

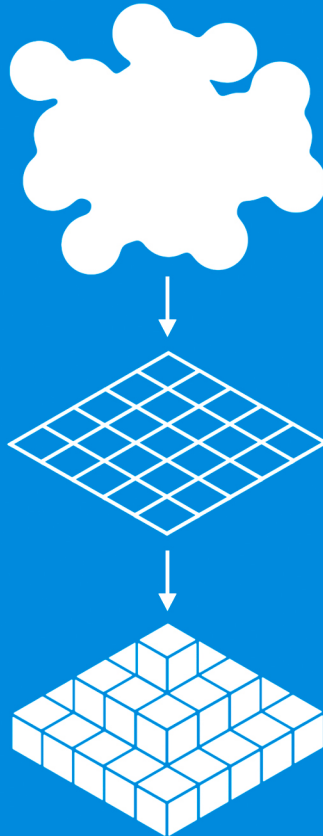
MAJA STARAKIEWICZ

MODEL I METAFORA

KOMUNIKACJA WIZUALNA W HUMANISTYCE

KONCEPCJA WIZUALNA:

JAKUB WOYNAROWSKI I MAJA STARAKIEWICZ



korporacja ha!art

WSPÓŁCZESNA KULTURA WIZUALNA

The Blue Marble, słynne zdjęcie satelitarne wykonane przez załogę Apollo 17 w 1972, przedstawia Ziemię widzianą z odległości dziesiątek tysięcy kilometrów. Człowiek zyskał wtedy możliwość spojrzenia na swoją planetę z zupełnie nowej perspektywy, która bez pośrednictwa technologii oraz zaangażowania innych ludzi byłaby nieosiągalna. W przeszłości taką perspektywę trudno było sobie wyobrazić, tak bardzo przekraczała możliwości percepcyjne pojedynczego człowieka. Wielu osobom to właśnie zdjęcie staje przed oczami, gdy słyszą słowo „Ziemia”.

Nie tylko artyści, architekci czy projektanci tworzą dzisiaj kulturę wizualną. Na jej kształt wpływają twórcy reklam, które we współczesnych miastach stanowią najpowszechniejszy typ obrazów, czy naukowcy, którzy pokazują szerokiej publiczności zdjęcia wykonane z użyciem mikroskopów lub teleskopów. To, jak wyobrażamy sobie neuron lub pierścienie Jowisza, jest zależne właśnie od tych ludzi. Nadają oni wizualną formę specjalistycznej wiedzy, która w „surowej”, nieprzetworzonej formie nie jest zrozumiała lub wystarczająco atrakcyjna. Zdjęcia wykonane w kosmosie albo pod mikroskopem kadruje się, dodaje kolory, zwiększa kontrasty – wszystko po to, by obraz naukowy był bardziej komunikatywny dla niefachowego oka.

Każdy potrafi rozpoznać w podwójnej helisie obraz DNA. Jednak nawet ten znany obraz jest wynikiem procesu projektowania – dzięki swojej syntetycznej formie, intrygującej prostotą i elegancją, podwójna helisa przyczyniła się do sukcesu odkrywców. Nie próbuje ona pokazać zjawiska w całej złożoności, ale działa dzięki temu, że jest wynikiem selekcji informacji: to schemat, a nie naturalistyczny wizerunek. Podwójna helisa jest dowodem na to, że komunikaty



wizualne (także naukowe) są efektem procesu projektowego, a ich warstwa graficzna jest przemyślana. Aspekt wizualny nigdy nie jest neutralny poznawczo. O sile oddziaływania podwójnej helisy wiele mówi fakt, że stała się ona (wraz z fotograficznym portretem Einsteina i żebkami Darwina) symbolem nauki w ogóle – należy do żelaznego repertuaru obrazów, które pojawiają się na materiałach graficznych rozmaitych wydarzeń popularyzatorskich, takich jak festiwale nauki. Ten wyrazisty schemat jest także bogatym źródłem inspiracji dla licznych artystów – obrazy nawiązujące do struktury DNA malował wielokrotnie Salvador Dalí, jeden z nich dedykując nawet odkrywcom (*Hold dla Cricka i Watsona* z 1963 r.)¹.

