczące miejsc, które mogą odgrywać rolę w mapowaniu lokalnych inicjatyw. Powstają coraz to nowe aplikacje, które umożliwiają większej liczbie użytkowników nagrywać, zbierać i nanosić dane z ich codziennych aktywności w przestrzeni, przypisanych do konkretnych lokalizacji. Przykładowo, celem aplikacji *PD Pal*²⁹⁷ jest transformacja tych działań w „dynamiczny portret doświadczeń miejskich”. Specjalne oprogramowanie *Urban Park Ranger* (UPR) ułatwia użytkownikowi logowanie jego chwilowych doświadczeń i fenomenów percepcyjnych podczas przemieszczania się w środowisku. Tworzy tym samym idiosynkratyczne mapy zbierające wspomnienia związane z daną lokalizacją, które można później wgrać na główną stronę internetową, współtworząc subiektywną i poetycką wizję widzialnego i niewidzialnego miasta²⁹⁸.



il. 35. Kolaż zdjęć projektu *Urban Tapestries*. Opracowanie własne. Zdjęcia źródło: <http://proboscis.org.uk/projects/2000-2005/urban-tapestries/> [dostęp: 5.05.2020]

Na podobnej zasadzie działania powstał projekt *Urban Tapestries*²⁹⁹ (il. 35), gdzie ludzie przy pomocy smartfonów lub przenośnych komputerów osobistych (PDA – ang. *Personal Digital Assistant*) mogli oznaczać lokalizacje, dołączając do nich opisy i obiekty medialne oraz tworząc wątki (*threads*), które łączyły miejsce z lokalnym kontekstem³⁰⁰. Projekt skupiał się nie tylko na mapowaniu wybranych przez ludzi przestrzeni miejskich, ale głównym jego celem było umożliwienie ludziom czytania map stworzonych przez sąsiadów i obcych, z którymi dzielą daną przestrzeń. Powstały zbiór wszystkich indywidualnych adnotacji tworzył kolektywną, artystycznie przetworzoną reprezentację życia miejskiego w danej przestrzeni, w danym czasie. Natomiast projekt *Yellow Arrow* z 2004 r., opierający się głównie na prostej technologii wiadomości SMS, wprowadzał dodatkowo element interakcji pomiędzy użytkownikami tudzież gry miejskiej. Lokalizacje oznaczane były wirtualnie na stronie projektu za pomocą krótkich opisów słownych, „tagami” lub „geo-adnotacjami”, jak i za pomocą pobranych ze strony naklejek z unikalnym kodem, przyklejanych następnie w danej lokalizacji w rzeczywistej przestrzeni miejskiej. Napotkawszy taką naklejkę na ulicy, można było przesłać sms-em widniejący na niej kod i otrzymać wiadomość zwrótną z opisem

²⁹⁶ Tim Lindgren, *Blogging places: Locating pedagogy in the whereness of Weblogs*, „Kairos” 10, nr 1, 2005, [www:Defining Place Blogging](http://www.Defining Place Blogging); <http://kairos.technorhethoric.net/10.1/coverweb/lindgren/defining.htm> [dostęp: 16.07.2020].

²⁹⁷ PD Pal, aplikacja i instalacja medialna, 2002. Autorzy: Scott Paterson, Marina Zurkow, instalacja powstała przy współpracy z Julian Bleeker.

²⁹⁸ Margot Lovejoy, dz. cyt., s. 225.

²⁹⁹ <https://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=359> [dostęp: 24.04.2023].

³⁰⁰ *Urban Tapestries* 2004/2006 – Mapping [dostęp: 5.05.2020].

pozostawionym przez osobę, która tę naklejkę umieściła³⁰¹. Projekty tego typu są dla dużej części społeczeństwa atrakcyjną obecnie formą eksploracji miasta i interakcji z innymi użytkownikami. Aplikacje bazujące na subiektywnych informacjach przestrzennych pochodzących od użytkowników mogą być bardzo efektywnym narzędziem na etapie diagnozy w procesach odnowy miejskiej.

W dobie Internetu zasięg oddziaływania projektów sztuki nowych mediów jest prawie nieograniczony, co daje szereg nowych możliwości do pozyskiwania informacji od szerokiego grona użytkowników. Doskonałym przykładem jest tu zaprezentowany w 2012 r. na 13' Biennale Architektury w Wenecji projekt *The Filigree Maker* (il. 37), który nie tylko bazował na zbieraniu informacji od mieszkańców, ale wychodził poza lokalną skalę. Zarówno osoby odwiedzające wystawę, jak i uczestnicy z całego świata, za pomocą Internetu otrzymali szansę na podzielenie się swoimi odczuciami w stosunku do wybranych kadrów i zdjęć istniejącej architektury Kosowa. Możliwe było również podzielenie się osobistymi wrażeniami związanymi z architekturą własnego miasta poprzez zamieszczanie na mediach społecznościowych zdjęć miejsc, w których mieszkają, pracują, spędzają czas. W ten sposób powstała stale rozwijająca się biblioteka współczesnej architektury, skategoryzowana pod kątem wywoływanych emocji. Zdjęcia linkowane były do jednej z wybranych emocji: szczęścia, smutku, poczucia uwięzienia, ekscytacji, wolności lub gniewu. Każde odczucie reprezentowane było przez przypisany mu kolor³⁰². Projekt ten, pod kuratelą Përparim Rama oraz pod opieką Kosowskiego Ministerstwa Kultury, stawiał pytania o przyszłość i rozwój architektury Kosowa, jaki wpływ będzie miała architektura na tożsamość Kosowa, na stan emocjonalny i zachowania mieszkańców miasta. Projekt miał na celu poszukiwanie odpowiedzi na pytanie, co mieszkańcy czują względem budynków w ich mieście oraz pobudzenie uczestników do przemyślenia ich stosunku do najbliższego otoczenia w miejscu zamieszkania.



il. 36. Projekt mappingu zdalnej partycypacji *the Filigree Maker*; zaprezentowany w Pawilonie Kosowa na 13' Biennale Architektury w Wenecji w 2012 r., fot. Katarzyna Szakajło

Przemyślane zastosowanie narzędzi projektowych wykorzystujących technologie interaktywne może być katalizatorem pozytywnych zmian, ponieważ otwiera nowe progi do zaangażowania lokalnej społeczności. Przykładem może być tu *Map Kibera*, projekt polegający na tworzeniu kolektywnej kartografii, gdzie kluczowym aspektem jest wkład w to dzieło mieszkańców dużego slumsu w Nairobi, w Kenii. Mieszkańcy współtworzą cyfrową mapę, która stanowi bazę do zbierania i wizualizacji informacji. Również w Nairobi

³⁰¹ M. Shepard, dz. cyt., s. 28.

³⁰² Karissa Rosenfield, *Venice Biennale 2012: The Filigree Maker / Kosovan Pavilion 09 Sep 2012*, ArchDaily. Accessed 04 Nov 2014, <http://www.archdaily.com/?p=269737> [dostęp: 4.11.2014].



miał miejsce projekt *Digital Matatus*³⁰³, w którym przy pomocy telefonów komórkowych studenci lokalnego uniwersytetu, angażując lokalną społeczność, stworzyli bazę danych do sformatowania w GTFS (*General Transit Feed Specification*) – międzynarodowego formatu zapisu informacji o rozkładach jazdy i lokalizacji przystanków³⁰⁴. Innym projektem angażującym ludzi do zbierania informacji o zamieszkiwanym przez nich terenie jest *Visualizing Palestine*, w którym naukowcy, designerzy i inni specjaliści z grupy non-profit Visualizing Impact, przy współpracy ze społecznością, tworzą bazy danych, interaktywne mapy oraz narzędzia oparte na danych, do rozwijania wynikającej z faktów narracji dotyczącej kwestii palestyńsko-izraelskiej³⁰⁵.

Istnieje szereg programów i aplikacji dostępnych publicznie, których działanie polega na zbieraniu od użytkowników danych i informacji dotyczących funkcjonowania przestrzeni miejskiej. Nawet w Polsce coraz więcej urzędów miejskich korzysta z tego typu aplikacji, choć najczęściej spotykane są takie, które dotyczą bardzo pragmatycznych kwestii, jak np. zbieranie informacji o problemach wymagających interwencji służb miejskich. Są to takie aplikacje, jak „Gdańskie Centrum Kontaktu”, gdzie można zgłaszać i oznaczać na mapie

m.in. awarie, wyrwy w drogach, sugestie dotyczące zmian organizacji ruchu i in.³⁰⁶, „Toruń: Dbam o miasto”³⁰⁷ i „Dbam o Bydgoszcz”³⁰⁸, przez które zgłaszać można źle zaparkowane pojazdy, dzięki wysypiska śmieci i inne miejsca wymagające interwencji, aplikacja „Nadleśnictwo Gdańsk”, gdzie zgłaszać można nielegalnie pozostawione śmieci, pożary, ale i sprawdzić szlaki turystyczne, parkingi leśne czy miejsca wyznaczone do rozpalenia ogniska. Kolejnym przykładem jest aplikacja „Arrels”³⁰⁹, gdzie oznaczyć można lokalizację osoby bezdomnej, potrzebującej pomocy. Aplikacja ta zaprojektowana została przez Ferrana Busquetsa dla Barcelony, a od 2020 r. dostępna jest i działa na terenie miasta Gdańsk.

Ogólnodostępne aplikacje mogą mieć też bardziej społeczny wymiar i zastosowanie. Na przykład „OurMeetingPlaces.org” to prototypowa platforma zbierająca dane i wizualizująca informacje o ulubionych miejscach spotkań mieszkańców Weimaru. Aplikacja ma na celu zarówno ilościową, jak i jakościową analizę przestrzeni miasta pod względem spotkań społecznych. Pozwala ona na pozyskanie wiedzy na temat relacji socjo-przestrzenne w mieście, równocześnie tworząc interaktywną wizualizację wspólnej wizji miasta³¹⁰.

Jak zauważa Martin Brynskov, mapowanie (ang. *mapping*) pomaga określić związek między lokalnym i globalnym poprzez tworzenie relacji przestrzennych w różnych skalach oraz wizualizując wpływ lokalnych inicjatyw w szerszym kontekście. W wielu przypadkach narzędzia do tworzenia map obywatelskich stały się podstawą do rozszerzania lub promowania działalności obywatelskiej i tworzenia szybszego mechanizmu informacji zwrotnej³¹¹. Jest to tym bardziej ważne, że udział społeczeństwa i zaangażowanie obywatelskie są podstawowym założeniem efektywnych procesów planowania urbanistycznego i odnowy miejskiej, a zbieranie informacji subiektywnych o odczuciach i opiniach mieszkańców to trend, który zaczyna być

³⁰³ <http://digitalmatatus.com/about.html> [dostęp: 10.06.2022].

³⁰⁴ https://pl.wikipedia.org/wiki/General_Transit_Feed_Specification [dostęp: 10.06.2022].

³⁰⁵ <https://www.visualizingpalestine.org/tech> [dostęp: 11.06.2022].

³⁰⁶ www.gdansk.pl/wiadomosci/Gdansk-Centrum-Kontaktu-teraz-w-aplikacji-mobilnej,a,205018 [dostęp: 27.02.2022].

³⁰⁷ <https://dbamomiasto.torun.pl/> [dostęp: 27.02.2022].

³⁰⁸ <https://www.bydgoszcz.pl/aktualnosci/tresc/widzisz-problem-powiadom-nas-o-tym/> [dostęp: 27.02.2022].

³⁰⁹ <https://www.gdansk.pl/wiadomosci/kliknij-i-zglos-lokalizacje-osoby-bezdomnej-aplikacja-arrels-juz-w-gdansk-i-trojmiescie,a,182350> [dostęp: 27.02.2022] oraz <https://www.gdansk.pl/wiadomosci/aplikacja-arrels-zainstaluj-i-pomoz-dotrzec-do-osob-bezdomnych-w-gdansk,a,208225> [dostęp: 27.02.2022].

³¹⁰ <https://awards.mediaarchitecture.org/mab18/project/89> [dostęp: 11.10.2019].

³¹¹ Tamże.

coraz bardziej powszechny w Europie i na świecie. Grupa Active Neighbourhood Canada opracowała program *Co-Designing the Active City*, który promuje udział lokalnych społeczności w różnorodnych procesach miejskich na terenie Kanady, ale proponowane przez nich założenia i metody są jak najbardziej uniwersalne. Na swojej stronie internetowej udostępniają szereg gotowych narzędzi, jak np. mapowanie miejsc wartościowych w odczuciu mieszkańców – „*Asset Mapping*”, mapowanie ulic i przejść dla pieszych uznawanych w opinii mieszkańców za komfortowe lub niebezpieczne – „*Road Safety Mapping*” czy mapowanie emocji i wrażeń związanych z konkretnymi lokalizacjami w mieście – „*Emotional Mapping*”. Choć w większości tych projektów stosowane są głównie narzędzia analogowe, to włączenie prostych narzędzi z wykorzystaniem mediów lokacyjnych na pewno usprawniłoby proces przebiegu proponowanych mappingów.

Mapy emocji jako narzędzie wspomagające w procesach planowania miejskiego przebadał również Jirí Pánek, który sam jest autorem aplikacji do tworzenia map emocji (ang. *emotional maps*). Badacz, analizując kilkadziesiąt warsztatów mapowania emocji, które miały miejsce na terenie Czech od 2014 r., ukazuje przejście od map tworzonych przy pomocy kredek i oznaczników papierowych, pinasek itp., do cyfrowych platform tworzenia map (ang. *digital web-mapping platforms*). Platformy typu Esri StoryMap³¹², umożliwiające twórcze przedstawienie dowolnej narracji przy pomocy map cyfrowych, wykorzystuje się natomiast do porównywania danych zmieniających się w czasie za pomocą prostych przesuwanych wizualizacji, co jest niezwykle przydane nie tylko na etapie diagnozy, ale też w ewaluacji realizowanych lub zakończonych już działań odnowy miejskiej. Mapowanie subiektywnych informacji zbieranych od mieszkańców jest więc nie tylko zbieżne z założeniami etapu diagnozy w procesach odnowy miejskiej, ale dzięki wykorzystaniu nowych technologii jest kierunkiem szybko rozwijającym się, dającym nowe możliwości i wnoszącym ogromne korzyści w realizację procesów partycypacyjnych na różnych etapach odnowy miejskiej.

2.3.3. Studium przypadku – studencki projekt badawczy *Measuring the Immeasurable* na Wydziale Architektury PG

Podczas trwającego kilka miesięcy projektu międzynarodowego Vibrant Urban Solutions for Baltic Cities w ramach programu Mentor & Student Research Lab, zorganizowanego przez Isocarp i Wydział Architektury Politechniki Gdańskiej w 2016 r., grupa studentów pod opieką merytoryczną Giorgio Gasco i Katarzyny Szakajło (autora tej rozprawy) przeprowadziła badania dotyczące metod określenia tożsamości miejsca na przykładzie północnych dzielnic Gdańska. Projekt ten nosił nazwę *Measuring the Immeasurable*³¹³ („Mierząc niemierzalne”) i miał na celu wypracowanie metody umożliwiającej zebranie, uporządkowanie i zwizualizowanie subiektywnych informacji o przestrzeni od użytkowników, które to informacje użytkownicy Ci uznają za istotne w budowaniu tożsamości nadmorskiej wybranej dzielnicy Gdańska. Projekt składał się z trzech głównych etapów:

³¹² Platforma internetowa, która po przesłaniu tekstu, zdjęć, filmów lub innych załączników do istniejących map i scen internetowych ArcGIS opracowuje interaktywną narrację w formie niestandardowej mapy, możliwej do publikacji i udostępnienia, <https://www.esri.com/pl-pl/arcgis/products/arcgis-storymaps/overview> [dostęp: 7.06.2023].

³¹³ G. Gasco, K. Urbanowicz (Szakajło) i in., *Measuring the Immeasurable: Re-Articulation of Baltic Coastal Districts' Identities*, [w:] Ledwon S., Obracht-Prondzyńska H. (red.), *Vibrant Urban Solutions for Baltic Cities*, The Hague: ISOCARP 2016, s. 211–292.

1. *Exploring Identities / Data Collection* – część eksploracyjna wybranego terenu / zbieranie danych i informacji przestrzennych

Grupa badawcza inspirowała się wędrówkami psychogeograficznymi (m.in. Debord³¹⁴, Sadler³¹⁵, Pinder³¹⁶ i Burkhardt³¹⁷) jako formą poznawania i odkrywania charakteru miejsca. Na etapie przygotowania projektu przeprowadzono dogłębne badania teoretyczne nt. tożsamości i atmosfery miejsca. Wyznaczając aspekty i zestawy subiektywnych informacji pochodzących z terenu, które mają wpływ na doświadczanie danej przestrzeni i na jej tożsamość, grupa zaproponowała zestaw parametrów, na które należy zwracać uwagę eksplorując teren. Z racji ograniczonego czasu i zasobów na przeprowadzenie badań, uczestnicy projektu samodzielnie zebrali wrażenia i subiektywne informacje z terenu. Był to jedynie eksperyment, gdyż do przeprowadzenia odpowiednich badań i zebrania wymiernej i wiarygodnej bazy danych konieczne byłoby zaangażowanie znacznie większej i zróżnicowanej grupy użytkowników. Zaproponowano przy tym prototyp aplikacji bazującej na Google Maps, dzięki której można byłoby zbierać i systematyzować zebrane informacje i dane, co byłoby konieczne przy większej liczbie respondentów (il. 37).

il. 37. Przykład projektu aplikacji mobilnej do zbierania informacji przestrzennych związanych z tożsamością nadmorską dzielnic Gdańska. Źródło: Gasco G., Urbanowicz (Szakajło) K. i in., 2016. *Measuring the Immeasurable: Re-Articulation of Baltic Coastal Districts' Identities*. W: *Vibrant Urban Solutions for Baltic Cities*. Red. S. Ledwon, H. Obracht-Prondzyska. The Hague: ISOCARP. s.245.



2. *Framing Identities / Data Organization* – określanie tożsamości / organizacja danych

Ta część, stanowiąca sedno badań, poświęcona była określeniu parametrów wywodzących się z trzech głównych kategorii: narracyjnych, obiektywnych i kreujących atmosferę (Narrative, Objective, Atmospheric), które pozwalają wyartykułować tożsamość nadmorską badanego obszaru, tj. wybranych dzielnic Gdańska. Najistotniejszym krokiem przeprowadzonych badań było przebadanie i zwizualizowanie roli parametrów w zdefiniowaniu tożsamości danej dzielnicy.

Grupa stworzyła zestaw diagramów ukazujących współzależności między parametrami a wpływającymi na nie kategoriami środowiskowymi. Uzupełnienie stanowiły diagramy przekrojowe przeprowadzonych spacerów badawczych oraz wykresy radarowe. Wszystkie dane zostały uporządkowane w postaci matrycy, której celem było ukazanie zależności pomiędzy danym parametrem a zmiennymi, np. elementami środowiska (architektura, funkcja przestrzeni, planowanie przestrzenne, zmysły, natura, ludzie) oraz nadanie wartości sile tej zależności między parametrem a danym elementem środowiska (silna,

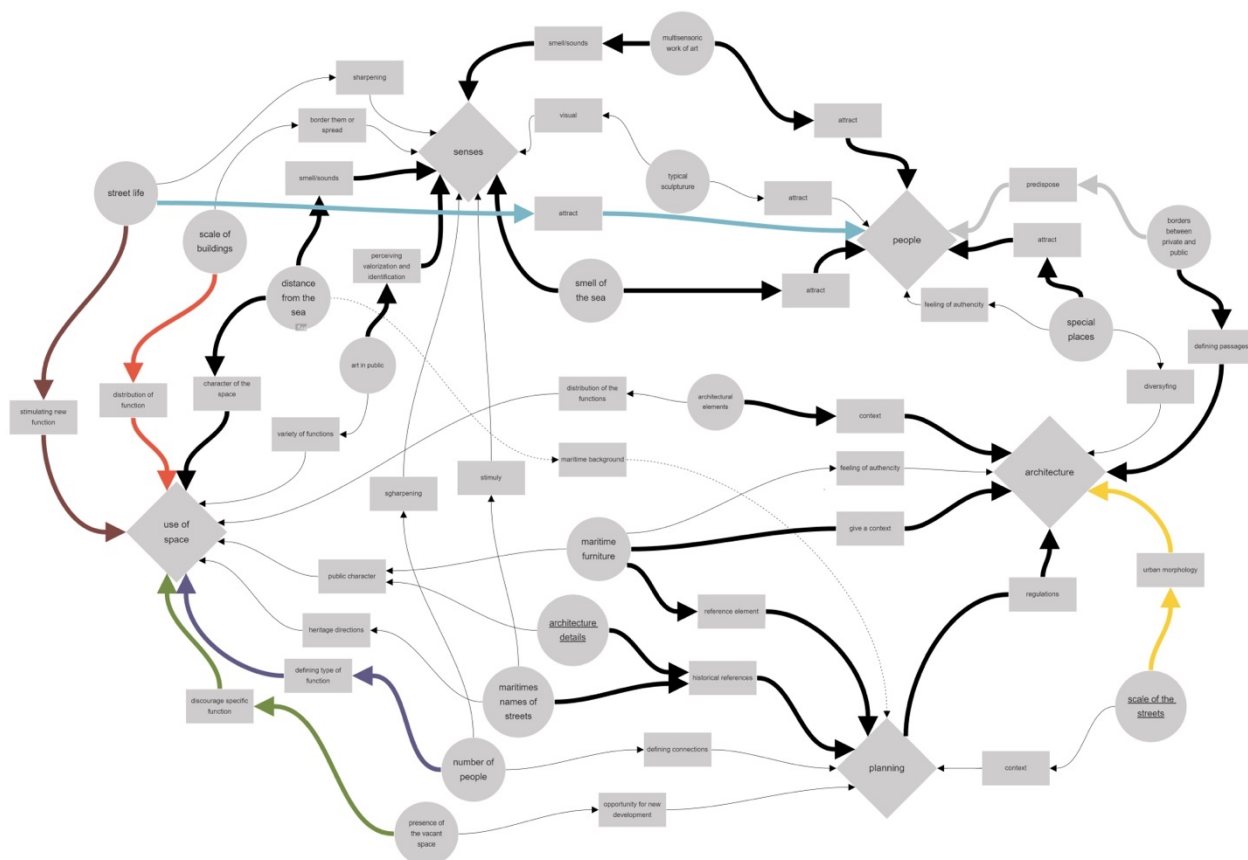
³¹⁴ G. Debord, *Theory of the Derive*, [w:] Knabb K. (red.), *Situationist International Anthology*, Berkley 1981 (1958), s. 50–54.

³¹⁵ S. Sadler, *The Situationist City*, Cambridge 1999.

³¹⁶ D. Pinder, *Visions of the City*, Edinburgh 2005.

³¹⁷ L. Burkhardt, *Strollological Observations on Perception of the Environment and the Tasks Facing Our Generation*, [w:] Fezer J., Schmitz M., (red.), *Lucius Burckhardt Writings. Rethinking Man-made Environments*, Wien 2012 (1996), s. 239–248.

średnia, słaba). Jako podsumowanie tej części powstał złożony schemat pętli przyczynowej, ukazujący różne poziomy korelacji pomiędzy poszczególnymi parametrami a ich konkretną rolą w definiowaniu tożsamości miejsca (il. 37).



il. 37. Pętla przyczynowa, ukazująca różne poziomy korelacji pomiędzy poszczególnymi parametrami a ich konkretną rolą w definiowaniu tożsamości miejsca. Źródło: Gasco G., Urbanowicz (Szakajło) K., i in., 2016. *Measuring the Immeasurable: Re-Articulation of Baltic Coastal Districts' Identities*, s. 281.

3. *Re-articulating Identities / From Identities to Design Codes* – Nowa artykulacja tożsamości / od tożsamości do kodów projektowych

Ta część projektu przeznaczona była na sprawdzenie możliwych strategii wizualizacji zebranych informacji, aby odpowiednio przetransponować parametry z wartości tworzących tożsamość miejsca w wytyczne i rekomendacje dla kierunku rozwoju danej przestrzeni. Podjęto próbę stworzenia kodów, odpowiadających na konkretny scenariusz projektowy przypisany do danego zbioru danych. Koncepcja zastosowania kodów projektowych nawiązywała do pracy Agnieszki Kiera³¹⁸, która w swoich badaniach lokalnej tożsamości miejsca bazowała na wartościach ilościowych (fizyczne i geometryczne cechy budynków), tymczasem w przedstawionym badaniu dane opierają się na wartościach jakościowych (il. 38).

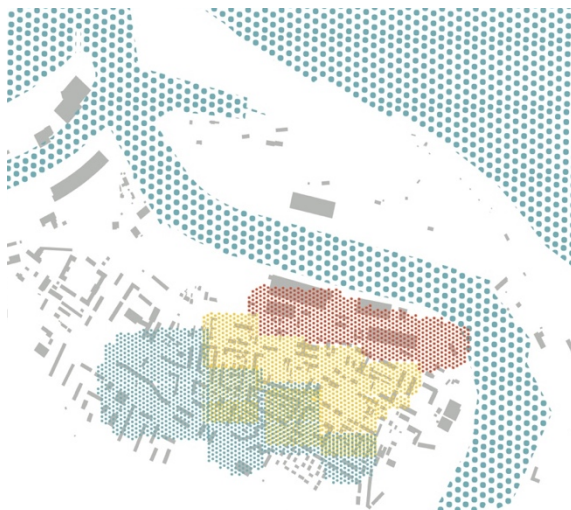
³¹⁸ A. Kiera, *The local identity and design code as tool of urban conservation, a core component of sustainable urban development – the case of Fremantle, Western Australia* [online], "City & Time" 2011, nr 5(1):2, <http://www.ct.ceci-br.org> [dostęp: 6.04.2016].

	PARAMETER	CLASS OF IMP	GENERIC RECOMMENDATION		
			NOW	FUTURE	FAR FUTURE
70	scale of the buildings	use of space	more space for people and greenery	arranging the ground floor for service function	network of complementary different functions
93	scale of streets	architecture	more space for people and greenery	new architecture (filling the gaps)	new architecture (new complexes)
226	presence of the vacant spaces	use of space	introducing green space	temporary arrangement of vacant space / seasonal function	new architecture
235	number of people	use of space	infrastructure following function	arranging new spots complementary for present function	network of complementary different functions
265	street life	use of space	cleaning / visual attractiveness	events / temporary objects and furniture	creating new places
265	street life	people	cleaning / visual attractiveness	events / temporary objects and furniture	creating new places
273	border between private & public	people	arranging backyards / cleaning streets	urban furniture / visual attractiveness	ensuring continuity between public spaces

	PARAMETER	CLASS OF IMP	GENERIC RECOMMENDATION		
			NOW	FUTURE	FAR FUTURE
70	scale of the buildings	use of space		arranging the ground floor for service function	network of complementary different functions
93	scale of streets	architecture		new architecture (filling the gaps)	new architecture (new complexes)
226	presence of the vacant spaces	use of space	introducing green space	temporary arrangement of vacant space / seasonal function	filling up urban structure
235	number of people	use of space	arranging new spots complementary for present function	more fair distribution of space among different users of streets (including: pedestrians, cyclists, public transport, private transport)	network of complementary different functions
265	street life	use of space	cleaning / small changes for visual attractiveness	objects / urban furniture defining maritime identity - strengthening the character of public space	network of public spaces
265	street life	people	cleaning / visual attractiveness	events / temporary objects and furniture	creating new places
273	border between private & public	people	arranging backyards / cleaning streets social actions of arranging backyards	urban furniture / visual attractiveness	ensuring continuity between public spaces

il. 38. Przykład kodu projektowego wraz z rekomendacjami dla kierunku rozwoju danej przestrzeni dzielnicy pod względem wzmocnienia jej tożsamości nadmorskiej. Źródło: Gasco G., Urbanowicz (Szakajło) K., i in., 2016. *Measuring the Immeasurable: Re-Articulation of Baltic Coastal Districts' Identities*, s.283.

W efekcie końcowym, zaproponowana metoda miała na celu ukazanie, jak konkretne węzły tożsamości przestrzeni mogłyby być aktywowane, wzmacniane albo przeciwnie – redukowane, pozwalając tym samym danej dzielnicy na nową artykulację jej tożsamości (il. 39 i 40). Narzędzie takie mogłoby zmienić zebrane zbiory informacji w wytyczne projektowe dla wypracowania scenariuszy rozwoju danej przestrzeni w przyszłości, wzmacniając tym samym znaczenie ulotnych i *de facto* niemierzalnych czynników i cech przestrzeni w procesie projektowym.



il. 40. Mapa dominujących parametrów dla dzielnicy Nowy Port. Źródło: Gasco G., Urbanowicz (Szakajło) K., i in., 2016. *Measuring the Immeasurable: Re-Articulation of Baltic Coastal Districts' Identities*, s. 277.



il. 39. Wizualizacja zastosowania rekomendacji na podstawie kodu projektowego. Źródło: Gasco G., Urbanowicz (Szakajło) K., i in., 2016. *Measuring the Immeasurable: Re-Articulation of Baltic Coastal Districts' Identities*, s. 285.

2.4 Podsumowanie: Możliwości wykorzystania projektów sztuki nowych mediów w procesach odnowy miejskiej na etapie DIAGNOZY

Etapowi diagnozy w procesach odnowy miejskiej można przypisać słowa-klucze – dane i informacja. Bazą dla całego procesu odnowy jest dobre osadzenie przyszłych planów i założeń w kontekście miejsca. Niezwykle ważne jest, by szczegółowo rozpoznać cechy danej lokalizacji, kontekst historyczny i przestrzenny, jej tożsamość, wyjątkowe walory i faktyczne problemy. Wyjątkowo cenne jest nie tylko jak dana przestrzeń prezentuje się w obliczu obiektywnych danych, statystyk i parametrów, ale też jak w praktyce odbierana jest przez jej użytkowników. Stąd na etapie diagnozy najważniejsze działania dotyczą zdobywania i wymiany informacji. Sztuka nowych mediów może wspierać działania etapu diagnozy nie tylko w kwestii pozyskania danych i informacji, ale też do ich przekazywania w formie atrakcyjnych wizualizacji, co okazuje się być pomocne nawiązaniu dialogu z mieszkańcami. Za pomocą obiektów sztuki można ich informować i edukować oraz zachęcić do dzielenia się subiektywnymi odczuciami, doświadczeniami i emocjami związanymi z przestrzenią miejską.

Obiektywne dane zebrane z przestrzeni miast mogą być wykorzystane np. jako zbiór zmiennych w parametrycznym projektowaniu na etapie diagnozy i planowania w procesach odnowy miejskiej. Jeszcze szersze pola zastosowań wydają się otwierać przed architektami, urbanistami i planistami zbiory subiektywnych informacji o przestrzeni miast, takich jak mapy mentalne i emocjonalne, dające wgląd w faktyczny stan odbioru przestrzeni przez mieszkańców. To, jak ludzie odczuwają przestrzeń, czy uważają ją za niebezpieczną, nieprzyjemną czy też atrakcyjną i wiążą z nią pozytywne emocje ma bezpośrednie przełożenie na sposób funkcjonowania danej przestrzeni publicznej, dzielnicy i całego miasta. Korzystanie z takich informacji może prowadzić czasem do nieoczekiwanych i zaskakujących wniosków, które okazać się mogą kluczowe w znalezieniu rozwiązania dopasowanego do faktycznych potrzeb użytkowników danej przestrzeni.

Przeprowadzone badania wykazują więc, że obiekty sztuki nowych mediów mogą służyć jako narzędzie wspomagające proces odnowy miejskiej na etapie diagnozy. Sporządzono schemat ukazujący możliwe połączenia poszczególnych działań z etapu diagnozy z odpowiednimi typami i efektami oddziaływania obiektów sztuki nowych mediów związanych z przestrzenią miejską (il. 41).

DZIAŁANIA PROCESU ODNOWY MIEJSKIEJ NA ETAPIE DIAGNOZY, KTÓRE MOGĄ BYĆ REALIZOWANE LUB WSPIERANE PRZEZ OBIEKTY SZTUKI NOWYCH MEDIÓW

DIAGNOZA

- Zbieranie i przekazywanie danych i informacji o przestrzeni miasta
- Edukacja i informowanie mieszkańców na temat stanu przestrzeni i środowiska miejskiego
- Zbieranie subiektywnych informacji od mieszkańców na temat ich wrażeń zmysłowych, emocji i odczuć związanych z daną przestrzenią
- Zbieranie informacji od mieszkańców na temat walorów i problemów w przestrzeni miejskiej

TYPY OBIEKTÓW SZTUKI NOWYCH MEDIÓW I EFEKTY ICH ODDZIAŁYWANIA

Wizualizacja danych i informacji

Mapping sensoryczny - zbieranie i wizualizacja informacji o odczuciach zmysłowych użytkowników związanych z daną przestrzenią (np. poprzez spacer sensoryczny i subiektywne mapy online)

Przekazywanie mieszkańcom informacji o miejscach i trasach o szczególnych walorach sensorycznych (np. poprzez mapy dźwiękowe)

Mapping zdalnego uczestnictwa - zbieranie i wizualizacja informacji o emocjach, odczuciach i opiniach użytkowników

il. 41. Schemat możliwości połączenia działań na etapie diagnozy z odpowiadającymi im efektami oddziaływania obiektów sztuki nowych mediów związanych z przestrzenią miejską. Opracowanie własne

PLANOWANIE:

sztuka nowych mediów jako narzędzie wspomagające procesy partycypacyjne, projekty pilotażowe oraz budujące mentalny obraz przestrzeni

Sztuka nowych mediów może stanowić użyteczne narzędzie również na etapie planowania w procesach odnowy miejskiej. W rozdziale tym wykazane zostaną możliwości wykorzystania obiektów sztuki nowych mediów w działaniach partycypacyjnych, zarówno w zakresie przekazywania informacji o planowanych działaniach, zbierania opinii dotyczących tychże planów od mieszkańców, jak i usprawnienia wspólnej pracy nad planowanymi działaniami odnowy miejskiej i faktycznej kokreacji przyszłego krajobrazu miejskiego. Sztuka nowych mediów w przestrzeni miast wykazuje również ogromny potencjał w kształtowaniu mentalnego odbioru przestrzeni przez ludzi, wzmacnia poczucia tożsamości miejsca i przyczynia się do osławiania przestrzeni problematycznych i stresogennych. W ramach etapu planowania sztuka nowych mediów może również wspierać podejmowane działania pilotażowe i tymczasowe interwencje przygotowujące dany teren pod przyszłe inwestycje.

3.1. Sztuka nowych mediów jako nowe narzędzie komunikacji, wspomagające procesy partycypacji społecznej

Jednym z podstawowych elementów procesu odnowy miast są procesy partycypacyjne. W trakcie takich procesów użytkownicy przestrzeni mają szansę nie tylko wypowiedzieć się na temat proponowanych zmian, ale też aktywnie uczestniczyć w ich kształtowaniu. Tymczasem, w warunkach polskich, procesy partycypacyjne są często redukowane do spotkania lub serii spotkań z mieszkańcami, podczas których prezentowane są gotowe już rozwiązania. Dyskusja ma wtedy wyłącznie charakter instrumentalny i służy potwierdzeniu faktu przeprowadzenia konsultacji społecznych, co jest wymogiem legislacyjnym. Podejście takie może wynikać z wielowiekowo zakorzenionej, a umocnionej jeszcze w epoce modernizmu, tradycji przyjmowania rozwiązań architektonicznych lub urbanistycznych jako efektu twórczego aktu projektowania przez architekta, a więc rozwiązania bezdyskusyjnego. Dariusz Hyc twierdzi, że współcześni architekci mają wpojone jeszcze na uczelni „przekonanie o misji kształtowania gustu publicznego [...] Próba analizy preferencji i oczekiwań odbiorcy zbiorowego, a co więcej próba zweryfikowania własnych idei pod ich wpływem – ma w domyśle prowadzić do zaniżania jakości estetycznej projektu do poziomu kiczu”³¹⁹. Ewa Rewers, analizując problemy sztuki współczesnej ze szczególnym uwzględnieniem projektów publicznych z perspektywy kulturoznawczej, twierdzi, że autorzy zwykle nie są zainteresowani opinią ludzi ze środowiska, w którym ma powstać ich projekt i zadowala ich ocena zrealizowanego już projektu³²⁰.

³¹⁹ D. Hyc, *Rehumanizacja architektury*, [w:] *Redukcja / Mikroprzestrzeń. Synchronizacja*, Warszawa 2010, s. 15.

³²⁰ *Krytyczna autodestrukcja – E. Rewers w rozmowie z K. Roj*, [w:] *Redukcja / Mikroprzestrzeń. Synchronizacja*, Warszawa 2010, s. 22.



Podejście takie może wynikać również z faktu, że pierwsze próby konsultacji projektów architektonicznych z przyszłymi użytkownikami, jak między innymi te realizowane przez Ralpa Erskina w latach 70., nie dały oczekiwanych rezultatów. Dlatego stały się niszą „ostentacyjnie ignorowaną przez architektów lub traktowaną jako nieudany, choć ciekawy eksperyment, którego wyniki dowodzą tezy o niemożności nawiązania bezpośredniego dialogu z użytkownikiem zbiorowym”³²¹. W eksperymentach z partycypacją osoby badane nie posługiwały się tym samym językiem co projektant, który znowu nie posiadał narzędzi do obiektywnej interpretacji ich opinii. Procesy te do dzisiaj borykają się z problemem braku komunikacji, nazwanym przez psychologów społeczną luką. Owa luka to „systemowy brak kontaktu pomiędzy projektantem a odbiorcą jego pracy”³²². Niestety, jak dowodzi Hyc, narzędzia, które są „niezbędne do nawiązania dialogu ze zbiorowością ludzi” są jeszcze bardzo młode. W 1973 r. na University of Surrey rozpoczęty został kurs Architectural Psychology, a dopiero od kilkunastu lat funkcjonują pojęcia takie jak *Evidence Based Design* (EBD) czy *Performance Based Building Design* (PBBBD).

W takiej sytuacji konieczne jest wypracowywanie narzędzi, które ułatwią komunikację. Do tego niezbędna jest współpraca interdyscyplinarna otwarta na nowe dziedziny nauki, takie jak psychologia środowiskowa, neuronauki³²³ oraz inne innowacyjne rozwiązania. Włączenie w tę współpracę sztuki przenosi całą komunikację między projektantem i odbiorcą lub grupą odbiorców na nowy poziom, dodając jej walorów. Jak twierdzą Minik Rosing i Olafur Eliasson, w przeciwieństwie do komunikacji komercyjnej, traktującej odbiorców jako konsumentów, pole kulturalne jest bardzo hojne, bazujące na duchu wzajemnego zaufania, zachęcając ludzi równocześnie do bycia odbiorcami i współtwórcami. „Dzieło sztuki może przyczynić się do stworzenia poczucia wspólnoty i wzajemności, może zmotywować do wykreowania czegoś wspólnie, stać się świadomym i aktywnym członkiem globalnego MY, bez zrzekania się naszych personalnych emocjonalnych doświadczeń”³²⁴.

Uczestnictwo społeczności w procesach odnowy przestrzeni miasta może się odbywać na różnych poziomach, z różną intensywnością zaangażowania ludzi w dane działanie. Deitmar Offenhuber przy pomocy „drabiny uczestnictwa w technologiach obywatelskich” wymienia różne sposoby partycypacji współczesnego „inteligentnego obywatela”³²⁵.

Jako pierwszy etap wymienia *uczestnictwo jako rodzaj podporządkowania*. W działaniach skierowanych na taki rodzaj partycypacji bazuje się na socjotechnikach, takich jak „grywalizacja” i „nudging” oraz wykorzystuje się mechanikę gier. Tymi sposobami motywuje się i nagradza ludzi za ich zachowania, które powszechnie uznawane są za dobre, jak na przykład jazda rowerem zamiast korzystania z samochodu, recykling zamiast wyrzucania czy też inne zachowania powszechnie przypisywane świadomemu obywatelowi. Następny poziom to *uczestnictwo jako sprzężenie zwrotne*. Narzędziami w tego rodzaju uczestnictwie są między innymi aplikacje lub inne rozwiązania techniczne, pozwalające obywatelom zgłaszać i oznaczać na mapie problemy czy usterki i awarie w ich otoczeniu. Jak twierdzi Offenhuber, „wartość pozyskiwanych dzięki nim informacji jest ogromna, w ten sposób miasto zyskuje dostęp do dokładnych danych z pierwszej ręki i może na taką informację zareagować. Z uwagi na fakt, że większość zgłoszeń pochodzi od niewielkiej liczby osób, miasta zachęcają jednostki, by stały się gospodarzami własnej

³²¹ D. Hyc, dz. cyt., s. 15.

³²² Tamże, s. 16.

³²³ Tamże, s. 157.

³²⁴ Minik Rosing, Olafur Eliasson, *Ice, Art, and Being Human. Essay*, https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/olafureliasson.net/texts/Ice_Art_and_Being_Human_117967.pdf [dostęp: 16.03.2020].

³²⁵ D. Offenhuber, *Technologie Obywatelskie. Narzędzia czy terapia?*, [w:] Piekarski K. (red.), *Metody Badania i Odkrywania Miasta Oparte na Danych*, tłum. K. Stanisławski i J. Kucharska, Katowice 2015, s. 39–45. Tłum. K. Stanisławski i J. Kucharska, s. 43.

ulicy”³²⁶. Kolejny etap, w którym obywatele nie stanowią jedynie biernego źródła informacji, które można wykorzystać, ale można też zignorować, jest *uczestnictwo jako monitoring*. W tym przypadku ludzie przyjmują rolę „ekspertów amatorów”, którzy wywierając naciski i podejmując próby wpływania na działania i plany osób decyzyjnych, do pewnego stopnia kwestionują autorytet i wiedzę władz miasta³²⁷.

Kolejnym, bardziej zaawansowanym typem partycypacji jest *uczestnictwo jako koprodukcja* lub też kokreacja. Działanie takie polega na stworzeniu warunków do zaangażowania uczestników „w planowanie usług publicznych, ich wdrażanie i zarządzanie nimi”. Według Elinor Ostrom osoby zaangażowane w planowanie lub wprowadzanie zmian w infrastrukturze miasta, są bardziej zadowolone z tychże działań i wzrasta ich poczucie własności³²⁸. W tym przypadku miasto nie tylko wykorzystuje wiedzę uczestników, ale też ich potencjał do zaangażowania się w wypracowywanie rozwiązań. Dzięki takiemu działaniu architekci czy planiści mogą lepiej odpowiadać na potrzeby użytkowników przestrzeni, a osoby biorące udział w takim procesie zyskują większy wpływ na rozwiązania funkcjonalne, środowiskowe, ekosystemowe i wszelkie inne w przestrzeni, której będą głównymi odbiorcami”³²⁹.

De Lange i De Waal zauważają, że rozwój i upowszechnienie się mediów cyfrowych otwierają nową drogę do wypracowywania nieznanych dotąd sposobów realizacji procesu partycypacji: „pojawienie się technologii mediów cyfrowych w sferze miejskiej umożliwia angażowanie obywateli na zasadzie równorzędnej (*peer-to-peer*), w odróżnieniu od modelu organizacji oddolnej (*bottom-up*) czy zinstytucjonalizowanej, odgórnej (*top-down*). Narzędzia te, nie tyle pomagają w dążeniu do ujednolicenia opinii, co zapewniają przestrzeń do zarządzania różnicami. Nowe media miejskie często postrzegają się też jako narzędzia do łagodzenia lub eliminowania momentów niepewności i napięcia, które są nieodłączną częścią życia w mieście³³⁰. Autorzy stwierdzają jednoznacznie, że nowe media wykazują obiecujący potencjał do poprawy jakości sposobu zaangażowania ludzi w różne sprawy i wzmocnienia ich pozycji, wpływania na ich działania, na sposób zarządzania zasobami i metody rozwiązywania wspólnych problemów. Media cyfrowe pozwalają nazwać i zaprezentować w nowy sposób wspólne sprawy. W kwestii zaangażowania społecznego projekty sztuki nowych mediów pomagają budować i wzmacniać poczucie miejsca, rozwijając równocześnie poczucie przynależności mieszkańców do miejsca. Co więcej, technologie nowych mediów wspierają rozwój „usieciowionej sfery publicznej” czyli grup ludzi, których łączy wspólne zagadnienie³³¹. Ostatnią kwestią jest wspomaganie tak zwanego urbanizmu typu „zrób to sam”, gdzie technologie mediów umożliwiają ludziom udział w samodzielnym projektowaniu miasta i kolektywnym zarządzaniu sprawami miejskimi³³².

Przed podjęciem rozmowy na temat szczegółowych rozwiązań w procesach odnowy miast ważne jest wstępne oswojenie mieszkańców z mającą się dokonać transformacją i włączenie ich w proces decyzyjny od początku. Często potrzebne jest gruntowne poszerzenie wiedzy mieszkańców na temat procesów, które należy wdrożyć, a które nie zawsze są łatwe do przyjęcia, ponieważ wymagają zmiany nawyków. W obliczu zmian klimatu priorytetowe, konieczne do przeprowadzenia działania, związane są z dążeniami do klimatycznej regeneracji miast, w tym między innymi tworzenia dzielnic zero energetycznych

³²⁶ Tamże, s. 43.

³²⁷ Tamże, s. 43–44.

³²⁸ Elinor Ostrom, *Crossing the Great Divide: Coproduction, Synergy, and Development*, „World Development” 24, 1996, nr 6, s. 1073–87, DOI: 10.1016/0305-750X(96)00023-X. Za: D. Offenhuber, dz. cyt., s. 44.

³²⁹ D. Offenhuber, dz. cyt., s. 43.

³³⁰ M. de Lange, M. De Waal, dz. cyt., s. 53–54.

³³¹ Tamże, s. 54–55.

³³² Tamże.

czy przebudowy systemów transportu miejskiego. Do tego typu zadań włączana może być sztuka nowych mediów.

Projekt *CO2NFESSION/CO2MMITMENT* autorstwa Digital Urban Living Research Centre, przy współpracy z AFA JCDcaux i Urzędem Miasta Aarhus, jest zaawansowaną instalacją video, która nie tylko silnie podkreśla konieczność poprawy sytuacji klimatycznej, a więc jest komunikatem, ale przede wszystkim daje też głos mieszkańcom Aarhus w Danii, który może być zarówno usłyszany, jak i widziany na przestrzeni miasta. Instalacja składała się z niewielkiej kabiny na wzór „konfesjonału”, w której osoby bądź grupy osób wyrażały opinie jakie działania uważają za szkodliwe dla klimatu i jakie działania naprawcze należałoby podjąć w przyszłości. Opinie te były przetwarzane artystycznie a następnie odtwarzane na ekranach rozmieszczonych w przestrzeniach miasta. Ten obiekt sztuki nowych mediów stanowił część kampanii miasta Aarhus CO2030, która dedykowana była zaangażowaniu mieszkańców do działań związanych z osiągnięciem neutralności węglowej przed 2030 rokiem³³³.

Sofie Esmann Andresen i Anne Ellerup Nielsen, analizując ten projekt zauważyły, że instalacja ta dzięki użyciu nowych technologii wprowadza debatę klimatyczną w przestrzeń życia miejskiego. Poprzez połączenie technologii i formy cyfrowej zaproponowano mieszkańcom nowe sposoby komunikacji, a sama instalacja wzbudzała zainteresowanie i zachęcała do zaangażowania obywateli do kreatywnego dialogu. Projekt ten w ciekawy sposób wspierał obywatelską edukację ekologiczną, a dodatkowo wszystkie nagrania zostały zgromadzone w bazie danych dostępnej do dalszych badań³³⁴. Choć długoterminowa efektywność wpływu tego typu artystycznych działań na zmianę zachowań i przyzwyczajęń ludzi musiałaby zostać bardziej szczegółowo przebadana, to można uznać, że atrakcyjne interwencje artystyczne przy pomocy sztuki nowych mediów wzbudzają ciekawość i zaangażowanie mieszkańców co najmniej w czasie jego obecności w przestrzeni miejskiej. W przypadku Aarhus wielowątkowo budowana strategia miasta okazała się być skuteczna. Przy akceptacji społeczeństwa miasto przyjęło plan osiągnięcia neutralności klimatycznej do 2030 r. jako jedno z pierwszych w Skandynawii.

Sztuka nowych mediów nie tylko jest pomocnym narzędziem na etapie wstępnego przygotowania mieszkańców do wprowadzanych zmian, ale też być istotnym wsparciem w procesie tworzenia konkretnych rozwiązań funkcjonalnych i przestrzennych. Projekt *Face Your World* autorstwa artystki Jeanne van Heeswijk i architekta Dennisa Kaspori scharakteryzować można terminem „crowdsourcing”. Termin ten De Lange stosuje „w odniesieniu do problemów zbiorowych, które rozwiązuje się i którymi zarządza się wspólnie, a nowi uczestnicy odgrywają w tym procesie aktywną rolę”³³⁵. W tym przypadku młodzi mieszkańcy Amsterdamu brali aktywny udział w projektowaniu parku miejskiego Staalmanpark. Korzystali ze specjalnie zaprojektowanego narzędzia wykorzystującego symulację 3D parku i jego sąsiedztwa, co umożliwiło użytkownikom bieżącą obserwację wprowadzanych zmian i ich natychmiastową modyfikację. Dzieci miały okazję zaproponować własne pomysły i obrazy oraz formułować własne argumenty. W efekcie władze lokalne zmodyfikowały plan wstępnie przewidziany dla przekształcanego terenu i zrealizowały wspólnie stworzony projekt. Zaznajamianie się przez mieszkańców z oprogramowaniem użytym w projekcie wraz z towarzyszącą mu serią spotkań stanowiło połączenie procesów rewitalizacji miasta, warsztatów grafiki, designu, komunikacji i filozofii. Autorzy projektu zapewniają, że *Face Your World* może być

³³³ <http://cavi.au.dk/research-areas/co2nfession-co2mmitment/> [dostęp: 4.11.2014].

³³⁴ s. Esmann Andersen, A. Ellerup Nielsen, *Climate-conscious citizenship in a digital urban setting*, [w:] *MedieKultur* 50 – Journal of media and communication research, ISSN 1901-9726, s. 119–142, file:///Users/kasiaurbanowicz/Downloads/2723-Article%20Text-17544-1-10-20110627.pdf [dostęp: 13.03.2022].

³³⁵ M. de Lange, M. De Waal, dz. cyt., s. 57.

wykorzystywany do celów edukacyjnych, ale także może stać się nowym narzędziem do procesów odnowy miejskiej, angażującym mieszkańców, w tym tych najmłodszych³³⁶.

Z kolei Nowojorski Departament Transportu (New York City Department of Transportation – NYCDOT), przy współpracy z organizacją non-profit Open Plans, wykorzystał specjalną aplikację wraz z interaktywną mapą do zebrania opinii i sugestii mieszkańców na etapie planowania rozmieszczenia nowych stacji dla systemu miejskiego wypożyczania rowerów³³⁷. Choć istniała potrzeba uzupełnienia zebranych danych w związku ze zbyt wąską grupą użytkowników uczestniczących w projekcie (np. nie każdy miał dostęp do Internetu lub nie potrafił obsłużyć aplikacji), to projekt wykazał, że wyniki zebrane od mieszkańców online wspomogły znacząco proces partycypacyjnego rozplanowania dla planowanego systemu³³⁸. Jak zauważa Panek, partycypacyjne systemy wsparcia planowania przy pomocy nowych technologii opartych na Internecie i geolokacji, takie jak np. CitySourced i Maptionnaire³³⁹, otworzyły przed obywatelami nowe możliwości zaangażowania się w procesy planowania³⁴⁰.

Z punktu widzenia możliwości wykorzystania sztuki nowych mediów, w tym aplikacji i gier geolokalizacyjnych w procesach odnowy miejskiej, niezwykle ciekawą pozycją jest *Gentrification: The Game!*, która może być narzędziem bezpośrednio wspomagającym procesy partycypacji. Małe zespoły w trakcie rywalizacji nabywają rzeczywiste nieruchomości, przekształcając funkcje tych obiektów i całej okolicy. Uczestnicy przemierzają okolicę wybierając nieruchomości i fotografując te, które chcą nabyć. Wcielając się w kolejnych rundach w inną grupę interesariuszy, mogą jako deweloperzy budować lofty, wznosić kawiarnie, jak i podnosić wartość wybranych nieruchomości, natomiast w roli mieszkańców mogą tworzyć centra kulturalne i próbować zmieniać plany deweloperów. Część uczestników przydzielona jest do ratusza miejskiego, gdzie planują przebieg rozgrywki i negocjują różne warianty z biorącymi udział w rozgrywce zespołami³⁴¹.

Z kolei *Community Planit* to gra online zaprojektowana konkretnie pod kątem wspierania udziału mieszkańców w procesy planowania miejskiego typu *community planning*. Pierwszy raz grę rozegrano w Bostonie w 2011 r., a grupę docelową stanowiła społeczność szkolna, która najpierw zdalnie odpowiadała na pytania, umieszczała komentarze i zbierała punkty za poziom zaangażowania w proces, po czym grę zwieńczało spotkanie z władzami miasta w ratuszu miejskim, by skonfrontować tematy i pomysły, które pojawiły się podczas fazy online³⁴². Obydwie przedstawione gry stanowią przykłady możliwości integracji tego typu gier i aplikacji w przebieg procesu planowania lub odnowy miejskiej, która mogłaby być atrakcyjnym narzędziem do przeprowadzenia prawdziwych konsultacji społecznych lub wspólnego wypracowania rozwiązań dla przestrzeni miasta z udziałem wielu grup interesariuszy. Badacze Susana Ruiz, Benjamin Stokes i Jeff Watson wskazują, że gry mobilne mogą pomóc użytkownikom zidentyfikować ważne dla nich sprawy społeczne, koordynować działania z nieznanymi im osobami o podobnych zainteresowaniach, zbierać i udostępniać informacje o problemach z danego obszaru i ważnych kwestiach sąsiedzkich i kierować je do odpowiednich organów lub wybranych urzędników miejskich. Co więcej, gry

³³⁶ <http://www.faceyourworld.net/en/about/introduction/> [dostęp: 10.06.2022].

³³⁷ <http://untappedcities.com/2012/05/17/using-open-data-to-plan-the-nyc-bike-share-system/> [dostęp: 3.11.2014].

³³⁸ M. Brynskov, dz. cyt., s. 15.

³³⁹ Maptionnaire – platforma do kreowania i zarządzania aktywnym udziałem mieszkańców w zbieraniu danych, udostępnianiu projektów oraz podejmowaniu wspólnych decyzji, <https://maptionnaire.com/> [dostęp: 7.06.2023].

³⁴⁰ J. Pánek, *Emotional Maps: Participatory Crowdsourcing of Citizens' Perceptions of Their Urban Environment*, "Cartographic Perspectives" 91, 2018, s. 17–29, <https://doi.org/10.14714/CP91.1419> [dostęp: 7.06.2023].

³⁴¹ <http://atmosphereindustries.com/gentrification/> [dostęp: 20.06.2023].

³⁴² <https://www.boston.gov/civic-engagement/community-planit> [dostęp: 20.06.2023].

i aplikacje online mogą wspomagać uczestnictwo w procesach planowania urbanistycznego, budować nowe relacje sąsiedzkie, wspierać odkrywanie lokalnej przeszłości i kreować przyszłe narracje³⁴³.

Jak wskazują analizy, projekty sztuki nowych mediów mogą być stosowane do angażowania mieszkańców do rozmowy na temat kierunków przekształceń, jak i konkretnych rozwiązań. Projekty te mogą być zróżnicowane pod względem zastosowanych narzędzi, metod, kontekstu i skali oddziaływania, a jednak wspólnym ich mianownikiem jest zachęcenie mieszkańców i umożliwienie im podjęcie działania i uczestnictwa we wprowadzaniu zmian w ich otoczeniu. Martin Tomitsch dowodzi, że wykorzystanie mediów cyfrowych w procesach partycypacji typu *community placemaking* mogą w znaczny sposób wspomóc proces zbiorowego zaangażowania w różnych ważnych aspektach, np. poprzez zniesienie bariery między mieszkańcami a osobami zarządzającymi otwierając drogę bezpośredniego, dostępnego, bezpiecznego i wystarczająco nieformalnego, a zarazem wiarygodnego i godnego zaufania sposobu komunikacji i prowadzenia dialogu. Sztuka nowych mediów pozwala równocześnie na wizualizację zebranych danych i upowszechnianie wiedzy na temat ustaleń, które zostały wypracowane w ramach dyskursu publicznego w sposób transparentny, czytelny, powszechnie dostępny i na bieżąco aktualizowany³⁴⁴.

Coraz większa dostępność technologii sprawia, że skala takich poczynań włączających mieszkańców do działań na rzecz planowania miejskiego wzrasta. Martin Brynskov tego typu przedsięwzięcia artystyczne określa jako „dizajn urbanistycznych interakcji” (ang. *urban interaction design*) i podkreśla, że coraz częściej do tworzenia i realizacji projektów w przestrzeni miejskiej zapraszani są zwykli użytkownicy, a rozgraniczenie na amatorów i profesjonalistów coraz bardziej się zaciera. Projektanci urbanistycznych interakcji muszą mieć na uwadze rolę wszystkich użytkowników w kwestiach planowania, zatwierdzania, finansowania, wspierania czy nawet wstrzymywania projektów miejskich. Ich rolą jest również skuteczne kształtowanie i rozwijanie integracji różnych interesariuszy na wielu poziomach działań procesów miejskich, aby uczynić miasta i ich przestrzenie bardziej pożądanymi dla ich mieszkańców³⁴⁵.

³⁴³ Susana Ruiz, Benjamin Stokes, Jeff Watson, *Mobile and Locative Games in the “Civic Tripod”: Activism, Art and Learning*, “The International Journal of Learning and Media (IJLM)” 3, Issue 3, MIT Press, czerwiec 2012, DOI: 10.1162/IJLM_a_00078; https://www.researchgate.net/publication/254925222_Mobile_and_Locative_Games_in_the_Civic_Tripod_Activism_Art_and_Learning [dostęp: 20.06.2023].

³⁴⁴ Martin Tomitsch, *Communities, Spectacles and Infrastructures: Three Approaches to Digital placemaking*, [w:] Pop S., Toft T., Calvillo N., Wright M. (red.), *What Urban Media Art Can Do: Why When Where & How*, Stuttgart: avedition GmbH 2016, s. 339–347.

³⁴⁵ Brynskov M., dz. cyt., s. 50.

3.2. Kształtowanie mentalnego obrazu miejsca za pomocą obiektów sztuki nowych mediów w przestrzeni miasta

3.2.1. Przełamywanie uprzedzeń oraz odkrywanie i afirmowanie wielokulturowości miejsca

W procesach odnowy miast kluczowe znaczenie mają działania na rzecz przełamania negatywnego wizerunku miejsca, a co z tym związane niechęci ludzi użytkujących czy zamieszkujących dany obszar do identyfikacji z nim i zaangażowania się w proces jego przemiany. Według Elżbiety Szkurłat, ocena danego miejsca czy zamieszkiwanej przez człowieka przestrzeni kształtuje się na bazie jego wyobrażeń o tym miejscu w odniesieniu do możliwości zaspokojenia różnego rodzaju potrzeb. W ten sposób człowiek przypisuje miejscu wartość, która stanowi „podstawę kształtowania się postawy względem środowiska, w następnej kolejności zachowań, w tym również zachowań przestrzennych”³⁴⁶. Jak zauważa Szkurłat, skoro percepcja środowiska ma tak istotny wpływ na zachowania przestrzenne, to niezwykle zasadnym jest „pełniejsze rozumienie samego procesu percepcji, a przede wszystkim jej psychologicznych oraz społeczno-kulturowych uwarunkowań”³⁴⁷.

Dość istotny wpływ na proces percepcji miejsca mają także tzw. 'stereotypy percepcyjne'. Według Lippmanna, twórcy pojęcia 'stereotyp', są to 'obrazy, które nosimy w naszych głowach' (*picture in our head*)³⁴⁸. Szkurłat zwraca uwagę, że raz określony stereotypowy, często fałszywy sposób klasyfikacji i oceny danego miejsca trudno jest zmienić, zarówno w świadomości osób z zewnątrz, jak i samych mieszkańców. Zakodowana głęboko w świadomości, zdominowana emocjonalnie treść stereotypu pozostaje niedostępna argumentacji, pomimo swej niezgodności z rzeczywistością. Szczególnie niekorzystną rolę w tworzeniu wizji miasta odgrywają negatywne stereotypy tkwiące w świadomości jego mieszkańców. Ich istnienie jest związane często z 'kompleksem gorszego miasta', co zdecydowanie utrudnia przełamanie negatywnej opinii i budowanie prestiżu”³⁴⁹. Dotyczy to również odbioru konkretnych przestrzeni, takich jak: dzielnice, obiekty architektoniczne, place lub inne przestrzenie publiczne miejskie. Lippmann uzasadniał, iż szybkie tempo życia sprzyja powielaniu stereotypów: „Nie ma czasu, ani okazji do bliższego poznania. Zamiast tego chwytamy jakiś rys, który sygnalizuje nam dobrze znany typ i resztę obrazu wypełniamy za pomocą stereotypów”³⁵⁰. Walka ze stereotypami percepcyjnymi jest trudna i czasochłonna. Wymaga działań na wielu płaszczyznach i przy użyciu wielu metod, do których zaliczyć dzisiaj można m.in. obiekty sztuki nowych mediów związane z przestrzenią miasta.

Ewa Rewers, badaczka sfery kulturowej miast, przywołując książkę „The Unknown City” pod red. Iaina Bordena i innych, podkreśla niezwykle cenną wartość akcji artystycznych, jakie miały miejsce w miastach angielskich, które pomogły mieszkańcom odkryć na nowo przestrzeń ich miejsc zamieszkania, a co ważniejsze, odnaleźć nieznane im wcześniej warstwy kulturowe, których się w swoich miastach nie

³⁴⁶ E. Szkurłat, *Psychologiczne i kulturowe uwarunkowania percepcji środowiska*, [w:] Madurowicz M. (red.), *Percepcja współczesnej przestrzeni miejskiej*, Warszawa 2007, s. 63–72.

³⁴⁷ Tamże.

³⁴⁸ Walter Lippmann, *Public Opinion*, New York 1922, s. 70. Za: E. Szkurłat, dz. cyt., s. 69.

³⁴⁹ E. Szkurłat, *Prestiż i specyfika miejsca jako kryterium metropolizacji polskich miast*, [w:] Jażdżewska I. (red.), *Funkcje metropolitalne i ich rola w organizacji przestrzeni*, Materiały „XVI Konserwatorium Wiedzy o Mieście”, Łódź 2003. Za: E. Szkurłat, dz. cyt., s. 70.

³⁵⁰ Walter Lippmann dz. cyt., s. 70. Za: E. Szkurłat, dz. cyt., s. 79.

spodziewali³⁵¹. Jak wykazują obserwacje, obiekty sztuki nowych mediów mogą służyć przełamywaniu stereotypów, odkrywaniu wielokulturowości miejsca i pokazywaniu jej jako atutu i lokalnej wartości. Różnice w życiu społecznym w przestrzeniach publicznych, wynikające z różnic kulturowych, nie stanowiły w poprzednich stuleciach aż tak znaczącej kwestii. W każdej kulturze kształtowano przestrzeń zgodnie z upodobaniami, potrzebami i tradycjami użytkowania przez daną lokalną społeczność. Z tym, iż w dzisiejszych czasach wielokulturowość w większych miastach europejskich jest na porządku dziennym, wiążą się pewne problemy i wyzwania, istotne również do uwzględnienia w procesach odnowy. Ważne jest ukształtowanie pewnej wspólnoty społecznej, a także aby przekształcenia przestrzeni publicznej spełniały potrzeby i reprezentowały wartości dla grup różnego pochodzenia kulturowego. W miastach europejskich jest to ostatnimi czasy niezwykle ważne w kontekście przemieszania kulturowego i wzmożonej migracji. Rewers w swojej monografii nt. „miasta ponowoczesnego” przyjmuje założenie, że przestrzeń kulturową miast w istocie rzeczy charakteryzuje właśnie wielokulturowość³⁵². Badaczka proponuje oddzielenie pojęcia wielokulturowości od myślenia o etniczności, w zamian stosując charakterystykę uwzględniającą wszelkiego rodzaju kultury „realizujące się w różnorodności wartości i odpowiadających im jednostek przestrzennych”³⁵³.

Kwestie wielokulturowości są obecnie kluczowe, kiedy zmagamy się niejako z „kryzysem życia publicznego”, podczas gdy współczesne miasta nadal błyskawicznie rozrastają się. W miastach przybywa nowych mieszkańców, a społeczeństwa ulegają „przemieszczeniu” poprzez łatwiejsze podróżowanie, jak i wzrastające możliwości migracji ekonomicznej. Pojawia się więc pytanie, jak pracować ze sztuką w przestrzeniach publicznych, a w tym szczególnie instalacjami interaktywnymi i multimedialnymi, które mogą stanowić nowy sposób poznawania się, nawiązywania kontaktów i porozumiewania się dla mieszkańców współczesnych miast. Przede wszystkim zaś, ułatwiają one drogę do afirmacji wielokulturowości i budowania więzów pomiędzy mieszkańcami czy użytkownikami danego, wytypowanego do odnowy obszaru miasta.

Atutem sztuki nowych mediów jest fakt, iż często odnoszą się do języka obecnie wspólnego dla większości ludzi, tj. nowych technologii, łącząc je z cechami ponadczasowymi, jak dziecięca ciekawość i chęć wspólnej zabawy. Jak zauważył już kilka dekad temu Rasmussen: „Architekturę tworzą zwykli ludzie dla zwykłych ludzi, a zatem powinna być łatwo zrozumiała dla wszystkich. Opiera się na pewnym zbiorze ludzkich instynktów, na odkryciach i doświadczeniach, wspólnych dla nas wszystkich w bardzo wczesnym okresie – przede wszystkim na naszym stosunku do rzeczy nieożywionych”³⁵⁴.

Projekty sztuki nowych mediów mogą więc wielokulturową rzeczywistość współczesnego miasta odkrywać, ukazywać i afirmować. Poprzez możliwość realizacji sztuki w przestrzeniach publicznych miasta, przestrzeń ta staje się miejscem, gdzie różnorodne uprzedzenia, na przykład do innych czy do obcych, mogą być neutralizowane. Jak wskazuje Christine Buhl Andersen, różnorodność społeczna byłaby lepiej akceptowana, gdyby przestrzeń wspólna integrowała różnych użytkowników³⁵⁵. Sztuka nowych mediów posiada moc takiej integracji. Artysta multimedialny Olafur Eliasson podkreśla, że sztuka i kultura reprezentują jeden z niewielu obszarów społecznych, który jednoczy ludzi w doświadczeniu, nawet jeśli mają zupełnie

³⁵¹ I. Borden, J. Kerr, J. Rendell, A. Pivaro, *The Unknown City: Contesting Architecture and Social Space*, The MIT Press 2002. Za: E. Rewers, *Post-Polis...*, s. 203.

³⁵² E. Rewers, *Post-Polis...*, s. 201–202.

³⁵³ Tamże, s. 202.

³⁵⁴ S.E. Rasmussen, *Odczuwanie architektury*, Warszawa 1999, s. 14–15.

³⁵⁵ Christine Buhl Andersen, *Trzy tendencje w sztuce miejskiej*, [w:] Kulazińska-Grobis A. (red.), *Gdy sąsiad jest nieznanym? Sztuka w Przestrzeni Publicznej*, Gdańsk 2016, s. 96.

odmienne poglądy na świat. Artysta ten podkreśla, że w sztuce istotna nie jest zgodność w jej doświadczaniu, ale sam fakt, że uważamy, iż warto się tym doświadczeniem dzielić z innymi. Niezgoda i odmienność są w sztuce i kulturze nie tylko akceptowane, ale wręcz poszukiwane, co jest niezwykle cenne w dzisiejszych czasach polaryzującego populizmu i stygmatyzacji całych grup ludzi i ich poglądów³⁵⁶. Ważne jest zatem, by przy projektowaniu architektury i przestrzeni miejskich mieć na uwadze różnorodność osób, którzy będą daną przestrzeń użytkować.

3.2.2 Uwypuklanie środowiskowych walorów miejsca

Wśród artystycznych działań interwencyjnych służących zmianie percepcji miejsca lub odkrywaniu jego walorów są również takie, które ujawniają lub odwołują się do szczególnych środowiskowych i przyrodniczych aspektów przestrzeni miejskiej, często zatraconych i bardzo zamazanych w procesach urbanizacji. Cyfrowe wodospady, kołyszące się na wietrze trzciny – instalacje takie wprowadzają nowy walor do obszarów wymagających odnowy i wyzwalają w mieszkańcach poczucie unikatowości miejsca, w którym żyją. Związek przyrody z kulturą w przestrzeni miejskiej, jak i rola aspektów przyrodniczych i środowiskowych w konstruowaniu doświadczeń miejskich, są coraz bardziej doceniane przez badaczy i praktyków różnych dziedzin, w tym architektów, urbanistów i artystów. Matthew Gandy, urbanista i profesor geografii londyńskiego University College stwierdza, że „przyroda nie jest zewnętrznym wzorcem ani szablonem, lecz integralną częścią procesu miejskiego, który przekształca się w proces tworzenia hybrydowego związku pomiędzy systemami społecznymi a biofizycznymi, pod względem historycznym związku przypadkowego”³⁵⁷. Zgłębiając identyfikację miejsca artyści zwracają uwagę na przyrodniczy wymiar miasta i stymulują wrażliwość na środowisko „poprzez wydobywanie i eksponowanie jego ukrytych cech”³⁵⁸, odkrywają żywioły, wiatr, wodę czy warunki światła. Obecnie coraz częściej środkiem artystycznego przekazu staje się sztuka nowych mediów.

Instalacja Jasona Brugesego *Wind to Light*³⁵⁹, która powstała z okazji British Architecture Week w 2007 r., jest artystyczną próbą interpretacji i wizualizacji wiatru. Setki zminiaturyzowanych, specjalnie zaprojektowanych turbin, połączonych bezpośrednio z lampkami LED, kręcąc się napędzane pędem wiatru emanowały zielono-niebieskie światło, tworząc poetycką świetlną chmurę odpowiadającą energii wytworzonej przez wiatr (il. 42). Nawiązując do tematu przewodniego festiwalu, czyli 'How green is our space?', instalacja miała na celu zwrócenie uwagi na potencjał wiatru jako źródła energii. Przede wszystkim jednak, zauważyć należy, że instalacja ta została zrealizowana na wyprowadzanym ze stanu izolacji południowym brzegu Tamizy. Migoczącą w nocy medialna chmura nad budynkiem Queen Elisabeth Theatre widoczna była z pobliskich mostów i przeciwległego brzegu rzeki, przyczyniając się do przełamywania wizerunku dzielnicy Southbank jako mało interesującej i niebezpiecznej. Rok później, w ramach festiwalu onedotzero w Londynie, artysta stworzył *The Aeolian Tower* – wieżę pokrytą 1200 podobnymi napędzanymi wiatrem turbinkami, tym razem podświetlającymi się na czerwono³⁶⁰.

³⁵⁶ https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/olafureliasson.net/texts/Why_Art_Has_The_Power_to_Change_the_World_117961.pdf, źródło: witryna internetowa Olafura Eliassona: <https://olafureliasson.net> [dostęp: 16.03.2020].

³⁵⁷ Matthew Gandy, *O „miejskim metabolizmie” na nowo. Woda, przestrzeń i nowoczesne miasto*, [w:] Kusiak J., Świątkowska B. (red.), *Miasto-Zdrój. Architektura i programowanie zmysłów*, Warszawa 2013, s. 341.

³⁵⁸ Lucyna Nyka, *Architektura i Woda – Przekraczanie Granic*, Gdańsk 2013, s. 74.

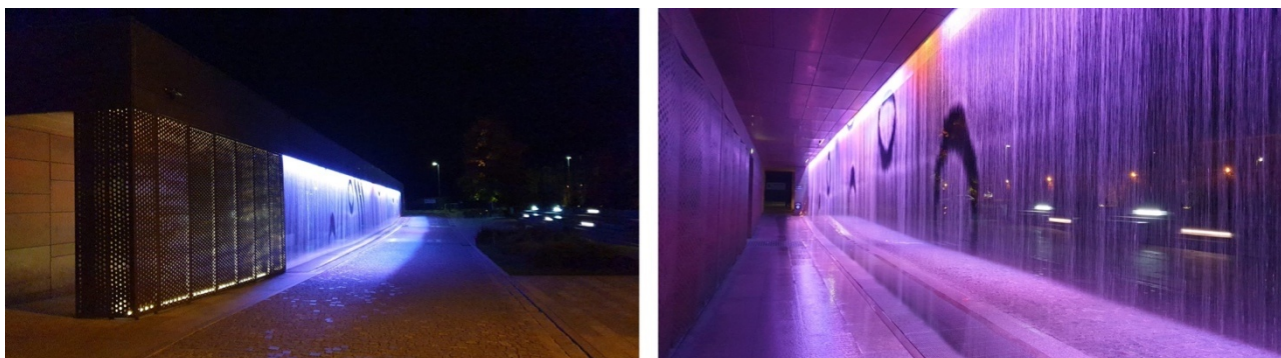
³⁵⁹ Strona domowa artysty Jasona Brugesego, <https://www.jasonbruges.com/art#/wind-to-light/> [dostęp: 2.12.2010].

³⁶⁰ Strona domowa artysty Jasona Brugesego, <https://www.jasonbruges.com/art#/aeolian-tower/> [dostęp: 8.08.2019].



il. 42. Instalacja *Wind to Light* autorstwa Jasona Bruges'a, po prawej zbliżenie elementu instalacji – turbiny połączonej z lampką LED, źródło: <https://www.jasonbruges.com/art#/wind-to-light/> [dostęp: 24.04.2008]

Projektem wykorzystującym obecność wody i technologii cyfrowej jest *Digital Water Curtain* (Cyfrowa Kurtyna Wodna) stworzona przez firmy Lumiartecnia i Aqua Reign, nazywana przez autorów fontanną XXI wieku, zaadaptowaną do wymagań współczesnego krajobrazu miejskiego³⁶¹. Jest to rozwiązanie systemowe, które stosowane jest w wielu budynkach na całym świecie, jako część fasady lub ekspozycji wewnętrznej oraz jako wolnostojąca instalacja artystyczna w przestrzeniach publicznych miast. Cała instalacja ma zamknięty obieg wody, a dodatkowo zasilana jest zbieraną deszczówką. Podświetlenie LED ma niskie zużycie energii, natomiast daje odpowiednie oświetlenie, by zapewnić bezpieczeństwo po zmroku oraz spektakularne efekty iluminacji. Poprzez zastosowanie odpowiedniej liczby sensorów wokół instalacji można zaprojektować efekty interaktywnej gry, np. kiedy osoba zbliża się do wodnej kurtyny, ta rozstępuje się by przepuścić przechodzącego. Możliwe jest również wykorzystanie aplikacji na smartfon, tablet lub inne urządzenie, co pozwala na zróżnicowane schematy interakcji z użytkownikiem. Kurtyna może tworzyć wodne wzory, może być również wykorzystana jako ekran, na którym wyświetlane są konkretne sekwencje obrazów lub to, co użytkownik pisze lub rysuje w czasie rzeczywistym³⁶².



il. 43. Instalacja „Drukarka wodna” na fasadzie budynku Hydropolis we Wrocławiu. Fot. K. Szakajło

Zastosowanie *Digital Water Curtain* możemy spotkać między innymi w projekcie „drukarki wodnej” przed wejściem do budynku Hydropolis – centrum wiedzy o wodzie we Wrocławiu (il. 43). Ta interaktywna kurtyna wodna mierzy aż 46,5 m długości stanowiąc tym samym najdłuższą tego typu instalację w Europie³⁶³. Muzeum to mieści się w zabytkowym budynku na terenie Zakładu Produkcji Wody „Na Grobli”, który poddany został kompleksowej modernizacji w latach 2002–2015. Zarówno atrakcyjna

³⁶¹ <https://lumiartecnia.com/digital-water-curtain-as-21st-century-urban-furniture/> [dostęp: 9.08.2019].

³⁶² <https://www.digitalwatercurtain.com/> [dostęp: 9.08.2019].

³⁶³ <https://hydropolis.pl/nasze-atrakcje/>.

i związana z historią miejsca funkcja obiektu jak i jego podświetlona i widoczna z daleka medialna fasada wodna wpływają na zmianę wizerunku nieuczęszczanej dotąd części miasta.

Można również wyodrębnić typ instalacji inspirowanych wodą, w których występuje ona jedynie jako cyfrowe symboliczne odniesienie. Przykładem może być *Digital Fountain* Jasona Brugesy. Powstała ona w 2011 r. w Londynie, aby nadać nową identyfikację amorficznej przestrzeni związanej z trasami komunikacji pomiędzy centrum miasta a obszarami kompleksu sportowego powstającego na Igrzyska Olimpijskie w 2012 r. Jest to 12-metrowa cyfrowa fontanna, złożona z 7 tys. ekranów LCD, które wyświetlają zmienną, niepowtarzającą się sekwencję, połączoną z dźwiękiem spadającej wody. Do tej samej grupy, instalacji świetlnych imitujących wodę, zaliczyć można *Water Light Graffiti* autorstwa Antonina Forneau. W tym przypadku najważniejsza jest interakcja z użytkownikiem. LED-owa ściana podświetla się w miejscach styku z wodą. Można jej bezpiecznie dotykać, używając pędzli, spryskiwaczy, wiader z wodą lub po prostu własnych palców umoczonych w wodzie³⁶⁴. Instalacja ta wystawiana była czasowo na różnych festiwalach, m.in. na Lumina Light Festival w Cascais i Fête de la Science w Paryżu w 2017r., Maker Faire w Newcastle czy Festa Luce w Wakayama w Japonii w 2018 r. Bez względu na lokalizację, instalacja ta zawsze cieszyła się wielkim zainteresowaniem i użytkowana była chętnie przez zwiedzających³⁶⁵.

3.2.3. Wzmacnianie identyfikacji mieszkańców z przestrzenią miejską poprzez projekty umożliwiające realny wpływ na tę przestrzeń

W procesach odnowy miejskiej znaczący wpływ na ostateczny sukces przeprowadzonych działań ma integracja mieszkańców z tym procesem na wszystkich jego etapach. Ważnym aspektem decydującym o powodzeniu procesów odnowy jest identyfikacja mieszkańców z miejscem ich zamieszkania i charakterystyka ich mentalnego obrazu tego miejsca. Jednym z elementów budujących pozytywne przeżycia w przestrzeni i wzmacniającym przywiązanie do miejsca jest możliwość realnego wpływu na jej obraz. Sprawdzone już metodą włączenia mieszkańców w kreowanie obrazu przestrzeni są procesy partycypacyjne i wspólna praca nad planami. Jednakowo stymulujące dla budowania kapitału społecznego na obszarach wytypowanych do działań naprawczych jest pokazanie użytkownikom, że ich działania mają wpływ na przestrzeń. Tu także pomocna może okazać się sztuka nowych mediów.

Nasze relacje i odczucia względem przestrzeni, którą zamieszkujemy i w której przebywamy mają ogromny wpływ na poczucie przynależności do miejsca i wspólnoty. Ray Oldenburg w książce „The Great Good Places” (1999) wprowadza podział miejsc na następujące trzy segmenty: sferę prywatną (domową), drugi – odnoszący się do wielkich struktur organizacyjnych oraz trzeci – przestrzeń „pomiędzy”, tj. podwórka, place zabaw, rynki miejskie, wnętrza kwartałów itp., czyli miejsca nieformalnych spotkań i przestrzenie życia wspólnotowego. Jak podsumowuje Małgorzata Dymnicka, „miejsca trzecie wzmacniają w nas poczucie przynależności do otoczenia oraz więzi z innymi – znanymi lub potencjalnie bliskimi osobami. Są to miejsca możliwego rozwoju życia lokalnego, utrwalania lub ewaluowania ważnych w danym środowisku wartości. Stanowi ten typ przestrzeni międzyludzkiej, który pozostaje w związku z życiem codziennym”³⁶⁶. Interwencje artystyczne obiektów sztuki nowych mediów w „miejscach trzecich” mogą wpływać na pozytywny stosunek ludzi do danego miejsca i wzmacniać ich identyfikację z przestrzenią miasta.

³⁶⁴ https://media.digitalarti.com/blog/digitalarti_mag/water_light_graffiti_by_antonin_forneau_created_in_the_digitalarti_artlab [dostęp: 1.09.2018].

³⁶⁵ <http://www.waterlightgraffiti.com> [dostęp: 9.08.2019].

³⁶⁶ M. Dymnicka, dz. cyt., s. 86.

W swoich badaniach nad przestrzenią, Edward Relph, twórca definicji „nie-miejsca” (ang. *placelessness*), poświęca dużo uwagi identyfikacji ludzi z przestrzenią i sobą nawzajem. Poprzez identyfikację z przestrzenią rozumie „trwałą niezmiennność i jedność, która pozwala odróżnić dane miejsce od innych”³⁶⁷. Relph opisuje tę 'trwałą tożsamość' (ang. *persistent identity*) pod względem trzech składowych: (1) fizycznej lokalizacji miejsca, (2) aktywności, sytuacji i wydarzeń oraz (3) indywidualnych i grupowych znaczeń powstałych przez doświadczenia i intencje ludzi względem tego miejsca³⁶⁸. Sztuka przestrzeni publicznych, w tym instalacje sztuki nowych mediów, ma potencjał do wzbudzania aktywności i wydarzeń w przestrzeni miejskiej i ożywienia życia publicznego oraz budowanie kapitału społecznego. Sztuka nowych mediów może być więc źródłem nowych przeżyć i doświadczeń, co z kolei może wywołać pozytywne skojarzenia i trwale wpłynąć na stosunek ludzi do danego miejsca.

Barbara Lewicka zauważa, że miasta postmodernistyczne wypełnione są kulturą i sztuką dostępną dla wszystkich, na ulicach miast i w ich przestrzeniach publicznych³⁶⁹. Sztuka może mieć ogromny i niezwykle pozytywny wpływ na ludzi. Dzięki sztuce pogłębia się nasze zrozumienie dla danego miejsca, jak twierdzi Palaasmaa, ulega błyskawicznemu rozszerzeniu funkcjonalność w zakresie naszego pojmowania i odczuwania, pogłębia się współpraca „systemów – neuronowego i sensorycznego, odpowiedzialnych za percepcję, a także funkcje świadomości, pamięci, emocjonalności i egzystencjalnego 'pojmowania' świata”³⁷⁰. Sztuka w przestrzeni publicznej nie tylko dociera do szerszej publiczności i może z nią wchodzić w różnego rodzaju interakcje. Claudia Löffelholz twierdzi, że „...artystyczne inicjatywy mogą przekształcić przestrzeń publiczną w sprzyjające ludziom wspólne miejsce, pozwalają zadać pytania o nasze społeczeństwo oraz nawiązać dialog między jednostkami. [...] Projekty te zawierają w sobie wiele niedopowiedzianych elementów, których celem jest (de)konstrukcja i przekształcenie przestrzeni – przestrzeni, która jest na nowo zawłaszczana przez prawowitych właścicieli: nas i naszych sąsiadów”³⁷¹. Podobnie sądzi Agnieszka Kulazińska: „[d]zieło sztuki umiejscowione w publicznej przestrzeni zmienia ją, definiuje na nowo, przyciąga uwagę, często mimowolnie angażując mieszkańców”. Jako kurator projektu *Gdy sąsiad jest nieznanym*? w ramach Galerii Zewnętrznej Miasta Gdańska w 2014 r., postawiła pytanie, czy artyści mogą pomóc w zachowaniu lokalnego charakteru miejsca? Jakie są zadania sztuki w publicznej przestrzeni?³⁷²

W obecnych czasach, by krytycznie odnieść się do kwestii „nie-miejsca” (*placelessness*) i jego znaczenia w XXI wieku, konieczne jest podejście multidyscyplinarne, włączające dyscypliny z zakresu środowiska zbudowanego, takie jak architektura, psychologia środowiskowa, geografia, architektura krajobrazu, planowanie, socjologia i *urban design*³⁷³. Jak zauważa Dymnicka, przestrzeń, czas i rzeczywistość nabierają

³⁶⁷ Za: David Seamon, Jacob Sowers, *Place and Placelessness*, Edward Relph, [w:] Hubbard P., Kitchen R., Vallentine G. (red.), *Key Texts in Human Geography*, London: Sage 2008, s. 43–51, https://www.researchgate.net/publication/251484582_Place_and_Placelessness_Edward_Relph [dostęp: 3.12.2018].

³⁶⁸ David Seamon, Jacob Sowers, dz. cyt., https://www.researchgate.net/publication/251484582_Place_and_Placelessness_Edward_Relph [dostęp: 3.12.2018].

³⁶⁹ B. Lewicka, *Londyn jako miasto ponowoczesne: na przykładzie City of London oraz South Bank of Thames [London as a Postmodern City: Case Study of City of London and South Bank of Thames]*, [w:] Dymnicka M., Majer A. (red.), *Współczesne Miasta: Szkice Socjologiczne*, Łódź 2009, s. 189–206.

³⁷⁰ J. Pallasmaa, *W stronę neurobiologii architektury – umysł ucieleśniony i wyobrażenia*, [w:] Kusiak J., Świątkowska B. (red.), *Miasto-Zródło. Architektura i programowanie zmysłów*, Warszawa 2013, s. 29–44.

³⁷¹ Claudia Löffelholz, dz. cyt., s. 71.

³⁷² Agnieszka Kulazińska-Grobis, *Dobre sąsiedztwo*, [w:] Kulazińska-Grobis A. (red.), *Gdy sąsiad jest nieznanym? Sztuka w przestrzeni publicznej*, Gdańsk 2016, s. 10.

³⁷³ E. Liu, R. Freestone, *Revisiting Place and Placelessness*, [w:] Freestone R., Liu E. (red.), *Place and Placelessness Revisited*, New York–Oxon: Routledge 2016, s. 9.

dziś całkiem innego znaczenia. „Ludzie inaczej odczuwają przestrzeń i czego innego się po niej spodziewają niż jeszcze kilkadziesiąt lat temu. We współczesnej refleksji humanistycznej tego typu kreacje rzeczywistości opierają się na metaforze teatralizacji 'widowiskowości'”³⁷⁴. Ma to swoje przełożenie w rosnącej liczbie instalacji medialnych i interaktywnych w przestrzeniach miast. Według Ewy Rewers, sztuka miejska, która składa się nie tylko z architektury, małych form przestrzennych, rzeźby, sztuki ulicznej, *site specific art* oraz *community art*, lecz również ze sztuki medialnej, instalacji i spektaklu, rozwinęła się do ram najbardziej popularnych i najczęściej przywoływanych praktyk animacji przestrzeni publicznych³⁷⁵.

Katja Kwastek twierdzi, iż sztuka nowych mediów w przestrzeniach publicznych uczestniczy w tworzeniu atmosfery danej lokalizacji. Według autorki to właśnie atmosfery są najważniejsze w estetycznym doświadczaniu sztuki interaktywnej. „Czy efekt emocjonalny wywołany jest atmosferą miejsca, czy to poprzez proces interakcji, to nadal zastosowanie ma obserwacja Böhme, że atmosfery (i wynikające z nich nastroje), nie są obrazowane mimetycznie czy semiotycznie, lecz są właściwie kreowane przez samo dzieło. Atmosfery i nastroje reprezentują zatem hybrydowe połączenie pomiędzy materialnością a interpretacją”³⁷⁶. Co najważniejsze, instalacje sztuki nowych mediów w przestrzeniach publicznych rozwijają możliwości by ludzie czuli się bardziej związani, a co za tym idzie odpowiedzialni za ich otoczenie³⁷⁷. Sztuka ta może efektywnie podtrzymać konfigurację przestrzenną w jaką została zaimplementowana, może na nią wpływać i jak sama instalacja może ulegać wpływowi otoczenia. Ava Fatah gen. Schieck stawia w związku z tym pytania o ich wpływ na miasto jako całość. „Czy technologie cyfrowe mogą uczynić dla naszych miast to, co kiedyś parki i tereny zielone i odtworzyć poczucie wspólnego miejsca i przynależności?”³⁷⁸.

Ważnym aspektem budowania więzi mieszkańców z ich otoczeniem, czy też zmiany percepcji użytkowanej przez nich przestrzeni miejskiej, jest pokazanie mieszkańcom poprzez obiekty sztuki nowych mediów, że mogą mieć wpływ na przestrzeń – na jej wygląd, funkcjonowanie, charakter. Dotychczas podejmowane w tym celu inicjatywy aktywizacji mieszkańców wiązały się zwykle z działaniami miękkimi, takimi jak wspólne sprzątanie najbliższego otoczenia, sadzenie roślin, reorganizacja lub odnowa małej architektury (są to najczęściej projekty stowarzyszeń i organizacji pozarządowych, takich jak Inicjatywa Miasto³⁷⁹ czy CSW Łaźnia³⁸⁰ w Gdańsku, czy Bęc Zmiana³⁸¹ w Warszawie). Natomiast zastosowanie nowych technologii w projektach artystycznych kreuje oryginalne i niezwykle atrakcyjne sposoby aktywizacji mieszkańców, umożliwiające im zupełnie nowe sposoby wpływania na wygląd otaczającej ich przestrzeni.

