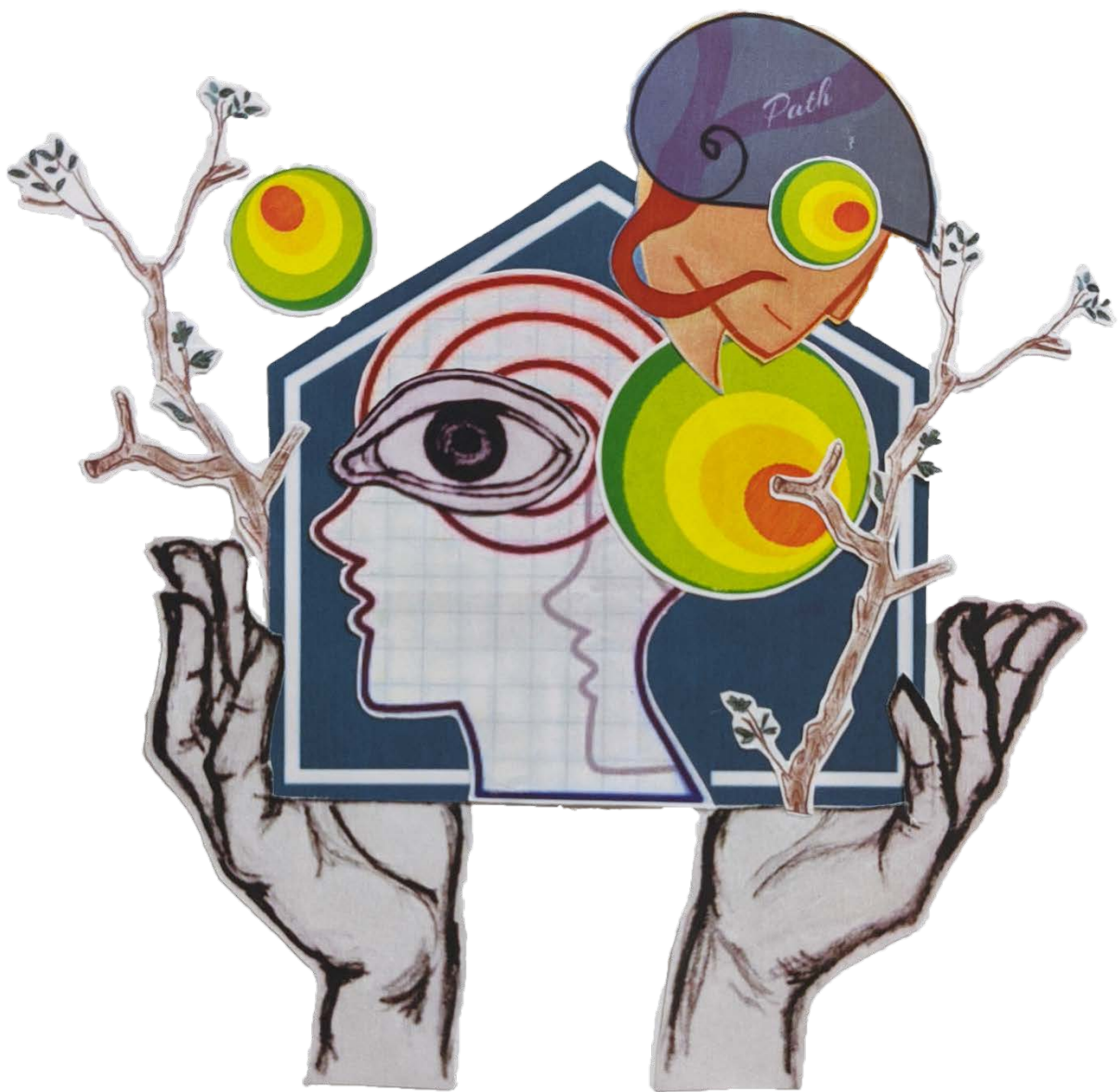


IPARID

- Atelier de proiecte vizionare -



Jurnal de bord

Luni, 21 februarie 2022

În urma propunerii d-nei Ruxandra Cesereanu de a participa la un atelier conceptual, primită prin mail cu trei zile înainte, am intrat șase colegi în spațiul virtual facilitat de platforma *Teams*, ce avea să ne stocheze experiența în serverele *Microsoft*. În cadrul acestei prime întâlniri, provocarea ne-a fost lansată astfel: să elaborăm fiecare câte un proiect vizionar în jurul unui metavers. Răspunsul participantelor a fost unul unanim; perplexe, puțin timorate și, totodată, cu entuziasm am declarat că tema este de interes. Ni s-au acordat câteva zile de gândire în care ne-am fi putut retrage de la atelier. În minutele rămase am stabilit că întâlnirile se vor desfășura (de obicei) luni seara, din două în două săptămâni, iar pentru următoarea întrevvedere aveam să facem o documentare pe ideile de metavers și realitate virtuală, urmând să căutăm un concept pentru proiectul personal. În final, am fixat și denumirea atelierului, acronimul **IPARID** (Ilinca, Patricia, Alisa, Rebeca, Iulia și Diana), după ordinea generată aleatoriu de *Teams* în care apăream ca mici imagini transmise în timp real pe ecranul computerului d-nei Cesereanu.

Luni, 7 martie 2022

Contextul tragic care a copleșit Europa, începând cu 24 februarie 2022, survenit în urma invaziei Ucrainei de către armata rusă, a marcat aerul descumpănit din a doua întâlnire a atelierului nostru. Cu toate acestea, am reușit să găsim consolare prin abordarea unor teme umanitare în proiectele asumate.

Propunerea Ilincăi avea în vizor arta virtuală, mai exact o artă colectivă (în stilul Dadaismului sau suprarealismului), cu efect interdisciplinar. Au fost cercetate evenimentele culturale virtuale existente deja, precum concertele și valutele de tip *bitcoin* sau bunurile virtuale de tip *NFT*, din care s-ar putea dezvolta o piață a artei.

Rebeca a explorat dimensiunea afectivă pe care o implică un metavers, având neliniști în ceea ce privește distanțarea fizică și intermediarul virtual pe care acesta îl presupune. Astfel că propunerea ei a constat în crearea unei comunități virtuale ce ar reuși să depășească aceste impedimente. Sugestia primită din partea d-nei Cesereanu (valabilă pentru toate participantele) a fost de a nu cădea în capcana repetării a ceea ce deja există, conceptul în cauză (propus de fiecare din noi) putând fi similar cu o rețea de socializare comună.