Świat, w którym żyjemy, widzimy nie tylko własnymi oczami. Patrzymy na niego poprzez obrazy, wytwarzane przy pomocy rozmaitych technologii. Należą do nich rozmaite techniki artystyczne, jak np. malarstwo olejne, drzeworyt, miedzioryt, ale także *camera obscura*, prasa drukarska, teleskop czy mikroskop. Te, do których zdążyliśmy się przyzwyczaić, jak fotografia czy promienie rentgenowskie, wydają się niezbędne i oczywiste, mają swoje stałe miejsce we współczesnej kulturze wizualnej i naszym codziennym życiu. Nowe technologie widzenia, takie jak AR (*augmented reality*) czy VR (*virtual reality*), dopiero pracują na swoją pozycję, choć już teraz wiadomo, że będą służyć nie tylko do celów rozrywkowych, ale także szkolenia lekarzy i wojskowych czy jako element psychoterapii. Kolejne pola zastosowań z pewnością czekają jeszcze na odkrycie.

Szeroko pojmowana kultura wizualna jest fascynującym zbiorem opowieści o rozmaitych technologiach widzenia, narzędziach i sposobach uczenia siebie oraz innych przy pomocy środków wizualnych. Współcześnie, wbrew dość

powszechnemu pogładowi, że to właśnie obrazy są przyczyną otaczającego nas chaosu informacyjnego, mogą one ułatwiać komunikację. Kultura wizualna, jak każda inna dziedzina kultury jest zbiorem pewnych wzorców, mechanizmów i wartości – rozległym obszarem, którego pewne strefy rozkwitają w tym samym czasie, gdy inne wchodzi w regres. Dopiero gdy poznamy przyczyny kryzysu, będzie można pójść krok dalej – stworzyć nowe strategie odpowiadające na potrzeby użytkowników, które nie będą przyczyniały się do szerzenia dezinformacji. Drugi krok może ułatwić czerpanie zarówno ze sztuki, jak i projektowania graficznego.

Skuteczne komunikowanie się poprzez obrazy nie jest kompetencją nową, choć z pewnością coraz bardziej potrzebną. Problem stanowi jednak brak współpracy środowiska projektantów i artystów ze środowiskiem akademickim, mimo że oba mają sobie wiele do zaoferowania. Obserwacja mechanizmów działania obrazów i sposobów ich tworzenia może być przydatna nie tylko ludziom, którzy zajmują się projektowaniem graficznym. Skorzystać mogą wszyscy badacze różnego rodzaju obrazów i nie tylko. Jak będziemy starali się udowodnić, skutecznie „przetłumaczyć” na właściwości przestrzenne i przedstawić w formie wizualnej można bardzo różne rodzaje treści.

Tworzenie komunikatów wizualnych rządzi się pewnymi zasadami, które bywają odmienne od tych, które stosuje się w medium tekstu. Opanowanie nowego narzędzia, logiki obrazów, może wpłynąć na sposób pracy nad tekstem, a także prezentacją czy wykładem. Środki wizualne pomagają gromadzić pomysły, a następnie porządkować je, selekcjonować, a w końcu – przedstawiać gotowe argumenty i twierdzenia w sposób przystępny i komunikatywny. Nie jest prawdą to, że obrazy zawsze upraszczają treść czy spłaszczają

wieloznaczność, tak istotną w humanistyce. To, czy się tak dzieje, jest zależne od ich twórcy. Nie zależy nam na tym, by nadawać wytwarzaniu komunikatów wizualnych cechy „twardej” nauki. Jest to taktyka popularna ostatnio wśród artystów wizualnych, którzy mówią o prowadzonych badaniach i komentują własne prace przy pomocy pseudonaukowego języka, używając terminów zaczerpniętych z nauk ścisłych bez zrozumienia ich właściwego znaczenia. O ile postępujących tak filozofów i psychologów krytykuje się dość otwarcie, czego przykładem jest bezlitosna książka *Modne bzdury* Alana Sokala (poświęcona bełkotliwości postmodernistycznej filozofii), o tyle artystom wybacza się niejedno, jakby byli oni zwolnieni z obowiązku zgłębienia zagadnienia, którym się zajmują. Deklarowane „poszukiwanie związków między sztuką a nauką” ogranicza się często do fascynacji wizualizacjami zaczerpniętymi z fizyki bądź matematyki, do których zrozumienia artyści nie mają albo kompetencji, albo woli. Wizualizacje wiedzy traktują oni nierzadko jako ciekawe pod względem estetycznym abstrakcyjne obrazy.