³⁷⁴ M. Dymnicka, dz. cyt., s. 115.

³⁷⁵ E. Rewers, *The Contradictions of Urban Art: Contrasting Models of Critical Consciousness (Development in Humanities)*, Zurich–Berlin 2013.

³⁷⁶ Katja Kwastek, dz. cyt., s. 147–148, tłum. własne.

³⁷⁷ A. Dekker, *The flow in public space. Where architecture and interactive art encounter each other*, NIMK news article, Amsterdam 2008.

³⁷⁸ A. Fatah gen. Schieck, C. Briones, C. Mottram, *A sense of place and pervasive computing within the urban landscape*, [w:] *In space Syntax 6th International Symposium, 12–15 June 2007, Istanbul, Turkey 2007*, <http://discovery.ucl.ac.uk/7450/> [dostęp: 6.06.2009].

³⁷⁹ <http://inicjatywamiasto.pl> [dostęp: 25.10.2019].

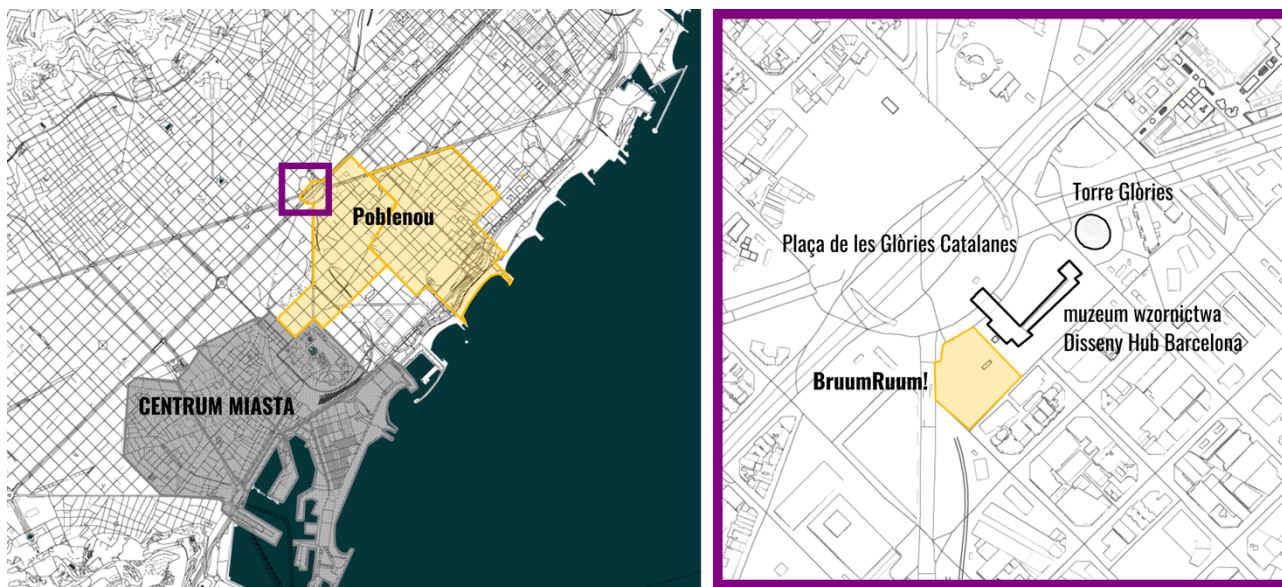
³⁸⁰ www.laznia.pl [dostęp: 25.10.2019].

³⁸¹ www.beczmiana.pl [dostęp: 25.10.2019].

Bezpośredni wpływ na przestrzeń za pomocą obiektów sztuki nowych mediów

Sztuka nowych mediów pozwala użytkownikom w dosłowny sposób wpływać na przestrzeń w czasie rzeczywistym i zostawić w niej różnego rodzaju ślady w formie obrazów, dźwięków czy tekstu. Jednym z pionierskich przykładów działań tego typu jest projekt *LED-s Urban Carpet* – przenośny dywan ledowy, który podświetla odciski stóp przechodzących osób. Instalacja ta zrealizowana był tymczasowo w mieście Bath, gdzie zmieniano kilkakrotnie jej lokalizację w przestrzeniach miasta, np. na szerszym często uczęszczanym ciągu pieszym lub węższym chodniku czy placu miejskim. Służyło to sprawdzeniu stopnia zaangażowania użytkowników względem różnych warunków lokalizacyjnych. Na podobnej zasadzie działał projekt *North South Over East West* zrealizowany na moście nad Tamizą w czasie Switched On London Festival w Londynie w 2008 r.³⁸² Dzięki nowym technologiom możemy dzisiaj zobaczyć nasze kroki i pozostawić po sobie świetlny znak. Choć działania tego typu są nietrwałe i symboliczne, to odczucia są dogłębne i realnie wpływają na poczucie współtworzenia obrazu miejsca przez użytkowników tego typu instalacji sztuki w przestrzeni miejskiej.

O ile powyższe instalacje miały charakter pionierski i pozwoliły testować efektywność zastosowanych technologii, to projekt instalacji *BroomRuum!* autorstwa Davida Torrentsa przy współpracy z artec3 jest działaniem służącym włączeniu ludzi w eksperymentowanie i kreację rewitalizowanej przestrzeni za pomocą dźwięku. Instalacja ta powstała na Plaza de Glories w Barcelonie, w bezpośrednim sąsiedztwie nowego Muzeum Wzornictwa i słynnego wieżowca Torre Glòries w poprzemysłowej dzielnicy Poblenou (il. 44). Na tę instalację przestrzenną składa się system specjalnie zaprojektowanych tub rozstawionych na placu, które pełnią rolę interfejsów użytkownika. Tuby zbierają dźwięki i odgłosy wydawane przez użytkowników, lub ewentualnie płynące z miejskiego otoczenia, a w odpowiedzi na te bodźce akustyczne instalacja reaguje dynamiczną iluminacją pasów świetlnych umiejscowionych w posadzce placu³⁸³.



il. 44. Mapa lokalizacji instalacji *BroomRuum!* w Barcelonie, opracowanie własne

Instalacja angażuje publikę w tworzenie pejzażu dźwiękowego, który wpływa bezpośrednio na wygląd przestrzeni (il. 44). Ludzie uzyskują poniekąd władzę nad przestrzenią. Nie tylko wpływają na jej wygląd,

³⁸² Strona internetowa artysty Jasona Bruges, <https://www.jasonbruges.com/art#/north-south-over-east-west/> [dostęp: 8.08.2019].

³⁸³ <https://ledscontrol.com/portfolio-item/broomruum/> [dostęp: 12.11.2016].

bawią się i eksperymentują, ale mając przyzwolenie, a wręcz zachętę do 'robienia hałasu' uzyskują chwilową kontrolę nad dźwiękiem w przestrzeni, co daje wyraz potęgi, władzy czy nawet buntu. Jest to dość istotne zjawisko społeczne, gdyż „w hałasie chodzi o wspólną własność”³⁸⁴. Garret Keizer twierdzi, że „[m]yślenie o pejzażu dźwiękowym jako o wspólnej własności, podobnie jak o powietrzu i oceanach, jest ryzykowną propozycją w społeczeństwie, które czasami sprawia wrażenie, jakby nie potrafiło docenić żadnego zasobu nieobjętego umową sprzedaży”³⁸⁵. 'Wspólne hałasowanie' i wspólna zabawa dźwiękami w przestrzeni miejskiej może więc być źródłem głębszych przemian w świadomości mieszkańców miasta i zapoczątkować istotne procesy identyfikacji ludzi z daną przestrzenią.



il. 45. Zdjęcia instalacji BruumRuum! w Barcelonie, zdjęcie po lewej ukazuje podświetloną instalację reagującą na użytkownika, w tle muzeum wzornictwa i Torre Glòries, źródło: <https://artecstudio.net/BruumRuum/> [dostęp: 20.04.2023], zdjęcie po prawej przedstawia użytkownika z interfejsem zmysłowym reagującym na dźwięki, źródło: <https://www.codaworx.com/projects/bruumruum/> [dostęp: 20.04.2023].

Instalacje i projekcje oddziałujące na aktywność uczestnika poprzez dźwięki stanowią silną grupę obiektów sztuki nowych mediów realizowanych w przestrzeniach publicznych miast. Akustyczne oddziaływanie instalacji może przyjąć formę pojedynczych dźwięków, sygnałów i odgłosów, dźwięków instrumentów muzycznych lub muzyki i wiadomości głosowych. Takie akcje wpływają na pozawizualną percepcję przestrzeni użytkownika, wzbogacając akustyczny krajobraz miejski. Przykładem może być projekt *Sonic Forest*, multisensoryczna interaktywna instalacja, wchodząca w skład serii 'Urban Musical Instruments' Christophera Janneya. Składa się z 16 walcowatych kolumn zawierających głośniki, oświetlenie oraz fotoelektryczne sensory. Dotknięcie takiego 'elektronicznego drzewa' wywołuje serię reakcji, od pojedynczych dźwięków i tonów, poprzez odgłosy otoczenia, po szeptane lub mówione frazy, którym to odgłosom towarzyszy mieniące się paletą kolorów oświetlenie LED. Instalacja ta wystawiana była czasowo w wielu miejscach na świecie, ma również kilka stałych lokalizacji, m.in. w Saragossie w Hiszpanii, gdzie została zainaugurowana z okazji wystawy światowej w 2007r.³⁸⁶ Na podobnej zasadzie funkcjonuje m.in. 'Hi Fi' duetu Höweler + Yoon Architecture, zlokalizowana na stałe przed wejściem do budynku biurowca 1110 Vermont Avenue w Waszyngtonie DC, gdzie każdej interaktywnej kolumnie przypisane są dźwięki innego instrumentu muzycznego³⁸⁷. Christian Moeller już w 1997 r. wystawiał swoją instalację *Audio Grove*, w której we współpracy z kompozytorem Ludgerem Brümmerem dobrali do każdego pionowego słupka odpowiedni dźwięk, który wydobywał się z niego pod wpływem dotyku użytkownika

³⁸⁴ Garret Keizer, *Hałas zwierząt politycznych*, [w:] Kusiak J., Świątkowska B. (red.), *Miasto-Zdrój. Architektura i programowanie zmysłów*, Warszawa 2013, s. 142.

³⁸⁵ Tamże.

³⁸⁶ <https://www.janneysound.com/project/8/> [dostęp: 12.08.2019].

³⁸⁷ J.M. Yoon, E. Höweler, dz. cyt., s. 144–149.

instalacji³⁸⁸. Rok później autor zaprojektował podobną instalację, pt. *Voice of the People* z okazji 150. rocznicy niemieckiego parlamentaryzmu, gdzie interaktywnym słupkom przypisano nagrane wypowiedzi pierwszych parlamentarzystów³⁸⁹.

W każdym z powyższych przykładów to ludzie decydują o dźwiękach i ich zestawieniu, są współ-autorami kompozycji muzycznych lub uruchamiają nagrane wcześniej sekwencje lub wypowiedzi. Takie działania budują i wzmacniają wyjątkowy charakter danej przestrzeni. W przypadku interaktywnych obiektów sztuki, reagujących dźwiękiem na obecność, zbliżenie, ruch lub dotyk użytkownika, dodatkowo wzmacniane jest poczucie przynależności danej osoby do przestrzeni dzięki możliwości wpływania na jej obraz. Po latach zaniedbań, temat dizajnu sensorycznego (ang. *sensorial design*) powraca, a artystyczne interwencje z zastosowaniem technologii multimedialnych i interaktywnych bardzo często są próbą wydobywania wielozmysłowych doznań, we współczesnej, jak określa Senett „jałowej” przestrzeni miejskiej³⁹⁰. Nadin Heinich i Franziska Eidner w swoich badaniach 'Sensing Space' dotyczących odczuwania przestrzeni, podzielają opinię artystów, że aby architektura nowych mediów mogła wtopić się w istniejące realia, musi się w nie zagłębić i otworzyć na nowe, bardziej intensywne percepcje i formy wyrazu dla środowiska zbudowanego. Należy jedynie uświadomić sobie ten rewolucyjny potencjał architektury medialnej³⁹¹.

Hybrydowy wpływ na wygląd przestrzeni za pomocą przenośnych urządzeń lub interfejsów użytkownika

Sztuka nowych mediów umożliwia również wpływ na wizualny obraz przestrzeni miejskiej. Jedną z opcji jest zmiana wyglądu elewacji budynków w mieście. Możliwe jest „malowanie” wybranych do projektu fasad za pomocą specjalnych aplikacji dostępnych na telefony i tablety, lub poprzez specjalnie zaprojektowane urządzenia przenośne – np. w mniejszej skali, poprzez specjalny cyfrowo zaprojektowany wałek malarski, imitując faktyczny fizyczny wpływ na wygląd ściany. W niektórych przypadkach „malowanie” odbywa się na przestrzeni całej elewacji, wykorzystując projekcję w czasie rzeczywistym, jak w przypadku instalacji *SMSlingshot Project*, wystawionej podczas Media Facade Festival w Berlinie w 2008 r., gdzie poprzez specjalną procę, zintegrowaną oprogramowaniem z projektorem, wpisujemy tekst i z której wystrzeliwujemy cyfrowy „ładunek z farbą”. Cyfrowy obraz farby rozpryskuje się na fasadzie wraz z naszym tekstem³⁹².

Proces „rysowania” po fasadzie może również przebiegać za pomocą specjalnych ekranów dotykowych, jak w przypadku instalacji *Diagonals* autorstwa grupy Iregular we współpracy z Théodore Ushevem³⁹³, gdzie trzymetrowe stalowe monolity wykrywały zadrapania na ich powierzchni wywoływane przez użytkowników, reagując przy tym audiowizualną interpretacją wybranych filmów Normana McLaren. Projekt został zrealizowany na fasadzie Bibliothèque et Archives Nationales du Québec (BanQ) Montreal, Canada 2014, w ramach Quartier des Spectacles. Istnieje również wiele przykładów, w których interfejsem użytkownika do komunikacji z daną instalacją interaktywną jest urządzenie przenośne należące do użytkownika, jak smartfon lub tablet. Jedną z takich instalacji jest Photophore, autorstwa Kollision, zaprojektowana z okazji Luminale 2012 we Frankfurcie. Jest to pięciokondygnacyjna fasada medialna wyświetlająca interaktywny „światły welon”, który porusza się pod wpływem ruchu palca użytkownika na ekranie jego telefonu przy użyciu specjalnej aplikacji (możliwej do ściągnięcia po scyztaniu kodu QR)³⁹⁴.

³⁸⁸ Ch. Moeller, *A Time and Place...*, s. 28–37.

³⁸⁹ Tamże, s. 38–43.

³⁹⁰ R. Sennett, *Ciało i kamień: człowiek i miasto w cywilizacji zachodu*, Gdańsk 1996, s. 11.

³⁹¹ N. Heinich, F. Eidner, dz. cyt.

³⁹² VR/ Urban: SMSlingshot Project <http://vrurban.org/smslingshot.html> [dostęp: 15.04.2019].

³⁹³ Iregular: Diagonals https://iregular.io/installations_scenographies/diagonales [dostęp: 15.10.2019].

³⁹⁴ <http://www.evolo.us/photophore-installation-is-a-3d-responsive-veil-operated-by-a-smart-phone/> [dostęp: 9.10.2019].

Z kolei aplikacja iRiS umożliwia interakcję z fasadą medialną na zasadzie „malowania” fasady, które odbywa się poprzez dobór koloru i natężenia światła, i ruch palcem po ekranie telefonu lub innego urządzenia przenośnego³⁹⁵. To, co wyróżnia tę aplikację, to fakt, że można ją zastosować potencjalnie na każdej fasadzie medialnej, zarówno jako wdrożenie na fazie projektowania, jak i jako dodatek zintegrowany z istniejącym już zrealizowanym obiektem architektury medialnej³⁹⁶.

Projekty sztuki nowych mediów związane z interwencją w wygląd fasady budynku nie zawsze korzystają ze zintegrowanej z budynkiem fasady medialnej. Interaktywne ekrany miejskie mogą używać jako przestrzennego wyświetlacza specjalnych paneli elewacyjnych, zamontowanych na całej powierzchni fasady budynku lub na jej fragmencie, mogą też występować jako wielkoformatowe projekcje dopasowane do kształtu i rozmiaru elewacji, jak np. mapping projekcyjny, który dodatkowo wykorzystuje architektoniczne elementy i detale. W innych przypadkach obiekt sztuki może wykorzystać jedynie wybrane fragmenty budynku, jak np. istniejące otwory okienne. Przykładem jest słynny projekt *Blinkenlights*, który zagościł w oknach budynku „Haus des Lehrers” na Alexanderplatz w Berlinie w 2001 r.³⁹⁷ W każdym ze 144 okien, rozłożonych równomiernie na ośmiu piętrach budynku, ulokowano skoordynowane w jeden system lampy, które utworzyły na fasadzie wielki ekran o bardzo niskiej rozdzielczości³⁹⁸. Użytkownicy mieli dostęp do systemu sterującego poprzez proste urządzenia zdalnego sterowania lub telefony komórkowe, a podświetlane poszczególne okna tworzyły wspólnie prostą jednokolorową sekwencję, wzór lub symbol.

Instalacja *Touch* autorstwa Lab[au] na Dexia Tower w Brukseli również wykorzystuje architektoniczne atuty tego 145-metrowego budynku, a konkretnie jego przeszkloną elewację. Każde z 4200 okien może być indywidualnie podświetlone w kolorze przez pasek ledowy RGB, zmieniając fasadę budynku w ogromny wyświetlacz. Na Place Roger, u dołu budynku, znajduje się specjalna stacja umożliwiająca ludziom interakcję z wieżą poprzez wielodotkowy ekran lub za pomocą czujników poprzez dynamiczne gesty użytkowników. Instalacja ta umożliwia zarówno interakcję jednemu użytkownikowi za pomocą więcej niż jednego palca, jak i pozwala na wspólną interakcję większej liczbie osób, rozszerzając tym samym indywidualną interakcję na wspólne doświadczenie³⁹⁹.

Niektóre z instalacji umożliwiają mieszkańcom i użytkownikom przestrzeni podejmowanie decyzji nie tylko o walorach wizualnych budynków i przestrzeni miejskiej, ale mogą uczestniczyć w kreacji krajobrazu dźwiękowego danego miejsca. Do takich przykładów zaliczyć można projekty grupy Iregular: instalację *Period*⁴⁰⁰ oraz jej późniejszą, bardziej rozwiniętą wersję pt. *Things/Choses*⁴⁰¹, które prezentowane były w Montrealu w Kanadzie. Każda z instalacji pozwala na podłączenie osobistego smartfona do systemu aż kilkunastu osobom naraz. W przypadku *Period* każdy uczestnik ma przypisany kafelek, stanowiący jedną z części całej projekcji, potrząsając swoim telefonem „pobudza” animowaną sekwencję na przypisanym mu

³⁹⁵ Aplikacja iRiS to wspólny projekt badawczy Uniwersytetu w Monachium (LMU) i Niemieckiego Centrum Badań nad Sztuczną Inteligencją (DFKI). Autorzy projektu to Sebastian Boring, Sven Gehring, Alexandra Wiethoff, Magdalena Blöckner, Johannes Schöning i Andreas Butz. Prototyp został zaprezentowany na ARS Electronica w Linz w Austrii w 2010 r., a projekt na konferencji CHI 2011 w Vancouver, BC, w Kanadzie, <https://www.youtube.com/watch?v=eIMmJiVnxM0&feature=share> [dostęp: 25.10.2019].

³⁹⁶ Alexander Wiethoff, Sven Gehring, *Designing interaction with media façades: A case study*, Conference: Proceedings of the Designing Interactive Systems Conference 2012, DOI: 10.1145/2317956.2318004 [dostęp: 19.06.2023].

³⁹⁷ <http://blinkenlights.net> [dostęp: 10.06.2013].

³⁹⁸ <http://www.medienkunstnetz.de/works/blinkenlights/images/2/> [dostęp: 22.10.2019].

³⁹⁹ <https://www.mediaarchitecture.org/dexia-tower-brussels/> [dostęp: 15.10.2019].

⁴⁰⁰ https://iregular.io/installations_scenographies/period – [dostęp: 15.10.2019].

⁴⁰¹ https://iregular.io/installations_scenographies/things_choses [dostęp: 15.10.2019].

kafelku wyświetlanym w ramach projekcji oraz wyzwała towarzyszący danemu kafelkowi dźwięk, który emitowany jest w czasie rzeczywistym w przestrzeni publicznej. Wszystkie dźwięki są zsynchronizowane w tony i współtworzą swoisty harmonijny utwór muzyczny. Natomiast późniejszy projekt – *Things/Choses* – udostępnia użytkownikom 40 różnych obiektów do wyboru, po czym każdy rzuca wybrany przez siebie cyfrowy obiekt w kierunku projekcji, wywołując tym dźwięk przypisany danemu obiektowi. Są to m.in. pętla perkusyjna, bas, syntezator, głos lub inne części utworu muzycznego, który użytkownicy instalacji współtworzą w czasie rzeczywistym, wpływając tym samym na wspólną przestrzeń dźwięków.

Zdalny wpływ na obraz przestrzeni za pomocą obiektów sztuki nowych mediów

Umożliwienie wpływu na wygląd danej przestrzeni odbywa się czasami również zdalnie, za pomocą Internetu. Użytkownicy mogą zalogować się na specjalnej stronie, gdzie projektują np. sekwencję świetlną, która będzie później wyświetlana na instalacji w realnej przestrzeni miasta. Przykładem tego typu działania może być *Solar Collector*, interaktywna rzeźba ulokowana przed Waterloo Regional Operations Centre w Cambridge, Ontario. Instalacja składa się z dwunastu aluminiowych trzonów, wyrastających pod różnymi kątami z trawiastego zbocza, tworząc zawieszoną nad krajobrazem subtelną krzywiznę⁴⁰². Każdy trzon ma wmontowane trzy panele słoneczne i trzy zestawy świetlne. Instalacja jest w pełni zasilana energią słoneczną zbieraną w ciągu dnia, podczas gdy po zmroku wyświetla kompozycje świetlne zebrane w ciągu dnia od użytkowników poprzez stronę internetową⁴⁰³ (il. 46).



il. 46. Zrzuty ekranu ze strony internetowej projektu *Solar Collector*, na której można przesłać własne kompozycje wzoru do wyświetlenia przez instalację, źródło: www.solarcollector.ca [dostęp: 29.08.2019]

Z kolei instalacja *Colour by Numbers* miała na celu wzbudzenie dyskusji i refleksji na temat użytkowania przestrzeni publicznych, które obecnie coraz częściej są kształtowane pod wpływem interesów handlowych i pełnią funkcję komercyjną. W czasie trwania projektu każda osoba, za pomocą telefonu komórkowego, mogła zmienić kolory oświetlenia 72-metrowej wieży na Telefonplan w Sztokholmie, widocznej z odległości ponad 20 km. Poprzez przekaz kamerką internetową na żywo na stronie projektu, partycypacja była

⁴⁰² G. Tscherteu, M.C. Lervig, M. Brynskov (red.), *Media Architecture Biennale 2012. Exhibition Catalogue*, Aarhus 2012, s. 61.

⁴⁰³ www.solarcollector.ca [dostęp: 29.08.2019].

możliwa z dowolnego miejsca. Instalacja ta miała również swoją odślonę w czasie International Biennial of Contemporary Art of Seville, Biacs na wieży Tower of Perdigones w Sewilli, w Hiszpanii⁴⁰⁴.

Nawet takie zdalne uczestnictwo i możliwość wpływu na wygląd przestrzeni na odległość mogą pomóc budować relacje mieszkańców z przestrzenią miejską. Przykładem takiej interwencji artystycznej jest projekt *LightStories*, który miał miejsce w lutym 2012 r. na ulicy Pakkahuoneenkatu w centrum Oulu – niewielkiego miasta w północnej Finlandii. Mieszkańcy mieli możliwość projektowania sekwencji świetlnych połączonych z tekstem ich autorstwa: mogły to być dłuższe historie, wiersze lub po prostu pojedyncze zdania lub pozdrowienia. Teksty te dostępne były na stronie internetowej obsługującej projekt, jak i były wyświetlane na ekranach dotykowych w centrum miasta. Co ciekawe, do projekcji wykorzystano istniejące już w przestrzeni, na uliczce przeznaczonej do ruchu pieszego, lampy oświetlenia miejskiego uzupełnione o paski LED RGB. Każdy uczestnik mógł zarezerwować konkretny przedział czasowy, w którym wyświetlana była zaprojektowana przez niego sekwencja świetlna ze zmienną dynamiką i kolorystyką oświetlenia, wraz z osobistą historią lub opisem. Z badań przeprowadzonych podczas działania systemu, tj., ankiet i wywiadów pogłębionych z wybranymi użytkownikami, wynika, iż udział w projekcie dla osób znających wcześniej tę przestrzeń zmienił ich stosunek do niej i jej odbiór na bardziej pozytywny. Pozostałe osoby poprzez udział w projekcie miały okazję zapoznać się z nieznaną im wcześniej przestrzenią miasta, co autorzy i badacze uznali również za pozytywny efekt oddziaływania projektu⁴⁰⁵.

Zdalny wpływ ludzi na wygląd przestrzeni miejskiej za pomocą obiektów sztuki nowych mediów w przestrzeni miasta, który wzmacnia relacje ludzi z miejscem, może dotyczyć nie tylko walorów wizualnych, ale może nieść ze sobą dodatkowe treści i przesłania. Jednym z takich tematów jest wizualizacja emocji i odczuć użytkowników w przestrzeni publicznej miasta. Instalacje takie mogą mieć szeroki zasięg międzynarodowy, jak w przypadku projektu czasowego *I am feeling*, lub bardzo lokalny, jak w projekcie *D-Tower*. W ramach projektu *I am feeling* podświetlane były obiekty użytku publicznego w centrum miast: wieża ratusza miejskiego w Aarhus w Danii w 2009 r., University House w Lund w 2012, na dachu przestrzeni wystawienniczej Godsbanen w Aarhus podczas Media Architecture Biennale w 2012 r. Kolory podświetlenia tych obiektów przypisane były konkretnym uczuciom: niebieski odpowiadał smutkowi i negatywnym odczuciom, jasny żółty przypisany był emocjom pozytywnym i radosnym itd. Emocje zebrane były zdalnie z otwartych blogów internetowych i wpisów dotyczących nastroju i emocji użytkowników z całego świata⁴⁰⁶. Podobnie do kwestii uczuć i ich wizualizacji podchodzi Maurice Benayoun w swoich instalacjach i multimedialnych interwencjach publicznych z serii *Mechanics of Emotions*, takich jak *E-SCAPE TODAY!* (wystawiona w Seulu w 2012 r.), *Emotion Forecast*, *Emotion Vending Machine* czy *Emotional Traffic (E-traffic)*⁴⁰⁷.

Bardziej lokalne podejście zastosowano w *D-Tower* w Doetinchem w Holandii, autorstwa NOX/Larsa Spuybroeka wraz z Q.S. Serafijn i V2, gdzie podstawą była 12-metrowa „wieża”, rzeźba artystyczna o fantazyjnym kształcie zlokalizowana w centrum miasteczka. Instalacja ta podświetla się na kolory przypisane emocjom zebranych poprzez ankietę skierowaną do mieszkańców miasta na przeznaczonej do tego stronie internetowej⁴⁰⁸. Udział osób wyrażających swoje uczucia jest w tym przypadku dobrowolny

⁴⁰⁴ krikortz.net [dostęp: 9.10.2019].

⁴⁰⁵ H. Pihlajaniemi, A. Luusua, M. Teirilä, T. Österlund, T. Tanska, *Experiencing Participatory and Communicative Urban Lighting through LightStories*, MAB'12, 15–17. 11., Aarhus, Dania 2012, s. 65–74, ACM 978-1-4503-1792-4/12/11 [dostęp: 17.11.2012].

⁴⁰⁶ G. Tscherteu, M.C. Lervig, M. Brynskov (red.), *Media Architecture Biennale 2012...*, s. 75.

⁴⁰⁷ Strona internetowa: <https://benayoun.com/moben/> [dostęp: 7 stycznia 2020].

⁴⁰⁸ <https://www.d-toren.nl/en/> [dostęp: 3.11.2019].

i w pełni świadomy. W 2017 r., ze względu na postęp technologiczny i popularność tabletów i smartfonów, które nie były tak powszechnie dostępne w czasie powstania projektu (2001–2003 r.), działanie instalacji wraz ze stroną internetową zostało zaktualizowane. Informacje na temat emocji panujących wśród mieszkańców zbierane są poprzez ankietę, która w ciągu pół roku codziennie składa się z innego zestawu pytań. Na bazie odpowiedzi program kalkuluje, która z emocji jest danego dnia przeważająca i wieczorem wieża podświetla się na jeden z 4 kolorów przypisanych odpowiednio miłości, nienawiści, strachowi lub szczęściu. Podobna idea została wdrożona przez Erika Krikortza w innych miastach. *Emotional Cities* to partycypacyjna instalacja świetlna połączona ze stroną internetową. W założeniu jest to „zbiorcza dyskusja o szczęściu i o tym jak powinniśmy żyć”⁴⁰⁹. Ludzie mogą rejestrować swoje uczucia zgodnie z zakodowanym kolorystycznie „wskaźnikiem emocjonalnym” (*emotional index*). Odpowiedzi są kalkulowane statystycznie na bieżąco i zmienna średnia dla danego miasta wyświetlana jest na jego głównym budynku, stając się swoistym ‘termometrem uczuć miasta’. Projekt prezentowany był jak dotąd w Sztokholmie i Seulu. Obiekty sztuki nowych mediów, które obrazują aktualny stan emocjonalny mieszkańców danego miasta, mają ogromny wpływ na poczucie przynależności mieszkańców do ich miejsca zamieszkania oraz na poczucie, że ich emocje i odczucia są ważne i mogą się nimi podzielić z innymi ludźmi, co też wzmacnia ich poczucie wspólnotowości.

Możliwość wpływu na przestrzeń za pomocą tekstu

Kolejnym niezwykle istotnym aspektem w sztuce nowych mediów jest tekst, zarówno jako informacja od użytkownika wpływająca na dzieło sztuki, jak i jako forma oddziaływania i wyrazu artystycznego. Istnieje cała grupa instalacji i interwencji w przestrzeniach publicznych dotycząca tekstu, bazująca na słowach wyłowionych z morza wirtualnych baz danych, fragmentów utworów oraz na treściach wiadomości przesyłanych bezpośrednio przez świadomie biorących udział w projekcie użytkowników. Wiele tego typu obiektów sztuki opiera się na możliwości przesyłania wiadomości tekstowych sms poprzez aplikację do obiektu sztuki i na wyświetleniu jej w wielkim formacie np. na fasadzie budynku, w widocznym publicznie miejscu. Proces ten może przyjąć w efekcie końcowym bardzo ciekawą formę wizualną i zainteresować przechodniów, pobudzić do udziału „w zabawie”. Jednak według Jana Schuijrena, kuratora sztuki, instalacje takie mogą być w swoim przekazie po prostu zbyt płytkie, a zainteresowanie nową sensacją tego typu szybko przemija i staje się jedynie gadżetem technologicznym. Ważne jest, by dana interwencja / instalacja czy performance niosły ze sobą coś więcej, wzbudzały emocje, zostawiały w nas ślad na dłużej⁴¹⁰.

Ciekawym ujęciem tematu współczesnych technik komunikacyjnych jest instalacja *Amodal Suspension*, zaprezentowana na otwarciu Yamaguchi Center for Arts and Media (YCAM) w Japonii od 1 do 24 listopada 2003 r. Projekt ten miał być „odchyleniem / dewiacją od zakładanej przejrzystości komunikacji elektronicznej”⁴¹¹. Zadaniem uczestników projektu było przesłanie krótkiej wiadomości sms przy pomocy swoich telefonów lub poprzez stronę projektu. Wiadomości były przechwytywane i kodowane jako sekwencje świetlne i wyświetlane w formie rozbłysków za pomocą 20 ogromnych reflektorów ustawionych na placu przed centrum Yamaguchi. Wiadomości „krążyły” w powietrzu w formie kodów świetlnych, aż nie zostały „przechwycone” przez kogoś z obecnych tam osób. Rozkodowane wiadomości tłumaczone były automatycznie za pomocą translatora, co dawało często zaskakujące efekty w formie treści niezgodnych z oryginałem. Jak zasugerował Rafael Lozano-Hemmer, autor instalacji, praca ta stanowiła platformę łączącą

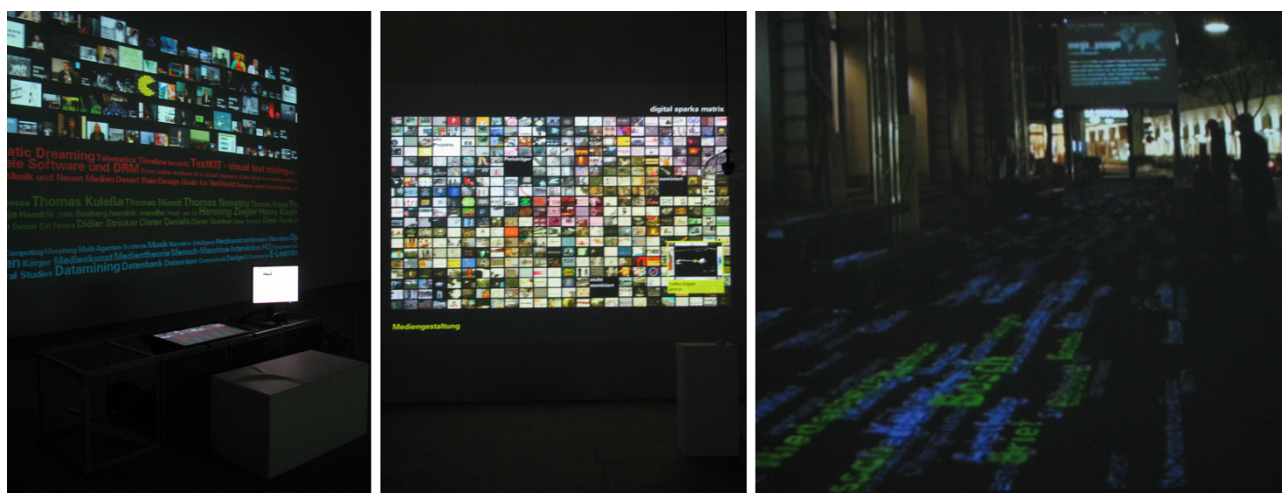
⁴⁰⁹ krikortz.net [dostęp: 9.10.2019].

⁴¹⁰ McQuire S., *Rozmowa z Janem Schuijren'em*, [w:] McQuire S., Martin M., Niederer S. (red.), *Urban Screens Reader*, inc. Reader nr 5, Amsterdam 2009, s. 149.

⁴¹¹ <http://www.amodal.net/concept.html> [dostęp: 5.11.2019].

lokalnych mieszkańców ze zdalnie uczestniczącymi użytkownikami z różnych regionów i krajów, którzy mogli wejść w spontaniczną przypadkową formę kontaktu. W projekcie wzięło udział 400 000 osób z 94 krajów, w tym 79 procent z Japonii⁴¹². Kathryn Brown zauważa, że w projekcie tym wykorzystano skomplikowane rozwiązania technologiczne celem inscenizacji dramatycznego upadku tejże technologii. Dzieje się tak poprzez odwrócenie bezpośrednich form komunikacji, dostarczanie wiadomości do złego adresata, upublicznienie prywatnych wiadomości, zamianę słów w nieczytelne formy wizualne, zaburzenie natychmiastowości współczesnych metod komunikacji. Praca ta nie tylko 'wtrąca zwroty akcji' w dotychczasowy sposób pojmowania przez nas błyskawicznego przesyłania wiadomości, ale również nadaje procesowi komunikacji nowej głębi, która ma sprawić, że zaangażujemy w pełni nasze zmysły⁴¹³.

Monika Fleishmann i Wolfgang Strauss prezentują odmienne podejście do tekstu i informacji tekstowej, które często są tematem i środkiem wyrazu w ich licznych instalacjach (il. 47). Praca *Energy Passages* zaprezentowana była w Monachium w 2004 r. na bruku placu Salvatorplatz, gdzie wyświetlone zostały słowa używane przez gazetę „Süddeutsche Zeitung”. Te oderwane od kontekstu wyrazy, wybrane na tę okazję automatycznie przez komputer, można było również usłyszeć, gdyż były one tym samym „ożywiane” przez głosy, wypowiadające je i wypełniające plac niczym grecką agorę, niczym starożytne forum, na którym odbywała się debata publiczna⁴¹⁴. Inscenizacja ta podkreśla doniosłe role zarówno czytelnika, jak i samego tekstu w „medialnej praktyce inscenizacji performatywnej kultury”, jak to formułuje to Peter Matussek. Badacz ten uważa, że instalacja ta ukazuje przyszłość pisma związaną z „wizualnymi, rzeźbiarskimi i architektonicznymi formami wyrazu”⁴¹⁵.



il. 47. Zdjęcia z wystawy *Performing Data* Monika Fleischmann + Wolfgang Strauss w CSW Łańnia w 2011 r. Zaprezentowane prace artystów to od lewej: *Media Flow Matrix*, *Digital Sparks Matrix* i *Energy Passages*. Fot. K. Szakajło

Projekt *Urban Alphabets*, działający na terenie Helsinek, to aplikacja na urządzenia przenośne typu smartfon, pozwalająca użytkownikowi stworzenie własnego 'miejskiego alfabetu' (ang. *Urban Alphabet*) poprzez uchwycenie elementów typograficznych z otoczenia miejskiego i użycie ich do napisania własnych wiadomości, zwanych „miejskimi pocztówkami” (ang. *Urban Postcards*). Wszystkie uchwycone litery są przypisane do lokalizacji i zapisane w wirtualnej bazie danych. Efekty projektu wyświetlane są publicznie

⁴¹² <http://www.amodal.net/intro.html> [dostęp: 5.11.2019].

⁴¹³ Kathryn Brown, *Computer Art and the Cosmopolitan Imagination*, [w:] Brown K. (red.), *Interactive Contemporary Art: Participation in Practice*, Londyn 2014, s. 51.

⁴¹⁴ Luca Farulli, *Głosy, Gesty, Kontakt*, [w:] *Performing Data* Monika Fleischmann + Wolfgang Strauss, Gdańsk 2016, s. 43–45, <http://bibliotekacyfrowa.eu/dlibra/doccontent?id=42086> [dostęp: 14.11.2019].

⁴¹⁵ Monika Fleishmann, Wolfgang Strauss, dz. cyt., s. 104, <http://bibliotekacyfrowa.eu/dlibra/doccontent?id=42086> [dostęp: 14.11.2019].

na fasadach medialnych lub ekranach miejskich podczas większych wydarzeń w mieście, jak np. Connecting Cities Events w 2014 r. Aplikacja skłania użytkowników do postrzegania miasta na nowo, do obserwacji, jak i do nowych doświadczeń bezpośrednio w przestrzeni, odbudowując relację użytkownika z otoczeniem⁴¹⁶.

W kontekście słów, tekstu i komunikacji w przestrzeni publicznej niezwykle istotnym aspektem jest możliwość publicznej wypowiedzi i wyrażenia własnych poglądów, ich wizualizacja. Grupa graffiti Research Lab podjęła temat jednej z popularnych współczesnych form wyrazu w przestrzeniach publicznych, jaką jest graffiti. Korzystając z technologii mediów elektronicznych, w tym magnetycznych LED-ów (magnetic LEDs) i projekcji laserowych (laser-guiding projections) zamiast markerów i farby w sprayu, artyści umożliwiają tworzenie spektakularnych świetlnych interwencji w przestrzeniach publicznych w formie tymczasowych multimedialnych graffiti. W przypadku instalacji *CitySpeak*, nazywanej przez jej twórców ze studia Obx Lab 'efemerycznym graffiti', wysyłane przez mieszkańców informacje w formie krótkich wiadomości tekstowych wyświetlane były bezpośrednio jako projekcja na fasadzie budynku lub na miejskim ekranie cyfrowym. Ta forma 'komunikacji prywatno-publicznej' może być narzędziem wspierającym partycypację publiczną, umożliwiając każdemu otwarte wyrażenie swoich poglądów. Jak stwierdza Liliana Bounegru, instalacje tego typu są „unikatowe, gdyż umożliwiają jednostkom wkład we wspólne wypracowanie znaczenia danego dzieła sztuki i zbiorowe kształtowanie przestrzeni publicznej”⁴¹⁷.

Obiekty sztuki nowych mediów mogą być też bardziej bezpośrednią formą wyrazu myśli i odczuć użytkowników na forum publicznym. *Megaphone* to instalacja interaktywna, która w 2013 r. umożliwiła mieszkańcom Montrealu w sposób bezpośredni i bardzo widowiskowy wyrazić swoje przemyślenia i emocje w przestrzeni miejskiej. Osoby chętne mogły wypowiedzieć się przy pomocy specjalnego megafonu, będącego zmysłowym interfejsem użytkownika, a kluczowe słowa i hasła z ich wypowiedzi były wychwytywane przez program i wyświetlane na bieżąco na fasadzie budynku. Uczestnicy projektu nie ograniczali się tylko do wyrażania swoich poglądów politycznych lub przemyśleń życiowych, ale zdarzały się odczyty własnej twórczości poetyckiej, koncerty improwizowane, a także chwilowe upamiętnianie osób lub idei (np. wymieniano imiona aktywistów Greenpeace uwięzionych w Rosji lub ofiar brutalnych zachowań policji). Zarówno mieszkańcy, jak i turyści wyrażali niejednokrotnie swoją miłość do miasta⁴¹⁸. Przeprowadzone badania terenowe wskazują, iż instalacja ta, dzięki swojej otwartości i elastyczności, stała się urządzeniem multi-funkcyjnym do podejmowania interakcji. W tym przypadku technologie interaktywne, wspomagając wolność słowa sprawiły, że bardzo różnorodne głosy (w tym ludzie młodzi, członkowie społeczności homoseksualnych, imigranci, ludzie z niepełnosprawnościami, seniorzy, bezdomni itp.) mogły być usłyszane na forum publicznym, co pomogło różnym społecznościom odzyskać przestrzeń publiczną poprzez jej współtworzenie i *performance* publiczny⁴¹⁹. Przykład ten doskonale ukazuje, jak sztuka nowych mediów w przestrzeni publicznej pozwala ludziom poczuć identyfikację z miejscem i wyrażać siebie, swoje przemyślenia, emocje, a nawet wyrazy buntu czy sprzeciwu na forum społecznym, przekazując tym samym przestrzeń publiczną w ręce mieszkańców i nadając jej charakter współczesnej agory.

⁴¹⁶ Suse Miessner, *Urban Alphabets*, <https://awards.mediaarchitecture.org/mab18/project/106> [dostęp: 9.10.2019].

⁴¹⁷ Bounegru L., *Interactive Media Artworks for Public Space: The Potential of Art to Influence Consciousness and Behaviour in Relation to Public Spaces*, [w:] McQuire S., Martin M., Niederer S. (red.), *Urban Screens Reader*, Amsterdam 2009, s. 199–213.

⁴¹⁸ Instalacja autorstwa Étienne'a Paquette z Moment Factory przy współpracy z The National Film Board of Canada, Quartier des spectacles, https://medias.quartierdesspectacles.com/pdf/press/en/2013/pr_Megaphone_installation_hits_the_mark.pdf [dostęp: 5.11.2019].

⁴¹⁹ C. Fortin, K. Hennessy, C. Neustaedter, dz. cyt., s. 95–112 [dostęp: researchgate 6.12.2018].

3.2.4. Oswajanie przestrzeni stresogennych i miejsc uznawanych za niebezpieczne

Według Landry'ego jednym z istotnych aspektów, którego brakuje w procesach kreowania miast są emocje, które w rzeczywistości kierują naszym życiem. Dlatego każdy projekt związany z kreowaniem przestrzeni miejskiej powinien rozpoczynać się od kwestii 'jakie emocje / uczucia będzie wywoływać?', a nie 'czy spełni konkretne specyficzne wymagania?'⁴²⁰. Również Marek Czyński zwraca uwagę na to, jak ważne w rozwoju architektury przyszłości jest wykorzystanie wiedzy psychologicznej. Zastanawia go jednak, czy efektem będzie „wzmocnienie podmiotowości i autonomii jednostki w jej relacjach z architekturą, czy też będzie tylko instrumentem przystosowania architektury do kultury masowej konsumpcji, rozrywki i wolnego czasu”. Autor wykazuje obawy przed wszechobecnymi i szybko rozwijającymi się technologiami: „Cóż bowiem z tego, że życie w interaktywnym środowisku zdominowanym przez technologie multimedialne i informatyczne będzie pełne atrakcji oraz nowych, nieznanych człowiekowi doznań i podniet zmysłowych, jeśli będzie to wizja podobna do tej z *Truman Show*, a ludzkie zachowania zostaną poddane stałej kontroli i ukrytemu monitorowaniu”⁴²¹. Choć obawy te są zasadne, to nie powinny przesądzać o roli i wpływie sztuki nowych mediów na odbiór przestrzeni.

Czyński zauważa, iż „[s]tres, będący nierzadko mieszaniną obaw i podziwu, pojawia się często wówczas, gdy innowacje techniczne wykraczają poza wcześniejsze doświadczenia człowieka, a jednocześnie stanowią swoistą demonstrację technologicznej siły w przekształcaniu środowiska życia”. Autor wymienia tu takie przykłady „stresorów” jak most nad przepaścią, tama, tunel, wysoki budynek. Podkreśla, że „doświadczenie, przezorność i wyobrażenia nakazują daleko idącą ostrożność i ograniczony stopień zaufania w niezawodność techniki i korzyści płynące z innowacji technologicznych”⁴²². Wykorzystanie nowych technologii do projektów mających na celu poprawę jakości życia miejskiego może przecież odnieść bardzo pozytywne skutki. Co więcej, w efekcie, pozytywne oddziaływanie interaktywnych projektów sztuki nowych mediów może w pomóc oswoić ludzi z obecnością tychże technologii i przyczynić się do polepszenia percepcji przestrzeni wypełnionej mediami i urządzeniami interaktywnymi, których przybywająca liczba i narastająca wszechobecność zdaje się być już i tak nieunikniona. Istnieje wiele bardzo pozytywnych przykładów wykorzystania technologii interaktywnych i sztuki multimedialnej do łagodzenia oddziaływania właśnie owych 'stresorów przestrzennych', do poprawy jakości przestrzeni odbieranych jako niebezpieczne, stresujące i nieatrakcyjne.

„Ciemność jest najbardziej powszechnym wyznacznikiem przestrzeni strachu”⁴²³, dowodzi Czyński. Jak zauważają autorzy monografii pt. „Nightscapes – krajobrazy nocne”, krajobraz czytany jest przez nas oraz używany jako sytuacja przestrzenna, ale także jako tymczasowe wydarzenie. Aby zrozumieć różnorodność współczesnych doświadczeń miejskich konieczne jest uwzględnienie długości trwania i pory w jakiej doświadczamy danej przestrzeni. Noc to tymczasowe środowisko, w którym świadomość jest bardziej uderzająca i wyraźna, gdyż nocą umysł jest bardziej podatny na bodźce i odkrywa intensyfikację miejskiego zróżnicowania i jego nowe głębie. Nasza wrażliwość percepcyjna, pozbawiona nocą wzroku, spontanicznie powraca do wielozmysłowego doświadczania otaczającego środowiska, pobudzając przy tym wyobraźnię, która dopowiada nam to, czego nie widzimy⁴²⁴. Ciemność radykalnie zaburza naszą 'waloryzację środowiska przestrzennego' oraz interpretację ludzkich zachowań, które uznane za normalne

⁴²⁰ Ch. Landry, *The Art of City...*, s. 240–241.

⁴²¹ M. Czyński, dz. cyt., s. 47.

⁴²² Tamże, s. 56.

⁴²³ Tamże, s. 53.

⁴²⁴ M. Armengaud, M. Armengaud, A. Cianchetta, *Nightscapes – Nocturnal Landscapes*, Barcelona 2009, s. 18.

w ciągu dnia, nocą mogą budzić obawy⁴²⁵. „Oznakowanie i dobre oświetlenie nocą są nieodzownymi elementami relacji pomiędzy strukturą miasta, odczuwaniem lokalności i poczuciem bezpieczeństwa, kiedy idziemy przez miasto”⁴²⁶, podkreśla Jan Gehl. Jednak dobór odpowiedniego, przyjaznego i bezpiecznego dla mieszkańców i użytkowników przestrzeni oświetlenia to kwestia niezwykle istotna i trudna w obecnych czasach, kiedy to we współczesnych miastach coraz częściej spotykamy się z problemem „zanieczyszczenia światłem nocnym” (ang. *nocturnal light pollution*), które może mieć negatywny wpływ na ludzki organizm⁴²⁷. Dlatego zapewnienie dobrej jakości oświetlenia miejskiego jest niezwykle ważną kwestią zarówno w zakresie zdrowia fizycznego, jak i percepcji przestrzeni i zachowań społecznych w przestrzeniach miejskich.

Artystyczne zastosowanie oświetlenia może mieć pozytywny wpływ na zmianę odbioru przestrzeni uznawanej za niebezpieczną po zmroku, jak np. parki miejskie. W 2008 r. Jason Bruges, wraz ze swoim zespołem, zostali poproszeni o stworzenie instalacji świetlnej do przebudowy parku Normand Park w Londynie, celem zaangażowania i zbliżenia lokalnej społeczności do tej przestrzeni. Zrealizowany został projekt *Normand Park*, który sprawia, że podczas gdy ktoś przechadza się wzdłuż zaprojektowanych świetlnych kolumn, wywołuje tym podświetlenie wzrastające od pnia po koronę drzewa. Tym samym po zmierzchu drzewa stają się swoistą ‘kanwą’ dla przechodniów, kreując niepowtarzalne animacje świetlne parku. Każda z kolumn przypisana jest do konkretnego drzewa, za to wspólnie animowane drzewa tworzą teatralne wrażenie głębi, gdy kolor, ruch i cienie pojawiają się z bliska i daleka (il.48). Artysta wraz z Kinnear Landscape Architects współpracował z okolicznymi mieszkańcami przez cały okres powstawania projektu, od początkowego pomysłu po realizację. W efekcie ta artystyczna interwencja jest nie tylko ściśle powiązana z krajobrazem i swoją lokalizacją, ale co niezwykle cenne, stanowi też dzieło współtworzone przez lokalną społeczność⁴²⁸.



il. 48. Interaktywna instalacja świetlna Normand Park w Londynie autorstwa Jasona Bruges. Źródło: <https://www.jasonbruges.com/normand-park> [dostęp: 9.10.2019]

⁴²⁵ M. Czyński, dz. cyt., s. 53.

⁴²⁶ J. Gehl, *Miasta dla ludzi*, s. 101.

⁴²⁷ K.M. Zielińska-Dąbkowska, E.S. Schernhammer, J.P. Hanifin, G.C. Brainard, *Reducing nighttime light exposure in the urban environment to benefit human health and society*, "Science" 380, 2023, s. 1130–1135, doi/10.1126/science.adg5277 [dostęp: 21.06.2023].

⁴²⁸ Strona internetowa <https://www.jasonbruges.com/art#/normand-park/> [dostęp: 9.10.2019].

Są takie miejsca, gdzie problem ciemności i związanego z nią poczucia dyskomfortu w przestrzeniach miejskich jest bardziej dokuczliwy przez przeważającą część roku ze względu na usytuowanie geograficzne, jak np. na północy Europy, w krajach skandynawskich. Kwestia oświetlenia miejskiego jest tam szczególnie ważna i jest tematem bardzo wielu projektów i programów miejskich oraz planów odnowy miejskiej. W celu zapewnienia komfortowych warunków użytkowania przestrzeni miejskiej często sięga się po rozwiązania z zakresu artystycznych interwencji świetlnych i sztuki nowych mediów. Dla przykładu przez kilka zimowych miesięcy w 2013 r. w Oulu w Finlandii, na wybranych rzadko uczęszczanych ścieżkach parku Otto Karhi w centrum miasta, usytuowano instalację złożoną ze świateł LED zawieszonych nad ścieżką oraz zamontowanych u podstawy drzew i krzewów. Instalacja tworzyła świetlny spektakl obrazując aktywność ludzi w przestrzeni, a na obrzeżach odzwierciedlała aktywność w różnych dzielnicach w centrum miasta w czasie rzeczywistym. Różne rodzaje natężenia oświetlenia reagowały na aktualną sytuację – aktywizując się na przechodniów, ale i utrzymując delikatne natężenie światła celem podtrzymania poczucia bezpiecznego użytkowania ścieżki nawet w razie braku uczestników⁴²⁹. Dzięki tej interwencji udało się stworzyć atrakcyjną przestrzeń miejską, która stała się miejscem chętnie wybieranym przez mieszkańców na rodzinne spacer, atrakcyjnym i często fotografowanym, a nawet użytkowanym celem organizacji zimowych pikników, spotkań „cosplay-owych”, a nawet potańcówek w rytm świateł.

Marek Czyński wyszczególnia kilka rodzajów przestrzeni stresogennych – przestrzeni wzbudzających strach, poczucie zagrożenia i stres, które opisuje jako „szarą strefę architektury”. Zalicza do nich, charakterystyczne dla większych miast, przestrzenie ucieczkowe, takie jak przejścia podziemne i tunele, mosty i kładki piesze, korytarze stacji metra itp.⁴³⁰ Coraz częściej przestrzenie te są obierane za lokalizację interwencji artystycznych, w tym instalacji świetlnych i interaktywnych, które nie tylko wprowadzają dodatkowe oświetlenie i podnoszą jego wartość estetyczną, co pozytywnie wpływa na odbiór tychże przestrzeni, ale potrafią odmienić oblicze takich miejsc i uatrakcyjnić je na tyle, że stają się rozpoznawalne, a nawet chętnie odwiedzane.

Jednym z takich przykładów jest Maastunnel, czyli przejazd rowerowo-pieszny pod rzeką Mozą w Rotterdamie, w Holandii. W 2007 r., w ramach programu Rotterdam City of Architecture, w tunelu tym zamontowano instalację interaktywną *Dune 4.1* autorstwa Daana Roosegaarde’a⁴³¹. Była to pierwsza realizacja tego projektu w lokalizacji przestrzeni miasta, wcześniej był często wystawiany czasowo na ekspozycjach i festiwalach sztuki. Popularność tego projektu, jak i pozytywny odbiór przez użytkowników w tak nietypowej i trudnej lokalizacji, przerósł oczekiwania autora. Symbolicznym podsumowaniem stosunku mieszkańców do tej interwencji może być młoda para, która postanowiła zrobić sobie zdjęcie ślubne przy instalacji *Dune* w Maastunnel⁴³² (il. 48). W tym samym miejscu, w lutym 2019 r., z okazji Walentynek czyli międzynarodowego święta zakochanych oraz z okazji 77. urodzin Maastunnel, obiekt ten zamienił się w rozświetlony 35 tysiącami fluorescencyjnych serduszek ‘tunel miłości’, czyli projekt *Tunnel of Love* autorstwa duńskiego duetu Vollaerszwart⁴³³. Z kolei instalacja *Dune* została zainstalowana w innej części Rotterdamu – wzdłuż przejścia pieszego na nabrzeżu dzielnicy De Esch (il. 49).

⁴²⁹ Strony internetowe: <https://awards.mediaarchitecture.org/mab18/project/105> [dostęp: 9.10.2019] oraz http://www.adaptiveurbanlighting.fi/ok_demo2013/ [dostęp: 15.10.2019].

⁴³⁰ M. Czyński, dz. cyt., s. 206.

⁴³¹ Strona internetowa autora: <https://www.studio Roosegaarde.net/project/dune> [dostęp: 28 sierpnia 2018].

⁴³² Daan Roosegaarde, dz. cyt., s. 21.

⁴³³ Tunnel of Love, <https://www.iamexpat.nl/lifestyle/lifestyle-news/tunnel-love-rotterdam-valentines-day> [dostęp: 10.01.2020].



il. 49. Mapa: Lokalizacja instalacji Dune: w Maastunnel oraz na nabrzeżu w dzielnicy De Esch w Rotterdamie. Fot. u góry przedstawia młodą parę robiącą zdjęcie ślubne z instalacją Dune 4.1 w tunelu Maastunnel, źródło: <https://www.studioroosegaarde.net/project/dune> [dostęp: 10.01.2020]. Zdjęcie na dole przedstawia instalację Dune 4.2 w dzielnicy De Esch, fot. K. Szakajło

Zastosowanie artystycznych instalacji świetlnych w tunelach czy podziemnych przejściach pieszych celem uatrakcyjnienia przestrzeni i podniesienia poczucia bezpieczeństwa wykorzystano także w innych miejscach, jak np. instalacja *Le Circuit de Bachelard* w 24-metrowym tunelu pieszym na terenie kampusu Université du Québec w Montrealu, w Kanadzie, zaprojektowana przez multi-dyscyplinarny zespół pracowników i studentów wydziałów Sztuk Medialnych i Inżynierii z tej uczelni⁴³⁴. *BioLumen* to z kolei permanentna instalacja świetlna z 2018 roku, zlokalizowana pod wiaduktem w śródmieściu San Paulo w Brazylii. Artysta Leandro Mendes wybrał celowo takie właśnie miejsce interwencji, gdyż było ciemne i nieprzyjazne, unikane przez lokalnych mieszkańców, pomimo tego, iż łączyło ważne ulice w sąsiedztwie. Celem świetlnej instalacji była modyfikacja przestrzennej dynamiki społecznej oraz promocja poczucia bezpieczeństwa. Instalacja ta jest praktycznym dowodem na to, że światło pobudza ciekawość przechodniów i podnosząc ich poczucie bezpieczeństwa, zachęca do spędzania czasu w danej przestrzeni. Przejście piesze stanowiące miejsce interwencji było wcześniej ignorowane przez urzędników miejskich i lokalną społeczność, natomiast dzięki instalacji odnotowano znaczny wzrost natężenia ruchu pieszego w tym miejscu⁴³⁵.

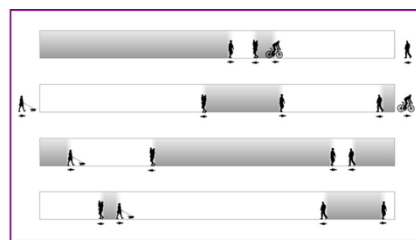
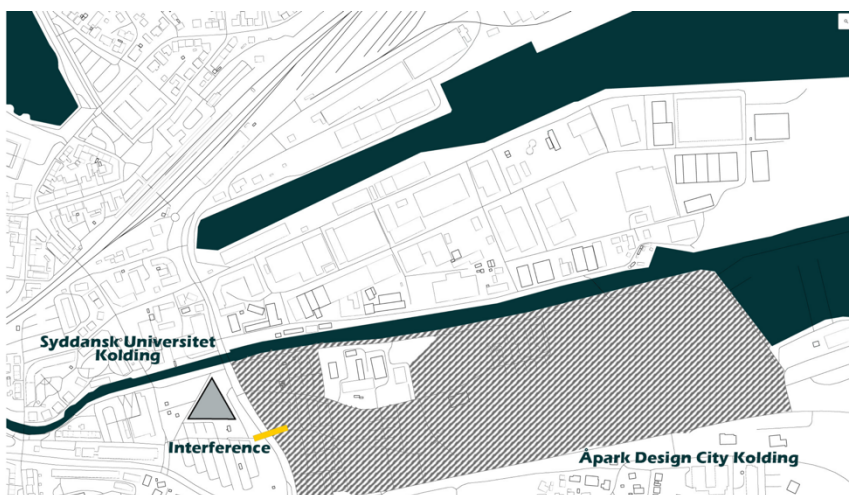
Interwencje artystyczne zlokalizowane w miejscach będącym dodatkowo „łącznikiem”, takich jak most czy tunel lub „na pograniczu” – różnych stref, dzielnic, „na styku” – z wodą lub inną granicą przestrzenną, poprzez uatrakcyjnienie i poprawę ich odbioru, a co za tym idzie aktywację ich użytkowania, pomagają pobudzać ruch i konkretne przemieszczanie się ludzi, ożywiając tym samym tereny sąsiadujące. Przykładem działań w takich miejscach może być projekt *Grandes Lignes* na moście pieszym w Luksemburgu, duetu artystów HeHe, będący świetlnym środowiskiem reaktywnym oddziałującym wzmocnioną iluminacją mostu w odpowiedzi na ruch pieszych⁴³⁶.

⁴³⁴ *Le Circuit de Bachelard*, <https://awards.mediaarchitecture.org/mab18/project/174> [dostęp: 15.10.2019].

⁴³⁵ *BioLumen*, <https://awards.mediaarchitecture.org/mab18/project/71> [dostęp: 9.10.2019].

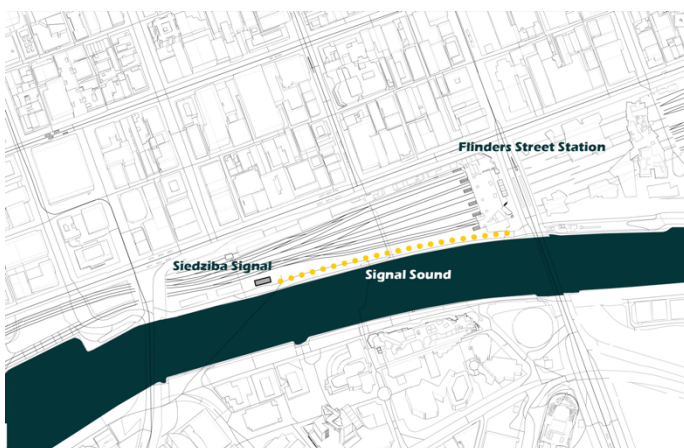
⁴³⁶ N. Heinich, F. Eidner, dz. cyt., s. 95.





il. 50. Interaktywna instalacja świetlna *Interference* w tunelu rowerowo-pieszym łącząca dwie części miasta: projektowaną dzielnicę Design City Kolding i nowy budynek Uniwersytetu Południowej Danii. Po lewej mapa lokalizacji, opracowanie własne. Po prawej u góry schemat działania instalacji, na dole zdjęcie instalacji, źródło: <https://kollision.dk/en/interference> [dostęp: 24.04.2023 r.]

Podobne działanie zastosowano w tunelu pieszo-rowerowym łączącym dwie części miasta Kolding w Danii: Design City Kolding i z nowym budynkiem Uniwersytetu Południowej Danii i terenem kampusu (il. 50). Zaprojektowana przez grupę Kollision instalacja *Interference* emanuje światło w kilku scenariuszach w zależności od sytuacji – zapraszająco w przypadku braku przechodniów, podążając za pieszym, jeśli jest to pojedyncza osoba lub tworząc dynamiczne sytuacje świetlne pomiędzy kilkoma osobami⁴³⁷.



il. 51. Instalacja *Signal Sound Walk*: po lewej mapa lokalizacji, opracowanie własne. Po prawej: zdjęcie głośników i lamp tworzących instalację, źródło: <https://www.melbourne.vic.gov.au/arts-and-culture/signal/signal-screen-sound-commissions/Pages/signal-sound-commissions.aspx> [dostęp: 15.06.2023 r.]

Takie interwencje łączące i pobudzające ruch pieszy w miejscach uznawanych za niebezpieczne czy nieprzyjemne dotyczyć mogą również całych ulic czy tras pieszych, jak w przypadku *Signal Sound* w Melbourne w Australii, gdzie cała trasa ze stacji Flinders Street Station aż do siedziby kreatywnego studia Signal⁴³⁸ wzdłuż nabrzeża przykolejowego została wyposażona w 18 głośników podłączonych do ulicznych lamp, umożliwiając artystom i młodym twórcom projekcję różnorodnych projektów dźwiękowych i muzycznych na całej długości tej trasy⁴³⁹ (il. 51). Corocznie młodzi artyści zapraszani są do tworzenia nowych projektów, prezentowanych potem w ramach *Signal Sound Walk* oraz na fasadzie budynku studia Signal.

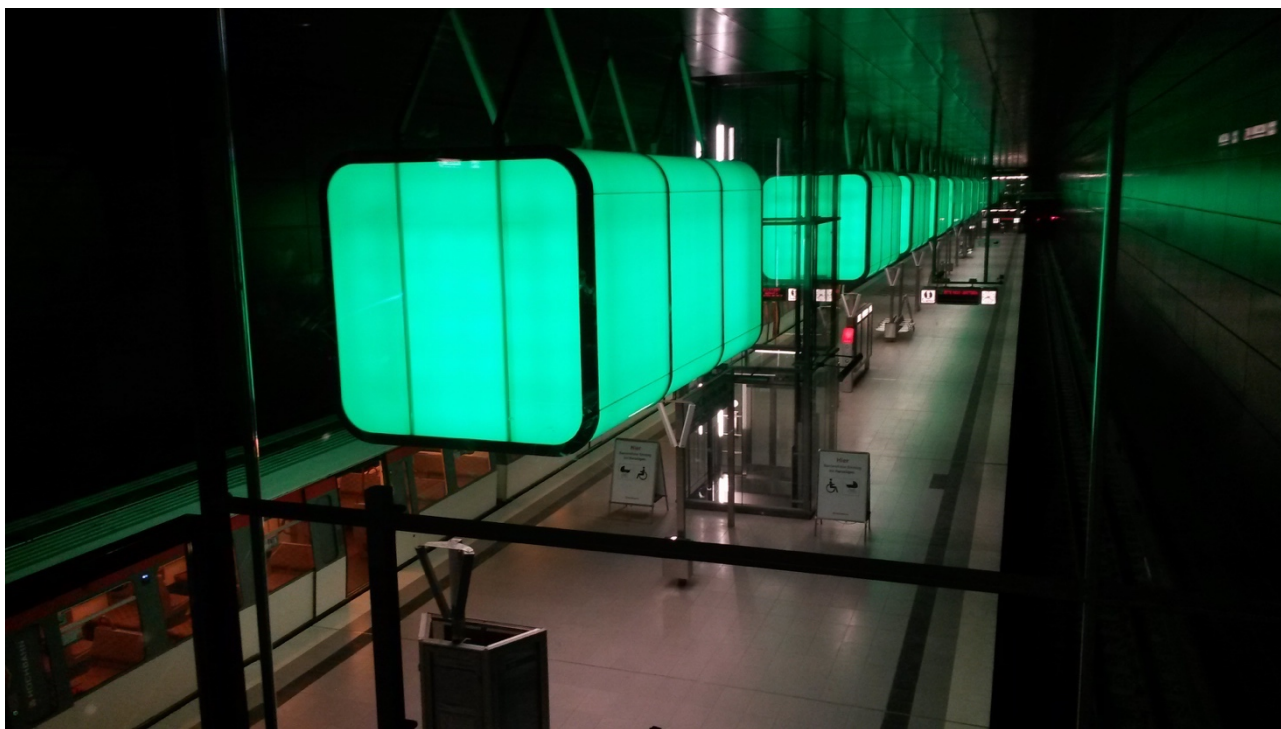
⁴³⁷ *Interference*, <https://awards.mediaarchitecture.org/mab18/project/92> [dostęp: 15.10.2019].

⁴³⁸ Signal działa na zasadzie otwartej pracowni dla młodzieży w wieku 14–15 lat, która może spotkać się i pracować pod okiem profesjonalnych artystów.

⁴³⁹ <http://www.melbourne.vic.gov.au/signal/pages/signalspaces.aspx> [dostęp: 19.02.2015].



Przystanki i perony, a w szczególności podziemne platformy stacji metra, stanowią kolejną grupę miejsc wzbudzających lęk i niepokój, pomimo częstego użytkowania, nawet w momentach przebywania na peronach stosunkowo dużej liczby osób. Przestrzenie te są często mało atrakcyjne i stanowią swoiste „nie-miejsca” zachodniego świata⁴⁴⁰. Począwszy od połowy XX w. perony stacji kolejowych i metra dekorowane były wielkoformatowymi dziełami sztuki, jak np. mozaiki. Obecnie również częściej wybierane są przez artystów na miejsce interwencji i uatrakcyjnienia ich odbioru poprzez sztukę, włączając w swoje dzieła możliwości współczesnej technologii.



il. 52. Instalacja multimedialna na peronie stacji metra *HafenCity Universität* w Hamburgu, fot. K. Szakajło

Na stacji kolejowej w Malmö w 2010 r. pojawiła się instalacja *Elsewhere (Gdzie indziej)* autorstwa Tanii Ruiz Gutiérrez, składająca się z ekranów w formie okien pociągu, z obrazami płynących kadrów. Pasażerowie czekający na peronie mogą obserwować umykający krajobraz przesuający się niczym obserwowany z okien jadącego pociągu⁴⁴¹. Stacja Sunderland w Londynie także stała się miejscem interwencji artystycznej dla Jason Bruges Studio⁴⁴². *Platform 5* to animacja zamkniętego peronu, oddzielonego ok. 140-metrową płaską ścianą, która została zastąpiona 10 tysiącami szklanych bloczków. Każdy z nich stanowi piksele składające się na jeden ogromny ekran, na którym wyświetlane są nagrane wcześniej sylwetki ludzi czekających na nadjeżdżający pociąg. Nagranie zmienia się z czasem, wirtualna platforma pustoszeje wraz z odjeżdżającym faktycznie pociągiem i rozpoczyna na nowo wyświetlać cykl zbierających się i oczekujących na pociąg pasażerów⁴⁴³. W Hamburgu w 2012 r. nad peronem ostatniej stacji metra *HafenCity Universität* zainstalowano ogromne wiszące podświetlane w różnych kolorach kubiki (il. 52). Ich kolor jak i intensywność migania zależy od pozostałego czasu postoju pociągu, który z tej stacji wkrótce wyruszy. Autorzy projektu to Raupach Architects, przy współpracy z Pfarre Lighting Design⁴⁴⁴. Instalacja pełni funkcję

⁴⁴⁰ Claudia Löffelholz, dz. cyt., s. 62.

⁴⁴¹ Tamże, s. 62–63.

⁴⁴² <https://www.jasonbruges.com/platform-5> [dostęp: 2.04.2019].

⁴⁴³ <https://www.nexus.org.uk/art-transport/commissions/platform-5-jason-bruges-studio> [dostęp: 13.03.2020].

⁴⁴⁴ <https://www.raupach-architekten.de/13-projekte/verkehr/50-u-bahnhof-hafencity-universitaet-hamburg.html?highlight=WYJoYW1idXNlI0=> [dostęp: 22.06.2023].

nie tylko estetyzującą, ale i informującą pasażerów czy powinni się spieszyć na odjeżdżający wkrótce pociąg, czy też mogą spokojnie bez obaw schodzić na peron.

W przestrzeniach współczesnych miast i architektury jest bardzo wiele takich „nie-miejsc”, przestrzeni w których przebywamy, przez które przechodzimy i z których korzystamy, zwykle nie z wyboru, a przymusu, gdyż są to przestrzenie bez tożsamości, nudne i nieprzyjemne. Do nich można zaliczyć także kładki i przejścia piesze, np. na lotniskach. One także stają się miejscami interwencji artystów. *Vector Field*⁴⁴⁵ to instalacja świetlnych obręczy nad ruchomym chodnikiem na lotnisku w Dallas⁴⁴⁶. Obręcze podświetlają się wraz z przejeżdżającymi pod nimi osobami, iluminacją podkreślając ruch pasażerów.

Lokalizacje dla tego typu interwencji artystycznych zmieniających odbiór przestrzeni mogą być przeróżne. Od kładek i mostów po miejsca takie jak schody Piano Stairs przy wyjściu z tunelu dworca, których stopnie działają jak klawisze pianina i skutecznie zachęcają ludzi do ruchu, zamiast do korzystania ze schodów ruchomych, sprawiając, że ta codzienna czynność staje się zabawą i przygodą, a podziemne przejście zamiast wzbudzać strach staje się atrakcyjne i przyciągające⁴⁴⁷. Okazuje się więc, że zastosowanie interaktywnych instalacji artystycznych może mieć niezwykle pozytywny wpływ na samopoczucie użytkowników danej przestrzeni i może dawać niesamowicie pozytywne efekty w najbardziej nawet zaskakujących, nietypowych i na co dzień źle kojarzących się lub wręcz wzbudzających lęk lokalizacjach.

3.3.5. Kształtowanie wspomnień i pamięci miejsca

Środowiska responsywne i instalacje interaktywne, zarówno poprzez uatrakcyjnianie estetyczne przestrzeni czy obiektów architektonicznych, ale również angażując użytkowników do aktywności o charakterze artystycznym i społecznym, mogą budować nowe wspomnienia przestrzeni miasta, które „mogą stanowić wartość niemierzalną, ale i witalną”⁴⁴⁸. Takie nowo nabyte wspomnienia mogą być powiązane z wydarzeniami lub historiami, tworząc swoiste „nostalgic memory” (wspomnienie nostalgiczne)⁴⁴⁹. Co ważniejsze, te nowe wrażenia i wspomnienia mogą efektywnie zmienić percepcję konkretnej przestrzeni miejskiej.

Efekt jest silniejszy, gdy danemu przeżyciu towarzyszy doznanie zmysłowe, ruch lub obecność innych ludzi. Filozof Edward S. Casey, prowadząc fenomenologiczne studia nad miejscem, pamięcią i wyobraźnią uznał, iż „pamięć ciała jest naturalnym centrum wszelkich wrażliwych powiązań pamięciowych [...] Nie ma pamięci bez pamięci ciała”⁴⁵⁰. Juhani Pallasmaa podkreśla, że „w doświadczaniu sztuki i architektury zachodzi pewna osobiwa wymiana: dochodzi do powiązania emocjonalnego z dziełem lub przestrzenią, które użycza swej aury i emancypuje percepcję i myśli użytkownika”⁴⁵¹. Jak zauważa Bartolomeo Pietromarchi, „doświadczanie przestrzeni publicznej rozwija się nie tylko synchronicznie w relacji do innych, ale również na poziomie diachronicznym poprzez wspomnienia, które układają się warstwami na dane miejsce

⁴⁴⁵ <https://www.jasonbruges.com/vector-field/> [dostęp: 13.03.2020].

⁴⁴⁶ <https://www.dallas-lovefield.com/passenger-services/art-program/public-art/permanent-artwork/vector-field> [dostęp: 13.03.2020].

⁴⁴⁷ Piano Stairs, <https://www.designoftheworld.com/piano-stairs/> [dostęp: 14.03.2020].

⁴⁴⁸ D. Trigg, *The Memory of Place: a Phenomenology of the Uncanny*, Athens 2013.

⁴⁴⁹ E. Rewers, *The Contradictions of Urban Art...*

⁴⁵⁰ Juhani Pallasmaa, *Selfhood and the World*, [w:] Diaconu M., Heuberger E., Mateus-Berr R., Vosicky L.M. (red.), *Senses and the City: An interdisciplinary approach to urban sensescapes*, Berlin–Münster–Wien–Zürich–London 2011, s. 55, tłum. własne.

⁴⁵¹ Tamże, s. 57, tłum. własne.

i współtworzą konstrukcję specyficznej tożsamości tej przestrzeni, jej *genius loci*, przy współpracy z działaniami kulturalnymi, które są równocześnie intymne i kolektywne”⁴⁵².

Niezwykle ciekawym przykładem instalacji artystycznej, wpływającej na pamięć i wrażenia ludzi związane z danym miejscem, jest *Monument Remix* autorstwa Visualfarm Studio zrealizowany w 2018 w Sao Paulo w Brazylii. Autorzy wykorzystali wielkoformatowy mapping projekcyjny na kontrowersyjnym budynku historycznym, który upamiętnia portugalskich Bandeirantes, nie uważanych już za bohaterów i nie akceptowanych przez współczesnych mieszkańców miasta. Bardzo uważnie zaplanowana instalacja z rozplanowaniem gry światła i cieni, podkreślająca wybrane fragmenty obiektu architektonicznego, chwilowo zmieniała wyraz i znaczenie monumentu na cześć historycznych zdobywców, mających na sumieniu śmierć i niewolę wielu Indian, proponując nowe definicje i hierarchię jako inspirację dla Brazylijczyków XXI w.⁴⁵³

Innego rodzaju interwencją wpływającą na odbiór przestrzeni i zmianę jej percepcji jest *Blitzfänger*⁴⁵⁴, instalacja interaktywna z 2005 r. grupy Iregular, pozwalająca na kontrolowanie i tworzenie oświetlenia dużego panelu LED, poprzez poruszanie i zmianę pozycji umocowanych w posadzce 3-metrowych piorunochronów, umożliwiającą równoczesny udział nawet 9 osób. Instalacja znajduje się w wejściu do nowego kompleksu mieszkalnego na przedmieściach Wiednia, pomiędzy torami kolejowymi a budynkami. Celem tej interwencji było przerwanie codziennej rutyny przechodzących tamtędy mieszkańców i nadanie mało charakterystycznej przestrzeni nowego znaczenia i wartości miejsca, z którym będą czuć się związani.

Wrażenia przestrzenne, które przekładają się na ‘pamięć miejsca’, są intensywniejsze w przypadku wydarzeń i czynności specjalnych, nietypowych i/lub zaskakujących, których jesteśmy świadkami w danym miejscu, a tym bardziej, jeśli w nich aktywnie uczestniczymy. W związku z tym można przyjąć, że nawet chwilowe projekty i tymczasowe interwencje przestrzenne, w tym artystyczne projekty interaktywne, mogą mieć długofalowe skutki i trwałe oddziaływanie na percepcję danej przestrzeni, i być stosowane w celu zmiany odbioru danego miejsca⁴⁵⁵.

Patricia Philips stwierdza, że zadaniem współczesnych artystów, organizacji i stowarzyszeń sztuki publicznej, nie powinno być tylko tworzenie obiektów trwałych w miejscach publicznych tradycyjnie do tego typu działań przeznaczonych, lecz ich zadaniem powinno być „stymulowanie w zamian, poprzez akcje, idee i interwencje, kształtowanie się publiczności tam, gdzie wydaje się jej brakować”⁴⁵⁶. Dotyczy to także przestrzeni typu „nie-miejsce”, jak przejścia, tunele, perony itp., miejsc bez zdefiniowanej i tożsamości i wyraźnej charakterystyki, niezauważanych i niedocenianych, przestrzeni bez atmosfery, miejsc problematycznych, uznawanych za niebezpieczne lub nieatrakcyjne, przeznaczonych pod przyszłe transformacje.

W mieście szczególną rolę w procesach odnowy pełnią parki i otwarte przestrzenie publiczne, które „nie tylko adaptują się do zmian, ale mają siłę sprawczą do przeprowadzenia i kształtowania procesów ewolucji

⁴⁵² Bartolomeo Pietromarchi, *The [un]common place: Art, public space and urban aesthetics in Europe*, [w:] *Trans(ient) City*, Barcelona 2008, s. 17.

⁴⁵³ <https://awards.mediaarchitecture.org/mab18/project/36> [dostęp: 9.10.2019].

⁴⁵⁴ https://iregular.io/installations_scenographies/blitzfanger [dostęp: 15.10.2019].

⁴⁵⁵ K. Urbanowicz (Szakajło), L. Nyka, *Interactive and media architecture – from social encounters to city planning strategies*, „Procedia Engineering” 161, 2016, s. 1330–1337.

⁴⁵⁶ P.C. Philips, *Public Constructions*, [w:] Lacy S. (red.), *Mapping the Terrain: New Genre Public Art*, Seattle-Washington 1994

miasta jako najbardziej efektywne katalizatory dla transformacji urbanistycznych⁴⁵⁷. Jak zauważa Emily Waugh, krajobrazy miejskie w stosunkowo krótkim czasie i przy relatywnie niższych nakładach finansowych, niż np. rozbudowana infrastruktura czy obiekty architektoniczne, mogą w zdecydowany sposób zmienić charakter dzielnicy, jak i dostarczyć natychmiastowych wrażeń emocjonalnych, fizycznych i wizualnych ich użytkownikom, totalnie zmieniając percepcję miejsca, a tym samym przeprowadzając transformację samej przestrzeni⁴⁵⁸.

Weronika Wiśniewska zauważa, iż interwencje artystyczne w przestrzeni publicznej „[s]ą formą działań, chwilowych lub trwałych, lecz rozszerzonych do wymiaru zagospodarowania przestrzeni, zmierzających do wytworzenia związków między miejscami i ludźmi, oddziaływania na zmysły i pamięć. Wedle współczesnej teorii, działania takie nie powinny być ograniczane do wyrywkowych interwencji, lecz koordynowane i ujmujące rzecz kompleksowo w skali dzielnicy, a nawet miasta”⁴⁵⁹. Odpowiednie wykorzystanie potencjału i możliwości projektów artystycznych korzystających z nowych technologii medialnych i interaktywnych może więc pomóc utworzyć nowe narzędzie urbanistyczne w strategiach procesów odnowy przestrzeni miejskich.

⁴⁵⁷ Emily Waugh, dz. cyt., s. 11.

⁴⁵⁸ Tamże, s. 11–12.

⁴⁵⁹ Weronika Wiśniewska, *Krajobraz miejski: odnowa i kreacja w procesie odnowy*, Łódź 2012, s. 42.



3.3. Projekty pilotażowe i tymczasowe zdarzenia przestrzenne

3.3.1. Interwencje artystyczne w przestrzeniach zabytkowych i historycznych

Choć istnieje wiele obiektów architektury medialnej, które na stałe lub w dłuższym przedziale czasowym dobrze funkcjonują w przestrzeni miejskiej, to znaczna większość interwencji artystycznych z wykorzystaniem sztuki medialnej działa na zasadzie interwencji tymczasowej. Ewelina Woźniak Szpakiewicz w swojej pracy doktorskiej bada tymczasowe interwencje architektoniczne w przestrzeniach miast nazywając je zdarzeniami przestrzennymi. Autorka wykazuje wiele pozytywnych aspektów wynikających z czasowości tego typu działań. Określa je jako „chwilowe ożywienie, chwilowa odnowa, chwilowe wzbogacenie, chwilowe dopełnienie itd.”. Zauważa, że w wybranych publikacjach zagranicznych funkcjonują określenia takie jak tymczasowa rewitalizacja (ang. *temporary revitalization*) czy miękka odnowa (ang. *soft renewal*), czyli „działania ukierunkowane na ożywianie społeczne i rozwiązywanie problemów grup społecznych, a nie działania „twarde”, ukierunkowane na strukturę architektoniczno-urbanistyczną”⁴⁶⁰.

Chwilowość takich działań ma swoje niezastąpione atuty, na przykład od strony formalnej – uzyskania zgody na działanie w danej lokalizacji, akceptacja formy, zgodność z planami na przyszłość danego miejsca. Potwierdzają to np. doświadczenia Christine Buhl Andersen, która uważa, że uzyskanie formalnego zezwolenia na projekt tymczasowy jest o wiele łatwiejsze niż na pracę, która miałaby pozostać na dłużej lub na stałe. Tymczasowość, w oczach urzędników, wyklucza potencjalnie problematyczną konserwację danego dzieła sztuki, jak i eliminuje ewentualne problemy związane z konfliktami czy niezadowoleniem związanym z odbiorem dzieła przez mieszkańców. „To coś co przemawia do polityków i urzędników, bo z ich perspektywy oznacza drogę wyjścia z każdego ewentualnego konfliktu. Oznacza też, że odpadają stałe koszty utrzymania i konserwacji”⁴⁶¹ – mówi Andersen. Według Judith Rugg, która w swych badaniach skupia się na potencjale sztuki osadzonej w danej lokalizacji i jej relacji z ową przestrzenią, podkreśla zalety tymczasowości owych dzieł sztuki, które „rezonują z nietrwałą naturą przestrzeni wbrew wymuszonej spójności regeneracji, przebudowy, planowania urbanistycznego lub turystyki i ich niejawnemu narzucaniu i wytwarzaniu wartości hierarchicznych”⁴⁶².

Kolejnym atutem interwencji tymczasowych jest większa dostępność różnorodnych lokalizacji, gdyż takie zdarzenia tymczasowe nie muszą spełniać długoterminowo przewidzianych planów zagospodarowania danego terenu czy też wymogów konserwatorskich. Jak zauważa Woźniak-Szpakiewicz „[w] niektórych miastach restrykcyjność prawna (jak również mentalna) nie dopuszcza wprowadzania do starej tkanki nowych form. Tłumaczy się to obawą o obniżenie walorów miejsca, wręcz ich profanacją. Zdarzenie architektoniczne – czasowe, często mobilne, doskonałe formalnie – jest narzędziem pozwalającym na modyfikowanie historycznych wnętrz urbanistycznych, bowiem z racji zaplanowanej czasowości trwania pozwala na eksperymenty, które nie stanowią trwałej ingerencji w zabytkową strukturę miejską”⁴⁶³.

Interwencje tego typu mogą mieć miejsce nawet w tak prestiżowych lokalizacjach, jak np. Pałac w Wersalu, gdzie od 2008 r. powszechnie znani współcześni artyści, jak np. Jeff Koons czy Olafur Eliasson, mieli okazję

⁴⁶⁰ Ewelina Woźniak Szpakiewicz, dz. cyt., s. 115–116, https://repozytorium.biblos.pk.edu.pl/redo/resources/26311/file/suwFiles/WozniakSzpakiewiczE_WplywZdarzen.pdf [dostęp: 11.06.2022].

⁴⁶¹ Christine Buhl Andersen, *Trzy tendencje w sztuce miejskiej*, [w:] Kulazińska-Grobis A. (red.), *Gdy sąsiad jest nieznajomym? Sztuka w Przestrzeni Publicznej*, Gdańsk 2016, s. 88.

⁴⁶² Judith Rugg, dz. cyt., s. 2.

⁴⁶³ Ewelina Woźniak Szpakiewicz, dz. cyt., s. 117, https://repozytorium.biblos.pk.edu.pl/redo/resources/26311/file/suwFiles/WozniakSzpakiewiczE_WplywZdarzen.pdf [dostęp: 11.06.2022].

prezentować swoje dzieła zarówno we wnętrzach pałacu, jak i w jego ogrodach w okresie letnim. Innym przykładem może być brytyjski projekt The Fourth Plinth⁴⁶⁴ *Czwarty cokół* na Trafalgar Square w Londynie, gdzie jeden z czterech cokołów jest pusty i od 2003 r. corocznie panel ekspertów, przedstawicieli miasta i ogółu mieszkańców wybiera projekt, który przez kolejny rok eksponowany będzie na tym „czwartym cokole” na słynnym londyńskim placu.

Działania artystyczne w obiektach zabytkowych i historycznych przestrzeniach miejskich „w sposób krótkotrwały i odwracalny zmieniają ich percepcję, a jednocześnie trwale poszerzają ich potencjał intelektualny, kulturotwórczy i użytkowy. [...] Z jednej strony mamy obiekt istniejący od dłuższego czasu, niejednokrotnie wielu wieków, jako trwałe, materialne dziedzictwo. Z drugiej strony jest to tymczasowa i nie ingerująca trwale w strukturę tego obiektu forma artystycznego oddziaływania będąca uosobieniem wartości niematerialnych”⁴⁶⁵. Joanna Szechlicka-Kisłowska i Katarzyna Szakajło zauważają, że „jeżeli zabytkowe przestrzenie reprezentacyjne mają bardzo wysoki potencjał zabytkowy i użytkowy, to ich transformacje, poprzez tymczasowe i odwracalne artystyczne interwencje multimedialne i kulturalne, otwierają nowe ścieżki ich postrzegania i interpretacji stając się wartością trwałą”⁴⁶⁶.

3.3.2. Ożywianie przestrzeni zdegradowanych – rola interwencyjna tymczasowych projektów sztuki nowych mediów

Zdecydowanie istotniejszą rolę zdają się pełnić tymczasowe interwencje artystyczne, czy też *zdarzenia architektoniczne*⁴⁶⁷, zlokalizowane w przestrzeniach charakteryzujących się brakiem aktywności społecznych, w przestrzeniach dla miasta problematycznych, niezagospodarowanych, nieatrakcyjnych czy zapomnianych, jak np. zdegradowane przestrzenie przemysłowe czy tereny przy węzłach komunikacyjnych. W tego typu lokalizacjach rola tymczasowych projektów sztuki ukierunkowana jest na aspekty społeczne i kulturotwórcze, które Woźniak-Szpakiewicz w swoich badaniach grupuje jako pełniących *rolę interwencyjną*.

Przykładem miasta, które w sposób przemyślany wykorzystuje tymczasowe interwencje przestrzenne w strategiach odnowy przestrzeni jest Berlin oferujący liczne „laboratoria dla działań tymczasowych” na wszechobecnych w tym mieście terenach niezagospodarowanych, opuszczonych, przemysłowych, a zarazem pozbawionych programu użytkowego⁴⁶⁸. Działania w tego typu nieatrakcyjnych i niezagospodarowanych przestrzeniach określane bywają *recyclingiem przestrzeni (Recycling Space)*^{469, 470}. Co istotne, w Berlinie, obok strategii urbanistycznych, promowana jest polityka ukierunkowana na działania

⁴⁶⁴ <https://www.london.gov.uk/what-we-do/arts-and-culture/current-culture-projects/fourth-plinth-traffic-square/whats-fourth-plinth-now> [dostęp: 15.03.2020].

⁴⁶⁵ Szechlicka J., Urbanowicz (Szakajło) K., *Obiekty sztuki i działania artystyczne w procesach transformacji zabytkowych przestrzeni reprezentacyjnych*, [w:] *Studia KPZK*, PAN, Warszawa 2018, s. 435–449.

⁴⁶⁶ Tamże.

