

Anna Nacher

Uniwersytet Jagielloński

Obraz nie jest rzeczą

Tytuł mojego artykułu nie jest ani twierdzeniem ani deklaracją; trawestuje tytuł kampanii ekologicznej „Zwierzę nie jest rzeczą” prowadzonej w latach 90. przez Klub Gaja – w jej efekcie w 1997 roku przyjęto ustawę „O ochronie zwierząt”, która stała się początkiem zmiany postrzegania roli i miejsca zwierząt w polskim społeczeństwie. Analogia ma jednak w tym przypadku ograniczony charakter figury retorycznej; idzie nie tyle o emancypację i autonomię obrazów, ile – wręcz przeciwnie – o zmianę takiego sposobu myślenia o kulturze audiowizualnej, w którym obraz jest postrzegany jako autonomiczny obiekt (a czasem wręcz fetysz) i wyłączany z całego ekosystemu technospołecznego, w którym uczestniczy. Zmiana wydaje się konieczna tym bardziej, że istotnym przekształceniom ulega środowisko medialne, w którym obrazy cyrkulują. Nie jest to już tylko kwestia „cyfrowości” mediów i nie są to przy tym zupełnie „nowe media”: Francesco Lapenta – pisząc o cyberkartografii – słusznie podkreśla, że chodzi raczej o rekonfigurację już istniejących technologii, które „nie są nowymi mediami, ale platformami, które łączą istniejące już technologie (media elektroniczne + internet + technologie lokalizacyjne i rzeczywistość rozszerzoną) w nowy tryb obrazowania kompozytowego, kojarzenia danych oraz społecznościowo organizowanego procesu ich wymiany i komunikacji”¹. Do tego wszystkiego trzeba dodać rosnące znaczenie założeń *ubicompu* oraz internetu rzeczy.

W dobie coraz częściej formułowanych spostrzeżeń o kulturze postwizualnej i kolejnym kryzysie reprezentacji² nasuwa się zatem pytanie o potrzebę ponownego przemyślenia funkcji i ontologii obrazu we współczesnym środowisku medialnym. Cechuje się ono m.in. zagęszczonym obiegiem komunikacyjnym uwzględniającym aktorów nie-ludzkich, wewnętrzną ultrakonektywnością i hybrydowością będącą wynikiem przekraczania stałej granicy między materialnością/cieleśnością oraz informacją – to wszystko jest wynikiem

¹ Francesco Lapenta, *Geomedia: on location-based media, the changing status of collective image production and the emergence of social navigation systems*, “Visual Studies” 2011, Vol. 26, No. 1 (March), s. 15.

² Lawrence Bird, *Hybrid Cities: Interviewing Roger Malina, Mariateresa Sartori and Bryan Connel*, “Furtherfield”, <http://www.furtherfield.org/features/interviews/hybrid-cities-interviewing-roger-malina-mariateresa-sartori-and-bryan-connell> [dostęp: 10.09.2013].

rysującego się paradygmatu internetu ludzi i rzeczy, opartego na rozmaitych formach łączności bezprzewodowej: od GPS, przez sieci bezprzewodowe i telefonię komórkową, po technologie łączności na bliższe dystanse (Bluetooth i RFID). Hybrydowe są nie tylko same obrazy, oparte na logice kompozytowania i łączeniu rozmaitych modalności oraz różnych porządków rzeczywistości; hybrydowy i ambiwalentny staje się także ich związek ze światem – obrazy włączone są w szersze środowisko o sieciowym, płynnym i niestabilnym charakterze (jak się rzekło, jego podstawową warstwą jest łączność bezprzewodowa, mająca zasadniczo niewizualny charakter), którego stanowią zaledwie szczególnie element. Według Marka B. Hansena, zmierzamy – w wyniku takich zmian konfiguracji – w stronę modelu mediów atmosferycznych, kolektywnych i mikrotemporalnych³. Model zaproponowany przez Hansena oznacza jednocześnie istotne wyjście poza antropocentryzm tradycyjnej teorii mediów.

Chciałabym zatem zaproponować odmienny sposób myślenia o obrazach generowanych w ramach tego układu – mam tutaj na myśli przede wszystkim obrazy będące formą wizualizacji danych, jakimi są przykłady mapowania partycypacyjnego, realizowane za pomocą Google Maps, Crowdmap, popularne aplikacje mobilne lub inne tego typu systemy, wykorzystujące geograficzne systemy informacji⁴. Sądzę, że w znacznie większym stopniu należy uwzględnić w przypadku tych form wizualnych właśnie środowisko, w które są włączone, gdyż ma ono istotne znaczenie dla sposobu, w jaki wizualia krążą, funkcjonują, znaczą i działają w świecie. Zważywszy na to, jak ważny dla znaczenia tych obrazów jest sposób ich generowania i dystrybucji, chcę zaproponować metaforę formy wizualnej jako rodzaju wymiany energii z otoczeniem. Przybiera ona postać procesu transdukcji opisanego przez Gilberta Simondona na przykładzie procesu krystalizacji, w którym „rozmaite rzeczywistości zostają poddane transdukcji lub mediacji”⁵ a zatem połączeniu ulegają realia z heterogenicznych domen, niekoherentnych i wzajemnie do siebie nieprzystających (umożliwiając wyłanianie podmiotów hybrydowych, materialno-dyskursywnych). Jak pisze Adrian Mackenzie, „To, co zwykle jest postrzegane jako pojedynczy akt formowania materii, jest tylko ostatnim epizodem w serii łączących się ze sobą transformacji”⁶. W takim ujęciu obraz będzie bardziej zdarzeniem i procesem włączonym w cały szereg operacji, dzięki którym wyłania się ze środowiska niż obiektem o jasno określonym granicach wyznaczanych przez

³ Mark B. Hansen, *Ubiquitous Sensation: Toward an Atmospheric, Collective, and Microtemporal Model of Media*, [w:] *Throughout. Art and Culture Emerging with Ubiquitous Computing*, ed. Ulrich Ekman, Cambridge 2013.