Obrazy są komunikatami bogatymi w informacje. Sztandarową figurą współczesności jest prosument (producent + konsument): każdy z nas jest odbiorcą obrazów, a niemal każdy – twórcą.



Potrzebne narzędzia mamy na wyciągnięcie ręki, łatwiej niż kiedykolwiek możemy wykonywać rysunki, schematy, zdjęcia, powielać je i przekształcać, zestawiać czy udostępniać.

A jednak w kontekście obrazów (choć także w kontekstach innych mediów) nieustannie mówi się o informacyjnym chaosie. Ton bywa niemalże apokaliptyczny, jakby sytuacja ciążyła nieuchronnie w kierunku zupełnego regresu kultury, którego ostatnim stadium jest kultura „obrazkowa”. Nawet nie „obrazowa” czy „wizualna”, ale „obrazkowa” właśnie – zdrobnienie ma zapewne sugerować intelektualne skarłowacenie, a także wyrażać stosunek mówiącego do obrazów jako czegoś z zasady infantylnego i niegodnego uwagi. Skoro nie mówimy o kulturze literkowej, może również warto zrezygnować z *obrazków* na rzecz *obrazów*?

O „zwrocie wizualnym” mówi się często, jakby był formą epidemii zagrażającej kondycji nauki i kultury. Określenie to nie jest używane zgodnie ze swoim pierwotnym znaczeniem, którym było (i w pewnych kręgach nadal jest) wyodrębnienie studiów nad kulturą wizualną (*visual studies*) jako dyscypliny akademickiej². Zdecydowanie rzadziej zwraca się uwagę na fakt, że mamy do czynienia z kolejną spośród wielu przemian w kulturze wizualnej. W przeszłości wiązały się one z rozwojem malarstwa sztalugowego bądź pojawieniem się fotografii; „eksplozje” obrazów następują cyklicznie. Określenie „szaleństwo widzialnego” wydaje się doskonale pasować do naszych czasów, ale równie dobrze można tak określić drugą połowę XIX w. oraz wiele innych momentów w historii.

Obwieszczenie różnego rodzaju kulturowych „zwrotów” wynika czasem z przekonania badaczy o primacie konkretnej dziedziny. Tak stało się w przypadku „zwrotu wizualnego”, który gdzieś po drodze „zgubił” warstwę audialną³. „Zwrot”, zarówno wizualny, jak i performatywny, lingwistyczny, postkolonialny czy jakikolwiek inny, jest zatem raczej próbą zwrócenia uwagi na zmieniające się dominanty społeczne

czy kulturowe. Niejako wbrew nazwie, określa się tym mianem zjawiska, które mają charakter raczej ewolucyjny niż rewolucyjny.

Istotą studiów nad kulturą wizualną jest badanie obrazów jako wyrazów określonych sposobów widzenia, które z kolei wynikają ze światopoglądu i kontekstu społecznego, historycznego, kulturowego. Obraz jest okienkiem, które wnikliwemu badaczowi pozwala obserwować poglądy na rozmaite kwestie. Badacz zadaje pytania: Dlaczego ten obraz powstał? Jaką pełnił rolę? Co przedstawia, a czego na nim nie ma? Dlaczego tak wygląda? Kwestie te są istotne nie tylko w przypadku dzieł sztuki – podobnie pyta się o ilustracje w podręcznikach do anatomii lub diagramy i schematy astronomiczne.

