

TRAJEKTORIE OBRAZÓW

STRATEGIE WIZUALNE
W SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ

POD REDAKCJĄ
RYSZARDA W. KLUSZCZYŃSKIEGO
I DAGMARY RODE

TRAJEKTORIE OBRAZÓW
STRATEGIE WIZUALNE W SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ

SZTUKA/MEDIA/KULTURA

seria pod redakcją Ryszarda W. Kluszczyńskiego

Dotychczas opublikowane:

PERSPEKTYWY BADAŃ NAD KULTURĄ

pod redakcją Ryszarda W. Kluszczyńskiego i Anny Zeidler-Janiszewskiej

Katarzyna Prajzner

TEKST JAKO ŚWIAT I GRA.

Modele narracyjności w kulturze współczesnej

Blanka Brzozowska

SPADKOBIERCY FLÂNEURA.

Spacer jako twórczość kulturowa - współczesne reprezentacje

Kamila Żyto

STRATEGIE LABIRYNTOWE W FILMIE FIKCJI

Dagmara Rode

POLITYKA W PIERWSZEJ OSOBIE.

Twórczość Dereka Jarmana



TRAJEKTORIE OBRAZÓW

Strategie wizualne w sztuce współczesnej

pod redakcją
Ryszarda W. Kluszczyńskiego i Dagmary Rode

Ryszard W. Kluszczyński, Dagmara Rode – Uniwersytet Łódzki, Wydział Filologiczny
Katedra Mediów i Kultury Audiowizualnej, 91-404 Łódź, ul. Pomorska 171/173

RECENZENT

Piotr Zawojski

REDAKTOR WYDAWNICTWA UŁ

Joanna Balcerak

SKŁAD I ŁAMANIE

AGENT PR

PROJEKT OKŁADKI

Grzegorz Laszuk

© Copyright by Uniwersytet Łódzki, Łódź 2015

Wydane przez Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego

Wydanie I. W.06645.14.0.K

ISBN 978-83-7969-425-9 (wersja papierowa)
ISBN 978-83-7969-540-9 (wersja elektroniczna)

Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego
90-131 Łódź, ul. Lindleya 8
www.wydawnictwo.uni.lodz.pl
e-mail: ksiegarnia@uni.lodz.pl
tel. (42) 665 58 63, faks (42) 665 58 62

Spis treści

Wprowadzenie (Ryszard W. Kluszczyński, Dagmara Rode)	7
Anna Nacher – Obraz nie jest rzeczą	11
Ryszard W. Kluszczyński – Obrazy nomadyczne i postobrazy. Transformacja, transgresja i hybrydyczność w sztuce nowych mediów	23
Agnieszka Przybyszewska – Czytające dzieci Stefana Themersona. Ku nowym (słowo-dźwięko-)obrazom literackim	37
Marcin Składanek – Sztuka generatywna – obrazy kodu. Kilka przybliżeń	55
Maria B. Garda – Modele fuzji gatunkowej w grach cyfrowych	69
Maciej Wójcicki – W stronę autonomii obrazu elektronicznego. Twórczość wideo Woody'ego i Steiny Vasulków w latach 1974–1980	79
Martyna Michalska – Uzbroić, przetworzyć, ukazać i zmodyfikować. O dominujących tendencjach w sztuce nowomediального body-artu	91
Monika Górską-Olesińska – Bioobrazy w funkcji terapeutycznej w projektach Diane Gromali i Geoga Khuta	101
Dagmara Rode – Obraz ciała, obraz taśmy – o <i>Fuses</i> Carolee Schneemann	121
Małgorzata Jakubowska – Obrazy hybrydowe w <i>Ogrodzie rozkoszy ziemskich</i> Lecha Majewskiego	131
Bartosz Zając – <i>Oko / Maszyna</i> – nauka o obrazach Haruna Farockiego	147
Karol Józwiak – Obraz jako czynnik anachronistyczny	161
Noty o autorach	177

Wprowadzenie

Wraz z przemianami, tyleż technologicznymi, co filozoficznymi i światopoglądowymi, które doprowadziły do wyłonienia się formacji określanej mianem cyberkultury, zmienia się również status obrazu, zarówno w codziennym doświadczeniu życia w świecie przepelnionym zjawiskami wizualnymi, jak i w humanistycznej refleksji. Ta ostatnia, przyjmując postać humanistyki cyfrowej, nie tylko wypracowuje metody badania fenomenów cyberkulturowych i nowych form obrazowości, lecz także sama sięga po wizualizację, przede wszystkim na poziomie stosowanych metod i narzędzi badawczych oraz sposobów prezentacji wyników badań. Różne epitety pojawiające się we współczesnych dyskursach na temat obrazowości pokazują kolejne przybliżenia badawcze: mówimy zatem o obrazach-wydarzeniach, obrazach-narzędziach, obrazach-wykonaniach, obrazach operacyjnych, obrazach-zadaniach, obrazach hybrydycznych, *quasi*-obrazach, symulakrach, obrazach-środowiskach, obrazach-objektach, wreszcie – postobrazach, docierając w ten sposób do punktu, w którym zakwestionować można samo istnienie obrazu w tradycyjnym jego rozumieniu.