⁴⁶⁷ Ewelina Woźniak Szpakiewicz, dz. cyt., https://repozytorium.biblos.pk.edu.pl/redo/resources/26311/file/suwFiles/WozniakSzpakiewiczE_WplywZdarzen.pdf [dostęp: 11.06.2022].

⁴⁶⁸ Ingeborg Junge-Reyer, *Wstęp*, [w:] K. Overmeyer (red.), *Urban Pioneers: Temporary Use and Urban Development in Berlin*, Berlin 2007, s. 17–18.

⁴⁶⁹ L. Nyka, *Recycling Gdańsk's urban spaces: the processes supporting the identity of the city*, [w:] Eckardt F., Hassenpflug D., *Consumption and the Post-Industrial City*, t. 1, Peter Lang 2003, s. 261–271.

⁴⁷⁰ Emily Waugh, *Curating Urban Evolution*, [w:] Schwartz M., *Recycling Spaces – Curating Urban Evolution*, Londyn 2011, s. 12.

tymczasowe, ze szczególnym naciskiem na oddolną działalność inicjatyw społecznych⁴⁷¹. Zdarzenia, przede wszystkim te z pogranicza architektury i sztuki, jak i te w pełni architektoniczne, są istotnym narzędziem w procesach aktywizacji wybranych fragmentów struktury miejskiej⁴⁷².

Doskonałym przykładem działań o roli interwencyjnej jest projekt *Kubik* autorstwa grupy Balestra Berlin, który w 2006 r. na okres 3 miesięcy zlokalizowany został na terenie historycznej, lecz niedziałającej już fabryki lodów w Berlinie, w dzielnicy Mitte⁴⁷³. Lokalizację tę charakteryzuje wysoki stopień degradacji przestrzenno-funkcjonalnej, co wymagało podjęcia wieloaspektowej rewitalizacji, którą w pewnym sensie zainicjowało pojawienie się owego artystycznego zdarzenia i wykreowanie na nowo chwilowej atmosfery miejsca. Na czas trwania projektu przestrzeń ta została ożywiona i zyskała tymczasowe atrybuty uatrakcyjnijające jej odbiór, które zachęciły do odwiedzin liczną publiczność. Jak zauważa Woźniak-Szpakiewicz, chwilowe ożywienie zdegradowanego wnętrza miejskiego odegrało rolę interwencyjną. Zapomniany obszar miejski poprzez działanie artystyczne został uwidoczniony, a jego istnienie przywrócone do świadomości i sfery „widzialności mentalnej” mieszkańców tej dzielnicy⁴⁷⁴. „Funkcja interwencyjna zdarzenia architektonicznego, w kontekście wnętrza o wysokim stopniu degradacji jest znikoma w stosunku do skali problemu; ponieważ jednak tereny zdegradowane często utożsamiane są z przestępczością, brakiem bezpieczeństwa, zdarzenie architektoniczne również tutaj spełnia pozytywną rolę. Czasowe wprowadzenie atrakcyjnej formy i programu do takiej przestrzeni przyczynia się do zmiany negatywnych wyobrażeń o miejscu poprzez pokazanie, że może to być przestrzeń, w której pierwsze pozytywne doświadczenia zapoczątkują szereg kolejnych pozytywnych inicjatyw”⁴⁷⁵, stwierdza Woźniak-Szpakiewicz.

Rola interwencyjna działań artystycznych, w tym obiektów sztuki nowych mediów w przestrzeni miasta, to katalizator przyszłych przemian, którego chwilowe działanie obejmuje przede wszystkim wymiar społeczny i kulturowy. Czasowe wykreowanie aktywnej i atrakcyjnej przestrzeni publicznej, pełnowartościowej pod względem społecznym, zmienia status kategorii funkcjonalnej tej przestrzeni i nadaje jej nowego znaczenia⁴⁷⁶. Pozytywnym efektem tego typu interwencji jest więc wpływ na zmianę wizerunku miejsca poprzez oferowanie nowych przeżyć i doświadczeń, co wspomaga proces oswojenia przestrzeni i kreowanie jej pozytywnego obrazu mentalnego w świadomości mieszkańców i potencjalnych przyszłych użytkowników. Są to efekty pożądane szczególnie na etapie planowania i przygotowywania obszaru pod planowane działania z zakresu odnowy miejskiej.

Możliwość użycia obiektów sztuki nowych mediów jako świadomie zainicjowanej interwencji tymczasowej zapoczątkowującej szersze procesy odnowy może być znakomitym dodatkowym narzędziem w realizacji procesów odnowy miejskiej na etapie planowania. Jest to szczególnie pomocne w sytuacjach, kiedy trudno jest przewidzieć wynik daleko idących przemian urbanistycznych i ich realnego funkcjonowania w najbliższej przyszłości. Klaus Overmeyer, niemiecki architekt krajobrazu, który przebadiał wpływ czasowych interwencji przestrzennych na rozwój Berlina, zauważa, że „niestabilny rynek nieruchomości, brak środków na inwestycje czy protesty mieszkańców powodują, że znaczna część powstających planów przekształceń nie ma szans na realizację przy wykorzystaniu narzędzi klasycznego planowania. W efekcie tylko część

⁴⁷¹ R. Temel, F. Haydn, *Temporary Urban Spaces: Concepts for the Use of City Spaces*, BirkhauserVerlag AG 2006, [za:] R. Clarke, *Increasing government support for temporary urban space initiatives*, TWS Policy Paper, November 2009, s. 2.

⁴⁷² Ewelina Woźniak Szpakiewicz, dz. cyt., s. 116, https://repozytorium.biblos.pk.edu.pl/redo/resources/26311/file/suwFiles/WozniakSzpakiewiczE_WplywZdarzen.pdf [dostęp: 11.06.2022].

⁴⁷³ <http://balestraberlin.com/?cat=6> [dostęp: 23.06.2023].

⁴⁷⁴ Tamże, s. 117.

⁴⁷⁵ Tamże.

⁴⁷⁶ Tamże, s. 120.

terenów rozwija się zgodnie z planem. [...] Jednocześnie tereny, na których inwestycje uznawane są za nieopłacalne, nie mogą liczyć na przekształcenia. Różnego rodzaju programy państwowe starają się zrekompenzować działania podejmowane w mniej interesujących czy też mniej obiecujących lokalizacjach, jednak nie są w stanie odwrócić istniejącego trendu. Proces ten zyskał miano *urbanizmu wyspowego (island-urbanism)*⁴⁷⁷.

Philipp Misselwitz, Philipp Oswalt, Klaus Overmeyer zauważają, że obecne systemy planowania przestrzennego nie sprawdzają się w konfrontacji z rzeczywistością, szczególnie pod względem czasu od planowania do ich implementacji – im dłużej proces ten trwa, tym więcej czynników, jak np. spadki na lokalnym rynku nieruchomości, sprzeciw lokalnych społeczności wobec podjętych planów, potencjalne skażenia terenu lub znaleziska historyczne podlegające konserwacji zabytków i inne podobne kwestie, potrafią rozsypać plan dla danego terenu jak ‘domek z kart’, w związku z czym bardzo często obserwujemy, że masterplany planistów miejskich nie zostają zrealizowane lub są wdrożone jedynie częściowo⁴⁷⁸. Autorzy sugerują, że plany rozwoju miasta muszą sprostać wymogom wzrastającej różnorodności i dynamiki typów użytkowania przestrzeni, stylów życia i ekonomii. W szczególności w przypadku zagospodarowania nieużytków miejskich, dla których skuteczność długoterminowych planów realizacji pozostaje niepewna, powinny zaimplementować nowe narzędzia i modele planowania, m.in. integrując w działania tymczasowe, w procesy planowania urbanistycznego⁴⁷⁹.

Autorzy opracowania *Urban Pioneers*, analizując tymczasowe interwencje w przestrzeniach Berlina inicjowane przez artystów jako swoistych „pionierów przestrzeni” (*space pioneers*)⁴⁸⁰, podkreślają, że działania te powinny być i często są rozpatrywane przez Urząd Miasta jako propozycje sposobów użytkowania danej przestrzeni⁴⁸¹. W ten sposób proaktywne zarządzanie przestrzenią uwzględnia „miękkie czynniki” przestrzenne, potencjał atmosfery miejsca i aktualne potrzeby mieszkańców związane z daną lokalizacją. Promowanie działań tymczasowych powinno stać się ważnym elementem składowym strategii planowania przestrzennego na różnych poziomach administracji publicznej⁴⁸². Szeroka gama projektów tymczasowych zrealizowanych dotychczas w Berlinie stała się dla miasta dobrym czynnikiem piarowskim i ekonomicznym, zarówno przyczyniając się do powstawania nowych miejsc pracy, katalizatora dla relokacji międzynarodowych biznesów czy też po prostu jako atrakcja turystyczna. Tego typu stymulacja finansowa wygenerowana przez interwencje tymczasowe jest coraz istotniejsza dla Berlina jako kreatywnej metropolii⁴⁸³.

Berlin nie jest jednak jedynym miastem, w którym działania i interwencje tymczasowe wdrażane są w oficjalne strategie rozwoju przestrzeni miasta. W Lipsku w ramach współpracy władz miasta z właścicielami niezagospodarowanych gruntów oraz zaangażowanymi mieszkańcami, opracowane zostały oficjalne umowy licencyjne gwarantujące i regulujące tymczasowe użytkowanie publiczne wybranych

⁴⁷⁷ K. Overmeyer (red.), *Urban Pioneers: Temporary Use and Urban Development in Berlin*, Berlin 2007, s. 103.

⁴⁷⁸ Philipp Misselwitz, Philipp Oswalt, Klaus Overmeyer (Urban Catalyst), *Urban Development without Planning – A Planner’s Nightmare or the Promised Land?*, [w:] K. Overmeyer (red.), *Urban pioneers: Temporary Use and Urban Development in Berlin*, Berlin 2007, s. 103.

⁴⁷⁹ Tamże, s. 105.

⁴⁸⁰ W większości są to wolontariusze lub inicjatywy oddolne. Za: K. Overmeyer (red.), *Urban Pioneers...*, s. 39.

⁴⁸¹ W 2005 r. powstał raport autorstwa Millera Stevensa i Christiana Voigta ze Stadt Land Flus, pt. ‘Overall Terms Conditions in Urban Development for the Temporary Use of the Disused Sites and Buildings’, celem demonstracji przed Urzędem Miasta zakresu opcji i optymalizacji strategii, jakie niesie ze sobą wdrażanie projektów użytku tymczasowego. Za: K. Overmeyer (red.), *Urban Pioneers...*, s. 118.

⁴⁸² K. Overmeyer (red.), *Urban Pioneers...*, s. 25.

⁴⁸³ Tamże, s. 41.

pustek przestrzennych w śródmieściu celem ich rewitalizacji⁴⁸⁴. Podobna sytuacja miała miejsce w Bazylei w Szwajcarii, gdzie na podstawie publikacji z 1997 r. pt. „Akupunktura Bazylei”⁴⁸⁵ powstał tymczasowy projekt kulturalny nt*/site dla terenu dawnego składu kolei towarowych o powierzchni ok 18 hektarów. Władze miasta zezwoliły odpowiednimi licencjami na tymczasowe użytkowanie, opracowując w międzyczasie dalsze plany rewitalizacji tego terenu. Natomiast właściciele spółki Vivico, do której należy teren, z czasem zaczęli zauważać potencjał użytkowania tymczasowego, które może wzbudzić zainteresowanie publiczne danym terenem i zachęcić lokalne organizacje lub inicjatywy sąsiedzkie do podnajmu części terenu na zasadzie stałej współpracy⁴⁸⁶.

W Amsterdamie na terenie dawnej stoczni NDSM Wharf powstał ogromny ‘kulturalny hotspot’⁴⁸⁷, z aktywną społecznością artystów, licznymi barami i restauracjami, tworząc największy kreatywny warsztat w Holandii. Projekt na aranżację tego terenu wygrała drogą konkursu organizacja Kinetisch Noord, a realizacja stała się najbardziej prestiżowym projektem zrealizowanym przez lokalne władze w ramach promocji ‘Urban Creative Economy’. W latach 2000–2006 zainwestowano 41 milionów Euro w 37 projektów śródmiejskich inkubatorów, fundując tym samym w sumie 2000 warsztatów i 1000 nowych miejsc pracy w branży kreatywnej. Projekt NDSM to doskonały przykład, jak użytkowanie tymczasowe może być wykorzystane przez lokalne władze do realizacji ich celów w planowaniu przestrzennym⁴⁸⁸.

3.3.3. Oswajanie przestrzeni przeznaczonych do przekształceń pod przyszłe inwestycje – sztuka nowych mediów jako projekty pilotażowe

Często, zanim wdrożone zostaną docelowe projekty odnowy miejskiej, przeprowadza się działania pilotażowe, aby już wcześniej oswajać przestrzeń, którą czeka przemiana na większą skalę. Przykładem może być *Mood Wall* autorstwa Urban Alliance, działająca w tunelu pieszym w Amsterdamie. Ta artystyczna świetlna instalacja wchodzi w interakcje z przechodniami⁴⁸⁹. *Mood Wall* to pilotażowy projekt (w kooperacji z Daanem Hartogiem) dla docelowego projektu 70-metrowej ściany medialnej (ang. *media wall*), który to projekt został wyłoniony drogą konkursu na pomysły dla poprawy jakości przestrzeni publicznych Bijlmer, uznanej za niebezpieczną część Amsterdamu.

Tymczasowe strategie działań interwencyjnych, osławających, ożywiających dany teren i zmieniających jego odbiór mogą być istotnym elementem procesów transformacji dotyczących większych obszarów, jak całe osiedla miejskie, a proces ten planowany jest na kilka, a nawet kilkanaście lat. Często ma to miejsce w obszarach poprzemysłowych podlegających konwersji, która zakłada ich „upiększenie, restrukturyzację i przekodowanie ich funkcji na potrzeby mieszkaniowe, komercyjne i kulturalne”⁴⁹⁰. Christine Buhl Andersen uważa, że „[p]rzyciągając inwestorów, miejsca pracy i mieszkańców, sztuka może stać się atrakcyjnym partnerem. Być może takie podejście wydaje się nieszczerze i wyrachowane, ale jednocześnie daje artystom ekscytujące możliwości działania w tkance miejskiej, w której mają wystarczające pole ekspresji”⁴⁹¹. Takie

⁴⁸⁴ Tamże, s. 111.

⁴⁸⁵ Matthias Bürgin, Philipp Cabane, *Acupuncture for Basel*, [za:] K. Overmeyer (red.), *Urban pioneers: Temporary Use and Urban Development in Berlin*, Berlin 2007, s. 112.

⁴⁸⁶ K. Overmeyer (red.), *Urban Pioneers...*, s. 112–117.

⁴⁸⁷ <https://www.iamsterdam.com/en/about-amsterdam/amsterdam-neighbourhoods/ndsm> [dostęp: 13.06.2022].

⁴⁸⁸ K. Overmeyer (red.), *Urban Pioneers...*, s. 110.

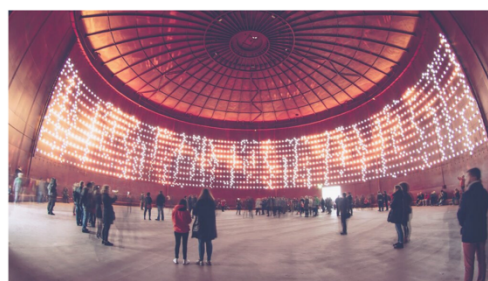
⁴⁸⁹ Mood Wall, <https://www.archdaily.com/23239/moodwall-studio-klink-and-urban-alliance> [dostęp: 22.10.2019].

⁴⁹⁰ Christine Buhl Andersen, dz. cyt., s. 91.

⁴⁹¹ Tamże.

wielkoskalowe procesy transformacji nie tylko planowane są jako działania długoterminowe, ale ulegają często nieplanowanemu wydłużeniu, jak to miało miejsce np. w starym porcie i dawnym ośrodku handlowym w Køge, na południe od Kopenhagi. Poprzemysłowe zanieczyszczenie środowiska wpłynęło znacząco na wydłużenie okresu transformacji tego terenu w osiedle mieszkaniowe – cały proces trwa blisko dwadzieścia lat. Aby jednak w tym czasie obszar ten nie pozostał jałowy jak i nie zyskał złej reputacji w opinii mieszkańców i potencjalnych przyszłych lokatorów, inwestorów i innych interesariuszy, Muzeum Sztuki w Przestrzeni Publicznej KØS⁴⁹² zainicjowało serię wydarzeń artystycznych: co dwa lata na obszarze tym organizowana jest wystawa prac *site-specific* – związanych z daną lokalizacją, w ramach której odbywają się tzw. „spacery sztuki”.

Z kolei miasto Helsinki, w ramach planów zagospodarowania nowej dzielnicy mieszkaniowej Kruunuvuorenranta, na terenie dawnego portu olejowego zlokalizowanego na nabrzeżu widocznym z centrum miasta, zorganizowało konkurs „Lights over Kruunuvuorenranta” („Światła nad Kruunuvuorenranta”⁴⁹³). Konkurs ten odbył się w ramach programu World Design Capital Helsinki 2012 celem promocji rozwoju miasta poprzez design⁴⁹⁴. Wygrał projekt *Oil silo 468* autorstwa Tecné Collective, przy współpracy z Lighting Design, który zagospodarował dawny silos (il. 53).



il. 53. Projekt Oil Silo 468 autorstwa Tapio Rosenius z Lighting Design Collective. Po lewej: mapa lokalizacji projektu oraz dzielnicy Kruunuvuorenranta względem centrum miasta Helsinki, opracowanie własne. Po prawej zdjęcia, u góry: fot. Feng Deng, źródło: <https://pl.pinterest.com/pin/388646642840880480/> [dostęp: 19.04.2023], na dole: zdjęcie: Jari Arkko źródło: <https://planetskier.blogspot.com/2017/10/silo-468.html> [dostęp: 19.04.2023]

W obiekcie wykonano 2012 okrągłych wycięć, w których umieszczono lustra, które igrają ze światłem słonecznym za dnia. W nocy główną rolę grają światła ledowe, zmieniające silos w ogromny obiekt sztuki

⁴⁹² <https://koes.dk/en> [dostęp: 17.06.2022].

⁴⁹³ Tłum. własne.

⁴⁹⁴ <http://ksv.hel.fi/en/kruunuvuorenranta/lights> [dostęp: 15.09.2019].

medialnej. Wyświetlane animacje generowane są na bieżąco z danych o lokalnej pogodzie, głównie związanych z siłą i kierunkiem wiatru, układając się w nieprzewidywalne konfiguracje ruchów świetlnych, odwzorowując obserwatorowi wizualną reprezentację wrażeń pogodowych z miasta⁴⁹⁵. Ten zwycięski projekt sztuki dostępny jest nie tylko dla odwiedzających, ale też widziany jest z centrum miasta. Co ważne, kreuje nie tylko pozytywne doświadczenia związane z samym obiektem, ale też nadaje nowe znaczenie i tożsamość całemu obszarowi podlegającemu transformacji – tłumaczy Victor Soria, przedstawiciel grupy projektowej⁴⁹⁶. Projekt ten jest doskonałym przykładem interwencji artystycznej (tym razem realizacji trwałej i docelowej), która kreując nowe przeżycia i wspomnienia miejskie stanowi projekt pilotażowy pod duży projekt urbanistyczny, mający na celu transformację przestrzeni nieaktywnej społecznie w nowoczesną strefę mieszkaniową z atrakcyjną przestrzenią rekreacyjną jako nową dzielnicę miasta.

⁴⁹⁵ <http://tecnecollective.com/portfolio/silo468> [dostęp: 15.09.2019].

⁴⁹⁶ Wywiad swobodny standaryzowany z Victorem Soria, współautorem projektu Oil Silo 468. Rozmowa odbyła się w dn. 16.11.2012 r. w trakcie konferencji MAB 2012 w Aarhus. Tematem były możliwości działań pilotażowych przy pomocy obiektów sztuki nowych mediów na terenach poprzemysłowych przeznaczonych do dalszych transformacji, na przykładzie projektu Oil Silo 468 w dzielnicy Kruunuvuorenranta w Helsinkach. Denmark. Projekt Oil Silo 468 wygrał na Media Architecture Biennale 2012 w kategorii najlepszy obiekt Przestrzennej Sztuki Medialnej (*Spatial Media Art*).

3.4. Podsumowanie: Możliwości włączenia projektów sztuki nowych mediów w procesy odnowy przestrzeni miejskiej na etapie PLANOWANIA

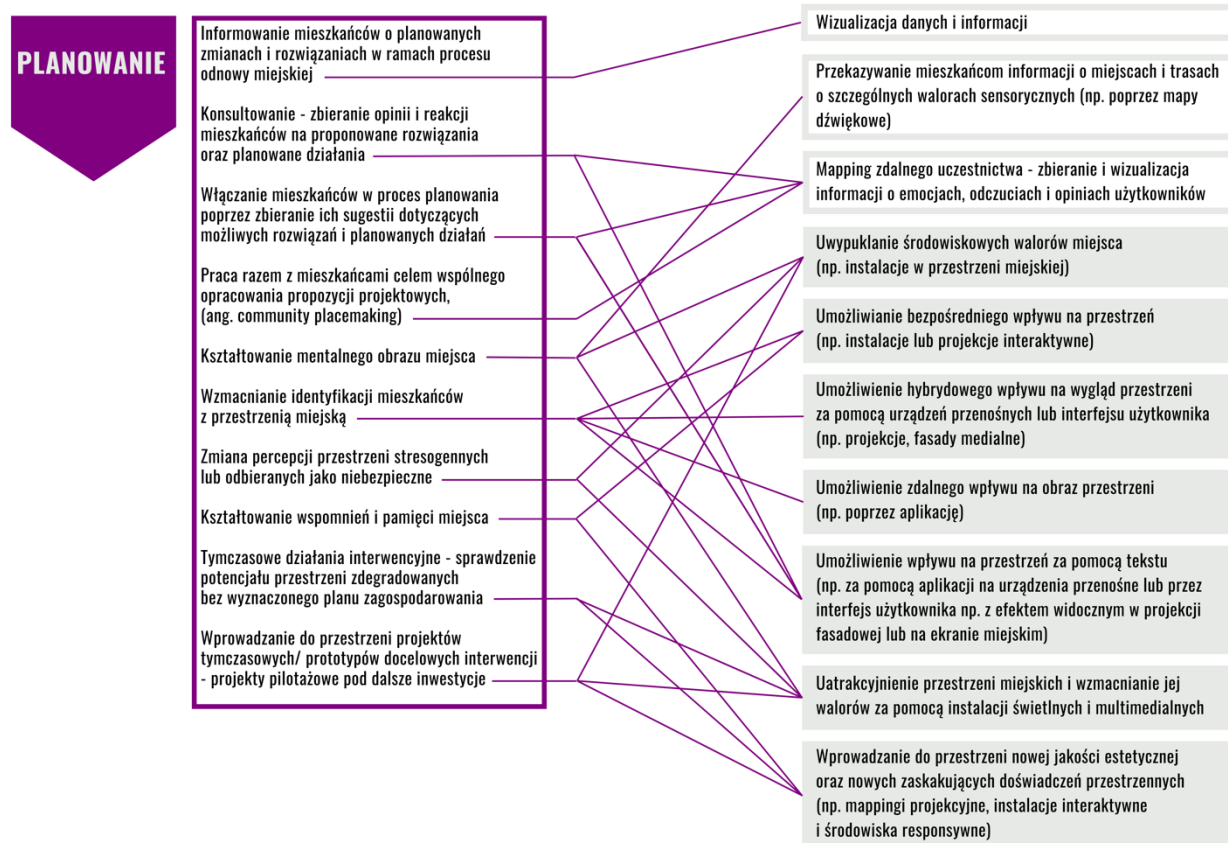
Obiekty sztuki nowych mediów mogą być wykorzystane na etapie planowania i przygotowania danego terenu pod odnowę w kilku ważnych aspektach. Mogą stanowić formę wsparcia dla procesów partycypacyjnych, zarówno w kwestii informowania mieszkańców o podejmowanych decyzjach i planach, zbierania opinii i pytania o akceptację proponowanych zmian, jak i w celu wypracowywania wspólnych rozwiązań i pracy razem z mieszkańcami nad planami realizacji procesu odnowy.

Kolejną ważną kwestią jest możliwość wykorzystania projektów i obiektów sztuki nowych mediów dla kształtowania pozytywnego mentalnego obrazu miejsca. Bardzo często projekty sztuki medialnej i interaktywnej w przestrzeni publicznej „uwodzą” pasywnego dotąd obserwatora i mobilizują go do bardziej aktywnego uczestnictwa. Wzbogacają sensoryczny krajobraz miejski i sugerują nową swoistą choreografię przemieszczania się w przestrzeni miasta, kreując różnicowane możliwości nieprzewidzianych spotkań i interakcji. Zapełniając neutralne dotąd przestrzenie przeżyciami, emocjami, refleksjami i wspomnieniami, przekształcają sterylne obszary urbanistyczne w miejsca i przestrzenie społeczne, z którymi mieszkańcy nawiązują osobiste relacje⁴⁹⁷.

Efekty oddziaływania sztuki nowych mediów na percepcję przestrzeni przez jej użytkowników można wykorzystać w procesach odnowy miejskiej poprzez budowanie pozytywnego wizerunku obszarów przeznaczonych do dalszych przekształceń. Sztuka nowych mediów wspomaga odkrywanie charakteru miejsca, ujawnia i podkreśla walory miejsca, lokalność danej przestrzeni i wielokulturowość współczesnych przestrzeni publicznych. Obiekty sztuki nowych mediów związane z konkretną przestrzenią miejską mają potencjał do budowania i wzmacniania identyfikacji mieszkańców z ich miejscem zamieszkania. Świetlne instalacje artystyczne i interaktywne aranżacje oświetleniowe stanowią skuteczne narzędzie do ożywiania przestrzeni miasta, w szczególności na obszarach nieuczęszczanych i uznawanych za niebezpieczne. Nawet tymczasowe zdarzenia przestrzenne mogą wywrzeć długofalowe zmiany w odbiorze danej przestrzeni przez mieszkańców, dzięki czemu mogą stanowić ważny etap w bardziej złożonych strategiach działań rewitalizacji obszarów miejskich.

Obiekty sztuki nowych mediów, odpowiednio zintegrowane w przestrzeń miejską, mogą stać się również projektami pilotażowymi na danym obszarze, służącym przygotowaniu tego terenu pod docelowe procesy odnowy, a nawet znacznie je przyspieszać. Ciągłe nierozwiązanym problemem jest jednak znalezienie porozumienia pomiędzy klasycznymi sposobami projektowania odnowy obszarów miejskich a narzędziami alternatywnymi, związanymi ze światem sztuki. Przeprowadzone badania wykazują jednak, że możliwe jest wprowadzenie tego typu działań na etapie planowania procesów odnowy przestrzeni miejskiej. Przedstawiony poniżej schemat ukazuje możliwe połączenia poszczególnych działań etapu planowania z odpowiednimi typami sztuki nowych mediów i efektami ich oddziaływania (il. 54).

⁴⁹⁷ K. Urbanowicz (Szakajto), L. Nyka, *Media architecture: participation through the senses*, [w:] *Proceedings of the 4th Media Architecture Biennale Conference: Participation (Aarhus, Denmark, November 14–17, 2012)*, MAB2012. ACM, New York, s. 51–54, DOI=<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2421076.2421085&coll=DL&dl=GUIDE&CFID=169755463&CFTOKEN=59938714>.



il. 54. Schemat możliwości połączenia działań na etapie planowania z odpowiadającymi im efektami oddziaływania obiektów sztuki nowych mediów związanych z przestrzenią miejską. Opracowanie własne

REALIZACJA:

Działania i interwencje z wykorzystaniem sztuki nowych mediów w przestrzeni miasta

Sztuka nowych mediów może być przydatnym narzędziem wspomagającym w procesach odnowy miasta nie tylko na etapie zbierania danych i planowania przekształceń, ale także na etapie realizacji odnowy, wspierając konkretne przedsięwzięcia społeczne i przestrzenne. Jak wykazują badania, na szczególną uwagę zasługuje wykorzystanie działań artystycznych do aktywizowania ludzi w przestrzeni publicznej – co nazwać można działaniem na rzecz wzmocnienia społecznych efektów procesów odnowy. Zagadnienie to związane jest ściśle z interaktywnością obiektów sztuki nowych mediów. Choć wykazano już możliwości zastosowania interaktywnych obiektów sztuki nowych mediów w działaniach etapów diagnozy i planowania w procesach odnowy miejskiej, to obiekty te mają najszersze pole zastosowań właśnie na etapie realizacji, ze względu na ich potencjał do pobudzania aktywności użytkowników i ożywiania życia społecznego w przestrzeniach publicznych. Nowe technologie interaktywne, sztuka Internetu i architektura medialna mają potencjał, aby angażować ludzi do działań w przestrzeni miejskiej na wielu poziomach, zarówno bezpośrednio w danym miejscu, gdzie prowadzone są zabiegi służące odnowie miejskiej, jak i zdalnie, za pomocą urządzeń mobilnych. Sztuka nowych mediów może także wspierać procesy przekształceń przestrzennych, aktywizując dane rejony w miastach i wspomagać wysiłki urbanistów w tworzeniu połączeń niezwiązanych ze sobą fragmentów miejskiej przestrzeni.

4.1. Ożywianie przestrzeni: wpływ sztuki nowych mediów na aktywność użytkowników w przestrzeni miejskiej

4.1.1. Nowa aktywna rola odbiorców-współtwórców współczesnej sztuki w przestrzeni publicznej

Od zawsze wiadomo było, że życie miasta gra główną rolę w historii osadnictwa i toczy się przede wszystkim w przestrzeniach publicznych. Jednak dopiero znaczące zmiany w urbanistyce i planowaniu przestrzennym, wywołane rewolucją przemysłową, ideologią modernizmu oraz postanowieniami Karty Ateńskiej z 1933 r. ukazały, że przestrzeń publiczna i życie publiczne nie zdarzają się automatycznie, a wynikają ze stworzenia odpowiednich warunków⁴⁹⁸. W latach 60. świadomość ta dała podstawy nowej dziedzinie wiedzy dotyczącej badań nad życiem publicznym w interakcji z przestrzenią publiczną. Jedną z najbardziej wpływowych postaci tego okresu w kształtowaniu nowego myślenia była Jane Jacobs, która analizując „życie i śmierć” miast Ameryki Północnej zauważyła zgubny wpływ modernistycznego planowania przestrzennego na stopniowe zanikanie funkcji przestrzeni społecznych⁴⁹⁹. Apelowała o obserwację zachowań ludzkich i analizę problemów, ale i potencjału przestrzeni na bazie tych istniejących i funkcjonujących. Liczni badacze podjęli się poszukiwania narzędzi dla systematyzacji wniosków idących z obserwacji życia miejskiego.

⁴⁹⁸ J. Gehl, B. Svarre, *How to Study...*, s. 45.

⁴⁹⁹ J. Jacobs, *The Death and Life of Great American Cities*, New York 1961.



William H. Whyte, Kevin Lynch, Gordon Cullen, Edward T. Hall, Jan Gehl to główni pionierzy, którzy zaledwie w przeciągu dekady utworzyli silny nurt nowej dziedziny naukowej zajmującej się życiem publicznym. Do połowy lat 80. powstały niezwykle ważne publikacje zebranych obserwacji o ponadczasowym wymiarze, wniosków i wytycznych projektowych, które po dziś dzień stanowią podstawę do badań nad życiem publicznym miast.

Na przestrzeni lat uformowały się różne nurty badań, takie jak: psychologia behawioralna, psychoanalityczna koncepcja ludzkich zachowań, psychologia poznawcza, psychologia ekologiczna (Roger G. Barker), psychologia społeczna czy psychologia środowiskowa⁵⁰⁰. Jak zauważa Marek Czyński, psychologia środowiskowa „próbuję nadać badaniom nad wpływem przestrzeni fizycznych na zachowania ludzi charakter multidyscyplinarny”, co wyjaśnia jej zainteresowanie architekturą i socjologią miasta⁵⁰¹. Istotnym wnioskiem większości z tych nurtów i teorii jest fakt, iż istnieją silne związki między zachowaniem ludzi w przestrzeni a architektonicznym charakterem miejsca. Istotnym celem procesu odnowy miast jest przywrócenie jakości przestrzeni publicznej i wypełnienie jej życiem.

Ukształtowaniem i wyposażeniem miejsc w mieście można wpływać na zachowania przestrzenne i stymulować ludzi do interakcji społecznych. Od lat podejmowane są liczne próby wyznaczania czynników wpływających na jakość przestrzeni i określenia wytycznych do ich projektowania, tak aby osiągnąć pożądany efekt. Jak twierdzi Jan Gehl, jeden z najbardziej uznanych współczesnych badaczy życia publicznego, są to przede wszystkim: obecność innych ludzi, możliwość realizacji w danym miejscu różnych aktywności, odbywające się w nim wydarzenia oraz kwestia czy przestrzeń ta jest inspirująca i stymulująca⁵⁰². Najważniejszym aspektem wszystkich badań nad przestrzenią miejską powinni być i są właśnie ludzie – ich obecność i aktywność są miarą sukcesu danej przestrzeni publicznej.

Erving Goffman, badający socjologię interakcji, prowadził obserwacje i badania nad formami fizycznych i wzrokowych kontaktów międzyludzkich, jakie wynikają z różnych sytuacji i okazji społecznych. Na bazie tych badań za najprostszą formę interakcji uznał spotkanie – „swoisty atom życia społecznego”. Do tych interakcji społecznych dochodzi najczęściej w przestrzeniach publicznych, dostępnych dla wszystkich⁵⁰³. Jak zauważa Gehl: „Na ulicach miasta i w centrach zachowania społeczne bywają raczej powierzchowne, z przewagą kontaktów pasywnych – jak przyglądanie i przysłuchiwanie się dużej liczbie nieznanym ludzi. Jednakże nawet taka skromna aktywność może być bardzo atrakcyjna”⁵⁰⁴. Gehl podkreśla, że każda forma kontaktu z drugim człowiekiem, nawet natknięcie się na kogoś w przestrzeni, odgłosy innych ludzi i ich obserwacja są kontaktami wartościowymi. „Samo spotkanie się z kimś, bycie przynajmniej gdzieś obecnym jest załącznikiem innych, bardziej złożonych form zachowań społecznych”⁵⁰⁵. Dlatego tak ważne jest, aby przestrzenie i ulice miejskie umożliwiały spotkania z innymi ludźmi oraz zachęcały i stymulowały do różnych rodzajów interakcji międzyludzkich. Kształtowanie takich przestrzeni to jedno z ważniejszych zadań architektów i urbanistów, jest to także istotny cel prowadzonych procesów odnowy miast.

Aby taki cel osiągnąć, podejmuje się rozmaite próby związane z ogólną „potrzebą stymulacji” życia w miastach, zarówno w sferze planowania w skali całego miasta, jak i w projektowaniu architektury i przestrzeni publicznych w procesach rewitalizacji i interwencji nawet w małej skali. Z jednej strony dobrze

⁵⁰⁰ M. Czyński, dz. cyt., s. 46.

⁵⁰¹ Tamże, s. 46.

⁵⁰² J. Gehl, *Życie między budynkami...*, s. 13.

⁵⁰³ E. Goffman, *Relations in Public. Microstudies of the Public Order*, New York 1971. Za: M. Czyński, *Architektura w przestrzeni ludzkich zachowań...*, s. 45.

⁵⁰⁴ J. Gehl, *Miasta dla ludzi...*, s. 23.

⁵⁰⁵ J. Gehl, *Życie między budynkami...*, s. 13.

zaprojektowana przestrzeń umożliwia realizację w niej różnego rodzaju aktywności społecznych. Z drugiej, szczególnie w kontekście miasta ponowoczesnego, jak twierdzi Ewa Rewers, „To zdarzenia produkują miejsca, a nie miejsca wykorzystuje się jako pojemniki, jako neutralne tło zdarzeń”⁵⁰⁶. Badania Gehla potwierdzają, że stosowane przez miasta 'zachęty' i organizowane wydarzenia skutecznie przyczyniają się do wzbudzenia aktywności ludzi w przestrzeniach publicznych oraz przyczyniają się do pobudzania zachowań społecznych, tak bardzo potrzebnych i oczekiwanych w dobrze funkcjonujących przestrzeniach miast: „Studia nad życiem miast [...] dokumentują wspaniałe możliwości aktywnego zapraszania ludzi nie do chodzenia, ale również do wzięcia udziału w zróżnicowanym i bogatym życiu miasta”⁵⁰⁷. Taką rolę pełnić może między innymi sztuka nowych mediów i interwencje artystyczne z wykorzystaniem technologii interaktywnych. Scott McQuire uważa, że „eksperymentalne działania związane ze współczesną sztuką medialną stanowią bardzo przydatne pole doświadczeń do badania potencjału społecznego danej przestrzeni – konieczności aktywnego wspierania relacji społecznych, poprzez promowanie nowych form działań w przestrzeni publicznej”⁵⁰⁸.

W ostatnich dziesięcioleciach architektura medialna i instalacje interaktywne coraz częściej stają się częścią krajobrazu miejskiego. Zastosowanie nowych technologii w sztuce i architekturze potrafi przynieść zaskakująco pozytywne efekty oddziaływania na ludzkie zmysły, odczucia i zachowanie. Sukcesy projektów z zakresu sztuki nowych mediów, aktywizujących lokalne społeczności coraz częściej odbierane są jako katalizator dobrych zmian. Sztuka wykorzystująca nowe technologie multimedialne i interaktywne wykorzystywana jest do kreowania przestrzeni, w których ludzie wchodzą w interakcję zarówno z samym dziełem sztuki, ożywiając przestrzeń i spędzając w niej aktywnie czas, ale też nawiązują kontakty ze sobą nawzajem, lub przynajmniej pozostają tam na dłużej, by poobserwować pozostałych użytkowników przestrzeni. Jednak, aby osiągnąć taki efekt, konieczne jest zdefiniowanie pewnych czynników i uwarunkowań, które mają wpływ na nośność projektów i artystycznych interwencji.

Jak zauważa Barbara Lewicka, przestrzenie miast ponowoczesnych przepełnione są kulturą, która traci swój tradycyjny podział na sztukę wyższą i niższą, czyli elitarną i masową. „W ponowoczesnym mieście szczególnie często dzieło ma szansę zetknąć się z odbiorcą. Do konfrontacji dochodzi na ulicy, na którą wychodzą projekty artystyczne”⁵⁰⁹. Miasta te mają na celu wywoływanie wrażeń, bo jak określa Zygmunt Bauman, „świat ma nam służyć do kolekcjonowania wrażeń; i tyle on wart, ile wrażeń dostarcza”⁵¹⁰. Współczesna sztuka coraz częściej angażuje użytkowników i zachęca do interakcji i współtworzenia dzieła przez aktywny udział w procesie twórczym, który nie kończy się na stworzeniu dzieła, ale trwa nadal w trakcie ekspozycji publicznej i w procesie odbioru przez użytkowników. Dzisiaj flagowym wręcz przykładem takiego działania jest *Crown Fountain*, projektu Jaume Plensa w Millennium Park w Chicago, zbudowana w 2004 roku. To permanentna instalacja składająca się z dwóch 16-metrowych wież z ekranami Led, położonych po przeciwległych stronach płytkiego basenu o wymiarach 17x40 metrów. Na ekranach wyświetlane są zdjęcia twarzy 1000 mieszkańców Chicago, które toczą pomiędzy sobą swoisty dialog. Z ust pojawiających się na ekranach postaci tryska woda do sadzawki, stanowiąc współczesną interpretację gargulców w historycznych fontannach⁵¹¹ (il. 55). Instalacja ta stała się nowym symbolem tożsamości

⁵⁰⁶ E. Rewers, *Post Polis...*, s. 73.

⁵⁰⁷ J. Gehl, *Miasta dla ludzi*, s. 21.

⁵⁰⁸ Scott McQuire, *The Media City...*, s. 132.

⁵⁰⁹ B. Lewicka, *Londyn jako miasto ponowoczesne...*, s. 194.

⁵¹⁰ Z. Bauman, *Ponowoczesne wzory osobowe*, „Studia Socjologiczne” 1993, 2(129), s. 7–31. Za: B. Lewicka, dz. cyt., s. 195.

⁵¹¹ Strona internetowa autora projektu: <https://jaumeplensa.com/works-and-projects/public-space/the-crown-fountain-2004> [dostęp: 18.08.2018].

dla mieszkańców i stanowi atrakcję przyciągającą do parku tysiące ludzi każdego dnia. Sukces tej instalacji, w tym przede wszystkim jej kluczowa rola w ożywieniu fragmentu miasta, otworzył drogę do powstawania wielu podobnych obiektów w przestrzeniach publicznych, jak na przykład *SelfieSaoPaulo* autorstwa Moritza Stefanera, Jaya Chow i Leva Manovicha, będący wizualizacją na fasadzie medialnej w Sao Paulo w 2014 r., przedstawiającą zdjęcia portretowe mieszkańców miasta opublikowane na Instagramie i zorganizowane w podgrupy pod względem wieku, płci i uśmiechu⁵¹².



il. 55. Zdjęcie instalacji Crown Fountain autorstwa Jaume Plensa w Millennium Park w Chicago, źródło: <https://jaumeplensa.com/works-and-projects/public-space/the-crown-fountain-2004> [dostęp: 24.05.2023 r.]

Choć interaktywność w sztuce nie jest konceptem innowacyjnym, to lokalizacja sztuki nowych mediów bezpośrednio na ulicach miast i placach jest nową jakością dodaną tych przestrzeni. Jako swoiste dziedzictwo Fluxus movement, American Process i sztuki koncepcyjnej czy też eksperymentów dotyczących „rzeźby społecznej” (ang. *social sculpture*) Josepha Beuysa, dzisiejsze interaktywne interwencje artystyczne i wydarzenia uliczne typu performance, jak i sztuka nowych mediów w przestrzeniach publicznych przyciągają uwagę i wzbudzają zainteresowanie nieporównywalnie szerszej publiczności. Sztuka ta, unikając 'filtrów' poprzez takie miejsca, jak np. muzeum czy galeria sztuki, ma możliwość zaangażować grupę ludzi, z których większość być może nigdy nie przekroczyła ich progu⁵¹³. Publiczność ta zachęcana jest do ekspresji swojej obecności, odczuć i emocji. Ta nowa użyteczna i niezwykle potężna funkcja sztuki w przestrzeni miejskiej opisana jest przez Scotta McQuirre jako integralna część konstrukcji relacji społecznych we współczesnym mieście⁵¹⁴.

⁵¹² Moritz Stefaner, Jay Chow, Lev Manovich, *Selfiesaopaulo*, [w:] Pop S., Toft T., Calvillo N., Wright M. (red.), *What Urban Media Art Can Do: Why When Where and How*, avedition GmbH: Stuttgart 2016, s. 242–245.

⁵¹³ S. Mc Quirre, *The Media City...*, s. 149.

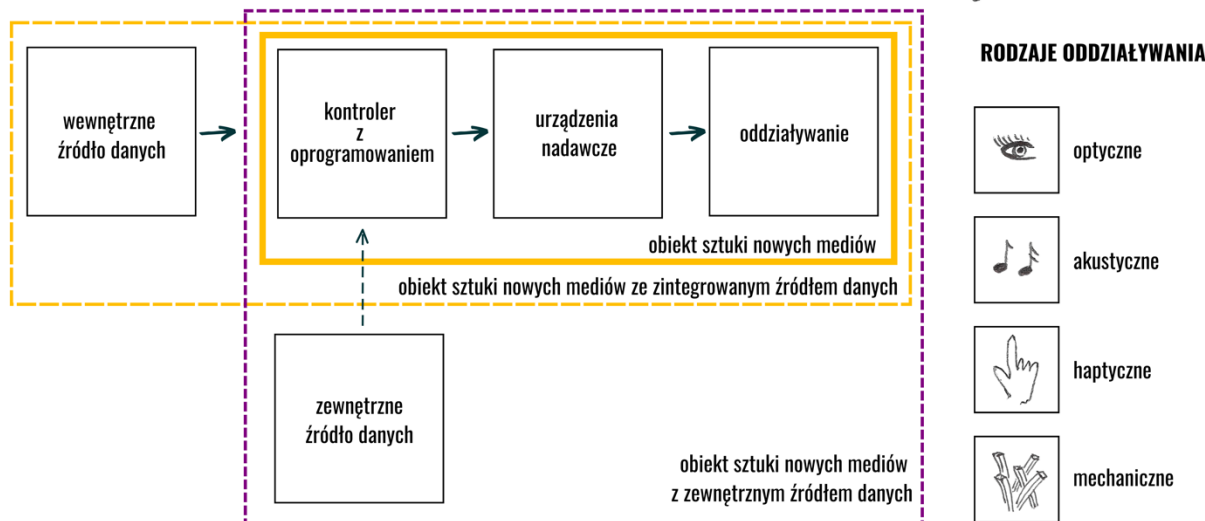
⁵¹⁴ Tamże, tłumaczenie własne.

Sztuka nowych mediów, w szczególności sztuka interaktywna, której bazę stanowi skupienie uwagi ludzi i ich aktywny udział, została określona przez Lacy'ego jako *'new genre public art'* oraz „sztuka wizualna, która wykorzystuje zarówno tradycyjne, jak i nietradycyjne media do komunikacji i interakcji z szeroką i zróżnicowaną publicznością na temat kwestii bezpośrednio istotnych w ich życiu”⁵¹⁵. W przeciwieństwie do 'sztuki publicznej' (ang. *public art*), bazuje ona na zaangażowaniu. Istnieją jednak różne rodzaje interaktywności, toteż włączenie się użytkownika w interakcję z obiektem sztuki może się odbywać na wielu poziomach świadomości i zaangażowania.

4.1.2. Interaktywność: Różne tryby interakcji i poziomy zaangażowania użytkownika

Według Simanowskiego interaktywność jest „*sine qua non* mediów cyfrowych i jest absolutnie nieuniknioną cechą sztuki cyfrowej”⁵¹⁶. Co więcej, według Ryszarda W. Kluszczyńskiego interaktywność ta musi rozgrywać się w czasie rzeczywistym. Natychmiastowa odpowiedź systemu na działania użytkownika i „ufundowana na tym odczuciu świadomość zachodzącej interakcji” są według badacza „podstawą doświadczenia sztuki interaktywnej”⁵¹⁷. W związku z tym pojawiają się pytania o zasadę funkcjonowania interaktywności, jak i dlaczego ludzie angażują się oraz jak interaktywność może przyczynić się do wzbudzania i budowania relacji społecznych w przestrzeni. Usman Haque stwierdził, że interakcja dotyczy wymiany informacji pomiędzy ludźmi, maszynami lub pomiędzy człowiekiem i maszyną. Jego zdaniem te transakcje powinny cyrkulować i tworzyć 'wielokrotną pętlę' interakcji (ang. *'multiple loop' interaction*), zależną od 'kreatywności konwersacyjnej' obu oddziałujących wzajemnie systemów⁵¹⁸.

SCHEMAT DZIAŁANIA OBIEKTU SZTUKI NOWYCH MEDIÓW



il. 56. Schemat działania obiektu sztuki nowych mediów z uwzględnieniem wewnętrznego i zewnętrznego źródła danych lub jego braku. Opracowanie własne

⁵¹⁵ S. Lacy, *Cultural Pilgrimages and Methaphoric Journeys*, [w:] Lacy S. (red.), *Mapping the Terrain: New Genre Public Art*, Seattle-Washington 1994, s. 19. Tłumaczenie własne.

⁵¹⁶ R. Simanowski, dz. cyt., s. 23. Tłumaczenie własne.

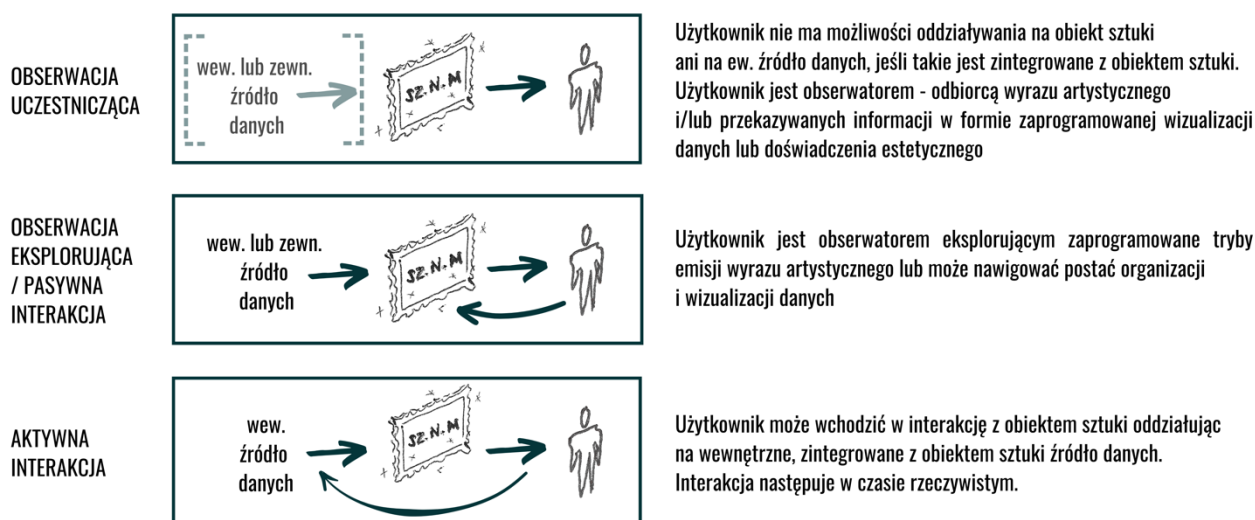
⁵¹⁷ R.W. Kluszczyński, *Sztuka Interaktywna...*, s. 94.

⁵¹⁸ U. Haque, *Architecture, Interaction, Systems*, „Arquitetura & Urbanismo”, AU 149 August 2006, Brazil, www.haque.co.uk [dostęp: 6.06.2009].

W przedstawionych badaniach istotne jest, aby jasno zdefiniować kwestię różnych poziomów interaktywności i relacji między użytkownikiem a obiektem sztuki nowych mediów. Niektóre działania na wybranych etapach procesów odnowy miejskiej, które mogą być wspomagane przez obiekty sztuki nowych mediów nie wymagają bowiem, aby projekt był interaktywny zgodnie z przedstawionymi powyżej definicjami. Odbiorca może być jedynie biernym obserwatorem lub może podjąć interakcję pasywną, a i tak efekt oddziaływania obiektu sztuki będzie wystarczający do spełnienia zamierzonych celów na danym etapie procesu odnowy miejskiej. Aby lepiej można było określić możliwe poziomy zaangażowania i świadomości użytkownika w podejmowanej przez niego interakcji z obiektem sztuki nowych mediów, należy rozważyć jakie są możliwe tryby interakcji związane z funkcjonowaniem obiektu sztuki nowych mediów. Wiąże się to z samym sposobem działania takiego obiektu, a dokładniej zależy od tego czy obiekt ten połączony jest ze źródłem danych, czy też zaprogramowany jest bez dostępu do źródła danych. Kolejne rozróżnienie dotyczy sytuacji, kiedy występuje źródło danych – wówczas istotne jest czy źródło danych jest wewnętrzne, zintegrowane z obiektem, czy też jest to zewnętrzne źródło danych (il. 56).

W zależności od możliwości oddziaływania użytkownika na obiekt sztuki lub źródło danych, wyróżniono trzy główne tryby interakcji użytkownika z obiektem sztuki nowych mediów (il. 57).

TRYBY INTERAKCJI UŻYTKOWNIKA Z OBIEKTEM SZTUKI NOWYCH MEDIÓW



il. 57. Tryby interakcji użytkownika z obiektem sztuki nowych mediów. Opracowanie własne

W przypadku, kiedy użytkownik nie ma możliwości bezpośredniego wpływu na źródło danych w czasie kontaktu z obiektem sztuki nowych mediów lub jeśli obiekt ten nie korzysta ze źródła danych, wówczas użytkownik pozostaje obserwatorem – odbiorcą wyrazu artystycznego lub przekazywanych informacji w formie zaprogramowanej wizualizacji danych lub doświadczenia estetycznego. Ten tryb powiązania obiektu sztuki z obserwatorem nazwano „obserwacją uczestniczącą”. Drugi tryb nadal nie umożliwia użytkownikowi bezpośredniego wpływu na źródło danych, ale może on eksplorować zaprogramowane tryby emisji wyrazu artystycznego lub też nawigować postać organizacji i wizualizacji danych. Ten tryb nazwać można „obserwacją eksplorującą” lub też „pasywną interakcją”. Trzeci tryb daje najwięcej możliwości, gdyż umożliwia „aktywną interakcję” użytkownika z obiektem sztuki nowych mediów poprzez bezpośrednie oddziaływanie na wewnętrzne, zintegrowane z obiektem źródło danych. Interakcja ta może odbywać się w czasie rzeczywistym, dając natychmiastowy efekt – reakcję obiektu sztuki poprzez pojawienie się określonego rodzaju oddziaływania lub jego zmianę. Interakcja użytkownika z obiektem może odbywać się za pomocą interfejsów cyfrowych lub interfejsów ciała, które mogą być zintegrowane z obiektem sztuki lub stanowić oddzielne urządzenie zdalne będące częścią obiektu lub urządzenie

przenośne użytkownika typu smartfon. Tryb aktywnej interakcji może przyjąć prostą formę: akcja użytkownika – reakcja obiektu sztuki, lub może być to interakcja bardziej angażująca, w formie ‘wielokrotnej pętli’ interakcji, gdzie działanie użytkownika na obiekt wywołuje oddziaływanie obiektu na użytkownika, które skłania go do kolejnej interakcji z obiektem, jak np. w strategiach gry. Ten tryb może umożliwiać interakcję wielu użytkowników naraz lub wręcz zachęcać ich do współpracy i koordynacji działań.

W ostatnich latach, dzięki Inteligentnym systemom adaptacyjnym (ang. *Intelligent Adaptive Systems*), interakcje stały się bardziej wyrafinowane i przyciągające dla użytkownika. Sensory wraz z wbudowanymi kontrolerami są zaprogramowane tak, by wraz z upływem czasu rozwijać się i optymalizować swoje zachowanie, bazując na nauce ze środowiska i z kolejnych interakcji z użytkownikami. Reakcje są przez to mniej mechaniczne i bardziej kreatywne, upodabniające do innej żywej istoty, przez co sam proces interakcji jest dla użytkownika bardziej atrakcyjny.

Interakcja użytkownika przestrzeni publicznej z artystyczną instalacją może nieść ze sobą cały szereg korzyści przestrzenno-społecznych. Najbardziej angażujące użytkownika w przestrzeni publicznej i wykazujące największy potencjał do wywoływania całego szeregu reakcji społecznych są te obiekty sztuki nowych mediów, z którymi użytkownik komunikuje się za pomocą ‘interfejsów ciała’. Jean Dubois zauważa, iż ciało osoby wchodzącej w interakcję staje się częścią dzieła sztuki, co podkreśla fakt, iż sztuka jest bardziej procesem niż artefakt. Kiedy osoba staje się częścią instalacji artystycznej w przestrzeni publicznej, może aktywować tę przestrzeń i stworzyć warunki dla innych ludzi do nawiązania kontaktu z dziełem sztuki, jak i z sobą nawzajem⁵¹⁹.

Jak zauważono już wcześniej, wspólne działania i doświadczenia, tak jak niespodziewane i niezwykle wydarzenia, mogą być wynikiem nawet najprostszych aktywności społecznych, takich jak rozpoczęcie rozmowy⁵²⁰. Ów fenomen został przebadany przez Whyte'a i zdefiniowany jako 'triangulacja'. Zaczyna się od powiązanych interakcji pojawiających się pomiędzy artystą ulicznym a widownią. Dla przykładu, dwóch widzów może wymienić uśmiech lub rozpocząć rozmowę, podziwiając umiejętności i uzdolnienia osoby trzeciej – performer⁵²¹. W tym kontekście to obiekt sztuki nowych mediów może pełnić rolę swego performer⁵²¹, który jest bodźcem zachęcającym ludzi do spędzenia czasu w przestrzeni, do interakcji i zabawy, jak i do spontanicznych spotkań i zachowań społecznych. Ludzie wchodzący w interakcję z instalacją artystyczną stają się aktorami w przestrzeni. Pozostali ludzie zwykle albo przyłączają się, albo obserwują „performerów”, często rozpoczynając konwersację z innymi, komentując lub tłumacząc sobie nawzajem sytuację, której wspólnie doświadczają.

Liczne analizy przypadków, przeprowadzone przez badaczy zajmujących się tematyką instalacji interaktywnych i architektury multimedialnej, wykazują szeroką gamę aktywności społecznych wywoływanych przez te projekty i interwencje artystyczne. Jednakże efektywność stymulacji tego typu aktywności zależy od wielu czynników. Lucy Bullivant podkreśla, że „rozwijanie efektywnych systemów responsywnych (*responsive systems*) oraz kreowanie wiarygodnych interfejsów pomiędzy projektem a odbiorcą, wymaga świadomości istnienia różnych typów odbiorców, różnych kontekstów i funkcji, jak i fenomenologicznych aspektów uwarunkowań społecznych i środowiskowych”⁵²². Już w latach 50. i 60.

⁵¹⁹ Jean Dubois, interview, April 18, 2013. Za: W: Fortin C., Hennessy K., Neustaedter C., *Digital Public Infrastructures for Creative Communities. The case of Quartier des Spectacles*, [w:] Papastergiadis N. (red.), *Ambient Screens and Transnational Public Spaces*, Hong Kong 2016, s. 105, google.books [dostęp: 8.07.2017].

⁵²⁰ J. Gehl, *Life Between Buildings: Using Public Space*, Washington, DC 2011.

⁵²¹ W.H. Whyte, *The Social Life of Small Urban Spaces*, New York 2001. Pierwsze wydanie 1980.

⁵²² L. Bullivant, *Responsive Environments...*

XX wieku badacze, m.in. z dziedziny proksemiki, zwrócili uwagę na czynniki kulturowe i ich wpływ na zachowania ludzkie, ich percepcję i relacje w przestrzeni miejskiej. „Z badań nad kulturą dowiadujemy się, że struktura świata percepcyjnego jest funkcją nie tylko kultury, lecz również funkcją więzi społecznych, aktywności i emocji. Ludzie pochodzący z różnych kultur często więc niewłaściwie interpretują zachowanie innych, ich wzajemne związki, ich posunięcia i emocje. Prowadzi to do wrażenia obcości w kontaktach i do wypaczonych sposobów porozumiewania się” – pisał E.T. Hall⁵²³. Rasmussen formułuje swoje wnioski badań wykorzystując – znane nam już ze zjawiska triangulacji – porównanie życia publicznego do spektaklu czy sceny teatralnej:

„Architekt jest jakby producentem teatralnym, człowiekiem aranżującym scenę, na której toczy się nasze życie. Od tego, w jaki sposób to robi, zależy nieskończenie wiele. Jeśli jego zamiary się powiodą, odegra rolę doskonałego gospodarza, który stara się zapewnić gościom wszelkie wygody, aby życie z nim było miłym doświadczeniem. Jednak działalność producenta jest trudna z kilku powodów. Po pierwsze, musi wiedzieć, w jaki sposób aktorzy – którzy są całkiem zwykłymi ludźmi – zwykle grają; inaczej całe przedstawienie skończy się kląpą. To, co w jednym środowisku kulturowym uznaje się za właściwe i naturalne, może okazać się całkiem nieodpowiednie w innym; to, co jest właściwe i odpowiednie w jednym pokoleniu, staje się śmieszne w następnym, gdyż ludzie zdążyli zmienić swe gusta i przyzwyczajenia”⁵²⁴.

Są to kwestie szczególnie ważne w dzisiejszych czasach, gdy nasze nawyki i zachowania społeczne uległy wielkim przemianom. Pierwsze analizy i podziały na aktywności ludzkie Gehl opublikował już w 1968 r. na łamach czasopisma „Arkitekten”⁵²⁵. Wspólnie z Birgitte Svarre, na łamach nowszej publikacji z 2000 r. pt. *How to Study Public Life*, zauważają, że gdyby współcześnie sporządzać listę działań koniecznych występujących w przestrzeniach publicznych, byłoby ich zdecydowanie więcej⁵²⁶. Należałoby uwzględnić czynności związane z paleniem papierosów wynikające z uwarunkowań prawnych oraz rozmowy przez telefon komórkowy w ruchu, podczas stania czy siedzenia, i inne czynności związane z postępem naukowym, dostępnością technologii, zmianami legislacyjnymi dotyczącymi użytkowania przestrzeni i miejsc publicznych oraz ze zmianą obyczajów społecznych i kulturowych. Skoro współczesne przestrzenie publiczne charakteryzują nowe zachowania i rodzaje użytkowania przestrzeni, wydaje się słusznym włączanie nowych współczesnych metod celem polepszania ich jakości, wykorzystując przy tym także nowe technologie, które i tak mają już silny wpływ na życie społeczne i publiczne.

Analizując efekty oddziaływania różnych typów instalacji, m.in. instalacji sztuki medialnej wypełniającej przestrzeń publiczną tekstem, Liliana Bounegru wywnioskowuje, że instalacje te kreują artystyczne eksperymenty partycypacyjne, które skierowane są na wywoływanie refleksji na temat natury codziennego życia publicznego. Poprzez wytwarzanie stref rozwijającej się świadomości relacyjnego potencjału środowiska przestrzeni publicznych, mają na celu sforsować alienację, rutynę, brak interwencji i pasywność, które obecnie często definiują zachowania publiczne, w szczególności na obszarach wymagających działań naprawczych. Dzieła sztuki medialnej dążą do stymulacji nowych trybów życia, pobudzenia przestrzeni

⁵²³ E.T. Hall, dz. cyt., s. 251.

⁵²⁴ S.E. Rasmussen, dz. cyt., s. 10–11.

⁵²⁵ J. Gehl, *People on Foot*, „Arkitekten” 20, 1968. Za: Gehl J., Svarre B., *How to Study...*, s. 16.

⁵²⁶ J. Gehl, B. Svarre, *How to Study...*, s. 16.

publicznych i w końcu do wygenerowania społeczności lokalnych (*communities*) i nowych typów zachowań⁵²⁷.

Doskonałym przykładem tego typu instalacji interaktywnej i interwencji artystycznej w przestrzeni publicznej, która pozytywnie oddziałuje na użytkowników i wzbudza relacje społeczne, jest projekt *Body Movies* autorstwa Rafaela Lozano-Hemmera. Ten tymczasowy projekt, z serii *Rational Architecture*, transformuje daną przestrzeń publiczną poprzez interaktywną projekcję na fasadzie budynku. Tysiące zdjęć, zrobionych mieszkańcom na ulicach miasta, w którym wystawiana jest akurat instalacja, wyświetlane są na wielkim formacie fasady, lecz widoczne są jedynie w zarysie sylwetek cieni, wytwarzanych na bieżąco przez osoby przechodzące przez plac. W zależności od odległości osoby od silnego źródła światła, które jest częścią instalacji, osoby te poruszając się po placu mogą dopasowywać swoje cienie wielkością i kształtem do wyświetlanych portretów. Gdy sylwetki cieni zostaną dopasowane do zdjęcia, komputer wyświetla kolejną serię portretów⁵²⁸. Ludzie różnie reagowali na tę instalację, przechodnie często zmieniali się obserwatorów, a nawet aktywnych użytkowników. Część osób podejmowała współpracę by wspólnie zakryć obrysy postaci na zdjęciu, podczas gdy inni bawili się swoimi cieniami tworząc komunikaty oraz komiczne lub wręcz teatralne rezultaty. Relacje zachodzące pomiędzy uczestnikami dotyczyły zarówno znajomych, jak i obcych i często wywoływały ich zaangażowanie na dużą skalę. W każdej z lokalizacji ludzie dawali radę podejmować aktywność intuicyjnie i bez żadnych instrukcji⁵²⁹. Jak zauważa McQuire, jednym z najbardziej uderzających aspektów projektu *Body Movies* jest zaangażowanie poprzez zabawę, jakie podtrzymuje w grupach obcych sobie wcześniej ludzi, którzy przybyli do przestrzeni publicznej i odkryli, że inscenizując wspólną choreografię mogą wpływać na wizualny charakter tej przestrzeni. „Przechodnie nie są pewni, co mają robić. Interfejs jest przyciągający, ale nie od razu zrozumieli. Przyzwyczajenie ustępuje miejsca eksperymentowaniu. Pojawiają się niespodziewane koniunkcje”⁵³⁰. Artystyczne interwencje w przestrzeniach publicznych odnoszą się do ludzkich instynktów, percepcji zmysłowej i intuicyjnego oddziaływania bazującego na uniwersalnych odruchach i zachowaniach ludzkich, tak jak drzemiącej chęci zabawy i eksperymentowania. Wzbudzają w nas dziecięcą ciekawość, są czymś nowym, nieprzewidywanym, ale i oddziałującym w sposób dla nas zrozumiały, nawet dla osób mniej zaawansowanych technologicznie⁵³¹. Przez to mają większą szansę na pozytywny odbiór szerszego grona odbiorców z różnych kultur, jak i integracji ludzi pochodzących z różnych środowisk, dając im nowy język porozumienia poprzez wspólną interakcję i udział w tym spektaklu życia publicznego.

Instalacje multimedialne i interaktywne mają potencjał by rozbudzić życie publiczne, tworząc sytuacje przestrzenne zachęcające do obecności i współtowarzyszenia innym ludziom, jak i warunki do kreatywnej kooperacji między nimi, także do nawiązywania kontaktów między obcymi sobie ludźmi. Mitchell określa tę zaczątkową formę aktywności społecznej jako 'elektroniczny rój' (*electronic 'swarm'*)⁵³², natomiast Rheingold przezwala zbiorowych aktorów tego typu sytuacji '*smart mobs*' – czyli ludzi, którzy potrafią współgrać, pomimo iż wcześniej się nie znali, a kooperację tę umożliwiają przenośne urządzenia służące

⁵²⁷ L. Bounegru, *Interactive Media Artworks for Public Space: The Potential of Art to Influence Consciousness and Behaviour in Relation to Public Spaces*, [w:] McQuire S., Martin M., Niederer S. (red.), *Urban Screens Reader*, Amsterdam 2009, s. 199–213.

⁵²⁸ Strona internetowa autora, http://www.lozano-hemmer.com/body_movies.php [dostęp: 1.03.2010].

⁵²⁹ B. Graham, *Digital Media, Directions in Art series*, Oxford 2003, s. 28–31.

⁵³⁰ S. McQuirre, *The Media City...*, s. 153–154. Tłumaczenie własne.

⁵³¹ K.S. Willis, G. Roussos, K. Chorianopoulos, M. Struppek, *Introduction...*, s. 6.

⁵³² W. Mitchell, *ME ++ The Cyborg Self and the Networked City*, Cambridge 2003, s. 161. Za: S. McQuirre, *The Media City...*, s. 147.

komunikacji i przetwarzaniu danych⁵³³. Jednym z głównych celów interaktywnych interwencji artystycznych i architektonicznych jest umożliwienie ludziom aktywnego udziału w dziele sztuki oraz animacja przestrzeni i jej przemiana w inspirującą platformę spotkań społecznych. Taka „efemeryczna forma komunikacji i interakcji wywołanej przez technologię” została zdefiniowana jako *'shared encounter'* czyli 'wspólne spotkanie'⁵³⁴. Zjawisko to określane jest również jako „interakcja pomiędzy dwojgiem ludzi lub w ramach grupy, gdzie odczuwana jest obecność performatywna charakteryzująca się wzajemnym rozpoznaniem bliskości przestrzennej i społecznej”⁵³⁵. Można rozróżnić kilka pod-typów tego 'wspólnego spotkania', takich jak 'wspólne doświadczenie', 'spotkanie zabawowe' (ang. *playful encounter*), 'oprawa przestrzenna' (ang. *spatial settings*) czy 'zespajacz społeczny' (ang. *social glue*)⁵³⁶. Oznacza to, że występują rozmaite możliwości scenariuszy i zachowań społecznych związane z różnymi uwarunkowaniami, które mogą efektywnie oddziaływać na społeczne życie publiczne przestrzeni miejskich.

STRUKTURY ISTNIEJĄCYCH INTERAKCJI PRZESTRZENNYCH

PRZESTRZENIE AKTYWNOŚCI UŻYTKOWNIKA W OBECNOŚCI OBIEKTU SZTUKI NOWYCH MEDIÓW W PRZESTRZENI MIEJSKIEJ (W PRZYPADKU INTERAKTYWNYCH EKRANÓW MIEJSKICH I WYŚWIETLACZY)

PRZESTRZEŃ ŚWIADOMOŚCI (awareness space)	świadomość peryferyjna (peripheral awareness)	świadomość ogniskowa (focal awareness)			świadomość bezpośrednia (direct awareness)	
PRZESTRZEŃ UCZESTNICTWA (actor space)	orkiestrator (orchestrator)	obserwator/widz (bystander/spectator)	publiczność (audience)	uczestnik (participant)	wykonawca/ performer (actor/performer)	
PRZESTRZEŃ DZIAŁANIA (action space)	przechodzenie obok (passing-by)	obserwacja i reakcja (viewing and reacting)	subtelna interakcja (subtle interaction)	bezpośrednia interakcja (direct interaction)	wielokrotna interakcja (multiple interaction)	działanie następcze (follow-up action)
PRZESTRZEŃ FIZYCZNA (physical space)	przestrzeń pustki (gap space)	przestrzeń aktywacji (activation space)	przestrzeń potencjalnej interakcji (potential interaction space)	przestrzeń interakcji społecznej (social interaction space)	przestrzeń interakcji (interaction space)	przestrzeń wyświetlacza (display space)
interakcja człowiek-komputer w środowisku miejskim (urban HCI)						

il. 58. Schemat rodzajów struktur istniejących interakcji przestrzennych. Każda struktura ukazuje relację pomiędzy użytkownikiem i jego zachowaniem w obecności obiektów sztuki nowych mediów w przestrzeni publicznej, źródło: Moritz Behrens, Ava Fatah gen. Schieck. *Design Space for Media Architectural Interfaces* [w:] Susa Pop, Tanya Toft, Nerea Calvillo, Mark Wrigh (red.), *What Urban Media Art Can Do: Why When Where & How*, Stuttgart 2016, s. 407

⁵³³ H. Rheingold, *Smart Mobs: The Next Social Revolution*, Cambridge 2002, s. xii. Za: S. McQuirre, *The Media City...*, s. 147.

⁵³⁴ A. Fatah gen Schieck, V. Kostakos, A. Penn, *Exploring Digital Encounters in Public Arena*, [w:] K.S. Willis, G. Roussos, K. Chorianopoulos, Struppek M. (red.), *Shared Encounters* London 2010, s. 180. Tłumaczenie własne.

⁵³⁵ K.S. Willis, G. Roussos, K. Chorianopoulos, M. Struppek, *Introduction*, [w:] Willis K.S., G. Roussos, K. Chorianopoulos, Struppek M. (red.), *Shared Encounters*, London: Springer 2010, s. 4.

⁵³⁶ Tamże

Kolejne grupy badawcze różnie definiują istniejące struktury interakcji przestrzennych w zależności od przyjętego kontekstu rozważań przyjętego do prowadzonych analiz. Moritz Behrens i Ava Fatah gen. Schieck zestawiają cztery typy takich struktur: 'przestrzeń świadomości' (ang. *awareness space*), 'przestrzeń uczestnictwa' (ang. *actor space*), 'przestrzeń działania' (ang. *action space*) i 'przestrzeń fizyczną' (ang. *physical space*)⁵³⁷ (il. 58). Każda struktura ukazuje relacje pomiędzy użytkownikiem i jego zachowaniem w obecności obiektów sztuki nowych mediów w przestrzeni publicznej. Choć struktury te powstały pierwotnie w odniesieniu głównie do interaktywnych ekranów miejskich, to mają znacznie szersze zastosowanie, również w kontekście instalacji medialnych i środowisk responsywnych w przestrzeni miasta.

W kontekście rozważanej świadomości użytkownika dotyczącej obecności wyświetlaczy, ekranów miejskich, czy też obiektów sztuki nowych mediów obecnych w przestrzeni publicznej, wydzielono trzy typy 'przestrzeni świadomości'⁵³⁸. 'Świadomość peryferyjna' ma miejsce w oddaleniu od obiektu sztuki i oznacza, że użytkownicy niekoniecznie są świadomi obecności obiektu w przestrzeni. W przypadku, kiedy ludzie zauważają obiekt, obserwują go, mówimy wówczas o 'świadomości ogniskowej'. Możliwe, że użytkownicy podejmą konwersację z innymi osobami i będą chcieli dowiedzieć się jak działa dany obiekt i jak można podjąć z nim interakcję. 'Świadomość bezpośrednia' występuje w przypadku, kiedy pojedynczy użytkownicy lub większa grupa osób podejmuje aktywną interakcję z obiektem sztuki nowych mediów.

Struktura 'przestrzeni uczestnictwa' podzielona jest ze względu na role, jakie przyjmuje użytkownik w pobliżu interaktywnego obiektu sztuki w przestrzeni publicznej. Przyjmowane role zmieniają się w zależności od aktualnej 'przestrzeni świadomości', ze względu na odległość od obiektu, jak i pod wpływem obserwacji innych użytkowników zaangażowanych w aktywną interakcję⁵³⁹. Struktura 'przestrzeni działania' opisuje kolejne fazy interakcji użytkownika z obiektem sztuki nowych mediów, jakie następują wraz ze zmianą przyjmowanej przez użytkownika roli. Począwszy od przechodzenia obok, przez obserwację i reakcję, subtelną interakcję i bezpośrednią interakcję, dochodzimy do najwyższych faz interakcji, czyli wielokrotnej interakcji i działań następczych⁵⁴⁰.

Struktura 'przestrzeni fizycznej' oparta jest na przestrzennej relacji użytkownika względem interaktywnego ekranu miejskiego/wyświetlacza w przestrzeni miejskiej i omówiona zostanie w kolejnym podrozdziale, dotyczącym uwarunkowań lokalizacji w interakcji człowiek – komputer w środowisku miejskim.

Przedstawione afordancje każdego rodzaju przestrzeni interakcji są niezwykle istotne przy projektowaniu systemów interakcji obiektów sztuki nowych mediów zlokalizowanych w przestrzeniach publicznych miast. Rodzaj obiektu sztuki nowych mediów, jego modalności interakcji, możliwości oddziaływania na użytkownika, jak i rodzaj interfejsów umożliwiających interakcję użytkownika z obiektem mają bezpośredni wpływ na sposób działania obiektu i jego możliwości pobudzenia odpowiedniego stopnia zaangażowania użytkownika.

⁵³⁷ Moritz Behrens, Ava Fatah gen. Schieck, *Design Space for Media Architectural Interfaces*, [w:] Pop S., Toft T., Calvillo N., Wright M. (red.), *What Urban Media Art Can Do: Why When Where & How*, Stuttgart 2016, s. 406–408.

⁵³⁸ Harry Brignull, Yvonne Rogers, *Enticing People to interact with Large Public Displays in Public Spaces*, [w:] Rauterberg M. i in. (red.), *Proceedings of the IFIP International Conference on Human-Computer Interaction (INTERACT)*, Zurych, Szwajcaria 2003, s. 17–24.

⁵³⁹ Stuart Reeves, *Designing Interfaces in Public Settings: Understanding the Role of the Spectator in Human-Computer Interaction*, Berlin 2011.

⁵⁴⁰ Daniel Michelis, Jörg Müller, *The Audience Funnel: Observations of gesture Based Interaction with Multiple Large Displays in a City Center*, "International Journal of Human-Computer Interaction" 27 (2011), s. 562–579.

Badacze Luke Hespanhol, Maria Carmela Sogono, Ge Wu i in. zwracają uwagę na inną istotną kwestię. Już na etapie procesu projektowego obiektu sztuki ważna jest decyzja dotycząca przewidywanego rodzaju interakcji pod względem wielkości grupy odbiorców, szczególnie w przypadku projektów działających na zasadzie 'miejskich placów zabaw' (ang. *urban playgrounds*). Interakcja ta może być skupiona na jednostkach lub na tłumie, może też funkcjonować niezależnie od wielkości widowni lub dostosowywać się do wielkości grupy odbiorców w formie różnych 'elastycznych doświadczeń'⁵⁴¹. Badacze ci przeprowadzili badania celem sprawdzenia różnic w rodzaju uwagi i poziomie zaangażowania użytkowników w przypadku interakcji jednostek w porównaniu z interakcją w tłumie. Przebadano różne sytuacje z wykorzystaniem instalacji Liquid Light, która dostosowywała się elastycznie do liczby uczestników. Instalacja ta wykorzystywała modalności wizualne, dźwiękowe i dotykowe, a dodatkowo w odpowiedzi na wzorce interakcji użytkownicy spryskiwani byli drobną wodną mgiełką rozpylaną w strefie interakcji. Zaobserwowano, że podczas gdy interakcja z udziałem niewielkiej liczby osób w naturalny sposób przybiera bardziej intymny i introspekcyjny charakter, to w sytuacji, gdy zaangażowanych osób jest więcej, doświadczenie w naturalny sposób przekształca się w wydarzenie społeczne⁵⁴².

W każdym przypadku, niezależnie od omawianej struktury interakcji przestrzennych, najistotniejsze jest doświadczenie obecności innych ludzi, gdyż jak określa to Gehl, stanowi to „szczególnie atrakcyjną okazję do stymulacji”⁵⁴³. Nawet obiekty sztuki nowych mediów o ograniczonym maksymalnym poziomie interaktywności z użytkownikami przestrzeni mogą zaowocować ciągiem następujących aktywności i korzyści społecznych, które pomogą realizować założenia procesu odnowy na etapie realizacji. W efekcie ludzie są obecni w przestrzeni, poddając się różnym rodzajom aktywności, przyjmując różne role i poziomy zaangażowania w interakcję z obiektem sztuki nowych mediów tworzą wspólnie żywy spektakl życia społecznego w przestrzeni publicznej.

Ponieważ celem prowadzonych badań jest wykazanie możliwości wspomagania poszczególnych działań na kolejnych etapach procesów odnowy miejskiej; ważne jest, aby móc jak najlepiej doprecyzować charakterystykę obiektu sztuki nowych mediów, który pomoże jak najefektywniej zrealizować konkretne działanie. Przedstawione struktury interakcji przestrzennych ukazują możliwe role i poziomy zaangażowania użytkowników, które mogą zmieniać się wraz z czasem trwania interakcji lub pod wpływem innych użytkowników przestrzeni. Dla potrzeb tej pracy zdefiniowano więc inną cechę obiektów sztuki nowych mediów, która pomoże zdefiniować możliwości wykorzystania danego typu obiektu sztuki nowych mediów w związku z oczekiwanym efektem, który wspomagać ma konkretne działania procesu odnowy miejskiej. Stąd powstał podział na poziomy zaangażowania użytkownika w interakcję z obiektem sztuki nowych mediów (il. 59).

Pierwszy poziom nie wymaga żadnego zaangażowania od użytkownika, jest to przypadek nieinteraktywnych obiektów sztuki nowych mediów, które zapewniają odbiorcy doznania artystyczne lub przy okazji dostarczają informacji, jak w przypadku sztuki wizualizacji danych. Drugi poziom to 'nieświadoma interakcja' z obiektem sztuki, np. przy pomocy sensorów i innych interfejsów ciała, gdzie użytkownik samą obecnością lub ruchem wzbudza reakcję obiektu sztuki bez świadomego udziału w tej interakcji. Kolejne poziomy dotyczą świadomej już interakcji z obiektem sztuki z rozróżnieniem na trwałość efektu tej interakcji. Pierwszy typ interakcji odbywa się w czasie rzeczywistym, jednak efekty, jak oddziaływanie obiektu sztuki ma miejsce jedynie w czasie trwania interakcji lub w krótkim określonym czasie po jej zaprzestaniu. Drugi typ interakcji pozostawia trwałe efekty, jak

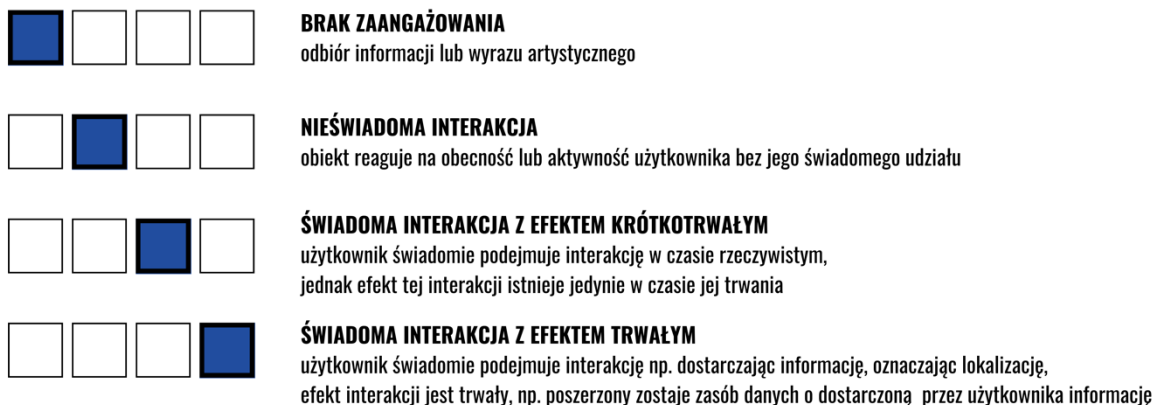
⁵⁴¹ L. Hespanol, M.C. Sogono, G. Wu, R. Saunders, M. Tomitsch, *Elastic Experiences: Designing Adaptive Interaction for Individuals and Crowds in the Public Space*, OZCHI'11, Nov. 28–Dec. 2, 2011, Canberra, Australia, ACM 978-1-4503-1090-1/11/11 [dostęp: 22.10.2019].

⁵⁴² Tamże.

⁵⁴³ J. Gehl, *Życie między budynkami...*, s. 21.

np. informacje od użytkownika, oznaczenia lokalizacji, przesłane pliki multimedialne czy informacje tekstowe poszerzające zasób danych, z których korzysta obiekt sztuki.

POZIOMY ZAANGAŻOWANIA UŻYTKOWNIKA W INTERAKCJĘ Z OBIEKTEM SZTUKI NOWYCH MEDIÓW



il. 59. Schemat poziomów świadomości zaangażowania użytkownika w interakcję z obiektem sztuki nowych mediów związanego z przestrzenią miejską. Opracowanie własne

4.1.3. Uwarunkowania dotyczące lokalizacji i funkcjonowania interaktywnej instalacji sztuki nowych mediów

Z reguły badania dotyczące efektów oddziaływania na poziomy zaangażowania użytkowników przestrzeni w interakcję z obiektem sztuki nowych mediów skupiają się konkretnych studiach przypadków, uwzględniają zarówno rodzaj obiektu sztuki nowych mediów, rodzaj zastosowanego interfejsu i modalności wejściowych i wyjściowych danego obiektu. Jednak równie istotna jest także lokalizacja tego obiektu względem przestrzeni miejskiej, jak i jego forma przestrzenna – czy obiekt ma swoją fizyczną reprezentację w przestrzeni miasta, czy jest wolnostojący czy zintegrowany z obiektem architektonicznym. Odpowiadając na potrzebę prowadzonych badań dokonano podziału obiektów sztuki nowych mediów pod względem ich lokalizacji w przestrzeni miejskiej (il. 60).

Pierwszy podział bazuje na wcześniej już przedstawionym rozdzieleniu na trzy rodzaje obiektów sztuki nowych mediów. Instalacje medialne i środowiska responsywne mogą przyjąć formę instalacji wolnostojących w przestrzeni miejskiej ustawionych punktowo, liniowo lub przyjmując formę rozproszoną na placu lub innej przestrzeni publicznej. Instalacje te mogą przyjąć też formę posadzkową lub mogą być zintegrowane z obiektem architektonicznym, stanowiąc jego integralną całość lub jako element dodany (tymczasowo lub na stałe). Ekrany miejskie i projekcje również mogą przyjąć formę wolnostojących lub zintegrowanych z architekturą fasadowych ekranów miejskich lub fasad medialnych. Projekcje i mappingi projekcyjne również mogą być wyświetlane na fasadzie budynków lub na posadzce przestrzeni publicznej. Natomiast obiekty sztuki mediów lokacyjnych i *net artu* mogą przyjąć formę czysto wirtualną lub odbywać się w przestrzeni hybrydowej, łącząc przestrzeń wirtualną z rzeczywistą tkanką miejską. Jest to podział na główne rodzaje umiejscowienia w przestrzeni, gdyż kategorii tych może być znacznie więcej, jeśli uwzględnimy obiekty sztuki nowych mediów, które są połączeniem różnego rodzaju form i lokalizacji. Połączenia te dają nieskończenie wiele możliwości eksploracji wpływu na użytkownika, jego percepcję i funkcjonowanie w przestrzeni miejskiej. Różnorodność ta daje ogromny wybór w doborze najodpowiedniejszego rodzaju obiektu sztuki nowych mediów dla osiągnięcia zamierzonego efektu oddziaływania.



RODZAJE LOKALIZACJI OBIEKTÓW SZTUKI NOWYCH MEDIÓW ZWIĄZANYCH Z PRZESTRZENIĄ MIEJSKĄ

INSTALACJE MEDIALNE I ŚRODOWISKA RESPONSYWNE



instalacje medialne
instalacje multimedialne
instalacje interaktywne
środowiska responsywne

EKRANY MIEJSKIE I PROJEKCJE

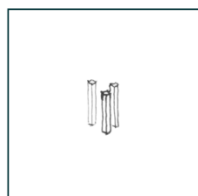


wyświetlacze (displays)
projekcje
mapping projekcyjny
fasady medialne

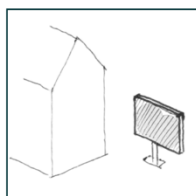
SZTUKA MEDIÓW LOKACYJNYCH I NET ART



mobile aplikacje geolokacyjne
subiektywne mapy online
geolokacyjne gry miejskie
witryny internetowe



INSTALACJA WOLNOSTOJĄCA
ROZSTAWIENIE PUNKTOWE



EKRAN MIEJSKI
WOLNOSTOJĄCY



WIRTUALNE OBIEKTY
WITRYNY INTERNETOWE
I APLIKACJE ONLINE



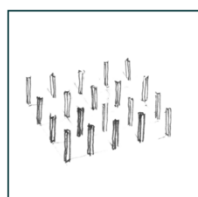
INSTALACJA WOLNOSTOJĄCA
ROZSTAWIENIE LINIOWE



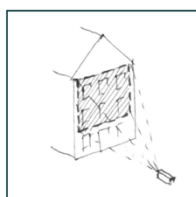
PROJEKCJA POSADZKOWA



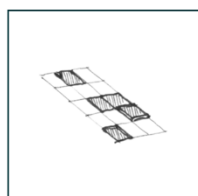
GEOLOKACYJNE GRY,
MAPY I APLIKACJE ONLINE
W PRZESTRZENI
HYBRYDOWEJ



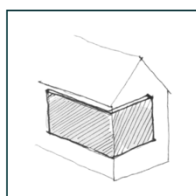
INSTALACJA WOLNOSTOJĄCA/
ŚRODOWISKO RESPONSYWNE
ROZSTAWIENIE ROZPROSZONE



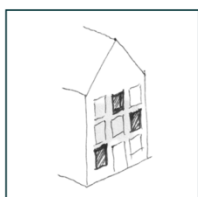
PROJEKCJA FASADOWA/
MAPPING PROJEKCYJNY



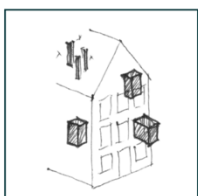
INSTALACJA POSADZKOWA



FASADA MEDIALNA /
WYŚWIETLACZ FASADOWY



INSTALACJA ZINTEGROWANA
Z OBIEKTEM ARCHITEKTONICZNYM



INSTALACJA DODANA
DO OBIEKTU ARCHITEKTONICZNEGO

il. 60. Rodzaje lokalizacji obiektów sztuki nowych mediów związanych z przestrzenią miejską. Opracowanie własne

Przy znaczącej liczbie wartościowych przykładów architektury multimedialnej i obiektów zintegrowanych z budynkiem, zaobserwować można, że zainteresowanie badaczy skupione jest przede wszystkim na tymczasowych interwencjach artystycznych i instalacjach interaktywnych nie związanych z budynkami. Artystyczne eksperymenty interaktywne oferują większe pole wyboru pod względem rozwiązań formalnych i stopnia ekspozycji publicznej, w porównaniu do ograniczeń związanych z konstrukcją architektoniczną. Z uwagi na ich często tymczasowy charakter, mniejsze zobowiązania i odpowiedzialność, a co za tym idzie – możliwość niestandardowych lokalizacji, projekty artystyczne angażują szerszą grupę użytkowników, oferując niemal nieograniczone pole do gry i zabawy. Ponadto, interwencje artystyczne pozwalają na większą dowolność kształtowania przez artystów szerszego spektrum możliwych reakcji instalacji na różnego rodzaju impulsy dostarczane przez użytkowników, zarówno w formie bezpośredniej jak i poprzez aplikacje. Michael Fox i Miles Kemp w monografii nt. architektury interaktywnej (ang. *Interactive Architecture*) twierdzą, że rozwój projektowania interakcji poza kontekstem budynku „zapewnia projektantom platformę umożliwiającą skupienie uwagi na szczegółach, dokładny dobór pomysłów oraz sposobność ich przetestowania. Eksploracje artystyczne otwierają drzwi do wglądu w ludzkie odruchy i emocje”⁵⁴⁴.