Diana a fost preocupată de potențialul terapeutic al unui metavers, vizând ca beneficiari persoanele ce suferă de boala Alzheimer. Modalitatea prin care această idee ar putea fi fezabilă este printr-o extindere a metaversului într-o metaconștiință a pacientului, care îi permite acestuia să interacționeze cu amintirile proprii în spațiul virtual. D-na Cesereanu i-a sugerat să implementeze o platformă care să reprezinte o hartă a creierului în realitatea virtuală.

Preocupările principale ale Iuliei au fost riscurile pe care răspândirea metaversului le-ar impune, două dintre acestea fiind lipsa creativității și a implicării emoționale a celor imersați. Pentru a combate patologia menționată anterior, propunerea Iuliei a fost aceea de a crea o platformă care să simuleze scenarii pentru persoanele lipsite de empatie și care să ajute la reabilitarea lor în societate, de unde și caracterul terapeutic al metaversului ei.

Pentru această întâlnire, Alisa a explorat jocuri de tip *sandbox*, în cadrul cărora jucătorul are o anumită libertate creativă, familiarizându-se astfel cu metaversurile disponibile pe Internet. Apoi, vizionând pe YouTube prezentarea lui

Mark Zuckerberg despre *Meta*, Alisa a fost inspirată de promisiunea de a genera avatare fotorealiste personalizate, deși a rămas nedecisă asupra unui concept anume și a modalității de imersare a participanților în metavers (prin realitate virtuală sau prin realitate augmentată).

Inițial, Patricia a fost inspirată de scopul educațional promovat de Mark Zuckerberg, în același videoclip menționat anterior, și l-a aplicat în domeniul medical, mai exact cel al anatomiei. Totuși, astfel de realități virtuale sunt deja existente în universitățile avansate tehnologic, astfel că propunerea finală a Patriciei a avut, mai degrabă, un scop umanitar și terapeutic, asemeni colegelor: un metavers care să faciliteze o treaptă din procesul de reabilitare a persoanelor fără adăpost și cu adicții, prin revizitarea unor locuri și timpuri din trecutul pacienților. Patricia avea în gând canalul de YouTube numit *Soft White Underbelly*, care pune la dispoziție interviuri cu marginalii cartierului Skid Row din Los Angeles, California.