METAFORA I MODEL

Pojęcia abstrakcyjne skłaniają ludzki umysł do pracy na naprawdę wysokim poziomie trudności – by choć trochę go obniżyć, sięgamy po to, co fizyczne i poznawalne za pomocą zmysłów. Superkomputer Golem XIV, postać stworzona przez Stanisława Lema, mówi o tym w swoim wykładzie inauguracyjnym takimi słowami:

Odbiliście się od pnia dziczki tak niedawno, wasze pokrewieństwo z lemurami i małpiatkami jest jeszcze tak mocne, że nie abstrakcji dążycie, nie mogąc odżalować naoczności, przez co wykład nie podparty tęgą zmysłowością, pełen formuł, mówiących o kamieniu więcej niż wam powie kamień ujrany, polizany i obmacany, taki wykład was nuży i odtrąca, (...) o czym świadczą niezliczone przykłady zaczerpnięte z intymnych wyznań uczonych, bo olbrzymia ich większość przyznaje się do tego, że w toku budowania wywodów oderwanych niezmiernie potrzebuje wsparcia rzeczy dotykalnych⁴.

Trudno byłoby nam pozbyć się skłonności, którą Golem XIV postrzega jako dziedzictwo małp i lemurów, a która jest niezwykle ważną cechą ludzkiego umysłu. Mózg jest „ucieleśniony”, związany z ciałem, nie jest narządem odizolowanym, a to, co nazywamy myśleniem (choć ciągle nie wiemy do końca, czym ono właściwie jest) nie jest aktem wyłącznie „umysłowym”, ale angażuje różne części naszego ciała i wszystkie zmysły⁵.

By sprostać rozmaitym wyzwaniom poznawczym, sięgamy po **metafory**. To, co nieznane lub niezrozumiałe dla odbiorcy, odnoszą one do tego, co znane. Bardzo często metafory stosujemy, mówiąc o bytach abstrakcyjnych przy pomocy bytów materialnych, o rzeczach ogólnych przy pomocy rzeczy konkretnych, czyli takich, które poznajemy zmysłami. Abstrakcyjne pojęcia zaczynają dla nas coś znaczyć, gdy „ubierzemy je” w smaki i zapachy, nadamy im właściwości wizualne i taktylne.

Wszyscy znamy i rozumiemy takie wyrażenia:

Ona żyje **pełnią** życia.

Niewiele mu w życiu **pozostało**.

Odkąd zmarł jego syn, jego życie jest **puste**.

Można zauważyć, że coś je ze sobą łączy – wszystkie odsyłają do pewnej metafory nadrzędnej – w przypadku powyższych przykładów jest nią metafora zasadzająca się na podobieństwie życia do jakiegoś rodzaju pojemnika: jest dobrze, gdy jest on wypełniony, gorzej – gdy pusty⁶. O ile konkretne przykłady znamy doskonale, to owe nadrzędne metafory brzmią dziwnie, ale mają sens, gdy dokładniej przeanalizujemy stosowane na co dzień wyrażenia. Pojęcia tak ogólne jak np. społeczeństwo, miłość czy władza można opisać za pomocą wielu nadrzędnych metafor:

Miłość jest jak walka / choroba / magia.

Metafora zawsze ma charakter **wybiórczy** – przeniesienie cech z jednego obiektu na drugi nigdy nie jest całkowite. Weźmy na przykład niekonwencjonalną, choć uroczą metaforę „kobiety są jak pierogi” z piosenki pod tym samym tytułem, którą w spektaklu *Muzyka ze słowami* wykonuje Jan Peszek⁷. Tym, co niejasne, są oczywiście kobiety, a tym, co znajome i poznawalne – pierogi.

Kobieta jest pierogiem.

Takie odczytanie jest błędne, bo opiera się na całkowitym utożsamieniu dwóch składników metafory (kobiety i pieroga). W tym porównaniu nie chodzi o składanie się z ciasta i farszu. Prawidłowym odczytaniem, lub raczej jednym z prawidłowych odczytań, będzie poniższe:

Kobieta (pod pewnymi względami) jest jak pieróg.

Podstawą do stwierdzenia podobieństwa są emocje – kobieta budzi w osobie mówiącej te same uczucia co ulubione pierogi – przyjemność, zachwyt. Wyrażenie *być jak* jest kluczowe w metaforze, bo wyraża ową niepełność zestawienia, *X jest jak Y* oznacza bowiem coś zasadniczo odmiennego niż *X jest Y*. Metafora działa trochę jak filtr – skupia się na niektórych aspektach i pomija pozostałe, dlatego właśnie każde zjawisko można opisać za pomocą całego szeregu metafor, z których każda kolejna uwypukla jego inne właściwości. Douwe Draaisma, pisząc o heurystycznej funkcji metafor, dokonuje ich podziału na dwa typy: strukturalne i funkcjonalne⁸.

metafory	
strukturalne	funkcjonalne
podobieństwo budowy	podobieństwo działania
Neuron jest zbudowany jak drzewo.	Serce działa jak pompa.