Ostatnie dwa stulecia są świadkami kolejnych rewolucji w sferze obrazowości. Rewolucja techniczna wprowadza w świat sztuki maszynę i mechaniczne metody obrazowania, późniejsza rewolucja elektroniczna sprawia, że obraz, dotychczas ugruntowany w materialnym nośniku, przybiera postaci sygnału, który wymaga dekodowania, staje się obrazem-wydarzeniem, dosłownie: wydarza się na ekranie monitora. Rewolucja cyfrowa komplikuje sytuację dodatkowo, bowiem dzięki zapisowi w postaci numerycznej obraz zyskuje charakter otwartej partytury podlegającej wykonaniu. Rewolucja interaktywna każe nam myśleć o obrazie-zadaniu, z którym nasza relacja – podobnie jak cała hybrydyczna partycypacyjna rzeczywistość, w której ma on swoje miejsce – ulega znaczącej przemianie. I wreszcie rewolucja sieciowa, która wydobywa z dzisiejszego obrazu jego wirtualną i zarazem transmedialną naturę.

Przestrzeń naszego doświadczenia znaczone jest ekranami. Jednak ekran smartfonu czy tabletu, owo niemal klasycznie rozumiane okno do innej przestrzeni, jest jedynie widzialnym znakiem technologii, która łączy te urządzenia za pomocą niewidocznych połączeń, najbardziej uchwytnym znakiem hybrydyzacji. W środowisku medialnym, które coraz mocniej nasycone jest działaniami podmiotów nie-ludzkich, w którym *rzeczy* komunikują się ze sobą, coraz wyraźniej widać, że o znaczeniu i funkcji obrazu decydują – jak chce Anna Nacher – wymiany energetyczne, poprzez które uczestniczy on w technospołecznym

kontekście. Z drugiej strony, nowy kształt przybiera również współczesny post-panoptyzm – w dzisiejszej rzeczywistości coraz częściej człowieka-nadzorcę zastępują mechanizmy wyławiające wszelkie aberracje w obrazie; podobnie coraz częściej mamy do czynienia z obrazami operacyjnymi, jak mówi o nich Harun Farocki, które nie powstają jako reprezentacja, mająca nas o czymś informować, ale jako narzędzia oddziaływania społecznego.

Współczesne transformacje obrazowości pozwalają niekiedy wyostrzyć zagadnienia, które – obecne w kulturze od dawna – dopiero teraz zdają się przemawiać pełnym głosem. Refleksy tych przemian odnajdziemy także w miejscach, które moglibyśmy traktować jako bastiony tradycji, a jednak dziś zdarza się, że nawet książki wydawane w formie kodeksów swobodnie przekraczają granice między tekstem a obrazem, oferując równolegle prowadzone dyskursy. Kino pozostaje tu do pewnego stopnia rezerwuarem zabiegów narracyjnych; inaczej podchodzi do niego wideo, traktując je jako repozytorium obrazów, które można zawłaszczyć, by następnie użyć w krytycznym namyśle nad współczesnymi maszynami widzenia.

Podstawowe napięcie między zakorzeniem w dotychczasowych praktykach kulturowych a radykalną zmianą, jaką wprowadza pojawienie się komputera, stanowi dobry punkt wyjścia do dyskusji o zjawiskach, które takie właśnie rekonfiguracje proponują. Cechą nowych mediów, zaznacza Lev Manovich, jest reprezentacja numeryczna, dzięki której możliwe jest algorytmiczne przekształcanie obiektów. Posługiwanie się algorytmami albo inaczej – podniesienie kodu do rangi najważniejszego elementu strategii twórczej – stanowi podstawowy wyróżnik tego, co określa się mianem sztuki generatywnej. Umieścić ją należy na przecięciu pola sztuki, nauki, inżynierii oprogramowania, designu i rozmaitych praktyk kreatywnych. Zakorzeniona w zabiegach artystycznych, które sięgają wstecz do muzyki klasycznej, sztuka generatywna pozwala odnieść się z nowej perspektywy do szeregu pytań – w tym pytań o nie-ludzką estetyczność – z którymi mierzyła się dotąd refleksja nad praktykami twórczymi.