Luni, 21 martie 2022

Fiind (inter)dependente de tehnologia care ne permitea desfășurarea atelierului, era inevitabil că vom avea probleme tehnice, măcar o dată. A treia întâlnire a fost, de aceea, una cu întreruperi tehnice.

Proiectul Alisei a început să capete contur; ea s-a gândit la un metavers în care persoana este imersată folosind ochelarii de realitate virtuală, miza fiind aceea de a ajuta participantul să ia decizii importante. Aceasta s-ar realiza prin simularea situației respective în spațiul virtual al metaversului, timp în care programul îi adresează utilizatorului o serie de întrebări. O altă componentă de *hardware* gândită de Alisa a fost o pereche de mănuși care nu joacă doar un rol în securitatea datelor prin recunoașterea amprenteii digitale, ci și pe toată durata imersării,

funcționând ca un poligraf. Sugestia primită a fost să plaseze această pereche de mănuși în centrul dezvoltării proiectului.

Fiind un subiect de interes deja tratat sub felurite forme, Ilinca și-a continuat cercetarea în domeniul artelor virtuale și s-a familiarizat cu proiectele de artă colectivă în RV disponibile pe Internet. Prin urmare, a descoperit o serie de metaversuri care erau similare cu ideea proprie, însă niciunul nu părea să ofere experiența promisă din viziunea ei. Pasul următor pentru Ilinca a fost să găsească linia despărțitoare între ceea ce exista deja și propunerea ei.

Diana s-a preocupat de domeniul medical, pentru a înțelege mai bine mecanismele bolii Alzheimer. În plus, a luat în seamă sugestia d-nei Cesereanu și a gândit o platformă ce înfățișează creierul uman, punând în evidență cortexul cerebral care conține hipocampusul - una din primele zone afectate în stadiul inițial al bolii. Pentru a putea avea influență asupra memoriei pacientului, Diana a considerat că metaversul ar trebui să facă parte oarecum din creierul acestuia, însă avea nevoie de timp ca să găsească o metodă mai bine definită pentru a realiza acest lucru.

Patricia a luat în considerare importanța redării fidele a spațiilor din trecutul utilizatorilor, astfel că s-a gândit la scanarea 3D a acestora și la folosirea fotografiilor pentru a configura aspectul de demult al locurilor. Tot în această zonă de fidelitate ar intra și membrii familiei sau persoanele dragi ale căror prezențe în metavers s-ar resimți în mod autentic doar dacă ar acompania utilizatorul în timp real. Prin urmare, Patricia și-a pus problema unui metavers colectiv în acest sens. Alt tip de participant în procesul terapeutic ar fi specialistul, care poate fi și el imersat în metavers, servind ca ghid.

Rebeca a fost inspirată de ultimele două mari evenimente cu influență globală, și anume starea de alertă și izolarea socială impuse de contextul pandemic, cât și invazia Rusiei în Ucraina, având în gând persoanele obligate să-și părăsească

locuințele sau pe cele plecate de mult timp de acasă, care nu au posibilitatea de întoarcere fizică la matricea lor. Astfel, proiectul Rebecăi ar fi oferit șansa de a revizita într-un spațiu virtual locurile cu care acești oameni sunt familiari (fie casa părintească, fie o stradă îndrăgită etc.), prin folosirea echipamentului standard de realitate virtuală.

Publicul țintă al Iuliei era format din persoanele ce suferă de psihopatii, incapabile să simtă empatie pentru cei din jur. Datorită acestui fapt, metaversul gândit de ea le-ar oferi oportunitatea celor suferinzi să se reintegreze în societate, prin imersarea pacienților în scenarii derulate care să le stimuleze capacitatea emoțională. Componenta centrală de *hardware* ar fi o căciulă/șapcă, după sugestia d-nei Cesereanu, prin care să poată fi trimiși stimuli direcți asupra purtătorului, totodată păstrând un aspect obișnuit.

Luni, 28 martie 2022

De această dată, am pregătit sugestii de nume pentru metaversurile personale și ne-am prezentat fiecare progresul cercetării, în ordinea apariției de pe ecranul d-nei Cesereanu (obicei consolidat încă de la prima întâlnire). Iulia a fost absentă.

Patricia a propus, inițial, denumirea generică de *origins*, însă s-a căzut de acord că termenul este alunecos ori ambiguu; a doua variantă pregătită a fost *borne* (participiul trecut al verbului din engleză *to bear*, tradus *a purta*), care părea să fie mai original. În rest, era în căutare de dispozitive diverse ce ar servi proiectului.