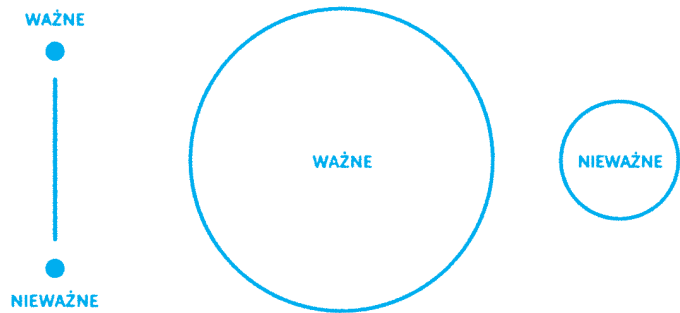
Niektóre metafory są zarówno strukturalne, jak i funkcjonalne – gdy porównujemy mózg do komputera, odnosimy się i do jego modularnej budowy, i do tego, że jest on podmiotem wykonującym zadania analityczne.

Sferą, do której najczęściej sięgamy, budując metafory, jest **przestrzeń** – to z niej bierze się wiele wyrażen, których używamy w codziennym języku:

(...) między kategoriami języka i przestrzeni istnieje rodzaj pokrewieństwa, które sprawia, że ludzie zawsze zapożyczali ze słownictwa przestrzennego terminy o najróżnorodniejszych zastosowaniach: prawie wszystkie przyimki oznaczały pierwotnie stosunki przestrzenne, zanim zostały odniesione do uniwersum czasowego i logicznego; samo zaś określenie »metafora przestrzenna« jest prawie pleonazmem, ponieważ metafory są na ogół czerpane właśnie ze słownictwa przestrzeni: w języku przestrzeń jest zawsze obecna (...). Cały nasz język jest utkany z przestrzeni⁹.

Relacje przestrzenne niosą ze sobą znaczenia, nierzadko na tyle skonwencjonalizowane, że wydają się oczywiste i naturalne. Władza, to coś, co jest na górze (stąd patrzeć na kogoś **z góry**), podobnie jak szczęście (stąd **podnosić** na duchu). Genezą tych metafor jest zależność między naszymi

stanami emocjonalnymi (np. szczęściem) a doświadczeniami percepcyjno-motorycznymi (np. przyjmowaniem postawy wyprostowanej)¹⁰. W ten sposób rodzi się zależność między uczuciem a kierunkiem (szczęście = góra, nieszczęście = dół), która z kolei stanowi budulec innych metafor. Wszystko, co kojarzy nam się z dobrostanem (np. zdrowie, życie, władza), „lokujemy” na górze. Proste metafory przestrzenne są dość uniwersalne i łatwe do zrozumienia, stąd ich przydatność w wizualizacji abstrakcyjnych zagadnień – nie ma wątpliwości co do tego, że **duży** problem jest czymś ważniejszym niż **mały** problem, choć przecież przymiotniki te odnoszą się do fizycznej wielkości problemu.



Metafory odnoszące się do wielkości lub umiejscowienia na osi góra–dół informują przede wszystkim o hierarchii. Kiedy myślimy o kierunku (np. co jest przyczyną, a co skutkiem), pierwszym skojarzeniem jest zazwyczaj pozioma oś.