W ostatniej dekadzie coraz większa wrażliwość instalacji sztuki nowych mediów i rozwój w kierunku odwzajemniania reakcji użytkownika w znaczący sposób wspierają rosnące zaangażowanie publiczności. Efekty wizualne są coraz bardziej nieprzewidywalne, bardziej osobiste i wyzywające intelektualnie w porównaniu do wcześniej zaprogramowanych schematów lub z góry ustalonych obrazów, jak to miało miejsce w przypadku pierwszych miejskich artystycznych projektów medialnych⁵⁴⁵. Mirjam Struppek, pionierka w dziedzinie *ekranów miejskich* (ang. *urban screens*), zwraca uwagę na pożądane kierunki przyszłego rozwoju w tym zakresie. „Nastąpił czas, aby rozwinąć bardziej kreatywne wizje dla alternatywnych, skierowanych na kwestie społeczne treści zróżnicowanych *ekranów miejskich* oraz unikać skupienia uwagi na aspekcie technologicznym. Inne przesłanki niż jedynie interesy czysto komercyjne, powinny być siłą napędową dla prób kreowania przyszłości rozwoju powstającego 'świata ekranów' (ang. *screen world*)”⁵⁴⁶. Scott McQuire uważa, że „[w] erze, w której przestrzeń publiczna zdominowana jest przez spektakularne 'brandscares' i spacyfikowana przez rozpowszechnione technologie nadzoru, nowe formy interakcji publicznych wspierające wartości takie jak zbiorowa partycypacja czy nieprzewidywalna współpraca utrzymują wzrastające znaczenie społeczne. W tym kontekście, rolę artystów wykorzystujących nowe media do konstrukcji eksperymentalnych interfejsów w przestrzeni publicznej, można uznać za wartość strategiczną”⁵⁴⁷. Podczas gdy potencjał architektury multimedialnej i instalacji interaktywnych do wzbogacania jakości przestrzeni miejskich, ożywiania ich i wspomagania odbudowy życia publicznego w przestrzeniach publicznych jest wyraźny i rozwija się, to wciąż jest wiele kwestii i uwarunkowań, które wymagają dalszych badań i dyskusji.

Analogicznie, kolejnym bardzo ważnym czynnikiem umiejscowienia obiektu sztuki nowych mediów względem obiektu architektury jest jego lokalizacja w konkretnych warunkach przestrzennych miasta, która może mieć znaczący wpływ na efektywność oddziaływania interwencji artystycznej na publiczność. Badacze tematu przyglądają się efektywności działania instalacji w różnych warunkach lokalizacyjnych w kontekście

⁵⁴⁴ M. Fox, M. Kemp, *Interactive Architecture...* s. 169.

⁵⁴⁵ B. Konarzewska, L. Nyka, *Hybrydowe fasady aktywne – od cech wizualnych po zyski środowiskowe zintegrowanych rozwiązań organicznych [Hybrid active facades – from visual features to the environmental organic integrated solutions]*, Zeszyty Naukowe Politechniki Rzeszowskiej. Budownictwo i Inżynieria Środowiska, 59 (2/II/I), 2012, s. 407–414.

⁵⁴⁶ M. Struppek, dz. cyt., s. 28–32. Tłumaczenie własne.

⁵⁴⁷ S. McQuirre, *The Media City...*, s. 105. Tłumaczenie własne.

miasta. Jest to temat analiz, między innymi członków grupy badawczej z Bartlett School of Graduate Studies, University College London (Ava Fatah Schieck, Carolina Briones i Chiron Mottram), którzy przeanalizowali wstępne warunki lokalizacyjne i związane z nimi efekty konkretnej instalacji w poszczególnych przestrzeniach miejskich⁵⁴⁸. Członkowie tej grupy przeprowadzili badania reakcji społecznych na wspomnianą już wcześniej w tej pracy instalację LEDs Urban Carpet – 'cyfrowy dywan miejski'. Jest to emitująca diodami LED nawierzchnia interaktywna, która wykrywa ruch przechodzących po niej osób i w odpowiedzi dynamicznie generuje wzory świetlne w czasie rzeczywistym. Próby przenośnego prototypu instalacji odbyły się w trzech lokalizacjach w różnych częściach miasta Bath⁵⁴⁹. Badacze zaobserwowali szeroką gamę modeli zachowań i poziomów świadomości, co pozwoliło na określenie zbioru wspólnych zwyczajów i praktyk odbiorców sztuki i użytkowników przestrzeni – od ciekawości i pasywnej obserwacji po doświadczanie i zaangażowanie. Zanim przechodnie poznali zasady interaktywności, preferowali w pierwszej kolejności obserwację innych użytkowników, którzy już weszli w interakcję z instalacją. Z drugiej strony, po próbie uczestnictwa, niektórzy wyjaśniali poznane zasady osobom w pobliżu. Zaistniała swoista 'towarzyska platforma uspołeczniająca' (ang. *socializing platform*), która wywoływała interakcje pomiędzy znajomymi, jak i pomiędzy obcymi sobie ludźmi. Zaobserwowano również zróżnicowane relacje z instalacją w zależności od stopnia znajomości pomiędzy uczestnikami: w przeciwieństwie do grupy przyjaciół, nieznajomi czekali w oddaleniu na swoją kolej, a podczas interakcji z instalacją utrzymywali dystans od innych użytkowników. Przeprowadzone badania wykazały również, że i lokalizacja, i okoliczne aktywności mają bezpośredni wpływ na przepływ ludzi i ich zaangażowanie w interakcję. Na przykład w przestrzeniach szybkiego ruchu pieszego trudniej było przyciągnąć uwagę ludzi niż w lokalizacji o specyficznej charakterystyce, która mogła ten ruch spowalniać⁵⁵⁰.

Jednym z wniosków płynących z przeprowadzonych badań było stwierdzenie, iż „możliwości dużego miejskiego wyświetlacza interaktywnego do wzmacniania interakcji społecznych zależą od społecznej atmosfery miejsca, typu widowni, tła kulturowego i afordancji (ang. *affordance*) środowiska wybranej lokalizacji”⁵⁵¹. Badania wykazały, że „publiczne instalacje interaktywne mogą zapewnić scenę dla wyłaniających się interakcji społecznych wśród różnych ludzi. Jednakże, usytuowanie instalacji cyfrowej w zróżnicowanych lokalizacjach, w zależności od kontekstu miejsca, może generować różnorodne i nieprzewidziane zachowania społeczne, których my, jako projektanci, nie jesteśmy świadomi”⁵⁵².

Z kolei badacze Patrick Tobias Fischer i Eva Hornecker skupili swoją uwagę na poszukiwaniu wstępnych generalnych uwarunkowań dla efektywnego zaangażowania ludzi w interakcję z obiektem sztuki interaktywnej w przestrzeni miejskiej. Badania ich dotyczyły konkretnie wyznaczenia stref potencjalnego podjęcia przez użytkowników ról i aktywności związanych z obecnością interaktywnej fasady medialnej, wyświetlacza lub ekranu miejskiego. Efekty ich pracy podsumowane są na omówionym wcześniej schemacie struktur interakcji przestrzennych w kategorii 'przestrzeń fizyczna' (il. 58). Pośród takich kwestii, jak m.in. afordancja przestrzeni do lokalizacji ekranu, zwrócono szczególną uwagę na problem rozbieżności skali pomiędzy fasadami medialnymi a modułami interakcji, które dopełniają generowane komputerowo

⁵⁴⁸ A. Fatah gen. Schieck, C. Briones, C. Mottram, *A sense of place and pervasive computing within the urban landscape*, [w:] *In space Syntax 6th International Symposium*, 12–15 June 2007, Istanbul, Turkey 2007, <http://discovery.ucl.ac.uk/7450/> [dostęp: 6.06.2009].

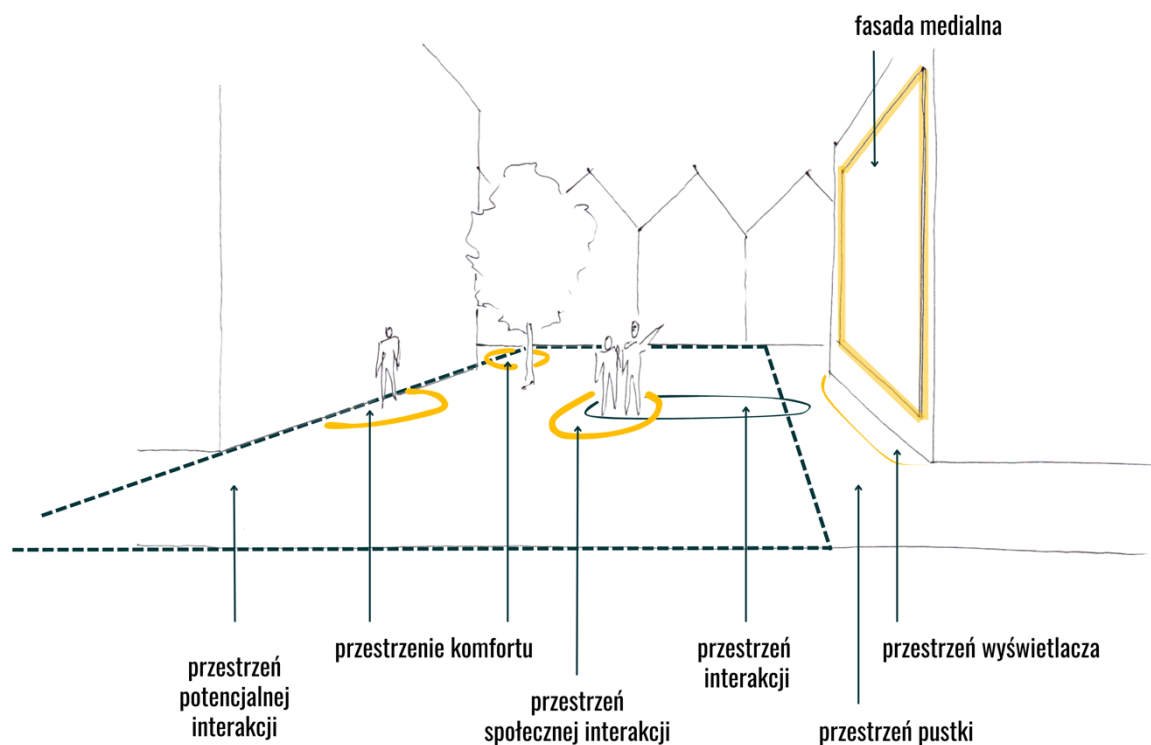
⁵⁴⁹ Blog C. Briones.

⁵⁵⁰ C. Briones, A. Fatah gen. Schieck, C. Mottram, dz. cyt., s. 5, tłum. własne, <http://eprints.ucl.ac.uk/7459/1/7459.pdf> [dostęp: 6.06.2009].

⁵⁵¹ Tamże.

⁵⁵² A. Fatah gen. Schieck, C. Briones, C. Mottram, *A sense of place...*, <http://discovery.ucl.ac.uk/7450/> [dostęp: 6.06.2009].

obrazy. Zagadnienie to było szczegółowo rozpatrywane w ramach warsztatów Urban HCI: Interactive Media Architecture and Disproportionate Scale podczas Media Architecture Biennale 2012⁵⁵³, w których wzięła udział autorka tej dysertacji. Prowadzący warsztaty, Patrick Tobias Fisher i Sven Gehring, zaprezentowali różnorodność typów przestrzeni wygenerowanych przed fasadą medialną, w których występują zróżnicowane zachowania i zachodzą rozmaite interakcje międzyludzkie (il. 61). Seria ćwiczeń pozwoliła uczestnikom zrozumieć, gdzie dokładnie zachodzi „brak równowagi pomiędzy ludźmi, interfejsem oraz medium w postaci fasady”⁵⁵⁴.



il. 61. Rodzaje fizycznej przestrzeni aktywności użytkownika w obecności interaktywnego ekranu miejskiego, np. fasady medialnej w przestrzeni miejskiej. Opracowanie własne na podstawie materiałów warsztatowych URBAN HCI: Interactive Media Architecture and Disproportionate Scale opracowanych przez P.T. Fischera i E. Horneckera w ramach Media Architecture Biennale 2012 w Aarhus

Okazuje się, że dla pobudzenia aktywności ludzi istotna jest nie tylko kwestia zaproponowania efektywnej artystycznej instalacji interaktywnej, ale również wiedza na temat odpowiedniej lokalizacji w konkretnej specyficznej przestrzeni publicznej oraz świadomość stopnia zależności od pewnych czynników i warunków. Fisher i Hornecker określili typologię istotnych rodzajów przestrzeni interakcji występujących wraz z fasadami medialnymi, wyświetlaczami i ekranami miejskimi w przestrzeniach publicznych. Są to m.in. 'przestrzeń wyświetlacza' (ang. *Display Spaces*), 'przestrzeń interakcji' (ang. *Interaction Spaces*), 'przestrzeń potencjalnej interakcji' (ang. *Potential Interaction Spaces*), 'przestrzeń pustki' (ang. *Gap Spaces*), 'przestrzeń interakcji społecznych' (ang. *Social Interaction Spaces*), 'przestrzeń komfortu'

⁵⁵³ Media Architecture Biennale 2012, w dniach 15–17 listopada 2012, Aarhus, Dania – autorka pracy wzięła udział w warsztatach Urban HCI: Interactive Media Architecture and Disproportionate Scale.

⁵⁵⁴ P.T. Fischer, E. Hornecker, *Urban HCI: spatial aspects in the design of shared encounters for media facades*, Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Austin, Texas, USA 2012. Retrieved from: doi>10.1145/2207676.2207719.

(ang. *Comfort Spaces*) oraz 'przestrzenie aktywacji' (*Activation Spaces*)⁵⁵⁵. Autorzy uważają, że taka identyfikacja pozwoli w przyszłości kreować odpowiednie strategie dla nowych instalacji lub stanie się poradnikiem do relokacji istniejących instalacji w nowe miejsca, dla poprawy ich efektywności w angażowaniu użytkowników do aktywnej interakcji.

Do pewnego stopnia wydaje się więc możliwe określenie pewnych aspektów odpowiedzialnych za sukces lub porażkę sztuki interaktywnej zlokalizowanej w przestrzeni publicznej. Jednak należy mieć na uwadze, że podejście i odbiór dzieła sztuki przez ludzi i ich interakcja są impulsywne i mogą różnić się od naszych oczekiwań. Lucy Bullivant podkreśla, że „to aspekty behawioralne – nieprzewidywalność, 'życiowa' jakość instalacji – są zniewalające i aktywne zaangażowanie użytkowników 'dopełnia' tożsamość dzieła sztuki”⁵⁵⁶. Lozano-Hemmer rzadko wyobraża sobie rezultat swojej pracy. Preferuje skupienie się na ustaleniu pewnej sytuacji początkowej, 'platformy lub maszyny', gdzie ludzie mogą reagować swobodnie na „ograniczenia i afordancje” samego dzieła sztuki⁵⁵⁷. Artysta ten twierdzi, że większość artystów sztuki elektronicznej szuka wartości 'poza ich kontrolą', które wynikną z ich pracy, otrzymując w efekcie rezultat, którego nie przewidzieli. Jeśli dane dzieło nie zaskoczy autora, to w pewien sposób nie jest do końca udane⁵⁵⁸. Nicoletta Trasi uważa, że każda zmiana wprowadzana w przestrzeń publiczną to otwarty proces i wszelkie akcje implementowane w środowisku miejskim, planowane czy nie, generują niespodziewane sekwencje zdarzeń. Pozytywne interwencje w życie miasta wymagają pewnego wyczucia, orientacji. Trasi sądzi, iż pozbawione sensu jest wprowadzanie procesu otwartego z góry zamierzonym efektem finalnym. „Implementacja to kreatywny skok (ang. *creative leap*) wzbogacający życie miejskie”⁵⁵⁹. Jednak analiza takich czynników jak stopień interaktywności obiektu sztuki, jego umiejscowienie względem obiektów architektury i wybór lokalizacji, znacznie ułatwiają wybór drogi do zbudowania instalacji, która przyniesie miarodajne efekty społeczne i przestrzenne w procesie odnowy miasta.

⁵⁵⁵ Tamże, tłumaczenie własne.

⁵⁵⁶ L. Bullivant, *Alice In Technoland*, [w:] Bullivant L. (red.), *4dsocial: Interactive Design Environments*, London 2007, s. 9.

⁵⁵⁷ R. Lozano-Hemmer, *Alien Relationships from Public Space, Interview by A. Adriaansens and J. Brouwer*, [w:] Brouwer J., Mulder A. (red.), *TransUrbanism*, Rotterdam 2002, s. 138–158.

⁵⁵⁸ R. Lozano-Hemmer, *Metaphors of Participation – interview by H. Ranzenbacher*, [w:] H. Ranzenbacher (red.), *Takeover – who's doing the art of tomorrow*, ARS Electronica, Vienna 2001, s. 240–243.

⁵⁵⁹ N. Trasi (red.), *AD Interdisciplinary Architecture*, Chichester 2001, s. 186.

4.2. Mikrointerwencje

Od kilkudziesięciu lat, głównie w Europie Zachodniej, zwłaszcza w Wielkiej Brytanii, opracowuje się nowe metody działań służących poprawie jakości wybranych przestrzeni publicznych. Do takich metod zaliczyć można *mikrointerwencje*. Jest to podejście polegające na działaniu punktowym, czyli wprowadzaniu nowych aktywności na dany obszar miasta. Są to interwencje o szerokiej charakterystyce działań z pogranicza architektury, urbanistyki, planowania przestrzennego, sztuki i animacji kultury⁵⁶⁰. Choć *mikrointerwencje* mogą się wydawać mało znaczące w strukturze całego miasta, to w praktyce okazują się aktywizować te miejsca przez mieszkańców. Co więcej, zwracają uwagę nowych użytkowników, co stymuluje przyływ kapitału w dane miejsce. W odpowiednich warunkach mogą być pierwszym ważnym impulsem do przekształceń terenu⁵⁶¹.

Zwykle działania takie mają charakter oddolny, przyjmują formy działań społecznych lub artystycznych happeningów. Coraz częściej interwencje tego typu wychodzą z inicjatywy organizacji pozarządowych, przyjmując tym samym charakter bardziej zaplanowanych czasowo i przestrzennie akcji społecznych. Podczas konferencji *Shaping Cities: Symposium of european initiatives operating in urban space*, zorganizowanej przez CULBURB – Cultural Acupuncture Treatment for Suburb⁵⁶², która odbyła się w Pradze 22 maja 2012 roku⁵⁶³, przedstawiciele agencji pozarządowych z całej Europy wymieniali się swoimi doświadczeniami dotyczącymi działań interwencyjnych w przestrzeniach miejskich, bazujących na partycypacji mieszkańców. Okazuje się, że nie tylko w Polsce, pomimo ogromnego sukcesu tego typu inicjatyw, pojawia się problem korelowania takich akcji i wdrażania ich efektów do oficjalnych procesów odnowy i rewitalizacji miast.

Można jednak przytoczyć studia przypadków, gdzie punktowe działania, wychodzące czasem nawet poza klasyczny nadzór i praktyki organizacyjne, z wielu względów stały się dla władz miasta, polityków i administracji, atrakcyjnym narzędziem służącym rozwojowi urbanistycznemu. Takim miastem jest na przykład Berlin, ale nie jest on odosobnionym przypadkiem. Ponieważ *mikrointerwencje* wykazują potencjał do przyciągania inwestorów, dlatego między innymi, przy coraz bardziej napiętym budżecie, władze miasta liczą, że poprzez współpracę z *pionierami społeczeństwa obywatelskiego* (ang. *pioneers from civil society*) będą w stanie „ustabilizować sytuację słabych społecznie dzielnic, ożywić miejsca zapomniane, a także stworzyć nowe przestrzenie publiczne, a wszystko bez znacznych wydatków”⁵⁶⁴. Z perspektywy planowania urbanistycznego, taka współpraca tworzy nowe możliwości rozwoju obszarów, które przez długi czas opierały się podejmowanym próbom odnowy w klasycznym podejściu. Ponadto, nawet tereny, które wydawały się nie mieć potencjału do przyciągnięcia nowych inwestorów, mogą stać się na nowo atrakcyjne dla rozwoju miasta⁵⁶⁵.

Mikrointerwencje jako punktowe działania mogą stanowić przedpole przygotowujące daną przestrzeń pod kolejne planowane działania realizacyjne procesu odnowy. Mogą też stanowić ważną część docelowych

⁵⁶⁰ K. Świeżewska, *Mikrointerwencje jako alternatywne narzędzia...*, s. 103, <http://urbanistyka.arch.pw.edu.pl/> [dostęp: 16.04.2013].

⁵⁶¹ Tamże, s. 106.

⁵⁶² <http://www.culburb.eu>.

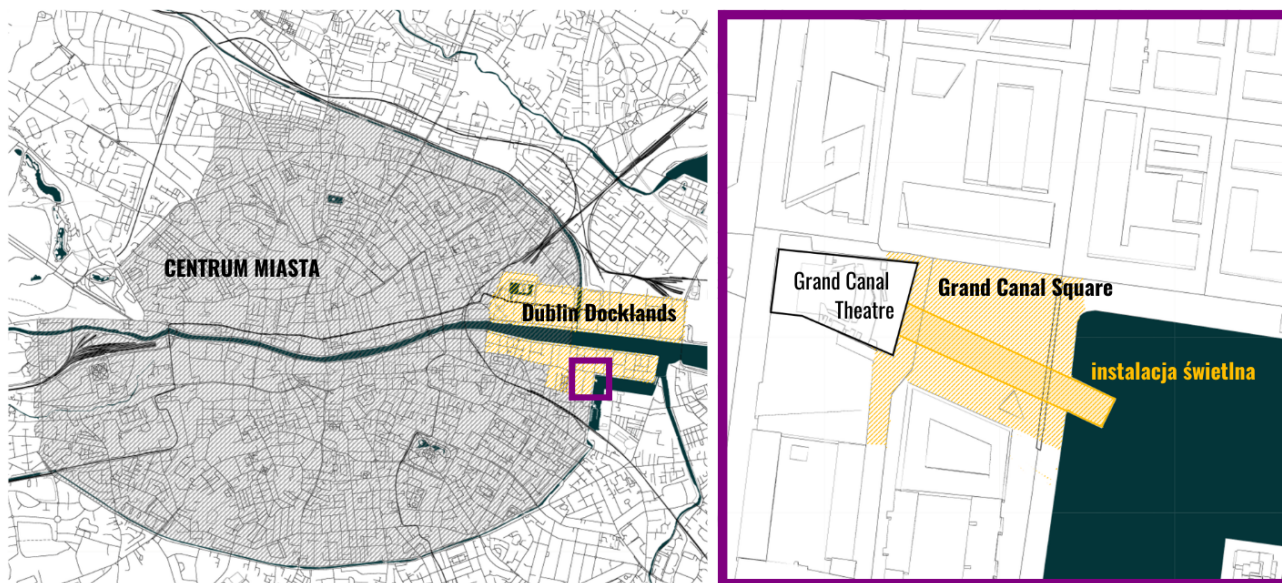
⁵⁶³ *Shaping Cities: Symposium of european initiatives operating in urban space* – konferencja zorganizowana przez CULBURB, w ramach reSITE Festival Prague – pod hasłem „Partycypacja” – 22 maja 2012 r., Praga.

⁵⁶⁴ Ph. Oswalt, K. Overmeyer, Ph. Misselwitz, *Patterns of the unplanned* [online], [w:] Schwarz T., Rugare S. (red.), *Pop-up city!*, Cleveland: Kent State University 2009, s. 12, <http://www.cudc.kent.edu> [dostęp: 16.04.2013].

⁵⁶⁵ Tamże, s. 12.

już przedsięwzięć w ramach wdrażanych strategii regeneracji i rewitalizacji przestrzeni. Skala ludzka tychże działań, choć stosunkowo niewielka w stosunku do całych planów i założeń urbanistycznych, jest jednak niezwykle istotna w kontekście skuteczności realizacji założonych celów, szczególnie tych prospołecznych. Dariusz Hyc formułuje to tak: „Wydaje się, że konieczny jest powrót do skali społeczności lokalnej, dla której rozpoznanie preferencji jej członków i analiza ich możliwości percepcji są możliwe. Wnosząc do projektów całe nasze doświadczenie i kreatywność, mamy szansę nie tylko odzyskać zaufanie społeczne, ale także uzyskać bardziej adekwatne impulsy do tworzenia tak dla nas ważnych, oryginalnych, nowych rozwiązań”⁵⁶⁶.

Projekt *Grand Canal Square* to przykład transformacji przestrzeni poprzez sztukę jako katalizator przemian w przestrzeni doków i nabrzeża portowego Dublin. W ramach planów rewitalizacji tego obszaru przemysłowego powstał obiekt architektoniczny miejskiego teatru Grand Canal Theatre autorstwa Daniela Libeskinda oraz zagospodarowany został towarzyszący mu plac Grand Canal Square. Projekty te stały się sygnałem odrodzenia tego dystryktu oraz zapowiedzią planowanych przemian w strategii jego przekształceń. Projekt aranżacji placu sporządzony przez Marthę Schwartz zawiera wyrazisty pas czerwonej nawierzchni przypominający czerwony dywan, łączący wejście do teatru z nabrzeżem. Na pasie tym usytuowane są 7-metrowe słupy świetlne, rozrzucone pod różnymi kątami odchylenia od pionu. Światła zaprogramowane są tak, aby tańczyły góra-dół, wzmacniając energię panującą na gwałtownym placu podczas wydarzeń mających miejsce w teatrze, lub zapewniając dodatkowe ożywienie przestrzeni podczas spokojniejszych dni między wydarzeniami. Ta instalacja artystyczna, mająca na celu przełamanie skali pomiędzy budynkami a przestrzenią placu, natychmiast stała się najbardziej rozpoznawalnym elementem całej inwestycji i stała się symbolem dzielnicy, rozpoznawalnym przez wszystkich mieszkańców miasta, identyfikowanym z dokami, kanałem, jak i całym planem rewitalizacji miasta⁵⁶⁷ (il. 62).



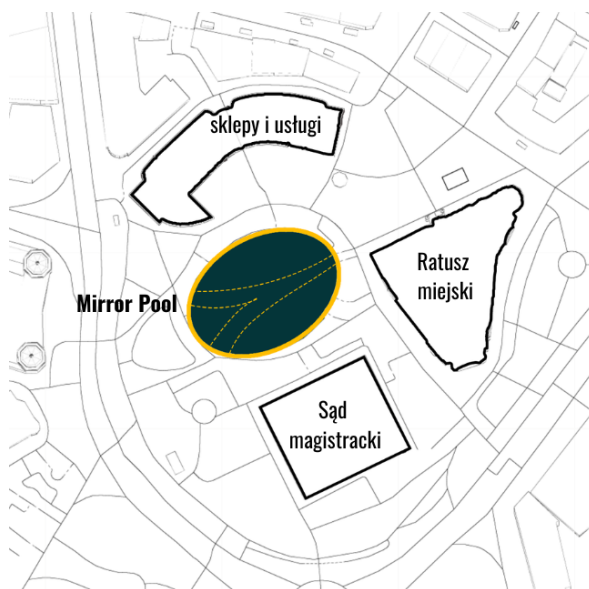
il. 62. Lokalizacja projektu *Grand Canal Square* względem dzielnicy *Dublin Docklands* i centrum miasta *Dublin*. Opracowanie własne

Z kolei rewitalizacja parku miejskiego City Park w Bradford, Wielka Brytania, zaplanowana była jako jeden z ważnych katalizatorów regeneracji całego obszaru śródmiejskiego, milowy krok inicjujący rozwój

⁵⁶⁶ D. Hyc, *Rehumanizacja architektury...*, s. 17.

⁵⁶⁷ Emily Waugh, *Curating Urban...*, s. 35.

ekonomiczny i sprzyjający poczuciu dumy obywatelskiej⁵⁶⁸. Park ten znajduje się w kluczowym dla miasta centralnym miejscu – w bezpośrednim sąsiedztwie zabytkowego Ratusza Miejskiego, na pograniczu obszarów komercyjnego, kulturalnego i edukacyjnego, będącym także węzłem transportu miejskiego. Lokalizacja zapewnia duży przepływ ludzi, zarówno przechodniów przemierzających się przez ten teren, jak i ludzi mieszkających lub pracujących w okolicy. Centralnym i kluczowym projektem aranżacji parku jest instalacja wodna *Mirror Pool*, powstała przy współpracy The Fountain Workshop, Gillespies, Haque Design + Research i artysty Wolfganga Buttress, będąca interaktywną kombinacją fontanny, światła i mgły (il. 63).



il. 63. Lokalizacja projektu *Mirror Pool* w centrum Bradford. Mapa: opracowanie własne. Zdjęcie instalacji, źródło: https://www.tripadvisor.ca/LocationPhotoDirectLink-g186408-d2661747-i262485121-City_Park_Mirror_Pool_and_Fountain-Bradford_West_Yorkshire_England.html [dostęp: 30.05.2023]

Zmieniające się poziomy wody w 3 odrębnych zbiornikach tworzą jednolitą całość lub odrębne elementy przestrzeni, zmieniając tym samym możliwości przemieszczania się. Interaktywne elementy świetlne i wodne zapewniają nowe doświadczenia, zachęcają do zabawy i wywołują niespodziewane sytuacje społeczne i interakcje międzyludzkie (*social encounters*). Projektowi temu towarzyszy specjalnie dobrany projekt sztuki medialnej *Another Life*, uzupełniający przestrzeń o różne, zmienne co noc, konfiguracje świetlne⁵⁶⁹. *Mirror Pool* jako przestrzeń interaktywna działa na dwóch poziomach – po pierwsze sama fontanna i elementy ją otaczające zachęcają do interakcji, np. do zabawy z wodnymi wyrzutniami, jak i do interakcji społecznych. Po drugie uzupełniająca tę wodną instalację aranżacja świetlna *Another Life*, stosując technologie interakcji rozumianej jako pętla informacji zwrotnej, gdzie użytkownik wprowadza do systemu informację – w tym przypadku zachowanie, w tym ruch w przestrzeni, wywołuje dynamiczny proces odpowiedzi. Dynamiczne projekcje świetlne na posadzkę i powierzchnię wody, reagujące na ruch przechodniów sprawiają, że *Another Life* jest jednym z największych permanentnych obiektów sztuki interaktywnej w Europie⁵⁷⁰.

⁵⁶⁸ A. Baker, N. Manning, A. Sirriyeh, *The Great Meeting Place: A Study of Bradford's City Park. Report*, University of Bradford 2014. Za: Andre G. Afonso, Ava Fatah gen Schieck, *Play in the Smart City Context...*, s. 13, <https://www.tandfonline.com/loi/tbit20> [dostęp: 18.12.2019]. DOI: 10.1080/0144929X.2019.1693630.

⁵⁶⁹ <https://haque.co.uk/work/another-life/> [dostęp: 18.06.2022].

⁵⁷⁰ Andre G. Afonso, Ava Fatah gen Schieck. *Play in the smart city context...*, s. 15, DOI: 10.1080/0144929X.2019.1693630 [dostęp: 18.12.2019].

Afonso i Fatah gen Schieck, badając rolę zabawy w kontekście *smart city*, stwierdzają, że permanentne instalacje *site-specific*, typu *Mirror Pool* w Bradford, które są zaplanowane i zaprojektowane jako część szerszych planów urbanistycznych, biorących pod uwagę rozliczne czynniki specyficzne dla konkretnej lokalizacji, mają większe szanse na zintegrowanie się z krajobrazem miejskim, przynoszą liczne benefity społeczne i przestrzenne. Interakcja poprzez zabawę staje się w tym kontekście bogatym i wielowarstwowym paradygmatem projektowym. Autorzy stwierdzają jednocześnie, że instalacje i działania krótkoterminowe, które nie są osadzone w miejscu przemyślanym pod względem urbanistycznym i są oderwane od kontekstu miejsca, pomimo wyzwolenia potencjału społecznego i aktywizacji mieszkańców, mogą nie sprostać podtrzymaniu efektu pobudzenia życia społecznego po przeminięciu efektu zainteresowania nową chwilową atrakcją⁵⁷¹.

Dlatego projekt *Footbridge Gallery*, realizowany w ramach strategicznych inicjatyw miejsco-twórczych podjętych przez The University of Sydney's Camperdown campus⁵⁷², poprzedziły badania skierowane na lokalne rozpoznanie kontekstu przestrzennego miejsca oraz lokalnych potrzeb i oczekiwań. Tu, zgodnie z rekomendacjami będącymi wynikiem studiów przypadku przeprowadzonych przez Gehl Architects w 2016 r. w Sydney, powstał projekt galerii sztuki, otwartej na eksperymentalne i kreatywne działania artystów na terenie kampusu. Tym samym Uniwersytet w Sydney stał się pionierem wyłaniającego się modelu otwartych galerii miejskich na świecie. Powstała w 2019 r. otwarta galeria sztuki obejmuje między innymi przestrzeń Footbridge Plaza, teren wiodący do mostu pieszego na Parramatta Road, stanowiącego zarówno dosłowne, jak i metaforyczne przejście i połączenie między miastem i uniwersytetem⁵⁷³ (il. 64). Jedną z pierwszych i głównych realizacji w ramach podjętych działań jest *Dash Wall* – w pełni programowalna fasada medialna o niskiej rozdzielczości, autorstwa badacza i artysty medialnego Luke’a Hespanhola. Instalacja ta składa się ze 120 pasków ledowych RGB LED StrongLED CV3F, zamontowanych na ceglanej fasadzie historycznego obiektu Holme Building. Możliwe jest ciągłe przeprogramowywanie działania instalacji przy pomocy programów szybkiego prototypowania (*rapid prototyping software development environments*), takich jak Java i Processing, które są regularnie wdrażane w proces nauczania studentów kreatywnego kodowania (*creative coding*). Jest to platforma do otwartych działań publicznych na zasadzie „learning and research on display”, umożliwiająca zaprezentowanie i przetestowanie przez krytykę publiczną projektowanych prototypów dzieł tworzonych przez studentów i badaczy uniwersyteckich. System instalacji został skonfigurowany z istniejącymi już wcześniej na otaczającym terenie lampami bezpieczeństwa, które mogą zostać automatycznie włączone lub wyłączone współgrając działaniem fasady medialnej⁵⁷⁴.

Projekt *Footbridge Gallery*, oprócz instalacji *Dash Wall*, obejmuje jeszcze dwa „żywe laboratoria”, umożliwiające prezentację publiczną prac studentów i pracowników uniwersytetu: *Flicks On Bricks* – projekcję multimedialną przeznaczoną do prezentacji dzieł sztuki cyfrowej, wizualizacji danych i in., oraz *Modulation* – instalację dźwiękową przetwarzającą dźwięki i hałasy z Parramatta Road w odgłosy fal i śpiewu ptaków⁵⁷⁵. Projekt *Footbridge Gallery*, który tworzą multimedialne i interaktywne interwencje artystyczne w przestrzeni publicznej, jest zaczątkiem planowanych szerszych procesów rewitalizacji historycznej dzielnicy, w której się znajduje. Działania obejmują pobudzenie ruchu pieszego i regularną

⁵⁷¹ Tamże, s. 22.

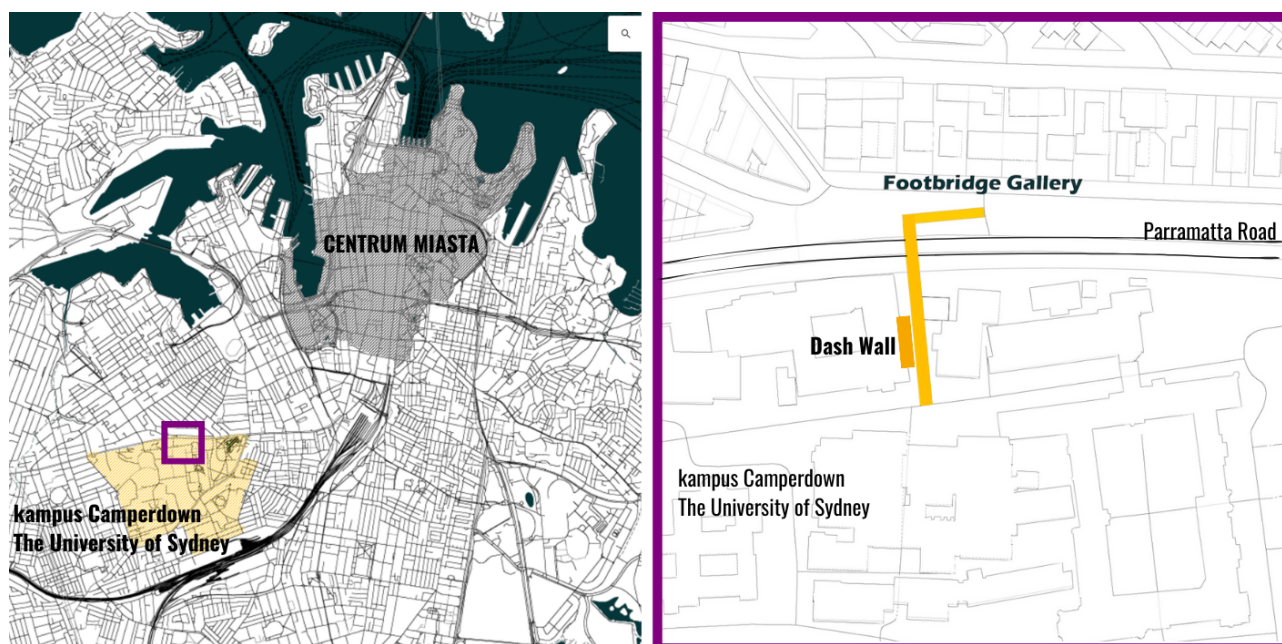
⁵⁷² <https://sydney.edu.au/news-opinion/news/2019/02/26/university-launches-new-digital-placemaking-footbridge-gallery.html> [dostęp: 15.10.2019].

⁵⁷³ <https://sydney.edu.au/about-us/community-and-visitors/museums-theatres-and-galleries.html> [dostęp: 15.10.2019].

⁵⁷⁴ <https://awards.mediaarchitecture.org/mab18/project/83> [dostęp: 9.10.2019].

⁵⁷⁵ <https://sydney.edu.au/about-us/community-and-visitors/museums-theatres-and-galleries.html> [dostęp: 15.10.2019].

organizację wydarzeń kulturalnych. Celem projektu jest, aby ten obszar miasta stał się nową dzielnicą kultury w Sydney, by był bardziej zachęcający i po prostu bezpieczniejszy⁵⁷⁶.



il. 64. Lokalizacja projektu Footbridge Gallery wraz z instalacją Dash Wall na terenie kampusu Camperdown Uniwersytetu w Sydney w relacji do centrum miasta Sydney. Opracowanie własne

Badania wykazują na znaczny potencjał projektów sztuki medialnej i interaktywnej do stymulacji aktywności ludzkiej w przestrzeniach miasta, które uznać można za problematyczne. Mikrointerwencje i tymczasowe, jak i trwałe działania artystyczne w przestrzeniach publicznych i otwartych przestrzeniach miejskich potrafią tchnąć nowe życie w zaniedbane fragmenty miast, odzyskać „skażony” krajobraz oraz zapewnić ramy do kierowania wzrostem i rozwojem miast. Jak twierdzi Waugh, „mogą wykuć tożsamość dla nowych inwestycji, jak i starych dzielnic potrzebujących regeneracji, mogą trwać jak ostoje pozytywnej zmiany w trudnych rejonach miasta, mogą stanowić destynację w danej dzielnicy by zwabić odwiedzających i mieszkańców, jak i mogą służyć jako drogowaskazy transformacji dla potencjalnych inwestorów i obecnych mieszkańców”⁵⁷⁷. Tym samym, poprzez ich odpowiednie wkomponowanie w plany zagospodarowania, mogą stanowić ważne narzędzie wspierające działania w strategiach odnowy miast.

⁵⁷⁶ Tamże.

⁵⁷⁷ Emily Waugh, *Curating Urban...*, s. 12.

4.3 Tworzenie połączeń i integracja obszarów odizolowanych w systemy przestrzeni publicznej miasta

4.3.1. Subiektywne mapy online – wyznaczanie nowych połączeń pomiędzy miejscami

Kolejnym etapem wykorzystania potencjału artystycznych interwencji, które ożywiają daną przestrzeń, aktywizują mieszkańców i zachęcają do przebywania w danym miejscu, jest odpowiednie ich rozplanowanie, co mogłyby posłużyć do stworzenia siatki połączeń między różnymi miejscami na mapie miasta w ramach szerszych planów przemian. Jak zauważa Weronika Wiśniewska, interwencje artystyczne w przestrzeni publicznej są „formą działań, chwilowych lub trwałych, lecz rozszerzonych do wymiaru zagospodarowania przestrzeni, zmierzających do wytworzenia związków między miejscami i ludźmi, oddziaływania na zmysły i pamięć. Wedle współczesnej teorii, działania takie nie powinny być ograniczane do wyrwykowych interwencji, lecz koordynowane i ujmujące rzecz kompleksowo w skali dzielnicy, a nawet miasta”⁵⁷⁸. Celem interwencji artystycznych w przestrzeni miast powinna być również integracja przestrzeni śródmiejskich, a nie tylko „energetyzujące nakłucie obumierającego miejsca”⁵⁷⁹, przypominające, idące za medyczną analogią zastosowaną przez Ewę Rewers, „akupunkturę”⁵⁸⁰.

Bardzo często przyczyną degradacji danego obszaru w mieście jest odcięcie go od głównego systemu przestrzeni publicznych. Procesy odnowy z perspektywy urbanistycznej służą więc w dużej mierze integracji takich obszarów i powiązania ich z istniejącą siatką połączeń. Jak się okazuje, istotnym problemem może być brak zainteresowania ze strony użytkowników miejskich przestrzeni, aby udać się w danym kierunku. Jak wskazują badania, dla wzbudzenia ruchu ludzi przez miasto ważny jest układ przestrzeni publicznych umożliwiających swobodną cyrkulację pieszych oraz atraktory, które stanowią cel wędrówek przez miasto⁵⁸¹. Procesy aktywizowania użytkowników miejskiej przestrzeni do pokonywania zadanej drogi mogą być wspomagane projektami sztuki nowych mediów.

Oczywiście, ogólnodostępne serwisy map online umożliwiają łatwą nawigację z danego miejsca do wybranego celu, proponując zazwyczaj wybór najkrótszej trasy. Daniele Quercia zauważa, że brakuje serwisów zapewniających informacje o najciekawszej, najpiękniejszej czy najprzyjemniejszej trasie⁵⁸² i proponuje nawigację, która umożliwia wybór trasy właśnie pod względem jej konkretnych walorów, w tym estetycznych czy wywołujących pozytywne emocje (il. 65). Obecnie powstają już mobilne aplikacje geolokacyjne i subiektywne mapy online, gdzie ulice i miejsca oznaczane są według kategorii emocjonalnych, a algorytmy wytyczania tras sugerują szlaki o maksymalnej korzyści doznań w trakcie ich przemierzania⁵⁸³. Nawiązując do konceptu psychogeografii, coraz częściej opracowywane są aplikacje mobilne ułatwiające planowanie spacerów po mieście (*derives*).

⁵⁷⁸ Wiśniewska W., *Krajobraz miejski: odnowa i kreacja w procesie odnowy*, Łódź 2012, s. 42.

⁵⁷⁹ Ewa Rewers, *Od fragmentacji do integracji: analiza kulturowa miejskiego patchworku*, [w:] Madurowicz M. (red.), *Percepcja współczesnej przestrzeni miejskiej*, Warszawa 2007, s. 80.

⁵⁸⁰ Tamże, s. 81.

⁵⁸¹ Nyka L., *Od architektury cyrkulacji do urbanistycznych krajobrazów*, Gdańsk 2006.

⁵⁸² <http://goodcitylife.org/happymaps/index.php> [dostęp: 14.07.2020].

⁵⁸³ Anton Nijholt, *Smart, Affective, and Playable Cities*, [w:] Brooks A.L., Brooks E., Sylla C. (red.), *Interactivity, Game Creation, Design, Learning, and Innovation*. 7th EAI International Conference, ArtsIT 2018 and 3rd EAI International Conference, DLI 2018, ICTCC 2018 Braga, Portugal, October 24–26, 2018, Proceedings. Springer Nature Switzerland AG 2019, s. 163–168.



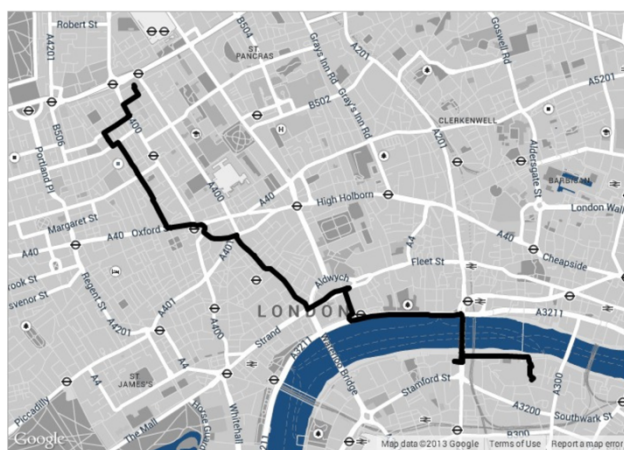
(a) Shortest



(b) Beauty



(c) Quiet



(d) Happy

il. 65. Mapy ukazujące różne ścieżki połączenia pomiędzy Euston Square i Tate Modern w Londynie. Połączenia te wygenerowane są pod względem takich kryteriów jak długość, walory estetyczne, dźwiękowe i oceniane jako przyjemne, źródło: D. Quercia, E. Schifanella, L.M. Aiello, *The shortest path to happiness: recommending beautiful, quiet, and happy routes in the city*, <http://goodcitylife.org/happymaps/index.php> [dostęp: 14.07.2020]

Broken City Lab zaproponował aplikację Drift – narzędzie pozwalające „zgubić się” w znajomym otoczeniu⁵⁸⁴. Aplikacja ta nawiguje użytkownika, używając losowo układanych instrukcji, zalecając poszukiwania zwykle ukrytych lub niezauważanych doświadczeń miejskich. Użytkownik ma za zadanie sporządzić również dokumentację fotograficzną tego co odnajdzie i uzna za ciekawe, odkryte przez niego, niezwykle, a aplikacja naniesie tę informację do tworzonej równolegle bazy danych i mapy dostępnej na stronie projektu. Idąc dalej, alternatywna aplikacja nawigacyjna autorstwa Marka Sheparda Serendipitor polega na znalezieniu czegoś przy okazji szukania czegoś innego. Aplikacja ta łączy wyznaczanie trasy wygenerowane za pomocą Google Maps z instrukcjami działania i poruszania się zainspirowanymi m.in. Fluxusem, Vito Acconci i Yoko Ono. Wpisując miejsce startu oraz miejsce docelowe, użytkownik może zwiększyć lub zmniejszyć poziom skomplikowania trasy, w zależności od czasu jakim dysponuje. Podczas nawigacji po trasie pojawiają się sugestie wglądu w sąsiadujące przestrzenie celem wprowadzenia niewielkich przemieszczeń względem oryginalnej zoptymalizowanej i wydajnej trasy⁵⁸⁵. Kolejnym przykładem może być mobilna aplikacja geolokacyjna Dérive App⁵⁸⁶, która łączy ideały Sytuacjonistów z możliwościami nowych technologii, pozwala na tworzenie własnych „zabaw miejskich”, jak i brania w nich aktywnego udziału, umożliwiając tym samym nowe formy doświadczania miasta.

⁵⁸⁴ <http://www.brokencitylab.org/drift/> [dostęp: 15.07.2020].

⁵⁸⁵ http://serendipitor.net/site/?page_id=2 [dostęp: 15.07.2020].

⁵⁸⁶ <http://deriveapp.com/s/v2/> [dostęp: 15.07.2020].

4.3.2. Geolokacyjne gry miejskie – aktywizacja i zachęcenie ludzi do przemieszczania się w przestrzeni hybrydowej

W związku z rozwojem wszechobecnych technologii i rosnącą liczbą urządzeń przenośnych, w tym telefonów komórkowych połączonych z Internetem, powstało pojęcie przestrzeni mobilności, czyli jak definiuje je Adriana de Souza e Silva, „połączone w sieć przestrzenie społeczne, definiowane poprzez użycie interfejsów urządzeń przenośnych działających jako węzły sieci”⁵⁸⁷. Równocześnie, z początkiem XXI w., w ramach sztuki nowych mediów rozwinął się nurt *geolokacyjnych gier miejskich* (ang. *HRG hybrid-reality games*)⁵⁸⁸, rozgrywających się w *przestrzeniach hybrydowych*. Gry te pozwalają użytkownikom na uczestnictwo za pomocą telefonów i urządzeń przenośnych wyposażonych w systemy geolokacyjne, a rzeczywista przestrzeń miejska służy im za planszę do gry, po której muszą się fizycznie przemieszczać.

Olli Sotamaa dzieli gry geolokacyjne na trzy grupy, które rozróżnia pod względem technologicznym związanym z systemem geolokalizacji, z jakiego korzystają. Pierwsza grupa bazuje na odbiornikach GPS (*Global Positioning System*), które są najdokładniejsze, jeśli chodzi o lokalizację na zewnątrz budynków, jednak bez funkcji komunikacyjnych nie wspierają wieloosobowych doświadczeń w czasie rzeczywistym. Druga grupa opiera się na lokalnych sieciach typu wlan i czujnikach zbliżeniowych, i są to głównie eksperymenty akademickich i komercyjnych projektów badawczych. Trzecia grupa korzysta z sieci GSM w telefonach komórkowych i choć nie jest aż tak dokładna jak wcześniejsze warianty, to jej przeważającą zaletą jest ogólna dostępność dla użytkowników, którzy mogą korzystać z własnych urządzeń przenośnych i to ta grupa trafia do największej liczby odbiorców⁵⁸⁹.

Pierwszą tego typu aplikacją była gra *Botfighters* z 2001 r., opierająca się na pojedynku pomiędzy graczami, którzy namierzają i śledzą lokalizację przeciwników w przestrzeni hybrydowej, przemierzając rzeczywistą przestrzeń miejską⁵⁹⁰. Z czasem powstało bardzo wiele gier opartych na geolokalizacji, które angażują użytkowników do ruchu i aktywności w przestrzeni miejskiej. Za jedną z najpopularniejszych można uznać *Pokémon Go*, która od 2016 r. zajmuje pierwsze miejsca w rankingach najpopularniejszych i najlepiej ocenianych gier geolokacyjnych^{591, 592, 593}. Gra polega na poszukiwaniu i „łapaniu” postaci z japońskiej sagi *Pokémon*, które pojawiają się o różnych porach w różnych lokalizacjach w przestrzeni miasta w rzeczywistości poszerzonej (ang. *AR – augmented reality*)⁵⁹⁴. Technologia ta polega na nakładaniu wirtualnych elementów na obraz rzeczywistości wyświetlany na naszych urządzeniach przenośnych. Gracz, obserwując realne otoczenie na ekranie telefonu komórkowego, zauważa umieszczone w poszerzonej rzeczywistości pokemony, np. na przystanku autobusowym, na ławce w parku lub na placu miejskim. Fabuła gry obejmuje również obowiązkowe wizyty w określonym stałą lokalizacją *Pokéstop*-ach, wymaga też przemieszczania się o określony dystans w przeznaczonym na to czasie⁵⁹⁵. Dostępny jest zarówno

⁵⁸⁷ Adriana de Souza e Silva, *Mobilne technologie jako interfejs przestrzeni hybrydowych*, [w:] Rewers E. (red.), *Miasto w Sztuce – Sztuka Miasta*, tłum. A. Nacher, Kraków 2010, s. 638.

⁵⁸⁸ Zwane też: *geogames*, *locaton-based games*, *location-enabled games*, *gps games*.

⁵⁸⁹ Olli Sotamaa, *All the World's a Botfighter Stage: Notes on Location-based Multi-User Gaming*, [w:] F. Mäyrä (red.), *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, Tampere 2002, s. 36.

⁵⁹⁰ Tamże, s. 37–38.

⁵⁹¹ https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_geolocation-based_video_games [dostęp: 1.06.2023].

⁵⁹² <https://www.imyfone.com/change-location/location-based-games/> [dostęp: 1.06.2023].

⁵⁹³ <https://www.digitaltrends.com/gaming/best-location-based-gps-games/> [dostęp: 1.06.2023].

⁵⁹⁴ Neriko Musha Doerr, Debra J. Occhi, *Introduction: Analyzing the Augmented Reality World of Pokémon GO*, [w:] N.M. Doerr, D.J. Occhi, B. Nardi (red.), *The Augmented Reality of Pokémon GO: Chronotopes, Moral Panic, and Other Complexities*, Lanham–Boulder–New York–London 2019, s. 5.

⁵⁹⁵ Tamże.

jednoosobowy, jak i wieloosobowy tryb gry oraz bitwy drużynowe wymagające współpracy między użytkownikami. Na podobnej zasadzie działa gra *Mogi*, w której również musimy złapać wirtualne istoty, które znajdują się o określonych porach w danej lokalizacji w mieście (można je pochwycić znajdując się nie dalej niż w odległości 300 m od poszukiwanego obiektu lub istoty). Gra ta wymaga również wymiany nabytych istot i obiektów z innymi graczami, co możliwe jest jedynie, kiedy gracze są w określonej od siebie odległości w realnej przestrzeni miejskiej⁵⁹⁶. Gry geolokacyjne mają więc znaczący potencjał nie tylko do zachęcenia ludzi do przemieszczania się w mieście, ale też do nawiązywania kontaktu z nieznajomymi, co potwierdza de Souza e Silva: „Zamiana miasta w planszę do gry – lub wprowadzenie gry poza ekran komputerowy – sprawia, że znana część miasta staje się nowym i pełnym niespodzianek środowiskiem. Dzieje się tak, jakby gra tworzyła wyobrażoną, oferującą możliwości zabawy warstwę, łączącą się z przestrzenią miejską. Wiąże ona ze sobą za sprawą technologii mobilnych ludzi, którzy wcześniej się nie znali, zgodnie z tym jak poruszają się oni w przestrzeni”⁵⁹⁷.

Część gier większą uwagę przywiązuje do wyznaczanych w przestrzeni miasta lokalizacji i potencjalnych tras przemieszczania się graczy. Tak było na przykład w przypadku gry geolokacyjnej *Duchy Światła* w ramach aplikacji *Zbierz Drużynę*, której polska premiera miała miejsce w sierpniu 2018 r. w czasie dziesiątego już festiwalu światła *Bella Skyway Festival*, organizowanego corocznie w Toruniu (il. 66). Fabuła gry zintegrowana była z programem festiwalu, a poszukiwanie duchów w przestrzeniach miasta odpowiadało lokalizacjom instalacji i interwencji artystycznych w ramach festiwalu.



il. 66. Gra geolokacyjna *Duchy Światła* na festiwalu *Bella Skyway Festival* w 2018 r. Po lewej printscreen z aplikacji, po prawej zdjęcie lokalizacji promującej udział w grze w ramach festiwalu. Fot. K. Szakajło

Ponadto, wśród rosnącej liczby dostępnych gier i aplikacji geolokacyjnych, można znaleźć również wiele pozycji, które w zdecydowanie większym stopniu skupione są na walorach i specyfice rzeczywistych lokalizacji w przestrzeni miasta. Mobilna aplikacja *Indeterminate Hikes* opiera się na psychogeograficznej eksploracji przestrzeni poprzez zadania zwracające uwagę na wyróżniające środowisko miejskie detale i sytuacje przestrzenne i krajobrazowe oraz zachęcając użytkowników do nietypowych aktywności, jak i nawiązywania kontaktu z nieznajomymi⁵⁹⁸. Z kolei aplikacja *Frequency 1550* powstała w celu aktywnej

⁵⁹⁶ Adriana de Souza e Silva, *Mobilne technologie jako interfejs przestrzeni hybrydowych*, [w:]: Rewers E. (red.), *Miasto w Sztuce – Sztuka Miasta*, tłum. A. Nacher, Kraków 2010, s. 646–647.

⁵⁹⁷ Tamże, s. 650–651.

⁵⁹⁸ <https://ecoarttech.net/project/indeterminate-hike/> [dostęp: 20.06.2023].



i atrakcyjnej edukacji uczniów szkoły średniej w zakresie historii średniowiecznego Amsterdamu⁵⁹⁹. Część uczniów przemierzała miasto w trybie gry, wymieniając informacje w czasie rzeczywistym z pozostałą częścią klasy, która śledziła ich trasę na monitorze i dostarczała potrzebnych faktów dotyczących historii danych miejsc i budynków⁶⁰⁰. Koncept ten przerodził się z czasem w formę platformy dla mobilnych wycieczek i gier lokalizacyjnych *7scenes*, w której oprócz trybu gry dostępny jest format wycieczki „tour”, nastawiony na zwiedzanie i odkrywanie połączone z rozwiązywaniem zagadek⁶⁰¹. Tego typu gry i aplikacje geolokacyjne mogą być więc również źródłem wiedzy i ciekawym atraktorem do bliższego poznawania historii i walorów miasta, jak i mogą zachęcić mieszkańców do eksploracji obszarów, w które nie udaliby się bez odpowiedniej mobilizacji.

Z przeprowadzonych badań wynika, że gry i aplikacje geolokacyjne mają szerokie możliwości zastosowań w kontekście działań związanych z odnową miejską i mogą wspomagać te procesy w kilku dziedzinach. Badacze Susana Ruiz, Benjamin Stokes, Jeff Watson określają trzy współzależne domeny charakteryzujące gry geolokacyjne jako „obywatelski statyw” (ang. *civic tripod*): aktywizm, sztuka i uczenie się, co wiąże się z trzema grupami docelowych odbiorców: aktywizm skierowany jest do obywateli, sztuka do publiczności, a odbiorcami gier związanych z nauką są uczniowie, studenci i osoby „uczące się przez całe życie” (ang. *lifelong learners*)⁶⁰². Ten rodzaj obiektów sztuki nowych mediów może więc pomóc w budowaniu nowych połączeń i ścieżek ruchu w przestrzeni miejskiej i aktywizować mieszkańców do eksploracji nowych dla nich obszarów w mieście lub odkrywania znanych już miejsc na nowo. Może być też źródłem wiedzy i narzędziem do edukacji i przekazywania informacji o historii danego miasta lub planach związanych z jego przyszłością. Dodatkowo obiekty te mogą łączyć ze sobą użytkowników o wspólnych zainteresowaniach, zachęcać do współpracy lub wspomagać nawiązywanie nowych kontaktów między nieznanymi w przestrzeni miejskiej. Co więcej, dzięki aplikacjom takim jak Mapdash⁶⁰³ czy Loquiz⁶⁰⁴ możliwe jest samodzielne stworzenie gry geolokacyjnej o wybranym motywie i skupiającej się na konkretnym temacie związanym z przestrzenią miejską. Gry i aplikacje geolokacyjne mogą stanowić bardzo efektywne narzędzie wspierające procesy odnowy miejskiej, szczególnie, choć niewyłącznie, na etapie realizacji.

⁵⁹⁹ <https://waag.org/en/project/frequency-1550/> [dostęp: 20.06.2023].

⁶⁰⁰ Sanne Akkerman, Wilfried Admiraal, *Learning history by storyfication: a mobile game in and about medieval Amsterdam*, „Computers & Education” 52, 2009, s. 449–459, https://www.researchgate.net/publication/46687736_Learning_history_by_storyfication_a_mobile_game_in_and_about_medieval_Amsterdam; doi: 10.1016/j.compedu.2008.09.014 [dostęp: 20.06.2023].

⁶⁰¹ <https://waag.org/en/project/7scenes/> [dostęp: 20.06.2023]

⁶⁰² Susana Ruiz, Benjamin Stokes, Jeff Watson, *Mobile and Locative Games in the “Civic Tripod”: Activism, Art and Learning*, „The International Journal of Learning and Media (IJLM)” 3, Issue 3. MIT Press, czerwiec 2012, doi: 10.1162/IJLM_a_00078; https://www.researchgate.net/publication/254925222_Mobile_and_Locative_Games_in_the_Civic_Tripod_Activism_Art_and_Learning [dostęp: 20.06.2023].

⁶⁰³ <https://dasbox.be/encyclopedia-of-location-based-games/> [dostęp: 20.06.2023].

⁶⁰⁴ <https://loquiz.com/> [dostęp: 20.06.2023].

4.3.3. Budowanie połączeń w mieście poprzez kreowanie sekwencji miejsc na przykładzie wystaw i festiwali światła oraz sztuki medialnej

Jak wskazują badania, projekty sztuki nowych mediów mogą być włączane w strategię polityki miejskiej nie tylko jako działania punktowe i mikrointerwencje, ale także wspierać mogą szersze plany tworzenia sieci połączeń przestrzeni publicznej w mieście. Jest wiele przykładów dobrych praktyk, gdzie działania artystyczne realizowane są spójnie z zamierzeniami planów polityk miejskich. W ramach programu Stolica Kultury Luxemburg 2007, miasto zrealizowało serię projektów sztuki i architektury, które pełniły rolę miejskich punktów orientacyjnych celem wyeksponowania i oznaczenia kluczowych punktów na mapie miasta. Ich działania, oprócz tradycyjnej funkcji sztuki w przestrzeni publicznej, często zintegrowane były z życiem codziennym lokalnej społeczności⁶⁰⁵. Melbourne natomiast jest przykładem miasta, gdzie wdrażanie polityki miejskiej w zakresie łączenia sztuki z miejską przestrzenią działa i sprawdza się bardzo dobrze już od wielu lat. Miasto postawiło sobie cel, aby przestrzeń miejska stała się aktywną otwartą galerią sztuki współczesnej. „Taka polityka inicjowania często nieprzewidywalnych zdarzeń znacząco podnosi atrakcyjność miasta i integruje ludzi wokół sztuki”⁶⁰⁶. Co ciekawe, oprócz stałej ekspozycji, organizowane są również wystawy czasowe, a dzieła sztuki i różnego rodzaju instalacje pojawiają się różnych przestrzeniach miasta, wąskich uliczkach i pasażach, by za kilka miesięcy inne dzieła pojawiły się w innym miejscu. „Ciągłe coś się dzieje, pojawia się coś nowego do podziwiania, mieszkańcy odkrywają wiele zaskakujących i dowcipnych komentarzy na temat miejsca, miasta i jego mieszkańców, różnych stron współczesnego życia”⁶⁰⁷, komentuje działania Jan Gehl, który wraz ze swoim zespołem poproszony był o doradztwo i pomoc w wypracowaniu strategii rozwoju dla poprawy jakości życia w Melbourne. W tym przypadku zmienność sztuki i jej lokalizacji w przestrzeniach miejskich pozwala podtrzymać efekt zaskoczenia i chęć mieszkańców do ciągłego odkrywania miasta na nowo.

Bardzo często interwencje artystyczne sztuki publicznej, w tym sztuki nowych mediów, spotykać można w przestrzeniach miast w ramach wystaw czasowych zorganizowanych w formie festiwali sztuki publicznej, festiwali światła lub konkretnie festiwali sztuki medialnej. Wydarzenia te zawsze cieszą się dużą popularnością, zarówno wśród mieszkańców, jak i specjalnie przyjeżdżających na tę okazję turystów. Obecnie coraz więcej festiwali światła gości projekty sztuki medialnej i interaktywnej, jak np. słynny Fête de Lumières⁶⁰⁸ w Lyonie we Francji, Glow⁶⁰⁹ w Eindhoven w Holandii czy Light Move Festival w Łodzi⁶¹⁰. Niektóre wydarzenia są wręcz ukierunkowane na innowacyjne sposoby zastosowania nowych technologii medialnych i interaktywnych oraz sztuki nowych mediów, jak słynna wystawa *Ars Electronica* w Linz, w Austrii (organizowana od 1980 r.), czy polski WRO Media Art Biennale we Wrocławiu (od 1989 r.).

⁶⁰⁵ Hou Hanru, *Trans(ient city): A Public Art Project for Luxembourg 2007*, [w:] *Trans(ient) City*, Barcelona 2008, s. 8.

⁶⁰⁶ J. Gehl, *Miasta dla ludzi...*, s. 179.

⁶⁰⁷ Tamże.

⁶⁰⁸ <https://www.fetedeslumieres.lyon.fr/en/page/story-behind-festival> [dostęp: 20.06.2022].

⁶⁰⁹ <https://www.gloweindhoven.nl/en> [dostęp: 20.06.2022].

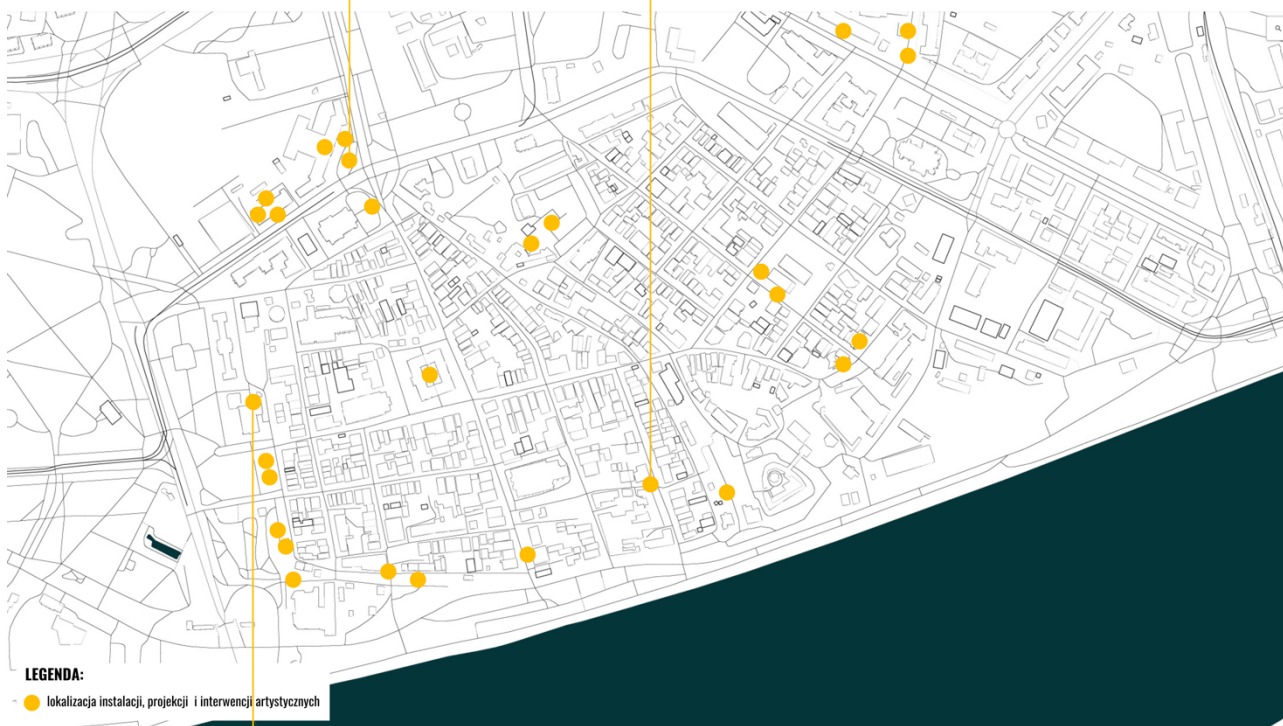
⁶¹⁰ <https://www.lmf.com.pl/> [dostęp: 20.06.2022].



MAPPING PROJEKCYJNY NA FASADZIE BUDYNKU:
Sequence



INSTALACJA MEDIALNA:
Quietly speaking colors



mapa rozmieszczenia instalacji i interwencji artystycznych w ramach festiwalu światła 11 Bella Skyway Festival 2019 w Toruniu

INTERAKTYWNY MAPPING PROJEKCYJNY NA FASADZIE BUDYNKU,
DWUOSOBOWA GRA WYKORZYSTUJĄCA INTERFEJSY CYFROWE - KONTROLERY DO GIER ORAZ PROJEKCJĘ JAKO EKRAN ROZGRYWKI: Sąd Ostateczny



il. 67. Kolaż zdjęć instalacji i interwencji artystycznych z Festiwalu Bella Skyway Festival 2019 w Toruniu wraz z mapą lokalizacji.
Mapa: opracowanie własne na podstawie ulotki informacyjnej festiwalu, fot. Katarzyna Szakajło

W czasie trwania takich festiwali doświadczyć można różnego rodzaju interwencji medialnych i interaktywnych, które poprzez działania – głównie tymczasowe – odmieniają oblicze przestrzeni publicznej i obiektów miejskich. Wiele z tych wydarzeń, aby uzyskać najlepsze efekty związane z użyciem światła, organizowanych jest popołudniami lub w nocy w miesiącach jesiennych i zimowych, co jest kolejnym pretekstem dla mieszkańców do aktywności w czasie, kiedy w powszednich warunkach by do niej nie doszło⁶¹¹. Często festiwale te mają charakter cykliczny, na przykład odbywają się co roku, wypełniając za każdym razem nowe przestrzenie miasta, ukazując coraz to nowe oblicze obiektów architektonicznych, przestrzeni publicznych, jak i ulic, podwórek, miejsc na co dzień ukrytych i niezauważanych. Na takiej zasadzie odbywa się corocznie festiwal Bella Skyway Festival⁶¹² w Toruniu, z okazji którego centrum miasta zmienia się w scenę spektaklu światła, a przestrzenie miasta wypełnione są różnorodnymi instalacjami medialnymi, projekcjami i mappingami projekcyjnymi na fasadach budynków (il. 67). Interwencje artystyczne rozlokowane są w okolicach centrum miasta, jednak głównie na jego obrzeżach i fortyfikacjach, a ścieżki zwiedzania kolejnych miejsc tworzą nowe połączenia na mapie miasta.

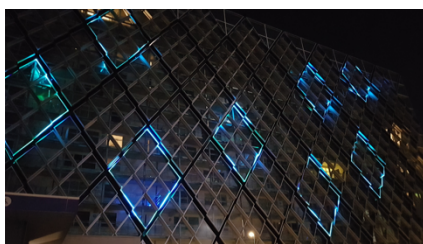
Co istotne z punktu działań naprawczych w mieście, rozlokowanie interwencji i instalacji artystycznych na festiwalach światła i sztuki medialnej wpływa znakomicie na tworzenie nowych połączeń przestrzeni publicznej i docieranie do miejsc dotychczas nie w pełni rozpoznanych, często opuszczonych i wymagających odnowy. Część festiwali lub ich wybrane edycje planowane są tak, aby zachęcić ludzi do odkrycia nowej przestrzeni miejskiej, jaką może być uznawana za problematyczną dzielnica lub obszar przemysłowy przeznaczony do przekształceń. Odpowiednie rozplanowanie lub sugestia kolejności zwiedzania czy wręcz trasy, którą powinni podążać uczestnicy, może wzbudzić nowe kierunki ruchu ludzi i pokazać im nowe połączenia przestrzenne, z których być może wcześniej nie korzystali, a które mogą być chętniej uczęszczane nawet po zakończeniu wydarzenia.

Na festiwalu Glow w Eindhoven corocznie spotkać można między innymi fasady medialne, ekrany miejskie, imponujące mappingi projekcyjne i angażujące zwiedzających instalacje interaktywne z różnorodnymi interfejsami użytkownika, jak to miało miejsce na przykład w listopadzie 2019 r. (il. 68). Festiwal ten często organizowany był w rejonie centrum i na obrzeżach centrum miasta, jednak ogromny sukces i popularność tego wydarzenia skłoniła jego organizatorów do integracji planów rozmieszczenia interwencji artystycznych ze strategią włączania rewitalizowanej dzielnicy Strijp. Od 2000 r., kiedy Phillips przeniósł się do Amsterdamu, rozpoczęto rozmowy o ponownym zagospodarowaniu terenów Strijp i budynków fabryk. W 2006 r. rozpoczęto działania rewitalizacyjne kierowane przez lokalne urzędy planistyczne, ale też w znaczący sposób wspomagane przez sztukę nowych mediów⁶¹³. W czasie trwania festiwalu Glow, uczestnicy, często w liczbie mierzonej w tysiącach osób, przemierzali miejskie ulice, zaułki i place, podążając wyznaczonym szlakiem kolejnych prac. Kilka edycji festiwalu skierowanych było na włączenie w szlaki przemierzania miasta terenów tej przemysłowej dzielnicy, jak na przykład edycja z 2021 r. (il. 69). Wydarzenia te były na tyle skuteczne, że Eindhoven stało się bardzo dobrym modelem współpracy urbanistów z przemysłem kreatywnym. W dzielnicy Strijp-S zlokalizowanych jest wiele firm, pracowni i miejsc związanych ze sztuką oraz odbywa się tu wiele artystycznych wydarzeń typu koncerty i wystawy.

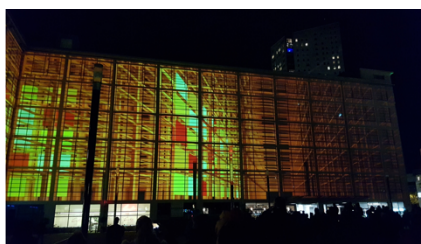
⁶¹¹ K. Urbanowicz (Szakajło), L. Nyka, *Media Architecture and Interactive Art Installations Stimulating Human Involvement and Activities in Public Spaces*, CBU International Conference Proceedings, Vol. 4, 2016, s. 591–596.

⁶¹² <http://www.bellaskyway.pl/> [dostęp: 20.06.2022].

⁶¹³ <https://www.driehoekstrijps.nl/transformatie/historie> [dostęp: 1.06.2023].



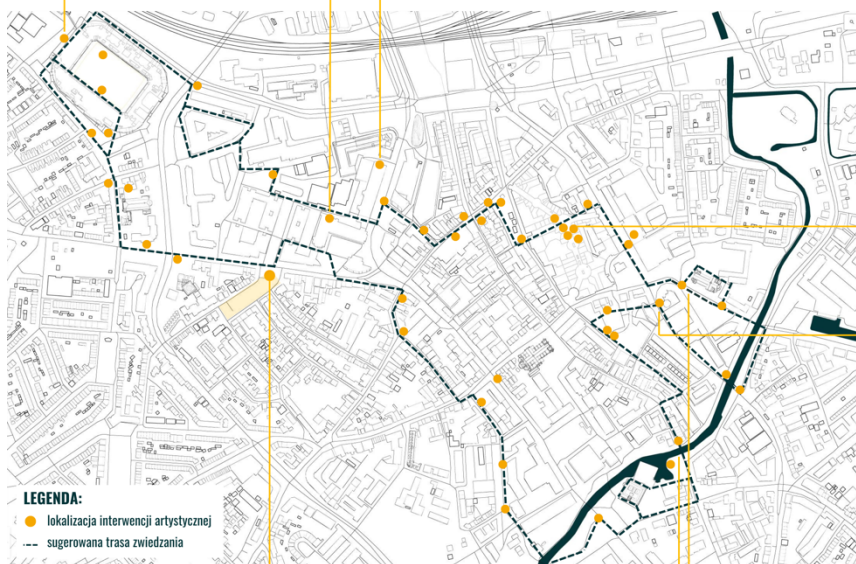
FASADA MEDIALNA: Contour



MAPPING PROJEKCYJNY NA FASADZIE BUDYNKU: Colour Symphony



INSTALACJA MEDIALNA: Zonnebloemen voor Van Gogh



mapa rozmieszczenia instalacji i interwencji artystycznych oraz sugerowana trasa zwiedzania Festiwalu Glow 2019 w Eindhoven



INSTALACJA INTERAKTYWNA Z INTERFEJSEM CYFROWYM
ODCZYTUJĄCYM PULS UŻYTKOWNIKA: Vena Lumen



EKRAN MIEJSKI Z INTERFEJSEM KINETYCZNYM: Metropolislight



MAPPING PROJEKCYJNY NA POSADZCE PLACU MIEJSKIEGO ORAZ NA FASADACH SĄSIADUJĄCYCH BUDYNKÓW:
Diving in the Sea of Colors



MAPPING PROJEKCYJNY NA FASADZIE BUDYNKU:
Triptych Metaphor



INSTALACJA INTERAKTYWNA Z INTERFEJSEM CYFROWYM:
Floral Flow

il. 68. Kolaż zdjęć instalacji i interwencji artystycznych z Festiwalu Glow 2019 w Eindhoven wraz z mapą lokalizacji i sugerowaną przez organizatorów trasą zwiedzania. Mapa: opracowanie własne na podstawie <https://gloweindhoven.nl/> [dostęp: 12.11.2019], fot. Katarzyna Szakajło

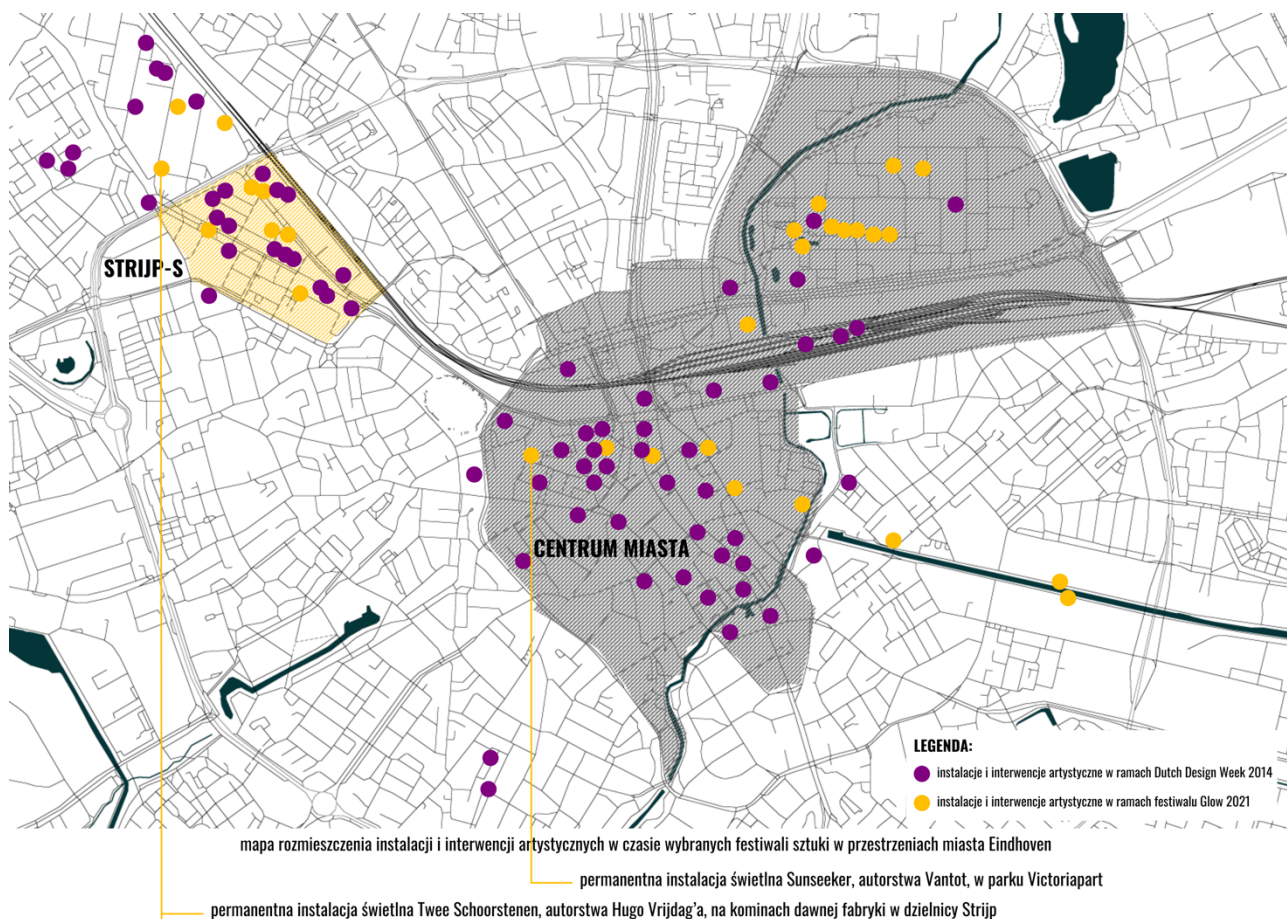
Dodatkowe wydarzenia i interwencje artystyczne wspierają taki kreatywny wizerunek dzielnicy i dodatkowo budują jej połączenia z centrum miasta. Na przykład, w ramach corocznego festiwalu designu Dutch Design Week w Eindhoven, działania i wydarzenia artystyczne i kulturalne, wystawy, koncerty, instalacje rozplanowywane są od kilku lat nie tylko w centrum miasta, ale również na obszarze rewitalizowanej dzielnicy Strijp⁶¹⁴. Ma to zachęcać mieszkańców i osoby przyjeżdżające do odwiedzin i aktywności na terenie dzielnicy. Co więcej, w ramach festiwalu Glow zrealizowane zostały permanentne projekty artystyczne, które na stałe zagościły w dzielnicy Strijp, jak np. *Twee Schoorstenen*, będąca instalacją świetlną na kominach fabryki w części Strijp-T, która stanowić ma symboliczny landmark innowacyjnego charakteru dla dawnego obszaru przemysłowego⁶¹⁵. Zgodnie z zamierzeniem autora Hugo Vrijdaga, wyświetlane grafiki mają być zmienne i współtworzone przez mieszkańców lub odpowiadać mają na bieżące wydarzenia w mieście⁶¹⁶. Inną permanentną interwencją jest projekt *Sunseeker* – 500-metrowa instalacja świetlna na trasie łączącej Strijp ze stacją kolejową w centrum miasta⁶¹⁷, co jest wyrazem bezpośredniego budowania połączenia przy pomocy sztuki, która przez użycie światła dodatkowo oswaja przestrzeń trasy pieszej na terenie nowego parku miejskiego Victoriapark (il. 69). Podsumowując, dzielnica Strijp jest doskonałym przykładem ukazującym przekształcenia obszaru poprzemysłowego w kontekście strategii miast kreatywnych, które to przekształcenia wspierane są przez integrację działań z wykorzystaniem obiektów sztuki nowych mediów. Przykład ten wykazuje też, że odpowiednie rozlokowanie interwencji artystycznych na festiwalach sztuki, które odbywają się w przestrzeni miasta, może wspomóc działania procesów odnowy miejskiej z zakresu integracji obszarów, które nie były połączone siecią przestrzeni publicznych.

⁶¹⁴ Plan lokalizacji wydarzeń na Dutch Design Week w 2017 r.: <https://maartenbaptist.com/dutch-design-week-2017-eindhoven/> [dostęp: 1.06.2023]; w 2021 r.: <https://www.fontys.nl/nieuws/download/1261199/ddwkaartplattegrond.ai.pdf>; oraz w 2022 r. <https://ddw.nl/en/programme> [dostęp: 1.06.2023]

⁶¹⁵ Projekt *Twee Schoorstenen* autorstwa Hugo Vrijdaga <https://gloweindhoven.nl/en/project/twee-schoorstenen/> [dostęp: 1.06.2023].

⁶¹⁶ <https://studio040.nl/nieuws/artikel/nieuw-lichtkunstwerk-in-eindhoven-twee-76-meter-hoge-schoorstenen> [dostęp: 1.06.2023].

⁶¹⁷ Projekt *Sunseeker* autorstwa grupy Vantot <https://gloweindhoven.nl/en/project/sunseeker/> [dostęp: 1.06.2023].

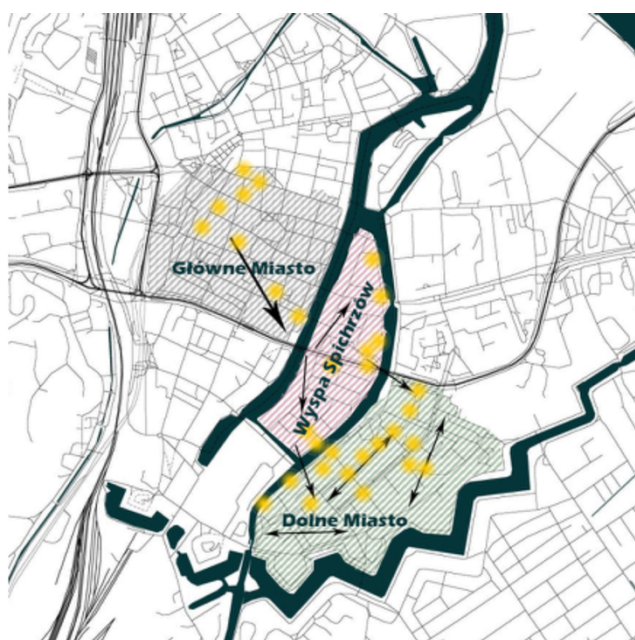


il. 69. Mapa lokalizacji instalacji i interwencji artystycznych w ramach festiwali Dutch Design Week 2014 oraz Glow 2021 w Eindhoven w relacji do centrum miasta i dzielnicy przemysłowej Strijp-S. Zdjęcie permanentnego projektu instalacji świetlnej Twee Schoorstenen autorstwa Hugi Vrijdaga na kominach dawnej fabryki Phillipsa. Mapa: opracowanie własne na podstawie: <https://indebuurt.nl/eindhoven/nieuws/glow-2021-alles-praktische-info-op-een-rij-175788/> [dostęp: 20.05.2023], https://issuu.com/dailiesontour/docs/map_ddw_2014 [dostęp: 20.05.2023], źródło zdjęcia: <https://gloweindhoven.nl/project/twee-schoorstenen/> [dostęp: 20.05.2023]

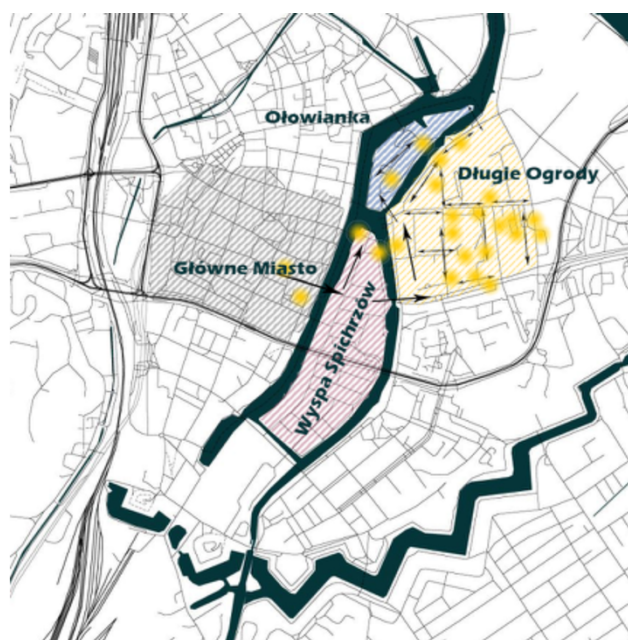
4.3.4. Festiwal Narracje w Gdańsku – studium przypadku

W kontekście budowania połączeń w mieście za pomocą projektów sztuki medialnej w przestrzeni publicznej, przeprowadzono szczegółowe studium przypadku festiwalu *Narracje*, który odbywa się corocznie w Gdańsku. Projekt *Festiwal Narracje – Instalacje i Interwencje w Przestrzeni Publicznej* powstał w ramach starań miasta Gdańska o zdobycie tytułu Europejskiej Stolicy Kultury w 2016 r. Przy festiwalu współpracę podjęli: Biuro Gdańsk i Metropolia – Europejska Stolica Kultury 2016 – kandydat, Urząd Miejski, Nadbałtyckie Centrum Kultury oraz Gdańska Galeria Miejska⁶¹⁸. Mający swoją premierę w 2009 r. w przestrzeniach Głównego Miasta w Gdańsku jako ledwo zauważone wydarzenie listopadowego deszczowego weekendu, festiwal ten rozwinął się do znaczącej i cieszącej się ogromną popularnością corocznej imprezy – wystawy sztuki w przestrzeni miasta, odwiedzanej przez tysiące osób.

Już podczas 6. edycji festiwalu, która odbywała się w dzielnicy Wrzeszcz Górny, oprowadzanie z przewodnikami rozpoczynało się co 20 minut (przez dwa dni, od 17:20 do 22:20), a kolejne grupy liczyły po kilkadziesiąt, a niektóre nawet kilkaset osób. Z czasem, wraz z rosnącą popularnością wydarzenia, zmieniana była lokalizacja festiwalu, włączając coraz odważniej do programu powszechnie uznane za mniej atrakcyjne, problematyczne lub po prostu rzadziej odwiedzane przestrzenie i dzielnice miasta. Każdego roku do projektu zapraszani są artyści z całego świata, a ich instalacje i interwencje artystyczne, takie jak projekcje na fasadach budynków i instalacje interaktywne, projektowane są pod konkretne lokalizacje w danej dzielnicy Gdańska. Lokalizacje te są różne – od reprezentacyjnych obiektów i przestrzeni znanych, odwiedzanych lub o kluczowym położeniu w dzielnicy (główny plac, ważny węzeł komunikacyjny), po miejsca ukryte, zapomniane lub na co dzień wręcz niedostępne. Cel jest zawsze podobny – połączyć obszary o rozpoznanej renomie z tymi zapomnianymi, wymagającymi działań naprawczych.



mapa rozmieszczenia instalacji i interwencji artystycznych oraz kierunki ruchu odwiedzających w trakcie festiwalu Narracje 3 na Dolnym Mieście w Gdańsku 2011 r.



mapa rozmieszczenia instalacji i interwencji artystycznych oraz kierunki ruchu odwiedzających w trakcie festiwalu Narracje 5 na Długich Ogrodach w Gdańsku 2013 r.

il. 70. Mapy lokalizacji instalacji i interwencji artystycznych oraz kierunki ruchu pieszego i tworzenia połączeń danej dzielnicy z Głównym Miastem w ramach festiwalu Narracje 3 na Dolnym Mieście oraz Narracje 5 na Długich Ogrodach. Opracowanie własne

⁶¹⁸ <https://www.gdansk.pl/urząd-miejski/wiadomosci/pierwsza-edycja-festiwalu-narracje,a,16820> [dostęp: 31.03.2023].