⁴ Więcej o mapowaniu partycypacyjnym pisałam w innych miejscach: por. Anna Nacher, *Rubieże kultury popularnej. Popkultura w świecie przepływów*, Poznań 2012; eadem, *Geomedia jako miejsce budowy. Poza logikę spektaklu*, „Kultura Popularna” 2010, nr 3–4 (29–30); eadem, *Ku kognitywnej przestrzeni publicznej – strategie otwierania*, [w:] *Mindware. Technologie dialogu*, red. Piotr Celiński, Lublin 2012; eadem, *Geomedia – między mediami a lokalizacją*, [w:] *Kulturowe kody technologii cyfrowych*, red. Piotr Celiński, Lublin 2011.

⁵ Adrian Mackenzie, *Transductions. Bodies and Machines at Speed*, New York–London 2002, s. 46.

⁶ *Ibidem*, s. 47.

logikę reprezentacjonizmu. Simondonowskie metafory transdukcji w świecie fizycznym i ludzkim (w pierwszym przypadku jest to krystalizacja, w drugim – procedura formowania cegły) pozwalają uchwycić towarzyszące nam obrazy technologiczne w całej ich procesualności; jako zdarzenia i miejsca wplecione w złożony proces, który tyleż formują, co są przezeń formowane. Pozwala to z kolei wyjść poza niewystarczającą już logikę reprezentacjonizmu i dostrzec, że obraz nie jest rzeczą, jest z rzeczą (połączony w ich wzajemnym wyłanianiu).

1. Transdukcja, czyli sztuka wyłaniania

Kluczowe są dla mnie pojęcia zaczerpnięte od francuskiego filozofa technologii, Gilberta Simondona. Poświęcę nieco uwagi zwłaszcza koncepcji transdukcji i teorii transduktywności. Na grunt badań nad mediami przeszczepił je w całościowy sposób Adrian Mackenzie⁷, ale wykorzystywali je w swoich analizach mediów audiowizualnych i cyfrowych Brian Massumi⁸ (budując bardzo ciekawą transduktywną teorię obrazu audiowizualnego) oraz Mark B. N. Hansen⁹ (badając kategorię ucieleśnienia oraz problematykę procesu afektywnego w sztuce nowych mediów), posługują się nimi także – analizując związki przetrzeźni z kodem w warunkach miejskiej rzeczywistości hybrydowej – Martin Dodge i Rob Kitchin¹⁰. Zważywszy na fakt, że w 2013 roku ukazało się nakładem MIT Press anglojęzyczne tłumaczenie ważnej książki Muriel Combes poświęconej francuskiemu filozofowi¹¹ (obok wcześniej wydanego opracowania Alberto Toscano, z jednym rozdziałem omawiającym myśl Simondona¹²), a jednocześnie przygotowywane jest tłumaczenie zasadniczych książek samego Simondona, można właściwie mówić o swoistym renesansie i festiwalu Simondonowskim: mowa przy tym o myślicielu, który został szerzej „odkryty”, kiedy jego sylwetkę przybliżył w swoim zbiorze esejów Gilles Deleuze¹³. Do tego trzeba dodać poświęcone mu numery monograficzne co najmniej trzech europejskich czasopism¹⁴ oraz ukazujące się od 2009 roku *Cahiers Simondon*, żeby fenomen Simondonowski nabrał wyrazistości. W polskich badaniach nad

⁷ *Ibidem*.

⁸ Brian Massumi, *Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation*, Durham–London 2002.

⁹ Mark B. N. Hansen, *Bodies In Code. Interfaces with Digital Media*, London–New York 2006; idem, *Ubiquitous...*

¹⁰ Martin Dodge, Rob Kitchin, *Code/Space. Software and Everyday Life*, Cambridge 2011.

¹¹ Muriel Combes, *Gilbert Simondon and the Philosophy of the Transindividual*, trans. T. LaMarre, Cambridge 2013.

¹² Alberto Toscano, *The Theatre of Production. Philosophy and Individuation Between Kant and Deleuze*, London 2006.

¹³ Gilles Deleuze, *On Gilbert Simondon*, [w:] idem, *Desert Islands and Other Texts 1953–1974*, New York–Los Angeles 2004.

¹⁴ Por. „Multitudes” 2004, Vol. 4, No. 18 (z artykułami m.in. P. Virno, I. Stengers, M. Combes, A. Toscano, A. Negri, M. Hardta), <http://www.cairn.info/revue-multitudes-2004-4.htm> [dostęp: 30.03.2013]; „Parrhesia” 2009, No. 7 (m.in. B. Stiegler, P. Virno, B. Massumi, J.-H. Barthélémy,

mediami koncepcję relacji transduktywnej jako stanowiącej o dynamicznym układzie łączącym człowieka z przestrzenią przywołała Barbara Kita¹⁵. Pewna trudność kryje się w tym, że myśl Simondona stanowi specyficzną całość i – podobnie jak w przypadku teorii ANT zarysowanej przez Bruno Latoura – wyjęcie koncepcyjnej „cegiełki” z bardzo spójnej budowli może nieco zaburzyć recepcję głównych idei autora. Paralela wobec propozycji Bruno Latoura nie jest przypadkowa – istnieją bowiem silne związki między zrębami teorii ANT a myślą Simondona (zwłaszcza w kwestii rozumienia „zbiorowości” i „aktora-sieci” przypominającego Simondonowskie złożenie techniczne [*l'ensemble technique*]), podobieństw między niektórymi aspektami teorii transdukcji a Latourowską translacją, rozumieniem „maszyn” u Simondona z czynnikami pozaludzkimi u Latoura oraz naciskiem na relacyjność i decentralizację podmiotu oraz sprawczość nie ograniczającą się do czynników ludzkich).