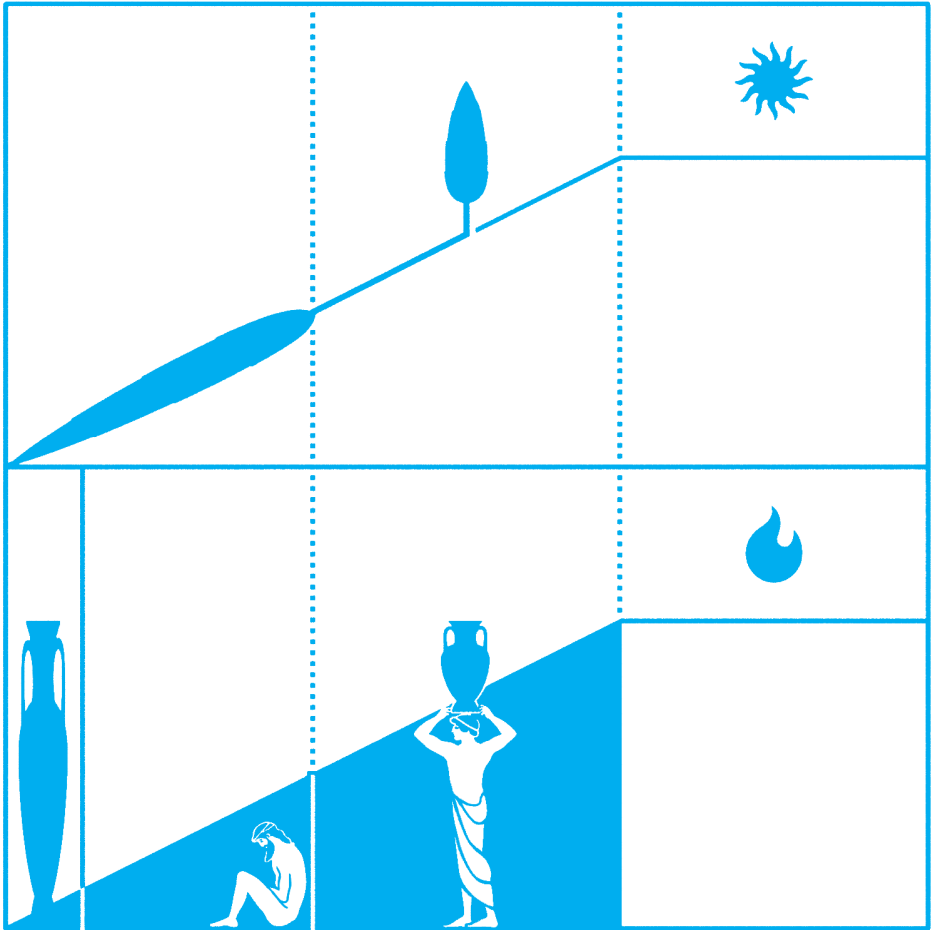
Metafory mogą uobecniać się w różny sposób – najłatwiej przywołać nam z pamięci przykłady tych, które realizują się w języku, jednak metafory funkcjonują także w obrazach. **Przenoszenie metafor** językowych do medium wizualnego

lub wymyślanie własnych metafor jest zabiegiem często stosowanym przez projektantów i ilustratorów, szczególnie przy tworzeniu ilustracji czy plakatu. Kiedy ilustrator zastanawia się, jaka praca powinna towarzyszyć artykułowi o depresji, najpierw dokonuje przeglądu konwencjonalnych metafor związanych z negatywnymi stanami psychicznymi i próbuje zrozumieć, co łączy je ze sobą.

Ona popadła w depresję.	Depresja to dół , w który można wpaść .
On ma doła.	
Ona wyszła z choroby.	

Powszechnie znane metafory to płaszczyzna porozumienia z odbiorcami – odwołując się do nich, artysta stworzy ilustrację zrozumiałą dla szerokiego grona ludzi. Autor ilustracji nie ogranicza się jednak zupełnie do tego, co znane. Przy użyciu wiedzy i wyobraźni może budować nowe metafory, które będą zaskakiwały psychologiczną trafnością, zwięzłością, ale też mnogością możliwych interpretacji. Zjawisko, które w języku jest po prostu ciemnym dołem, na ilustracji może być przedstawione jako plątanina podziemnych korytarzy pełnych stworów, z których każdy oznacza konkretny lęk czy traumę. Metafory znane z języka i te spotykane na obrazach różnego rodzaju mogą być ze sobą blisko spokrewnione.