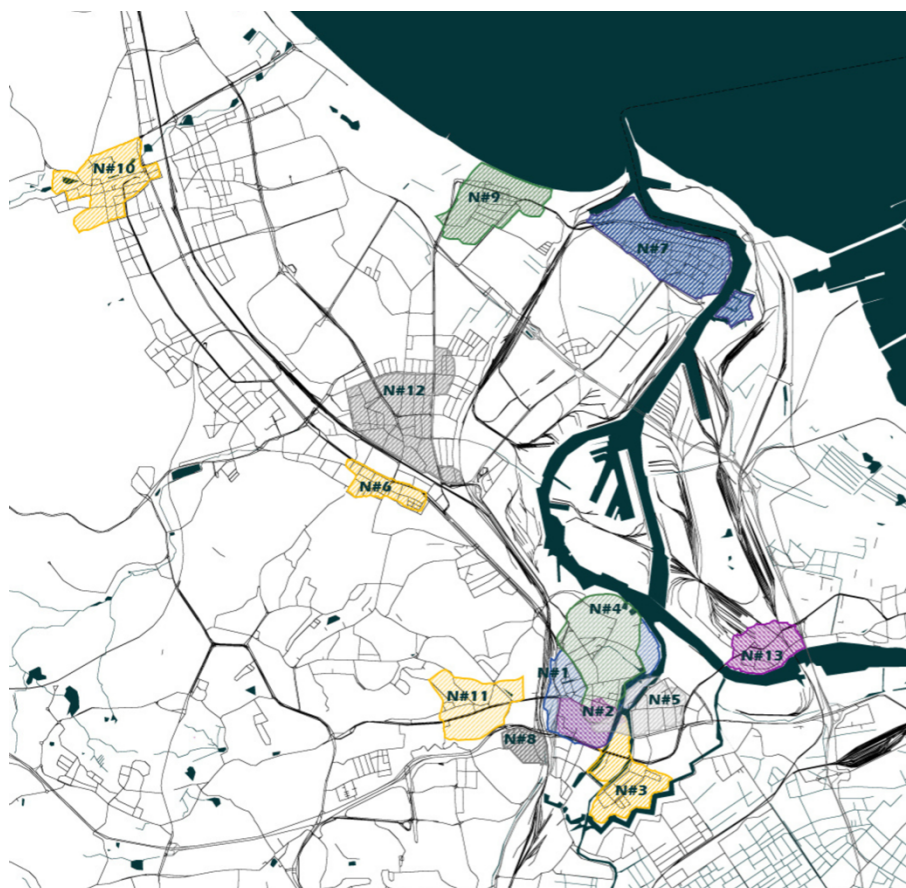
Każda z edycji festiwalu *Narracje* odbywa się w innej dzielnicy Gdańska, co pozwala zarówno mieszkańcom, jak i odwiedzającym przyjezdnym na poznawanie coraz to nowych obszarów miasta. Rozplanowanie rozmieszczenia interwencji i instalacji ma wpływ na ruch ludzi i buduje nowe połączenia – choć pozornie tymczasowe, to wprowadzające zmiany w odbiorze miejsca i zachowaniach mieszkańców również w dłuższej perspektywie czasu. W przypadku trzeciej i piątej edycji festiwalu instalacje i interwencje artystyczne zlokalizowane były w dzielnicach sąsiadujących z centrum miasta. Przedstawione mapki dla obu tych edycji pokazują ruch ludzi, którzy są niejako wyciągani ze „strefy komfortu” Głównego Miasta by eksplorować nieznane, a tak bliskie centrum dzielnice: Dolne Miasto i Nowe Ogrody w Gdańsku (il. 70).

Pomimo ogromnego potencjału oddziaływania tego wydarzenia na odbiór przestrzeni przez mieszkańców i szereg innych korzyści, jakie ze sobą niesie ten festiwal, jego organizacja odbywa się poniekąd niezależnie, można rzecz „równolegle” do planów rozwoju miasta. Od wyboru dzielnicy, która gościć będzie festiwal w kolejnym roku, po szczegółowe rozmieszczenie konkretnych działań w ramach interwencji artystycznych, decyzje te podejmowane są przez organizatora, czyli Instytut Kultury Miejskiej⁶¹⁹ i wybranych przez niego ekspertów, artystów i osoby zaangażowane w organizację danej edycji festiwalu⁶²⁰. Plany te nie są skorelowane z celami planów związanych z procesami rewitalizacji miejskiej, choć bywa, że zakres obszarowy danej edycji festiwalu zbieżny jest z wyznaczonymi obszarami zdegradowanymi przeznaczonymi do rewitalizacji, co widoczne jest na sporządzonych mapach (il. 71). Jest to zdecydowanie niewykorzystana okazja do czerpania korzyści z pozytywnych efektów i możliwości oddziaływania tego typu wydarzeń, tym bardziej, że jak twierdzą Natalia Sokół i Katarzyna Rusek, coroczne festiwale świetlne można zaliczyć do „działań wpisujących się w procesy rewitalizacji”⁶²¹.

⁶¹⁹ Instytut Kultury Miejskiej to samorządowa instytucja kultury, która w 2011 r. powstała z przekształcenia podmiotu koordynującego starania o uzyskanie tytułu Europejskiej Stolicy Kultury 2016, do 2012 r. funkcjonującego pod nazwą Gdańsk 2016. <https://ikm.gda.pl/idea/> [dostęp: 1.06.2016].

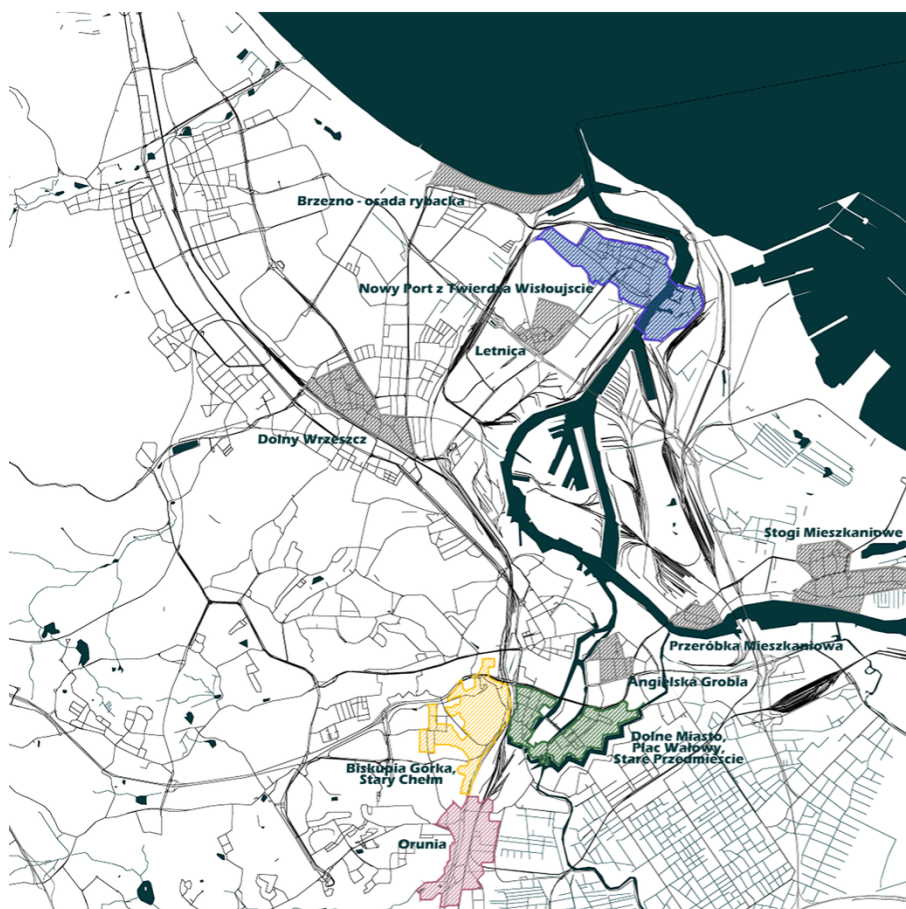
⁶²⁰ Stwierdzenia te potwierdzone zostały w wywiadzie ukierunkowanym z Anną Kwiatkowską, która pracuje w IKM przy organizacji 14. edycji festiwalu *Narracje* planowanej na listopad 2023 na Oruni. Rozmowę przeprowadzono w dn. 24.06.2023 r. i dotyczyła warunków organizacji i doboru lokalizacji do planowanej edycji festiwalu.

⁶²¹ Natalia Sokół, Katarzyna Rusek, *Miejskie projekty oświetleniowe w kontekście rewitalizacji*, [w:] Lorens P. (red.), *Urbanistyczne Aspekty Transformacji Miast*, PAN KPZK, t. CXCII, Warszawa 2018, s. 488.



Zestawienie obszarów kolejnych trzynastu edycji festiwalu Narracje od 2009 r. do 2022 r.

- N#1 w 2009 r. – obszar głównego i Starego Miasta, Stocznia, Wyspa Spichrzów, Ołowianka
- N#2 w 2010 r. – Główne Miasto
- N#3 w 2011 r. – Dolne Miasto
- N#4 w 2012 r. – Stare Miasto i Stocznia
- N#5 w 2013 r. – Długie Ogrody
- N#6 w 2014 r. – Wrzeszcz Górny
- N#7 w 2015 r. – Nowy Port
- N#8 w 2016 r. – Biskupia Górka
- N#9 w 2017 r. – Brzeźno
- N#10 w 2018 r. – Oliwa
- N#11 w 2019 r. – Siedlce
- N#12 w 2020 r. – Wrzeszcz Dolny
- N#13 w 2012 r. – Przeróbka
- N#14 w 2023 r. – Orunia (planowana lokalizacja)



Zestawienie obszarów zdegradowanych oraz wyznaczonych do rewitalizacji od 2016 r.

- Obszary zdegradowane wyznaczone do rewitalizacji :
- Biskupia Górka / Stary Chelm
 - Dolne Miasto / Plac Wałowy / Stare Przedmieście
 - Nowy Port z Twierdzą Wisłoujście
 - Orunia (9 lutego 2023 r. podobszar rewitalizacji Orunia powiększono o rejon oruńskich kolonii mieszkaniowych)

Pozostałe obszary wskazane jako zdegradowane to:

- Brzeźno - osada rybacka
- Letnica
- Dolny Wrzeszcz
- Stogi Mieszkaniowe
- Przeróbka Mieszkaniowa
- Angielska Grobla

il. 71. Zestawienie lokalizacji obszarów kolejnych trzynastu edycji festiwalu Narracje od 2009 r. do 2022 r. oraz obszarów zdegradowanych na terenie Gdańska, wyznaczonych do rewitalizacji od 2016 r. Opracowanie własne na podstawie ulotek informacyjnych festiwalu Narracje oraz na podstawie materiałów Biura Rozwoju Gdańska: <https://www.brg.gda.pl/rewitalizacja/obszary-zdegradowane-i-obszary-rewitalizacji> [dostęp: 1.04.2023]

Badania dotyczące ruchu i zachowań ludzi podczas Festiwalu *Narracje 6* w Gdańsku

Zwiedzanie wystawy z przewodnikiem w ramach festiwalu sztuki w przestrzeniach publicznych jest popularną opcją dostępną na wielu tego typu wydarzeniach na całym świecie. Tak też dzieje się i na gdańskich *Narracjach*, co od kilku lat wiąże się z przemieszczaniem się wśród wielu zwiedzających. Alternatywą zawsze pozostaje klasyczne zwiedzanie „na własną rękę”, co pozwala na bardziej dogłębną refleksję i swobodniejszą eksplorację nowych nieznanymi zakątków miasta. Z reguły miejsca interwencji artystycznych zaznaczone są na specjalnej festiwalowej mapce, rozdawanej uczestnikom festiwalu i dostępnej online na stronie projektu⁶²². Odpowiednie rozlokowanie kolejnych punktów na mapie interwencji w relatywnie niedalekich odległościach zaprasza do zwiedzania danej dzielnicy, umożliwiając spacerować różnymi ścieżkami połączeń w poszukiwaniu miejsc interwencji.

Interesujące są obserwacje i badania przeprowadzone przez autorkę tej pracy podczas kolejnych edycji festiwalu *Narracje*, związane z rolą sztuki w przestrzeni publicznej miasta jako aktywatora interakcji społecznych i spotkań (ang. *shared encounters*). Prowadzą do wniosku, że aktywności tego typu, wywołane przez instalacje medialne w przestrzeniach publicznych, występowały bardziej intensywnie wśród obcych sobie osób, gdy odbywały się w mniejszych grupach i podczas zwiedzania bez przewodnika. Podczas szóstej edycji festiwalu, która odbyła się w dniach 15–16 listopada 2014 r. we Wrzeszczu Górnym⁶²³, przeprowadzono szczegółowe badania dotyczące ruchu pieszego i zachowań przestrzennych ludzi zwiedzających wystawę. Zastosowano metodę jakościową i ilościową za pomocą technik mapowania, pomiaru, komparatystyki i porównania. Badania przeprowadzono i przedstawiono na kartach pracy inspirowanych metodą Jana Gehla, dotyczącą badań obserwacyjnych ruchu i zachowań ludzi w przestrzeniach miejskich⁶²⁴.

Do badań wytypowano dwie lokalizacje:

- Instalację #5 – projekcję „mleko bardziej” autorstwa Aleksandry Waliszewskiej zlokalizowaną na ścianie budynku przy ul. Sobótki 13 (il. 72);
- Instalację #13 – projekcję „Festin” autorstwa Wojciecha Doroszuka, prezentowaną na ścianie budynku przy ul. Bohaterów Getta Warszawskiego 4, możliwą do oglądania także z podwórka pomiędzy garażami (il. 73).

Zaobserwowano, że osoby zwiedzające projekty festiwalowe samodzielnie lub w mniejszych grupach, nie podążając za przewodnikiem, były aktywne w danej przestrzeni interwencji przez znacząco dłuższy czas, podczas gdy osoby skupione na chodzeniu za przewodnikiem nie przeżywały tak dogłębnie interwencji artystycznych. Ludzie podążający za większą grupą rzadko wykazywali zainteresowanie podjęciem dialogu z nieznanymi z grupy, za to zwiedzający niezależnie od grupy, w czasie przebywania w miejscu interwencji skupiali swoją uwagę nie tylko na dziele sztuki, ale często inicjowali kontakty międzyludzkie z innymi zwiedzającymi, komentując i wymieniając się impresjami na temat danej instalacji czy po prostu wymieniając uśmiechy. Poszukując kolejnych punktów festiwalu niejednokrotnie prosili nieznanymi o wskazówki i pomoc w odczytaniu mapki instalacji. Co więcej, dość często zdarzało się, że osoby te spotykały tych samych nieznanymi przy okazji kolejnych punktów interwencji, co wywoływało poczucie swoistego zaznajomienia, prowokowało do nawiązania kontaktu, jak i pogłębiało spontaniczne wspólne przeżycia odkrywania miasta.

⁶²² <https://narracje.eu/> [dostęp: 20.06.2022].

⁶²³ <http://narracje.eu/narracje2014/> [dostęp: 10.11.2014].

⁶²⁴ J. Gehl, B. Svarre, *How to Study...*

Przeprowadzone badania pozwalają wyciągnąć wnioski, że choć obiekty sztuki i instalacje medialne i interaktywne w przestrzeniach miasta mogą mieć potężny wpływ na wzbogacenie przeżyć miejskich, wzbudzenie ruchu i aktywności w mieście w przestrzeniach rzadko odwiedzanych lub nieodkrytych przez mieszkańców, jak i na wzbudzenie nowych interakcji społecznych, to spełnione muszą być pewne warunki, by odniosły faktyczny sukces w tych aspektach. Ponadto ważnym warunkiem wstępnym wydaje się być czas przeznaczony na indywidualną percepcję i aktywne uczestnictwo w konkretnym scenariuszu sztuki miejskiej. Wykluczenie tego czynnika może znacznie ograniczyć pozytywny wpływ interwencji medialnych i interaktywnych, z których wiele wprowadzanych jest do przestrzeni miejskich tylko tymczasowo, głównie w ramach konkretnych wydarzeń artystycznych, takich jak „festiwale światła”, które koncentrują się na szerszej publiczności: mieszkańcach i odwiedzających. Ważne jest wytworzenie mapek lub aplikacji do nawigacji dostępnych do indywidualnego zwiedzania.

Jak wykazały badania, promocja dzieł sztuki poprzez wycieczki z przewodnikiem po mieście ma tendencję do ograniczania obserwacji instalacji przez odwiedzających i redukuje interakcje społeczne. Odwiedzający są bardziej zaabsorbowani podążaniem za przewodnikiem i zbieraniem informacji niż doświadczaniem środowiska miejskiego, eksperymentowaniem z wpływem, jaki mogą wywierać na przestrzeń lub dzieleniem się opiniami z innymi. Odkrycie to jest szczególnie ważne w przypadku interwencji artystycznych zaprojektowanych w celu wspierania odnowy miejskiej, która koncentruje się na wybranych zniszczonych obszarach miasta. Spektakularne festiwale światła z definicji gromadzą międzynarodowe grupy odwiedzających i często wymagają wycieczek z przewodnikiem po mieście. W związku z tym umiarkowane lub nawet niewielkie interwencje medialne i interaktywne, które koncentrują się na tworzeniu i inspirowaniu miejsc spotkań, aby zachęcić mieszkańców do rozmowy, będą lepiej odpowiadać celom odnowy miejskiej. Zapewniając nowy zestaw obrazów, wraz ze wspólnymi doświadczeniami i wspomnieniami, projekty te mają moc dodawania nowej wartości do obserwowanych miejsc i skutecznie wzmacniają tożsamość społeczności miejskich⁶²⁵.

⁶²⁵ K. Urbanowicz (Szakajło), L. Nyka, *Media Architecture and Interactive Art...*, s. 591–596.

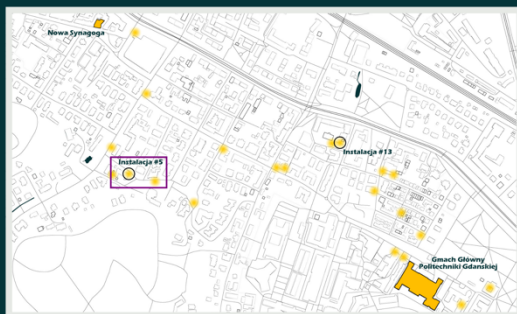
Narracje #6 - Badania Obserwacyjne i studium komparatywne

Instalacja #5 – projekcja na fasadzie budynku: „mleko bardziej” Aleksandry Waliszewskiej

Lokalizacja: ul. Sobótki 13, Gdańsk Górny Wrzeszcz



Lokalizacja: Górny Wrzeszcz



Plan rozmieszczenia tymczasowych instalacji i interwencji artystycznych

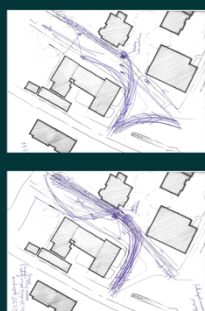
Wnioski z obserwacji:

Podczas 2 dni festiwalu możliwe było zwiędzanie z przewodnikiem, każda grupa stratowała co 20 minut z Nowej Synagogi i podążała zgodnie z numeracją kolejnych instalacji.

Zaobserwowano różne typy zachowań w zależności czy uczestnicy festiwalu podążali za grupą czy też zwiędzali instalacje na własną rękę.

Sytuacja typu 1 - bez przewodnika:
zwiędzając samodzielnie ludzie krążyli szukając lokalizacji danej instalacji, zatrzymywali się, rozglądali, pytali innych o drogę. Już po znalezieniu miejsca interwencji artystycznej często spędzali tam więcej czasu niż grupa z przewodnikiem. Czytali informacje dot. instalacji (z ulotki, z internetu lub w punktach informacyjnych). Działo się, że komentowali daną instalację nawiązując kontakt z nieznajomymi sobie osobami.

Sytuacja typu 2 - z przewodnikiem:
uczestnicy podążali za przewodnikiem w bardzo licznych grupach (kilkadziesiąt osób). Zwykle zatrzymywali się przy instalacji na krótką chwilę i podążali dalej za grupą wyznaczoną przez przewodnika. Część osób odłączała się od grupy przy danej instalacji celem kontemplacji w odosobnieniu i z dystansu. Większość uczestników grupy nie nawiązywała z nikim kontaktu skupiając się na słowach przewodnika lub podążając za grupą do kolejnego punktu.



Przykładowe szkice techniką mapowania



Podsumowanie sytuacji typu 1: aktywność i ruch ludzi przemieszczających się bez przewodnika



Podsumowanie sytuacji typu 2: aktywność i ruch ludzi w czasie przejścia grupy z przewodnikiem

Badania obserwacyjne

Obserwacja zbiorowa: wszystkie osoby przemieszczające się na badanym obszarze

Obserwacja uczestnicząca i bezpośrednia: nawiązywanie kontaktu z uczestnikami festiwalu, krótkie wywiady

Obserwacja bierna i pośrednia: obserwacja z ukrycia bez kontaktu z uczestnikami

Obserwacja okresowa: 15 listopada 2014 r., w godz. 17:00-19:00

Warunki: jesień, temp. 5-10 °C, bezwietrznie, bez opadów, ciemno po zmroku

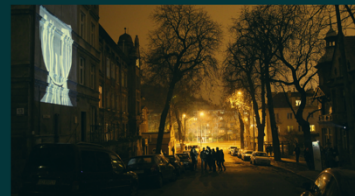
Sposób rejestrowania: szkice, rysunki, fotografie

Badania porównawcze: analiza ruchu uczestników, aktywności, zachowania, sposobu użytkowania i czasu przebywania w danej przestrzeni

W ramach programu festiwalu co 20 minut z Nowej Synagogi ruszała grupa z przewodnikiem



Sytuacja typu 2: osoby zwiędzające w grupie, część słucha przewodnika, część czeka, obserwuje, czyta informacje dostępne na słupce punktu informacyjnego



Sytuacja typu 1: osoby zwiędzające na własną rękę, wymieniające się informacjami dot. instalacji



Sytuacja typu 2: grupa osób zwiędzających z przewodnikiem



Sytuacja typu 1 i 2: osoby przemieszczające się na własną rękę oraz nadchodząca grupa osób podążająca za przewodnikiem

Przykładowa dokumentacja fotograficzna

il. 72. Karta pracy metodą Jana Gehla, dotycząca badań obserwacyjnych na temat ruchu i zachowań ludzi podczas Festiwalu Narracje #6, przeprowadzonych w dn. 15.11.2014 r. przy Instalacji nr 5. Opracowanie własne. Fot. Katarzyna Szakajło

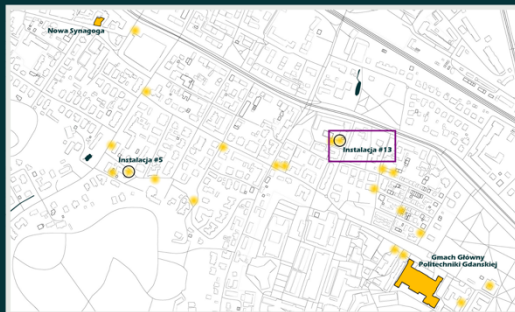
Narracje #6 - Badania Obserwacyjne i studium komparatywne

Instalacja #13- projekcja na fasadzie budynku: „Festin” Wojciecha Doroszuka

Lokalizacja: ul. Bohaterów Getta Warszawskiego 4, Gdańsk Górny Wrzeszcz



Lokalizacja: Górny Wrzeszcz



Plan rozmieszczenia tymczasowych instalacji i interwencji artystycznych

Wnioski z obserwacji:

Podczas 2 dni festiwalu możliwe było zwiedzanie z przewodnikiem, każda grupa stratoła co 20 minut z Nowej Synagogi i podążała zgodnie z numeracją kolejnych instalacji.

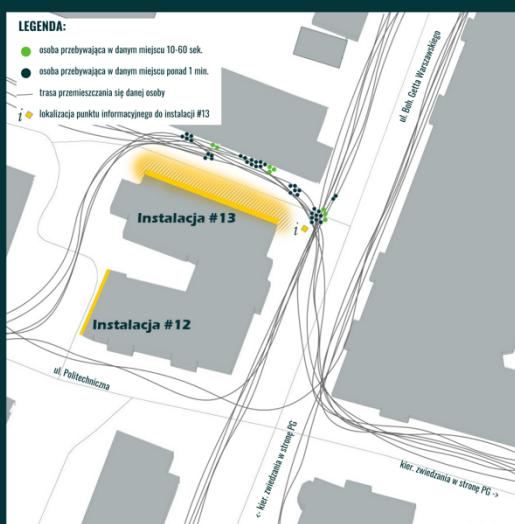
Zaobserwowano różne typy zachowań w zależności czy uczestnicy festiwalu podążali za grupą czy też zwiedzali instalacje na własną rękę.

Sytuacja typu 1 - bez przewodnika:
zwiedzając samodzielnie ludzie krążyli szukając lokalizacji danej instalacji, zatrzymywali się, rozglądali, pytali innych o drogę. Już po znalezieniu miejsca interwencji artystycznej często spędzali tam więcej czasu niż grupa z przewodnikiem. Czytali informacje dot. instalacji (z ulotki lub z internetu na telefonach komórkowych). Zdarzało się, że komentowali daną instalację nawiązując kontakt z nieznanymi sobie osobami.

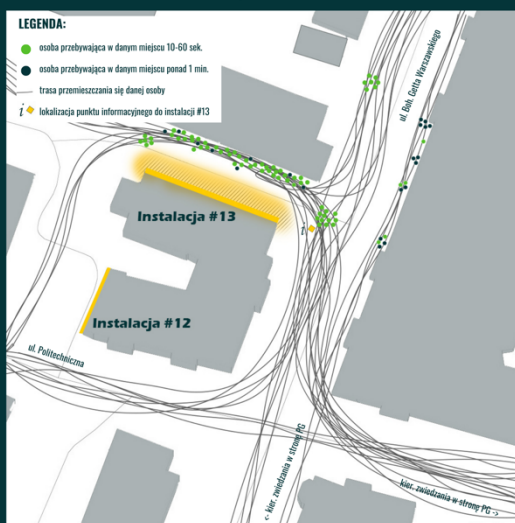
Sytuacja typu 2 - z przewodnikiem:
uczestnicy podążali za przewodnikiem w bardzo licznych grupach (kilkadziesiąt osób). Zwykle zatrzymywali się przy instalacji na krótką chwilę i podążali dalej za grupą wyznaczoną przez przewodnika trasą. Część osób odłączyła się od grupy przy danej instalacji celem kontemplacji w odosobnieniu i z dystansu. Większość uczestników grupy nie nawiązywała z nikim kontaktu skupiając się na słowach przewodnika lub podążając za grupą do kolejnego punktu.



Przykładowy szkic techniką mapowania



Podsumowanie sytuacji typu 1: aktywność i ruch ludzi przemieszczających się bez przewodnika



Podsumowanie sytuacji typu 2: aktywność i ruch ludzi w czasie przejścia grupy z przewodnikiem

Badania obserwacyjne

Obserwacja zbiorowa: wszystkie osoby przemieszczające się na badanym obszarze

Obserwacja uczestnicząca i bezpośrednia: nawiązywanie kontaktu z uczestnikami festiwalu, krótkie wywiady

Obserwacja bierna i pośrednia: obserwacja z ukrycia bez kontaktu z uczestnikami

Obserwacja okresowa: 16 listopada 2014 r., w godz. 17:30-20:00

Warunki: jesień, temp. 6-10 °C, bezwietrznie, bez opadów, ciemno po zmroku

Sposób rejestrowania: szkice, rysunki, fotografie

Badania porównawcze: analiza ruchu uczestników, aktywności, zachowania, sposobu użytkowania i czasu przebywania w danej przestrzeni

W ramach programu festiwalu co 20 minut z Nowej Synagogi ruszała grupa z przewodnikiem



Sytuacja typu 1: osoby zwiedzające na własną rękę, czytające opis instalacji w punkcie informacyjnym oraz z ulotki informacyjnej oraz wymieniające się informacjami dot. instalacji



Sytuacja typu 1: osoby zwiedzające na własną rękę, obserwujące instalację w małych grupach



Sytuacja typu 2: grupa osób zwiedzających z przewodnikiem



Sytuacja typu 2: grupa osób zwiedzających z przewodnikiem

Przykładowa dokumentacja fotograficzna

il. 73. Karta pracy metodą Jana Gehla, dotycząca badań obserwacyjnych na temat ruchu i zachowań ludzi podczas Festiwalu Narracje #6, przeprowadzonych w dn. 16.11.2014 r. przy Instalacji nr 13. Opracowanie własne. Fot. Katarzyna Szakajło

4.4. Podsumowanie: Możliwości wykorzystania projektów sztuki nowych mediów jako działań i interwencji na etapie REALIZACJI procesu odnowy miejskiej

Procesy odnowy miejskiej związane z etapem realizacji dotyczą bezpośredniej interwencji w przestrzeni i wpływu na jej obraz, odbiór i funkcjonowanie. Celem podejmowanych działań jest nie tylko podniesienie jakości przestrzeni poprzez wzbogacenie jej o walory wizualne i wielozmysłowe, ale też ożywienie ich poprzez zachęcenie ludzi do przybycia i spędzenia czasu w danej przestrzeni, wygenerowanie w niej nowych aktywności, jak i stymulacja do budowania nowych relacji społecznych między mieszkańcami. Realizacja tych celów może się odbywać przy pomocy bardzo wielu typów obiektów sztuki nowych mediów, których efekty oddziaływania pokrywają się z analogicznymi zamierzeniami etapu realizacji.

Sztuka nowych mediów odpowiada też na potrzeby współczesnych aktywnych odbiorców sztuki miejskiej. Uwzględniając różne rodzaje obiektów sztuki nowych mediów pod względem ich budowy i możliwości korelacji z zewnętrznym lub zintegrowanym wewnętrznym źródłem danych, wyszczególniono różne możliwości wpływu użytkownika na obiekt sztuki nowych mediów i źródła danych, jak i odwrotnie – wpływu obiektu na użytkownika. W efekcie tych analiz wytypowano różne tryby interakcji użytkownika z obiektem sztuki nowych mediów, co okazuje się być istotnym parametrem w doborze odpowiedniego rodzaju obiektu sztuki nowych mediów do wspierania danego działania na poszczególnych etapach procesów odnowy miejskiej. Dodatkowo na podstawie analizy różnych podejść i interpretacji możliwych struktur interakcji przestrzennych, w pracy zaprezentowano autorską interpretację tego zagadnienia i określone zostały poziomy zaangażowania użytkownika w interakcję z obiektem sztuki nowych mediów, co stanowi kolejny istotny parametr w doborze odpowiedniego rodzaju obiektu do konkretnego działania w ramach procesu odnowy miejskiej.

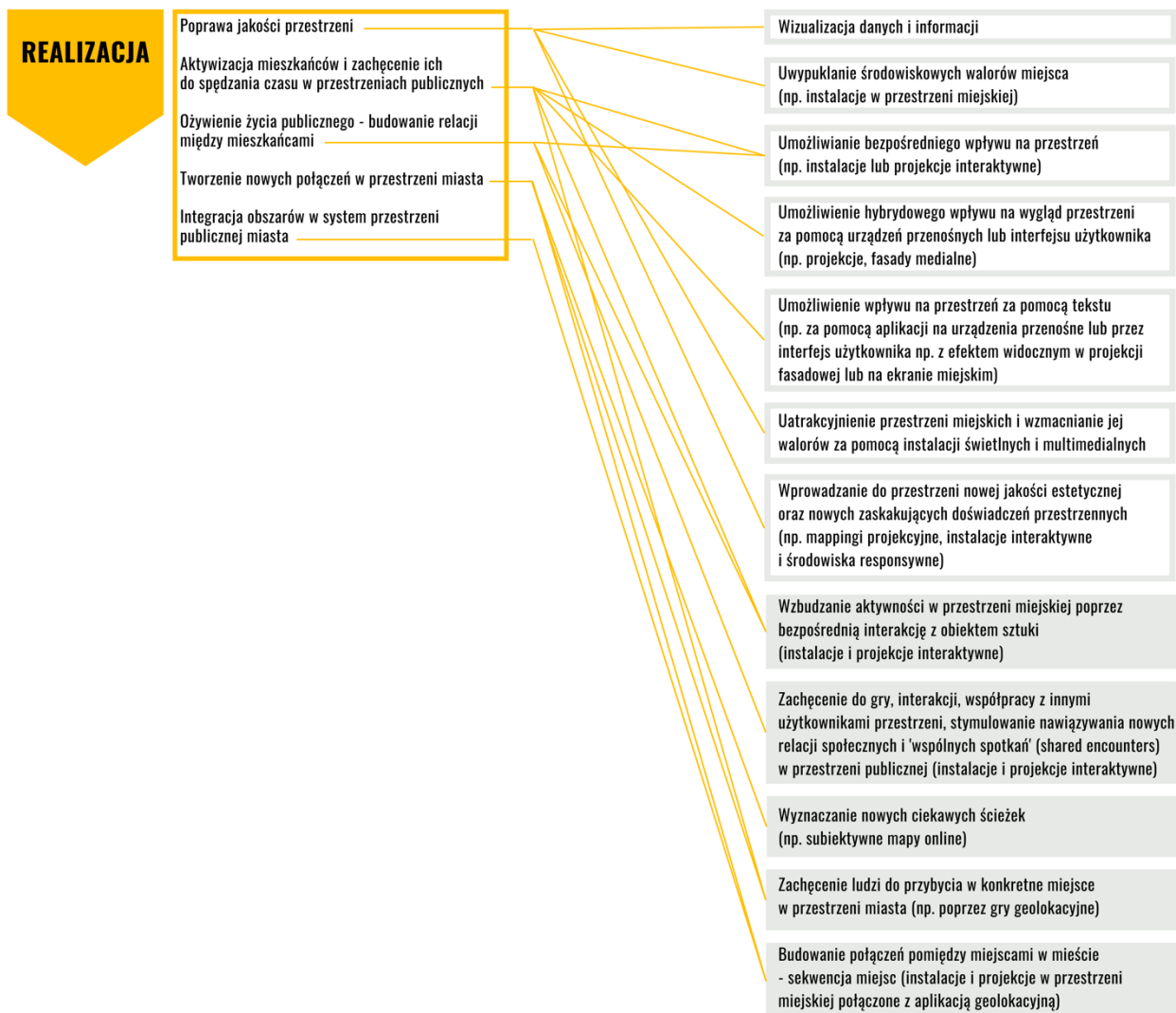
Analizując potencjał sztuki nowych mediów jako pomocniczego narzędzia we wspieraniu procesu odnowy miasta na etapie realizacji, wyszczególniono rodzaje lokalizacji obiektów tej sztuki pod względem ich relacji wobec budynków i przestrzeni publicznej. Przystawiono również uwarunkowania lokalizacyjne dla obiektu sztuki nowych mediów w przestrzeni miejskiej i związane z tą lokalizacją możliwości wzbudzania różnych zachowań i interakcji przestrzennych i społecznych wśród użytkowników przestrzeni i odbiorców obiektu sztuki interaktywnej. Badania wskazują, że znaczenie warunków wstępnych odnosi się do charakteru przestrzeni, jej atmosfery społecznej, rodzaju i tła kulturowego odbiorców, lokalizacji instalacji w przestrzeni, przystępności instalacji i jej otoczenia oraz zbieżności skali między instalacją lub fasadą medialną a przestrzenią, w której się znajduje.

Wykazano również, że działania przy pomocy obiektów sztuki nowych mediów związanych z przestrzenią miejską mogą oddziaływać punktowo i stanowić swoisty „zapalnik” do dalszych przemian przestrzeni sąsiadujących z obszarem danej interwencji, czyli *mikrointerwencji*. Jednak skorelowanie działań i interwencji artystycznych z wykorzystaniem obiektów sztuki nowych mediów w szerszej skali pozwala na tworzenie nowych połączeń oraz integracji obszarów miejskich, nie połączonych dotąd systemem przestrzeni publicznych. Obiekty sztuki nowych mediów mogą zachęcać do eksploracji nowych przestrzeni miejskich, odkrywania znanych miejsc na nowo, jak i do przemieszczania się po nowych ścieżkach i szlakach, wcześniej nie uczęszczanych lub nieznanymi. Przedstawiono, jak popularne na całym świecie wydarzenia artystyczne, takie jak festiwale światła i sztuki multimedialnej w przestrzeniach miast, oprócz pobudzania aktywności w miejscach interwencji i trwałej zmiany odbioru danej przestrzeni nawet przez działania tymczasowe, mogą też kreować nowe siatki połączeń i przyczynić się do włączenia terenów podlegających odnowie w system przestrzeni publicznej miasta.

W wyniku przedstawionych badań możliwe było sporządzenie schematu ukazującego możliwości przypisania odpowiednich typów i efektów oddziaływania obiektów sztuki nowych mediów związanych z przestrzenią miejską do realizacji poszczególnych działań na etapie realizacji w procesach odnowy miejskiej (il. 74).

DZIAŁANIA PROCESU ODNOWY MIEJSKIEJ NA ETAPIE REALIZACJI, KTÓRE MOGĄ BYĆ REALIZOWANE LUB WSPIERANE PRZEZ OBIEKTY SZTUKI NOWYCH MEDIÓW

TYPY OBIEKTÓW SZTUKI NOWYCH MEDIÓW I EFEKTY ICH ODDZIAŁYWANIA



il. 74. Schemat możliwości połączenia działań na etapie realizacji z odpowiadającymi im efektami oddziaływania obiektów sztuki nowych mediów związanych z przestrzenią miejską. Opracowanie własne

MONITORING I EWALUACJA

Możliwości wspierania procesów ewaluacji przy pomocy projektów sztuki nowych mediów

Obiekty sztuki nowych mediów mogą stanowić pomocne narzędzie również na etapie monitoringu i ewaluacji procesów odnowy miejskiej. Choć etap ewaluacji przyjęto w pracy jako ostatni z etapów tego procesu, to specyfika działań ewaluacyjnych wskazuje, że przeplata się on z pozostałymi działaniami w ciągu trwania całego procesu. Działania służące ewaluacji powinny być zaplanowane z odpowiednim wyprzedzeniem i zintegrowane na różnych etapach procesu. Obiekty sztuki nowych mediów mogą wspomóc zabiegi ewaluacyjne, szczególnie w zakresie zbierania danych o funkcjonowaniu przestrzeni miejskiej, jak i w kwestii zbierania opinii mieszkańców.

5.1. Ewaluacja na różnych etapach procesów odnowy przestrzeni miejskiej

Ewaluacja jest „obiektywną oceną projektu, programu lub polityki na wszystkich jego etapach, tj. planowania, realizacji i mierzenia rezultatów”⁶²⁶. Do jej charakterystycznych cech należą systematyczne badania przeprowadzane za pomocą zróżnicowanych metod, polegające na zbieraniu danych, analizach i wnioskach oraz informowaniu o wynikach. Celem ewaluacji jest „oszacowanie [...] jakości i wartości procesu oraz efektów wdrażania interwencji publicznych”⁶²⁷. Aby ewaluacja była najbardziej efektywna, powinna być zaplanowana już na samym początku wraz z powstaniem koncepcji projektu, działań czy procesów. Aby zbadać, czy proces przyniósł oczekiwaną zmianę, należy zaplanować „pomiar” (czy to ankietowy, ilościowy czy inny) przed i po danym wydarzeniu lub działaniu⁶²⁸.

Proces ewaluacji można podzielić na 3 główne fazy (il. 75). Ewaluacja wstępna, zwana „ex ante”, obejmuje analizę zaplanowanych działań i rozwiązań pod kątem możliwości osiągnięcia zamierzonych efektów i przeprowadzana jest przed wdrożeniem projektów i działań docelowych. Ważnym elementem tej fazy są przedsięwzięcia bazujące na zaangażowaniu lokalnej społeczności, co wiąże się z działaniami z zakresu partycypacji społecznej⁶²⁹. Ta faza ewaluacji wpisuje się w przyjęty na potrzeby tych badań etap odnowy miejskiej, nazwany „Planowaniem”. Faza druga ewaluacji to faza realizacji, zwana „on going”⁶³⁰ lub „mid-

⁶²⁶ Karol Janas, Wojciech Jarczewski, Wiesław Wańkowicz (red.), *Model rewitalizacji miast*, <http://obserwatorium.miasta.pl/wp-content/uploads/2016/10/10.-TOM-10-Model-rewitalizacji-miast.pdf> [dostęp: 19.05.2023].

⁶²⁷ Realizacja programów rewitalizacji i ich efekty: *Informacja o wynikach kontroli*. LRZ.430.007.2020. Delegatura NIK w Rzeszowie 19.07.2021 r. Nr ewid. 14/2021/P/20/081/LRZ, <https://www.nik.gov.pl/plik/id,24665,vp,27412.pdf> [dostęp: 4.05.2023].

⁶²⁸ Maja Durlik, Kaja Dziarmakowska, Maria Wiśnicka (red.), *Jak dobrze ewaluować projekty...*, s. 6, <https://stocznia.org.pl/wp-content/uploads/2022/02/Jakdobrzeewaluowaprojektyver2.pdf> [dostęp: 19.05.2023].

⁶²⁹ Anna Kamińska, *Rola ewaluacji w zarządzaniu...*, s. 506, <https://www.dbc.wroc.pl/dlibra/publication/22802/edition/20118/content> [dostęp: 19.05.2023].

⁶³⁰ Realizacja programów rewitalizacji i ich efekty: *Informacja o wynikach kontroli...*, <https://www.nik.gov.pl/plik/id,24665,vp,27412.pdf> [dostęp: 4.05.2023].



term⁶³¹, czyli etap wdrożenia zaplanowanych działań i interwencji, wpisujący się w etap odnowy nazwany „Realizacją”. W tym przypadku wskazany jest stały monitoring podczas wdrażania docelowych projektów i działań (obejmujący „systematyczne zbieranie informacji dotyczących użytych zasobów i uzyskanych efektów w ramach podjętej interwencji”⁶³²) oraz ocena służąca pierwszej weryfikacji realizowanych już projektów. Prace na tym etapie pozwalają na ewentualną modyfikację interwencji i korektę założonych planów⁶³³. Trzecia Faza to ewaluacja końcowa, zw. „ex post”, którą przypisano na koniec całego procesu odnowy miejskiej. W fazie tej następuje podsumowanie realizacji przeprowadzonego procesu odnowy, choć sam proces trwać będzie zdecydowanie dłużej, gdyż konsekwencje i efekty podjętych działań będą rozłożone w dłuższym czasie niż przyjęty czas realizacji procesu, a także na większym obszarze, niż sam obszar przeznaczony do realizacji działań⁶³⁴. Ocena końcowa może stanowić podłoże i cenne źródło informacji dla kolejnych procesów oraz planów i projektów. Ewaluacja końcowa powinna dać odpowiedź dotyczącą trafności i użyteczności przeprowadzonych interwencji, jak i skuteczności i efektywności podjętych działań w osiągnięciu zamierzonych celów procesu odnowy miejskiej⁶³⁵.

RODZAJE EWALUACJI NA RÓŻNYCH ETAPACH PROCESU ODNOWY MIEJSKIEJ



il. 75. Schemat różnych etapów ewaluacji w stosunku do etapów procesów odnowy miejskiej, opracowanie własne

⁶³¹ Raport ze szkolenia: *Monitoring i ewaluacja działań rewitalizacyjnych*, 11 października 2021 r. Szkolenie w ramach projektu Śląskie Programy Rewitalizacji – współfinansowane ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014–2020 w ramach projektu Regiony Rewitalizacji, s. 6, <https://rpo.slaskie.pl/media/files/cms/Rewitalizacja/%C5%9A%C4%85skie%20programy%20rewitalizacji/Raport%20ze%20szkolenia%20-%2011.10.2021%20Szczyrk.pdf> [dostęp: 19.05.2023].

⁶³² Realizacja programów Rewitalizacji i ich efekty: *Informacja o wynikach kontroli...*, <https://www.nik.gov.pl/plik/id,24665,vp,27412.pdf> [dostęp: 4.05.2023].

⁶³³ Anna Kamińska, *Rola ewaluacji w zarządzaniu procesem rewitalizacji...*, s. 506, <https://www.dbc.wroc.pl/dlibra/publication/22802/edition/20118/content> [dostęp: 19.05.2023].

⁶³⁴ Tamże.

⁶³⁵ Tamże, s. 506.



5.2. Zbieranie danych o funkcjonowaniu przestrzeni i trasach przemieszczania

Ewaluacja procesów odnowy miejskiej i działań na poszczególnych jej etapach jest ważnym elementem wszelkich aktualnie prowadzonych i podejmowanych projektów finansowanych ze środków publicznych. Aby była faktycznie sensowna, należy odpowiednio dobrać narzędzia i metody do jej przeprowadzenia, w zależności od określonych potrzeb i założeń. Trzeba więc określić nie tylko jaki będzie najefektywniejszy sposób pozyskania danych, ale i jakich informacji zebrane dane mają dostarczyć i jaką spełnić funkcję?⁶³⁶ Przeprowadzenie badań nie zawsze przekłada się na dostarczenie wiedzy o rezultatach przeprowadzonych projektów, o ich odbiorze i działaniu. W przypadku działań z obszaru kultury, animacji lokalnej, interwencji artystycznych i projektów sztuki publicznej wyzwaniami dla ewaluatorów są m.in. różnorodność form (duże festiwale, mikrointerwencje, w tym instalacje sztuki w przestrzeni miasta, warsztaty partycypacyjne przeprowadzane z lokalną społecznością), bardzo szerokie grono odbiorców (dzieci, młodzież, dorośli, seniorzy, osoby niepełnosprawne) oraz innowacyjność przedsięwzięć (oryginalne formy działania)⁶³⁷. Wyzwania te mogą być szansą i motywacją dla szukania możliwości wykorzystania obiektów sztuki nowych mediów jako narzędzi ewaluacji w procesach odnowy przestrzeni miejskiej.

W kontekście realizacji założeń poszczególnych etapów procesów odnowy miejskiej za pomocą obiektów sztuki nowych mediów, wyjątkowo korzystne w przeprowadzaniu analiz wskaźnikowych opartych o obiektywne dane przestrzenne byłoby – zintegrowane z działaniem obiektu sztuki – automatyczne zbieranie informacji o lokalizacji bądź ruchu danego użytkownika za pomocą wszechobecnych technologii geolokacyjnych. Technologie medialne i lokacyjne otwierają nowe możliwości zastosowania obiektów sztuki nowych mediów jako nowych, efektywnych narzędzi w przeprowadzeniu wszystkich etapów ewaluacji, a być może nawet usprawnienia tego procesu. Wraz z rozwojem nowych technologii lokacyjnych GPS (*Global Positioning System*) powstały nowe metody umożliwiające badanie życia miejskiego oraz dostarczające danych na globalną skalę, z niemożliwą dotąd do osiągnięcia dokładnością. Metody te wprowadzono do badań nad życiem publicznym przez jednostki badawcze na uniwersytetach technicznych już na początku XXI w. Nowe możliwości, wynikające z tych zautomatyzowanych obserwacji, wiążą się jednak z pewnymi ograniczeniami, jak np. granica błędu lokalizacji, która czasami uniemożliwia stwierdzenie czy osoba znajduje się na zewnątrz, czy wewnątrz budynku. Istotny jest też fakt, że udział osób podlegających badaniu czy to za pomocą specjalnych przenośnych urządzeń lokacyjnych, czy też przy pomocy aplikacji w osobistych smartfonach, musi być świadomy i za ich zgodą⁶³⁸. Choć bezpośrednich obserwacji w przestrzeni nie da się zastąpić obiektywnymi i zautomatyzowanymi pomiarami opierającymi się wyłącznie na technologiach czy urządzeniach lokacyjnych, to jednak rozwój tej dziedziny i wykorzystanie takich narzędzi daje nowe szerokie możliwości w badaniu i planowaniu przestrzeni miejskich.

Jedną z bardziej rozpowszechnionych metod wykorzystywanych w planowaniu przestrzennym jest analiza syntaktyczna (*Space Syntax Method*). Jest to „komputerowa analiza ruchów i przemieszczania się ludzi w środowisku zbudowanym”⁶³⁹. Podstawą tej metody były badania nad społeczną logiką przestrzeni Billa

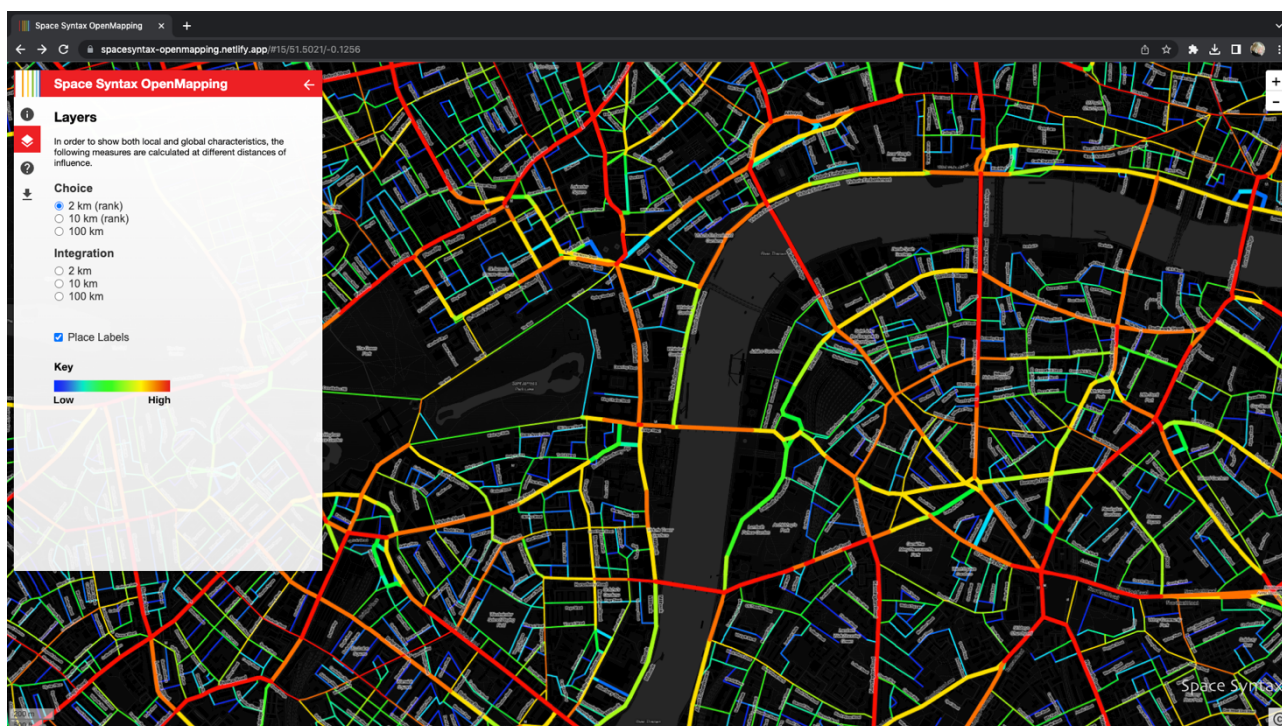
⁶³⁶ Anna Kamińska, *Rola ewaluacji w zarządzaniu procesem rewitalizacji...*, s. 507, <https://www.dbc.wroc.pl/dlibra/publication/22802/edition/20118/content> [dostęp: 19.05.2023].

⁶³⁷ Maja Durlik, Kaja Dziarmakowska, Maria Wiśnicka (red.), *Jak dobrze ewaluować projekty...*, s. 6, <https://stocznia.org.pl/wp-content/uploads/2022/02/Jakdobrzeewaluowaprojektyver2.pdf> [dostęp: 19.05.2023].

⁶³⁸ Gehl J., Svarre B., *How to Study...*, s. 74–75.

⁶³⁹ M. Czyński, dz. cyt., s. 44.

Hillera i Julianne Hanson⁶⁴⁰ z 1984 r. *Space Syntax Method* stosowana jest od skali miast i regionów, przez miasta, ich dzielnice wraz z systemami ciągów komunikacyjnych i przestrzeni publicznych, po studium przypadków konkretnych przestrzeni, środków transportu czy obiektów architektonicznych⁶⁴¹. W kontekście miasta i jego przestrzeni program wychwytuje niekorzystnie poprowadzone i rzadko uczęszczane ciągi komunikacyjne i pomaga określić dostępność przestrzeni publicznych. Jan Gehl zauważa, że w przeciwieństwie do studiów bazujących na obserwacji życia miejskiego, jest to metoda matematyczna. Jej celem jest pomoc architektom w przewidywaniu, dokąd prawdopodobnie udaliby się ludzie, którą trasę wybraliby i jak często by jej używali. Istotą jest prognoza i przewidywanie ruchu ludzi. Jednak dane, które wprowadzane są do systemu, na podstawie których program przewiduje konkretne scenariusze zachowań przestrzennych, oparte są jednak na bezpośrednich obserwacjach ludzkich zachowań⁶⁴².



il. 76. Mapa dostępności przestrzennej dla fragmentu centrum Londynu ze strony otwartego źródła danych Space Syntax Openmapping, zrzut ekranu, źródło: <https://spacesyntax-openmapping.netlify.app/#15/51.5021/-0.1256> [dostęp: 7.04.2020]

Przeprowadzone tą metodą analizy stanu istniejącego stanowią mogą punkt wyjścia dla proponowanych zmian, interwencji czy założeń projektowych (diagnoza). Możliwe jest również przeprowadzenie analiz prawdopodobnych efektów sugerowanych zmian i planowanych projektów (prognoza), które wspierają proces projektowy w ulepszaniu rozwiązań oraz mogą stanowić obiektywną ocenę funkcjonowania danego obiektu lub przestrzeni publicznej. Jest to pomocne zarówno na etapie planowania i ewentualnej negocjacji zlecenia danego projektu np. przez Urząd Miasta, jak i w ewaluacji wprowadzonych już zmian po realizacji danej inwestycji czy interwencji w przestrzeni⁶⁴³. Tak stało się w przypadku procesu ożywienia Trafalgar Square w Londynie, gdzie współpracę jednostki państwowej The City of Westminster i studia projektowego Normana Foster'a wpierały analizy Space Syntax⁶⁴⁴. W 2018 r. projekt Space Syntax udostępnił publicznie

⁶⁴⁰ B. Hiller, J. Hanson, *The Social Logic of Space*, Cambridge, UK 1984.

⁶⁴¹ <https://spacesyntax.com/about-us/> [dostęp: 3.11.2019].

⁶⁴² J. Gehl, B. Svarre, *How to Study...*, s. 75.

⁶⁴³ Anna Rose, Tim Stonor, *Syntax – Planning urban accessibility*, [w:] Christ W. (red.), *Access for All: Approaches to the Built Environment*, Basel–Boston–Berlin 2009, s. 86–87.

⁶⁴⁴ <https://spacesyntax.com/project/trafalgar-square/> [dostęp: 7.04.2020].

na stronie internetowej model połączeń przestrzennych dla całej Wielkiej Brytanii. Są to dane wyselekcjonowane według dwóch głównych kryteriów dostępności przestrzennej: „wyboru”, czyli prawdopodobieństwa, że ruch odbywać się będzie przez konkretną ulicę, oraz „integracji” czyli względnej łatwości, z jaką można się dostać do danej lokalizacji ze wszystkich innych lokalizacji⁶⁴⁵ (il. 76). Space Syntax Openmapping to otwarte darmowe źródło danych, dające ogromne możliwości wykorzystania tej wyjątkowej metody w analizach, badaniach i planowaniu przestrzennym regionów, miast, miasteczek, jak i obiektów architektonicznych i przestrzeni publicznych⁶⁴⁶. Metoda Space Syntax to nowoczesne, wciąż rozwijające się narzędzie, które umożliwia wprowadzenie innowacyjności i interdyscyplinarności, a odpowiednio zintegrowane z projektem sztuki nowych mediów może być zastosowane na różnych etapach procesów odnowy miejskiej, w tym ewaluacji.

Technologie geolokacyjne (*geotagging*) w naszych smartfonach (Google Maps Panoramio, Instagram, Flickr, Twitter, Foursquare) w znaczącym stopniu pozwalają na analizy w czasie rzeczywistym, jak układa się ruch/aktywność ludzi w mieście⁶⁴⁷. Według Mileny Vukmirović i Evy Vaništa Lazarević, dzieje się to na dwa sposoby: pierwszy sprowadza się do pozycjonowania (ang. *position data*), co wskazuje na liczbę osób w danym momencie w danym miejscu, czyli upraszczając – można byłoby w ten sposób określić popularność danej lokalizacji, co w szczególnych przypadkach mogłoby być proporcjonalne do jej atrakcyjności. Drugi sposób uwzględnia wymiar czasowy i konkretny zakres przestrzenny, który jest później interpretowany pod kątem szybkości przemieszczania się i przedziału czasowego obecności w danej lokalizacji. Autorzy twierdzą, że kiedy nałoży się na to warstwę informacji o charakterze danej lokalizacji, to forma i tryb życia miejskiego, jak i preferencje mieszkańców mogą zostać łatwo zanalizowane⁶⁴⁸.

Możliwość wykorzystania systemów nawigacji GPS i innych mediów lokacyjnych w projektach sztuki stworzyło nowe narzędzie w rękach artystów. Generowane są alternatywne formy geografii i mappingu, powstają też „nowe tryby świadomości, interakcji i wymiany”⁶⁴⁹. *Amsterdam Realtime*⁶⁵⁰ to projekt z 2002 r., gdzie mappingowi poddany był ruch wybranych do projektu ludzi, którzy zachęceni zostali do przemieszczania się po przestrzeni miasta. W efekcie powstała artystyczna mapa miasta reprezentowana nie poprzez sieć ulic, budynków i przestrzeni, ale za pomocą wizualizowanych w czasie rzeczywistym ścieżek przemieszczania się po mieście osób zaangażowanych w projekt. Mapa ta powstała dzięki przenośnym urządzeniom lokacyjnym z wykorzystaniem PDA (Personal Digital Assistant), połączeń mobilnych GPRS, połączeniu z Internetem i lokalizacją GPS i wyświetlana była na bieżąco w formie ‘animowanej mapy’ w galerii sztuki. Rok później projekt przeprowadzono także dla Rygi na Łotwie w ramach festiwalu sztuki Media Art: Art+Communication 2003⁶⁵¹.

Podkreślić należy, że projekty wykorzystujące media lokacyjne tworzą dzisiaj bardzo szeroką grupę doświadczeń społeczno-artystycznych. Twórcy nie tylko wizualizują i odtwarzają w sposób artystyczny ruch ludzi w przestrzeni, ale zestawiają ze sobą różne sposoby rozumienia geografii miejsca. Odczytywanie ruchu

⁶⁴⁵ <https://spacesyntax.com/project/openmapping-gb/> [dostęp: 7.04.2020].

⁶⁴⁶ <https://spacesyntax.com/openmapping/> [dostęp: 7.04.2020].

⁶⁴⁷ Milena Vukmirović, Eva Vaništa Lazarević, *Place Competitiveness Expressed through Digital Data*, [w:] Vaništa Lazarević E., Vukmirović M., Krstić-Furundžić A., Dukić A. (red.), *Keeping Up with Technologies to Improve Places*, Newcastle UK 2015, s. 24–38.

⁶⁴⁸ Tamże, s. 36.

⁶⁴⁹ E.A. Shanken, dz. cyt., s. 37.

⁶⁵⁰ Realtime Amsterdam, projekt WAAG Society przy współpracy z Esther Polak, <http://realtime.waag.org> [dostęp: 4.05.2020].

⁶⁵¹ Realtime Riga to kontynuacja projektu z Amsterdamu, przy współpracy WAAG Society oraz RIXT, <http://rixc.lv/03/realtime.html> [dostęp: 4.05.2020].

ludzi przez miasto, rozpoznawanie tempa przemieszczania się i pretekstów do zatrzymania może być jedną w wielu grup uzyskanych ‘danych’. W jednym z pionierskich projektów tego typu, *Sun Run Sun: on Sonic Navigations* z 2008, jego autorka Yolande Harris starała się ukazać przemieszczającym się w przestrzeniach miasta ludziom niewidoczne aspekty nawigacji satelitarnych i GPS, tworząc nowe miejskie doświadczenia przestrzenne. Nawiązując do współczesnych, historycznych i zwierzęcych technik nawigacji za pomocą dźwięków, projekt odkrywa relacje pomiędzy cielesnym doświadczeniem lokalizacji a wyliczoną pozycją geograficzną. Efektem projektu była zmienna kompozycja muzyczna, generowana przez sygnały z nawigacji satelitów krążących po orbicie ziemskiej wraz ze współrzędnymi położenia danego uczestnika projektu. Eksploracja indywidualnego doświadczenia technologii nawigacyjnych poprzez dźwięk dodawała kolejną warstwę do percepcji miejskiego środowiska. Projekt ten jednocześnie zachęcał ludzi do eksplorowania miasta, jak i wizualizował ich ślady⁶⁵².

Z kolei projekt *Comob* to aplikacja oparta na lokalizacji GPS dostępna na urządzenia przenośne, w tym smartfony, która pozwala grupie ludzi obserwować nawzajem ich geograficzną lokalizację w czasie rzeczywistym, łącząc ich liniami. Twórcy projektu zauważyli zdolność tego typu projektów do wirtualnej mobilizacji i koordynacji aktywności grup ludzi, którą można wykorzystać do różnych celów. Jednak taka zdalna mobilizacja, pomimo swojego niematerialnego potencjału, nadal wymaga fizycznej przestrzeni działań, jak park, plac czy skwer miejski, w którym osoby te będą mogły się spotkać. Co ważne, według Katharine S. Willis projekty tego typu tworzą nowe relacje pomiędzy ludźmi i miejscami. Pomimo iż ludzie mogą gromadzić się i spotykać innych użytkowników w mediach społecznościowych, to kluczowe jest, że aby podjąć wspólną akcję, nadal potrzebują poczucia współobecności, która faktycznie możliwa jest jedynie w otwartej dostępnej przestrzeni publicznej⁶⁵³.

Ponadto odpowiednia integracja oprogramowania lub aplikacji geolokacyjnych z obiektami sztuki nowych mediów umożliwia śledzenie aktywności użytkowników w przestrzeni miasta, ich tras przemieszczania się i czasu przebywania w konkretnej lokalizacji. Zebrane w ten sposób dane mogą stanowić niezwykle cenne źródło wiedzy przydatne bezpośrednio do etapu ewaluacji. Takie właśnie działania podjęto w projekcie *Solstice* autorstwa grupy Iregular. To tymczasowa instalacja świetlno-dźwiękowa, która zagościła w 2022 r. w parku Discovery Green Park w Houston oraz w 2023 r. na nabrzeżu Navy Pier w Chicago w Stanach Zjednoczonych⁶⁵⁴. Projekt ten, zainspirowany ruchem planet w Układzie Słonecznym, to układ przestrzenny składający się z centralnego obiektu – słońca, które ludzie mogą obracać zmieniając kierunek i prędkość obrotu, co następnie ma wpływ na rozlokowane dookoła lustra i ramy świetlne, zmieniające kolor i emitujące dźwięki (il. 77). Współpraca z Placer Labs⁶⁵⁵, które zapewnia oprogramowanie do analiz lokalizacyjnych i danych o ruchu pieszym zapewniła dane, które wskazują na liczbę odwiedzin, średni czas trwania każdej wizyty i inne przydatne do analiz podsumowania (il. 78). I tak, przykładowo między listopadem 2022 a lutym 2023, odnotowano ponad czterysta tysięcy odwiedzających instalację *Solstice*, a średnia czasu spędzonego przy instalacji wynosiła 104 minuty⁶⁵⁶.

⁶⁵² http://yolandeharris.net/?nk_project=sun-run-sun [dostęp: 5.05.2020].

⁶⁵³ Katharine S. Willis, *Netscasec: Space and Place...*, s. 140–141.

⁶⁵⁴ <https://iregular.io/work/solstice/> [dostęp: 15.06.2023].

⁶⁵⁵ <https://www.placer.ai/> [dostęp: 21.06.2023].

⁶⁵⁶ Prezentacja „Solstice: A monumental interactive Installation” otrzymana drogą mailową bezpośrednio z biura Iregular w dn. 16.06.2023.



il. 77. Instalacja Solstice autorstwa Iregular; zdjęcie po lewej: lokalizacja w parku Discovery Green Park w Houston w 2022 r., po prawej: lokalizacja na nabrzeżu Navy Pier w Chicago w 2023 r., źródło: <https://iregular.io/work/solstice/> [dostęp: 15.06.2023]

Solstice Attendance Report

Nov 11, 2022 - Feb 14, 2023

Metrics		
Metric Name	Discovery Green (minus the grove) McKinney St, Houston, TX	Discovery Green McKinney St, Houston, TX
Visits	516.1K	520.9K
Visits / sq ft	N/A	N/A
Size - sq ft	N/A	N/A
Visitors	403.1K	406.9K
Visit Frequency	1.28	1.28
Avg. Dwell Time	104 min	104 min
Panel Visits	20.7K	20.9K
Visits YoY	-3.9%	-4.6%
Visits Yo2Y	+87.2%	+86.3%
Visits Yo3Y	-16.9%	-17.3%

Nov 11th, 2022 - Feb 14th, 2023
Data provided by Placer Labs Inc. (www.placer.ai)

Placer.ai

il. 78. Raport frekwencji z badań przeprowadzonych przez Placer Labs dotyczących liczby użytkowników i czasu przebywania na terenie instalacji Solstice, źródło: prezentacja „Solstice: A monumental interactive Installation” otrzymana drogą mailową bezpośrednią z biura Iregular w dn. 16.06.2023

Rynek aplikacji i analiz baz danych wykorzystywanych przez artystów rośnie – dostępnych jest coraz więcej opcji sprawdzenia nie tylko szczegółowych danych o ruchu pieszym na danej przestrzeni, ale również wzorców migracji i przemieszczania się. Jednym z takich systemów jest np. Unacast⁶⁵⁷, który śledzi urządzenia mobilne użytkowników przestrzeni. Z kolei SiteZeus oferuje również szeroką analizę lokalizacji pod względem danych demograficznych i natężenia ruchu ulicznego i pieszego, pozyskiwania mobilnych

⁶⁵⁷ Witryna internetowa Unacast: <https://www.unacast.com/> [dostęp: 25.06.2023].

danych lokalizacyjnych (w chwili obecnej obejmują śledzenie ponad 100 milionów aktywnych urządzeń mobilnych na terenie USA na kilka godzin przed i po wejściu na obszar objęty globalizacją) czy też powiązanych z mapami Google dynamicznych punktów zainteresowania (ang. *dynamic points of interest*) oraz bazy danych punktów zainteresowania (*Points of Interest Database* pochodzących danych lokalizacyjnych CAP *Competitive Analytics Professionals*), które są gotowe do pracy z systemem GIS⁶⁵⁸. SiteZeus korzysta również z informacji zbieranych przez Spatial.ai⁶⁵⁹, która tworzy bazy danych lokalizacyjnych opartych na segmentacji profili mediów społecznościowych z miliardów rozmów oznaczonych geotagami na platformach społecznościowych, takich jak Twitter, Facebook, Instagram, Meetup i in. Choć tego typu oferty skierowane są głównie do użytku komercyjnego, to możliwości wykorzystania aplikacyjnego w procesach odnowy miejskiej wydają się niezwykle korzystne. Należy jednak dokładnie przeanalizować nowe wyzwania związane ze wzrostem możliwości „śledzenia” ludzi, w tym aspekty prawne i etyczne. Pomimo tych nowych wyzwań i konieczności zmierzenia się z nimi, stwierdzić należy, że integracja obiektu sztuki nowych mediów z różnym oprogramowaniem geolokalizacyjnym nie tylko ułatwia ocenę skuteczności wpływu obiektu sztuki zastosowanego w przestrzeni publicznej na ożywienie danej przestrzeni miasta, ale też daje szerokie możliwości użycia do ewaluacji i bieżącego monitoringu na różnych etapach procesów odnowy miejskiej.

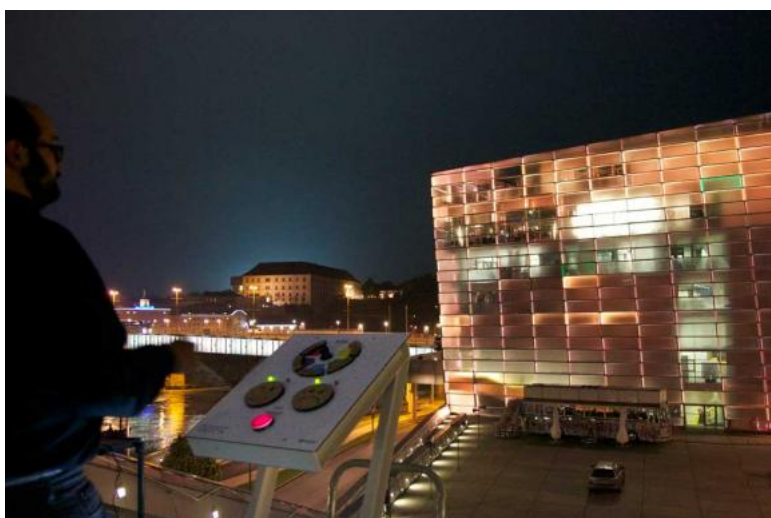
⁶⁵⁸ Witryna internetowa SiteZeus: <https://sitezeus.com/data/> [dostęp: 25.06.2023].

⁶⁵⁹ Witryna internetowa Spatial: <https://www.spatial.ai/> [dostęp: 25.06.2023].



5.3. Zbieranie opinii mieszkańców – ocen, sugestii i zażeń – oraz możliwości przeprowadzania ankietowania przy pomocy sztuki nowych mediów

Obiekt sztuki nowych mediów może być również efektywnym narzędziem w ocenie wpływu przeprowadzonych działań w ramach procesów odnowy miejskiej na odbiór przestrzeni przez mieszkańców. W ewaluacji procesów odnowy miejskiej istotne są nie tylko policzalne parametry i obiektywne dane przestrzenne. Niezwykle istotne są również subiektywne opinie mieszkańców na temat jakości odnowionej przestrzeni. Aktualnie w Polsce ewaluacja Gminnych Programów Rewitalizacji (wprowadzona od 2016 r.) obejmuje analizę wskaźnikową, bazującą na obiektywnych danych oraz badania socjologiczne „Percepcja i waloryzacja przestrzeni miasta na obszarach rewitalizacji” (od 2018 r.), które dotyczą oceny kluczowych wymiarów i aspektów życia w mieście przez samych mieszkańców⁶⁶⁰. Obiekty sztuki nowych mediów mogą być pomocnym narzędziem w zbieraniu opinii mieszkańców na temat zarówno proponowanych, jak i przeprowadzonych już zmian, do oceny percepcji i waloryzacji danej przestrzeni oraz związanym z nimi poczuciem jakości życia mieszkańców.



il. 79. Zdjęcie interfejsu instalacji *Smart Citizen Sentiment Dashboard* zintegrowanej z fasadą medialną. Fot. Nina Valkanova i Moritz Behrens, źródło: <https://www.connectingcities.net/project/smart-citizen-sentiment-dashboard>

Efektywnym działaniem jest zintegrowanie narzędzi do przeprowadzenia ewaluacji bezpośrednio w obiektach sztuki, na przykład w formie prostego przycisku, który może być artystycznie przetworzoną formą najprostszego systemu oceny „podoba mi się / nie podoba mi się” (na przykład w formie symbolu graficznego „łapka w górę / łapka w dół”). Możliwe jest również zintegrowanie z dziełem sztuki krótkiej ankiety w formie ciekawszej niż tradycyjny formularz, możliwej do uzupełnienia online lub za pomocą interfejsu bezpośrednio w miejscu interwencji artystycznej. Doskonałym obrazującym tę sytuację przykładem jest *Smart Citizen Sentiment Dashboard* (SCSD), interaktywna instalacja partycypacyjna, która pozwala obywatelom angażować się i komentować różne kwestie dotyczące ich miast. Dzięki interfejsowi połączonemu z fasadą medialną, przechodnie i uczestnicy mogą na miejscu przesyłać swoje odczucia dotyczące środowiska, mobilności, bezpieczeństwa, mieszkalnictwa i przestrzeni publicznej i jednocześnie widzieć efekt swoich działań wyświetlany na fasadzie budynku. Dotykowe urządzenie interaktywne

⁶⁶⁰ <https://www.brg.gda.pl/rewitalizacja/system-monitorowania-i-oceny-gminnego-programu-rewitalizacji> [dostęp: 1.06.2023].



w czytelnej formie przycisków z uśmiechniętą i smutną buźką pozwala na intuicyjny i dostępny, a jednocześnie rozpoznawalny i publiczny sposób wyrażania swoich poglądów (il. 79). Projekt ma na celu stworzenie otwartego, estetycznego dialogu na temat wyzwań miejskich i zachęca obywateli do zaangażowania się, poprzez zabawne umożliwienie im wyrażania opinii oraz dzielenia się i porównywania swoich poglądów w fizycznym środowisku zbudowanym⁶⁶¹.

Taka zbiorowa opinia, zwana „mądrością tłumu” (ang. *wisdom of the crowd*), szeroko stosowana na stronach sklepów internetowych i przy internetowych recenzjach i ocenach miejsc, usług, restauracji itp. jest według Michaela Scrivena często niedowartościowywana i odrzucana jako zniekształcony i powierzchowny rodzaj ewaluacji. Tymczasem badacz ten uważa, że istnieje możliwość „uzyskania zauważalnych korzyści wynikających z poważnego potraktowania tego zjawiska”⁶⁶². Wraz z wdrożeniem idei Web 2.0, bazującej na aktywnym uczestnictwie użytkowników w kreowaniu treści i budowaniu rozwiązań internetowych, korzystanie z mądrości tłumu oraz różnych rodzajów *crowdsourcing-u*, czyli wykorzystania talentu, wiedzy i umiejętności zaangażowanej społeczności⁶⁶³, jest coraz chętniej stosowane w różnych sferach działalności, zarówno w sektorze gospodarczym i komercyjnym, jak i w akcjach społecznych czy nawet w astronomii czy bibliotekarstwie⁶⁶⁴. Jak zauważa Michael Quinn Patton, procesy, jak i sama profesja ewaluacji uległy w ostatnim ćwierćwieczu ogromnym zmianom, a „żaden trend nie wywarł większego wpływu na rozwój ewaluacji w ostatniej dekadzie niż jej nieustannie rosnący, globalny zasięg”⁶⁶⁵. Badacz ten ocenia, że przyszłość dziedziny ewaluacji leży między innymi w jej różnorodności, globalizacji oraz transdyscyplinarności.

Wytyczne dotyczące monitoringu i ewaluacji wypracowane w ramach projektu *Urb Cultural Planning* uwzględniają nowe sposoby zbierania danych o satysfakcji odbiorców przy użyciu nowych technologii, jak np. ankieta cyfrowa. Ankieta taka, oprócz gromadzenia danych w przystępnej do obróbki formie cyfrowej, dodatkowo umożliwia prowadzenie obserwacji w czasie rzeczywistym oraz georeferencje danych⁶⁶⁶. Oznacza to, że zebrane opinie i informacje przypisane są automatycznie do konkretnych lokalizacji, co pozwala efektywniej dokonać ewaluacji oddziaływania przyjętych strategii i podjętych działań. Oczywiście w przypadku zdalnych metod prowadzenia działań ewaluacyjnych lub przy pomocy obiektów sztuki nowych mediów występują pewne ograniczenia, które należy uwzględnić, jak np. ograniczenia w dotarciu do niektórych grup, zwłaszcza seniorów zagrożonych wykluczeniem cyfrowym. Problemem w tradycyjnych badaniach prowadzonych online może być niski poziom kompetencji obsługi komputera, ale i brak

⁶⁶¹ <https://www.connectingcities.net/project/smart-citizen-sentiment-dashboard> [dostęp: 20.05.2023]

⁶⁶² Michael Scriven, *Ewaluacja jako rewolucyjna dyscyplina*, [w:] A. Haber, Z. Popis (red.), *(R)ewaluacja: Poszukiwanie nowych metod oceny efektów*, Warszawa 2013, <https://www.parp.gov.pl/storage/publications/pdf/18724.pdf> [dostęp: 19.05.2023].

⁶⁶³ J. Howe, The Rise of Crowdsourcing, „Wired” 2006, vol. 15, no. 6, <https://www.wired.com/2006/06/crowds/> [dostęp: 1.06.2023].

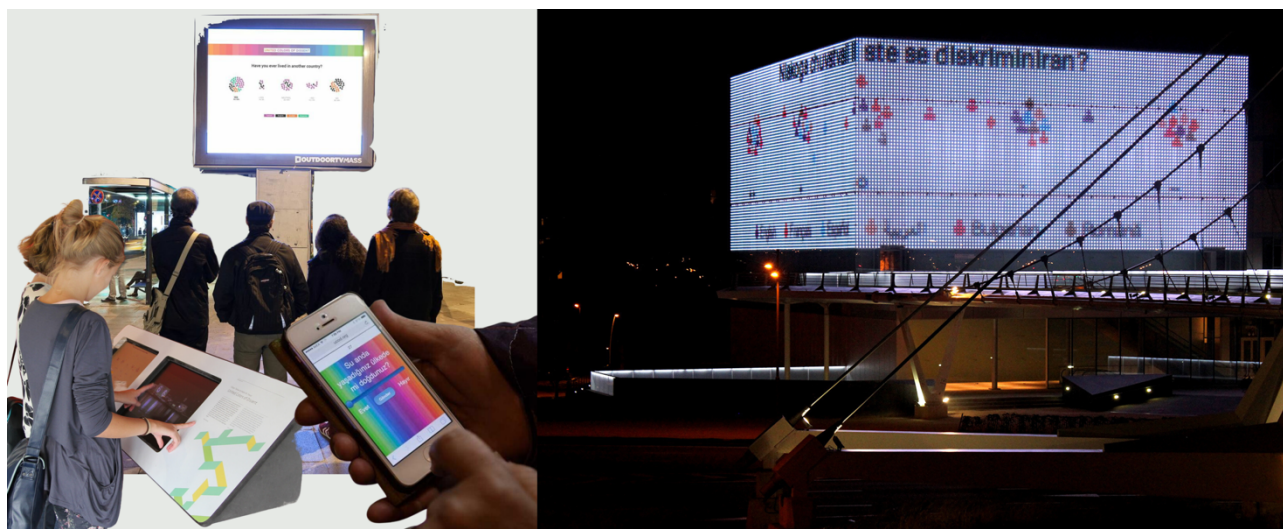
⁶⁶⁴ Małgorzata Kowalska, *Wykorzystywanie koncepcji mądrości tłumu w działalności bibliotek*, „Toruńskie Studia Bibliologiczne” 2012, nr 2 (9), s. 99–112, https://www.academia.edu/22058455/Wykorzystywanie_koncepcji_m%C4%85dro%C5%9Bci_t%C5%82umu_w_dzia%C5%82alno%C5%9Bci_bibliotek [dostęp: 1.06.2023].

⁶⁶⁵ Michael Quinn Patton, *Przyszłe trendy w ewaluacji*, [w:] A. Haber, Z. Popis (red.), *(R)ewaluacja: Poszukiwanie nowych metod oceny efektów*, Warszawa 2013, s. 35, <https://www.parp.gov.pl/storage/publications/pdf/18724.pdf> [dostęp: 19.05.2023].

⁶⁶⁶ D. Kamrowska-Zaluska, H. Obracht Prondyńska, K. Stachura, *URB URB Cultural Planning: Policy Roadmap*, Gdańsk 2020, s. 27, <https://www.nck.org.pl/pl/projekt/urb-cultural-planning> [dostęp: 20.10.2022].

odpowiednich narzędzi związany z czynnikami ekonomicznymi⁶⁶⁷. Jednak tendencja rozpowszechniających się technologii jest zwykła i smartfon czy dostęp do Internetu bezprzewodowego nie jest już synonimem luksusu, a coraz powszechniejszą praktyką także w najbiedniejszych grupach społecznych. Niemniej jednak, kreowane obiekty sztuki nowych mediów i towarzyszące im interfejsy projektowane są tak, aby były najbardziej intuicyjne i zachęcające do użytkowania.

Projektem sztuki nowych mediów, który służy do zbierania informacji od użytkowników w formie atrakcyjnego narzędzia do ankietowania w przestrzeni publicznej, jest na przykład *United Colors of Dissent* autorstwa Orkana Telhana i Mahira Yavuz. Ta interaktywna platforma, działająca w czasie rzeczywistym, korzysta z urządzeń mobilnych oraz wyświetlaczy w przestrzeni publicznej, głównie w środowiskach miejskich charakteryzujących się różnorodnością przestrzeni. Platforma ta, lokowana w różnych środowiskach, bazuje na stronie internetowej, przeprowadza serie ankiet mających na celu wyłapanie lingwistycznych i socjo-kulturalnych profili w różnych społecznościach. Odpowiedzi są wizualizowane w czasie rzeczywistym zarówno na telefonach uczestników, jak i na ekranach w przestrzeni miasta (il. 80). Projekt ten służy zbieraniu i wymianie informacji oraz ich wizualizacji, aby wspierać zaangażowanie wybranych grup społecznych i mikro-społeczności miejskich. Projekt ten stworzony został dla przeprowadzania ankiet w przestrzeni miasta, tak dla zmarginalizowanej części społeczeństwa, jak i dla szerokiej publiczności, poprzez dostępność za pomocą Internetu. Głównym atutem tego projektu jest osadzona w czasie rzeczywistym kolekcja danych i ich natychmiastowa wizualizacja: uczestnicy mogą zaobserwować, jak po każdym pytaniu ich odpowiedzi wpływają na prezentowaną publicznie formę wizualizacji w odniesieniu do odpowiedzi innych badanych⁶⁶⁸.



il. 80. Kolaż zdjęć ukazujący różne interfejsy użytkownika i różne formy wizualizacji danych w formie ekranów miejskich i fasady medialnej w ramach projektu *United Colors of Dissent* autorstwa Orkana Telhana i Mahira Yavuz. Opracowanie własne. Fot. Ergin Gercek, źródło: <https://www.pubnub.com/customers/united-colors-of-dissent/> [dostęp: 24.04.2023] oraz <https://www.orkantelhan.com/ucod> [dostęp: 24.04.2023]

⁶⁶⁷ Łukasz Ostrowski, Maria Wiśnicka, Maciej Onyszkiewicz, Aleksandra Pierścińska (red.), *Ewaluacja. Jak to się robi?: Poradnik dla programów polsko-amerykańskiej fundacji wolności i innych programów społecznych*, Warszawa 2022, wyd. trzecie, <https://stocznia.org.pl/wp-content/uploads/2013/02/ewaluacja222www2.pdf> [dostęp: 19.05.2023].

⁶⁶⁸ Orkan Telhan, Mahir Yavuz, *United Colors of Dissent*, [w:] Pop S., Toft T., Calvillo N., Wright M. (red.), *What Urban Media Art Can Do: Why When Where & How*, Stuttgart 2016, s. 117–119.

5.4. Podsumowanie: możliwości wykorzystania projektów sztuki nowych mediów jako działań i interwencji z zakresu EWALUACJI procesu odnowy miejskiej

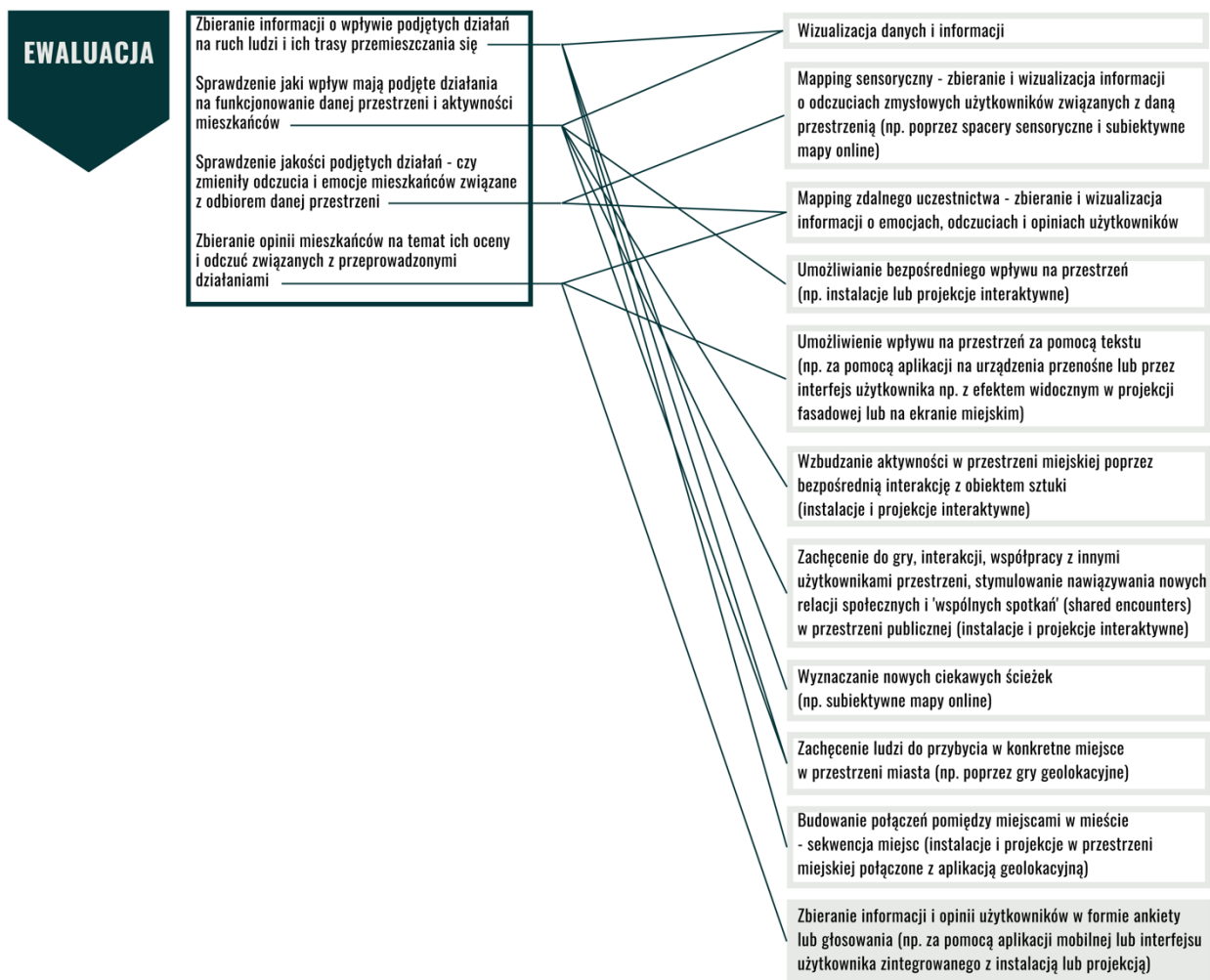
Ewaluacja opiera się głównie na zbieraniu i wizualizacji danych i informacji. Stąd zastosowanie ma tu większość modelowych efektów działań obiektów sztuki nowych mediów, które omówione były przy okazji możliwości ich wykorzystania na etapie diagnozy, jak i wybranych przykładów z etapów planowania i realizacji. Przeprowadzone badania pozwalają więc stwierdzić, że możliwe jest włączenie obiektów sztuki nowych mediów jako narzędzia wspomagającego działania z zakresu monitoringu i ewaluacji procesów odnowy miejskiej (il. 81).

Dane i informacje podlegające ocenie na etapie ewaluacji można podzielić na dwie główne podgrupy. Pierwszą z nich stanowi ocena obiektywnych danych, takich jak funkcjonowanie przestrzeni, trasy przemieszczania się ludzi oraz aktywność użytkowników w danej przestrzeni. Dane te podlegać mogą analizie wskaźnikowej, jak to ma miejsce w przypadku procesów rewitalizacji w Polsce. Źródła danych dla tego etapu mogą pokrywać się z tymi, które stosowane były na etapie diagnozy. Dane mogą być również zbierane bezpośrednio przy użyciu obiektów sztuki nowych mediów związanych z przestrzenią miejską, szczególnie tych wykorzystujących technologie geolokacyjne i pobudzających ruch w mieście, które mają również zastosowanie w działaniach podejmowanych na etapie realizacji. Natomiast zebrane do ewaluacji dane mogą być wizualizowane w czasie rzeczywistym za pomocą obiektów sztuki nowych mediów, jak w przypadku działań z etapu diagnozy i planowania.