Przede wszystkim jednak mowa o filozofie zainteresowanym bytem w jego procesualności i wyłanianiu się, myślanym poza gorsetem hylemorfizmu, budującym radykalnie antysubstancjalny i antyesencjalistyczny projekt ontologiczny, w którym należałoby właściwie mówić nie tyle o ontologii, ile o ontogenezie: jednym z zasadniczych tematów organizujących właściwie całą myśl Simondonowską jest problematyka indywiduacji. Drugim ważnym tematem będzie dla Simondona – nazywanego najczęściej filozofem technologii¹⁶ – technika: rozumiana oczywiście w kontekście transduktywnym i ontogenetycznym, zwłaszcza z punktu widzenia problematyki inwencji i innowacji¹⁷. Warto przy tym od razu dodać, że Simondon rozważa proces indywiduacji nie tyle od strony już uformowanego obiektu-całości, ile raczej w perspektywie ruchu, dzięki któremu obiekt wyłania się z pre-indywidualnego *continuum* (kryjącego jednak w sobie pewien potencjał różnicujący). Simondon i jego komentatorzy przywołują w tym kontekście *apeiron* Anaksymandra na określenie żywiołu jeszcze nieustrukturowanego, ale niepozbawionego skądinąd potencjałów energetycznych. Gilles Deleuze pisze przy tej okazji, że obiekt „nie jest po prostu wynikiem, ale *środowiskiem* indywiduacji”¹⁸ (zwłaszcza, że związki z pre-indywidualnym – w odniesieniu do procesów mentalnych i psychicznych – pozostają w jednostce ludzkiej zachowane na poziomie życia afektywnego

tłumaczenia wybranych tekstów Simondona) <http://www.parrhesiajournal.org/past.html> [dostęp: 5.04.2013]; „Inflexions” 2012, No. 5, <http://www.inflexions.org/issues.html#i5> [dostęp: 5.04.2013].

¹⁵ Barbara Kita, *Między przestrzeniami. O kulturze nowych mediów*, Kraków 2003.

¹⁶ Jako filozof technologii Simondon zdobywa ostatnimi laty coraz większe uznanie także w teorii anglojęzycznej – dziwić może, że jego nazwisko nie pojawia się na kartach podręcznika wydanego stosunkowo niedawno przez Blackwell w słynnej serii, por. *A Companion to the Philosophy of Technology*, eds. Jan Kyrre Berg Olsen et al., Oxford 2009. Filozofia technologii nie była jedyną dziedziną zainteresowań Simondona i łączyła się z jego szczególną wersją ontologii, choć – zdaniem niektórych autorów – zasady tego połączenia wciąż wymagają pogłębionych badań; por. Xavier Guchet, *Simondon, la technologie et les sciences sociales*, « Cahiers Simondon » 2009, no. 1.

¹⁷ Świadectwem tego zainteresowania jest zwłaszcza tom będący zapisem konferencji i lokwiów poświęconych tej problematyce; por. Gilbert Simondon, *L'invention dans les techniques. Cours et conférences*, Paris 2005.

¹⁸ G. Deleuze, *Desert Island...*, s. 86.

i emocjonalnego). Trzeba także zastrzec, że proces indywiduacji dotyczy obiektów zarówno świata ludzkiego, jak i pozaludzkiego (jeśli trzymać się lepiej przyswojonych rodzimej humanistyce pojęć Latourowskich), w tym – obiektów technicznych.

Interesuje mnie tutaj pewien szczególny rys i moment indywiduacji, sygnalizowany u Simondona za pomocą przywołanego już tutaj kilkakrotnie pojęcia transdukcji (funkcjonującego w latach 50. XX wieku w obrębie genetyki i biologii molekularnej na określenie momentu przeniesienia informacji genetycznej między organizmami). Andrew Mackenzie przytacza znaną w kręgu Simondianistów definicję pochodzącą z książki *L'Individu et sa gen se physico-biologique* (wydana jako część tomu *L'individuation la lumi re des notions de forme et d'information*), w której francuski filozof pisze o transdukcji jako „postępującej indywiduacji”¹⁹ (choć może właściwiej byłoby napisać o „transdukcji w działaniu”):

To pojęcie [transdukcji] oznacza proces – fizyczny, biologiczny, umysłowy lub społeczny – którego aktywność stopniowo się rozwija postępując w danej domenie przy jednoczesnym jego ugruntowaniu w strukturyzacji zachodzącej w innych strefach domeny; każdy region utworzonej struktury służy jako zasada konstytuująca dla następnych, w taki sposób, że modyfikacja postępuje równocześnie z tym, jak działa strukturyzacja²⁰.

Simondon ilustruje swoją koncepcję przywołując proces krystalizacji – jego fazy stanowią dla filozofa bardzo ważny punkt odniesienia. Przytoczona powyżej definicja staje się zresztą w pełni klarowna dopiero, kiedy zilustrujemy ją za pomocą kolejnych etapów tego procesu: nukleacji, propagacji krystalizacji, powstawania mikrostruktury krystalicznej oraz łączenia się kryształów w większe struktury.