Rebeca nu a găsit o denumire potrivită, însă a progresat cu imaginarea spațiilor virtuale; în viziunea ei, acestea ar presupune o libertate a utilizatorului, astfel încât să le poată personaliza după nevoile exacte, putând modifica fiecare detaliu necesar unei imersări care să-și îndeplinească scopul.

Alisa a luat în considerare sugestia d-nei Cesereanu și, astfel, a centrat rolul mănușilor în proiectul ei. Fundamentală în conceperea metaversului a devenit și amprenta utilizatorului care ar permite crearea arborelui genealogic personal; aceasta reprezenta noua direcție rodnică abordată de Alisa, inspirată de testele ADN disponibile pe piață, ca cele de la *MyHeritage*. Sugestia de nume pentru proiect a fost *Prognosis*.

Datorită dimensiunii medicale pe care o implica proiectul Dianei, aceasta s-a gândit să implementeze un asistent de tip Inteligență Artificială în programul metaversului, care să servească ca ghid și să fie disponibil constant pentru pacienți. În plus, datorită nevoii de a utiliza dispozitivul pentru perioade îndelungate, Diana a decis să îl imagineze ușor de transportat, pentru a nu deveni un impediment. În ceea ce privește denumirea pentru proiect, încă nu găsisese ceva potrivit.

Proiectul Ilincăi căpăta contur, astfel că metaversul din viziunea ei a devenit unul oarecum angajat, ce presupunea o artă imersivă, care să constituie un asamblaj de artă culturală și tradițională. Denumirea propusă era *Pangaea*.

Marți, 19 aprilie 2022

În cadrul acestei întâlniri, aveam deja o idee mai clară despre ceea ce voiam să facem, și astfel fiecare și-a expus ideile (fusesse demarată și redactarea proiectelor în scris).

Proiectul Alisei a luat acum o direcție diferită față de cea prevăzută inițial. Mănușile au rolul de a stoca amprentele și datele genetice cu ajutorul unei tehnologii termogenice, ele pot crea arborele genealogic al unei persoane, astfel încât utilizatorul să-și poată întâlni familia în niște *camere* ale metaversului. Arborele genealogic poate fi descoperit pe două nivele: cel informativ, care presupune aflarea strămoșilor, și un al doilea, care simulează viața strămoșului.

Călătoria în locurile de origine ale precursorilor se poate efectua în două maniere diferite: *visit* și *survival*. Alisa a elaborat și o siglă pe care a arătat-o (și care se apropia mult de cea finală). Numele proiectului era, în acest stadiu, *Sylva*, urmând să fie modificat ulterior.

Ilinca a făcut o investigație anume, tema proiectului ei fiind mai aproape de ceea ce s-a încercat deja în domeniul metavers. A găsit două proiecte ce se aseamănă, dar nu se suprapun temei alese. Prin urmare, a oferit niște idei legate de abordarea subiectului, fără a-l lipsi de originalitate. A vorbit și despre conceptul de *colorem*, care ar fi unitatea de bază de la care pornește construcția universului artistic.

Încă nesigură în privința denumirii, Diana s-a gândit la *Anymus*. Ea a conceput un dispozitiv ca un asistent personal, la niște căști ce, odată aplicate pe cap, să poată derula amintirile înainte sau înapoi, redând în același timp stările fizice cauzate de un anumit eveniment - prin stimuli. Spațiul de stocare din metavers constituie o „proteză” a creierului. Istoricul activității poate fi afișat, iar interfața apare ca o hartă detaliată.

Iulia a vorbit despre casca (mai exact, căciula) ce reprezintă partea de echipament necesar utilizării metaversului său. Căciula poate stimula emoțiile persoanei care o poartă prin mici impulsuri electrice și poate calcula un fel de „algoritm al fericirii”. Noaptea, creierul este stimulat prin acest dispozitiv cu ajutorul unor mici scenarii și jocuri interactive, menite să obișnuiască persoana cu anumite sentimente. De asemenea, ea a menționat că proiectul presupune și o consultație medicală, el adresându-se persoanelor cu depresie, autism sau PTSD. Pe partea de interfață, Iulia a arătat o schiță a siglei, a sugerat numele de *Georgia* sau *Lucy*. D-na Cesereanu i-a sugerat să-l schimbe într-unul cu o probabilitate de ocurență mai mică. Cât despre fiabilitatea tratamentului, ea este asigurată de o boxă de informații schimbată o dată la câțiva ani pentru studiu și feedback.