Drugą podgrupę działań etapu ewaluacji stanowią badania związane z subiektywnymi odczuciami, percepcją i waloryzacją przestrzeni, zbieraniem opinii mieszkańców, ich ocen, sugestii i zażaleń dotyczących przeprowadzonego procesu odnowy. Obiekty sztuki nowych mediów mogą wspierać działania rewaloryzacyjne poprzez mapping sensoryczny i mapping zdalnej partycypacji, które umożliwiają również zbieranie subiektywnych informacji od mieszkańców, nawet w formie szczegółowej ankiety.

DZIAŁANIA PROCESU ODNOWY MIEJSKIEJ NA ETAPIE EWALUACJI, KTÓRE MOGĄ BYĆ REALIZOWANE LUB WSPIERANE PRZEZ OBIEKTY SZTUKI NOWYCH MEDIÓW

TYPY OBIEKTÓW SZTUKI NOWYCH MEDIÓW I EFEKTY ICH ODDZIAŁYWANIA



il. 81. Schemat możliwości połączenia działań na etapie ewaluacji z odpowiadającymi im efektami oddziaływania obiektów sztuki nowych mediów związanych z przestrzenią miejską. Opracowanie własne

6.

Możliwość integracji projektów sztuki nowych mediów w procesy odnowy przestrzeni miejskich w warunkach polskich

Badania przedstawione w tym rozdziale dotyczą relacji pomiędzy prowadzonymi w warunkach polskich procesami odnowy przestrzeni miejskiej i działaniami z zakresu sztuki nowych mediów. Obejmują one próbę rozpoznania, w jaki sposób działania artystyczne z zakresu sztuki nowych mediów mogłyby zostać wykorzystane jako narzędzie wspierające procesy odnowy miejskiej i dlaczego nie są uwzględniane w oficjalnych strategiach miejskich. W rozdziale tym zostaną zidentyfikowane czynniki utrudniające integrację sztuki z procesami odnowy miast oraz wskazane działania, które mogłyby tę sytuację poprawić.

6.1. Diagnoza obecnej sytuacji: dlaczego projekty sztuki nowych mediów nie są wykorzystywane w procesach odnowy miejskiej przez Urzędy Miast w Polsce?

6.1.1. Uwarunkowania historyczno-prawne

Przeprowadzone na cele pracy badania wskazują, że istnieje wiele możliwości integracji projektów sztuki nowych mediów z procesami odnowy miejskiej. Jednak w warunkach polskich taka integracja jest zjawiskiem ciągle odosobnionym. Aby zidentyfikować ten problem, należy odnieść się do przepisów prawa, a także do schematów rewitalizacji prowadzonych obecnie przez Urzędy Miast, jak i w szerszej rozumiane procesy odnowy miejskiej, podejmowane „dla poprawy warunków życia, przywrócenia walorów użytkowych, podniesienia efektywności ekonomicznej, funkcjonalnego wykorzystania terenów miejskich oraz poprawy wizerunku”⁶⁶⁹. Jak zauważają Jacek Kubera i Krzysztof Derejski: „[c]hociaż podejmowane w przeszłości wysiłki na rzecz odnowy miast nie zawsze były działaniami rewitalizacyjnymi w dzisiejszym rozumieniu, to o zakończonej sukcesem rewitalizacji zawsze możemy powiedzieć, że doprowadziła ona do odnowy życia miejskiego w określonej przestrzeni”⁶⁷⁰. Wykazanie możliwości włączenia projektów sztuki nowych mediów do procesów odnowy przestrzeni dotyczy zarówno procesów rewitalizacji prowadzonych obecnie przez Urzędy Miast, jak i w kontekście szerszej rozumianej odnowy miejskiej.

'Rewitalizacja' jest pojęciem dość nowym w kontekście działań urbanistycznych, a przecież działania służące odnowie architektonicznej, społecznej, kulturowej czy symbolicznej poszczególnych kwartałów miejskich są tak wiekowe, jak stare jest miasto i problemy, które go dotyczą⁶⁷¹. W ciągu ostatniego półwiecza pojawiło się wiele terminów z przedrostkiem „re” używanych w kontekście odnowy miast. „Po 'renowacji miast' (*urban renewal, renovation urbaine, renouvellement urbain*) pojawiły się słowa nowe, dawniej zarezerwowane dla określenia działań niezwiązanych z praktyką architektoniczną czy urbanistyczną – rehabilitacja, rewitalizacja (reanimacja), regeneracja – odzwierciedlające poszukiwania podstaw teorii

⁶⁶⁹ W. Wiśniewska, dz. cyt., s. 115.

⁶⁷⁰ J. Kubera, K. Derejski, *Miasto jako przedmiot badań wykraczających poza dyscyplinarne podziały*, [w:] Derejski K., Kubera J., Lisiecki S., Macyra R. (red.), *Deklinacja odnowy miast. Z dyskusji nad rewitalizacją w Polsce*, Poznań 2012, s. 9.

⁶⁷¹ Tamże, s. 9.

albo wyróżniające subtelne między nimi różnice”⁶⁷². Procesy odnowy przestrzeni miejskiej w Polsce przyjmują różne formy i obejmują działania o wieloaspektowym charakterze. Trudno jest jednak mówić o sformalizowanych ‘procesach odnowy miejskiej’. Głównymi działaniami strategicznymi związanymi z poprawą jakości przestrzeni miejskich są właśnie procesy rewitalizacji, które objęte są szeregiem regulacji prawnych i wdrażane są poprzez opracowane działania systemowe.

Współczesna rewitalizacja w Polsce w definicji zajmuje się wyprowadzeniem ze stanu kryzysowego wybranych obszarów problemowych. Szeroka gama uwarunkowań prawnych, szczególnie tych dotyczących możliwości dofinansowania z programów Unii Europejskiej sprawia, że procesy odnowy przyjęły formę bardzo określonych formalnie procesów rewitalizacji, dotyczących bardzo ograniczonych obszarów. Natomiast szeroko rozumiana odnowa miejska, która dotyczyć może także np. terenów śródmiejskich, nie będących w stanie kryzysowym, nie podlega szeroko pojmowanej strategii odnowy oraz poprawy jakości i funkcjonowania przestrzeni publicznych w kontekście miasta.

Przystąpienie Polski do Unii Europejskiej związane było z udostępnieniem środków unijnych na przedsięwzięcia rewitalizacyjne, co bardzo spopularyzowało tę formę działań. Jak dowodzi Paweł Swianiewicz i in., prowadzone strategie polityk miejskich motywowane są często właśnie przez możliwości skorzystania z funduszy unijnych. „Znaczna część obecnie realizowanych programów skierowanych na poprawę sytuacji dzielnic zaniedbanych, nie byłaby w ogóle podjęta, gdyby nie pojawiły się fundusze strukturalne przeznaczone na programy rewitalizacyjne”⁶⁷³. Dostosowanie polskich praktyk rewitalizacyjnych do wymogów Unii Europejskiej wniosło wiele dobrych zmian w zakresie podejmowanych działań. W kontekście przedstawionych badań szczególne znaczenie mają aspekty wdrażania konsultacji i partycypacji społecznej w procesach rewitalizacji oraz wykorzystanie kultury jako narzędzia wspomagającego te procesy.

Analizując obecną sytuację dotyczącą procesów odnowy miejskiej, nie sposób nie zauważyć silnych uwarunkowań historycznych, które miały bezpośredni wpływ na skomplikowane regulacje prawne i sposoby funkcjonowania struktur państwowych odpowiedzialnych za kształtowanie przestrzeni. Uwarunkowania te miały też pośredni wpływ na mentalność i podejście do tematyki miejskiej zarówno osób decyzyjnych, jak i odbiorców i użytkowników przestrzeni miast. Pomimo gruntownych zmian, stan polskich miast wciąż postrzegany jest często jako „chaos przestrzenny”⁶⁷⁴. Andreas Billert za przyczynę tego stanu rzeczy przyjmuje „polski model polityczny, prawny i planistyczny określający miejsce problematyki miejskiej w całości strategii społeczno-gospodarczej państwa oraz sprzeczności wynikające z równoczesnej presji neoliberalnego modelu polskiej transformacji i paradygmatu państwa społecznej gospodarki rynkowej, na którym opiera się koncepcja polityki spójności (w tym polityka miejska) Unii Europejskiej”⁶⁷⁵. Konflikt ten obejmuje pozostałości rozumowania nieaktualnymi już kategoriami z epoki rozwoju industrialnego, które zakorzeniły się w świadomości społecznej oraz sposobie myślenia i podejmowaniu działań przez podmioty polityczne i struktury administracyjne. Również sposoby zarządzania rozwojem miast charakteryzuje dziedzictwo nawyków i podejścia wypracowanego w okresie komunistycznej industrializacji, które obecnie dostosowywane są doraźnie do systemu wpierania unijnego⁶⁷⁶.

⁶⁷² W. Wiśniewska, dz. cyt., s. 115.

⁶⁷³ P. Swianiewicz, J. Krukowska, P. Nowicka, *Zaniedbane dzielnice w polityce wielkich miast*, Warszawa 2011, s. 17.

⁶⁷⁴ A. Billert, *Założenia, modele i planowanie polityki rozwoju miast. Próba konfrontacji dwóch światów jednej unii europejskiej*, [w:] Derejski K., Kubera J., Lisiecki S., Macyra R. (red.), *Deklinacja odnowy miast. Z dyskusji nad rewitalizacją w Polsce*, Poznań 2012, s. 21.

⁶⁷⁵ Tamże, s. 21.

⁶⁷⁶ Tamże, s. 21.

Znaczącym problemem związanym w rewitalizację dzielnic śródmiejskich w warunkach polskich jest wieloletnie opóźnienie naszego kraju w tej dziedzinie, wynikające z uwarunkowań głównie politycznych epoki socrealizmu⁶⁷⁷. Andrzej Majer zauważa, że „Polska rozpoczęła reformy w warunkach nierównowagi z głębokim kryzysem strukturalnym, wyrażającym się w istnieniu zacofanej gospodarki, a także zdekapitalizowanych, nienowoczesnych miast”⁶⁷⁸. Krzysztof Fornagiel nadmienia, że czasom tym towarzyszyły „doktrynalna wrogość wobec kultury mieszczańskiej, brak wolnej gospodarki rynkowej, problemy z własnością gruntów oraz wielopodmiotowością gospodarczą i inwestycyjną, nadmierna eksploatacja starej zabudowy wraz z jej powszechnym niedoinwestowaniem. Po dziś dzień mamy konsekwencje tego doktrynalnego negowania praw własności i pozbawienia właścicieli prawa do czerpania dochodów ze swoich nieruchomości”⁶⁷⁹.

Jedną z ważniejszych regulacji było wprowadzenie obowiązku dla samorządów do tworzenia tzw. Lokalnych Programów Rewitalizacji (LPR), które stały się wiodącym dokumentem programowym na poziomie samorządowym⁶⁸⁰. Billert ocenia działanie tych programów do 2008 r. negatywnie, uzasadniając ich niepowodzenie głównie brakiem możliwości włączenia w proces właścicieli zdegradowanych budynków oraz brakiem odpowiednich regulacji prawnych dotyczących rewitalizacji. Działania LPR finansowane są w pełni ze środków unijnych z przeznaczeniem na poprawę jakości przestrzeni publicznej i infrastruktury, jednak jak wskazuje Billert, „sektor publiczny nie dysponuje ani instrumentami prawnymi, ani zdolnością do integrowania potencjałów rynku prywatnych inwestorów (właścicieli nieruchomości) do realizacji kompleksowych programów odnowy zdegradowanych dzielnic miejskich”⁶⁸¹.

Jak czytamy w publikacji Ministerstwa Rozwoju dot. Dobrych Praktyk w Rewitalizacji Polskich Miast z 2016 r.: „Uzależnienie wyników rewitalizacji od zaangażowania samorządu, organizacji pozarządowych, mieszkańców, przedsiębiorstw i innych jej uczestników jest stałym elementem tego procesu, ale dla trwałości jego wyników i skutecznego przebiegu potrzebne są systemowe podstawy, które obecnie są budowane w naszym kraju”⁶⁸². Do dokumentów tych zalicza się: zapisy Krajowej Polityki Miejskiej (KMP)⁶⁸³, przyjętej w 2015 r.⁶⁸⁴, aktualizowanej obecnie na KPM 2030, oraz ustawę o rewitalizacji z dnia 9 października 2015 r. i związane z nią rozwiązania legislacyjne i zmiany obowiązujących regulacji⁶⁸⁵. Wytyczne w zakresie rewitalizacji w programach operacyjnych regulują możliwości finansowania z funduszy Unii Europejskiej oraz „instrumenty wspierania rewitalizacji i finansowania tych działań, obejmujące szczególnie włączanie działań w ramach poszczególnych polityk publicznych w realizację kompleksowych, zintegrowanych programów rewitalizacji”⁶⁸⁶. Co prawda regulowane prawnie szczegółowe procesy

⁶⁷⁷ K. Fornagiel, *Rewitalizacja miast a potrzeby społeczne*, „Czasopismo Techniczne Politechniki Krakowskiej” R. 109, Z. 12, 3-A, 2012, s. 184–185.

⁶⁷⁸ A. Majer, *Jak sprzedawać miasta – na przykładzie Łodzi*, [w:] Malikowski M., Solecki S. (red.), *Przemiany przestrzenne w dużych miastach Polski i Europy Środkowo-Wschodniej*, Kraków 2006, s. 415. Za: M. Dymnicka, T. Rozwadowski, *Wokół idei dobrego miasta*, [w:] Dymnicka M., Majer A., *Współczesne Miasta: Szkice Socjologiczne*, Łódź 2009, s. 45–46.

⁶⁷⁹ K. Fornagiel, dz. cyt., s. 184–185.

⁶⁸⁰ P. Swianiewicz, J. Krukowska, P. Nowicka, *Zaniedbane dzielnice w polityce...*, s. 36.

⁶⁸¹ A. Billert, dz. cyt., s. 34.

⁶⁸² Aleksandra Jadach-Sepiolo (koordynacja), *Ludzie–Przestrzeń–Zmiana...*, https://www.mr.gov.pl/media/22237/dobre_praktyki_rewitalizacja.pdf [dostęp: 4.04.2017].

⁶⁸³ <https://obserwatorium.miasta.pl/polityka-miejska-pdf-krajowa-polityka-miejska/> [dostęp: 1.06.2023].

⁶⁸⁴ <https://www.gov.pl/web/fundusze-regiony/krajowa-polityka-miejska-2030-jest-pozytywna-opinia-kwrist> [dostęp: 1.06.2023].

⁶⁸⁵ <https://sip.lex.pl/akty-prawne/dzu-dziennik-ustaw/rewitalizacja-18235253> [dostęp: 1.06.2023].

⁶⁸⁶ Tamże, https://www.mr.gov.pl/media/22237/dobre_praktyki_rewitalizacja.pdf [dostęp: 4.04.2017].

rewitalizacji dotyczą tylko obszarów kryzysowych i terenów zdegradowanych, charakteryzujących się m.in. wysokim bezrobociem, wysokim czynnikiem przestępczości a niskim przedsiębiorczości na określonym fragmencie przestrzeni miasta, a rewitalizacja ma na celu „przywracanie życia” tej przestrzeni⁶⁸⁷. Jednak zmiany prawne w tym zakresie, jak i wdrażane procesy rewitalizacji, w których bardzo ważną rolę odgrywają partycypacja i kontekst społeczny wprowadzanych przemian, mają pozytywny wpływ na ogólne podejście do tematu z zakresu odnowy miejskiej i znaczenia działań kulturalnych w polityce miejskiej. Jak zauważa Piotr Lorens, spektrum podejmowanych interwencji w formule partnerstwa publiczno-prywatnego lub ze środków prywatnych inwestora dotyczy przekształceń obszarów i struktur poza wyznaczonymi w sensie definicji ustawowej jako rewitalizowane i powinny być one również objęte zapisami prawnymi zarówno ze względu na możliwe korzyści, jak i ograniczenia w ich realizacji⁶⁸⁸.

Czesław Bielecki stwierdza, że oprócz problemów ze skutecznością obowiązującego prawa niezwykle istotnym aspektem w kształtowaniu ładu przestrzennego jest „kultura komunikacji pomiędzy poszczególnymi aktorami procesu przekształcania miasta, a więc także problem dobrych obyczajów i dobrego zarządzania”⁶⁸⁹. Natomiast warunkiem kluczowym tego ostatniego jest „wspólna wiedza oraz nastawiona na porozumienie debata publiczna”⁶⁹⁰. Brakuje jednak narzędzi, które umożliwiłyby uczestnictwo w dyskusji szerszej publiczności. Istotnym zdaje się również brak „reguł nastawionych na komunikację z tendencją do poszukiwania rozwiązań twórczego sporu, myślenia strategicznego”⁶⁹¹. Współpraca zróżnicowanych partnerów lokalnych jest jednym z wymogów i kryteriów oceny jakości miejskich programów rewitalizacji⁶⁹². Jak stwierdzają Swianiewicz i in., chęć włączenia realizowanych projektów w LPR, a co za tym idzie uzyskania dofinansowania na realizację prowadzonych działań, skłania władze lokalne do zaangażowania aktorów społecznych w procesy chociaż w minimalnym stopniu⁶⁹³. Jednak można powiedzieć, że dochodzi tu często zjawisko „płytkiej europeizacji prowadzonej polityki”⁶⁹⁴, gdyż zasadniczo podejście do kwestii zaniedbanych dzielnic nie zmienia się w znaczący sposób⁶⁹⁵. Co więcej, Alina Muzioł-Węclawowicz wskazuje, że „takie wymuszone uspołecznienie procesu formułowania i realizacji polityki rewitalizacyjnej stosunkowo łatwo podlega falsyfikacji i manipulacjom, których wieloletnie skutki dla funkcjonowania demokracji lokalnej i poziomu zaufania mieszkańców do władz mogą być katastrofalne”⁶⁹⁶.

W wielu krajach posttotalitarnych i postsocjalistycznych, a w Polsce szczególnie, charakterystyczny jest brak zaufania do władz państwowych, co przekłada się na brak zaufania do urzędników i ogólną niechęć do podejmowania inicjatyw, uzasadniona brakiem wiary w skuteczność działań i w możliwość

⁶⁸⁷ K. Kamińska, *O sztuce zaangażowanej w przestrzeni miejskiej, pogranicza rewitalizacji i animacji*, [w:] Kamińska K. (red.), *Czuj Pracownia: sztuka zaangażowania w przestrzeni miejskiej*, Wrocław 2015, <http://www.platformakultury.pl/artykuly/138039-czuj-pracownia-sztuka-zaangazowana-w-przestrzeni-miejskiej.html> [dostęp: 13.07.2017].

⁶⁸⁸ P. Lorens, *Wnioski do przebudowy polityki rewitalizacji w Polsce*, [w:] Lorens P. (red.), *Urbanistyczne Aspekty Transformacji Miast*, PAN KPZK, t. CXCII, Warszawa 2018, s. 496–497.

⁶⁸⁹ Bielecki C., *Miasto: wizja i metoda*, „Res Publica Nowa: Przestrzenie miasta” 21, nr 193, 2008, s. 28. Za: M. Dymnicka, T. Rozwadowski, *Wokół idei dobrego miasta...*, s. 45–46.

⁶⁹⁰ M. Dymnicka, T. Rozwadowski, *Wokół idei dobrego miasta...*, s. 45–46.

⁶⁹¹ Tamże.

⁶⁹² W. Kłosowski, *Wymogi wobec Lokalnych Programów Rewitalizacji pod kątem ich zgodności z wymogami ZPORR*, www.umwd.dolnyslask.pl [dostęp: 4.04.2018].

⁶⁹³ P. Swianiewicz, J. Krukowska, P. Nowicka, *Zaniedbane dzielnice w polityce...*, s. 42.

⁶⁹⁴ Tamże, s. 36.

⁶⁹⁵ Tamże, s. 17.

⁶⁹⁶ A. Muzioł-Węclawowicz, *Rewitalizacja dzielnic śródmiejskich...*, s. 59. Za: P. Swianiewicz, J. Krukowska, P. Nowicka, *Zaniedbane dzielnice w polityce...*, s. 36.

oddziaływania na obraz rzeczywistości. Większość mieszkańców miast wykazuje bardzo małe zainteresowanie sprawami otaczającego ich środowiska miejskiego, a aktywność w radach dzielnic i osiedli czy organizacjach pozarządowych absorbuje bardzo nieliczną grupę obywateli⁶⁹⁷. Międzynarodowe badania porównawcze wskazują na słabość polskiego społeczeństwa obywatelskiego, którego mierzalne wskaźniki kapitału społecznego w badaniach takich jak Eurobarometr czy International Social Survey, należą do najniższych w całej Unii Europejskiej. Jak zauważa Jarosław Załęcki, „[w] społeczeństwie posttotalitarnym upowszechnienie się postawy obywatelskiej nie będzie zatem ani łatwe, ani szybkie”⁶⁹⁸. Hanna Grzeszczuk-Brendel, w oparciu o działania Kongresu Ruchów Miejskich z 2011 r. zaznacza, że powstające w Polsce coraz częściej różnego rodzaju ruchy miejskie zdają się tworzyć „nowe mechanizmy obywatelskiej aktywności”, a uwzględniając stan i zagrożenia rozwojowe polskich miast, uruchomienie autentycznej i szeroko zakrojonej kooperacji pomiędzy decydentami miejskimi i różnymi organizacjami społecznymi może okazać się jedynym słusznym kierunkiem ich rozwoju⁶⁹⁹.

Dodatkowo, oprócz trudnych uwarunkowań prawnych, w jakich funkcjonować musiały Urzędy Miast, a w pewnym stopniu funkcjonować muszą nadal, problematyczna jest również 'specyfika polskiej mentalności urzędniczej', jeśli można ją tak określić. Wywodzi się ona z czasów komuny, lecz towarzyszy procesom odnowy i rewitalizacji po dziś dzień. Choć w urzędach coraz częściej pracę podejmują młodzi, wykształceni i pełni entuzjazmu i chęci działania ludzie, to ich zapał jeszcze częściej wypala się skonfrontowany z trudnościami formalnymi w realizacji ich ambitnych planów zmiany świata, a przynajmniej przestrzeni miasta na lepsze, albo z oporem innych, bardziej doświadczonych urzędników, którzy ten zapał stracili lub nigdy go nie posiadali. Struktury 'polskiej mentalności urzędniczej' nie tolerują również zaangażowania i entuzjazmu innych pracowników, gdyż sami 'robiąc swoje', czyli powielając „sprawdzone sprzed lat” metody i procesy, nie chcą w najbliższym otoczeniu konkurencji, a do nowości też się nie palą. Tłumaczą, że „u nas się nie przyjmie..., że formalności..., że się nie da..., że nie ma funduszy...”. Mimo iż atmosfera tej sytuacji ma źródło jeszcze przed kilkudziesięciu laty, przenoszona jest niczym rodzinna tradycja na kolejne pokolenia młodych urzędników. Na szczęście są jednostki, które się nie poddają. Wiele zależy od tego, kto jest naczelnikiem, dyrektorem referatu/oddziału/jednostki – jeżeli osoba taka popiera, zamiast dusić w zarodku rozwiązania innowacyjne i nowoczesne podejścia, wtedy jesteśmy często świadkami wspaniałych inicjatyw, jakie mają miejsce w polskich miastach⁷⁰⁰.

Sytuacja nie jest jednak zupełnie beznadziejna, a wręcz odwrotnie – dzieje się wiele dobrego w sferze projektów kulturalnych i artystycznych, których organizuje się całkiem sporo. Działania te cieszą się znaczną popularnością, zależną od skali przedsięwzięcia – sukcesy odnoszą zarówno działania miękkie w obszarze wspólnoty kwartału bądź podwórka miejskiego, jak i festiwale miejskie przyciągające tysiące osób z całego miasta, a nawet spoza.

Istnieje jednak pewna tendencja, która swoje źródło ma w wielu czynnikach. Tendencja ta dotyczy przede wszystkim urzędów i instytucji podlegających władzom samorządowym, ale też w znacznym stopniu organizacji pozarządowych i innych struktur, stowarzyszeń i fundacji kulturalno-artystycznych

⁶⁹⁷ Jarosław Załęcki, *Spółeczne, prawne i instytucjonalne uwarunkowania odnowy miast*, [w:] Dymnicka M., Majer A., *Współczesne Miasta: Szkice Socjologiczne*, Łódź 2009, s. 69.

⁶⁹⁸ Tamże.

⁶⁹⁹ H. Grzeszczuk-Brendel, *Poznań – społeczne programy rewitalizacji*, [w:] Derejski K., Kubera J., Lisiecki S., Macyr R. (red.), *Deklinacja odnowy miast. Z dyskusji nad rewitalizacją w Polsce*, Poznań 2012, s. 111–112.

⁷⁰⁰ Opinia ta podbudowana jest wynikami przeprowadzonych ankiet, jednak głównie opiera się na rozmowach osobistych i telefonicznych z byłymi i obecnymi pracownikami urzędów oraz z osobami próbującymi podejmować inicjatywy miejskie, lecz wielokrotnie blokowanymi przez specyfikę 'polskiej mentalności urzędniczej'. Rozmówcy ci pozostaną anonimowi.

czy działających na rzecz aktywizacji społecznej mieszkańców i wspomagających rewitalizację miejską. Przeprowadzane projekty dotyczą zwykle pracy u podstaw, przybierając formę miękkich działań: praca z dziećmi, aktywizacja mieszkańców do aranżacji przestrzeni podwórka, umiejscowienie bardziej lub mniej tymczasowych mebli miejskich w przestrzeniach miasta, zmiana wizerunku miejsca za pomocą murali tworzonych przez artystów lub samych mieszkańców pod okiem specjalistów, rzadziej zdarzają się tymczasowe instalacje w formie projekcji artystycznych na fasadach budynków. Są to działania bardzo potrzebne i niezaprzeczalnie skuteczne, jednak ich oddziaływanie odbywa się na małą skalę. Korzystny jest niski koszt tego typu interwencji, działania low-tech wydają się łatwiejsze w realizacji (nie potrzeba specjalistów zajmujących się technologiami) i są to metody sprawdzone, do których niejako przywykliśmy, zarówno jako odbiorcy, organizatorzy i nadzorujący przebieg procesów rewitalizacji.

Istnieje wiele kategorii działań i strategii rewitalizacyjnych, szeroko stosowanych w Europie i na świecie, które znacznie odbiegają od tradycyjnych metod stosowanych w Polsce. Choć idea rewitalizacji poprzez kulturę jest już dość rozpowszechniona, to jednak wciąż „[m]ało popularne w naszym kraju jest przeobrażanie zdegradowanych obiektów zabytkowych na cele *stricte* kulturalne, co ma często miejsce w Europie Zachodniej”⁷⁰¹. Przykładem najbardziej skrajnym, ze względów religijno-kulturowych, może być zasadniczo niespotykana w Polsce praktyka rewitalizacji kościołów poprzez dopuszczenie wprowadzenia w ich przestrzeń całkiem nowych funkcji, związanych z kulturą czy usługami⁷⁰².

To „stereotypowe” podejście do tematu, choć praktyki partycypacyjne i aktywizacja społeczna to i tak dość innowacyjne przedsięwzięcia w polskich realiach, ogranicza szereg możliwości wychodzących poza utarte szlaki i metody. Strach przed nieznanym wyolbrzymia zwykle potencjalne problemy i przeszkody, które po bliższym poznaniu mogą okazać się wcale nie takie straszne... Katowicki Medialab od kilku lat organizuje warsztaty i projekty skierowane także do osób, które nie mają żadnego doświadczenia w wykorzystaniu nowych technologii i mediów cyfrowych w projektach i interdyscyplinarnych przedsięwzięciach z zakresu badań miejskich. Ich działania obejmują również wizualizację danych i analizy przestrzenne (MapLab) jak i badania miasta z wykorzystaniem sensorów i platformy Arduino (SensLab)⁷⁰³. Warsztaty i konferencje ukazują uczestnikom możliwości i potencjał w korzystaniu z zasobów medialnych i interaktywnych w badaniach stanu istniejącego, warunków, struktury i funkcjonowania miasta, jak i w działaniach rewitalizacyjnych, szczególnie w kwestiach społecznych i partycypacyjnych. Medialab ukazuje tym samym, że wykorzystanie nowych technologii do celów praktycznych nie jest zupełną „czarną magią”, a i koszty wykorzystania czujników, sensorów, narzędzi pomiarowych czy zasobów istniejących baz danych i systemów ich obróbki nie są wcale wygórowane i zależą od dokładności, jaka jest do projektu potrzebna⁷⁰⁴. Jednak, jak wskazuje Karol Piekarski z Medialabu, współpraca z Urzędem Miasta w zakresie wykorzystania potencjału ich działań do realnych procesów rewitalizacji jest możliwa na razie jedynie teoretycznie, gdyż – zauważa – „trudno mówić o korzyściach [wynikających ze współpracy z Urzędem Miasta], to po prostu konieczność”. Współpraca ta polega głównie na dopełnieniu formalności związanych z realizacją organizowanego wydarzenia, co wynika głównie z „niezrozumienia specyfiki działalności

⁷⁰¹ Fornagiel K., *Rewitalizacja miast a potrzeby...*, s. 188. Do wyjątków zaliczyć można odbudowany przez NCK w Gdańsku gotycki kościół św. Jana, w którym znajduje się centrum kulturalne.

⁷⁰² Tamże.

⁷⁰³ <https://medialabkatowice.eu/o-medialabie/> [dostęp: 17.06.2017].

⁷⁰⁴ K. Piekarski (red.), *Metody badania i odkrywania miasta oparte na danych*, Katowice 2015, <https://medialabkatowice.eu/projekty/badanie-miasta/> [dostęp: 17.06.2017].

kulturalnej i artystycznej” oraz z „często nieuzasadnionej realną sytuacją postawy *nie da się* lub *będzie trudno*”⁷⁰⁵.

Jak zauważa Małgorzata Krajewska-Nieckarz ze Społecznej Akademii Nauk w Łodzi, na sukces przedsięwzięć projektowych realizowanych w sektorze publicznym mają wpływ nie tylko rozwiązania systemowe, ale niezwykle istotne są również „elementy miękkie”, takie jak „zachowania, nastawienie i postawy członków zespołu”, który tym projektem zarządza i realizuje⁷⁰⁶. Także wyniki przeprowadzonego badania ankietowego oraz wymiany opinii drogą mailową z przedstawicielami zarówno instytucji państwowych, w tym różnych wydziałów Urzędów Miast, jak i organizacjami pozarządowymi i z instytucjami kultury i sztuki z wybranych większych miast Polski, wskazują na bardzo dużą rolę indywidualnego nastawienia i zaangażowania konkretnego urzędnika/działacza czy też osoby korespondującej, jak i ogólnej polityki działań przyjętej w danej instytucji. Badania te potwierdzają również dość stereotypowe podejście w zakresie działań rewitalizacyjnych, jak i ostrożność w stosowaniu nowych technologii do osiągnięcia określonych celów. Działania z zakresu kultury i sztuki stanowią jedynie dodatek do planowanych procesów i ich potencjał nie jest w pełni wykorzystywany, natomiast działania z zakresu dziedziny nowych mediów stanowią chwilowe atrakcje, niezależne projekty lub stosowane są w sposób mało efektywny, żeby nie powiedzieć nieumiejętny.

Jednym z problemów, jakie łatwo można zauważyć, jest brak koordynacji między dwoma „operatorami” zajmującymi się tematyką odnowy przestrzeni miejskich, czyli pomiędzy strukturami samorządowymi – głównie oddziałami urzędów miejskich – a instytucjami kultury, fundacjami i organizacjami pozarządowymi zajmującymi się działaniami społecznymi, kulturalnymi i artystycznymi. Wyraźnie problematyczny jest brak współpracy (nawet pomiędzy różnymi wydziałami w ramach jednego urzędu) między urzędami i operatorami spoza struktur samorządowych. Koordynacja prac tych jednostek pozwoliłaby na wykorzystanie potencjału ogromnej ilości projektów realizowanych przez zaangażowane osoby, często w postaci wolontariuszy i aktywistów, którzy są pełni energii i chęci do działań, zapału i pomysłów, czyli tego – co bezcenne. Brakuje planów, map realizacji działań kulturowych i artystycznych w dzielnicach problematycznych, a w planowanych procesach rewitalizacji nie uwzględnia się korzyści płynących z aktywności kulturowych, nie wspominając o wykorzystaniu instalacji sztuki (w tym np. interaktywnych) do osiągnięcia zamierzonych celów.

⁷⁰⁵ Wyniki ankiety przeprowadzonej drogą mailową na przełomie czerwca i lipca 2017 r.

⁷⁰⁶ Małgorzata Krajewska-Nieckarz, *Czynnik ludzki a sukces i ryzyko przedsięwzięć projektowych...*, s. 85.

6.1.2. Działania kulturalne i artystyczne a procesy odnowy miejskiej w Polsce

W polityce działań kulturowych na świecie od dawna już poszukuje się nowego „języka promocji”, stosując swoistą ‘sprzedaż’ wydarzeń artystycznych. W istocie, jak zauważa Agnieszka Wlazeł, sprzedawane lub oferowane są nie tyle same wydarzenia, co „doznania, emocje, inspiracje, poczucie wspólnoty, doświadczenie i wiedza”⁷⁰⁷. Ta animatorka i badaczka kultury stwierdza, że „[d]ziałalność kulturalna w kontekście odbiorców opiera się na dwóch filarach – z jednej strony na odpowiadaniu na potrzeby, a z drugiej na ich stymulowaniu – rozwijaniu zainteresowań kulturalnych publiczności”⁷⁰⁸. *New genre public art*, czyli sztuka nowej publiczności, do której zalicza się projekty sztuki nowych mediów, właśnie w ten sposób działa. Przemawiając formą, która jest przystępna i interesująca dla widza oraz „wychodząc mu naprzeciw” poprzez udostępnienie kontaktu w przestrzeniach otwartych ogólnodostępnych, zachęca także te grupy społeczności, które do tej pory sztuką się nie interesowały.

W tym kontekście niezwykle istotną kwestią jest dopasowanie zarówno języka, metod komunikacji i formy wyrazu artystycznego do możliwości odbiorców. Polityka kulturalna bywa skierowana do bardzo wąskiej grupy odbiorców: intelektualistów, pasjonatów, filantropów, osób o wyszukanej guście i obytych ze sztuką wyższą. W dyskusjach o sztuce publicznej często pojawia się argument jej jakości i czytelności, a także dyskusja o grupie docelowej, do jakiej jest kierowana. Inaczej wygląda sytuacja, jeśli wystawa sztuki organizowana jest w przestrzeni galerii lub muzeum, lub jeśli kontekst stanowi wydarzenie o określonej tematyce i skierowane jest do konkretnej grupy odbiorców zainteresowanych tematem. Sztuka występująca w przestrzeniach publicznych w ramach projektów zleconych przez Urząd Miasta ma inną specyfikę, określona jest kontekstem miejsca i często ma korelować z tym właśnie kontekstem, co różni się znacząco w porównaniu z niezależnym dziełem sztuki, które stanowi całość samo w sobie. Jednak nie wystarczy wyjść ze sztuką „na ulicę”. Należy dopasować formę tej sztuki i jej język przekazu, tak aby była zrozumiała przez większą grupę społeczną i stymulowała ją do otwierania się na sztukę i angażowania w nią.

Podczas badań nad skutecznością Miejskich Polityk Kulturalnych w Polsce, przeprowadzonych do 2016 r., okazało się, że dobór odpowiedniego języka komunikacji poprzez dzieło sztuki to sprawa wcale niełatwa. „Jedna trzecia reprezentantów urzędów sądzi, że podstawową trudnością w poprawie stanu kultury w ich mieście jest brak zainteresowania bądź niedostateczne kompetencje mieszkańców [...]. W niektórych urzędach pracownicy podkreślają fakt niedopasowania oferty do potrzeb mieszkańców – nie odpowiada ona na ich zainteresowania, jest zbyt ambitna. Według respondentów mieszkańcy nie interesują się kulturą, są bierni. Są też roszczeniowi – oczekują darmowej oferty”⁷⁰⁹. Opinię tę podzielają respondenci Instytucji Kultury. Natomiast przedstawiciele NGO-sów w tym samym badaniu „często krytykują wadliwą koordynację działań różnych instytucji, a także model współpracy organizacji pozarządowych z miastem. Nie widzą strategicznego planowania, długofalowego planu na politykę kulturalną i krytykują archaiczne formy zarządzania kulturą”⁷¹⁰.

Rozwój widowni, jej zaangażowanie i uczestnictwo w sztuce publicznej to w ostatnich latach rozwijające się zjawisko w przestrzeniach miejskich na świecie. Jak wskazano w przedstawionych badaniach, połączenie strategii kulturalnych z programami rewitalizacji oraz odnowy przestrzeni miejskich może przynieść bardzo

⁷⁰⁷ Agnieszka Wlazeł, *Rozwój widowni*, [w:] Wlazeł A., Etmanowicz A., Skalska A., Jurkowska E. (red.), *Sztuka dla widza: Koncepcja rozwoju widowni*, Warszawa: Fundacja Impact 2011, s. 14, http://www.art-impact.pl/attachments/file/sztuka_dla_widza_impact.pdf [dostęp: 18.06.2017].

⁷⁰⁸ Tamże, s. 14, http://www.art-impact.pl/attachments/file/sztuka_dla_widza_impact.pdf [dostęp: 18.06.2017].

⁷⁰⁹ Res-publica, *DNA Miasta: Miejskie Polityki Kulturalne edycja 2016*, s. 26, <http://publica.pl/produkt/mpk2016> [dostęp: 14.07.2016].

⁷¹⁰ Tamże.

pozytywne efekty. Zgodnie z zamierzeniami Krajowej Polityki Miejskiej prowadzone w polskich miastach polityki kulturalne mają pozytywny wpływ nie tylko na jakość i ofertę kulturalną, ale też na wzmacnianie poczucia tożsamości mieszkańców, co z kolei zachęca ich do podejmowania inicjatyw związanych ze sprawami lokalnych społeczności⁷¹¹. Należy zdawać sobie oczywiście sprawę z faktu, który podkreśla Sharon Zukin w swojej książce *The Cultures of Cities*, że „problemów związanych z życiem w mieście nie da się zlikwidować działaniami ze sfery kultury [...]. Jednakże kultura to potężny katalizator zmian [...] i środek kontrolowania miejskiej przestrzeni”⁷¹². Także w Polsce procesy rewitalizacji obejmują już dziś różne aspekty, które, poza *stricte* architektonicznymi, skupiają się także na kwestiach ekonomicznych, społecznych, marketingowych, budowania relacji z mieszkańcami i promocji miasta, włączając coraz częściej działania z dziedziny kultury i sztuki jako narzędzie w celu osiągnięcia zamierzonych celów rewitalizacji z różnych dziedzin.

Katowice reprezentują Polskę w Sieci Tematycznej pt. *Działania kulturalne i przemysły twórcze jako siła napędzająca rewitalizację miejską*, w ramach programu URBACT Unii Europejskiej, której celem jest „wykazanie, że zintegrowane podejście do programu rewitalizacji, biorące pod uwagę aspekty społeczne, ekonomiczne i materialne, ujęte całościowo, z uwzględnieniem aspektu kultury, jest jedynym gwarantem sukcesu rewitalizacji miasta”⁷¹³. Założenia tego programu wskazują również, że po stronie decydentów samorządowych i aktywnych uczestników procesów rewitalizacji leży zaproponowanie sposobów włączenia działań kulturalnych do rozwiązywania problemów zidentyfikowanych na danym obszarze oraz w realizacji zaplanowanych rozwiązań⁷¹⁴. W założeniach tych ważne jest by nie redukować roli działań kulturowych do roli narzędzia skupiającego się jedynie na promocji danego obszaru, lecz by zintegrować te działania z procesem rewitalizacji miejskiej. Jak podkreśla Aldo Vargas Tetmajer, pozwala to uniknąć ograniczeń do działań związanych jedynie z promocją miasta czy regionu i motywuje do pracy nad zintegrowanymi sposobami włączania działań kulturalnych i kreatywnych w procesy rewitalizacji miast⁷¹⁵.

Liczne podejmowane próby współpracy urzędów miast z jednostkami kultury, które mają miejsce w miastach polskich, odnoszą często spektakularne efekty promowane później w raportach i na konferencjach. Powoływane są specjalne jednostki i organizacje wspomagające aktywizację mieszkańców poprzez kulturę, zatrudniani są etatowi animatorzy kultury, ogromna liczba procesów rewitalizacyjnych i inwestycyjnych oparta jest o metody partycypacyjne angażujące mieszkańców do szerzenia wiedzy o planach i procesach, jak i zbierających od nich informacje. Są to jednak cały czas nieskoordynowane działania, bardzo rozbieżne w skali kraju, co oczywiście pozytywnie podkreśla indywidualizację podejścia i metod w każdym przypadku, jednak nie służy dzieleniu się dobrymi praktykami. Jest to cały czas działanie „po omacku” i uzależnione jest w znacznym stopniu od indywidualnego nastawienia osób pracujących w strukturach urzędów. Nie ma wypracowanych innowacyjnych narzędzi możliwych do zastosowania w różnych sytuacjach.

⁷¹¹ Aleksandra Jadach-Sepiolo (koordynacja), *Ludzie–Przestrzeń–Zmiana...*, https://www.mr.gov.pl/media/22237/dobre_praktyki_rewitalizacja.pdf [dostęp: 4.04.2017].

⁷¹² M. Dymnicka, *Przestrzeń publiczna a przemiany...*, s. 66.

⁷¹³ Vargas A. Tetmajer, *Kultura jako Czynniki Rewitalizacji Miejskiej...*, s. 117, <http://www.ejournals.eu/sj/index.php/ZP/article/download/975/971> [dostęp: 4.04.2017].

⁷¹⁴ Tamże, s. 122.

⁷¹⁵ Tamże, s. 123.

6.1.3. Partycypacja i trudne relacje w komunikacji pomiędzy interesariuszami procesów odnowy miejskiej i rewitalizacji

Jak wskazują badania przeprowadzone przez Pawła Kubickiego z Instytutu Europeistyki UJ, obecni mieszkający to w zdecydowanej większości osoby w wieku 30–40 lat, które są wykształcone, mają dobry poziom zarobków, często zatrudnieni są w międzynarodowych korporacjach. Dla współczesnych mieszkańców miast styl wielkomiejskiego życia, które charakteryzuje otwartość, wielokulturowość i dbałość o środowisko jest bazą dla ich własnej tożsamości⁷¹⁶. To właśnie oni angażują się w działania na rzecz ich miasta czy dzielnicy, stwierdza Fornagiel. „Nowi mieszkający chcą się czuć dobrze w swoich śródmieściach. To na ich potrzeby w głównej mierze odpowiada rewitalizacja dzielnic śródmiejskich”. Według badań socjologiczno-ekonomicznych, największe szanse na rozwój mają miasta i dzielnice, które zasiedlają osoby najbardziej dynamiczne i kreatywne⁷¹⁷.

Całkowicie słuszne wydaje się więc poszukiwanie nowych sposobów kontaktu z szeroko rozumianą grupą mieszkańców, nowych metod wzbudzania wspólnej relacji, dialogu, obustronnego zaufania. Takim nowym narzędziem komunikacji mogą być właśnie projekty sztuki nowych mediów. Wykorzystując kuszącą atrakcyjność możliwej interakcji z instalacją sztuki w przestrzeni miasta, można zachęcić ludzi nie tylko do samej aktywności w przestrzeni publicznej, ale i do zmiany jej wizerunku. Umożliwienie choćby chwilowej zmiany koloru fasady poprzez naciśnięcie przycisku, czy wizualizacja w wielkiej skali wpisanego przez nas tekstu – naszych myśli i opinii, to ogromna siła oddziaływania na poczucie realnego wpływu na wizerunek przestrzeni. W Europie przeprowadzane są śmiałe eksperymenty badające oddziaływanie projektów multimedialnych i interaktywnych na publiczność w przestrzeniach miasta. Jak zauważają Michiel de Lange i Martijn De Waal, „[...] na poziomie zaangażowania, projekty sztuki nowych mediów pomagają rozwinąć 'poczucie miejsca', pozwalając ludziom ujrzeć samych siebie jako części tkanki miejskiej”⁷¹⁸. W Polsce, mimo występowania tego typu projektów w formie wystaw, festiwali i tymczasowych instalacji artystycznych w przestrzeniach publicznych, nawet w przypadku dużego sukcesu pod względem zainteresowania i zaangażowania publiczności, nie są one jeszcze traktowane jako potencjalne narzędzie wspomagające osiągnięcie zamierzonych celów odnowy miejskich przestrzeni.

Potrzebę podejmowania nowych metod kontaktu i zmiany języka dialogu ze współczesnym społeczeństwem zauważyli badacze i działacze w wielu miastach Europy i świata. W Polsce narzędzia z zakresu partycypacji społecznej są już wymogiem formalnym w procesach rewitalizacji, ale czy są narzędziem skutecznym i przydatnym? Jak proces ten przebiega w praktyce w warunkach polskich? Organizowane są warsztaty i akcje informacyjne, zbierane są opinie, jednak wciąż bardzo niewielki odsetek mieszkańców udziela się w tego typu procesach, a jeszcze mniejszy wierzy w ich znaczenie i skuteczność. Przekonanie o braku siły sprawczej, aby faktycznie wpłynąć na ostateczne decyzje urzędników jest problemem kluczowym. Przekonanie to jest po części niestety słuszne, ale wynika również z nieatrakcyjnej formy informowania o rozpoczętych konsultacjach (np. obwieszczenie w aktualnym biuletynie na stronie internetowej Urzędu Miasta), czy też z mało widocznej formy zbierania i wykorzystywania tych opinii: w postaci papierowej lub elektronicznej (np. drogą mailową) lub za pośrednictwem formularza w Biuletynie Informacji Publicznej. W art. 6 ustawy o rewitalizacji z dnia 9 października 2015 r. wymienione są formy konsultacji społecznych takie jak „spotkania, debaty, warsztaty, spacer studyjny, ankiety, wywiady, wykorzystanie grup przedstawicielskich lub zbieranie uwag ustnych”. W niektórych miastach, np. w Łodzi, możemy zauważyć twórcze podejście do tych kwestii, gdzie oprócz atrakcyjnych warsztatów organizuje się

⁷¹⁶ K. Fornagiel, dz. cyt., s. 185–186.

⁷¹⁷ Tamże.

⁷¹⁸ Michiel de Lange, Martijn De Waal, *Miasto na własność...*, s. 54–55.

przy okazji festyny, akcje artystyczne, czy nawet, podążając za współczesną modą, gry miejskie. Jednak w większości przypadków forma konsultacji ograniczona jest do ankiet i wywiadów, które choć uznaje się za najbardziej obiektywną formę sondażu, to i tak angażuje tylko wybraną grupę mieszkańców. Znaczny procent ludzi z zasady ankiet nie lubi i często odmawia udziału w nich. Znowu sprowadzamy się do tej niewielkiej grupy społeczeństwa, które udziela się i wierzy w swój realny wpływ na obraz rzeczywistości.

Potrzebne są nowe metody, nowe podejście i nowy język komunikacji, aby nawiązać dialog Miasto – Mieszkańcy oraz Mieszkańcy – Miasto, oraz działań, aby ten kontakt pokazać i podtrzymać. W Praktycznym Komentarzu do Ustawy o Rewitalizacji, wydanym przez Ministerstwo Infrastruktury i Budownictwa Departament Polityki Przestrzennej w 2016 r., czytamy, że:

Ogólną wytyczną przeprowadzania konsultacji społecznych, wynikającą z partycypacyjnego charakteru rewitalizacji, jest nakaz prowadzenia ich w sposób ułatwiający zrozumienie prezentowanych treści i odniesienie się do nich. W przypadku, gdy jest to uzasadnione specyfiką konsultowanych treści, konsultacje społeczne powinny być prowadzone z użyciem wizualizacji oraz sporządzonych w języku niespecjalistycznym skrótów i zestawień informacji zawartych dokumentach poddawanych konsultacjom. Dotyczy to w szczególności propozycji zmian w zakresie planowania przestrzennego, których zwyczajowe formy prezentacji (np. zmiany naniesione na mapę zasadniczą) mogą nie wystarczać do zapewnienia zrozumienia istoty proponowanych regulacji przez mieszkańców⁷¹⁹.

Narzędzia, jakimi są projekty sztuki nowych mediów, instalacje interaktywne oraz aplikacje na urządzenia przenośne stanowią dla ludzi coraz bardziej zrozumiały język przekazu w porównaniu z językiem urzędniczych procesów rewitalizacji, pełnego specjalistycznego słownictwa, paragrafów i niezrozumiałych dla przeciętnego człowieka map i schematów. W niektórych polskich urzędach podejmowane są próby nawiązania kontaktu ze społeczeństwem poprzez bardziej popularne formy korespondencji, jak np. newsletter dotyczący rewitalizacji lub konsultacji w sprawie gminnego programu rewitalizacji⁷²⁰, strona internetowa programu rewitalizacji miasta, gdzie można „zapoznać z tematyką rewitalizacji, zaczerpnąć wiedzy o organizowanych przedsięwzięciach, a także o możliwościach włączenia się w proces rewitalizacji”⁷²¹, a nawet profil na portalu społecznościowym Facebook, np. „Akcja Rewitalizacja”. Zastosowanie instalacji interaktywnych, wizualizacji przestrzennych z wykorzystaniem *augmented reality* czy też aplikacji do zbierania opinii i sugestii na temat proponowanych zmian także mogłoby mieć skuteczne zastosowanie w formie narzędzia partycypacyjnego stosowanego przez urzędy. Jak zauważają Michiel de Lange i Martijn De Waal, „poprzez tzw. urbanizm typu 'zrób to sam', technologie nowych mediów pozwalają mieszkańcom działać na nowe sposoby, np. samodzielnie projektować miasto i kolektywnie zarządzać miejskimi sprawami”⁷²². W ten sposób ludzie mogliby bezpośrednio, w sposób zrozumiały, a także widoczny dla wszystkich, wyrazić swoje zdanie, co stanowi właśnie oczekiwany efekt przeprowadzanych konsultacji społecznych.

Podsumowując, podkreślić należy rolę partycypacji społecznej w działaniach rewitalizacyjnych – jest ona niezbędnym elementem na każdym etapie, od momentu planowania przez realizację aż po ewaluację

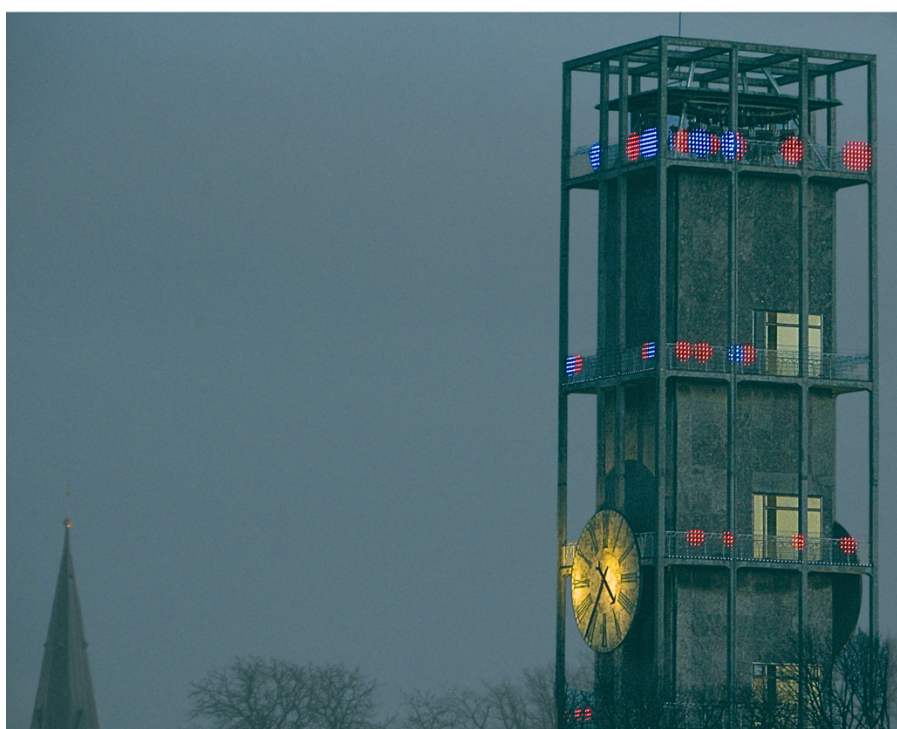
⁷¹⁹ Ustawa o rewitalizacji: Praktyczny komentarz, Ministerstwo Infrastruktury i Budownictwa Departament Polityki Przestrzennej Warszawa 2016, <https://mib.gov.pl/files/0/1796888/Ustawaorewitalizacijpraktycznykomentarz.pdf> [dostęp: 13.07.2017].

⁷²⁰ <http://www.brg.gda.pl/aktualnosci/rewitalizacja/320-badz-na-biezaco-z-programem-rewitalizacji>.

⁷²¹ <http://rewitalizacja.walbrzych.pl>.

⁷²² Michiel de Lange, Martijn De Waal, *Miasto na własność...* s. 54–55.

przeprowadzonego procesu⁷²³. Natomiast sztuka nowych mediów otwiera nowe możliwości na osiągnięcie jeszcze lepszych jej efektów. Co więcej, należy nie tylko korzystać z nowych sposobów komunikacji z mieszkańcami i zachęcić ich do tego kontaktu, ale także kontakt ten promować i ukazywać publicznie, podkreślając jego wartość i znaczenie głosu każdego mieszkańca miasta. Doskonałym przykładem może tu być postępowe duńskie miasto Aarhus, gdzie podczas Media Architecture Biennale w 2012r. na wieży ratusza miejskiego zagościł projekt *CityBug Report* autorstwa PIT & oraz CAVI z Uniwersytetu w Aarhus. W ramach tego projektu obywatele mogli zgłaszać problemy za pośrednictwem Internetu lub smartfona, które były następnie reprezentowane przez poruszające się kule świetlne wizualizowane na samej wieży ratuszowej. Kule (robaki – ang. *bugs*) zmieniały się w zależności od etapu i statusu sprawy, a ostatecznie zanikały, gdy problem został rozwiązany⁷²⁴ (il. 82). Tego typu działania wzmacniają poczucie związku obywateli ze swoim miastem, identyfikację się z nim i świadomość, że ich opinia ma dla władz miasta znaczenie. Działania z zakresu kultury i sztuki stanowią tę formę dialogu, która wydaje się być najbardziej atrakcyjna, a przy tym skuteczna w kontekście budowania relacji między urzędem a mieszkańcami.



il. 82. Instalacja *City Bug Report* na wieży ratusza miasta w Aarhus w czasie Media Architecture Biennale 2012 r., fot. K. Szakajło

Włączanie partycypacji poprzez kulturę i sztukę w realizację procesów rewitalizacji w aspekcie społecznym, czyli np. „działań artystycznych, organizowanych lub prowadzonych przez zawodowych artystów z udziałem mieszkańców”⁷²⁵, to działalność podejmowana od kilkunastu lat w miastach europejskich. Tetmajer wyróżnia cechy wspólne takich działań, jak „dobrowolny i entuzjastyczny lub przynajmniej pozytywny udział społeczny, wykorzystanie potencjału kreatywnego i wyobraźni uczestników, uzgadnianie rozwiązań artystycznych (negocjacje społeczne) oraz wspólny udział w produkcji (produkcja publiczna)”. Także ich

⁷²³ Maria Wiro-Kiro, *Prezentacja „Rewitalizacja po nowemu”...*, https://www.funduszedlamazowska.eu/g2/oryginal/2016_01/882c716e440561dd337905713562ba2c.pdf [dostęp: 13.07.2017].

⁷²⁴ Urbanowicz (Szakajło) K., Nyka L., *The Art of Virtual Information Exchange and its Influence on the Real City Space*, [w:] 3rd International Multidisciplinary Scientific Conference on SOcial Sciences and Arts (SGEM 2016), s. 199–206.

⁷²⁵ Vargas A. Tetmajer, *Kultura jako Czynniki Rewitalizacji Miejskiej...*, s. 123, <http://www.ejournals.eu/sj/index.php/ZP/article/download/975/971> [dostęp: 4.04.2017].

skutek w skali miasta czy dzielnicy jest podobny lub nawet przewyższa efektywność tradycyjnie organizowanych spotkań partycypacyjnych. Prowadzą one do poprawy wizerunku dzielnicy, wzrostu zaufania społeczności lokalnej do samej siebie, poprawy poczucia wpływu na los dzielnicy czy miasta. Jednak, jak zauważa Tetmajer, „te działania również nie są wolne od wielu pytań dotyczących takich spraw, jak instrumentalizacja sztuki przez podejście, które wykracza poza ramy tradycyjnie rozumianej i uprawianej sztuki, ustosunkowanie do innowacji i tradycji, okresu przejściowego i oporów, jakie ono prowokuje, w końcu polityki kulturalnej, zbyt często wpisanej w ramy tradycyjnych instytucji kultury”⁷²⁶. Działania jakie możemy zaobserwować w miastach Polski również charakteryzują się tymi zaletami i skutkują pozytywnymi efektami społecznymi i partycypacyjnymi.

Jednym z przykładów takich „dobrych praktyk” w Polsce jest przedsięwzięcie ReBlok z 2011 r., które było próbą nawiązania dialogu pomiędzy aktorami państwowymi, pozarządowymi i samymi mieszkańcami Warszawy Targówek i zachęcenia ich do wspólnych przedsięwzięć z zakresu kultury. Wydarzenie to przybrało formę konferencji oraz tymczasowych działań animacyjnych, które miały na celu zmianę wizerunku i powszechnej percepcji przestrzeni dzielnicy. Zamierzony cel został w dużej mierze osiągnięty: „Skumulowanie działań animacyjnych na Targówku spowodowało przełamanie marazmu mieszkańców dzielnicy. Tymczasowe projekty ożywiły przestrzeń. Dzięki nim pojawiło się więcej trwałych inicjatyw kulturalnych i społecznych, które mają szansę na dobre rozbudzić to jedno z największych blokowisk Warszawy”⁷²⁷. To bardzo optymistyczne, że urzędy w ogóle otwierają się na tego typu realizacje, jednak ich potencjał zdecydowanie nie jest w pełni wykorzystywany. Pozytywny jest też wyraz aprobaty ze strony władz i promowanie dobrych praktyk w rewitalizacji miast, co daje nadzieję na możliwości rozwoju tychże procesów i wprowadzanie innowacji, np. w formie wykorzystania sztuki nowych mediów.

Potrzeba działań z zakresu sztuki, które mogą prowadzić do swoistego „pobudzenia społecznego” i odnowy miejskiej występuje także na terenach nie objętych rewitalizacją jako procesem formalnym. Mogą to być podwórka kwartałów w obszarach śródmiejskich, przestrzenie przeznaczone pod inwestycje, tereny poprzemysłowe lub po prostu miejsca, które są źle odbierane i są problematyczne, nieatrakcyjne lub niebezpieczne w opinii mieszkańców.

⁷²⁶ Tamże, s. 123, <http://www.ejournals.eu/sj/index.php/ZP/article/download/975/971> [dostęp: 4.04.2017].

⁷²⁷ Aleksandra Jadach-Sepioło (koordynacja), *Ludzie–Przestrzeń–Zmiana: Dobre Praktyki w Rewitalizacji Polskich Miast*, Kraków–Warszawa 2016, https://www.mr.gov.pl/media/22237/dobre_praktyki_rewitalizacja.pdf [dostęp: 4.04.2017].

6.1.4. Braki w procesach ewaluacji w Polsce

Kolejnym aspektem, który wymaga szczególnej uwagi w polskiej odnowie miejskiej, to braki w procesach ewaluacji. Według Muzioł-Węclawowicz brak w Polsce 'standardów monitoringu i oceny efektów oddziaływania' programów rewitalizacji, co utrudnia badania porównawcze pomiędzy miastami. „Brak promocji i wsparcia tej polityki ze strony programów krajowych i związany z tym brak dostosowanych do potrzeb rewitalizacji rozwiązań prawnych, organizacyjnych i finansowych sprawiają, że dotąd nie wypracowano jej uniwersalnego modelu krajowego”⁷²⁸. Jak zauważa Anna Kamińska, w Polsce procesy ewaluacji zaczęły być rozpowszechniane dopiero w związku z pojawieniem się funduszy unijnych. Jest to więc praktyka stosunkowo młoda, zwłaszcza, że do 2007 r. obowiązki związane z procesem ewaluacyjnym programów współfinansowanych ze środków unijnych leżały po stronie instytucji centralnych, a regiony realizujące projekty rzadko podejmowały się ich ewaluacji⁷²⁹.

Oficjalnie wszystkie przeprowadzane w ramach procesów rewitalizacji w Polsce działania podlegają etapom ewaluacji, jednak ograniczają się one głównie do sprawdzenia formalnej poprawności przeprowadzonych procesów i działań, składania szczegółowych raportów, kontroli odgórnych przeprowadzanych, np. w formie rozmów telefonicznych urzędników wyższego stopnia z jednostki nadrzędnej, jak Urząd Marszałkowski czy Ministerstwo, z pracownikiem Urzędu Miasta odpowiedzialnym za dane działania, np. z koordynatorem oddziału rewitalizacji. Respondent ten wskazuje organizacje, które zaangażowane były w kontrolowany proces rewitalizacji, a Kontrolujący kontaktuje się z tymi przedstawicielami. Niestety, nie przeprowadza się już rozmów z beneficjentami ostatecznymi, gdyż Urząd traktuje kontakty do uczestników warsztatów i konsultacji społecznych jako „dane wrażliwe” i odmawia ich udostępnienia⁷³⁰. Tak więc sprawdza się czy wszystko przebiegało zgodnie z regulacjami prawnymi oraz czy procesy partycypacji zostały poprawnie przeprowadzone i jaki był ich zakres merytoryczny. Brakuje jednak kontroli i regulacji, określających w jakim stopniu wyniki przeprowadzonych badań mają być uwzględnione w późniejszych projektach realizowanych przez urzędy miast. Oczywiście nie w każdym przypadku głos większości badanych stanowi najlepsze rozwiązanie – nie po to kształceni są specjaliści z różnych dziedzin i wyznaczane osoby odpowiedzialne za przebieg procesów, aby o ich kształcie „decydowali” ankietowani przechodnie. Jednak warto byłoby się zastanowić nad celowością prowadzonych działań, aby nie marnotrawić dobrej woli, zaangażowania i wiary mieszkańców w ich prawo głosu.

W przypadku przywoływanego już wcześniej projektu *ReBlok* zainteresowanie mieszkańców działalnością kulturalną na Targówku było tak duże, że Urząd Dzielnicy zorganizował konsultacje społeczne, które przerodziły się w Forum Kultury Targówek. „Skonsultowany program nie został jednak przyjęty przez Radę Dzielnicy, co ograniczyło realizację działań (niektóre zostały sfinansowane z budżetu miasta). [...] Dotkliwym skutkiem takiej postawy było spowolnienie na dłuższy czas procesu aktywizacji społecznej, ku czemu *ReBlok* dał silny i pozytywny impuls”⁷³¹. Niestety, ten warszawski przykład nie jest jedynym takim przypadkiem w skali kraju, gdzie jednostka odgórna niższego czy wyższego stopnia „blokuje” potencjał płynący

⁷²⁸ A. Muzioł-Węclawowicz, *Rewitalizacja dzielnic śródmiejskich*, [w:] Jarczewski W. (red.), *Rewitalizacja Miast Polskich*, t. 4: *Przestrzenne aspekty rewitalizacji – śródmieścia blokowiska, tereny przemysłowe, pokolejowe i powojenne*, Kraków: Instytut Rozwoju Miast 2009, s. 36.

⁷²⁹ Anna Kamińska, *Rola ewaluacji w zarządzaniu procesem rewitalizacji...*, s. 504, <https://www.dbc.wroc.pl/libra/publication/22802/edition/20118/content> [dostęp: 19.05.2023].

⁷³⁰ Przykład Miasta Gdańska – na podstawie wywiadu kwestionariuszowego z p. Agatą Stec, specjalistą ds. rewitalizacji w Biurze Rozwoju Gdańska, z dnia 18.07.2017 r. w UM Gdańska. Rozmowa dotyczyła przebiegu procesów rewitalizacji w Gdańsku oraz kwestii możliwości wykorzystania obiektów sztuki nowych mediów w tych procesach.

⁷³¹ Aleksandra Jadach-Sepioło (koordynacja), *Ludzie–Przestrzeń–Zmiana: Dobre Praktyki w Rewitalizacji Polskich Miast*, Kraków–Warszawa 2016, https://www.mr.gov.pl/media/22237/dobre_praktyki_rewitalizacja.pdf [dostęp: 4.04.2017].

z konsultacji społecznych. Zaangażowani mieszkańcy, którzy uczestniczą w konsultacjach, warsztatach i innych działaniach oczekują, że ich propozycje i sugestie będą uwzględnione w planach rewitalizacji, jednak często urzędnicy podejmują decyzje niezależnie od przeprowadzonych badań.

W Gdańsku często jesteśmy świadkami, gdy plany nowych inwestycji, nie tylko związanych z rewitalizacją, ale i przebudowy dróg, nowego zagospodarowania terenów w centrum miasta lub interwencji w przestrzeniach zabudowanych, lecz problematycznych, konsultowane są nie tylko społecznie z mieszkańcami danego rejonu czy dzielnicy, ale także z gronem specjalistów, praktyków i teoretyków podczas specjalnych spotkań i warsztatów, w których uczestniczą również badacze akademicki. Podczas spotkań tych poruszanych jest wiele kwestii projektowych i aspektów będących możliwym efektem decyzji władz miasta dot. wytycznych do zagospodarowania danych przestrzeni. Niestety, urzędnicy często wydają się głusi na argumenty dotyczące poprawy jakości przestrzeni, aktywizacji społecznej i wszelkich rozwiązań poprawiających przestrzeń, ale nie wiążących się w sposób bezpośredni z korzyściami finansowymi. Trafnie ten problem diagnozuje Małgorzata Dymnicka: „Władze samorządowe nie są [...] zainteresowane tworzeniem szczegółowych planów, postrzeganych jako ograniczenia w swobodnym inwestowaniu. System zamówień publicznych i procedur przetargowych w inwestycjach miejskich stanowi problem sam w sobie, stawiając względy estetyki i funkcjonowania na ostatnim miejscu w procesie inwestycyjnym. Istotna jest cena i niekłopotliwość rozwiązań. Sukces liczy się zrealizowaną powierzchnią budynków czy każdym kolejnym kilometrem zbudowanej drogi”⁷³².

Powyższa wypowiedź wyrażona została w publikacji z 2009 r., jednak wciąż niestety jest aktualna. Miasto zdaje się kierować jedynie łatwo mierzalnymi wskaźnikami powodzenia projektu, które w działaniach społecznych sprowadzają się do liczby przeprowadzonych działań, liczby godzin konsultacji społecznych, liczby osób uczestniczących w tych procesach, a i tak najbardziej przemawiają kwestie działań inwestycyjnych, takich jak liczba metrów kwadratowych powierzchni odrestaurowanych i odmalowanych fasad kamienic miejskich czy wyremontowanych nawierzchni ulic i chodników. Oczywiście efekty te też są ważne, jednak powinno się również zbadać, czy działania te wpłynęły pozytywnie na funkcjonowanie przestrzeni. Tymczasem pytania, takie jak: czy więcej ludzi przebywa w przestrzeni publicznej, jak długo tam przebywają i jak tę przestrzeń wykorzystują, czy zrewitalizowana przestrzeń odbierana jest przez mieszkańców w inny sposób, czy opinia mieszkańców miasta spoza dzielnicy o miejscach cieszących się złą sławą zmieniła się czy też nie, wydają się nikogo nie interesować.

Przystąpienie Polski do Unii Europejskiej zainicjowało rosnące zainteresowanie tematem rozwoju „zarządzania publicznego”, jednak temat ten jest dopiero w fazie badań, podczas gdy na Zachodzie wypracowano już usystematyzowane rozwiązania. Mają one postać szeregu powiązanych ze sobą „narzędzi służących do ewaluacji czy mierzenia efektywności działań publicznych (ang. *performance management*), jak również rozwoju kapitału ludzkiego, decentralizacji i dekoncentracji systemów administracji”⁷³³. Choć nie istnieje zestaw obiektywnych kryteriów sukcesu projektu, to w szeroko rozumianej kwestii realizacji różnych projektów, jego cele dotyczą przede wszystkim „kosztu, zakresu i czasu” (potrójne ograniczenie projektowe). „Jednak poza tym standardowymi parametrami kluczowa może być m.in. satysfakcja klienta

⁷³² M. Dymnicka, A. Majer, *Współczesne Miasta: Szkice Socjologiczne*, Łódź 2009, s. 41.

⁷³³ Małgorzata Krajewska-Nieckarz, *Czynnik ludzki a sukces i ryzyko przedsięwzięć projektowych, realizowanych w sektorze publicznym*, [w:] Stroińska E., Sułkowski Ł. (red.), *Determinanty zarządzania projektami i procesami w organizacji*, t. XVI, z. 5, cz. II: Przedsiębiorczość i Zarządzanie, Łódź 2015, s. 86.

i korzyści dla organizacji”⁷³⁴. W przypadku projektów z zakresu rewitalizacji przestrzeni „satysfakcja klienta” nie jest w żaden sposób weryfikowana. Nie mierzy się zadowolenia, spełnienia oczekiwań ani wpływu na odbiór przestrzeni po przeprowadzonych działaniach. Choć są to kwestie trudne do określenia, to jednak wydają się być niezwykle istotne, jeśli nie najważniejsze, w przebiegu całego procesu. Badania życia miejskiego, które promuje Jan Gehl, przywołany już wielokrotnie w tej dysertacji, są istotne zarówno na etapie planowania działań aktywizujących mieszkańców i ich przebiegu, ale także dotyczą ewaluacji sukcesu podjętych akcji i przeprowadzonych projektów.

⁷³⁴ Rafał Urbanelis, *Sukces projektu: kryteria pomiaru, definicje*, „Gospodarka Materiałowa i Logistyka” 2014, nr 1, <https://depot.ceon.pl/bitstream/handle/123456789/3799/sukces%20projektu%20-%20kryteria%20pomiaru%20-%20definicje.pdf?sequence=1> [dostęp: 23.07.2017].



6.2. Wyniki badań ankietowych przeprowadzonych z przedstawicielami Urzędów Miast w Polsce

6.2.1. Badania ankietowe

Cele badania

Głównym celem przeprowadzonego badania było zdobycie informacji na temat możliwości wykorzystania sztuki nowych mediów, w tym nowych technologii multimedialnych i sztuki interaktywnej, jako narzędzi w procesach odnowy i rewitalizacji przestrzeni publicznych miast.

Celem szczegółowym było sprawdzenie czy urzędy miast współpracują przy realizacji planów rewitalizacji z instytucjami kultury, organizacjami pozarządowymi lub innymi jednostkami organizującymi wydarzenia artystyczne i kulturalne. Odpowiedzi na pytania kwestionariusza pokazują również, jaka jest ocena współpracy pomiędzy wyżej wymienionymi instytucjami a urzędami miast.

Kolejny cel szczegółowy dotyczył odpowiedzi na pytanie o to, jak można wzmocnić współpracę między urzędami a instytucjami kulturalnymi/artystycznymi. Respondenci zostali zapytani o możliwości oraz przeszkody w takiej ewentualnej współpracy. Ważne dla badania było również zdobycie informacji na temat możliwości włączenia elementów sztuki, wydarzeń społeczno-kulturalnych we wspomaganie procesów rewitalizacji.

Pytania badawcze

Pytania dotyczyły współpracy urzędów miast z instytucjami kultury, organizacjami pozarządowymi oraz innymi jednostkami organizującymi wydarzenia i interwencje artystyczne (il. 83). Pytania dotyczyły m.in. następujących zagadnień:

- Jaka jest skala współpracy urzędów z instytucjami kulturalnymi lub/i artystycznymi?
- Jaka jest ocena tej współpracy?
- Jakie są możliwości współpracy między urzędami miast a instytucjami kulturalnymi lub/i artystycznymi?
- Jaki jest stopień planowania interwencji instytucji kulturalnych lub/i artystycznych w przestrzeniach miasta na terenach przeznaczonych do rewitalizacji?
- Jakie są możliwości wzmocnienia współpracy pomiędzy instytucjami kulturalnymi lub/i artystycznymi a urzędami miast?
- Jakie są przeszkody we współpracy instytucji kulturalnych lub/i artystycznych z urzędami miast?
- Jaki jest stopień znajomości przez respondentów współpracy urzędów miast z instytucjami kulturalnymi lub/i artystycznymi w Polsce i na całym świecie?
- Jaki jest stopień znajomości przez respondentów interwencji artystycznych wykorzystujących nowe technologie multimedialne i instalacje interaktywne w przestrzeniach miasta?
- Jak respondenci oceniają możliwość implementacji nowych technologii multimedialnych i instalacji interaktywnych jako narzędzi wspierających procesy rewitalizacji?

Respondenci

Respondentami w badaniu byli przedstawiciele dwudziestu Urzędów Miast w Polsce w jednostkach zajmujących się rewitalizacją.

BADANIA ANKIETOWE

Badania dotyczyły możliwości wykorzystania nowych technologii multimedialnych i sztuki interaktywnej jako narzędzi w procesach odnowy i rewitalizacji przestrzeni publicznych miast.

Badaniem objęto 20 Urzędów Miejskich z następujących miast (w tym 3 oddziały w Warszawie):

Białystok
Gdańsk
Gniew
Gorzów Wielkopolski
Katowice
Kielce
Koszalin
Kraków
Lublin
Łódź
Olsztyn
Opole
Poznań
Rzeszów
Szczecin
Toruń
Warszawa
Wrocław



Możliwości wykorzystania nowych technologii multimedialnych i sztuki interaktywnej jako narzędzi w procesach odnowy i rewitalizacji przestrzeni publicznych miast	
Nazwa Instytucji:	
Imię i nazwisko osoby uzupełniającej:	
A1	Czy przy realizacji planów rewitalizacji współpracują Państwo z instytucjami kultury, organizacjami pozarządowymi lub innymi jednostkami organizującymi wydarzenia artystyczne i kulturalne? 1. Tak 2. Nie – idź do A3
A2	Jak Państwo oceniają tę współpracę (czy przynosi pozytywne efekty, wspiera prowadzone przez Państwa procesy)?
A3	Czy uważają Państwo, że taka współpraca byłaby możliwa? (tylko dla A1=2)* 1. Tak 2. Nie
A4	Proszę odpowiedzieć dlaczego taka współpraca byłaby możliwa/niemożliwa?
A5	Czy Jednostki zajmujące się sztuką i kulturą planują interwencje w przestrzeniach miasta (jak np. festiwale, projekcje, wystawę instalacji artystycznych) na terenach przeznaczonych do rewitalizacji? 1. Tak 2. Nie
A6	Czy w/w jednostki, planując miejsca interwencji artystycznych i wydarzeń kulturalnych na terenach przeznaczonych do rewitalizacji, konsultują z Państwem konkretną lokalizację tych interwencji? 1. Tak 2. Nie
A7	Czy omawiane są możliwe dla procesów rewitalizacji korzyści płynące z umieszczenia projektów sztuki w konkretnej lokalizacji? 1. Tak 2. Nie
A8	Czy przy tworzeniu planów rewitalizacji planowane są działania artystyczne, które wpłynęłyby na polepszenie odbioru danej przestrzeni? 1. Tak 2. Nie
A9	Czy udało się Państwu podjąć taką współpracę z takimi jednostkami/organizacjami/instytucjami? 1. Tak 2. Nie – przejdź do A15

*Prawidłową odpowiedź proszę zakreślić kółkiem lub postawić obok X

A10	Z którymi jednostkami/organizacjami/instytucjami udało się Państwu podjąć taką współpracę?
A11	Jak przebiegała ta współpraca?
A12	Z czyjej inicjatywy wyszła ta współpraca?
A13	Proszę o wymienienie kilku najbardziej udanych zrealizowanych projektów wynikających z tej współpracy.
A14	Czy korzyści płynące ze zrealizowanych już projektów są zauważane w dłuższej perspektywie czasu? 1. Tak 2. Nie
A15	Jakie widzą Państwo możliwości wzmocnienia tego typu współpracy? Jak Państwa zdaniem można byłoby włączyć elementy sztuki, wydarzeń społeczno-kulturalnych aby wspomóc procesy rewitalizacji?
A16	Jakie widzą Państwo przeszkody w tego typu współpracy?
A17	Czy znają Państwo przykłady współpracy instytucji kultury z instytucjami odpowiedzialnymi za procesy rewitalizacji (Urząd Miasta etc.) z innych miast Polski lub Europy/świata, gdzie współpraca taka się sprawdza? 1. Tak 2. Nie – przejdź do A20
A18	Na czym polega ta współpraca?
A19	Czy widzą Państwo możliwości wdrożenia tego typu współpracy w swojej Instytucji? 1. Tak 2. Nie

*Prawidłową odpowiedź proszę zakreślić kółkiem lub postawić obok X

A20	Czy znane są Państwu przykłady interwencji artystycznych wykorzystujących technologie multimedialne i instalacje interaktywne w przestrzeniach miejskich? 1. Tak 2. Nie – przejdź do A23
A21	Czy tego typu realizacje miały miejsce w Państwa mieście? 1. Tak – jakie? 2. Nie
A22	Czy widzą Państwo możliwości implementacji takich technologii jako narzędzi wspierających procesy rewitalizacji np. w ramach polepszenia sposobu komunikacji z mieszkańcami, zbierania danych z terenu, zbierania opinii, projektów pilotażowych na terenach przeznaczonych pod inwestycje, projektów tymczasowych wpływających na opinię o danej przestrzeni, itp.? 1. Tak 2. Nie
A23	Czy dysponują Państwo mapami rozmieszczenia interwencji artystycznych na terenach przeznaczonych do rewitalizacji? 1. Tak 2. Nie – zakończ
A24	Czy mogą Państwo udostępnić mi takie materiały do celów badawczych? 1. Tak 2. Nie

Jeżeli udostępnienie w/w materiałów jest możliwe, to proszę o przesłanie ich w formie elektronicznej na adres k.urbanowicz@pg.gda.pl

lub w formie ksero na adres:

Katarzyna Urbanowicz
Katedra Architektury Miejskiej i Przestrzeni Nadwodnych
Wydział Architektury
Politechnika Gdańska
ul. Narutowicza 11/12,
80-233 Gdańsk

*Prawidłową odpowiedź proszę zakreślić kółkiem lub postawić obok X

il. 83. Badania ankietowe: Próba badawcza wraz z mapą lokalizacji wybranych do badania miast na terenie Polski oraz treść ankiety przesłanej do Urzędów Miejskich w tych miastach. Opracowanie własne

Technika

Do wszystkich urzędów kwestionariusze wysłano drogą mailową do wybranych osób zajmujących się w danym urzędzie procesem rewitalizacji. Po kilku dniach do każdego z miejsc telefonowano w celu poproszenia o wzięcie udziału w badaniu i odesłanie uzupełnionego kwestionariusza.

Próba badawcza

Badaniem objęto 20 Urzędów Miejskich z następujących miast (w tym 3 oddziały w Warszawie), w kolejności alfabetycznej: Białystok, Gdańsk, Gniew, Gorzów Wielkopolski, Katowice, Kielce, Koszalin, Kraków, Lublin, Łódź, Olsztyn, Opole, Poznań, Rzeszów, Szczecin, Toruń, Warszawa (Wydział Dialogu w Planowaniu; Wydział Infrastruktury dla dzielnic Targówek; Wydział Projektów Kulturalnych) oraz Wrocław (il. 83). Badania przeprowadzono w okresie od maja 2017 do maja 2020 r.

Wnioski z badań ankietowych

W kwestii współpracy z instytucjami kultury, organizacjami pozarządowymi i innymi jednostkami organizującymi wydarzenia artystyczne i kulturalne zdecydowana większość, bo aż 80% respondentów potwierdza podejmowanie takiej współpracy przy realizacji planów rewitalizacji i ocenia ją bardzo pozytywnie. Jako największe korzyści płynące z takiej współpracy wymieniano między innymi wzmocnienie kontaktu z mieszkańcami i lepszą możliwość dotarcia do osób zainteresowanych podejmowanymi działaniami, a przedsięwzięcia prowadzone w ramach tej współpracy oceniano jako bardziej dostosowane do mieszkańców miasta. Respondent z UM w Toruniu podkreśla, że cenne jest włączanie mieszkańców w działania związane z wprowadzaniem sztuki w przestrzeń publiczną, gdyż inicjatywy aktywizujące mieszkańców jednocześnie budzą w nich współodpowiedzialność za miejsce, w którym żyją. „Dzięki ofercie instytucji kultury mieszkańcy utożsamiają się z przestrzenią inicjatyw twórczych, częściej tam przebywają. Ma to również wpływ na rozwój w zakresie gospodarczym, poprawę wizerunku miasta oraz integrację społeczeństwa”.

Przedstawicielka UM w Koszalinie oceniła, że współpraca z instytucjami kultury nie wspiera może wprost procesów rewitalizacyjnych, sprawia jednak, iż zrewitalizowane publiczne tereny miejskie „żyją”, a „wprowadzone nowe funkcje służą mieszkańcom i turystom”. Natomiast w Rzeszowie zauważono, że współpraca z instytucjami kultury i sztuki przynosi pozytywne efekty w postaci zwiększenia grona interesariuszy zaangażowanych w prowadzenie procesu rewitalizacji jest też potwierdzeniem zasadności podejmowania interwencji będących odpowiedzią na potrzeby zdiagnozowane na obszarze rewitalizacji. We Wrocławiu współpraca ta przyczynia się w mniejszym lub większym stopniu do całościowego efektu prowadzonych działań z zakresu rewitalizacji czy wręcz stanowi narzędzie do realizacji specyficznych działań. Respondenci, którzy takiej współpracy nie podejmowali potwierdzają jednak, że byłaby ona możliwa do zrealizowania.

Ponad połowa respondentów za największą przeszkodę uznaje ograniczenia budżetowe i niewystarczającą ilość środków finansowych na wpieranie tego typu inicjatyw. W Gdańsku współpraca z organizacjami pozarządowymi uczestniczącymi w procesie rewitalizacji zapoczątkowana była poprzez pierwsze projekty rewitalizacyjne, które napędziły spiralę nawyku realizowania działań aktywizujących mieszkańców zdegradowanych dzielnic. Duże znaczenie mają środki finansowe przeznaczane dla NGO do realizowania przedsięwzięć mających na celu przeciwdziałanie wykluczeniu społecznemu. Na jakość współpracy z NGO wpłynęło dofinansowanie ze środków europejskich – im obszerniejsze zadanie, tym współpraca jest bardziej wydajna. Zadania dofinansowane ze środków budżetu miasta otrzymują symboliczną ilość środków na realizację przedsięwzięć, co sprawia, że współpraca dotyczy wąskiego zakresu działalności. Reasumując, wysokość środków finansowych determinuje jakość i możliwość współpracy – ocenia przedstawiciel Urzędu Miasta w Gdańsku. Wśród wymienionych problemów i przeszkód na drodze tej współpracy i realizacji

inicjatyw kulturalno-społecznych w przestrzeniach miast wymieniono również obostrzenia z ramienia konserwatora zabytków, które utrudniają lub uniemożliwiają realizację wybranych inicjatyw z zakresu sztuk wizualnych.

W wielu odpowiedziach poruszany był problem z komunikacją i włączeniem w proces większej liczby interesariuszy. Z doświadczeń UM w Rzeszowie wynika, że różne grupy i organizacje zajmujące się działalnością kulturalną i artystyczną, często nieformalne, podejmują szereg interesujących inicjatyw, które jednak, niewystarczająco nagłośnione, mogą nie docierać do szerszej grupy odbiorców. Ich koordynacja oraz wzajemne informowanie, według respondenta z Rzeszowa, niewątpliwie mogłoby przyczynić się do zwiększenia kręgu odbiorców takich inicjatyw. Szczecin i Warszawa również potwierdzają, że poszukują metod na zwiększenie zaangażowania i wzmocnienie współpracy z organizacjami pozarządowymi z zakresu kultury i sztuki. W Warszawie zauważono rozdzielność merytoryczną i formalną konkretnych biur w ramach UM, które wykonują przypisane im zadania i podlegają ścisłej ocenie prac realizowanych tylko w ramach konkretnego biura, brakuje współpracy nawet w ramach różnych jednostek tego samego urzędu. Respondent wskazuje też na trudności w komunikacji z Animatorami Rewitalizacji, a nawet niechęć NGO do wymiany informacji związanej z planami działań dla danego obszaru projektowanych interwencji. Respondent ze Szczecina zauważa, że „artyści bywają trudnym partnerem do rozmów z urzędem, który ma swoje procedury, umowy, rozliczenia”. W odpowiedzi z UM we Wrocławiu pada bezpośrednia sugestia potrzeby stworzenia funkcji koordynatora/managera „spinającego projekty realizowane w konkretnym obszarze lub w konkretnej dziedzinie, pośredniczącego w zawiązywaniu kontaktów, inicjującego i opiekującego się przebiegiem współpracy etc.”.

Wszyscy respondenci potwierdzili, że na terenach przeznaczonych do rewitalizacji w ich miastach planowane i realizowane są interwencje artystyczne, jak np. festiwale, projekcje, wystawy instalacji artystycznych organizowane przez jednostki zajmujące się sztuką i kulturą, ale już tylko w 75% badanych miast lokalizacja tych interwencji jest konsultowana z urzędem miasta. Tylko nieco ponad połowa z respondentów potwierdza, że omawiane są przy tej okazji korzyści płynące z umieszczenia projektów sztuki w konkretnej lokalizacji, choć aż w 70% przypadków w ramach procesów rewitalizacji planowane są działania artystyczne mające na celu poprawę jakości i odbioru danej przestrzeni. Większość respondentów zauważa długofalowe korzyści ze zrealizowanych już projektów, a pozostała część oczekuje takich wyników, ale uznaje, że albo trudno jest ocenić skalę oddziaływania (brak odpowiednich działań ewaluacyjnych), albo projekty te zrealizowane były relatywnie niedawno, aby móc oceniać ich efekty w dłuższej perspektywie czasu.

Na pytanie o znajomość przykładów dobrych praktyk współpracy urzędów miast z instytucjami kultury i sztuki w zakresie działań rewitalizacyjnych z innych miast polskich lub z Europy czy świata, tylko 30% badanych posiadało taką wiedzę. W tych przypadkach przytaczane były współpracy polegające np. na remontowaniu przez samorządy zdegradowanych obszarów przemysłowych, pokolejowych, wydobywczych itp., a następnie przekazywaniu wyremontowanych obiektów na cele kulturalne (np. siedziby instytucji kultury, przestrzenie wystawiennicze, przestrzenie dla organizacji pozarządowych, przestrzenie dla twórców) lub polegające na wspólnym zagospodarowaniu podwórek miejskich połączonym z wprowadzaniem sztuki w przestrzeń, w taki sposób, aby później mieszkańcy mogli samodzielnie nimi zarządzać i o nie dbać. Respondent z UM we Wrocławiu pisze: „Stale obserwujemy rodzące się inicjatywy i projekty z zakresu rewitalizacji – zarówno w Polsce, jak i na świecie. Wiele z nich zawiera wątki włączające instytucje kulturalne czy wręcz bazuje na współpracy z jednostkami o profilu artystycznym/kulturalnym. Nie brakuje przykładów, kiedy takie jednostki zawiązywane były właśnie po to, aby działać w konkretnym projekcie rewitalizacyjnym. System współpracy zależy od rodzaju projektu, celu, jaki jest do osiągnięcia itd. Są projekty, w których jednostka artystyczna/kulturalna prowadzi punktowe, jednorazowe działania

na zlecenie, są projekty cykliczne (np. coroczne) w formie festiwali, międzynarodowej wymiany młodych artystów, są również wieloletnie projekty stacjonarne”.

W kontekście sztuki nowych mediów w przestrzeniach miejskich 70% badanych wykazało znajomość tego typu projektów, choć tylko w 50 procentach miast miały miejsce tego typu interwencje. Wszyscy respondenci, którzy zaznajomieni byli z projektami interwencji artystycznych wykorzystujących technologie multimedialne i interaktywne stwierdzili, że widzą możliwość implementacji takich projektów jako narzędzi wspierających procesy rewitalizacji, np. w ramach poprawy sposobu komunikacji z mieszkańcami, zbierania danych z terenu, zbierania opinii, projektów pilotażowych na terenach przeznaczonych pod inwestycje czy projektów tymczasowych wpływających na zmianę odbioru i opinii o danej przestrzeni.

6.2.2. Dodatkowe badania i wywiady pogłębione

Dla rozpoznania problemu w środowisku lokalnym Gdańska dodatkowo przeprowadzono wywiad kwestionariuszowy z Agatą Stec, specjalistą ds. rewitalizacji w Biurze Rozwoju Gdańska⁷³⁵. Rozmowa ta dotyczyła szczegółów przebiegu procesów rewitalizacji, procesów partycypacyjnych oraz przebiegu ewaluacji przeprowadzonych procesów. Poruszone zostały również kwestie włączania działań z zakresu kultury oraz sztuki w procesy rewitalizacji oraz możliwości wykorzystania w tych procesach obiektów sztuki nowych mediów.