2. Transdukcja, czyli sztuka artykulacji

Istnieje jeszcze jeden sugestywny obraz wyjaśniający to zasadnicze dla Simondona pojęcie, tym razem obraz uwzględniający proces z udziałem człowieka (krystalizacja jest faktem świata fizycznego). Ta ilustracja naświetla inny aspekt transdukcji i ma związek z Simondonowskim rozumieniem informacji, które wychodzi poza hylemorfizm obecny w postrzeganiu informacji jako odciętego, aktywnego aspektu kształtującego pasywną materię. Simondon (podąża tym tropem Adrian Mackenzie w przywołanej już książce) odwołuje się do procesu formowania cegły za pomocą odpowiedniej matrycy: bardzo dokładnie opisana procedura (poczynając od przygotowania substancji przeznaczonej do wiania w geometryczną formę, podlegającej następnie formowaniu, a wreszcie suszeniu) ujawnia rozmaite mikrotemporalności, gesty i operacje

¹⁹ Gilbert Simondon, *L'Individu et sa gen se physico-biologique*, Grenoble 1995, s. 30, cyt. za: A. Mackenzie, *op. cit.*, s. 16.

²⁰ *Ibidem*.

rozgrywające się w odmiennych porządkach (od odpowiednich proporcji materiałów, uzyskania stosownej gęstości i konsystencji masy, po pomiary geometryczne matrycy i wiedzę o tym, w jaki sposób przekłada się to na wytrzymałość gotowego obiektu). W efekcie, „rozmaite rzeczywistości zostają poddane transdukcji lub mediacji”²¹ – to bardzo istotne sformułowanie, bo zasadnicze dla tego procesu jest właśnie to, że łączy zdarzenia, obiekty i formy z rozmaitych obszarów rzeczywistości, często do siebie nieprzystających (np. elementy dyskursywne z fizycznością materiału). Jak pisze Mackenzie, „To, co zwykle jest postrzegane jako pojedynczy akt formowania materii jest tylko ostatnim epizodem w serii łączących się ze sobą transformacji”²². Owe transformacje dotyczą – w przypadku tego przykładu – złożonych wymian energetycznych między formą, w którą substancja jest wlewana w procesie formowania cegły a samą substancją, obejmują działanie czynników ludzkich i pozaludzkich zespolonych w tym procesie. Nie można ich w tym przypadku rozumieć jak bytów zupełnie odrębnych, ale też nie tracą swoich własności:

[...] zasadą indywidualizacji jest operacja, które niesie ze sobą wymianę energii między materią i formą, dopóki jedność nie doprowadzi do stanu równowagi. Można powiedzieć, że taką zasadą jest powszechna operacja allagmatyczna²³ materii i formy za pomocą aktualizacji potencjalnej energii. Ta energia jest energią systemu; może wytworzyć efekty we wszystkich punktach systemu na równi, jest dostępna i wiadoma. Operacja taka polega na specyficzności [*singularity*] lub specyficznościach konkretnego tu i teraz; pochłania je i wzmacnia²⁴.

Trudno zatem mówić w tym przypadku o aktywności formy i pasywności materii; transdukcja zawsze oznacza energetyczną oscylację i wzajemną wymianę w sieci relacji, które dopiero wyłaniają indywidualny obiekt/podmiot. To właśnie w tym kontekście informacja (i narzuca się wręcz w tym przypadku dość oczywista gra słów, którą dostrzega także Adrian Mackenzie²⁵: in-formacja) jest dla Simondona raczej zdarzeniem, szeregiem iterowalnych wymian energetycznych, w których istotne miejsce zajmuje także „wewnętrzny rezonans” wyłaniającej się formy, kształtowany w relacjach ze środowiskiem.

Transdukcja może mieć różne oblicza – w zależności od tego, czy dotyczy istot żywych czy fizycznych (to zasadnicze rozróżnienie nie ma jednak charakteru ontologicznego, nie jest różnicą gatunku czy rodzaju, a jedynie tempa i trybu procesu indywidualizacji) – ale jest dla Simondona pojęciem generalnym, opisującym procesy charakterystyczne dla domen cechujących się metastabilnością.

²¹ *Ibidem*, s. 46.

²² *Ibidem*, s. 47.

²³ Pojęcie allagmatyczności (ang. *allagmatic*) i operacji allagmatycznych (od gr. *allagma* ‘zmiana, wymiana’) najczęściej jest wyjaśniane jako „teoria działania” („L’allagmatic est la théorie des opérations”; Gilbert Simondon, *L’individuation la lumi re des notions de forme et d’information*, Grenoble 2005, s. 560). Komentatorzy podkreślają jednak, że chodzi o znaczenie bardziej zniuansowane: zdaniem Combes, pod tym terminem kryje się także transdukcja, analogia, konstruktywizm i chodzi o możliwość przekształcenia działania w strukturę i *vice versa*, a także o performatywność teorii i refleksywność działania; M. Combes, *Gilbert Simondon...*

²⁴ G. Simondon, *L’Individu et sa gen se...*, s. 44.