Inny zespół napięć między tym, co wyznacza myślenie o ciągłości praktyk kulturowych a zmianą proponowaną przez nowomediálne zjawiska, daje się dostrzec w tych obszarach kultury wizualnej, które chętniej niż mianem sztuki opatrzymy określeniem rozrywka czy też kultura czasu wolnego. Transmedialność, konwergencja, hybrydyzacja wyznaczają funkcjonowanie gier; złożone relacje, w jakich musimy rozpatrywać ich gatunkowość, swobodnie zestawiające ze sobą różne poziomy rozumienia samego pojęcia gatunku, poruszające się między regułami, między światem gry i rozgrywką, przypominają o konieczności przemyślenia użyć dotychczas ukształtowanych narzędzi, aplikowanych do fenomenów wyrastających w nowomediálním pejzażu.

W świecie postobrazów wiele praktyk artystycznych wykracza poza tradycyjnie pojmowaną wizualność; obok sztuki generatywnej, będą to również działania z obszaru sztuki ciała bądź bioartu i innych tendencji z kręgu art & science. Niedysiejsza awangardowa lekcja dematerializacji sztuki, powiązana z jednoczesnym nastawieniem na proces, dziś odciska się na działaniach, które,

wykorzystując naukowe instrumentarium, próbują uchwycić aktualną sytuację człowieka wobec technologii, ale także sztuki żyjącej w symbiozie z nauką i technologią. Badanie możliwości ciała – i badanie możliwości obrazów ciała – odsyła nas także do praktyk wcześniejszych, kiedy ciało nie tylko stawało się tworzywem akcji, ale również głównym *aktorem* prac audiowizualnych.

Obraz filmowy, bo o nim teraz mowa, może bowiem przekraczać, zacierać granicę między życiem a sztuką, może stanowić między nimi paradoksalny łącznik, rodzaj nieprzeźroczystego mediatora w negocjacjach ze światem. Jego materialność zachęca do eksperymentów, intermedialnych gestów w stronę malarstwa, które artyści mogą analizować, interpretować, odtwarzać, przetwarzać, zawłaszczać, ale i realizować bezpośrednio na taśmie, traktując ją poniekąd jako nową postać płótna. Taśma filmowa, materialna podstawa obrazu, to także wdzięczne pole do artystycznych interwencji; można ją barwić, drapać, można traktować ją niczym ciało – materialny obiekt kolejnych artystycznych eksploracji. Wydobywa to hybrydyczny potencjał medium filmowego, otwartego na eksperyment i łączkowe połączenia z innymi mediami. Przypomina także o szczególnym zastosowaniu obrazów – kiedy stają się one – od dawna zadomowione w praktykach diagnostycznych – narzędziem w terapii, pozwalającym przyjrzeć się ciału, nauczyć się jego reakcji i kontroli nad nimi. Bioobrazy, medyczne obrazy ciała, obrazy sprzężone zwrotnie z ciałem, pozwalają odnowić nasz stosunek do ciała, przemyśleć je i odnaleźć nową (czy może: inną) do niego drogę.

Książka *Trajektorie obrazów* nie rości sobie pretensji do wyczerpania podjętej problematyki obrazowości ani też nie zmierza w stronę nowej teorii obrazu – zamysł taki, skądinąd, w dzisiejszych czasach, sam w sobie mógłby wydawać się pretensjonalny. To, co proponuje, to wędrówka tropami przeobrażeń dotyczących świata obrazów artystycznych, refleksja nad ich płynną różnorodnością i wielokierunkową transformacją, namysł nad ich zastosowaniami i nowymi, transcendującymi tradycyjne granice sztuki funkcjami, analiza relacji między obrazowością a mediami i technologią. Zawiera w sobie dwanaście różnych spojrzeń na współczesność oraz współczesne losy obrazów i obrazowości.