Przeprowadzono również skrócone badania z instytucjami kulturalno-artystycznymi, celem weryfikacji wniosków z badań przeprowadzonych z przedstawicielami urzędów miast. W ramach tych badań przesłano specjalne wersje kwestionariuszy przygotowanych dla Instytucji kulturalnych i artystycznych i uzyskano odpowiedzi od 5 jednostek: Nadbałtyckiego Centrum Kultury w Gdańsku, Stowarzyszenia Arteria w Gdańsku, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia w Gdańsku, MediaLab w Katowicach i Fundacji Puszka w Warszawie.

W odpowiedziach respondentów znajdują się uwagi dotyczące wymogów biurokratycznych oraz ograniczeń budżetowych przy organizacji różnego rodzaju wydarzeń artystycznych w mieście. W Gdańsku doceniana była współpraca z UM w zakresie doprecyzowania i doboru lokalizacji, jednak już w Warszawie współpraca ta ogranicza się wyłącznie do współfinansowania projektu, co jest według respondenta „zaprzepaszczeniem potencjału faktycznej współpracy – wspólnej dyskusji, programowania, dobierania lokalizacji, mądrego komunikowania o wydarzeniach w przestrzeni publicznej, wspólnego docierania do mieszkańców etc.”. W Katowicach natomiast zdarzało się niezrozumienie przez urzędników specyfiki działalności kulturalnej i artystycznej, co skutkowało nieuzasadnioną, w opinii respondenta, postawą UM zdominowaną przez podejście „nie da się” lub „będzie trudno”. Instytucje te w działaniach artystyczno-kulturalnych w przestrzeniach miejskich jako główne cele tych zabiegów wymieniają między innymi aktywizację mieszkańców, uświadomienie im wartości przestrzeni, w której mieszkają, wprowadzanie procesów integracyjnych, wzmocnienie lokalnych aktywistów, budowanie sieci kontaktów dla dalszej współpracy oraz popularyzację miejsc wśród mieszkańców innych dzielnic i turystów.

Wśród licznych przykładów działań realizowanych przez te jednostki artystyczno-kulturalne, kilka zasługuje na szczególną uwagę w kontekście przedstawionych badań. Pierwszym z nich jest Galeria Zewnętrzna Miasta Gdańska, która już w swoich pierwotnych założeniach była ściśle powiązana z planami rewitalizacji

⁷³⁵ Wywiad kwestionariuszowy z Agatą Stec, specjalistą ds. rewitalizacji w Biurze Rozwoju Gdańska z dn. 18.07.2017 r. w UM Gdańska. Rozmowa dotyczyła przebiegu procesów rewitalizacji w Gdańsku oraz kwestii możliwości wykorzystania w tych procesach obiektów sztuki nowych mediów.

dzielnicy Dolne Miasto w Gdańsku, a później poszerzona została o lokalizację drugiej rewitalizowanej dzielnicy – Nowego Portu. Jak podkreśla przedstawiciel Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, koordynatora projektu, sztuka ma ogromny wpływ na rewitalizację dzielnic, a podejmowane realizacje artystyczne były specjalnie planowane w taki sposób, aby drogi prowadzące z Głównego Miasta na Dolne Miasto zostały w pewien sposób oswojone przez umieszczenie w strategicznych miejscach instalacji artystycznych. Jednym z projektów zrealizowanych w ramach tego programu jest *Amber Drops* Freda Hatta i Daniela Schlaepfera. Projekt Galerii Zewnętrznej jest przykładem działań artystycznych wspomagających plany rewitalizacji, tworzących czy też wspierających użytkowanie połączeń w mieście.

Wszyscy respondenci z instytucji kulturalno-artystycznych potwierdzili, że widzą możliwość implementacji technologii interaktywnych i multimedialnych jako narzędzi wspierających procesy rewitalizacji. Ponadto respondenci ci przywołali również swoje realizacje z zakresu sztuki nowych mediów powiązane z procesami odnowy miejskiej. Pod patronatem MediaLabu powstały takie projekty jak Mapa Dźwiękowych Terenów Zielonych Katowic⁷³⁶, w tym Soundtrack dla Parku Kościuszki⁷³⁷, będące przykładami mappingu sensorycznego. Przedstawiciele gdańskiego NCK wskazują na możliwość wykorzystania gier, w tym gier digitalnych, w dyskusjach o rewitalizacji przestrzeni miejskich. Zwrócono szczególną uwagę na możliwości wykorzystania gier i działań artystycznych z zakresu kulturowego mapowania (ang. *cultural mapping*). Przedstawiciele NCK przytoczyli przykład zrealizowanych w 2017 r. warsztatów BSR Minecraft – Gry kulturowe w Regionie Morza Bałtyckiego, przeprowadzonych w ramach projektu Culturability BSR. Do tego pilotażowego projektu zaproszono działaczy miejskich, architektów, nauczycieli, edukatorów, twórców gier i aplikacji komputerowych oraz graczy powyżej 16. roku życia, którzy na specjalnym serwerze w przestrzeni wirtualnej popularnej gry Minecraft tworzyli wspólnie model dzielnicy Dolne Miasto celem wykorzystania go w planowaniu miejskim, zarówno społecznym, jak i urbanistycznym⁷³⁸.

Z kolei w Warszawie powstały aplikacje multimedialne wykorzystujące rozszerzoną rzeczywistość, jak np. *My Warsaw*, która łączy funkcje mapy, gry miejskiej i przewodnika z dwoma trybami zwiedzania do wyboru, które związane są z historią i szczególnymi miejscami w życiu Janusza Korczaka w Warszawie⁷³⁹. Innym przykładem aplikacji mobilnej z funkcjami geolokacyjnymi jest *Futuwawa*, która umożliwia zwiedzanie Warszawy szlakiem niezrealizowanych projektów i wyobrażonych przestrzeni i budynków, takich jak place, bulwary, mosty, budowle, instalacje artystyczne czy meble miejskie zaprojektowane przez artystów i architektów oraz amatorów i studentów⁷⁴⁰. *Futuwawa* to również portal internetowy i interaktywna przestrzeń wystawiennicza, gdzie prezentowane są projekty i propozycje rozwiązań – od sztuki w przestrzeni publicznej poprzez meble miejskie, budynki, mosty aż po zespoły zabudowy miejskiej, na które mogą oddawać głos internauci⁷⁴¹. Są to futurystyczne i zaawansowane planistycznie lub technologicznie propozycje projektowe, jednak możliwe do realizacji w niedalekiej przyszłości. Projekt *Futuwawa* jest przykładem możliwości konsultacji propozycji planowanych rozwiązań dla przestrzeni miejskich w formie obiektu sztuki nowych mediów, zintegrowanych z działaniami partycypacyjnymi mieszkańców. Działania te, zrealizowane przez instytucje kultury i sztuki w przestrzeniach polskich miast, doskonale wpisują się w ramy zadań z zakresu procesów odnowy miejskiej i rewitalizacji, co potwierdza, że włączenie obiektów sztuki nowych mediów w te procesy jest możliwe również w warunkach polskich.

⁷³⁶ <http://mapadzwiekowa.medialabkatowice.eu/> [dostęp: 1.03.2020].

⁷³⁷ <https://medialabkatowice.eu/projekty/soundtrack-dla-parku-kosciuszki/> [dostęp: 1.03.2020].

⁷³⁸ <https://www.nck.org.pl/pl/wydarzenie/2988/minecraft-w-planowaniu-miasta-warsztaty> [dostęp: 30.06.2018].

⁷³⁹ <https://wiadomosci.wp.pl/warszawa/za-darmo-my-warsaw-aplikacja-na-smartfony-6178441579095681a> [dostęp: 1.03.2020].

⁷⁴⁰ https://futuwawa.pl/aplikacja_mobilna_futuwawa-aplikacja-pl.html?m=0 [dostęp: 1.03.2020].

⁷⁴¹ https://futuwawa.pl/futuwawa__o_futuwawie-about_us-pl.html?m=0 [dostęp: 1.03.2020].

6.3. Propozycja nowego agenta – konsorcjum uniwersyteckiego wraz z instytucjami i jednostkami badawczymi

6.3.1. Potrzeba mediatora do komunikacji pomiędzy interesariuszami w procesach odnowy miejskiej

Jak wskazują badania, w działaniach na rzecz poprawy jakości życia w mieście bierze udział bardzo wielu aktorów, zarówno z ramienia urzędu, jak i organizacji pozarządowych, fundacji, wolontariuszy i innych aktywistów miejskich. Jednak w warunkach polskich, według wybitnej socjolog Anny Gیزی-Poleszczuk, pojęcie „dobra publicznego” jest bardzo ograniczone między innymi z powodu „braku wyrazistych i odpowiedzialnych aktorów”. Jak wskazuje badaczka wynika to z faktu, że ani organizacje pozarządowe, ani organizacje gospodarcze i kulturalne, jak do tej pory, nie dały rady pełnić roli „wiarygodnego uczestnika publicznej dyskusji”⁷⁴². Można zatem wnioskować, że rozwiązaniem istniejącej sytuacji mogłoby być wprowadzenie nowego aktora. Niezwykle istotnym jego zadaniem byłaby poprawa mediacji i komunikacji, zarówno na linii: przedstawiciele instytucji publicznych, w tym urzędów miast – mieszkańcy, jak i z organizacjami pozarządowymi i instytucjami kultury. Majer zauważa, że w wielu krajach europejskich, idąc za przykładem amerykańskich doświadczeń skutecznego wdrażania procesów odnowy miejskiej, za słuszne uznano powołanie swoistego mediatora w formie instytucji lub agencji koordynującej, która pośredniczyć ma między sektorem publicznym i prywatnym⁷⁴³. Doświadczenia te pozwalają na wysnucie wniosku, że także w warunkach polskich powinna powstać interdyscyplinarna grupa z odpowiednią bazą naukową, zrzeszająca specjalistów z wielu dziedzin, także spoza kręgów uczelnianych, która pełniłaby rolę swoistego medium pomiędzy wszystkimi aktorami, mając tym samym na celu jedynie głęboko rozumiane dobro publiczne.

Wskazywany przez wielu badaczy brak zaufania oraz problemy w komunikacji na linii urząd – mieszkańcy oraz odwrotnie mieszkańcy – miasto jest w Polsce dużym utrudnieniem w osiągnięciu pozytywnych zmian w życiu miejskim. Choć tendencja ta ulega nieznacznej poprawie w wybranych miastach Polski, to jednak generalnie sytuacja jest dość konfliktowa i problematyczna. Urzędnicy miejscy przyznają, że kiedy na przykład przeprowadzając niestereotypowe konsultacje społeczne, czyli w formie warsztatów i wywiadów, które sami prowadzą w formie bezpośredniego kontaktu z mieszkańcami, spotykają się ze zdziwieniem, ale i aprobatą takiego „wyjścia do ludzi”. Dla mieszkańców istotne jest, że urzędnik wyszedł zza biurka, a do tego pokazał „ludzkie oblicze”, gdyż dialog w przestrzeni miasta, poza murami urzędu, nie tylko przełamuje atmosferę oficjalnego podziału na „my” i „wy”, sprowadzając rozmowy do dialogu międzyludzkiego, ale też pokazuje dobrą wolę urzędników. W takich niestandardowych warunkach prowadzone były wybrane spotkania konsultacyjne dotyczące projektów rewitalizacji w Gdańsku przez Biuro Rozwoju Gdańska, co zostało wysoko ocenione przez mieszkańców⁷⁴⁴.

Jak wskazują doświadczenia, w pewnych sytuacjach wprowadzenie proponowanego dodatkowego medium w komunikacji między mieszkańcami i różnymi oddziałami Urzędu Miejskiego, instytucjami kultury, radami dzielnic jest wręcz konieczne. W ramach naukowego eksperymentu, w spotkaniu partycypacyjnym związanym z zagospodarowaniem podwórek gdańskich kwartałów w historycznym centrum miasta,

⁷⁴² M. Dymnicka, T. Rozwadowski, *Wokół idei dobrego miasta...*, s. 45–46.

⁷⁴³ Andrzej Majer, dz. cyt., s. 53.

⁷⁴⁴ Wyniki wywiadu kwestionariuszowego z Agatą Stec, specjalistą ds. rewitalizacji w Biurze Rozwoju Gdańska z dnia 18.07.2017 r. w UM Gdańska. Rozmowa dotyczyła przebiegu procesów rewitalizacji w Gdańsku oraz kwestii możliwości wykorzystania w tych procesach obiektów sztuki nowych mediów.



realizowanym w ramach projektu *Design Thinking* „Kwartale miejskie – przestrzeń niczyja?”⁷⁴⁵, włączono takiego nowego mediatora. Była nim grupa pracowników naukowo-badawczych i doktorantów Wydziału Architektury Politechniki Gdańskiej, w tym autorka dysertacji. Charakterystyką takiego mediatora jako „nowego aktora” w procesie odnowy miasta jest to, że nie opowiada się po żadnej ze stron, jednak dysponuje specjalistyczną wiedzą merytoryczną oraz narzędziami negocjacji jako swoistego „zarządzania różnicami” dla osiągnięcia finalnego porozumienia. Jego rolą w opisywanym przypadku było wysłuchanie wszystkich uczestników procesu: urzędników, zarządców i mieszkańców. Rozmowy takie są zwykle trudne i zaczynają się od wymiany fal krytyki, gdzie każda ze stron obwinia drugą o zły stan rzeczy. Kwestia zagospodarowania kwartałów w śródmieściu Gdańska to problem, z którym miasto nie mogło się zmierzyć już od dziesięcioleci. Obecność mediatora, w tym przypadku grupy naukowo-badawczej, pomogła doprowadzić do kompromisu w sprawie zagospodarowania przestrzeni. Porozumienie stało się możliwe po przełamaniu przez nową jednostkę narastającej niechęci i braku zaufania do siebie nawzajem, przy wyeksponowaniu faktu, że „nowy aktor” ma cel nadrzędny – poprawę jakości życia w mieście.

Istotne problemy w komunikacji występują nie tylko pomiędzy urzędem i mieszkańcami, ale też na linii urząd – organizacje pozarządowe i wszelkiego rodzaju jednostki kultury i sztuki działające na rzecz miasta. Jest to kwestia poruszana wielokrotnie na forum nie tylko polskim, ale i zagranicznym. Aby zaradzić tej sytuacji, realizowanych jest wiele europejskich projektów. Jednym z nich był projekt British Council *Creative Cities*⁷⁴⁶, który prowadzony był w 15 miastach europejskich jako odpowiedź na „brak dialogu i współpracy między urzędnikami miejskimi, organizacjami pozarządowymi i artystami”. Ponadto na przestrzeni ostatnich dwóch dekad organizowane były i są liczne międzynarodowe sympozja i konferencje, takie jak np. 'Shaping Cities: Symposium of European initiatives operating in urban space'⁷⁴⁷ czy 'Crossing disciplinary boundaries: New fields of work in urban design and urban research'⁷⁴⁸, w których brała udział autorka pracy. Takie inicjatywy potwierdzają, że w większości miast europejskich istnieją poważne problemy z komunikacją między jednostkami oficjalnymi i nieformalnymi. Co więcej, pomimo dobrych chęci wszystkich aktorów, trudno przełamać istniejące bariery formalne oraz językowe – każda dziedzina posługuje się nieco innym językiem – swoistym dialektem typowym dla danej specjalizacji, w którym często inaczej interpretuje się te same słowa, a kluczowe hasła mogą mieć inne znaczenie w interpretacji różnych specjalistów. Problem ten szeroko omawiany był podczas sympozjum 'Crossing disciplinary boundaries', gdzie przeprowadzone warsztaty pokazały różne rozumienie słów, terminów i sformułowań związanych z procesami miejskimi dla specjalistów z różnych dziedzin, dla urzędników, artystów i mieszkańców⁷⁴⁹. Problem z komunikacją

⁷⁴⁵ Warsztaty *Design Thinking* „Kwartale miejskie – przestrzeń niczyja?” organizowane są przez Koło Naukowe DoctorAnts na zlecenie stowarzyszenia FRAG. Od października 2014 do stycznia 2015 r., w ramach projektu „Design Thinking na Politechnice Gdańskiej”, studenci i doktoranci PG oraz osoby zainteresowane tematem, w tym działacze społeczni i mieszkańcy Gdańska, przy wsparciu merytorycznym specjalistów metodyki *design thinking*, podjęli się próby wypracowania kompromisowego projektu zagospodarowania przestrzeni podwórek w Gdańskich kwartałach w ścisłym centrum miasta. W warsztatach tych brała udział autorka tej pracy, Katarzyna Szakajło.

⁷⁴⁶ <http://nck.pl/blog-kultura-sie-liczy/316918-nie-ma-rewitalizacji-bez-partycypacji/> [dostęp: 17.06.2017].

⁷⁴⁷ „Shaping Cities: Symposium of European initiatives operating in urban space” w ramach Festiwalu reSITE w Pradze, Czechy, 22 maja 2012 r. W konferencji tej brała udział autorka tej pracy, Katarzyna Szakajło.

⁷⁴⁸ „Crossing disciplinary boundaries: New fields of work in urban design and urban research” – Hamburg, Niemcy, w dniach 21–23 lipca 2016 r. W sympozjum tym brała udział autorka tej pracy, Katarzyna Szakajło.

⁷⁴⁹ Wniosek z sympozjum „Crossing disciplinary boundaries: New fields of work in urban design and urban research” – publikacja pokonferencyjna: *Symposium: Disziplinäre Grenzgänge Neue Arbeitsfelder in Stadtgestaltung und Stadtforschung – Ein Perspektivenwechsel*, Hamburg 2017, <https://repos.hcu-hamburg.de/bitstream/hcu/26.06.2019> [dostęp: 26.06.2019].

między różnymi interesariuszami istotnymi dla rozwoju i poprawy życia miejskiego jest bardzo istotny i niestety wciąż nierozwiązany, również w warunkach polskich.

Raport Fundacji Res Publica 'DNA Miasta: Miejskie Polityki Kulturalne' z 2016 r. wskazuje na szereg problemów utrudniających współpracę pomiędzy urzędami miejskimi a organizacjami pozarządowymi i instytucjami kultury. Jak z niego wynika, problemem jest między innymi nierówne traktowanie organizacji chętnych do partycypacji w procesach odnowy miast. „Zdaniem NGO-sów, istnieją powiązania między miastem a instytucjami i wybranymi organizacjami, które mają uprzywilejowany status”⁷⁵⁰, czytamy w raporcie. Ponadto zwrócono uwagę na problem często siłowego 'upolitycznienia polityki kulturalnej', co prowadziło do konfliktów między urzędem a artystami i resztą społeczeństwa⁷⁵¹. Podstawowym problemem na jaki zwrócono uwagę w raporcie są jednak problemy komunikacyjne w relacjach pomiędzy urzędami miejskimi a organizacjami pozarządowymi i instytucjami kultury. Autorzy raportu zaznaczają, że skuteczność polityki kulturalnej zależy od „zdolności do współpracy pomiędzy wieloma interesariuszami”. Wyjaśniają przy tym, że nie można uznać za wystarczające ustalenie konkretnych procedur przeprowadzania konsultacji społecznych i skrupulatne dostosowanie się do wymogów formalnych. „Współpraca jest tu rozumiana jako pogłębiony proces komunikacji, wypracowywania wspólnych stanowisk, kontrowersji i rozbieżności, gdzie na końcu wspólnie jest ustalony konsensus co do priorytetów rozwoju. W tym procesie powinny uczestniczyć różne środowiska – przedstawiciele władz, urzędnicy, pracownicy instytucji kultury, twórcy, organizacje pozarządowe, sektor prywatny i zainteresowani mieszkańcy. Taka wielostronna współpraca wymaga zaufania pomiędzy partnerami, jasnych kryteriów rozmowy i wspólnej woli osiągnięcia porozumienia”⁷⁵².

Zgodnie z art. 7 ustawy z dnia 9 października 2015 r. o rewitalizacji, w ramach partycypacji społecznej powoływane są na trzyletnią kadencję Komitety Rewitalizacji, które stanowić mają „forum współpracy i dialogu interesariuszy z organami gminy w sprawach dotyczących przygotowania, prowadzenia i oceny rewitalizacji oraz pełnić funkcję opiniodawczo-doradczą wójta, burmistrza albo prezydenta miasta”⁷⁵³. W skład Komitetów Rewitalizacji wchodzi przedstawiciele mieszkańców, wspólnot mieszkaniowych, przedsiębiorców, organizacji pozarządowych, szkół, ośrodków kultury itp. Możliwe jest powołanie oddzielnych Komitetów Rewitalizacji dla konkretnych podobszarów rewitalizacji. Jednak mimo słusznych założeń i celów związanych z utworzeniem takiej jednostki, jak wynika z Raportu z analizy funkcjonowania Komitetów Rewitalizacji z 2019 r.⁷⁵⁴, w praktyce wciąż nie zaspokajają one istniejących potrzeb. Nie można negować więc potrzeby powołania nowego agenta.

Już sam skład komisji Komitetów Rewitalizacji bywa kwestią problematyczną. Na przykład w przypadku Lublina, pomimo wielokrotnych naborów otwartych, nie udało się powołać żadnego przedstawiciela z ramienia biznesu i właścicieli nieruchomości. W innych miastach zdarzało się, że Komitet zbierał się w zdecydowanie pomniejszonym składzie lub nie udało się go w ogóle powołać. Za przyczynę tak niskiego

⁷⁵⁰ A. Celiński, J. Burszta, Z. Penza, M. Sęk, M. Wenzel, *DNA Miasta...*, s. 27, <http://publica.pl/produkt/mpk2016> [dostęp: 14.07.2016].

⁷⁵¹ Tamże.

⁷⁵² Tamże.

⁷⁵³ Art. 7 ustawy z dnia 9 października 2015 r. o rewitalizacji, <https://sip.lex.pl/akty-prawne/dzu-dziennik-ustaw/rewitalizacja-18235253> [dostęp: 1.06.2023].

⁷⁵⁴ Komitety Rewitalizacji w praktyce: Bogumiła Krystek-Kucewicz, Katarzyna Spadło (zesp. aut.), K. Spadło, A. Kułaczowska (red.), *Raport z analizy funkcjonowania Komitetów Rewitalizacji w miastach biorących udział w konkursie dotacji „Modelowa Rewitalizacja Miast” oraz realizujących projekty pilotażowe w rewitalizacji*, Warszawa, kwiecień 2019, http://obserwatorium.miasta.pl/wp-content/uploads/2019/07/RAPORT_Komitety-Rewitalizacji.pdf [dostęp: 25.05.2023].

zainteresowania mieszkańców pracą w Komitecie Rewitalizacji autorzy raportu uważają mało efektywnie przeprowadzony proces partycypacji i braki w kwestii działań edukacyjnych⁷⁵⁵. Innym istotnym faktem wyszczególnionym w raporcie jest praktyczny brak zaangażowania Komitetów w procesy rewitalizacji na etapie diagnozy i planowania (w raporcie nazywanym etapem programowania), gdyż wszystkie KR powołane zostały już po uchwaleniu programu rewitalizacji, więc ich działania skupione były głównie na etapie wdrażania (realizacji) oraz monitorowania procesu⁷⁵⁶. Oprócz KR w gminach w pozaustawowych procesach rewitalizacji powoływane są również różnego rodzaju pozafinansowe ciała doradcze, jak rady, komitety, komisje, organy partycypacji społecznej i in. Zespoły te, podobnie jak KR, mają pełnić funkcje współpracy pomiędzy organami administracji publicznej a przedstawicielami grup spoza jej struktury⁷⁵⁷. Jedną z rekomendacji wynikającą z przeprowadzonych do raportu badań było wzmocnienie kontaktu pomiędzy interesariuszami procesów rewitalizacji a członkami Komitetu, wskazano też na konieczność podjęcia kontaktu z ekspertami, gdyż kwalifikacje członków KR nie są zwykle wystarczające do odpowiedniej realizacji celów przewidzianych dla tej jednostki.

Pomimo iż powołanie Komitetów Rewitalizacji jest działaniem w jak najbardziej słusznym kierunku, odpowiadającym na wyraźną potrzebę nowego aktora w procesach odnowy miejskiej i rewitalizacji w Polsce, to jednak ustawowe wymogi i struktura tej jednostki oraz jej metody działania wydają się kolejnym ustrukturyzowanym organem, który pozostaje wciąż odseparowany od społeczeństwa i procesów partycypacji. W odpowiedzi na wciąż istniejącą potrzebę wzmocnienia relacji mieszkańców z organami administracji publicznej oraz celem wsparcia ich w trakcie przeprowadzanych procesów rewitalizacji, polskie miasta poszukują nowych pośredników i agentów. Z raportu fundacji Res Publica dotyczącego Miejskich Polityk Kulturalnych wynika, że w Polsce istnieje znaczący problem w komunikacji Urzędów Miast z instytucjami kultury⁷⁵⁸. W Łodzi, w ramach pilotażu ministerialnego przy prowadzonych działań rewitalizacyjnych w ramach projektów unijnych zatrudniono dodatkowe osoby spoza urzędu, będące „gospodarzami obszaru rewitalizacji”. Ich rolą jest informowanie i edukacja mieszkańców z terenów rewitalizowanych o planowanych działaniach oraz pomoc przy ich relokacji i monitoring ich adaptacji w nowym miejscu zamieszkania. Natomiast „latarnicy społeczni” mają za zadanie, przy współpracy z instytucjami i organizacjami społecznymi, budowanie sieci wsparcia dla mieszkańców⁷⁵⁹. Są to osoby specjalnie powołane do bezpośredniego kontaktu z mieszkańcami w najtrudniejszych i najbardziej problematycznych sytuacjach, które „wypełniają lukę w kontaktach z mieszkańcami”, lukę, której nie są w stanie zapełnić urzędnicy, pracownicy socjalni czy animatorzy aktywności społeczno-kulturalnej⁷⁶⁰. Przedstawione przykłady wyraźnie ukazują ogromną potrzebę wsparcia procesu komunikacji i pośrednika w kontaktach pomiędzy interesariuszami procesów odnowy i rewitalizacji w warunkach polskich.

⁷⁵⁵ Tamże, s. 27–28.

⁷⁵⁶ Tamże, s. 41.

⁷⁵⁷ Tamże, s. 44.

⁷⁵⁸ A. Celiński, J. Burszta, Z. Penza, M. Sęk, M. Wenzel, *DNA Miasta: Miejskie Polityki Kulturalne 2016*, Warszawa 2016, s. 27, <http://publica.pl/produkt/mpk2016> [dostęp: 14.07.2016].

⁷⁵⁹ <https://uml.lodz.pl/aktualnosci/artukul/pierwsze-efekty-pracy-latarnikow-i-gospodarzy-id16851/> [dostęp: 30.05.2023].

⁷⁶⁰ Hanna Gill-Piątek, *Bez rewitalizacji miasto jest jak kot w worku* – rozmowa z Wojciechem Tymowskim z 10.12.2017, <https://warszawa.wyborcza.pl/rewitalizacjapragi/7,159698,22763836,bez-rewitalizacji-miasto-jest-jak-kot-w-worku.html> [dostęp: 27.04.2023].

6.3.2. Potrzeba integracji działań w ramach struktur i wydziałów urzędów miast

W warunkach polskich obok problemów w komunikacji pomiędzy różnymi interesariuszami, wskazać można na braki komunikacji pomiędzy różnymi jednostkami i podwydziałami, zaangażowanymi w procesy odnowy miasta, nawet w obrębie jednego urzędu miasta. Co więcej, kwestia współpracy i wymiany informacji nawet w ramach jednego wydziału, np. ds. rewitalizacji, pozostawia często wiele do życzenia. Każdy zespół, a czasem nawet pojedynczy pracownik zajmuje się swoim zadaniem, projektem czy problemem, często nie wiedząc, czym zajmuje się kolega z pokoju obok, pracujący np. nad sąsiednim obszarem. Jak wykazują badania Pawła Swianiewicza z Joanną Krukowską i Pauliną Nowicką nt. polityki wielkich miast polskich w stosunku do zaniedbanych dzielnic, zauważalnym problemem jest „brak koordynacji, a co więcej – brak wiedzy o różnych projektach realizowanych na tym samym terenie”⁷⁶¹. Skutkuje to bardzo wybiórczym i rozcłonkowanym działaniem i brakiem całościowego spojrzenia na kwestię odnowy i poprawy jakości przestrzeni w skali miasta.

Ciekawą inicjatywę, będącą niejako odpowiedzią na przedstawiony tu problem, podjęto w Urzędzie Miasta Gdańska, gdzie powstał GdanskLab – laboratorium współpracy pracowników gdańskiego magistratu, mający na celu usprawnienie działania urzędu i funkcjonowania miasta poprzez mniejsze i większe innowacyjne toki postępowania. Zasadność powstania GdanskLabu tak tłumaczy Tomasz Nadolny z Fundacji Gdańskiej, pomysłodawca inicjatywy: „Urzędy, w dużej mierze, działają w oparciu o hierarchiczną strukturę, w której kompetencje wydziałów podzielone są tematycznie, wg konkretnych spraw: geodezja, podatki, obsługa mieszkańców [...] łatwo następuje specjalizacja, a pracownicy wypełniają swoje obowiązki według utartych przez lata reguł. Patrząc na to świeżym okiem widzisz, że nie odpowiada to wyzwaniom bardzo szybko zmieniającej się rzeczywistości. Wśród urzędników jest wiele osób, które także to dostrzegają i mają świetne pomysły, ale nie mogą się przez tę hierarchiczną strukturę przebić. Stworzyliśmy więc GdanskLab, mechanizm, który pozwala na komunikację między wydziałami na każdym poziomie i na poszukiwanie rozwiązań problemów, które kierownictwu mogą w ogóle nie być znane, a ‘na dole’ są bardzo dostrzegalne. Teraz każdy może zasygnalizować potrzebę zmian i zaproponować rozwiązanie”⁷⁶².

W skali kraju występuje kolejna niespójność i rozcłonkowanie w stosunku do działań odnowy miejskiej. W zależności od miasta, jego wielkości i strategii działań, w danym urzędzie powoływane są inne jednostki zajmujące się konkretnymi tematami. Często spotykany jest podział na referaty związane z procesami rewitalizacji, referaty związane z działaniami kulturalnymi i osobne referaty zajmujące się partycypacją i komunikacją. Zarówno podział struktur, jak i nazewnictwo odpowiednich referatów są różne w każdym z miast, np. w Gdańsku rewitalizacją zajmuje się Zespół Rewitalizacji i Dziedzictwa Kulturowego w ramach Biura Rozwoju Gdańska, w Warszawie Wydział Przekształceń Przestrzennych i Rewitalizacji w ramach Biura Architektury i Planowania Przestrzennego, a w Poznaniu Biuro Koordynacji Projektów i Rewitalizacji miasta, podlegające Pełnomocnikowi Prezydenta ds. Funduszy Europejskich. Tak samo rozbieżne są podziały na struktury zajmujące się kulturą i partycypacją. Im bardziej szczegółowe podejście do danej kwestii, tym bardziej rozbudowana struktura wydziału w urzędzie, często angażująca także instytucje czy inne organizacje jako zleceniobiorców do prowadzenia wybranych działań, np. z zakresu rewitalizacji wybranego obszaru lub dzielnicy. Co ciekawe, w wybranych miastach powstają nowe wydziały i jednostki, które mają być odpowiedzią na obrane przez dane miasto strategie rozwoju, jak np. Biuro ds. Inteligentnego Zarządzania Zrównoważonym Rozwojem-Smart City w Kielcach, Wydział Kształtowania Przestrzeni Publicznej oraz Wydział Dialogu w Planowaniu w Warszawie czy Referat ds. Jakości Życia w Gdyni. Są to

⁷⁶¹ P. Swianiewicz, J. Krukowska, P. Nowicka, *Zaniedbane dzielnice w polityce...*, s. 73.

⁷⁶² <http://www.gdansk.pl/wiadomosci/GdanskLab-czyli-laboratorium-malych-i-duzych-pomyslow-w-gdanskim-magistracie,a,87834> [dostęp: 12.04.2018].

tylko wybrane nieliczne przykłady z wielu innowacyjnych powołanych do działania jednostek w ramach struktur urzędów miejskich, które ukazują wartości i cele obrane dla rozwoju danego miasta.

Procesami rewitalizacji zajmują się najczęściej wyspecjalizowane działy lub referaty podlegające różnym wydziałom, głównie związanym z rozwojem miasta i architekturą. W większych miastach, gdzie strategie procesów rewitalizacji są bardziej rozwinięte, wydzielone są pod-jednostki przydzielone do bardziej szczegółowych zadań, takie jak np. Dział Rewitalizacji w Warszawie, który powołał w 2016 r. „animatorów rewitalizacji” zajmujących się podobszarami wskazanymi w Zintegrowanym Programie Rewitalizacji m. st. Warszawy do 2022r. „Ich głównym zadaniem jest pomoc mieszkańcom w uzyskaniu informacji o Programie Rewitalizacji oraz ofercie kulturalnej dostępnej na danym podobszarze. Animatorzy wspierają również działania kulturalno-społeczne i pomagają instytucjom i mieszkańcom w realizacji ich projektów. Mogą także służyć pomocą w zainicjowaniu kontaktów czy rozpoczęciu współpracy pomiędzy osobami, grupami nieformalnymi, artystami, instytucjami, organizacjami oraz innymi podmiotami podejmującymi przedsięwzięcia kulturalno-społeczne”⁷⁶³. Ich działania ograniczone są co prawda jedynie do obszarów zdegradowanych, czyli przeznaczonych do rewitalizacji, ale pełnią podobną rolę do proponowanego tu medium – nawiązują kontakt z mieszkańcami, współpracują z Biurem Kultury, NGO, Instytucjami Kultury oraz z innymi animatorami, liderami obszaru i lokalnymi działaczami na obszarze rewitalizacji⁷⁶⁴. Podobne inicjatywy podjęły inne miasta, wyłaniając drogą konkursu animatorów rewitalizacji, np. w Rybniku⁷⁶⁵ czy Koszalinie⁷⁶⁶. Animatorzy nie koordynują jednak działań różnych wydziałów i jednostek urzędów miast ani organizacji pozarządowych i instytucji kultury. Stanowią natomiast pewne nowe narzędzie w celu komunikacji pomiędzy różnymi aktorami mającymi wpływ na rewitalizację i życie kulturalno-społeczne wybranych obszarów miasta.

⁷⁶³ <http://rewitalizacja.um.warszawa.pl/animatorzy-rewitalizacji> [dostęp: 24.05.2017].

⁷⁶⁴ Animatorzy. Raport z działań Listopad 2016 – Luty 2017, <http://rewitalizacja.um.warszawa.pl/animatorzy-rewitalizacji> [dostęp: 24.05.2017]; Animatorzy. Raport z działań marzec 2017 – czerwiec 2017, <http://rewitalizacja.um.warszawa.pl/animatorzy-rewitalizacji> [dostęp: 12.04.2018].

⁷⁶⁵ <https://www.rybnik.com.pl/wiadomosci,animatorzy-juz-dzialaja-na-terenie-rybnika-mozna-sie-do-nich-zglaszac,wia5-3266-34263.html> [dostęp: 12.04.2018].

⁷⁶⁶ <https://bazakonkurencyjnosci.funduszeuropejskie.gov.pl/publication/view/1015547> [dostęp: 12.04.2018].

6.3.3. Potrzeba współpracy interdyscyplinarnej i zewnętrznych ekspertów

Kolejnym argumentem na rzecz zasadności powołania nowego agenta – konsorcjum jest potrzeba interdyscyplinarnego podejścia do kwestii tematu odnowy miejskiej i procesów rewitalizacji. „Studia nad odnową zdegradowanych obszarów, które powinny każdorazowo poprzedzać podjęcie decyzji o rozpoczęciu działań rewitalizacyjnych, nie mogą być prowadzone w ramach jednej dyscypliny, jeśli poprawa warunków życia w danej przestrzeni ma być długotrwała, skuteczna i wieloaspektowa”⁷⁶⁷ – podkreślają Jacek Kubera i Krzysztof Derejski w publikacji pt. *Miasto jako przedmiot badań wykraczających poza dyscyplinarne podziały*. „Projekty architektów, urbanistów, analizy ekonomistów i prawników, prace antropologów dotyczące specyfiki lokalnej społeczności, raporty historyków sztuki, psychologów środowiskowych, pomysły kulturoznawców i artystów na ożywienie aktywności mieszkańców – jedynie wspólne, skoordynowane projektowanie procesu rewitalizacyjnego danej dzielnicy przez ekspertów, mieszkańców i inne zainteresowane strony może owocować pozytywnymi zmianami w dzielnicy”⁷⁶⁸, kontynuują badacze.

Zdecydowanie niezbędne dla sprawnej realizacji zadań publicznych przez organy władzy jest właściwe doradztwo eksperckie, które opiera się na badaniach naukowych i rzetelnych opiniach specjalistów, a nie jedynie na intuicji i domysłach. „Pojawia się więc potrzeba doradztwa eksperckiego, ale nowoczesnego, będącego w stanie sprostać wyzwaniom współczesności. Doradztwa eksperckiego, które, z jednej strony, jest zdolne do samodzielnego prowadzenia interdyscyplinarnych prac badawczych (tak analitycznych, jak i koncepcyjnych), z drugiej strony do kreowania dyskursu publicznego (poprzez udział w prasie i mediach, konferencjach i debatach), zaś z trzeciej strony, do ścisłej współpracy z organami władzy publicznej (w ramach konsultacji i wysłuchań, komisji doradczych i grup niesformalizowanych)” – czytamy na stronie internetowej gdańskiego Instytutu Metropolitalnego⁷⁶⁹. Powstaje coraz więcej interdyscyplinarnych zespołów, fundacji i organizacji poza strukturami rządowymi. Mają one różne cele i przedmioty badań oraz sfery działalności. Ich celem jest wspomagać jednostki państwowe w bardziej kompetentnym podejmowaniu kluczowych dla przestrzeni i funkcjonowania miast decyzji.

Z kolei w kwestii możliwości wykorzystania sztuki nowych mediów w procesach odnowy miejskiej konieczne są interdyscyplinarne działania umożliwiające eksploracje możliwości płynących z zastosowania nowych technologii multimedialnych i interaktywnych. Jest to dziedzina szybko rozwijająca się i wzbudzająca zainteresowanie nie tylko programistów i inżynierów elektroniki, ale również artystów, architektów, socjologów i innych specjalistów. Powstają MediaLaby, których kluczowym elementem jest umożliwienie współpracy osobom o różnych kompetencjach i zakresach doświadczeń, by mogły wspólnie wypracować rozwiązania różnych problemów z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych. Jak zauważa Łukasz Maźnica, „W tym kontekście Media Laby wydają się dobrym polem do nauki dla instytucji kultury, planujących w przyszłości angażowanie się w profesjonalne i złożone przedsięwzięcia na tym polu”⁷⁷⁰. Brakuje jednak połączenia MediaLabów z organizacjami wspomagającymi procesy odnowy miejskiej. Specjaliści z dziedziny media technologii, tacy jak Martin Köppler i Helmut Eirund z M2C Institute for Applied Mediatechnology

⁷⁶⁷ J. Kubera, K. Derejski, *Miasto jako przedmiot badań...*, s. 10.

⁷⁶⁸ Tamże, s. 10.

⁷⁶⁹ Instytut Metropolitalny – gdańska fundacja i organizacja pozarządowa o statusie organizacji pożytku publicznego, integrująca ekspertów i reprezentantów różnych dyscyplin naukowych i profesji (think tank), <http://www.im.edu.pl/misja> [dostęp: 7.08.2017].

⁷⁷⁰ Łukasz Maźnica, *Instytucje kultury i sektor kreatywny – jak firmy pomagają realizować misję*, [w:] *Nowe media, technologie i otwartość w instytucjach kultury*, s. 29, http://pracownia.medialabgdansk.pl/wp-content/uploads/2017/01/nowe_media_230x158_www-1.pdf [dostęp: 8.07.2017].

and Culture na University of Applied Sciences w Bremie, sami szukają partnerów z innych dziedzin, między innymi na Wydziale Architektury Politechniki Gdańskiej, celem możliwości wykorzystania oprogramowania poszerzonej rzeczywistości do projektów miejskich. Natomiast na Massachusetts Institute of Technology, w ramach Wydziału Architektury i Planowania Przestrzennego, powstał w latach 80. MIT MediaLab⁷⁷¹, gdzie prowadzone są wielowątkowe innowacyjne badania w tematyce wykorzystania nowych technologii. Działania te dzielą się na różne kategorie, w tym Space Enabled, Responsive Environments czy CityScience Group, które eksplorują możliwości technologiczne w badaniu oddziaływania na ludzi i przestrzeń.

The Patching Zone to project, zainspirowany pracą doktorską Anne Nigten pt. *Processpatching, Defining New Methods in art&D* z 2007r., której autorka sprawdzała, jak sztuka elektroniczna „łata” i „(re)miksuje” procesy i metody wywodzące się z różnych dziedzin, w tym sztuki, inżynierii i środowisk komputerowych. Projekt *The Patching Zone* powstał w 2008 r. jako innowacyjne laboratorium transdyscyplinarne zrzeszające studentów, młodych naukowców i praktyków z różnych dziedzin, którzy wspierani i nadzorowani przez ekspertów współpracują, korzystając przy tym z materiałów high-tech, mediów cyfrowych i technologii informatycznych⁷⁷². Prace praktyczne przebiegają dwutorowo – w podgrupach roboczych uczestników projektu oraz pomiędzy tymi podgrupami a lokalnymi interesariuszami. Grupy te wykorzystują grę/zabawę zarówno w fazie zbierania informacji, jak i projektowania. W podejściu poprzez zabawę zaobserwowano większą otwartość i chęć do zaangażowania, co jest kluczowe przy współpracy z lokalną społecznością⁷⁷³. Oprócz metod partycypacyjnych zaczerpniętych z różnych dziedzin, w tym z socjologii i nauk społecznych, w projektach często wykorzystuje się design i sztukę, także tę medialną. W projekcie *Cultuur Lokaal* na przygotowanej wcześniej mapie miasta wyeksponowanej w mobilnym studio, uczestnicy mogli oznaczać ich ulubione lokalizacje w mieście. W projekcie *Go for IT!* zastosowano technologię wykorzystującą kody QR, a uczestnicy mogli projektować *content* i historię ich własnej gry. Wszystkie projekty grupy *The Patching Zone* nie mają z góry założonego efektu pracy, zależy on bowiem w znacznej mierze od wyników pracy z interesariuszami, a współpraca ekspertów z uczestnikami-laikami jest najważniejszym aspektem procesu projektowego. Tak na przykład w przypadku projektu *Cultuur Lokaal* zaproponowano model Participatory Art Practice na instalacjach interaktywnych, performansie i video poprzez prototypy doświadczeń (ang. *Prototype Experiences*)⁷⁷⁴. Celem podjętych działań była stymulacja dynamiki kulturalnej miasta Gouda (Holandia) oraz wypracowanie innowacyjnego sposobu interakcji między instytucjami kultury a społecznością. Stąd zaproponowane prototypy doświadczeń skupione były na interaktywnej partycypacji mieszkańców i aktywnym udziale pracowników tychże instytucji⁷⁷⁵.

Wraz z rozwojem technologii pojawia się nowa możliwość dla uniwersytetów, także w Polsce, do prowadzenia badań i edukatorów multimedialnych celem efektywnego wdrażania nowych rozwiązań interaktywnych i multimedialnych jako użytecznych narzędzi w procesach odnowy miejskiej. Również w tym kontekście, sensowne wydaje się powołanie dodatkowej jednostki badawczo-wdrożeniowej łączącej specjalistów z różnych dyscyplin, także z instytucji pozauczelnianych związanych z technologiami ICT, która nie tylko szukałaby nowych rozwiązań, ale też uczestniczyłaby w procesie ich implementacji w formalnych procesach odnowy miejskiej prowadzonych przez urzędy miast.

⁷⁷¹ www.media.mit.edu [dostęp: 13.04.2018].

⁷⁷² Anne Nigten, *Introduction*, [w:] A. Nigten (red.), *Real Projects for Real People*, t.1: *The Patching Zone*, Rotterdam 2010, s. 9.

⁷⁷³ Kristina Andersen, Sam Nemeth, Anne Nigten, *Playing as Research*, [w:] A. Nigten (red.), *Real Projects for Real People*, t.1: *The Patching Zone*, Rotterdam 2010, s. 26.

⁷⁷⁴ Mirella Misi, *An art & D Method in Practice*, [w:] Nigten A. (red.), *Real Projects for Real People*, Vol. 1: *The Patching Zone*, Rotterdam 2010, s. 71.

⁷⁷⁵ Tamże, s. 72.

6.3.4. Propozycja powołania nowej jednostki badawczej jako „nowego agenta” czyli medium komunikacji pomiędzy interesariuszami w procesach odnowy miejskiej

Procesy odnowy miejskiej wymagają całościowego oglądu sytuacji i wieloaspektowego podejścia do zagadnienia odbioru i funkcjonowania przestrzeni miejskiej. Obecne działania urzędów miast realizowane są w ramach hierarchicznie wydzielonych podziałów i struktur. Choć są zróżnicowane w skali kraju, dostosowywane do indywidualnych potrzeb poszczególnych miast i możliwości organizacyjnych urzędów, to jednak działania te, w kontekście szeroko rozumianej „odnowy miejskiej”, rozczłonkowane są na sektory i dziedziny. Konieczne jest zintegrowanie tych działań, co ma już miejsce w miejskich politykach rozwoju w Europie Zachodniej, gdzie podstawowym instrumentem przygotowania i realizacji tychże polityk jest system 'zintegrowanego planowania (koncepcji) rozwoju miasta'⁷⁷⁶. Wdrażanie zadań na poziomie projektów „wymaga z kolei budowania różnych struktur zarządzania lokalnego”, czego przykładem jest zarządzanie na poziomie dzielnicy (niem. *Quartiermanagement*). Jak zauważa Andreas Billert: „Z doświadczenia wynika, że takie funkcje powinny spełniać podmioty lub osoby niebędące pracownikami administracji, stając się 'pasem transmisyjnym' między podmiotami społecznymi i gospodarczymi a administracją miasta oraz mediatorami i koordynatorami porozumień społecznych”⁷⁷⁷. Proponowany w niniejszej dysertacji nowy aktor, w formie konsorcjum akademickiego zrzeszającego specjalistów, badaczy i praktyków z różnych dziedzin, mógłby pełnić funkcję nowego medium w całościowym podejściu do kwestii odnowy miejskiej.

Wprowadzenie mediatora w postaci naukowej jednostki badawczej mogłoby wyeliminować problemy z bezpośrednią komunikacją pomiędzy wszystkimi interesariuszami i umożliwić konstruktywną dyskusję na temat wspólnego „dobra publicznego”. Ta mediacja powinna się odbywać na bazie kierowania kreatywną współpracą pomiędzy wydziałami urzędów miasta i organizacjami pozarządowymi. Najlepszą sytuacją byłoby, gdyby ta mediacja była aktywną współpracą w tym procesie. Potwierdzeniem mogą być pionierskie przykłady współpracy takich interesariuszy, w tym środowisk akademickich. Jednym z takich przykładów może być „Dzielnica Artystyczna” – Promocja Międzynarodowej Wystawy Artystycznej w Zapomnianych Dzielnicach Poznania: Śródka – projekt zrealizowany w ramach programu Re: GENERACJA II przy współpracy Urzędu Miasta Poznania (Wydziału Kultury i Sztuki oraz Oddziału Rewitalizacji Wydziału Rozwoju Miasta), Akademii Sztuk Pięknych w Poznaniu, Stowarzyszenia InterCity oraz wielu artystów, fundacji i stowarzyszeń zintegrowanych w tym wspólnym przedsięwzięciu⁷⁷⁸.

Konieczność interdyscyplinarnego podejścia do procesów miejskich zauważa też Sławomir Gzell: „Widać dziś, że w spojrzeniu ogólnym na miasto konieczna jest holistyczna integracja międzysektorowa, [...]. W ekonomii, w technologii, kreowaniu instrumentów uzgodnionych społecznie itp. Ta (niepełna) lista oznacza konieczność wspólnej, jednoczesnej i większej niż kiedykolwiek obecności w pracy nad miastem i dla miasta specjalistów różnych dziedzin. Oznacza także powstawanie nowych dziedzin i dyscyplin naukowych, w zgodzie z pojawiającym się zapotrzebowaniem na nie”⁷⁷⁹. Taką nową dyscypliną mogłoby być zastosowanie sztuki nowych mediów, w tym instalacji interaktywnych i technologii multimedialnych jako narzędzi wspomagających zintegrowane i innowacyjne procesy odnowy miejskiej.

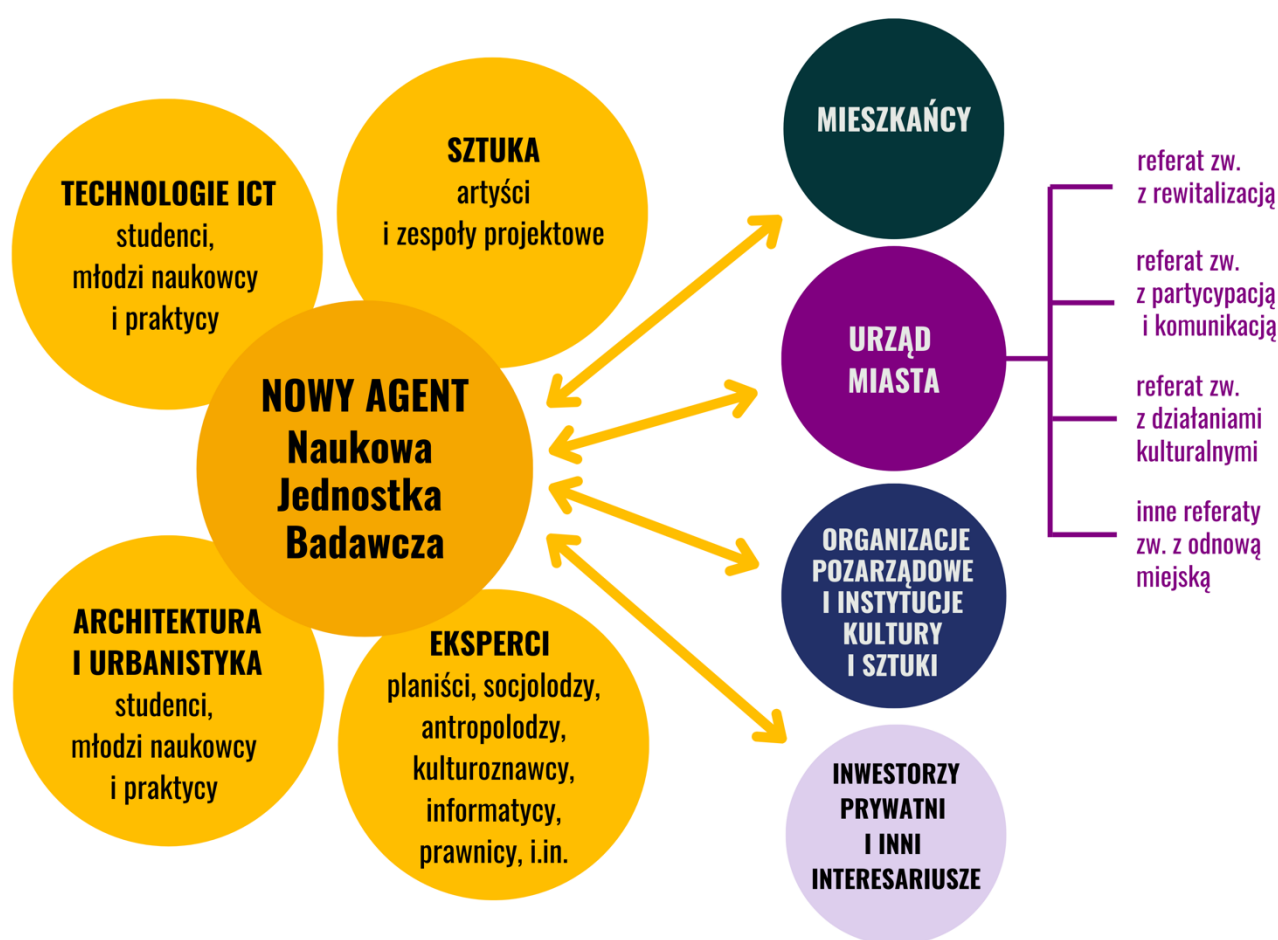
⁷⁷⁶ A. Billert, dz. cyt., s. 47–48.

⁷⁷⁷ Tamże, s. 48–49.

⁷⁷⁸ http://olakujawska.beep.pl/kkasia_en/wp-content/uploads/2014/05/ReGeneration_I_ebook_pl_eng.pdf [dostęp: 16.06.2017].

⁷⁷⁹ S. Gzell, *Praktyka planistyczna a naukowe metody badania miasta*, [w:] Madurowicz M. (red.), *Percepcja współczesnej przestrzeni miejskiej*, Warszawa: Wyd. WgiSR UW 2007, s. 112.

Natomiast sprawne i efektywne włączenie tych projektów jak narzędzi w realizacji zamierzeń procesów odnowy umożliwiłby nowy agent – niezależna Naukowa Jednostka Badawcza (il. 84). W skład tej jednostki wchodziłoby zarówno badacze, praktycy i zaangażowani studenci z kierunków związanych z architekturą, urbanistyką i technologiami ICT, jak i artyści i zespoły projektowe oraz eksperci i specjaliści z różnych dziedzin, tacy jak planiści, socjologowie, antropologowie, kulturoznawcy, informatycy, prawnicy i in. Ten nowy agent byłby medium pośredniczącym w kontaktach ze wszystkimi interesariuszami procesu odnowy, począwszy od urzędników miejskich z różnych referatów zajmujących się rewitalizacją, partycypacją i komunikacją, działaniami kulturalnymi i innymi jednostkami związanymi z odnową miejską, przez pozarządowe organizacje i instytucje kultury i sztuki, po mieszkańców, inwestorów prywatnych i innych interesariuszy związanych z danym obszarem miasta.



il. 84. Schemat połączeń dziedzin i specjalizacji wchodzących w skład proponowanej Naukowej Jednostki Badawczej, czyli nowego agenta w komunikacji i mediacji pomiędzy interesariuszami procesów odnowy miejskiej. Opracowanie własne

6.4. Możliwości włączenia obiektów sztuki nowych mediów w procesy odnowy miejskiej w warunkach polskich – podsumowanie

Współczesne procesy odnowy miejskiej wiążą się z potrzebą poszukiwania i stosowania nowych metod i narzędzi, w tym z zakresu sztuki i kultury, na różnych etapach tych procesów. Istotne jest interdyscyplinarne podejście, współpraca struktur samorządowych z instytucjami pozarządowymi, jak i z wieloma interesariuszami z obszaru procesów odnowy miejskiej. Niezwykle ważna, a zarazem wymagająca jest kooperacja z mieszkańcami miast i wdrażanie procesów partycypacji społecznej w różnych zakresach. Są to wyzwania, z którymi zmagają się władze miasta nie tylko w Polsce, ale i w Europie, i na świecie. Procesy odnowy miejskiej w warunkach polskich obciążone są dodatkowo historyczno-prawnymi uwarunkowaniami typowymi dla krajów postkomunistycznych, aktualizowanymi, lecz nadal wymagającymi zmian, adaptacji do współczesnych wymagań i otwartości na innowacje ustaw i rozporządzeń oraz zmiany złych nawyków i mentalności urzędniczej w strukturach państwowych. Konieczna jest integracja działań różnych jednostek, nawet w ramach struktur tego samego urzędu, ale i miasta czy kraju.

Pojawia się więc pytanie: czy wykorzystanie projektów sztuki nowych mediów w procesach odnowy miejskiej w Polsce jest w ogóle możliwe? Jeszcze kilkanaście lat temu byłoby to nie do pomyślenia, lecz Polska jest krajem bardzo postępowym, zarówno zmiany prawne jak i mentalne metamorfozy wszystkich aktorów, od urzędników po mieszkańców miast, dają taką nadzieję. Polska jest krajem wciąż dynamicznie rozwijającym się i właśnie ten czas, gdy rozwój różnych dziedzin życia jest już na dobrym etapie, lecz wciąż ewoluuje, zdaje się być doskonałym momentem na wprowadzanie innowacji. Ważnym krokiem do wprowadzenia takich zmian, byłoby powołanie nowego agenta – Naukowej Jednostki Badawczej, która koordynowałaby działania wielu grup interesariuszy i pełniła rolę pośrednika w komunikacji między zaangażowanymi aktorami. Ponadto jednostka ta skupiałaby w swych strukturach różnych specjalistów, gwarantując interdyscyplinarne i profesjonalne podejście do procesów odnowy miejskiej. Co ważne, umożliwiłaby wypracowanie i uruchomienie nowych innowacyjnych rozwiązań, w tym ścieżek ułatwiających integrację projektów sztuki nowych mediów, które można byłoby wykorzystać jako narzędzie wspomagające procesy odnowy miejskiej na różnych ich etapach.

PODSUMOWANIE I WNIOSKI

Badania dotyczące możliwości integracji projektów sztuki nowych mediów w procesy odnowy miejskiej wykazały znaczący potencjał tych projektów do wspierania działań i realizacji wybranych zamierzeń procesów odnowy miejskiej na kolejnych ich etapach.

Podejmując zagadnienie włączania działań artystycznych i kulturalnych w procesy odnowy miejskiej, w pracy wskazano, że takie podejście nie jest konceptem nowym i stosowane jest z sukcesem w ramach realizacji założeń programów Planowania poprzez Kulturę czy wdrażania idei Miast Kreatywnych już od lat 70. XX w. W ramach tych inicjatyw prowadzone są we współpracy międzynarodowej projekty krótko- i długoterminowe. Działają też całe sieci miast celem wymiany doświadczeń, w tym wypracowywania założeń, określania kreatywnych strategii i promocji procesów odnowy miejskiej. Jak wykazują dotychczasowe doświadczenia, współczesne procesy odnowy miejskiej charakteryzuje potrzeba usprawnienia procesów partycypacyjnych szczególnie w kwestii identyfikacji problemów, ale i potencjału danego obszaru w mieście, definiowania jego zasobów przestrzennych i kulturowych oraz na etapie planowania i podejmowania decyzji projektowych. Rozwiązania z zastosowaniem nowych technologii i obiektów sztuki nowych mediów mogą wzbogacić klasyczne narzędzia i praktyki o nowe efektywne i atrakcyjne rozwiązania.

Przeprowadzona w pracy analiza przebiegu procesów odnowy miejskiej na świecie pozwoliła na określenie czterech głównych etapów procesów odnowy, to jest: *diagnozy*, *planowania*, *realizacji* oraz *monitoringu* i *ewaluacji*. W pracy odniesiono się kolejno do tych etapów, wskazując, w jaki sposób sztuka nowych mediów mogłaby stać się narzędziem wspomagającym w ich realizacji. Wykazano, że na etapie *diagnozy* szczególnie zastosowanie mają projekty z zakresu sztuki wizualizacji danych i mapowania danych przestrzennych. Dokonano podziału na rodzaje mappingu danych. Pierwszą grupę sztuki wizualizacji danych przestrzennych stanowią projekty posługujące się obiektywnymi danymi, których wizualizacja w przestrzeni miejskiej może pełnić zarówno rolę informacyjną, jak też edukacyjną. Drugą grupę stanowią projekty bazujące na subiektywnych informacjach o przestrzeni.

Analizując tą grupę doświadczeń wykazano, że wizualizacja danych może przyjmować różne formy przestrzenne związane z rodzajem modalności wyjściowej (ang. *output modality*) obiektu sztuki. Dokonano też podziału obiektów sztuki nowych mediów stosowanych na etapie diagnozy w zależności od rodzaju zbieranych i wizualizowanych danych i informacji. Ponieważ w tej grupie doświadczeń część danych generowanych jest przez użytkowników przestrzeni, zaprezentowany został również podział na rodzaje interfejsów użytkownika, które umożliwiają interakcję z obiektem sztuki. Podział ten związany jest z modalnością wejściową (ang. *input modality*) zbieranych danych i informacji i oddziaływania użytkownika na obiekt sztuki nowych mediów. Dowiedziono, że obiekty sztuki nowych mediów mogą stanowić cenne narzędzie do zbierania i wizualizacji danych i informacji zarówno o obiektywnych cechach danej przestrzeni, jak i o jej subiektywnej charakterystyce odbieranej przez użytkowników.

Przeprowadzone badania dowiodły, że również na kolejnym etapie – *planowania*, integracja obiektów sztuki nowych mediów może wspomagać procesy odnowy miejskiej w trzech głównych zastosowaniach. Po pierwsze, mogą one być pomocnym narzędziem w procesach partycypacji na różnych jej poziomach, począwszy od informowania mieszkańców o planowanych rozwiązaniach dla danej przestrzeni, przez konsultacje społeczne i włączanie mieszkańców w proces projektowania. Jako kolejne praktyczne zastosowanie dla obiektów sztuki nowych mediów wskazano na ich potencjał do inicjowania pozytywnych zmian w mentalnym obrazie miejsca. Poprzez aktywizację mieszkańców i pobudzenie życia publicznego w przestrzeni, sztuka nowych mediów może przyczynić się do budowania charakteru miejsca, wzmacniania

identyfikacji mieszkańców z daną przestrzenią i poczucia lokalnej tożsamości, jak i zmiany negatywnego odbioru przestrzeni stresogennych i postrzeganych jako niebezpieczne. Ponadto, jak wykazano, sztuka nowych mediów może być również stosowana jako czasowe działania interwencyjne sprawdzające potencjał zdegradowanej przestrzeni, na przykład w formie projektów pilotażowych wprowadzanych tymczasowo na obszary przeznaczone do dalszych przekształceń.

Wskazano, że na etapie *realizacji* procesu odnowy sztuka nowych mediów ma zastosowanie nie tylko ze względu na możliwość bezpośredniego wpływu na jakość przestrzeni miejskiej, ale również jako katalizator ożywienia tych przestrzeni poprzez wzbudzanie aktywności mieszkańców. Aby lepiej poznać mechanizmy aktywizowania mieszkańców zidentyfikowano i opisano poziomy takich aktywności. Sporządzono schemat porządkujący różne *tryby interakcji*, jakie użytkownik może podejmować z obiektem sztuki – od *obserwacji uczestniczącej*, gdzie użytkownik nie ma możliwości oddziaływania na obiekt sztuki, przez *obserwację eksplorującą*, w której użytkownik może jedynie nawigować postać organizacji i wizualizacji danych, bez wpływu na te dane, po *aktywną interakcję* z obiektem, która umożliwia użytkownikowi bezpośrednie oddziaływanie na wewnętrzne źródło danych zintegrowane z obiektem.

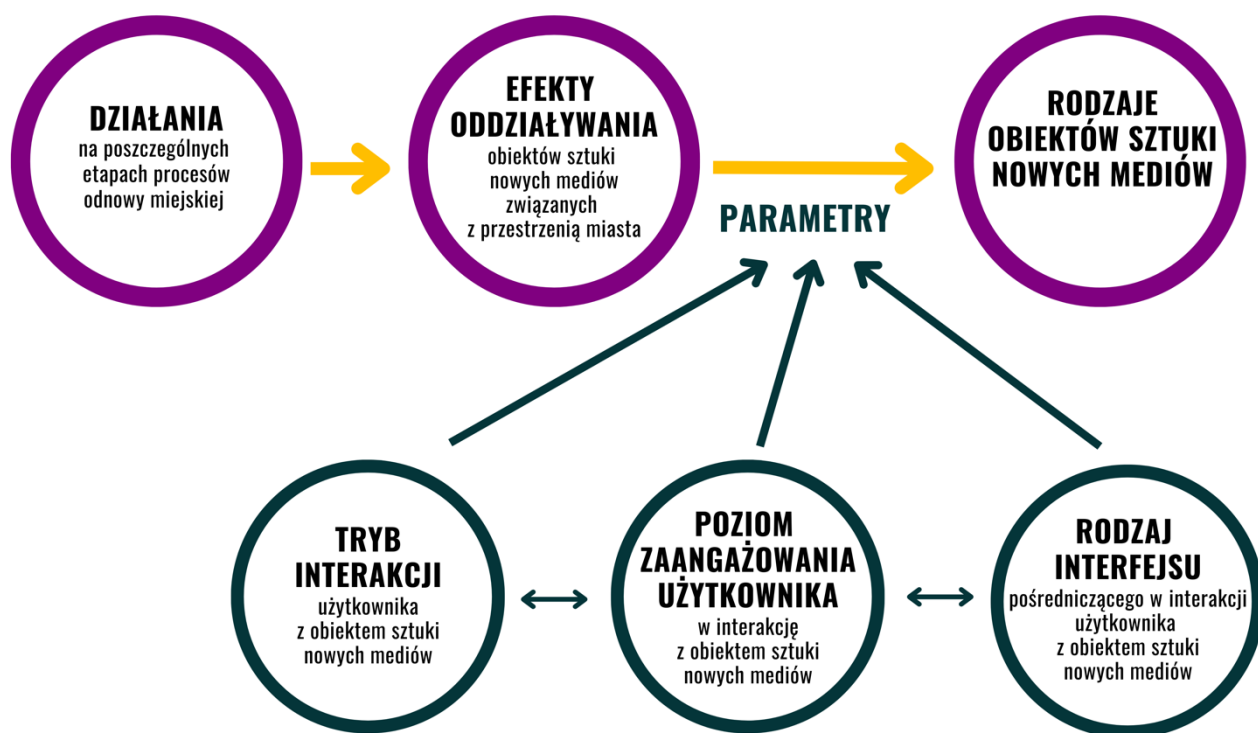
Szczególnie istotnym zadaniem w pracy było rozpoznanie warunków koniecznych do wystąpienia aktywnej interakcji użytkownika z obiektem sztuki oraz analiza parametrów i czynników wpływających na jej charakter i poziom intensywności. Przedstawione zostały struktury istniejących interakcji przestrzennych, gdzie wykazano różne role, aktywności i poziomy zaangażowania użytkownika w kontakcie z interaktywnym obiektem sztuki nowych mediów w przestrzeni publicznej. Dowiedziono, że obiekty sztuki nowych mediów mogą wspomóc procesy odnowy miejskiej zarówno w formie działań punktowych zwanych *mikrointerwencjami*, jak i poprzez tworzenie nowych połączeń i integrację obszarów odizolowanych z systemem przestrzeni publicznej miasta. Skutecznym narzędziem z zakresu sztuki nowych mediów wspomagającym tworzenie nowych połączeń mogą być sekwencje dzieł realizowanych w przestrzeni miasta, jak ma to miejsce w czasie festiwalu światła i sztuki medialnej w wielu miastach na świecie, artystycznie przetworzone subiektywne mapy online czy geolokacyjne gry miejskie. Odpowiednie wykorzystanie tego typu działań artystycznych może mieć znaczący wpływ na pobudzenie ruchu i zmiany w cyrkulacji ludzi w przestrzeni miasta.

Przedstawione badania wskazują również na możliwości integracji obiektów sztuki nowych mediów na etapie monitoringu i ewaluacji. Z racji, iż ewaluacja bazuje w dużej mierze na zbieraniu i wizualizacji danych i informacji, to znaczna część projektów przypisanych do etapu diagnozy, ale też i pozostałych etapów procesu odnowy miejskiej, może mieć także zastosowanie w realizacji celów związanych z monitoringiem i oceną efektywności przeprowadzanych działań. W pracy wskazano szczególnie na możliwości zastosowania obiektów sztuki nowych mediów do zbierania danych o funkcjonowaniu przestrzeni oraz o aktywności mieszkańców i ich trasach przemieszczania się po mieście. Ponadto, obiekty sztuki nowych mediów mogą służyć bezpośrednio jako narzędzie do przeprowadzania ankiet i sondaży oraz zbierania opinii mieszkańców, co przekłada się na oczekiwane efekty działań podejmowanych na etapie ewaluacji.

Przeprowadzono także badania dotyczące specyfiki procesów odnowy miejskiej w warunkach polskich zwracając uwagę na możliwości, ograniczenia i szczególne potrzeby związane z potencjalnym włączeniem obiektów sztuki nowych mediów jako narzędzi wspomagających te procesy. Przeprowadzone badania ankietowe i wywiady pogłębione wskazały na trudne uwarunkowania historyczno-prawne, jak i strukturalne i mentalne w funkcjonowaniu urzędów miasta przy realizacji projektów nakierowanych na odnowę miejską, przyjmujących najczęściej w warunkach polskich formę rewitalizacji. Szczególne trudności i potrzeba zmian występują w zakresie partycypacji społecznej oraz na etapie ewaluacji. Badania wskazują również na potrzebę wzmocnienia współpracy pomiędzy różnymi interesariuszami procesów odnowy miejskiej,

jak i wewnątrz struktur urzędów miejskich. Konieczne jest odbudowanie zaufania społecznego do przedstawicieli organów państwowych i samorządowych oraz pobudzenie mieszkańców do udziału w procesach odnowy oraz zaangażowania na rzecz współtworzenia przestrzeni miejskiej. Wskazano też na korzyści wynikające z interdyscyplinarnego podejścia do poszukiwania nowych rozwiązań i zastosowania innowacyjnych narzędzi w procesach odnowy. Dodatkowym wnioskiem pracy jest propozycja powołania nowego agenta – naukowej jednostki badawczej, która nie tylko umożliwiałaby współpracę między wykwalifikowanymi osobami i specjalistami z różnych dziedzin, ale też pełniłaby rolę niezależnego mediatora w komunikacji pomiędzy interesariuszami w procesach odnowy miejskiej.

W pracy udowodniono postawione na wstępie tezy. Wykazano, że projekty sztuki nowych mediów mogą stanowić pomocne narzędzie w procesach odnowy przestrzeni miejskich na wszystkich ich etapach. Wyszczególnione zostały typy działań przypisane do kolejnych etapów procesów odnowy i wskazane typy obiektów z grupy sztuki nowych mediów, mogące działania te wspomagać. Wykazano więc, że do każdego etapu procesu odnowy miasta dopasować można szczególnie efektywnie wspierający go określony rodzaj sztuki nowych mediów, którego efekt oddziaływania odpowiada założonym celom działań na określonym etapie. Przeprowadzone badania pozwoliły na sprecyzowanie dodatkowych parametrów, które szczegółowo określają zależność pomiędzy oczekiwanym efektem oddziaływania sztuki nowych mediów a właściwościami obiektu, który służy osiągnięciu tego efektu (il. 85). Należą do nich tryb interakcji użytkownika z obiektem sztuki, poziom zaangażowania użytkownika w tę interakcję oraz rodzaj interfejsu pośredniczącego w interakcji użytkownika z obiektem sztuki nowych mediów. Aby ułatwić aplikację uzyskanych wyników badań, sklasyfikowano różne tryby interakcji użytkownika z obiektem sztuki nowych mediów, który okazuje się być istotnym parametrem w doborze odpowiedniego rodzaju obiektu sztuki nowych mediów do wspierania danego działania. Dodatkowo, na podstawie analizy różnych stosowanych struktur przestrzennych tych interakcji, w pracy zaprezentowano autorską interpretację tego zagadnienia. Określono poziomy zaangażowania użytkownika w interakcję z obiektem sztuki nowych mediów. Stanowi to kolejny istotny parametr w doborze odpowiedniego rodzaju obiektu do konkretnego działania w ramach procesu odnowy miejskiej.



il. 85. Schemat możliwości dopasowania działań na poszczególnych etapach procesów odnowy miejskiej odpowiednich rodzajów obiektów sztuki nowych mediów o efektach działań odpowiadających założonym celom na poszczególnych etapach procesów odnowy miejskiej, poszerzony o trzy dodatkowe parametry dookreślające odpowiedni dobór rodzaju obiektu sztuki. Opracowanie własne



Oryginalnym osiągnięciem pracy jest wykazanie możliwości integracji konkretnych działań na poszczególnych etapach procesów odnowy miejskiej z rodzajem obiektu sztuki nowych mediów, który szczegółowo określony jest przez oczekiwane efekty jego oddziaływania oraz dodatkowe parametry, pozwalające na najefektywniejszy dobór odpowiedniego obiektu sztuki. Powstały w ten sposób mega-schemat może stanowić pomocne narzędzie ułatwiające integrację sztuki nowych mediów w procesie odnowy miejskiej (il. 86). Celem prezentacji możliwości zastosowania opracowanego mega-schematu, poniżej zaprezentowano kilka przykładowych decyzji doboru rodzaju obiektu sztuki nowych mediów do danego etapu odnowy miejskiej.

Na etapie *diagnozy* pojawia się potrzeba zbierania i wizualizowania danych i informacji dotyczących danej przestrzeni miejskiej lub edukowania i informowania mieszkańców na temat obecnego stanu tej przestrzeni i środowiska miejskiego. Cel taki można wspomóc proponując zastosowanie obiektu, który będzie wizualizował dane i informacje. W tym celu zastosować można zarówno instalację medialną, ekran miejski lub projekcję, albo obiekt sztuki mediów lokacyjnych czy net artu. Wyznaczone w pracy szczegółowe parametry pozwalają określić, że do tego typu oddziaływania wystarczy zastosować obiekt o trybie interakcji użytkownika polegającym na *obserwacji uczestniczącej*, bez możliwości wpływu użytkownika na źródło danych, niewymagające również zaangażowania użytkownika w interakcję z obiektem, a co za tym idzie bez konieczności zastosowania interfejsu użytkownika. Można zastosować tu między innymi projekcję na ekranie miejskim lub fasadzie budynku, która przekazywać będzie w atrakcyjny artystyczny sposób dane i informacje o przestrzeni miasta.

Jeśli na etapie *diagnozy* pojawia się potrzeba zbierania subiektywnych informacji od mieszkańców, a także ich opinii na temat walorów lub problemów związanych z konkretnymi lokalizacjami w przestrzeni miasta, to należy zaproponować zastosowanie obiektu sztuki z zakresu mappingu zdalnego uczestnictwa. Ważne jest, aby w tym przypadku użytkownik miał możliwość bezpośredniego wpływu na wewnętrzne źródło danych (*aktywna interakcja*) za pomocą cyfrowego interfejsu użytkownika, przy jego świadomej interakcji przynoszącej trwały efekt (dostarczanie informacji wzbogacających zasób danych). Te wymagania najlepiej spełniać będą obiekty typu ekrany miejskie i projekcje dodatkowo wyposażone lub zintegrowane z urządzeniem posiadającym interfejs cyfrowy. Równie efektywne byłoby zastosowanie obiektu z zakresu sztuki mediów lokacyjnych, jak np. aplikacja mobilna lub gra geolokacyjna z możliwością dodawania informacji z oznaczeniem lokalizacji przez użytkownika.

Z kolei z przypadku *planowania*, jeśli celem jest zmiana percepcji przestrzeni stresogennej lub postrzeganej jako niebezpieczna, istnieje kilka opcji oddziaływania, by osiągnąć ten cel. Jedną z nich jest wzbudzenie aktywności w tej przestrzeni, poprzez umożliwienie użytkownikom bezpośredniej interakcji z obiektem sztuki (*aktywna interakcja*), która może odbywać się przy różnych poziomach zaangażowania użytkownika: od nieświadomej po świadomą interakcję z trwałym lub krótkotrwałym efektem końcowym. Interakcja ta może rozegrać się poprzez interfejs cyfrowy lub interfejs ciała, np. w formie instalacji interaktywnej reagującej na obecność i ruch użytkownika w jej pobliżu, lub wręcz zachęcającej go do podjęcia większej aktywności w formie gry, która skutkuje pętlą interakcji pomiędzy użytkownikiem a obiektem sztuki. Tego typu obiekty mają potencjał do wywoływania szeregu dalszych interakcji społecznych z nowymi relacjami pomiędzy nieznanymi włącznie.

Z zakresu działań etapu *realizacji* rozpatrzmy przypadek skierowany na integrację obszaru zdegradowanego z systemem przestrzeni publicznej miasta. Ten efekt pozwalają uzyskać te obiekty sztuki nowych mediów, które zachęcają ludzi do przybycia w konkretne miejsce lub wspomagają budowanie połączeń pomiędzy odizolowanymi miejscami w mieście. W tym drugim przypadku rekomendowane byłoby zastosowanie obiektu sztuki, który wymaga od użytkownika świadomej interakcji, jednak nie wymagającej jego wpływu na źródło danych, a jedynie eksplorującego zasób danych. Interakcja ta odbywa się za pomocą interfejsu

cyfrowego. Takim obiektem może być na przykład subiektywna mapa online, sugerująca trasę przemieszczenia się po mieście o szczególnych walorach lub geolokacyjna gra miejska.

Podkreślić należy, że istnieje wiele metod odnowy i rewitalizacji przestrzeni miejskich, ale w obliczu zmian cywilizacyjnych, które przejawiają się także w strukturze i funkcjonowaniu miast, poszukuje się ciągle nowych. Coraz częściej w tym celu sięga się po innowacyjne środki i stosuje niekonwencjonalne podejścia. W pracy wykazano, że sztuka nowych mediów może nie tylko stać się innowacyjnym narzędziem w procesach odnowy miejskiej, ale odpowiednio zintegrowana, może stać się katalizatorem przemian. Efekty oddziaływania obiektów sztuki nowych mediów zbieżne są z celami działań na różnych etapach odnowy, jednak, aby mogły służyć jako pomocne narzędzie, muszą zostać odpowiednio w ten proces wprowadzone. Wypracowany w efekcie badań i zaprezentowany w tej dysertacji schemat jest narzędziem, które tę integrację umożliwia. Dodatkowo, włączenie do procesów odnowy miejskiej proponowanego w tej pracy nowego agenta w formie naukowej jednostki badawczej może pomóc odmienić przebieg i efektywność procesów odnowy miejskiej, co może okazać się wyjątkowo skuteczne, szczególnie w warunkach polskich.

il. 86. Mega-schemat możliwych połączeń działań na poszczególnych etapach procesów odnowy miejskiej z projektami sztuki nowych mediów. Opracowanie własne



DZIAŁANIA NA POSZCZEGÓLNYCH ETAPACH PROCESÓW ODNOWY, KTÓRE MOGĄ BYĆ REALIZOWANE LUB WSPIERANE PRZEZ OBIEKTY SZTUKI NOWYCH MEDIÓW

DIAGNOZA

Zbieranie i przekazywanie danych i informacji o przestrzeni miasta

Edukacja i informowanie mieszkańców na temat stanu przestrzeni i środowiska miejskiego

Zbieranie subiektywnych informacji od mieszkańców na temat ich wrażeń zmysłowych, emocji i odczuć związanych z daną przestrzenią

Zbieranie informacji od mieszkańców na temat walorów i problemów w przestrzeni miejskiej

PLANOWANIE

Informowanie mieszkańców o planowanych zmianach i rozwiązaniach w ramach procesu odnowy miejskiej

Konsultowanie - zbieranie opinii i reakcji mieszkańców na proponowane rozwiązania oraz planowane działania

Włączanie mieszkańców w proces planowania poprzez zbieranie ich sugestii dotyczących możliwych rozwiązań i planowanych działań

Praca razem z mieszkańcami celem wspólnego opracowania propozycji projektowych, (ang. community placemaking)

Kształtowanie mentalnego obrazu miejsca

Wzmacnianie identyfikacji mieszkańców z przestrzenią miejską

Zmiana percepcji przestrzeni stresogennych lub odbieranych jako niebezpieczne

Kształtowanie wspomnień i pamięci miejsca

Tymczasowe działania interwencyjne - sprawdzenie potencjału przestrzeni zdegradowanych bez wyznaczonego planu zagospodarowania

Wprowadzanie do przestrzeni projektów tymczasowych/ prototypów docelowych interwencji - projekty pilotażowe pod dalsze inwestycje

REALIZACJA

Poprawa jakości przestrzeni

Aktywizacja mieszkańców i zachęcenie ich do spędzania czasu w przestrzeniach publicznych

Ożywienie życia publicznego - budowanie relacji między mieszkańcami

Tworzenie nowych połączeń w przestrzeni miasta

Integracja obszarów w system przestrzeni publicznej miasta

EWALUACJA

Zbieranie informacji o wpływie podjętych działań na ruch ludzi i ich trasy przemieszczania się

Sprawdzenie jaki wpływ mają podjęte działania na funkcjonowanie danej przestrzeni i aktywności mieszkańców

Sprawdzenie jakości podjętych działań - czy zmieniły odczucia i emocje mieszkańców związane z odbiorem danej przestrzeni

Zbieranie opinii mieszkańców na temat ich oceny i odczuć związanych z przeprowadzonymi działaniami

TYPY OBIEKTÓW SZTUKI NOWYCH MEDIÓW I EFEKTY ICH ODDZIAŁYWANIA

TRYB INTERAKCJI UŻYTKOWNIKA Z OBIEKTEM SZTUKI NOWYCH MEDIÓW

POZIOM ZAANGAŻOWANIA UŻYTKOWNIKA W INTERAKCJĘ Z OBIEKTEM SZTUKI NOWYCH MEDIÓW

RODZAJ INTERFEJSU UŻYTKOWNIKA

RODZAJ OBIEKTU SZTUKI NOWYCH MEDIÓW

Wizualizacja danych i informacji

Mapping sensoryczny - zbieranie i wizualizacja informacji o odczuciach zmysłowych użytkowników związanych z daną przestrzenią (np. poprzez subiektywne mapy online)

Przekazywanie mieszkańcom informacji o miejscach i trasach o szczególnych walorach sensorycznych (np. poprzez mapy dźwiękowe)

Mapping zdalnego uczestnictwa - zbieranie i wizualizacja informacji o emocjach, odczuciach i opiniach użytkowników

Uwypuklanie środowiskowych walorów miejsca (np. instalacje w przestrzeni miejskiej)

Umożliwienie bezpośredniego wpływu na przestrzeń (np. instalacje lub projekcje interaktywne)

Umożliwienie hybrydowego wpływu na wygląd przestrzeni za pomocą urządzeń przenośnych lub interfejsu użytkownika (np. projekcje, fasady medialne)

Umożliwienie zdalnego wpływu na obraz przestrzeni (np. poprzez aplikację)

Umożliwienie wpływu na przestrzeń za pomocą tekstu (np. za pomocą aplikacji na urządzenia przenośne lub przez interfejs użytkownika np. z efektem widocznym w projekcji fasadowej lub na ekranie miejskim)

Uatrakcyjnienie przestrzeni miejskich i wzmacnianie jej walorów za pomocą instalacji świetlnych i multimedialnych

Wprowadzanie do przestrzeni nowej jakości estetycznej oraz nowych zaskakujących doświadczeń przestrzennych (np. mappingi projekcyjne, instalacje interaktywne i środowiska responsywne)

Wzbudzenie aktywności w przestrzeni miejskiej poprzez bezpośrednią interakcję z obiektem sztuki (instalacje i projekcje interaktywne)

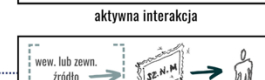
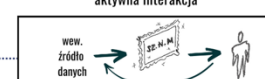
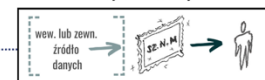
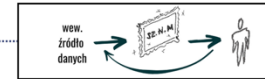
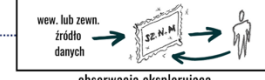
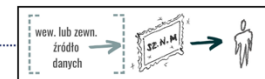
Zachęcenie do gry, interakcji, współpracy z innymi użytkownikami przestrzeni, stymulowanie nawiązywania nowych relacji społecznych i 'wspólnych spotkań' (shared encounters) w przestrzeni publicznej (instalacje i projekcje interaktywne)

Wyznaczanie nowych ciekawych ścieżek (np. subiektywne mapy online)

Zachęcenie ludzi do przybycia w konkretne miejsce w przestrzeni miasta (np. poprzez gry geolokacyjne)

Budowanie połączeń pomiędzy miejscami w mieście - sekwencja miejsc (instalacje i projekcje w przestrzeni miejskiej połączone z aplikacją geolokacyjną)

Zbieranie informacji i opinii użytkowników w formie ankiety lub głosowania (np. za pomocą aplikacji mobilnej lub interfejsu użytkownika zintegrowanego z instalacją lub projekcją)



brak zaangażowania

nieświadoma interakcja

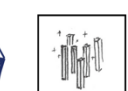
świadoma interakcja z efektem krótkotrwałym

świadoma interakcja z efektem trwałym

interfejs ciała

interfejs cyfrowy

INSTALACJE MEDIALNE I ŚRODOWISKA RESPONSYWNE



instalacje medialne

instalacje interaktywne

środowiska responsywne

EKRANY MIEJSKIE I PROJEKCJE



wyświetlacze (displays)

projekcje

mapping projekcyjny

fasady medialne

SZTUKA MEDIÓW LOKACYJNYCH I NET ART



mobilitne aplikacje geolokacyjne

subiektywne mapy online

geolokacyjne gry miejskie

witryny internetowe

BIBLIOGRAFIA

Źródła internetowe:

- Animatorzy. Raport z działań Listopad 2016 – Luty 2017, <http://rewitalizacja.um.warszawa.pl/animatorzy-rewitalizacji> [dostęp: 24.05.2017].
- Animatorzy. Raport z działań marzec 2017 – czerwiec 2017, <http://rewitalizacja.um.warszawa.pl/animatorzy-rewitalizacji> [dostęp: 12.04.2018].
- Berlin Open Data, <https://daten.berlin.de/> [dostęp: 16.03.2023].
- Binary Waves, <https://www.lab-au.com/binarywaves> [dostęp: 15.10.2019].
- BioLumen, <https://awards.mediaarchitecture.org/mab18/project/71> [dostęp: 9.10.2019].
- Bruges J., <https://www.jasonbruges.com/art#/normand-park/> [dostęp: 9.10.2019].
- Bruges J., <https://www.jasonbruges.com/art#/wind-to-light/> [dostęp: 2.12.2010].
- Bruges J., <https://www.jasonbruges.com/art#/litmus/> [dostęp: 15.10.2019].
- Bruges J., <https://www.jasonbruges.com/vector-field/> [dostęp: 13.03.2020].
- Bruges J., Power Up, <https://www.jasonbruges.com/art#/power-up/> [dostęp: 15.10.2019].
- Green Cloud, HeHe: Nuage Vert, http://hehe.org2.free.fr/?page_id=162&language=en [dostęp: 25.06.2012].
- Haque U., *Sky Ear*, <http://www.haque.co.uk/skyear/information.html> [dostęp: 25.06.2012].
- <http://blinkenlights.net> [dostęp: 10.06.2013].
- <http://cavi.au.dk/research-areas/co2nfession-co2mmitment/> [dostęp: 4.11.2014].
- <http://deriveapp.com/s/v2/> [dostęp: 15.07.2020].
- <http://digitalmatatus.com/about.html> [dostęp: 10.06.2022].
- <http://favouritesounds.org> [dostęp: 10.03.2016].
- <http://goodcitylife.org/happymaps/index.php> [dostęp: 14.07.2020].
- <http://inicjatywamiasto.pl> [dostęp: 25.10.2019].
- <http://ksv.hel.fi/en/kruunuvuorenranta/lights> [dostęp: 15.09.2019].
- <http://mapadzwiekowa.medialabkatowice.eu/> [dostęp: 1.03.2020].
- <http://narracje.eu/narracje2014/> [dostęp: 10.11.2014].
- <http://nck.pl/blog-kultura-sie-liczy/316918-nie-ma-rewitalizacji-bez-partycypacji/> [dostęp: 17.06.2017].
- <http://obserwatorium.miasta.pl/kongres-sieci-miast-kreatywnych-unesco-w-krakowie-i-katowicach/> [dostęp: 21.10.2022].
- http://olakujawska.beep.pl/kkasia_en/wp-content/uploads/2014/05/ReGeneration_I_ebook_pl_eng.pdf [dostęp: 16.06.2017].
- <http://proboscis.org.uk/projects/2000-2005/urban-tapestries/> [dostęp: 5.05.2020].
- <http://rewitalizacja.um.warszawa.pl/animatorzy-rewitalizacji> [dostęp: 24.05.2017].

<http://rewitalizacja.walbrzych.pl> [dostęp: 24.05.2017].
http://serendipitor.net/site/?page_id=2 [dostęp: 15.07.2020].
<http://tecnecollective.com/portfolio/silo468> [dostęp: 15.09.2019].
<http://thessensescapes.blogspot.gr> [dostęp: 10.03.2016].
<http://thessensescapes.blogspot.gr> dostęp: 10.03.2016.
<http://untappedcities.com/2012/05/17/using-open-data-to-plan-the-nyc-bike-share-system/> [dostęp: 3.11.2014].
<http://vrurban.org/smslinslshot.html> [dostęp: 15.04.2019].
http://www.adaptiveurbanlighting.fi/ok_demo2013/ [dostęp: 15.10.2019].
<http://www.amodal.net/concept.html> [dostęp: 5.11.2019].
<http://www.amodal.net/intro.html> [dostęp: 5.11.2019].
<http://www.bellaskyway.pl/> [dostęp: 20.06.2022].
<http://www.biomapping.net/technical.htm> [dostęp: 5.05.2020].
<http://www.bip.torun.pl/wydzialy.php> [dostęp: 25.04.2018].
<http://www.brg.gda.pl/aktualnosci/rewitalizacja/320-badz-na-biezaco-z-programem-rewitalizacji>
<http://www.brokencitylab.org/drift/> [dostęp: 15.07.2020].
<http://www.culburb.eu>
<http://www.emotionmap.net> [dostęp: 15.07.2020].
<http://www.evolo.us/photophore-installation-is-a-3d-responsive-veil-operated-by-a-smart-phone/>
[dostęp: 9.10.2019].
<http://www.faceyourworld.net/en/about/introduction/> [dostęp: 10.06.2022].
<http://www.gdansk.pl/urząd-miejski/Rewitalizacja-w-strukturach-BRG,a,51076> [dostęp: 12.04.2018].
<http://www.gdansk.pl/wiadomosci/GdanskLab-czyli-laboratorium-malych-i-duzych-pomyslow-w-gdanskim-magistracie,a,87834> [dostęp: 12.04.2018].
<http://www.koszalin.pl/pl/news/spotkanie-konsultacyjne-w-sprawie-komitetu-rewitalizacji> [dostęp: 11.04.2018].
<http://www.medienkunstnetz.de/works/blinkenlights/images/2/> [dostęp: 22.10.2019].
<http://www.melbourne.vic.gov.au/signal/pages/signalspaces.aspx> [dostęp: 19.02.2015].
<http://www.montrealsoundmap.com/?lang=en> [dostęp: 6.05.2020].
<http://www.nysoundmap.org/> [dostęp: 6.05.2020].
<http://www.nysoundmap.org/> dostęp 06.05.2020.
<http://www.waterlightgraffiti.com> [dostęp: 9.08.2019].
http://yolandeharris.net/?nk_project=sun-run-sun [dostęp: 5.05.2020].
<https://arabianpalvelu.fi/en/art-of-arabianranta/> [dostęp: 15.03.2023].
<https://awards.mediaarchitecture.org/mab18/project/105> [dostęp: 9.10.2019].