²⁵ A. Mackenzie, *Transductions...*

To kolejny bardzo ważny termin Simondonowski, podejmowany w kontekście jego filozofii technologii – istotny również dlatego, że Simondon ukuł go polemizując z matematyczną koncepcją informacji oraz z pojęciem homeostazy, na którym oparta jest Wienerowska cybernetyka (najpełniejszy wyraz polemika ta przybiera na gruncie mechanologii, rozwijanej w kręgu teorii francuskojęzycznej – we Francji i w Kanadzie, a eksplorowanej przez francuskiego filozofa zwłaszcza w drugiej części jego pracy doktorskiej, *Du mode d'existence des objets techniques*)²⁶. Dla Simondona ryzyko redukcjonizmu nieodmiennie wpisane w teorię cybernetyczną kryło się w postrzeganiu stałej równowagi cechującej homeostazę jako punktu dojścia i metody rozwiązywania problemów (w tym wszelkich kryzysów, zwłaszcza społecznych), która tym samym sprowadzała się do regulacji – mówiąc krótko, cybernetyka wpisywała się w model podejścia funkcjonalistycznego, które w dodatku oznacza redukcję społeczeństwa do maszyny określonego rodzaju²⁷. Metastabilność [*métastabilité*] opisuje zaś swoisty stan systemu „na krawędzi”, w sytuacji kiedy „najmniejsza modyfikacja jego parametrów (ciśnienia, temperatury itp.) wystarcza, żeby naruścić ten stan równowagi”²⁸. Różnice w potencjałach energetycznych stanowią o indywidualności – taka załączkowa energia zmiany tyleż tkwi w systemie (jako pewien potencjał, wirtualność w Deleuzjańskim rozumieniu – jeśli ponownie przywołać krystalizację, to mówilibyśmy o fazie zarodkowej, w której powstają początkowe miejsca krystalizacji), co wymaga także jego strukturacji, aktualizacji według już zarysowanych zrębów struktury (jak w przypadku kolejnych faz, które powodują rozrastanie się kryształu). System, który znajduje się w stanie metastabilności, obejmuje „potencjały, które nie są ze sobą kompatybilne, ponieważ należą do zróżnicowanych wymiarów istnienia”²⁹. Na tym również polega funkcja procesu transdukcji – m.in. na artykulacji potencjałów należących do różnych porządków bytu. Anne Galloway, powołując się na Adriana Mackenzie, pisze przy tej okazji, że koncepcja transdukcji umożliwia sposób „rozumienia technologii w kategoriach przepływu i oscylacji między abstrakcją a konkretnością lub wirtualnością i realnością.”, co w przypadku typu obrazów, o których tutaj mowa, ma znaczenie zasadnicze.

3. Transduktywność cyfrowych obrazów

Choć piszę o „cyfrowych obrazach”, to wcale nie cyfrowość jest ich najważniejszą cechą – jest nią raczej to, że są obrazami generowanymi w mediach z sieciowanych i za ich sprawą. Z pewnością tak się dzieje w przypadku

²⁶ *Ibidem*; M. Combes, *op. cit.*; John Hart, *Preface*, [w:] G. Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris 1989; Ronan Le Roux, *De Wiener a Simondon: penser l'invention avec et sans Bergson*, « Cahiers Simondon », no. 1.

²⁷ M. Combes, *op. cit.*

²⁸ *Ibidem*, s. 3.

²⁹ *Ibidem*, s. 4.

większości projektów mapowania partycypacyjnego, będących często otwartym, wspólnotowym laboratorium społecznym, zdolnym do społecznościowego i jednocześnie refleksyjnego wytwarzania wiedzy. Tak jest choćby w przypadku projektu *Bio Mapping* Christiana Nolda (tworzenie afektywnych map przestrzeni miejskiej, które są generowane z danych biometrycznych uczestników, bezpośrednio z zapisu urządzeń pobierających dane z ich ciał, ale poddanych później przez nich weryfikacji i interpretacji)³⁰ oraz innych artystycznych projektów mappingowych inspirowanych neogeografią, sztuki mediów lokacyjnych³¹ czy wielu implementacji platformy mapowania kryzysowego *Crowdmap*, która narodziła się jako element kenijskiego projektu *Ushahidi*, powstałego w 2008 roku na fali oporu wobec nieprawidłowości wyborczych w tym kraju³². Są wśród nich tak różne zastosowania, jak społeczne projekty miejskie (np. *Prague Watch* – projekt obywatelskiego monitorowania rewitalizacji i rozwoju Pragi zmierzający do uzyskania wpływu na projektowanie przestrzeni publicznej³³, *Alerte.md* – oddolna kampania mapowania problemów społecznych w Kiszyniowie w Mołdawii oraz sugestii co do najbardziej optymalnych możliwości ich rozwiązania³⁴, *React/Reagiraj!* – kampania na rzecz zapobiegania przemocy wobec kobiet i dziewcząt w Skopje w Macedonii³⁵, *DemocraCity* – kolejna oddolna inicjatywa dla poprawy jakości przestrzeni publicznej w Toronto³⁶), są także spektakularne przykłady mapowania kryzysowego (na przykład Nowego Jorku po huraganach Irene i Sandy, podczas tzw. Arabskiej Wiosny, po fatalnym w skutkach tsunami w Japonii i awarii w elektrowni atomowej Fukushima), są wreszcie projekty artystyczne, jak *Boskoi.org*³⁷ (mapa pokazująca rozmieszczenie terenów z miejskim ogrodnictwem oddolnym w Europie, będąca częścią większego projektu, *The Resilients*³⁸, polegającego na podejmowaniu eksperymentów z nowatorskimi i nieszablonowymi rozwiązaniami co do środowiska pracy i życia, będącym formą pracy wyobraźni zorientowanej na wypracowanie alternatywnej przyszłości – swoista futurologia stosowana). Tym, co łączy te zróżnicowane projekty, jest fakt aktywności społecznej i obywatelskiej, przybierającej postać gromadzenia i przetwarzania informacji, rekonfigurowanego następnie w zautomatyzowany sposób przez cały szereg operacji

³⁰ Więcej uwagi projektowi *Bio Mapping* poświęciłam w: Anna Nacher, *Bio Mapping Christiana Nolda – transmedialna retoryka wędrówna*, [w:] *Sztuki w przestrzeni transmedialnej*, red. Tmasz Załuski, Łódź 2010.