Jaskinia platońska to przykład metafory pojawiającej się najpierw w literaturze, która doczekała się niezliczonych realizacji graficznych. Jest ona ciekawa także pod innym względem – to właściwie cały system porównań, budujących złożony obraz (w zależności od formy – językowy lub graficzny),



który jest właściwie tym samym, co metafora nadrzędna w przykładach opisujących miłość.

Ludzie są jak więźniowie przykuci do skały w we wnętrzu jaskini.	Sytuacja poznawcza ludzi jest jak przebywanie w jaskini.
Ich postrzeżenia są jak padające na ścianę cienie rzeczy znajdujących się za ich plecami.	
Filozof jest jak człowiek, który wyszedł z jaskini.	

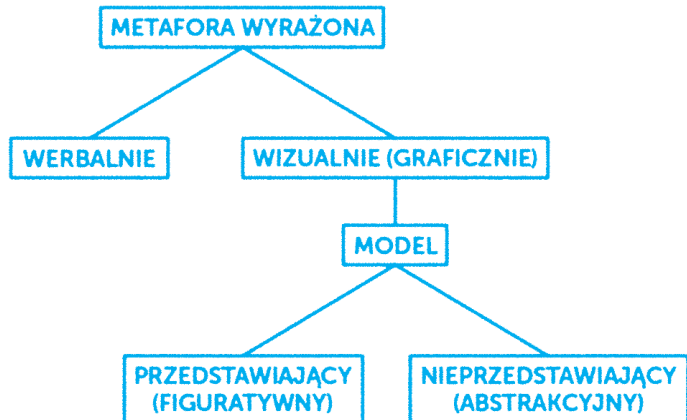
Jaskinia platońska może być **metaforą wizualną**, czyli przedstawioną graficznie. Gdy mówię o metaforach wizualnych, świadomie pomijam obrazy rozumiane jako reprezentacje mentalne (np. obraz jaskini widzianej „oczami umysłu”), a skupiam się wyłącznie na obrazach graficznych, czyli np. rysunkach, fotografiach czy grafikach komputerowych prezentowanych na papierze, ekranie czy jakimkolwiek innym nośniku.

W *Państwie* Platona można znaleźć jeszcze jedną metaforę – zdecydowanie mniej znaną, a równie ciekawą¹¹. Linia podzielona na odcinki wyjaśnia, w jaki sposób nasze poznanie dzieli się na cztery różne stopnie. Nietrudno spostrzec, że na poziomie wizualnym jaskinia i odcinek różnią się diametralnie – pierwsza metafora ma charakter przedstawiający („zawiera” jaskinię, ludzi, cienie, przedmioty itd.), natomiast druga jest zupełnie abstrakcyjna.

POZIOMY POZNANIA

POZNANIE ZMYŚLOWE		POZNANIE ROZUMOWE	
EIKASIA	PISTIS	DIANOIA	NOESIS

Metafora wizualna, zarówno figuratywna, jak i abstrakcyjna, działa podobnie do językowej – jest przeniesieniem właściwości czegoś nieznanego na coś innego. W tym przypadku na coś, co niekoniecznie znane, ale przynajmniej możliwe do zobaczenia i dzięki temu bardziej zrozumiałe. Także tutaj działa zasada niepełności – graficzne przedstawienie jakiegoś zjawiska nie mówi o nim wszystkiego, ale jeśli mówi wystarczająco dużo, można uznać metaforę za celną. Metafory graficzne da się określić jako **modele** zjawisk i pojęć, o których informują w sposób uproszczony, ale dzięki temu bardziej sugestywny.



Od modelu *sensu stricto*, czyli np. trójwymiarowego modelu architektonicznego, nie wymaga się, by był tej samej

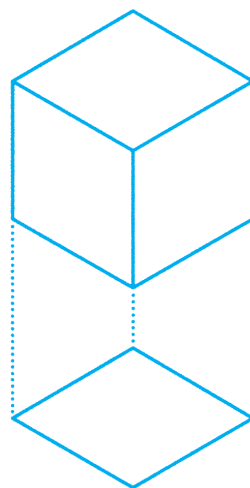
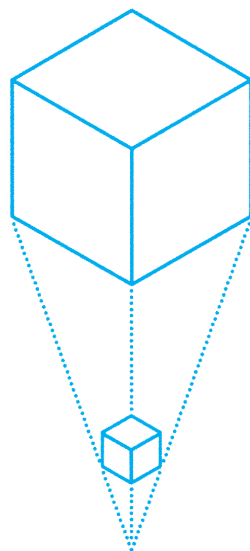
wielkości co budynek, który przedstawia – model jest zbudowany w pewnej skali, więc nie uwzględnia rzeczywistej wielkości budynku, ale zachowuje relacje między poszczególnymi elementami. Dzięki pomniejszeniu można ocenić bryłę, zapoznać się ze wszystkimi płaszczyznami.