Rebeca a dezvoltat proiectul numit *Spaced-in* pe baza unei tehnici din psihoterapie numită *safe space* (spațiu protector), care presupune revenirea la spațiile familiare. Proiectul său va susține terapia EDMR (Eye Movement Desensitization and Reprocessing). Logo-ul ei mai trebuie prelucrat pentru a fi mai apropiat de tema proiectului.

Patricia a constatat că proiectul pe care îl înfățișase anterior (cel legat de revizitarea unor spații din trecut pentru reabilitarea persoanelor cu adicții) a fost deja realizat. Astfel, ea s-a orientat spre ideea unui studio virtual de artă care ar permite schițarea de modele vii în acel spațiu. Modelul nu poartă ochelari VR, dar are mai multe camere în încăperea în care se află, pentru a putea fi redat în trei dimensiuni. Avantajele unui asemenea proiect sunt plasarea modelului în același spațiu cu artistul (în ciuda distanței dintre ei) și existența unei tablete cu foi reale pe care ochelarii le recunosc în realitatea virtuală.

La final, am discutat despre *climax*-ul fiecărui proiect, dar și despre obstacolele presupuse de fiecare. Pentru Alisa, obstacolul îl constituie cercetarea biologică, iar *climax*-ul reconectarea cu originile. Pentru Ilinca, punctul culminant este imersarea în arta unei epoci, iar obstacolul este adaptarea artei la un mediu virtual. Obstacolul în cazul Iuliei și al Rebecăi ar fi posibilitatea creării dependenței. În timp ce Rebeca se mai gândește la punctul culminant, pentru Iulia acesta ar fi tratarea discretă a bolilor menționate. Pentru Diana, *climax*-ul ar fi ameliorarea situației pacienților cu Alzheimer, iar obstacolul posibil ar fi interferența cu viața personală. În proiectul Patriciei, partea cea mai dificilă este crearea dispozitivelor ce încă nu există și elaborarea modului lor de funcționare, iar atuul major al proiectului ar fi accesul la colaborare, adică la modele diverse, pentru artiști, iar pentru modele, accesul la artiștii cu care și-ar dori să colaboreze.

Pentru întâlnirea următoare, doamna Cesereanu a precizat că ar fi bine ca fiecare proiect să aibă un nume și o structură precedată de un rezumat.

Marti, 3 mai 2022

La începutul acestei întâlniri, am discutat posibilitatea de a prezenta proiectul în cadrul sesiunii de comunicări științifice a studenților. Fiecare dintre participante ar urma să vorbească timp de 5 minute, iar ulterior proiectul ar urma să fie publicat într-o revistă culturală, de circulație națională. Având în vedere că au fost 4 voturi pentru această inițiativă, ea a fost acceptată.

Doamna Cesereanu a atras atenția asupra utilizării termenilor în română pe cât posibil (cuvinte-cheie în loc de *keywords*, rezumat în loc de *abstract*, etc.).

Alisa a revenit asupra numelui proiectului, care a devenit HomoGenesis (un joc de cuvinte pe baza termenului de omogenează – desemnând totalitatea generațiilor dintr-un același urmaș). Doamna Cesereanu a observat că proiectul a părut mai inovator odată așternut pe hârtie, fapt care a scos în evidență structurarea sa pe nivele, și a sugerat ca toată lumea să adauge propriului proiect un capitol despre securitatea informațiilor, asemeni Alisei. Acesteia din urmă i-a fost de asemenea sugerat să pună numele proiectului în jurul logo-ului.

Întrucât i s-a sugerat să preia sintagmele din celelalte proiecte, să găsească o motivație pentru proiect și să adauge un capitol legat de securitatea informațiilor, să grupeze structura pe componente de *software* și *hardware*, să scrie numele pe logo.

Sfatul primit de Diana a fost acela de a dezvolta o narațiune, iar Iuliei i s-a precizat să mai dezvolte textul și să digitalizeze logo-ul.

Rebeca a realizat o schemă foarte bună, pe care toată lumea ar putea să o ia drept model, motivația proiectului fiind foarte bine gândită explicativ.

Patricia a lăsat niște termeni în engleză, precum *device*, *full-body* și *search*. Pentru cel dintâi s-ar putea folosi termenul de *instalații*, iar VR ar putea fi înlocuit cu *realitate virtuală*.