³¹ Por. m.in. Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010; Anna Nacher, *Postpanoptyzm w przestrzeni gęstej informacyjnie: locative media jako media taktyczne*, „Kultura Współczesna” 2009, 2(60); Rachel Green, *Internet Art*, London–New York 2004.

³² Więcej o *Ushahidi* pisałam m.in. w: A. Nacher, *Rubieże...*; eadem, *Ku kognitywnej przestrzeni...*

³³ <http://praguewatch.czo> [dostęp: 4.06.2013].

³⁴ <http://www.alerte.md> [dostęp: 4.06.2013].

³⁵ <http://www.reagiraj-bidibezbedna.mk/> [dostęp: 4.06.2013].

³⁶ <http://www.thedemocracypoint.org/> [dostęp: 4.06.2013].

³⁷ <http://boskoi.org/> [dostęp: 4.06.2013].

³⁸ <http://libarynth.org/resilients/start> [dostęp: 4.06.2013].

(włącznie z opracowanym dla tych potrzeb interfejsem graficznym), który leży u podłoża obrazów postrzeganych jako jedna z map zamieszczonych na platformie *Crowdmap*. Bardzo często informacje pobierane są bezpośrednio z otoczenia (jak w przypadku wersji na aplikacje mobilne, gdzie lokalizowane są odpowiednie urządzenia) lub wręcz z przemieszczających się w czasie realnym podmiotów (jak w przypadku projektu Nolda, który skonstruował urządzenie lokalizujące za pomocą GPS bodźce wywołujące fizyczne reakcje organizmu i nanoszące je na mapę).

W przypadku tego typu obrazów podporządkowanie ich postrzegania i analizy logice reprezentacjonizmu oznacza istotne zubożenie, a może wręcz prowadzić do fundamentalnych nieporozumień – będzie bowiem najczęściej oznaczało koncentrację wyłącznie na przedstawieniach i formach obrazowych przy jednoczesnym pominięciu złożonego środowiska technospołecznego, w którym te obrazy powstają. Mniej radykalną formą takiego pomijania jest relegowanie tych kwestii do domeny określanej najczęściej jako „kontekst”, uznawanej wprawdzie za istotną, ale wyłącznie na poziomie czysto deklaratywnym. Dzięki temu podziałowi, obie sfery rzeczywistości postrzegane są jako oddzielne. Transduktywna koncepcja obrazu pozwala rozpatrywać te sfery rzeczywistości łącznie, we wzajemnych związkach, w sposób, który nie oznacza dominacji jednej kosztem drugiej. Staje się to o tyle istotne, że przywołane tutaj mapowanie partycypacyjne jest bardzo specyficznym i szczególnym typem obrazu cyfrowego. Z innymi formami wizualizacji informacji – a przypomnijmy, że jest to rodzaj obrazu, który zaczyna dominować we współczesnej kulturze wizualnej (czy raczej postwizualnej) – dzieli bodaj najważniejszą cechę: jest swoistym „interfejsem wizualnym zaprojektowanym w celu dostępu do informacji”³⁹ Pozwala użytkownikom na nawigację w skomplikowanym środowisku informacyjnym – jak się rzekło, w całości opartym na bardzo różnorodnych strategiach zautomatyzowanego gromadzenia i przetwarzania informacji. To oznacza zaś, że technologie komunikacyjne nie są „zewnątrzną” warstwą ani tylko narzędziem, ale równoprawnym partnerem wspólnoty wytwarzania wiedzy. Jednocześnie proces wizualizacji geograficznej jest nieustanną oscylacją i przepływem między abstrakcyjną wiedzą opartą na procedurach statystycznych i namacalnością konkretnej przestrzeni – tak dzieje się w przypadku form wizualnych opartych na systemach informacji geograficznej, gdzie różnego typu dane są lokalizowane w konkretnych przestrzeniach. W efekcie często mamy do czynienia z typem strategii, który tyleż wpisuje się w kultury wizualne nowoczesności, co jednocześnie poza nie wykracza. To, co wspólne, dotyczy zdolności do pokazywania niewidocznego – zdolność do pokazania złożonych wzorców i relacji za pomocą obrazów często pozwala uchwycić procesy i zjawiska uprzednio niedostrzegalne⁴⁰. Wykracza przede wszystkim za sprawą

³⁹ Martin Dodge, Mary McDerby et al., *The Power of Geographical Visualizations*, [w:] idem (red.), *Geographic Visualization. Concepts, Tools and Applications*, ed. Martin Dodge, West Sussex 2008, s. 3.

⁴⁰ Kryje się tutaj jednak pewna pułapka i wątpliwość. Jednym z częściej przywoływanych przykładów i dowodów na taką funkcję wizualizacji informacji jest słynny przypadek mapy Johna

przemiany środowiska technologicznego stanowiącego podłoże gromadzenia i przetwarzania danych, które jest w znacznym stopniu zautomatyzowane i opiera się na aktorach nie-ludzkich (takich jak sieci sensorów zdolnych do wymiany danych bez pośrednictwa człowieka) – bywa, że mapy generowane w takich układach również operują obrazami generowanymi bez udziału człowieka. Takim przykładem mogą być interfejsy do zarządzania sieciami sensorów, w rodzaju opracowanej przez Usmana Haque platformy, funkcjonująca w latach 2007–2011 pod nazwą *Patchube* (jako projekt artystyczny), w 2011 (po zakupie przez inwestującą w rozwój internetu rzeczy firmę LogMeIn) pod nazwą *Cosm*, a w 2013 przekształcona w serwis *Xively*⁴¹.