Budynek (pod pewnymi względami) jest jak model.

Modele są przydatne szczególnie wtedy, gdy budynek jeszcze nie powstał lub już nie istnieje (wtedy model ma dodatkowo charakter rekonstrukcji), więc można powiedzieć nie tylko „jest jak”, ale także „będzie” lub „był”. Model nie jest celem samym w sobie – powstaje, by na jego podstawie można było wyciągać wnioski o budynku, który przedstawia. Relacja między modelem budynku a samym budynkiem jest prosta do opisanego, bo oba obiekty są trójwymiarowe i materialne.

Gdy chcemy przenieść trójwymiarową rzeczywistość na dwa wymiary płaszczyzny, tworzymy mapę. Ona także jest rodzajem modelu – gdyby nim nie była, musiałaby przykrywać teren, który przedstawia, co opisał Jorge Luis Borges w opowiadaniu *O ścisłości w nauce*. Z jednej strony mapa jako uproszczone przedstawienie przestrzeni jest czymś mniej niż terytorium. Z drugiej strony jest czymś więcej: pozwala zobaczyć terytorium w całości i daje nam możliwość „spojrzenia” na nie z innej perspektywy, co z kolei daje dostęp do innego rodzaju informacji o przestrzeni. Mapa jest zatem narzędziem poznawczym, które uzupełnia fizyczną eksplorację terenu.

Dobrze zaprojektowane modele są jak mapy: pozwalają zorientować się w skomplikowanych i złożonych zagadnieniach, jak mapa pozwala nam orientować się w przestrzeni. Pokazują najważniejsze punkty terenu i sposób dotarcia do nich, informują o przebiegach granic, sprawiają, że zaczynamy dostrzegać pewne wzory, analogie, powtarzające



się zależności. Działają także wtedy, gdy zjawiskiem, które ma być poddane procesowi „metaforyzacji” jest coś, co ma naturę konceptualną i abstrakcyjną – czego przykładami są wspomniane wyżej jaskinia oraz odcinek.

Zjawisko X (pod pewnymi względami) jest jak ○.

Zjawisko Y (pod pewnymi względami) jest jak →.

W zjawisku X dostrzeżemy zapewne powtarzające się cykle oraz zamknięcie na zmiany. Zjawisko Y uznamy natomiast za dynamiczne i zmieniające się. Język dostarcza nam podstaw do tworzenia modeli: by je opracować, wystarczy przyjrzeć się metaforom przestrzennym stosowanym do opisu danego zjawiska, a następnie zastosować je podczas tworzenia obrazu-modelu.

Opracowywanie modelu to wyznaczanie podziałów i zależności, którym nadajemy znaczenie. W ten sposób powstaje przestrzeń znacząca, czyli taka, w której lokalizacja jest nośnikiem informacji¹². Przestrzeń znaczącą zdarza się ustanawiać każdemu z nas – gdy siedzimy ze znajomymi przy stole i ktoś pyta o drogę z jednego miejsca do drugiego, w ruch idą podkładki pod piwo (symbolizują punkty) oraz widelce i noże (oznaczające drogi), a przy ich pomocy tworzymy prosty schemat trasy. Podobnie jest, gdy pytani o lokalizację małego znanego miasta wskazujemy dłonią na stole punkt odniesienia, powiedzmy Warszawę, podczas gdy drugą ręką celujemy w punkt, gdzie owo miasto się znajduje. Nie trzeba rysować na stole mapy konturowej Polski czy Europy – wystarczy ustanowić jeden punkt odniesienia, choćby Warszawę, by cały stół stał się wyobrażoną i uproszczoną mapą Polski czy Europy (w zależności od wielkości stołu).