Układ książki na swój sposób powtarza skomplikowane trajektorie obrazów w kulturze współczesnej. Nie próbuje ujmować zagadnień chronologicznie ani w porządku dyktowanym wykorzystywanymi mediami, raczej podporządkowuje się niejednorodności pola badań. Otwierający tom tekst Anny Nacher o prowokującym parafrazą znanego aktywistycznego hasła tytule *Obraz nie jest rzeczą* opisuje naznaczone partycypacyjnością obrazy zatopione w hybrydycznym, ultrakonektywnym środowisku medialnym. Kolejny rozdział, autorstwa Ryszarda W. Kluszczyńskiego, przybliży pięć kolejnych transformacji technologicznych – określanych mianem rewolucji – dotyczących świata obrazów, które doprowadziły do stanu współczesnej postobrazowości. Agnieszka Przybyszewska, z kolei, wychodząc od przemian, które pod wpływem nowych technologii dotyczą literaturę, analizuje wydawałoby się tradycyjne – bo zrealizowane w formie kodeksu – utwory literackie, aby pokazać, w jak szczególnie

sposób łączą one obraz i tekst, podejmując poniekąd wyzwanie płynące ze strony multimedialnej, hipertekstualnej kultury nowych mediów. Następnie Marcin Składanek przygląda się wielorodzajowej sztuce generatywnej; prowadzi rozważania nad szczególną postacią odniesień przedstawieniowych, jaka występuje w sztuce algorytmicznej, uwidacznia, w jakich praktykach zakorzenione są bazujące na algorytmach eksperymenty artystyczne oraz w jakich współczesnych kontekstach należy owe działania lokować. Transdyscyplinarnym fenomenem zajmuje się również Maria B. Garda, która bada gatunkowość w grach cyfrowych – zapewne najbardziej rozpowszechnionym fenomenie współczesnej kultury wizualnej – co wymaga sięgnięcia po znane już z humanistyki kategorie, ale i dostosowania pojęć z repertuaru badań zjawisk najnowszych. Tekst Macieja Wójcickiego powraca do zagadnień bezpośredniej analizy obrazu – autor kreśli przejście, jakie dokonało się w twórczości Steiny i Woody’ego Vasulków, kiedy instrumentarium analogowe uzupełniali oni narzędziami cyfrowymi, stopniowo zmierzając ku autonomii obrazu wideo. Dwie kolejne autorki czynią przedmiotem namysłu tendencje artystyczne rozwijające się w rezultacie dialogu między sztuką i nauką. Martyna Michalska rozważania o nowomiedialnych realizacjach z obszaru *body art* zakorzenienia w najbardziej elementarnym, także dla sztuki, traktowaniu ciała jako podstawowego interfejsu człowieka; ciała, które w czasach postbiologicznej cyberkultury podlega technologicznemu przetwarzaniu, wzmacnianiu i uzbrajaniu, przynosi zarazem *biofeedback* do kręgu podstawowych metod komunikacyjnych. Przegląd tendencji, dokonany przez Michalską, wprowadza zarazem do kolejnego rozdziału – studium Moniki Górskiej-Olesińskiej, skoncentrowanego na twórczości dwojga pracujących niezależnie artystów – Diane Gromali i Georga Khuta, w których dziełach, wykorzystujących *biofeedback*, obrazy wpisane w przestrzeń doświadczeń artystycznych pozwalają odbiorcom odnieść się poznawczo bądź terapeutycznie do własnego ciała. Ciało jest także głównym aktorem w rozpatrywanym przez Dagmarę Rode profeministycznym filmie Carolee Schneemann, która obrazy ekstatycznej cielesności połączyła z eksploracją możliwości taśmy filmowej i zakorzenionej w niej materialności obrazu filmowego. Z kolei hybrydyczność obrazu filmowego i badanie jego związków z malarstwem stały się przedmiotem zainteresowania Małgorzaty Jakubowskiej, która analizuje *Ogród rozkoszy ziemskich* Lecha Majewskiego. Bartosz Zajac w swoim szkicu poświęconym wideoinstalacjom Haruna Farockiego pokazuje, jak, zawłaszczając obrazy gotowe, między innymi z ikonosfery kina, można prowadzić refleksję nad współczesnymi maszynami widzenia. Tom zamyka tekst Karola Józwiaka, spoglądającego na świat obrazów od strony jego teorii, rozpatrywanej w przestrzeni, w której krzyżują się dyskursy Georgesa Didi-Hubermana, Waltera Benjamina oraz Aby’ego Warburga.

Ryszard W. Kluszczyński, Dagmara Rode

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 dziewięćdziesiątych 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 społecznie 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/cielesnością 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 Connell*, „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 szczególny 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 przepływow*, 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 przestrzeni 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 odnotować swoisty renesans i festiwal Simondonowski: 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 „Cahiere Simondon”, żeby fenomen Simondonowski nabrał wyrazistości. W polskich badaniach nad mediami

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,

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 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 nieustrukturuwanego, 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 i emocjonalnego). Trzeba

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 lokolków poświęconych tej problematyce; por. Gilbert Simondon, *L'invention dans les techniques. Cours et conférences*, Paris 2005.

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