Joi, 16 mai 2022

La acest atelier s-a discutat despre o întâlnire numai a studentelor care ar consta în prezentarea de către fiecare a metaversului propriu în 5 minute. Atunci fiecare prezentare ar fi cronometrată și fiecare ar oferi *feedback* celorlalte. S-a mai stabilit și că vom aduna proiectele într-un document spiralat și vom încerca să obținem copyright, publicându-l într-o revistă de cultură.

Alisa a folosit un limbaj extrem-contemporan, elevat, foarte clar, cu riscul de a îngusta publicul țintă din această cauză. Același este cazul Ilincăi, care ar trebui să adapteze termenul de *colorem* la limba română, cu o mică notă de subsol menționând acest fapt. Modul în care Ilinca a elaborat securizarea datelor este în regulă, ea mai trebuind să menționeze acolo este cazul de unde a preluat limbajul de la anumiți teoreticieni. Numele de *Metaboreea* al proiectului Ilincăi a fost considerat potrivit. Și Diana are un limbaj supraspecializat, dar în același timp suplu și clar, iar logo-ul arată bine. Iulia a primit sfatul de a adapta în românește motto-urile, gândind o echivalență în limba română a termenilor utilizați în engleză și adaptând discursul despre sine din capitolul *Motivație* astfel încât să nu apară atât de personal. Proiectul ei trebuie revizuit și lingvistic-stilistic. Rebecăi i s-a atras atenția să nu treacă prea mult în sfera limbajului medical, ci să rămână la calitatea sa de autor (și propunător), căci dimensiunea terepeutică trebuie totuși să fie creată în sens vizionar (nu în sens medical științific). Patricia și-a clarificat ideea centrală.

Joi, 19 mai 2022

Când am discutat între noi cele șase participante, am încercat să găsim în fiecare proiect elementele care-l fac original în cea mai mare măsură, să vedem care este partea cea mai interesantă, pe ce merită insistat, precum și locurile unde poate fi mai greu de înțeles conceptul de către cineva care se confruntă cu el pentru prima dată. Rebecăi i-am sugerat să explice funcționarea recunoașterii pe bază de amprentă. Ea a apreciat logo-ul Alisei și numele proiectului Ilincăi. Patricia nu era sigură dacă logo-ul ei ar trebui completat de un text, dar am decis că logo-ul e destul de sugestiv ca atare. Ce am remarcat a fost nevoia de a insista, în prezentare, asupra a ceea ce diferențiază metaversul ei de celelalte aplicații de artă virtuală deja existente (și anume faptul că el permite modelului și artistului să se afle în aceeași încăpere virtuală). Pentru că Patricia menționase ideea de sustenabilitate, i-am recomandat să vorbească și despre materialele utilizate și cum ajută ele la o mai bună gestionare a resurselor. Un punct forte al metaversului mai era și posibilitatea unei arte colective prin montarea panourilor pe perete. Proiectul Ilincăi s-a dovedit mai neclar în privința felului în care se construiește imaginea în timpul utilizării ochelarilor, astfel că ea a fost sfătuită să insiste asupra a ceea ce se întâmplă propriu-zis sub ochii celui care se imersează în universul virtual.

Vineri, 20 mai 2022

Posibilitatea de a prezenta proiectele în cadrul sesiunii științifice a studenților ne-a ajutat să avem în vedere varii moduri de receptare. Doamna Laura Ilea a avut o reacție pozitivă, chiar entuziastă la proiecte, remarcând dorința fiecăruia din ele de a ameliora viețile oamenilor și de a le aduce, prin tehnologie,

o împlinire care ține de latura umană. Doamna Mihaela Ursa a fost mai puțin convinsă de componenta tehnologică a proiectelor noastre și ne-a sfătuit să mizăm mai mult pe literaritatea lor, să le dezvoltăm în plan narativ, ca într-un atelier de scriere creatoare.

La finalul prezentărilor, doamna Cesereanu ne-a precizat că a apreciat mai ales latura umanitară a proiectelor noastre, că a remarcat dorința noastră de a ajuta lumea, fie și numai dintr-o aplecare utopică. Dânsa a remarcat și apreciat, de asemenea, adaptarea proiectelor noastre (într-un sens scientist general) la realitatea extrem-contemporană.

Post-scriptum

Am finalizat proiectele în 2 iulie 2022.

(jurnal redactat de **Ilinca Pelea** și **Patricia Leordean**)