

Popularnonaukowe streszczenie projektu

W ostatnich latach doświadczamy znaczących zmian w kulturze mediów. Polegają one głównie na nasyceniu naszego życia zróżnicowanymi formami technologii komputerowej. Stały się one naszą zwyczajną codziennością i często niemal nie zauważamy tego, do jakiego stopnia polegamy na aplikacjach mobilnych czy sieciach sensorów. Aby lepiej zrozumieć tę kształtującą się na naszych oczach formę kultury, potrzebujemy bardziej precyzyjnych narzędzi teoretycznych. Jednym z takich ważnych narzędzi służących pogłębionej analizie jest pojęcie reprezentacji. Towarzyszy ludzkiej kulturze od bardzo dawna, ale zmienia się wraz z tym, jak zmieniają się nasze technologie medialne na przestrzeni dziejów. W odpowiedzi na te przemiany naszej medialnej codzienności, potrzebujemy dzisiaj aktualizacji tego pojęcia. W obecnych warunkach odnosi się ono bowiem już nie do aktu przedstawiania zewnętrznego świata (w bardziej czy mniej wierny sposób), ale raczej do procedur przetwarzania danych cyfrowych - często pobieranych bezpośrednio z otoczenia, jak w przypadku technologii opartych na rozmaitych czujnikach i sieciach łączących zdolne do komunikacji przedmioty. Coraz częściej także to, że możemy zobaczyć wzorce naszego zużycia energii (będące wykresami z danych pobieranych z liczników energii elektrycznej) czy wyniki treningu (na podstawie danych pobranych np. przez ubranie połączone ze smartfonem) jest efektem w pełni zautomatyzowanych wymian komunikacyjnych między przedmiotami i sposobami przetwarzania danych zlokalizowanymi w tzw. chmurze, a więc dostępnych na żądanie. Takiej sytuacji tradycyjna teoria reprezentacji także nie uwzględnia - tego, że formy wizualne mogłyby być tworzone maszynowo, za pomocą algorytmów określających porządek obróbki danych. Z takimi formami spotykamy się na co dzień, ale rzadko jesteśmy ich świadomi - jak w przypadku oprogramowania do automatycznego rozpoznawania twarzy, stosowanego w przypadku dokumentów biometrycznych i monitoringu miejskiego. Z innymi formami, które są przedmiotem zainteresowania niniejszego projektu - spotykamy się znacznie rzadziej. Są wśród nich zarówno interesujące projekty artystyczne, poszukujące sposobów na to, jak zwizualizować to, co do tej pory skrywało się przed ludzkim spojrzeniem, choć jest elementem przyrody (np. wzory fal akustycznych czy pola energii), jak i projekty realizowane poza miastem i mające na celu ochronę rzadkich gatunków zwierząt, badanie zmian klimatycznych czy dozorowanie lasu. Wśród nowych form wizualnych, stanowiących obszar badań w ramach tego projektu, są także popularne filmy i fotografie panoramiczne, będące forpoczta rzeczywistości wirtualnej tworzonej oddolnie.

Aby lepiej rozumieć tę kształtującą się na naszych oczach kulturę, potrzebujemy bardziej precyzyjnych narzędzi opisu. Pora więc na ponowne i gruntowne przemyślenie tego, czym jest dzisiaj reprezentacja. Kiedy bowiem myślimy tylko o krążących w sieci obrazach (info grafikach, wykresach, mapach i trójwymiarowych obrazach), z pola widzenia znikają bardzo ważne elementy całego procesu obrazowania: jego uwarunkowania społeczne i polityczne, często ucieleśnione w pozornie neutralnych procedurach programistycznych. Ucieczka od teorii ma w tym przypadku wysoką cenę: bycia wystawionym na działanie procesów, których nie rozumiemy i na które nie mamy wpływu, a które mają coraz większy wpływ na nasze życie. To dlatego pod brzmiącym być może tajemniczo tytułem "Estetyka obrazowania post-cyfrowego - między nowym materializmem a filozofią zorientowaną na przedmiot" kryje się coś najprostszego na świecie i bardzo potrzebnego - potrzeba, żeby zajrzeć pod podszewkę cyfrowych obrazów, uwodzących nas swoją dostępnością, wszechobecnością i łatwością przekazywania otoczeniu.