W transduktywnym rozumieniu obrazu będzie więc istotne także środowisko technokulturowe (bądź technospołeczne)⁴², w którym rodzą się cyfrowe obrazy – zarówno warunki i możliwości generowane przez systemy komunikacji (oraz ich specyficzne konfiguracje) – na przykład fakt, że w przypadku wielu form wizualizacji geograficznej nieuchronnie mamy do czynienia z technologiami monitoringu i nadzoru – jak i decyzje co do projektowania interfejsu graficznego (oparcie na przykład na standardzie OpenStreetMap w miejsce własnościowego modelu Google Map). Będą one jednak stanowić nie tyle „zawartość” obrazu cyfrowego, zmuszając do uwzględnienia nowych warstw interpretacyjnych, ile raczej spowodują całościową zmianę postrzegania – obraz w tej perspektywie jawi się nie jak rzecz, przedmiot czy obiekt wizualny, ale jak faza procesu krystalizacji stanowiącego szereg wymian energetycznych (od energii społecznej powodującej, że użytkownicy chcą zaangażować się w gromadzenie i przetwarzanie informacji, przez intensywną energię przepływu danych (w zróżnicowanych sieciach łączności: GPS, RFID, WiFi, sieciach telefonii komórkowej), aż po zwiększone przepływy energetyczne w najbardziej namacalnym znaczeniu: energii elektrycznej potrzebnej do zasilania rozmaitych urządzeń komunikacyjnych. One wszystkie stanowią, powtórzmy, „potencjały, które nie są ze sobą kompatybilne, ponieważ należą do zróżnicowanych

Snowa z 1854 roku, który nanosząc na mapę jednej z londyńskich dzielnic ogniska cholery, doszedł do wniosku, że źródło zachorowań kryje się w studni z wodą, z której mieszkańcy okolicy zaopatrywali się w wodę. Zazwyczaj prezentowano to jako dowód na odkrywczość metod geowizualizacji. Nie brakuje jednak głosów przemawiających za tym, że John Snow doszedł do tego wniosku już wcześniej, a zmapowanie źródeł zachorowań w stosunku do miejsca poboru wody pełniło tylko funkcję sprawdzającą (co byłoby zresztą zgodne z funkcją modelowania, jako praktyki symulacyjnej, której znaczenie polega na testowaniu pewnych wcześniej przyjętych założeń). Por. Tom Koch, *Cartographies of Disease: Maps, Meaning and Medicine*, Redlands 2004; Steven Berlin Johnson, *The Ghost Map*, Riverhead, New York 2006; David J. Unwin, *Encounters with (Geo)Visualization*, [w:] M. Dodge, M. McDerby et. al., *op. cit.*

⁴¹ Por. „Cosm Beta is Now Xively”, <http://blog.xively.com/2013/05/14/cosm-is-now-xively/> [dostęp: 4.06.2013]; *Xively and ARM announce strategic collaboration, release jumpstart kit*, <http://blog.xively.com/2013/05/14/xively-and-arm-announce-strategic-partnership-release-jumpstart-kit/> [dostęp: 4.06.2013].

⁴² Posługuję się określeniem „technospołeczne” dla podkreślenia, że technologia nie jest nigdy wydzielona ze sfery tego, co społeczne i kulturowe, a decyzje i działania o charakterze inżynierskim i technicznym mają podłoże w sferze przekonań, wartości i operacji porządku władzy.

wymiarów istnienia”⁴³. Obraz cyfrowy można byłoby zatem postrzegać w tej perspektywie jako metastabilność złożonego i rozgałęzionego systemu, obejmującego zarówno czynniki ludzkie, jak i techniczne (sieci komunikacyjne, łączność, rozproszona technologia komputerowa, również ta włączona w przestrzeń miejską) czy dyskursywne (interfejsy graficzne), a także wszystko to, co pomiędzy nimi (konkretne przypadki działania w świecie).

Transduktywna teoria obrazu – postrzegająca obrazy cyfrowe jako proces krystalizacji uwzględniający pełnię procesów technospołecznych, w których są one generowane – zbiega się zatem z teoriami nie-reprezentacjonistycznymi (odwołującymi się często do kategorii „życia”, o proveniencji Bergsonowskiej oraz kategorii energii mającej genealogię Deleuzjańską), których zasadniczą cechą będzie nie to, że zupełnie zrywają z pojęciami i kategoriami wypracowanymi w obszarze teorii reprezentacji, ale to, że – zainteresowane przede wszystkim żyjącymi, odczuwającymi, działającymi w świecie i ucieleśnionymi podmiotami – dokonują istotnego ich przeformułowania. W myśl tego przeobrażenia „tworzenie znaczenia i proces sygnifikacji lokuje się raczej w «wielowarstwowości działań i interakcji» niż w uzupełniających wymiarach dyskursu, ideologii lub porządku symbolicznego”⁴⁴. Jednocześnie jest to projekt teoretyczny zarówno stanowiący próbę naruszenia topologii ostrego cięcia oddzielającego formę reprezentacji od rzeczywistości, do której ona się odnosi, jak i mający aspekt znaczenie szerszy, sięgający filozoficznego znaczenia pojęcia reprezentacji i związanej z nim metafizyki. Teoria transduktywna pozwala jednak uzupełnić to źródło inspiracji o jeden nadzwyczaj istotny aspekt: posthumanistyczne zainteresowanie aktorami nie-ludzkimi oraz weryfikacją granicy między tym, co ludzkie (organiczne, przyrodnicze) i techniczne.