<https://awards.mediaarchitecture.org/mab18/project/36> [dostęp: 9.10.2019].
<https://awards.mediaarchitecture.org/mab18/project/83> [dostęp: 9.10.2019].
<https://awards.mediaarchitecture.org/mab18/project/89> [dostęp: 11.10.2019].
<https://bazakonkurencyjnosci.funduszeuropejskie.gov.pl/publication/view/1015547> [dostęp: 12.04.2018].
<https://benayoun.com/moben/> [dostęp: 7.01.2020].
<https://betrireykjavik.is/> [dostęp: 16.03.2023].
<https://bip.uml.lodz.pl/urząd-miasta/komorki-organizacyjne-urzedu/historia/7689/> [dostęp: 12.04.2018].
<https://bip.uml.lodz.pl/urząd-miasta/komorki-organizacyjne-urzedu/historia/7689/> [dostęp: 12.04.2018].
<https://creart2-eu.org/> [dostęp: 16.03.2023].
<https://dasbox.be/encyclopedia-of-location-based-games/> [dostęp: 20.06.2023].
<https://data.europa.eu/en/publications/datastories/open-data-european-cities> [dostęp: 16.03.2023].
<https://data.lacity.org/> [dostęp: 16.03.2023].
<https://dbamomiasto.torun.pl/> [dostęp: 27.02.2022].
<https://ddw.nl/en/programme> [dostęp: 1.06.2023]
<https://ecoarttech.net/project/indeterminate-hike/> [dostęp: 20.06.2023].
<https://en.unesco.org/creative-cities/content/annual-conferences> [dostęp: 12.02.2023].
<https://en.unesco.org/creative-cities/home> [dostęp: 15.03.2023].
<https://en.unesco.org/creativity/policy-monitoring-platform/cultural-planning-method-urban> [dostęp: 20.10.2022].
<https://en.unesco.org/creativity/policy-monitoring-platform/cultural-planning-method-urban> [dostęp: 20.10.2022].
<https://en.unesco.org/news/64-cities-join-unesco-creative-cities-network> [dostęp: 15.10.2019].
https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_geolocation-based_video_games [dostęp: 1.06.2023].
https://futuwawa.pl/aplikacja_mobilna_futuwawa-aplikacja-pl.html?m=0 [dostęp: 1.03.2020].
https://futuwawa.pl/futuwawa__o_futuwawie-about_us-pl.html?m=0 [dostęp: 1.03.2020].
<https://gloweindhoven.nl/en/project/sunseeker/> [dostęp: 1.06.2023].
<https://gloweindhoven.nl/en/project/twee-schoorstenen/> [dostęp: 1.06.2023].
<https://goodcitylife.org> [dostęp: 14.07.2020].
<https://haque.co.uk/work/another-life/> [dostęp: 18.06.2022].
<https://hydropolis.pl/nasze-atrakcje/>.
<https://ikm.gda.pl/idea/> [dostęp: 1.06.2016 r.].
<https://indebuurt.nl/eindhoven/nieuws/glow-2021-alles-praktische-info-op-een-rij~175788/> [dostęp: 20.05.2023].
https://iregular.io/installations_scenographies/blitzfanger [dostęp: 15.10.2019].
https://iregular.io/installations_scenographies/period [dostęp: 15.10.2019].

https://iregular.io/installations_scenographies/things_choses [dostęp: 15.10.2019].
https://issuu.com/dailiesontour/docs/map_ddw_2014 [dostęp: 20.05.2023].
<https://koes.dk/en> [dostęp: 17.06.2022].
<https://kreatywna-europa.eu/fundedprojects/creart-network-of-cities-for-artistic-creation/> [dostęp: 15.03.2023].
<https://ledscontrol.com/portfolio-item/bruumruum/> [dostęp: 12.11.2016].
<https://loquiz.com/> [dostęp: 20.06.2023].
<https://lumiartecnia.com/digital-water-curtain-as-21st-century-urban-furniture/> [dostęp: 9.08.2019].
<https://maartenbaptist.com/dutch-design-week-2017-eindhoven/> [dostęp: 1.06.2023]
<https://maptionnaire.com/> [dostęp: 7.06.2023].
https://media.digitalarti.com/blog/digitalarti_mag/water_light_graffiti_by_antonin_fourneau_created_in_the_digitalarti_artlab [dostęp: 1 września 2018].
<https://mediaartscities.com> [dostęp: 12.02.2023].
<https://medialabkatowice.eu/o-medialabie/> [dostęp: 17.06.2017].
<https://medialabkatowice.eu/projekty/soundtrack-dla-parku-kosciuszki/> [dostęp: 1.03.2020].
https://medias.quartierdesspectacles.com/pdf/press/en/2013/pr_Megaphone_installation_hits_the_mark.pdf [dostęp: 5.11.2019].
<https://narracje.eu/> [dostęp: 20.06.2022].
<https://obserwatorium.miasta.pl/polityka-miejska-pdf-krajowa-polityka-miejska/> [dostęp: 1.06.2023].
<https://olafureliasson.net/archive/artwork/WEK101541/green-river> [dostęp: 16.03.2020].
<https://opendata.cityofnewyork.us/> [dostęp: 16.03.2023].
<https://pg.edu.pl/aktualnosci/2022-12/nowa-agenda-urbanistyczna-dla-gdanska> [dostęp: 16.06.2023].
https://pl.wikipedia.org/wiki/General_Transit_Feed_Specification [dostęp: 10.06.2022].
https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/olafureliasson.net/texts/Why_Art_Has_The_Power_to_Change_the_World_117961.pdf, źródło: witryna internetowa Olafura Eliassona: <https://olafureliasson.net> [dostęp: 16.03.2020].
<https://sip.lex.pl/akty-prawne/dzu-dziennik-ustaw/rewitalizacja-18235253> [dostęp: 1.06.2023].
<https://sitezeus.com/data/> [dostęp: 25.06.2023].
<https://spacesyntax.com/about-us/> [dostęp: 3.11.2019].
<https://spacesyntax.com/openmapping/> [dostęp: 7.04.2020].
<https://spacesyntax.com/project/trafalgar-square/> [dostęp: 7.04.2020].
<https://spacesyntax-openmapping.netlify.app/#15/51.5021/-0.1256> [dostęp: 7.04.2020].
<https://studio040.nl/nieuws/artikel/nieuw-lichtkunstwerk-in-eindhoven-twee-76-meter-hoge-schoorstenen> [dostęp: 1.06.2023].
<https://sydney.edu.au/about-us/community-and-visitors/museums-theatres-and-galleries.html> [dostęp: 15.10.2019].



<https://sydney.edu.au/news-opinion/news/2019/02/26/university-launches-new-digital-placemaking-footbridge-gallery.html> [dostęp: 15.10.2019].

<https://uml.lodz.pl/aktualnosci/arttykul/pierwsze-efekty-pracy-latarnikow-i-gospodarzy-id16851/> [dostęp: 30.05.2023].

<https://urbcultural.eu/about/> [dostęp: 20.10.2022].

<https://waag.org/en/project/7scenes/> [dostęp: 20.06.2023].

<https://waag.org/en/project/frequency-1550/> [dostęp: 20.06.2023].

<https://wiadomosci.wp.pl/warszawa/za-darmo-my-warsaw-aplikacja-na-smartfony-6178441579095681a> [dostęp: 1.03.2020].

<https://www.brg.gda.pl/rewitalizacja/obszary-zdegradowane-i-obszary-rewitalizacji> [dostęp: 1.04.2023].

<https://www.brg.gda.pl/rewitalizacja/system-monitorowania-i-oceny-gminnego-programu-rewitalizacji> [dostęp: 1.06.2023].

<https://www.bydgoszcz.pl/aktualnosci/tresc/widzisz-problem-powiadom-nas-o-tym/> [dostęp: 27.02.2022].

<https://www.connectingcities.net/project/smart-citizen-sentiment-dashboard> [dostęp: 20.05.2023].

<https://www.dallas-lovefield.com/passenger-services/art-program/public-art/permanent-artwork/vector-field> [dostęp: 13.03.2020].

<https://www.designboom.com/art/gwagwa-colors-of-the-windway-japanese-waterfront-wind-responsive-color-lights-12-02-2014/> [dostęp: 20.03.2020].

<https://www.digitaltrends.com/gaming/best-location-based-gps-games/> [dostęp: 1.06.2023].

<https://www.digitalwatercurtain.com/> [dostęp: 9.08.2019].

<https://www.driehoekstrijps.nl/transformatie/historie> [dostęp: 1.06.2023].

<https://www.d-toren.nl/en/> [dostęp: 3.11.2019].

<https://www.esri.com/pl-pl/arcgis/products/arcgis-storymaps/overview> [dostęp: 7.06.2023].

<https://www.fetedeslumieres.lyon.fr/en/page/story-behind-festival> [dostęp: 20.06.2022].

<https://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=359> [dostęp: 24.04.2023].

<https://www.fontys.nl/nieuws/download/1261199/ddwkaartplattegrond.ai.pdf> [dostęp: 1.06.2023].

<https://www.gdansk.pl/urzed-miejski/wiadomosci/pierwsza-edycja-festiwalu-narracje,a,16820> [dostęp: 31.03.2023].

<https://www.gdansk.pl/wiadomosci/aplikacja-arrels-zainstaluj-i-pomoz-dotrzec-do-osob-bezdomnych-w-gdansku,a,208225> [dostęp: 27.02.2022].

<https://www.gdansk.pl/wiadomosci/kliknij-i-zglos-lokalizacje-osoby-bezdomnej-aplikacja-arrels-juz-w-gdansku-i-trojmiescie,a,182350> [dostęp: 27.02.2022].

<https://www.gloweindhoven.nl/en> [dostęp: 20.06.2022].

<https://www.gov.pl/web/fundusze-regiony/krajowa-polityka-miejska-2030-jest-pozytywna-opinia-kwrist> [dostęp: 1.06.2023].

<https://www.iamsterdam.com/en/about-amsterdam/amsterdam-neighbourhoods/ndsm> [dostęp: 13.06.2022].



<https://www.imyfone.com/change-location/location-based-games/> [dostęp: 1.06.2023].

<https://www.janneysound.com/project/8/> [dostęp: 12.08.2019].

<https://www.kpk.gov.pl/horyzont-europa/misje-ue/misja-smart-cities> [dostęp: 16.06.2023].

<https://www.lmf.com.pl/> [dostęp: 20.06.2022].

<https://www.london.gov.uk/what-we-do/arts-and-culture/current-culture-projects/fourth-plinth-traffic-square/whats-fourth-plinth-now> [dostęp: 15.03.2020].

<https://www.mediaarchitecture.org/dexia-tower-brussels/> [dostęp: 15.10.2019].

<https://www.myhelsinki.fi/en/see-and-do/shopping/walking-route-design-district-helsinki> [dostęp: 3.04.2023].

<https://www.nck.org.pl/pl/projekt/urb-cultural-planning> [dostęp: 20.10.2022].

<https://www.nck.org.pl/pl/wydarzenie/2988/minecraft-w-planowaniu-miasta-warsztaty> [dostęp: 30.06.2018].

<https://www.nefa.org/CreativeCityLearning> [dostęp: 14.01.2020].

https://www.nefa.org/sites/default/files/documents/NEFA-CCLearning-Final-Web_508v2.pdf [dostęp: 20.02.2023].

<https://www.nexus.org.uk/art-transport/commissions/platform-5-jason-bruges-studio> [dostęp: 13.03.2020].

<https://www.opendata.dk/city-of-copenhagen> [dostęp: 16.03.2023].

<https://www.quartierdesspectacles.com/en/> [dostęp: 22.10.2019].

<https://www.quartierdesspectacles.com/en/> [dostęp: 22.10.2019].

<https://www.raupach-architekten.de/13-projekte/verkehr/50-u-bahnhof-hafen-city-universitaet-hamburg.html?highlight=WYJoYW1idXJnIl0=> [dostęp: 22.06.2023].

<https://www.rybnik.com.pl/wiadomosci,animatory-juz-dzialaja-na-terenie-rybnika-mozna-sie-do-nich-zglaszac,wia5-3266-34263.html> [dostęp: 12.04.2018].

<https://www.sfu.ca/~truax/wsp.html> [dostęp: 14.05.2020].

<https://www.soundsurvey.org.uk/index.php/survey/soundmaps/> [dostęp: 6.05.2020].

<https://www.spatial.ai/> [dostęp: 25.06.2023].

<https://www.toronto.ca/city-government/data-research-maps/open-data/> [dostęp: 16.03.2023].

<https://www.unacast.com/> [dostęp: 25.06.2023].

<https://www.unesco.pl/article/1/krakowice-2018-kongres-sieci-miast-kreatywnych-unesco/> [dostęp: 12.02.2023].

<https://www.visualizingpalestine.org/tech> [dostęp: 11.06.2022].

Instytut Metropolitalny – gdańska fundacja i organizacja pozarządowa o statusie organizacji pożytku publicznego, <http://www.im.edu.pl/misja> [dostęp: 7.08.2017].

Interference <https://awards.mediaarchitecture.org/mab18/project/92> [dostęp: 15.10.2019].

Iregular: Diagonals, https://iregular.io/installations_scenographies/diagonales [dostęp: 15.10.2019].



krikortz.net [dostęp: 9.10.2019].

Laboratorium Innowacji Społecznych LIS w Gdyni, <http://ppnt.pl/pl/innowacje-spoeczne/rewitalizacja-obszarow-zdegradowanych> [dostęp: 20.04.2018].

Le Circuit de Bachelard, <https://awards.mediaarchitecture.org/mab18/project/174> [dostęp: 15.10.2019].

Lozano-Hemmer, http://www.lozano-hemmer.com/body_movies.php, [dostęp: 1.03.2010].

Meejin Yoon J., *Light Drift*, <https://www.muralarts.org/artworks/light-drift/> [dostęp: 28.08.2018].

Miessner Suse, Urban Alphabets, <https://awards.mediaarchitecture.org/mab18/project/106> [dostęp: 9.10.2019].

Moodwall, <https://www.archdaily.com/23239/moodwall-studio-klink-and-urban-alliance> [dostęp: 22.10.2019].

Performing Data Monika Fleischmann + Wolfgang Strauss, Gdańsk: Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia 2016, s. 104, <http://bibliotekacyfrowa.eu/dlibra/doccontent?id=42086> [dostęp: 14.11.2019].

Piano Stairs, <https://www.designoftheworld.com/piano-stairs/> [dostęp: 14.03.2020].

Plensa J., strona autora projektu: <https://jaumeplensa.com/works-and-projects/public-space/the-crown-fountain-2004> [dostęp: 18.08.2018].

Realizacja programów Rewitalizacji i ich efekty: *Informacja o wynikach kontroli*. LRZ.430.007.2020. Delegatura NIK w Rzeszowie 19.07.2021 r. Nr ewid. 14/2021/P/20/081/LRZ, <https://www.nik.gov.pl/plik/id,24665,vp,27412.pdf> [dostęp: 4.05.2023].

Realtime Amsterdam, projekt WAAG Society przy współpracy z Esther Polak, <http://realtime.waag.org> [dostęp: 4.05.2020].

Realtime Riga to kontynuacja projektu z Amsterdamu, przy współpracy WAAG Society oraz RIXT <http://rixc.lv/03/realtime.html> [dostęp: 4.05.2020].

Roosegaarde Daan, strona internetowa autora: <https://www.studioroosegaarde.net/project/dune> [dostęp: 28.08.2018].

Tunnel of Love, <https://www.iamexpat.nl/lifestyle/lifestyle-news/tunnel-love-rotterdam-valentines-day> [dostęp: 10.01.2020].

Ustawa o rewitalizacji: Praktyczny komentarz, Ministerstwo Infrastruktury i Budownictwa Departament Polityki Przestrzennej Warszawa 2016 <https://mib.gov.pl/files/0/1796888/Ustawaorewitalizacijpraktycznykomentarz.pdf> [dostęp: 13.07.2017].

www.gdansk.pl/wiadomosci/Gdanskie-Centrum-Kontakt-teraz-w-aplikacji-mobilnej,a,205018 [dostęp: 27.02.2022].

www.media.mit.edu [dostęp: 13.04.2018].

www.solarcollector.ca [dostęp: 29.08.2019].

Literatura:

- Adriaansens A., Brouwer J., *Alien Relationships from Public Space*, [w:] Brouwer J., Brookman Ph., Mulder A., *Transurbanism*, Rotterdam: V2_Publishing/NAI Publishers 2002, s. 138–143, <http://www.lozano-hemmer.com/publications.php>.
- Afonso A.G., Fatah gen Schieck A., *Play in the smart city context: exploring interactional, bodily and spatial aspects of situated media interfaces*, "Behaviour & Information Technology" 2019, DOI: 10.1080/0144929X.2019.1693630, <https://www.tandfonline.com/loi/tbit20> [dostęp: 18.12.2019].
- Aiello L.M., Schifanella R., Quercia D., Aletta F., *Chatty maps: constructing sound maps of urban areas from social media data*, "Royal Society Open Science" 2016, 3(3), s. 17, <https://doi.org/10.1098/rsos.150690>.
- Akkerman S., Admiraal W., *Learning history by storification: a mobile game in and about medieval Amsterdam*, "Computers & Education" 52, 2009, s. 449–459, Elsevier 2009, https://www.researchgate.net/publication/46687736_Learning_history_by_storification_a_mobile_game_in_and_about_medieval_Amsterdam.
- Albino V., Berardi U., *Smart Cities: Definitions, Dimensions, Performance, and Initiatives*, "Journal of Urban Technology" 22, 2015 – Issue 1, Taylor and Francis online, s. 3–21 [dostęp: 15.03.2023].
- Andersen K., Nemeth S., Nigten A., *Playing as Research*, [w:] A. Nigten (red.), *Real Projects for Real People*, t.1: *The Patching Zone*, Rotterdam: V2_publishing 2010, s. 26.
- Armengaud M., Armengaud M., Cianchetta A., *Nightscares – Nocturnal Landscapes*, Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SL. 2009.
- Ashleya A.J., Lohb C.G., Bubba K., Durham L., *Diversity, equity, and inclusion practices in arts and cultural planning*, "Journal of Urban Affairs" 2022, Routledge VOL. 44, NOS. 4–5, 727–747, <https://doi.org/10.1080/07352166.2020.1834405> [dostęp: 31.01.2023].
- Bach-Głowińska J., *Poszukiwanie modelu inteligentnego miasta, przykład Gdańsk i Glasgow*, Warszawa: Oficyna 2015, <https://data.glasgow.gov.uk/> [dostęp: 16.03.2023].
- Baker A., Manning N., Sirriyeh A., *The Great Meeting Place: A Study of Bradford's City Park. Report*, University of Bradford 2014.
- Bauman Z., *Ponowoczesne wzory osobowe*, „Studia Socjologiczne” 1993, 2(129), s. 7–31.
- Behrens M., Fatah gen. Schieck A., *Design Space for Media Architectural Interfaces*, [w:] Pop S., Toft T., Calvillo N., Wright M. (red.), *What Urban Media Art Can Do: Why When Where & How*, Stuttgart: avedition GmbH 2016, s. 406–408.
- Bianchini F., *Remaking European cities – the role of cultural policies*, [w:] Bianchini F., Parkinson M. (red.), *Cultural Policy and Urban Regeneration – the West European Experience*, Manchester-New York: Manchester University Press 1993.
- Bielecki C., *Miasto: wizja i metoda*, „Res Publica Nowa: Przestrzenie miasta” 21, nr 193, 2008, s. 28.
- Billert A., *Założenia, modele i planowanie polityki rozwoju miast. Próba konfrontacji dwóch światów jednej unii europejskiej*, [w:] Derejski K., Kubera J., Lisiecki S., Macyra R. (red.), *Deklinacja odnowy miast. Z dyskusji nad rewitalizacją w Polsce*, Poznań: Wyd. Nauk. Wydz. Nauk Społecznych Uniwersytetu im. A. Mickiewicza w Poznaniu 2012, s. 21–56.
- Borden I., Kerr J., Rendell J., Pivaro A., *The Unknown City: Contesting Architecture and Social Space*, The MIT Press 2002.

- Borup T., *Cultural Planning at 40: The Community Turn in the Arts*, "Journal of Urban Culture Research" Volume 18, 2019, s. 17–35, <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/JUCR/article/view/194802/135478> [dostęp: 31.01.2023].
- Bounegru L., *Interactive Media Artworks for Public Space: The Potential of Art to Influence Consciousness and Behaviour in Relation to Public Spaces*, [w:] McQuire S., Martin M., Niederer S. (red.), *Urban Screens Reader*, Amsterdam 2009, s. 199–213.
- Bringnull H., Rogers Y., *Enticing people to interact with large public displays in public spaces*, [w:] Rauterberg M. i in. (red.), *Proceedings of the IFIP International Conference on Human-Computer Interaction INTERACT'03*, IOS Press, IFIP, Zurych, Szwajcaria 2003, s. 17–24.
- Briones C., Fatah gen. Schieck A., Mottram C., *A Socializing Interactive Installation for the Urban Environments*, [w:] *IADIS Applied Computing*, Salamanca 2007, <http://eprints.ucl.ac.uk/7459/1/7459.pdf> [dostęp: 6.06.2009].
- Brown K., *Computer Art and the Cosmopolitan Imagination*, [w:] Brown K. (red.), *Interactive Contemporary Art: Participation in Practice*, Londyn: I.B.Tauris 2014, s. 37–56.
- Brynskov M., *Urban Interaction Design Towards City Making*, Amsterdam 2014.
- Brynskov M., Dalsgaard P., Ebsen T. i in., *Staging Urban Interactions with Media Façades*, [w:] *Proceedings of the 12th IFIP TC 13 International Conference on Human-Computer Interaction*, 2009, s. 154–167.
- Buhl Andersen Ch., *Trzy tendencje w sztuce miejskiej*, [w:] Kulazińska-Grobis A. (red.), *Gdy sąsiad jest nieznajomym? Sztuka w Przestrzeni Publicznej*, Gdańsk: CSW Łażnia 2016.
- Bukowski M., *Miejska polityka klimatyczna – od prewencji do rozwoju*, [w:] Szomburg J., Szomburg J.M., Leśniewicz A., Panicz J. (red.), *Zielona transformacja i rozwój miast*, Pomorski Thinkletter 2023, nr 1(12), Instytut Badań nad Gospodarką Rynkową, https://www.kongresobywatelski.pl/wp-content/uploads/2023/04/pomorski_thinkletter-1-2023.pdf [dostęp: 16.06.2023].
- Bullivant L., *Alice In Technoland*, [w:] Bullivant L. (red.), *4dsocial: Interactive Design Environments*, London: AD/Wiley 2007, s. 7–13.
- Bullivant L., *Responsive Environments*, London: V&A Publications, 2006.
- Bullivant L. (red.), *4dsocial: Interactive Design Environments*, London: AD/Wiley 2007.
- Burckhardt L., *Strollological Observations on Perception of the Environment and the Tasks Facing Our Generation*, [w:] Fezer J., Schmitz M., (red.), *Lucius Burckhardt Writings. Rethinking Man-made Environments*, Wien: Springer 2012 (1996), s. 239–248.
- Bürgin M., Cabane Ph., *Acupuncture for Basel*, [za:] Overmeyer K. (red.), *Urban pioneers: Temporary Use and Urban Development in Berlin*, Berlin: Senatsverwaltung für Stadtentwicklung Berlin, Jovis Verlag GmbH 2007, s. 112.
- Buxton W.A.S., *Human skills in interface design*, [w:] MacDonald L.W., Vince J. (red.), *Interacting with virtual environments*, New York: Wiley, s. 1–12, <https://www.billbuxton.com/3Mirrors.pdf> [dostęp: 8.06.2023].
- Carta M., *Creative City. Dynamics, Innovations, Actions*, Barcelona: Laboratorio Internazionale Editoriale 2007.
- Celiński A., Burszta J., Penza Z., Sęk M., Wenzel M., *DNA Miasta: Miejskie Polityki Kulturalne 2016*, Warszawa: Fundacja Res Publica 2016, <http://publica.pl/produkt/mpk2016> [dostęp: 14.07.2016].

- Cianchetta A., *City by night: the illuminated city*, [w:] Armengaud M., Armengaud M., Cianchetta A., *Nightsapes: Nocturnal landscapes*, Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SL 2009, s. 151.
- Clarke R., *Increasing government support for temporary urban space initiatives*, TWS Policy Paper, November 2009, s. 2.
- Czyński M., *Architektura w przestrzeni ludzkich zachowań – wybrane zagadnienia bezpieczeństwa w środowisku zbudowanym*, Szczecin: Wyd. Uczelniane Politechniki Szczecińskiej 2006.
- Debord G., *Theory of the Derive*, [w:] Knabb K. (red.), *Situationist International Anthology*, Berkley: Bureau of Public Secrets 1981 (1958), s. 50–54.
- Dekker A., *City Views from the Artist's Perspective: The Impact of Technology on the Experience of the City*, [w:] McQuire S., Martin M., Niederer S. (red.), *Urban Screens Reader*, inc. Reader nr 5, Amsterdam: Institute of Network Cultures 2009, s. 221–231.
- Dekker A., *The flow in public space. Where architecture and interactive art encounter each other*, NIMK news article, Amsterdam 2008.
- Derejski K., Kubera J., Lisiecki S., Macyra R. (red.), *Deklinacja Odnowy Miast. Z dyskusji nad rewitalizacją w Polsce*, Poznań: Wyd. Nauk. Wyd. Nauk Społecznych Uniwersytetu im. A. Mickiewicza 2012.
- Diaconu M., *Mapping Urban Smellscapes*, [w:] Diaconu M., Heuberger E., Mateus-Berr R., Vosicky L.M. (red.), *Senses and the City: An interdisciplinary approach to urban scensescapes*, Wiedeń–Berlin: LIT Verlag 2011. s. 223–238.
- Doerr N.M., Occhi D.J., *Introduction: Analyzing the Augmented Reality World of Pokémon GO*, [w:] N.M. Doerr, D.J. Occhi, B. Nardi (red.), *The Augmented Reality of Pokémon GO: Chronotopes, Moral Panic, and Other Complexities*, Lanham–Boulder–New York–London: Lexington Books 2019, s. 5.
- Downing D., Covington M., *Melody Mauldin Covington 2000*, Dictionary of Computer and Internet Terms, New York: Barrons 2000.
- Draganovic J., Szyrwelska A. (red.), *Problematyczna niewygodna, niejasna rola sztuki w przestrzeni publicznej – w poszukiwaniu możliwego paradygmatu*, Gdańsk: Centrum Sztuki Współczesnej Łańcza 2013.
- Dulkiewicz A., *Nowa Agenda Urbanistyczna dla Gdańska*, [w:] Szomburg J., Szomburg J.M., Leśniewicz A., Panicz J. (red.), *Zielona transformacja i rozwój miast*, Pomorski Thinkletter 2023, nr 1(12), Instytut Badań nad Gospodarką Rynkową, s. 15–18, https://www.kongresobywatelski.pl/wp-content/uploads/2023/04/pomorski_thinkletter-1-2023.pdf [dostęp: 16.06.2023].
- Durlik M., Dziarmakowska K., Wiśnicka M. (red.), *Jak dobrze ewaluować projekty: Miniporadnik ewaluacji dla realizatorów projektów z obszaru edukacji, kultury, animacji lokalnej*, Warszawa: Fundacja Stocznia 2020, wyd. 4, <https://stocznia.org.pl/wp-content/uploads/2022/02/Jakdobrzeewaluowaprojektyver2.pdf> [dostęp: 19.05.2023].
- Dymnicka M., *Przestrzeń publiczna a przemiany miasta*, Warszawa: Scholar 2013.
- Dymnicka M., Majer A., *Współczesne Miasta: Szkice Socjologiczne*, Łódź: Wyd. Uniwersytetu Łódzkiego 2009.
- Dymnicka M., Rozwadowski T., *Wokół idei dobrego miasta*, [w:] Dymnicka M., Majer A., *Współczesne Miasta: Szkice Socjologiczne*, Łódź: Wyd. Uniwersytetu Łódzkiego 2009, s. 45–46.
- Działek J., Murzyn M.A., Murzyn-Kupisz M. (red.), *The impact of Artists on Contemporary Urban Development in Europe*, Springer International Publishing 2017.

- Effing R., Groot B.P., *Social Smart City: Introducing Digital and Social Strategies for Participatory Governance in Smart Cities*. 2016, Conference: International Conference on Electronic Government and the Information Systems Perspective DOI:10.1007/978-3-319-44421-5_19 [dostęp: 15.03.2023].
- Eliasson Olafur, *Museums are too elitist. Spiegel Interview with Danish artist*, <http://www.spiegel.de/international/world/0,1518,549819,00.html>, dostęp 16.04.2012
- Esmann Andersen S., Ellerup Nielsen A., *Climate-conscious citizenship in a digital urban setting*, [w:] *MedieKultur 50 – Journal of media and communication research*, ISSN 1901-9726, s. 119–142, file:///Users/kasiaurbanowicz/Downloads/2723-Article%20Text-17544-1-10-20110627.pdf [dostęp: 13.03.2022].
- Farulli L., *Głosy, Gesty, Kontakt*, [w:] *Performing Data Monika Fleischmann + Wolfgang Strauss*, Gdańsk: Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia 2016, s. 43–45, <http://bibliotekacyfrowa.eu/dlibra/doccontent?id=42086> [dostęp: 14.11.2019].
- Fatah gen. Schieck A., Briones C., Mottram C., *A sense of place and pervasive computing within the urban landscape*, [w:] *In space Syntax 6th International Symposium, 12–15 June 2007, Istanbul, Turkey 2007*, <http://discovery.ucl.ac.uk/7450/> [dostęp: 6.06.2009].
- Fatah gen. Schieck A., Kostakos V., Penn A. *Exploring Digital Encounters in Public Arena*, [w:] Willis K.S., G. Roussos, K. Chorianopoulos, Struppek M. (red.), *Shared Encounters* London: Springer 2010, s. 179–196.
- Fischer P.T., Hornecker E., *Urban HCI: spatial aspects in the design of shared encounters for media facades*, *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, Austin, Texas, USA 2012. Retrieved from: doi>10.1145/2207676.2207719.
- Fisher P.T., Gehring S., *URBAN HCI: Interactive Media Architecture and Disproportionate Scale* [Workshop description] 2012. Retrieved from <http://mab12.mediaarchitecture.org/workshops/>.
- Fleishmann Monika, Wolfgang Strauss, *Performowanie danych*, [w:] Miękus K., Koriat K., (red.), *Performing Data Monika Fleischmann + Wolfgang Strauss*, Gdańsk 2011, s. 53, <http://bibliotekacyfrowa.eu/dlibra/doccontent?id=42086> [dostęp: 14.11.2019].
- Florida R., *The Rise of the Creative Class – 2010 Narodziny Klasy Kreatywnej*, tłum. T. Krzyżanowski, M. Penkala, Warszawa: Narodowe Centrum Kultury 2002.
- Fornagiel K., *Rewitalizacja miast a potrzeby społeczne*, „Czasopismo Techniczne Politechniki Krakowskiej” R. 109, Z. 12, 3-A, 2012, s. 184–185.
- Fortin C., Hennessy K., *Designing Interfaces to Experience Interactive Installations Together*, Conference: ISEA’15: The 21st International Symposium on Electronic ArtsAt: Vancouver, British Columbia, CanadaVolume: 21.08.2015 r. [dostęp: 8.06.2023].
- Fortin C., Hennessy K., Neustaedter C., *Digital Public Infrastructures for Creative Communities. The case of Quartier des Spectacles*, [w:] Papastergiadis N. (red.), *Ambient Screens and Transnational Public Spaces*, Hong Kong: University Press 2016, s. 95–112 [dostęp: books.google 08.07.2017 lub researchgate 6.12.2018].
- Foth M., Kloebe H., Hearn G., *The Role of New Media and Digital Narratives in Urban Planning and Community Development*, “Body, Space & Technology Journal” 7, 2008, DOI:10.16995/bst.135, <https://www.bstjournal.com/article/id/6723/> [dostęp: 20.10.2022].
- Fox M., Kemp M., *Interactive Architecture*, New York: Princeton Architectural Press 2009.

- Gandy M., *O „miejskim metabolizmie” na nowo. Woda, przestrzeń i nowoczesne miasto*, [w:] Kusiak J., Świątkowska B. (red.), *Miasto-Zdrój. Architektura i programowanie zmysłów*, Warszawa: Fundacja Bęc Zmiana 2013.
- Gasco G., Urbanowicz (Szakajło) K. i in., *Measuring the Immeasurable: Re-Articulation of Baltic Coastal Districts' Identities*, [w:] Ledwon S., Obracht-Prondzyńska H. (red.), *Vibrant Urban Solutions for Baltic Cities*, The Hague: ISOCARP 2016, s. 211–292.
- Gehl J., *Life Between Buildings: Using Public Space*, Washington, DC: Island Press 2011.
- Gehl J., *Miasta dla ludzi*, Kraków: Wydawnictwo RAM 2014.
- Gehl J., *People on Foot*, „Arkitekten” 20, 1968.
- Gehl J., *Życie między budynkami: użytkowanie przestrzeni publicznych*, Kraków: RAM 2009.kolejn.
- Gehl J., Svarre B., *How to Study Public Life*, Waszyngton–Covelo–Londyn: Island Press 2013.
- Gessler B., *Connecting Cities in the Framework of the European Union*, [w:] Pop S., Toft T., Calvillo N., Wright M. (red.), *What Urban Media Art Can Do: Why When Where & How*, Stuttgart: avedition GmbH 2016.
- Gi-Mastalerczyk J., *Discovering others and transforming the world together – the effect of an innovative attitude in sustainable design*, „Global Journal of Engineering Education” 25, 2023, nr 1, <http://www.wiete.com.au/journals/GJEE/Publish/vol25no1/03-Gil-Mastalerczyk-J.pdf> [dostęp: 30.05.2023].
- Gill-Piątek H., *Bez rewitalizacji miasto jest jak kot w worku – rozmowa z Wojciechem Tymowskim z 10.12.2017*, <https://warszawa.wyborcza.pl/rewitalizacjapragi/7,159698,22763836,bez-rewitalizacji-miasto-jest-jak-kot-w-worku.html> [dostęp: 27.04.2023].
- Goffman E., *Relations in Public. Microstudies of the Public Order*, New York: Basic Books 1971.
- Graham B., *Digital Media, Directions in Art series*, Oxford: Heinemann 2003.
- Grzeszczuk-Brendel H., *Poznań – społeczne programy rewitalizacji*, [w:] Derejski K., Kubera J., Lisiecki S., Macyra R. (red.), *Deklinacja odnowy miast. Z dyskusji nad rewitalizacją w Polsce*, Poznań: Wyd. Nauk. Wydz. Nauk Społecznych Uniwersytetu im. A. Mickiewicza 2012, s. 103–112.
- Guzik R., Domański B., *Możliwości wykorzystania doświadczeń zagranicznych w zakresie rewitalizacji miast w Polsce*, [w:] Ziobrowski Z. (red.), *Założenia polityki rewitalizacji*, Rewitalizacja Miast Polskich, t. 9. Kraków: Instytut Rozwoju Miast 2008, <https://docplayer.pl/6139436-Rozdzial-1-mozliwosci-wykorzystania-doswiadczen-zagranicznych-w-zakresie-rewitalizacji-miast-w-polsce.html> [dostęp: 3.06.2023].
- Gzell S., *Praktyka planistyczna a naukowe metody badania miasta*, [w:] Madurowicz M. (red.), *Percepcja współczesnej przestrzeni miejskiej*, Warszawa: Wyd. WgiSR UW 2007, s. 105–114.
- Hall E.T., *Ukryty wymiar*, Warszawa: MUZA SA 2009.
- Hanru H., *Trans(ient city): A Public Art Project for Luxembourg 2007*, [w:] *Trans(ient) City*, Barcelona: Bom Publishers 2008.
- Haque U., *Architecture, Interaction, Systems*, „Arquitetura & Urbanismo”, AU 149 August 2006, Brazil, www.haque.co.uk [dostęp: 6.06.2009].
- Haque U., *The choreography of sensations: Three case studies of responsive environment interfaces*, [w:] Conference Proceedings, Hybrid Realities & Digital Partners, VSMM 2004.

- Heinich N., Eidner F., *Sensing Space: Future Architecture by Technology*, Berlin: Jovis Verlag GmbH 2009.
- Henshaw V., *Urban Smellscapes – Understanding and Designing City Smell Environments*, New York–Oxon, UK 2014.
- Hespanhol L., Hank Haeusler M., Tomitsch M., Tscherteu G., *Media Architecture Compendium: Digital Placemaking*, Avedition 2017.
- Hespanol L., Sogono M.C., Wu G., Saunders R., Tomitsch M., *Elastic Experiences: Designing Adaptive Interaction for Individuals and Crowds in the Public Space*, OZCHI'11, Nov. 28–Dec. 2, 2011, Canberra, Australia, ACM 978-1-4503-1090-1/11/11 [dostęp: 22.10.2019].
- Higgins D., *Nowoczesność od czasu postmodernizmu oraz inne eseje*, tłum. K. Brzeziński i in., Gdańsk: Wydawnictwo Słowo/obraz terytoria 2000.
- Hiller B., Hanson J., *The Social Logic of Space*, Cambridge, UK: Cambridge University Press 1984.
- Honghao He, Mengyang Wu, Gyergyak J., *Intervention and renewal – Interpretation of installation art in urban public space*, "Pollack Periodica. An International Journal for Engineering and Information Sciences" 16, 2021, nr 3, s. 139–145, DOI: 10.1556/606.2021.00362 [dostęp: 20.10.2022].
- Howe J., The Rise of Crowdsourcing, "Wired" 2006, vol. 15, no. 6, <https://www.wired.com/2006/06/crowds/> [dostęp: 1.06.2023].
- Hyc D., *Rehumanizacja architektury*, [w:] *Redukcja / Mikroprzestrzenie. Synchronizacja*, Warszawa: Fundacja Nowej Kultury Bęc Zmiana 2010.
- Jacobs J., *The Death and Life of Great American Cities*, New York: Random House 1961.
- Jacobson M., Janet Cardiff and George Bures Miller, [w:] Jones C.A. (red.), *Sensorium: embodied experience, technology, and contemporary art*, Cambridge, Massachusetts–Londyn, Anglia: The MIT Press 2006, s. 57–61.
- Jadach-Sepiolo A. (red.), *Ewaluacja systemu zarządzania i wdrażania procesów rewitalizacji w Polsce*, Warszawa–Kraków: Instytut Rozwoju Miast i Regionów 2021, https://obserwatorium.miasta.pl/wp-content/uploads/2021/04/ewaluacja-systemu-zarzadzania_i_wdrazania_procesow_rewitalizacji_w_polsce_jadach-sepiolo.pdf [dostęp: 15.05.2023].
- Jadach-Sepiolo A. (koordynacja), Brzozowy A., Górecki R., Hołdys M., Kędzierska A. i in. (red.), *Ludzie–Przestrzeń–Zmiana: Dobre Praktyki w Rewitalizacji Polskich Miast*, Kraków–Warszawa: Ministerstwo Rozwoju 2016, https://www.mr.gov.pl/media/22237/dobre_praktyki_rewitalizacja.pdf [dostęp: 4.04.2017].
- Janas K., Jarczewski W., Wańkowicz W. (red.), *Model rewitalizacji miast*, t. 10, Kraków: Wydawnictwo Instytutu Rozwoju Miast 2010, <http://obserwatorium.miasta.pl/wp-content/uploads/2016/10/10.-TOM-10-Model-rewitalizacji-miast.pdf> [dostęp: 19.05.2023].
- Juhyun L., Babcock J., Thai Son Pham, Thu Hien Biu, Myounggu Kang, *Smart city as a social transition towards inclusive development through technology: a tale of four smart cities*, "International Journal of Urban Sciences" 27, nr S1, 2023, s. 75–100, <https://doi.org/10.1080/12265934.2022.2074076> [dostęp: 15.03.2023].
- Junge-Reyer Ingeborg, *Wstęp*, [w:] Overmeyer K. (red.), *Urban Pioneers: Temporary Use and Urban Development in Berlin*, Berlin: Jovis Verlag 2007, s. 17–18.
- Kamińska K., *O sztuce zaangażowanej w przestrzeni miejskiej, pogranicza rewitalizacji i animacji*, [w:] Kamińska K. (red.), *Czuj Pracownia: sztuka zaangażowania w przestrzeni miejskiej*, Wrocław:

Wydawnictwo Edukacji Krytycznej 2015, <http://www.platformakultury.pl/artykuly/138039-czuj-pracownia-sztuka-zaangazowana-w-przestrzeni-miejskiej.html> [dostęp: 13.07.2017].

Kamińska A., *Rola ewaluacji w zarządzaniu procesem rewitalizacji przestrzeni miejskiej*, [w:] Korenik S., Dybała A. (red.), *Przestrzeń a rozwój*, Prace Naukowe Uniwersytetu Ekonomicznego we Wrocławiu nr 241, Wrocław 2011, <https://www.dbc.wroc.pl/dlibra/publication/22802/edition/20118/content> [dostęp: 19.05.2023].

Kamrowska-Zaluska D., Obracht Prondyńska H., Stachura K., *URB URB Cultural Planning: Policy Roadmap*, Gdańsk: Nadbałtyckie Centrum Kultury 2020, <https://www.nck.org.pl/pl/projekt/urb-cultural-planning> [dostęp: 20.10.2022].

Keizer G., *Hałas zwierząt politycznych*, [w:] Kusiak J., Świątkowska B. (red.), *Miasto-Zdrój. Architektura i programowanie zmysłów*, Warszawa: Fundacja Bęc Zmiana 2013.

Kiera A., *The local identity and design code as tool of urban conservation, a core component of sustainable urban development – the case of Fremantle, Western Australia* [online], "City & Time" 2011, nr 5(1):2, <http://www.ct.ceci-br.org> [dostęp: 6.04.2016].

Kim J.C., Laine T.H., Åhlund C., *Multimodal Interaction Systems Based on Internet of Things and Augmented Reality: A Systematic Literature Review*, "Applied Science" 11, 1738, 2021, <https://doi.org/10.3390/app11041738> [dostęp: 17.06.2023].

Kluszczyński R.W., *Paradygmat sztuk nowych mediów*, „Kwartalnik Filmowy” 2014, nr 85.

Kluszczyński R.W., *Sztuka Interaktywna: Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne 2010.

Kłosowski W., *Wymogi wobec Lokalnych Programów Rewitalizacji pod kątem ich zgodności z wymogami ZPORR*, www.umwd.dolnyslask.pl [dostęp: 4.04.2018].

Konarzewska B., Nyka L., *Hybrydowe fasady aktywne – od cech wizualnych po zyski środowiskowe zintegrowanych rozwiązań organicznych* [Hybrid active facades – from visual features to the environmental organic integrated solutions], Zeszyty Naukowe Politechniki Rzeszowskiej. Budownictwo i Inżynieria Środowiska, 59 (2/II/I), 2012.

Kowalska M., *Wykorzystywanie koncepcji mądrości tłumu w działalności bibliotek*, „Toruńskie Studia Bibliologiczne” 2012, nr 2 (9), s. 99–112, https://www.academia.edu/22058455/Wykorzystywanie_koncepcji_m%C4%85dro%C5%9Bci_t%C5%82umu_w_dzia%C5%82alno%C5%9Bci_bibliotek [dostęp: 1.06.2023].

Krajewska-Nieckarz M., *Czynnik ludzki a sukces i ryzyko przedsięwzięć projektowych, realizowanych w sektorze publicznym*, [w:] Stroińska E., Sułkowski Ł. (red.), *Determinanty zarządzania projektami i procesami w organizacji*, t. XVI, z. 5, cz. II: Przedsiębiorczość i Zarządzanie, Łódź: Wydawnictwo Społecznej Akademii Nauk w Łodzi 2015, s. 83–98.

Krystek-Kucewicz B., Spadło K. (zespół autorski), Spadło K., Kułaczowska A. (red.), *Raport z analizy funkcjonowania Komitetów Rewitalizacji w miastach biorących udział w konkursie dotacji „Modelowa Rewitalizacja Miast” oraz realizujących projekty pilotażowe w rewitalizacji*, Warszawa: Ministerstwo Inwestycji i Rozwoju. Instytut Rozwoju Miast i Regionów, kwiecień 2019, http://obserwatorium.miasta.pl/wp-content/uploads/2019/07/RAPORT_Komitetu-Rewitalizacji.pdf [dostęp: 25.05.2023].

Krytyczna autodestrukcja – E. Rewers w rozmowie z K. Roj, [w:] *Redukcja / Mikroprzestrzeń. Synchronizacja*, Warszawa: Fundacja Nowej Kultury Bęc Zmiana 2010.

- Kubera J., Derejski K., *Miasto jako przedmiot badań wykraczających poza dyscyplinarne podziały*, [w:] Derejski K., Kubera J., Lisiecki S., Macyra R. (red.), *Deklinacja odnowy miast. Z dyskusji nad rewitalizacją w Polsce*, Poznań: Wyd. Nauk. Wydz. Nauk Społecznych Uniwersytetu im. A. Mickiewicza w Poznaniu 2012, s. 9–20.
- Kulazińska-Grobis A., *Dobre sąsiedztwo*, [w:] Kulazińska-Grobis A. (red.), *Gdy sąsiad jest nieznajomym? Sztuka w przestrzeni publicznej*, Gdańsk: CSW Łaźnia 2016, s. 6–11.
- Kwastek K., *Aesthetics of Interaction in Digital Art*, Cambridge Massachusetts–London England: MIT Press 2015.
- Lacy S., *Cultural Pilgrimages and Methaphoric Journeys*, [w:] Lacy S. (red.), *Mapping the Terrain: New Genre Public Art*, Seattle-Washington: Bay Press 1994.
- Landry Ch., *The Creative City? A Toolkit for Urban Innovators*, London: Earthscan 2000.
- Landry Ch., *The Art of City Making*, Londyn-Sterling, VA: Earthscan 2006.
- Lange M. de, De Waal M., *Miasto na własność: nowe media i zaangażowanie mieszkańców w planowanie urbanistyczne*, [w:] Piekarski K. (red.), *Metody badania i odkrywania miasta oparte na danych*, Katowice: Medialab Katowice 2015, s. 46–66.
- Lee Juhyun, Babcock J., Thai Son Pham, Thu Hien Bui, Myounggu Kang, *Smart city as a social transition towards inclusive development through technology: a tale of four smart cities*, "International Journal of Urban Sciences" 27, nr S1, 2023, s. 75–100, <https://doi.org/10.1080/12265934.2022.2074076> [dostęp: 15.03.2023].
- Lewandowska K., *Nie ma rewitalizacji bez partycypacji*, artykuł online na blogu Kultura się Liczy, 9.12.2014. <http://nck.pl/blog-kultura-sie-liczy/316918-nie-ma-rewitalizacji-bez-partycytacji/> [dostęp: 4.04.2017].
- Lewicka B., *Londyn jako miasto ponowoczesne: na przykładzie City of London oraz South Bank of Thames [London as a Postmodern City: Case Study of City of London and South Bank of Thames]*, [w:] Dymnicka M., Majer A. (red.), *Współczesne Miasta: Szkice Socjologiczne*, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego 2009, s. 189–206.
- Li Q., *Data visualization as creative art practice*, "Visual Communication" 17(3), 2018, s. 299–312, <https://doi.org/10.1177/1470357218768202> [dostęp: 8.06.2023].
- Lindgren T., *Blogging places: Locating pedagogy in the whereness of Weblogs*, „Kairos” 10, nr 1, 2005, [www:Defining Place Blogging](http://www.Defining Place Blogging); <http://kairos.technorhethoric.net/10.1/coverweb/lindgren/defining.htm> [dostęp: 16.07.2020].
- Lippmann W., *Public Opinion*, New York: Harcourt, Brace and Company 1922.
- Liu E., Freestone R., *Revisiting Place and Placelessness*, [w:] Freestone R., Liu E. (red.), *Place and Placelessness Revisited*, New York–Oxon: Routledge 2016, s. 9.
- Löffelholz C., *Skok w nieznanne: potencjał interwencji artystycznych w przestrzeni publicznej*, [w:] Kulazińska-Grobis A. (red.), *Gdy sąsiad jest nieznajomym? Sztuka w Przestrzeni Publicznej*, Gdańsk: CSW Łaźnia 2016, s. 60.
- Lorens P., *Pojęcia podstawowe*, [w:] Lorens P., Martyniuk-Pęczek J. (red.), *Wybrane zagadnienia rewitalizacji miast*, Gdańsk: Wyd. Urbanista 2009, <https://arch.pg.edu.pl/documents/174968/51761959/skrypt%201.pdf> [dostęp: 3.06.2023].
- Lorens P., *W kierunku elastycznego planowania*, [w:] Szomburg J., Szomburg J.M., Leśniewicz A., Panicz J. (red.), *Zielona transformacja i rozwój miast*, Pomorski Thinkletter 2023, nr 1(12), Instytut Badań nad

Gospodarką Rynkową, s. 113–116, https://www.kongresobywatelski.pl/wp-content/uploads/2023/04/pomorski_thinkletter-1-2023.pdf [dostęp: 16.06.2023].

Lorens P., *Wnioski do przebudowy polityki rewitalizacji w Polsce*, [w:] Lorens P. (red.), *Urbanistyczne Aspekty Transformacji Miast*, PAN KPZK, t. CXCI, Warszawa 2018, s. 492–497.

Lovejoy M., *Digital Currents: Art in the Electronic Age*, New York–London: Routledge 2004.

Lozano-Hemmer R., *Alien Relationships from Public Space, Interview by A. Adriaansens and J. Brouwer*, [w:] Brouwer J., Mulder A. (red.), *TransUrbanism*, Rotterdam: V2_Publishing/NAI Publishers 2002, s. 138–158.

Lozano-Hemmer R., *Metaphors of Participation – interview by H. Ranzenbacher*, [w:] H. Ranzenbacher (red.), *Takeover – who's doing the art of tomorrow*, ARS Electronica, Vienna: Springer 2001, s. 240–243.

Lynch K., *Obraz miasta*, Kraków: Wydawnictwo Archiwolta Michał Stępień 2011.

Łódź Rewitalizuje: *Zestaw Rekomendacji dla prowadzenia procesu rewitalizacji w centrum Łodzi*. Wykonawca: DS. Consultiung sp. z o.o. Gdańsk-Łódź 2015, <http://centrumwiedzy.org/wp-content/uploads/2016/03/PILOTA%C5%BB-%C5%81%C3%93D%C5%B9-D-RAPORT-KO%C5%83COWY-REKOMENDACJE-I-MODELE-REWITALIZACJI.pdf> [dostęp: 4.05.2023].

Madurowicz M. (red.), *Percepcja współczesnej przestrzeni miejskiej*, Warszawa: Wyd. WgiSR UW 2007.

Majer A., *Jak sprzedawać miasta – na przykładzie Łodzi*, [w:] Malikowski M., Solecki S. (red.), *Przemiany przestrzenne w dużych miastach Polski i Europy Środkowo-Wschodniej*, Kraków: Nomos 2006.

Majer A., *Odrodzenie miast*, Łódź–Warszawa: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego; Wydawnictwo Naukowe Scholar 2014, https://dspace.uni.lodz.pl/bitstream/handle/11089/30806/Majer_Odrodzenie%20miast.pdf?sequence=1&isAllowed=y [dostęp: 27.04.2023].

Manovich L., *Data Visualization as New Abstraction and Anti-Sublime*, 2002, http://www.manovich.net/content/04-projects/040-data-visualisation-as-new-abstraction-and-anti-sublime/37_article_2002.pdf [dostęp: 10.03.2016].

Manovich L., *Język Nowych Mediów*, MIT Press Cambridge, Massachusetts 2001, Wyd. polskie: tłum. Piotr Cypryański, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne 2006.

Manovich L., *Poetyka powiększonej przestrzeni*, [w:] Rewers E. (red.), *Miasto w Sztuce – Sztuka Miasta*, tłum. A. Nacher, Kraków: Universitas 2010, s. 596–627.

Marchese F.T. (red.), *Media Art and the Urban Environment: Engendering Public Engagement with Urban Ecology*, Springer International Publishing 2015.

May S., *Meteorologica*, [w:] Eliasson O., *The Weather Project. Exhibition catalogue*, London: Tate Publishing, 2003, s. 15–28, https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/olafureliasson.net/texts/Meteorologica_by_Susan_May_111282.pdf [dostęp: 16.03.2020].

Maźnica Ł., *Instytucje kultury i sektor kreatywny – jak firmy pomagają realizować misję*, [w:] *Nowe media, technologie i otwartość w instytucjach kultury*, http://pracownia.medialabgdansk.pl/wp-content/uploads/2017/01/nowe_media_230x158_www-1.pdf [dostęp: 8.07.2017].

McQuire S., *Rozmowa z Janem Schuijren'em*, [w:] McQuire S., Martin M., Niederer S. (red.), *Urban Screens Reader*, inc. Reader nr 5, Amsterdam: Institute of Network Cultures 2009, s. 149.

- McQuire S., *The Media City: Media, Architecture and Urban Space*, Los Angeles–London–New Delhi–Singapore–Washington DC: Sage Publications 2008.
- McQuire S., Martin M., Niederer S. (red.), *Urban Screens Reader*, inc. Reader nr 5, Amsterdam: Institute of Network Cultures 2009. (kolejność)
- Meiqin Wang (red.), *Socially Engaged Public Art in East Asia*, Vernon: Art and Science Incorporated 2022.
- Michelis D., Müller J., *The Audience Funnel: Observations of gesture Based Interaction With Multiple Large Displays in a City Center*, "International Journal of Human-Computer Interaction" 27 (2011), s. 562–579.
- Mignonneau L., Sommerer Ch., *Designing emotional, metaphoric, natural and intuitive interfaces for interactive art, edutainment and mobile communications*, "Computers & Graphics" 29, Issue 6, December 2005, s. 837–851, <https://doi.org/10.1016/j.cag.2005.09.001> [dostęp: 8.06.2023].
- Miessner S., *Urban Alphabets*, <https://awards.mediaarchitecture.org/mab18/project/106> [dostęp: 9.10.2019].
- Misi M., *An art & D Method in Practice*, [w:] Nigten A. (red.), *Real Projects for Real People*, Vol. 1: *The Ptching Zone*, Rotterdam: V2_publishing 2010.
- Misselwitz Ph., Oswalt Ph., Overmeyer K. (Urban Catalyst), *Urban Development without Planning – A Planner's Nightmare or the Promised Land?*, [w:] K. Overmeyer (red.), *Urban pioneers: Temporary Use and Urban Development in Berlin*, Berlin: Senatsverwaltung fur Stadtentwicklung Berlin, Jovis Verlang GmbH 2007.
- Mitchell W., *ME ++ The Cyborg Self and the Networked City*, Cambridge: MA MIT Press 2003.
- Moeller Ch., *Kinetic Light Sculpture – Christian Moeller*, [w:] *A Time and Place: Christian Moeller Media Architecture 1991–2003*, Baden Switzerland: Lars Müller Publishers 2004.
- Moeller Ch., *A Time and Place: Christian Moeller Media Architecture 1991–2003*, Baden Switzerland: Lars Müller Publishers 2004.
- Mondloch K., *Screens: Viewing Media Installation Art*, NED-New edition, Vol. 30, University of Minnesota Press 2010, <http://www.jstor.org/stable/10.5749/j.cttsj4b>. [dostęp: 9.06.2023].
- Muzioł-Węclawowicz A., *Rewitalizacja dzielnic śródmiejskich*, [w:] Jarczewski W. (red.), *Rewitalizacja Miast Polskich*, t. 4: *Przestrzenne aspekty rewitalizacji – śródmieścia blokowiska, tereny przemysłowe, pokolejowe i powojkowe*, Kraków: Instytut Rozwoju Miast 2009, s. 25–85.
- Nigten A., *Introduction*, [w:] A. Nigten (red.), *Real Projects for Real People*, t.1: *The Patching Zone*, Rotterdam: V2_publishing 2010, s. 9.
- Nijholt A., *Smart, Affective, and Playable Cities*, [w:] Brooks A.L., Brooks E., Sylla C. (red.), *Interactivity, Game Creation, Design, Learning, and Innovation*. 7th EAI International Conference, ArtsIT 2018 and 3rd EAI International Conference, DLI 2018, ICTCC 2018 Braga, Portugal, October 24–26, 2018, Proceedings. Springer Nature Switzerland AG 2019, s. 163–168.
- Nijholt A., *Towards Playful and Palyable Cities*, [w:] Nijholt A. (red.), *Playable Cities. Gaming Media and Social Effects*, Singapore: Springer 2017, s. 1–20, https://doi.org/10.1007/978-981-10-1962-3_1
- Nold Ch. (red.), *Emotional Cartography: technologies of the Self*, Creative Commons, <http://www.emotionalcartography.net/EmotionalCartography.pdf> [dostęp: 15.07.2020].
- Nyka L., *Architektura i Woda – Przekraczanie Granic*, Gdańsk: Wydawnictwo Politechniki Gdańskiej 2013.

- Nyka L., *Od architektury cyrkulacji do urbanistycznych krajobrazów*, Gdańsk: Wydawnictwo Politechniki Gdańskiej, 2006.
- Nyka L., *Recycling Gdańsk's an urban spaces: the proceses supporting the identity of the city*, [w:] Eckardt F., Hassenpflug D., *Consumption and the Post-Industrial City*, t. 1, Peter Lang 2003, s. 261–271.
- Nyka L., Szczepański J., *Kultura dla rewitalizacji – Rewitalizacja dla kultury*, Gdańsk: Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia 2010.
- Offenhuber D., *Technologie Obywatelskie. Narzędzia czy terapia?*, [w:] Piekarski K. (red.), *Metody Badania i Odkrywania Miasta Oparte na Danych*, tłum. K. Stanisław i J. Kucharska, Medialab Katowice, Katowice 2015, s. 39–45.
- Ostrom E., *Crossing the Great Divide: Coproduction, Synergy, and Development*, „World Development” 24, 1996, nr 6, s. 1073–87, doi:10.1016/0305-750X(96)00023-X.
- Ostrowski Ł., Wiśnicka M., Onyszkiewicz M., Pierścińska A. (red.), *Ewaluacja. Jak to się robi?: Poradnik dla programów polsko-amerykańskiej fundacji wolności i innych programów społecznych*, Warszawa: Fundacja Stocznia 2022, wyd. trzecie, <https://stocznia.org.pl/wp-content/uploads/2013/02/ewaluacja222www2.pdf> [dostęp: 19.05.2023].
- Oswalt Ph., Overmeyer K., Misselwitz Ph., *Patterns of the unplanned* [online], [w:] Schwarz T., Rugare S. (red.), *Pop-up city!*, Cleveland: Kent State University 2009, <http://www.cudc.kent.edu> [dostęp: 16.04.2013].
- Overmeyer K. (red.), *Urban pioneers: Temporary Use and Urban Development in Berlin*, Berlin: Senatsverwaltung für Stadtentwicklung Berlin, Jovis Verlag GmbH 2007.
- Pallasmaa J., *Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*, Chichester: John Wiley and Sons 2005.
- Pallasmaa J., *Selfhood and the World*, [w:] Diaconu M., Heuberger E., Mateus-Berr R., Vosicky L.M. (red.), *Senses and the City: An interdisciplinary approach to urban sensescapes*, Berlin–Münster–Wien–Zürich–London: Lit Verlag 2011.
- Pallasmaa J., *W stronę neurobiologii architektury – umysł ucieleśniony i wyobraźnia*, [w:] Kusiak J., Świątkowska B. (red.), *Miasto-Zdrój. Architektura i programowanie zmysłów*, Warszawa: Fundacja Bęc Zmiana 2013, s. 29–44.
- Pánek J., *Emotional Maps: Participatory Crowdsourcing of Citizens' Perceptions of Their Urban Environment*, “Cartographic Perspectives” 91m 2018, s. 17–29, <https://doi.org/10.14714/CP91.1419> [dostęp: 7.06.2023].
- Papageorgopoulou P., Arsenopoulou N., Charitos D. i in., *Designing interfaces to promote the meaningfulness of urban data through an interactive art installation*, CHI Greece 2021: 1st International Conference of the ACM Greek SIGCHI Chapter (CHI Greece 2021), November 25–27, 2021, Online (Athens, Greece), Greece. ACM, New York, NY, USA, <https://doi.org/10.1145/3489410.3489415> [dostęp: 10.06.2023].
- Patton M.Q., *Przyszłe trendy w ewaluacji*, [w:] A. Haber, Z. Popis (red.), *(R)ewaluacja: Poszukiwanie nowych metod oceny efektów*, Warszawa: Agencja Rozwoju Przedsiębiorczości 2013, s. 35–43, <https://www.parp.gov.pl/storage/publications/pdf/18724.pdf> [dostęp: 19.05.2023].
- Paul Ch., *Digital Art*, London: Thames & Hudson 2003.
- Pavlaki E., *Media Intervemntions in Public Space: A place-based approach for the assessment of human experience in digitally augmented urabn enviroments*. Praca doktorska na Wydziale Inżynierii

Uniwersytetu w Nottingham 2021, https://eprints.nottingham.ac.uk/65202/1/Evangelia_Pavlaki_Thesis.pdf [dostęp: 11.05.2023].

Philips P.C., *Public Constructions*, [w:] Lacy S. (red.), *Mapping the Terrain: New Genre Public Art*, Seattle-Washington: Bay Press 1994.

Piekarski K. (red.), *Metody badania i odkrywania miasta oparte na danych*, Katowice: Medialab 2015.

Pietromarchi B., *The [un]common place: Art, public space and urban aesthetics in Europe*, [w:] *Trans(ient) City*, Barcelona: Bom Publishers 2008.

Pihlajaniemi H., Luusua A., Teirilä M., Österlund T., Tanska T., *Experiencing Participatory and Communicative Urban Lighting through LightStories*, MAB'12, 15–17. 11., Aarhus, Dania 2012, s. 65–74, ACM 978-1-4503-1792-4/12/11 [dostęp: 17.11.2012].

Pinder D., *Visions of the City*, Edinburgh: Edinburgh University Press 2005.

Pop S., *Connecting Cities Network*, [w:] Pop S., Toft T., Calvillo N., Wright M. (red.), *What Urban Media Art Can Do: Why When Where & How*, Stuttgart: avedition GmbH 2016, s. 31–42.

Pop S., *Smart Cities: New (In)Visible Cities*, [w:] Pop S., Tscherteu G., Stalder U., Struppek M. (red.), *Urban Media Cultures*, Ludwigsburg: Avedition GmbH. 2012, s. 40–47.

Pop S., Toft T., Calvillo N., Wright M. (red.), *What Urban Media Art Can Do: Why When Where and How*, avedition GmbH: Stuttgart 2016, s. 242–245.

Pop S., Tscherteu G., Stalder U., Struppek M. (red.), *Urban Media Cultures*, Ludwigsburg: Avedition GmbH. 2012.

Ptaszycka-Jackowska D., *Czynnik czasu w odnowie miast*, „Problemy Rozwoju Miast” 2004, 1/3–4, s. 9–20, https://bazhum.muzhp.pl/media/files/Problemy_Rozwoju_Miast/Problemy_Rozwoju_Miast-r2004-t1-n3_4/Problemy_Rozwoju_Miast-r2004-t1-n3_4-s9-20/Problemy_Rozwoju_Miast-r2004-t1-n3_4-s9-20.pdf [dostęp: 3.05.2023].

Quaranta D., *In Between*, [w:] Stubbs P. (red.), Quaranta D., McNeal J., Lambert N. (współpr.), *Art and the Internet*, Londyn: Black Dog Publishing 2014.

Quercia D., Aiello L.M., Schifanella R., *The emotional and chromatic layers of urban smells*, [w:] *Proceedings of the 10th International AAAI Conference on Web and Social Media (ICWSM)* 2016, s. 17, <https://www.aaai.org/ocs/index.php/ICWSM/ICWSM16/paper/download/13092/12750> [dostęp: 6.05.2020].

Quercia D., Schifanella R., Aiello L.M., *The shortest path to happiness: recommending beautiful, quiet, and happy routes in the city*, [w:] *Proceedings of Conference on Hypertext and Social Media (hypertext)* 2014.

Quercia D., Schifanella R., Aiello L. M., McLean K., *Smelly Maps: The Digital Life of Urban Smellscapes*, International AAAI Conference on Web and Social Media, North America, 2015, s. 327–336, <http://www.aaai.org/ocs/index.php/ICWSM/ICWSM15/paper/view/10572/10516> [dostęp: 10.03.2016].

Raport ze szkolenia: *Monitoring i ewaluacja działań rewitalizacyjnych*, 11 października 2021 r., <https://rpo.slaskie.pl/media/files/cms/Rewitalizacja/%C5%9A%C4%85skie%20programy%20rewitalizacji/Raport%20ze%20szkolenia%20-%2011.10.2021%20Szczyrk.pdf> [dostęp: 19.05.2023].

Rasmussen S.E., *Odczuwanie architektury*, Warszawa: Murator 1999.

Reeves S., *Designing Interfaces in Public Settings: Understanding the Role of the Spectator in Human-Computer Interaction*, Berlin: Springer Science & Business Media 2011.

- Rembarz G., *Rewitalizacyjny Living Lab jako metoda generowania i wdrażania innowacji na rzecz odnowy inteligentnego miasta na przykładzie dzielnicy Orunia w Gdańsku*, [w:] Lorens P. (red.), *Urbanistyczne Aspekty Transformacji Miast*, PAN KPZK, t. CXCI, Warszawa 2018, s. 192–209.
- Rembarz G., *Rewitalizacja Berlina i Lipska Jako Źródło Inspiracji dla Polskich Praktyk Rewitalizacyjnych*, PAN KPZK 2016, <https://www.czasopisma.pan.pl/dlibra/publication/115902/edition/100741/content/rewitalizacja-berlina-i-lipska-jako-zrodlo-inspiracji-dla-polskich-praktyk-rewitalizacyjnych-rembarz-gabriela> [dostęp: 27.04.2023].
- Res-publica, *DNA Miasta: Miejskie Polityki Kulturalne edycja 2016*, s. 26, <http://publica.pl/produkt/mpk2016> [dostęp: 14.07.2016].
- Rewers E. (red.), *Miasto w Sztuce – Sztuka Miasta*, tłum. A. Nacher, Kraków: Universitas 2010.
- Rewers E., *Od fragmentacji do integracji: analiza kulturowa miejskiego patchworku*, [w:] Madurowicz M. (red.), *Percepcja współczesnej przestrzeni miejskiej*, Warszawa: Wyd. WgiSR UW 2007, s. 73–82.
- Rewers E., *Post-Polis: Wstęp do filozofii ponowoczesnego miasta*, Kraków: Universitas 2005.
- Rewers E., *The Contradictions of Urban Art: Contrasting Models of Critical Consciousness (Development in Humanities)*, Zurich–Berlin: LIT Verlag 2013.
- Rheingold H., *Smart Mobs: The Next Social Revolution*, Cambridge: MA Basic Books 2002.
- Ribeiro L.C., Ventura J.B., *Lisbon Sound Map: The city and the sound territory*. Post z dnia 16.10.2013, <http://www.neme.org/texts/lisbon-sound-map> [dostęp: 18.03.2020].
- Roosegaarde D., *Interactive Landscapes*, Rotterdam: NAI Publishers 2010.
- Rose A., Stonor T., *Syntax – Planning urban accessibility*, [w:] Christ W. (red.), *Access for All: Approaches to the Built Environment*. Basel–Boston–Berlin: Birkhäuser 2009, s. 86–87.
- Rosenfield K., *Venice Biennale 2012: The Filigree Maker / Kosovan Pavilion 09 Sep 2012*, ArchDaily. Accessed 04 Nov 2014, <http://www.archdaily.com/?p=269737> [dostęp: 4.11.2014].
- Rosing M., Olafur E., *Ice, Art, and Being Human. Essay*, https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/olafureliasson.net/texts/Ice_Art_and_Being_Human_117967.pdf [dostęp: 16.03.2020].
- Rugg J., *Exploring Site-Specific Art: Issues of Space and Internationalism*, Londyn–Nowy Jork: I.B. Tauris 2010.
- Ruiz S., Stokes B., Watson J., *Mobile and Locative Games in the “Civic Tripod”: Activism, Art and Learning*, “The International Journal of Learning and Media (IJLM)” 3, Issue 3, MIT Press, czerwiec 2012, doi:10.1162/IJLM_a_00078; https://www.researchgate.net/publication/254925222_Mobile_and_Locative_Games_in_the_Civic_Tripod_Activism_Art_and_Learning [dostęp: 20.06.2023].
- Sadler S., *The Situationist City*, Cambridge: the MIT Press 1999.
- Saggio A., *The IT Revolution in Architecture: Thoughts on a Paradigm Shift*, New York 2010.
- Schafer R.M., *The Soudscape: our sonic environment and the tuning of the world*, Rochester, VT: Destiny Books 1993.
- Scriven M., *Ewaluacja jako rewolucyjna dyscyplina*, [w:] A. Haber, Z. Popis (red.), *(R)ewaluacja: Poszukiwanie nowych metod oceny efektów*, Warszawa: Polska Agencja Rozwoju Przedsiębiorczości 2013, <https://www.parp.gov.pl/storage/publications/pdf/18724.pdf> [dostęp: 19.05.2023].

- Seamon D., Sowers J., *Place and Placelessness, Edward Relph*, [w:] Hubbard P., Kitchen R., Vallentine G. (red.), *Key Texts in Human Geography*, London: Sage 2008, s. 43–51, https://www.researchgate.net/publication/251484582_Place_and_Placelessness_Edward_Relph [dostęp: 3.12.2018].
- Sennett R., *Ciało i kamień: człowiek i miasto w cywilizacji zachodu*, Gdańsk: Marabut 1996.
- Shanbaum P., *The digital interface and new media art installations*, New York: Routledge Taylor & Francis, 2019. E-Book
- Shand R., *The Creative Arts in Governance of Urban Renewal and Development*, New York: Routledge Taylor & Francis 2020.
- Shanken E.A., *Art and Electronic Media*, Londyn–Nowy Jork: Phaidon 2009.
- Shepard M., *Toward the Sentient City*, [w:] Shepard M. (red.), *Sentient City: Ubiquitous Computing, Architecture, and the Future of Urban Space*, The Architectural League of New York – the MIT Press. London, England 2011, s. 16–37.
- Simanowski R., *Digital Art and Meaning: Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations*, Minneapolis–London: University of Minnesota Press 2011.
- Skalski K., *Rewitalizacja we Francji. Zarządzanie przekształceniami obszarów kryzysowych*, Kraków: Wydawnictwo Instytutu Rozwoju Miast 2009.
- Soares C., Simao E. (red.), *Multidisciplinary Perspectives on New Media Art*, Hershey PA, USA: IGI Global 2020.
- Sokół N., Rusek K., *Miejskie projekty oświetleniowe w kontekście rewitalizacji*, [w:] Lorens P. (red.), *Urbanistyczne Aspekty Transformacji Miast*, PAN KPZK, t. CXCII, Warszawa 2018.
- Sommerer Ch., Jain L.C., Mignonneau L., *Introduction to the Art and Science of Interaction and Interface Design*, [w:] *The Art and Science of Interface and Interaction Design*, vol. 1, Studies in Computational Intelligence, vol. 141, Heidelberg: Springer Verlag 2008.
- Sotamaa O., *All the World's a Botfighter Stage: Notes on Location-based Multi-User Gaming*, [w:] F. Mäyrä (red.), *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, Tampere: Tampere University Press 2002, s. 35–44.
- Souza e Silva de A., *Mobilne technologie jako interfejs przestrzeni hybrydowych*, [w:] Rewers E. (red.), *Miasto w Sztuce – Sztuka Miasta*, tłum. A. Nacher, Kraków: Universitas 2010, s. 628–656.
- Stawasz D., *Odnowa miasta poprzez rewitalizację*, Prace Naukowe Uniwersytetu Ekonomicznego we Wrocławiu, nr 477: Gospodarka lokalna i regionalna w teorii i praktyce, 2017, s. 253–261, <https://www.dbc.wroc.pl/dlibra/publication/41537/edition/37494/content> [dostęp: 27.04.2023].
- Stefaner M., Chow J., Manovich L., *Selfiesaopaulo*, [w:] Pop S., Toft T., Calvillo N., Wright M. (red.), *What Urban Media Art Can Do: Why When Where & How*, Avedition GmbH: Stuttgart 2016, s. 242–245.
- Struppek M., *Urban Screens: The Urbane Potential of Public Screens for Interaction*, [w:] Pop S., Tscherteu G., Stalder U., Struppek M. (red.), *Urban Media Cultures*, Ludwigsburg: Avedition GmbH 2012.
- Stubbs P. (red.), Quaranta D., McNeal J., Lambert N. (współpr.), *Art and the Internet*, Londyn: Black Dog Publishing 2014.
- Swianiewicz P., Krukowska J., Nowicka P., *Zaniedbane dzielnice w polityce wielkich miast*, Warszawa: Elipsa 2011.

- Symposium: Disziplinäre Grenzgänge Neue Arbeitsfelder in Stadtgestaltung und Stadtforschung – Ein Perspektivenwechsel*, Hamburg: Studio N° 3111, HafenCity Universität Hamburg 2017, <https://repos.hcu-hamburg.de/bitstream/hcu> [dostęp: 26.06.2019].
- Szechlicka J., Urbanowicz (Szakajło) K., *Obiekty sztuki i działania artystyczne w procesach transformacji zabytkowych przestrzeni reprezentacyjnych*, [w:] *Studia KPZK*, Polska Akademia Nauk Komitet Przestrzennego Zagospodarowania Kraju, Warszawa 2018, s. 435–449.
- Szkurlat E., *Prestiż i specyfika miejsca jako kryterium metropolizacji polskich miast*, [w:] Jażdżewska I. (red.), *Funkcje metropolitalne i ich rola w organizacji przestrzeni*, Materiały „XVI Konserwatorium Wiedzy o Mieście”, Łódź: Wyd. Uniwersytetu Łódzkiego 2003.
- Szkurlat E., *Psychologiczne i kulturowe uwarunkowania percepcji środowiska*, [w:] Madurowicz M. (red.), *Percepcja współczesnej przestrzeni miejskiej*, Warszawa: Wyd. WgiSR UW 2007, s. 63–72.
- Szyłak A., *Stoń w przestrzeni publicznej: problem wyjaśniony w kilku scenach*, [w:] Draganovic J., Szywnelska A. (red.), *Problematyczna niewygodna, niejasna rola sztuki w przestrzeni publicznej – w poszukiwaniu możliwego paradygmatu*, Gdańsk: Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia 2013, s. 123–134.
- Świątkowska B., Frąckowiak M. (red.), *Synchronizacja. Wpływ sztuki publicznej na debatę i wyobraźnię miejską*, Warszawa: Fundacja Bęc Zmiana 2022, <https://beczmiana.pl/synchro/> [dostęp: 21.06.2023].
- Świeżewska K., *Mikrointerwencje jako alternatywne narzędzia rewitalizacji współczesnych miast* [online], [w:] Gzell S., Wośko-Czeranowska A., Majewska A., Świeżewska K., *Miasto Zwarte – Problem terenów granicznych*, Urbanistyka, Międzyuczelniane Zeszyty Naukowe 2011, Warszawa: Akapit-DTP 2011, <http://urbanistyka.arch.pw.edu.pl/> [dostęp: 16.04.2013].
- Telhan O., Yavuz M., *United Colors of Dissent*, [w:] Pop S., Toft T., Calvillo N., Wright M. (red.), *What Urban Media Art Can Do: Why When Where & How*, Stuttgart: avedition GmbH 2016, s. 117–119.
- Temel R., Haydn F., *Temporary Urban Spaces: Concepts for the Use of City Spaces*, BirkhauserVerlag AG 2006.
- Tetmajer V.A., *Kultura jako Czynniki Rewitalizacji Miejskiej – Sieć Współpracy w Ramach Programu URBACT Unii Europejskiej*, Zeszyty Naukowe Instytutu Spraw Publicznych Uniwersytetu Jagiellońskiego, Zarządzenie Publiczne 1, 2005, <http://www.ejournals.eu/sj/index.php/ZP/article/download/975/971>, <https://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.ojs-issn-2084-3968-year-2005-issue-1-article-975/c/975-971.pdf> [dostęp: 4.04.2017].
- Tomitsch M., *Communities, Spectacles and Infrastructures: Three Approaches to Digital placemaking*, [w:] Pop S., Toft T., Calvillo N., Wright M. (red.), *What Urban Media Art Can Do: Why When Where & How*, Stuttgart: avedition GmbH 2016, s. 339–347.
- Tomitsch M., *Making Cities Smarter: Designing Interactive Urban Applications*, Berlin: Jovis 2018.
- Trasi N. (red.), *AD Interdisciplinary Architecture*, Chichester: John Wiley & Sons 2001.
- Tribe M., Jana R., Grosenick U. (red.), *New Media Art*, Honk Kong–Kolumbia–Londyn–Los Angeles–Madryt–Paryż–Tokyo: Taschen 2006.
- Trigg D., *The Memory of Place: a Phenomenology of the Uncanny*, Athens: Ohio University Press 2013.
- Tscherteu G., Lervig M.C., Brynskov M. (red.), *Media Architecture Biennale 2012 Exhibition Catalogue*, Aarhus: Media Architecture Institute Vienna/Sydney and Aarhus University 2012.
- Tuijl E. van, Carvalho L., Haaren J. van, *Developing creative quarters in cities: Policy lessons from “Art and Design City” Arabianranta, Helsinki*, Urban Research & Practice. Taylor & Francis, June 2013.

- Urbanelis R., *Sukces projektu: kryteria pomiaru, definicje*, „Gospodarka Materiałowa i Logistyka” 2014, nr 1, Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne, <https://depot.ceon.pl/bitstream/handle/123456789/3799/sukces%20projektu%20-%20kryteria%20pomiaru%20-%20definicje.pdf?sequence=1> [dostęp: 23.07.2017].
- Urbanowicz (Szakajło) K., *Zmysłowy obraz współczesnego miasta*, [w:] *Zeszyty Naukowe Politechniki Gdańskiej. Inżynieria Lądowa i Wodna*, wyd. 2(630), 2013, s. 119–128.
- Urbanowicz (Szakajło) K., Nyka L., *Interactive and media architecture – from social encounters to city planning strategies*, “Procedia Engineering” 161, 2016, s. 1330–1337.
- Urbanowicz (Szakajło) K., Nyka L., *Media Architecture and Interactive Art Installations Stimulating Human Involvement and Activities in Public Spaces*, CBU International Conference Proceedings, Vol. 4, 2016, s. 591–596.
- Urbanowicz (Szakajło) K., Nyka L., *Media architecture: participation through the senses*, [w:] *Proceedings of the 4th Media Architecture Biennale Conference: Participation (Aarhus, Denmark, November 14–17, 2012)*, MAB2012. ACM, New York, s. 51–54, DOI=<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2421076.2421085&coll=DL&dl=GUIDE&CFID=169755463&CFTOKEN=59938714>.
- Urbanowicz (Szakajło) K., Nyka L., *The Art Of Virtual Information Exchange and its Influence on the Real City Space*, [w:] 3rd International Multidisciplinary Scientific Conference on SOcial Sciences and Arts (SGEM 2016), Vienna, s. 199–206.
- Vahtrapuu A., *The role of artists in urban regeneration. For a sensory approach to the city*, “Territoire en Mouvement” 51, nr 1, 2013, s. 103–116, <https://journals.openedition.org/tem/8351> [dostęp: 20.10.2022].
- Varnelis K., Meisterlin L., *The Invisible City: Design in the Age of Intelligent Maps*, <https://s3.amazonaws.com/arena-attachments/883424/8b516f5966a276a47cd403badb4c43d3.pdf>.
- Vukmirović M., Vaništa Lazarević E., *Place Competitiveness Expressed through Digital Data*, [w:] Vaništa Lazarević E., Vukmirović M., Krstić-Furundžić A., Dukić A. (red.), *Keeping Up with Technologies to Improve Places*, Newcastle UK: Cambridge Scholars Publishing 2015, s. 24–38.
- Waal M. de, Lange M. de (red.), *The Hackable City: Digital media and Collaborative City-Making in the Network Society*, Singapore: Springer 2018.
- Waal M. de, *The Urban Culture of Sentient Cities: From an Internet of Things to a Public Sphere of Things*, [w:] Shepard M. (red.), *Sentient City: Ubiquitous Computing, Architecture, and the Future of Urban Space*, New York: The Architectural League – London, England: the MIT Press 2011.
- Warburton D., Wilson R., Rainbow E. (red.), *Wprowadzanie zmiany: przewodnik po ewaluacji partycypacji obywatelskiej na poziomie centralnym*, tłum. Dominika Michalak, Warszawa: Pracownia badań i Innowacji Społecznych Stocznia, https://pte.org.pl/wp-content/uploads/2022/03/ewal-budzetu-partycyp-_pdr.pdf [dostęp: 19.05.2023].
- Waugh E., *Curating Urban Evolution*, [w:] Schwartz M., *Recycling Spaces – Curating Urban Evolution*, Londyn: Thames & Hudson 2011.
- Whyte W.H., *The Social Life of Small Urban Spaces*, New York: Project for Public Spaces 2001.
- Wiethoff A., Gehring S., *Designing interaction with media façades: A case study*, Conference: Proceedings of the Designing Interactive Systems Conference 2012, DOI: 10.1145/2317956.2318004 [dostęp: 19.06.2023].

- Willis K.S., *Netspaces: Space and Place in a Networked World*, [w:] Pop S., Toft T., Calvillo N., Wright M. (red.), *What Urban Media Art Can Do: Why When Where & How*, Stuttgart: avedition GmbH 2016, s. 137–144.
- Willis K.S., Roussos G., Chorianopoulos K., Struppek M., *Introduction*, [w:] Willis K.S., G. Roussos, K. Chorianopoulos, Struppek M. (red.), *Shared Encounters*, London: Springer 2010, s. 1–15.
- Willis K.S., Roussos G., Chorianopoulos K., Struppek M. (red.), *Shared Encounters*, London: Springer 2010.
- Wiro-Kiro M., *Prezentacja „Rewitalizacja po nowemu” z dnia 13.01.2016 r.*, Mazowiecka Jednostka Wdrażania Programów Unijnych, https://www.funduszedlamazowska.eu/g2/oryginal/2016_01/882c716e440561dd337905713562ba2c.pdf [dostęp: 13.07.2017].
- Wiśniewska W., *Krajobraz miejski: odnowa i kreacja w procesie odnowy*, Łódź: Wyd. Politechniki Łódzkiej 2012.
- Wlazeł A., *Rozwój widowni*, [w:] Wlazeł A., Etmanowicz A., Skalska A., Jurkowska E. (red.), *Sztuka dla widza: Koncepcja rozwoju widowni*, Warszawa: Fundacja Impact 2011, http://www.art-impact.pl/attachments/file/sztuka_dla_widza_impact.pdf [dostęp: 18.06.2017].
- Wojtowicz-Jankowska D., *Rewitalizująca rola sztuki w miejskiej przestrzeni publicznej*, „Kwartalnik Naukowy Uczelni Vistula” (KNUV) 2019, nr 1(59), s. 5–14.
- Woźniak Szpakiewicz E., *Wpływ zdarzeń architektonicznych na przestrzeń publiczną współczesnego miasta*, Praca Doktorska opracowana na Wydziale Architektury Politechniki Krakowskiej, Kraków 2013, https://repozytorium.biblos.pk.edu.pl/redu/resources/26311/file/suwFiles/WozniakSzpakiewiczE_WplywZdarzen.pdf [dostęp: 11.06.2022].
- Wróbel M., *Miejskie koegzystencje instalacji artystycznych*, [w:]. *Sztuka i projektowanie łączą się! Wnioski i podsumowania*, <https://beczmiana.pl/wp-content/uploads/2022/09/synchronizacja-raport-145-nn6t.pdf>.
- Yoon J.M., Höweler E., *Expanded Practice: Höweler + Yoon Architecture / My Studio*, Nowy Jork: Princeton Architectural Press 2009.
- Załęcki J., *Społeczne, prawne i instytucjonalne uwarunkowania odnowy miast*, [w:] Dymnicka M., Majer A., *Współczesne Miasta: Szkice Socjologiczne*, Łódź: Wyd. Uniwersytetu Łódzkiego 2009, s. 53–72.
- Zawojski P., *Interface – the Art of Interface – "Interface Culture"/Interfejs – sztuka interfejsu – „Interface Culture”*, [w:] Kluszczyński R.W. (red.), *„Wonderful Life. Laurent Mignonneau + Christa Sommerer”*, Gdańsk: Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia 2012, s. 68–69.
- Zawojski P., *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów. Wprowadzenie*, [w:] Zawojski P. (red.), *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów*, Katowice: Instytucja Kultury Katowice – Miasto Ogrodów 2015. Medialab, sztukanowychmediow.eu [dostęp: 17.06.2017].
- Zielińska-Dąbkowska K.M., Schernhammer E.S., Hanifin J.P., Brainard G.C., *Reducing nighttime light exposure in the urban environment to benefit human health and society*, „Science” 380, 2023, s. 1130–1135, doi/10.1126/science.adg5277 [dostęp: 21.06.2023].
- Życzkowska K., Janowicz R., Wojtowicz-Jankowska D., *Kreowanie wizerunku miasta przez działania rewitalizacyjne – przykład Gdańska*, [w:] Lorens P. (red.), *Urbanistyczne Aspekty Transformacji Miast*, tom CXCI, Warszawa: PAN KPZK 2018, s. 269–273.

Streszczenie rozprawy

Streszczenie rozprawy w języku polskim

Zadaniem badawczym podjętym w rozprawie było wykazanie możliwości integracji projektów sztuki nowych mediów w procesy odnowy przestrzeni miejskiej.

Wyodrębniono cztery etapy procesów odnowy miast: diagnozę, planowanie, realizację oraz ewaluację. Wskazano, że na etapie diagnozy sztuka nowych mediów może między innymi wspierać proces zbierania i wizualizacji danych, informować mieszkańców o stanie środowiska miejskiego. Na etapie planowania sztuka nowych mediów może pomóc włączyć mieszkańców w procesy partycypacyjne, wzmacniać identyfikację z przestrzenią oraz służyć jako projekty pilotażowe. Na etapie realizacji obiekty sztuki nowych mediów okazują się być pomocniczym narzędziem w aktywizacji mieszkańców czy tworzeniu nowych połączeń pomiędzy rozdzielonymi fragmentami miasta. Na etapie ewaluacji wspierają monitoring wpływu podjętych działań na funkcjonowanie przestrzeni i jej odbiór. W pracy wykazano, że dla każdego etapu procesu odnowy dopasować można szczególnie efektywnie wspierający go rodzaj sztuki nowych mediów. Określono trzy parametry: tryb interakcji użytkownika z obiektem sztuki, poziom zaangażowania użytkownika oraz rodzaj interfejsu pośredniczącego w interakcji użytkownika z obiektem sztuki nowych mediów. Parametry te szczegółowo określają zależność pomiędzy oczekiwanym efektem oddziaływania sztuki nowych mediów a rodzajem obiektu, który służy osiągnięciu tego efektu.

Streszczenie rozprawy w języku angielskim

The research task undertaken in the dissertation was to demonstrate the possibility of integrating new media art projects into urban renewal processes. Four stages of urban renewal processes were identified: diagnosis, planning, implementation, and evaluation. It was pointed out that at the diagnosis stage, new media art can support the data collection and visualization process and inform residents about the urban environment. At the planning stage, new media art can help involve residents in participatory processes, strengthen identification with the space, and serve as pilot projects. At the implementation stage, new media art objects prove to be an auxiliary tool in activating residents and creating new connections between separated parts of the city. At the evaluation stage, they support monitoring the effects of the undertaken actions considering the functioning of the space and its perception. The paper shows that a particularly effective supporting type of new media art can be matched for each stage of the renewal process. Three parameters were determined: the mode of user interaction with the art object, the level of user involvement, and the type of interface mediating the user's interaction with the new media art object. These parameters define the relationship between the expected effect of the new media art and the type of object used to achieve this exact effect.