Bibliografia

- Anderson B., Harrison P., *The Promise of Non-Representational Theories*, [w:] idem, *Taking Place. Non-Representational Theories and Geography*, Ashgate, Surrey–Burlington 2010.
- Bird L., *Hybrid Cities: Interviewing Roger Malina, Mariateresa Sartori and Bryan Connel*, „Furtherfield”, <http://www.furtherfield.org/features/interviews/hybrid-cities-interviewing-roger-malina-mariateresa-sartori-and-bryan-connell>. [dostęp: 10.09.2013].
- Combes M., *Gilbert Simondon and the Philosophy of the Transindividual*, trans. T. LaMarre, MIT Press, Cambridge 2013.
- Cosm Beta is Now Xively*, <http://blog.xively.com/2013/05/14/cosm-is-now-xively/> [dostęp: 12.06.2013].
- Deleuze G., *On Gilbert Simondon*, [w:] idem, *Desert Islands and Other Texts 1953–1974*, Semiotext(e), New York–Los Angeles 2004.

⁴³ M. Combes, *op. cit.*, s. 4

⁴⁴ B. Anderson, P. Harrison, *The Promise of Non-Representational Theories*, [w:] idem, *Taking Place. Non-Representational Theories and Geography*, Surrey–Burlington 2010, s. 2. Por. także: Nigel Thrift, *Non-Representational Theory. Space, Politics, Affect*, New York 2008.

- Dodge M., McDerby M., Turner M., *The Power of Geographical Visualizations*, [w:] *Geographic Visualization. Concepts, Tools and Applications*, eds. M. Dodge, M. McDerby, M. Turner, Wiley & Sons, West Sussex 2008.
- Dodge M., Kitchin R., *Code / Space. Software and Everyday Life*, MIT Press, Cambridge 2011.
- Green R., *Internet Art*, Thames & Hudson, London–New York 2004.
- Gucher X., *Simondon, la technologie et les sciences sociales*, « Cahiers Simondon » 2009, no. 1.
- Hansen M. B. N., *Bodies In Code. Interfaces with Digital Media*, Routledge, London–New York 2006.
- Hansen M. B. N., *Ubiquitous Sensation: Toward an Atmospheric, Collective, and Microtemporal Model of Media*, [w:] *Throughout. Art and Culture Emerging with Ubiquitous Computing*, ed. U. Ekman, MIT Press, Cambridge 2013.
- Hart J., *Preface*, [w:] G. Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, Aubier, Paris 1989.
- “Inflexions” 2012, No. 5.
- Johnson S., *The Ghost Map*, Riverhead, New York 2006.
- Kita B., *Między przestrzeniami. O kulturze nowych mediów*, Wydawnictwo Rabid, Kraków 2003.
- Kluszczyński R. W., *Sztuka interaktywna. Od dzieła instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.
- Koch T., *Cartographies of Disease: Maps, Meaning and Medicine*, ESRI Press, Redlands 2004.
- Lapenta F., *Geomedia: on location-based media, the changing status of collective image production and the emergence of social navigation systems*, “Visual Studies” 2011, Vol. 26, No. 1 (March).
- Le Roux R., *De Wiener a Simondon: penser l'invention avec et sans Bergson*, « Cahiers Simondon » 2009, no. 1.
- Mackenzie A., *Transductions. Bodies and Machines at Speed*, Continuum, New York–London 2002.
- Massumi B., *Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation*, Duke University Press, Durham–London 2002.
- “Multitudes” 2004, Vol. 4, No. 18.
- Nacher A., *Postpanoptyzm w przestrzeni gęstej informacyjnie: locative media jako media taktyczne*, „Kultura Współczesna” 2009, nr 2(60).
- Nacher A., *Bio Mapping Christiana Nolda – transmedialna retoryka wędrówna*, [w:] *Sztuki w przestrzeni transmedialnej*, red. T. Załuski, Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, Łódź 2010.
- Nacher A., *Rubieże kultury popularnej. Popkultura w świecie przepływów*, Galeria Miejska „Arsenał”, Poznań 2012.
- A Companion to the Philosophy of Technology*, eds. J. K. B. Olsen, S. A. Pedersen, V. F. Hendricks, Wiley–Blackwell, Oxford 2009.
- “Parrhesia” 2009, No. 7.
- Simondon G., *L'Individu et sa gen se physico-biologique*, Editions Jérôme Millon, Grenoble 1995.
- Simondon G., *L'individuation la lumi re des notions de forme et d'information*, Editions Jérôme Millon, Grenoble 2005.
- Simondon G., *L'invention dans les techniques. Cours et conférences*, Seuil, Paris 2005.
- Thrift N., *Non-Representational Theory. Space, Politics, Affect*, Routledge, New York 2008.
- Toscano A., *The Theatre of Production. Philosophy and Individuation Between Kant and Deleuze*, Palgrave Macmillan, London 2006.
- Unwin D. J., *Encounters with (Geo)Visualization*, [w:] *Geographic Visualization. Concepts, Tools and Applications*, eds. M. Dodge, M. McDerby, M. Turner, Wiley & Sons, West Sussex 2008.
- Xively and ARM announce strategic collaboration, release jumpstart kit, <http://blog.xively.com/2013/05/14/xively-and-arm-announce-strategic-partnership-release-jumpstart-kit> [dostęp: 12.07.2013].