

**POST-
SKAITMENINIO
REALIZMO
FILOSOFIJA:
TOMO
LAGŪNAVIČIAUS
MENO ONTOLOGIJA
IR EPISTEMOLOGIJA**

TOMAS LAGŪNAVIČIUS



*POST-SKAITMENINIO
REALIZMO
FILOSOFIJA:
Tomo Lagūnavičiaus
meno ontologija ir
epistemologija*

Knygos autorius Tomas Lagūnavičius

ISBN 978-609-8349-67-2

2026

Turinys

Įvadas	10
I SKYRIUS. SKAITMENINĖS ONTOLOGIJOS GENEALOGIJA: NUO KIBERNETIKOS IKI DIRBTINIO INTELEKTO	
1.1. Skaitmeninės ontologijos problema	12
1.2. Kibernetikos pradžia: Norbert Wiener ir valdymo ontologija	13
1.3. Informacijos paradigma: nuo substancijos prie signalo	14
1.4. Heidegger ir Gestell: technikos pasaulio užvaldymas	15
1.5. Skaitmeninis posūkis: nuo kibernetikos prie kompiuterinės ontologijos	16
1.6. Lev Manovich ir skaitmeninės kultūros logika	17
1.7. Skaitmeninė ontologija kaip procesualumas	18
1.8. Dirbtinis intelektas kaip ontologinis posūkis	19
1.9. Nuo reprezentacijos prie generacijos	20
1.10. Ontologinis rezultatas: pasaulis kaip skaičiavimo procesas	21
1.11. Perėjimas į post-skaitmeninį realizmą	22
1.12. Skyriaus apibendrinimas	23
II SKYRIUS. VILĖM FLUSSER IR TECHNINIŲ VAIZDŲ EPISTEMOLOGIJA	
2.1. Techninio vaizdo problemos ištakos	24
2.2. Vaizdo istorinis perėjimas: nuo ikoniskumo prie kodo	25
2.3. Aparatas kaip epistemologinė mašina	26
2.4. Epistemologinis poslinkis: nuo žinojimo prie generavimo	27
2.5. Techninio vaizdo „paviršutiniškumas“	28
2.6. Programiškumas ir kombinatorika	29
2.7. Vilém Flusser ir Heidegger: aparatas ir Gestell	30
2.8. Vaizdo autonomija ir post-reprezentacija	31
2.9. Skaitmeninio vaizdo mutacija: nuo fotografijos prie AI	32
2.10. Epistemologinė pasekmė: pasaulis kaip vaizdų tinklas	33
2.11. Flusser ir post-skaitmeninis posūkis	34
2.12. Skyriaus apibendrinimas	35
III SKYRIUS. BAUDRILLARD, HIPERREALYBĖ IR SIMULIACIJOS EKOLOGIJA POST- SKAITMENINĖJE EROJE	
3.1. Simuliacijos problemos ištakos	36
3.2. Hiperrealybė kaip ontologinė būseną	37
3.3. Keturi simuliacijos etapai	38
3.4. Simuliacijos ekologija: nuo atskirų ženklų prie sistemų	39
3.5. Baudrillard ir skaitmeninė ekonomika	40

3.6. Socialinė hiperrealybė: tapatybės modeliavimas	41
3.7. Deleuze, skirtumas ir simuliakras	42
3.8. AI kaip simuliacijos radikalizacija	43
3.9. Simuliacijos uždara kilpa	44
3.10. Baudrillard ribos: ar viskas simuliacija?	45
3.11. Post-skaitmeninė korekcija Baudrillard teorijai	46
3.12. Simuliacijos ekologijos pasekmės menui	47
3.13. Skyriaus apibendrinimas	48
IV SKYRIUS. GILLES DELEUZE: SKIRTUMO ONTOLOGIJA IR GENERATYVINĖ ESTETIKA	
4.1. Skirtumo filosofijos posukis	49
4.2. Tapatybės kritika: nuo Platono iki post-struktūralizmo	50
4.3. Repeticija kaip kūrybinė jėga	51
4.4. Intensyvumo ontologija	52
4.5. Virtualumas: realybė be aktualizacijos	53
4.6. AI kaip virtualumo mašina	54
4.7. Rhizoma: tinklinė realybės struktūra	55
4.8. Generatyvinė estetika kaip Deleuze filosofijos pratęsimas	56
4.9. Metastabilumas: laikinos formos	57
4.10. Skirtumo estetika vs. simuliacijos logika	58
4.11. Deleuze ir skaitmeninis menas	59
4.12. T. Lagūnavičiaus kūrybos kontekstas (pereinamoji analizė)	60
4.13. Skyriaus apibendrinimas	61
V SKYRIUS. FLUSSER – BAUDRILLARD – DELEUZE: TRIJŲ PARADIGMŲ SINTEZĖ POST-SKAITMENINIAME MENE	
5.1. Sintezės problema: trys nesuderinamos ontologijos	62
5.2. Flusser: aparatas kaip pasaulio formavimo matrica	63
5.3. Baudrillard: ženklų autonomija ir realybės išnykimas	64
5.4. Deleuze: generatyvinė realybės gamyba	65
5.5. Trijų paradigmų struktūrinė schema	66
5.6. Post-skaitmeninio meno problema	67
5.7. Aparatas + simuliakras + skirtumas	68
5.8. AI kaip trijų paradigmų susikirtimo taškas	69
5.9. Kūrybos transformacija: nuo autoriaus prie sistemos	70
5.10. Post-skaitmeninio meno ontologija	71
5.11. Metateorinis rezultatas	72
5.12. Pereinamasis momentas į Lagūnavičiaus analizę	73
5.13. Skyriaus apibendrinimas	74

VI SKYRIUS. TOMAS LAGŪNAVIČIUS: METAKUBIZMO GENEZĖ IR POST-SKAITMENINIO REALIZMO PRAKTIKA

6.1. Perėjimas nuo teorijos prie praktikos	75
6.2. Metakubizmo sąvokos genezė	76
6.3. Kubizmo paveldas ir jo transformacija	77
6.4. Nuo rankos prie algoritmo	78
6.5. Generatyvinė logika	79
6.6. Aparatinė estetika (Flusserio dimensija)	80
6.7. Simuliacinė dimensija (Baudrillard)	81
6.8. Skirtumo estetika (Deleuze)	82
6.9. Post-skaitmeninis realizmas kaip praktika	83
6.10. Stilių dekonstrukcija ir rekombinacija	84
6.11. Autoriaus transformacija	85
6.12. Metakubizmas kaip epistemologinė sistema	86
6.13. T. Lagūnavičius kaip post-skaitmeninio realizmo atvejis	87
6.14. Skyriaus apibendrinimas	88

VII SKYRIUS. METAKUBIZMAS KAIP STRUKTŪRA: FORMŲ DEKONSTRUKCIJA IR ALGORITMINĖ ESTETIKA

7.1. Struktūros sąvokos problema post-skaitmeniniame mene	89
7.2. Metakubizmo struktūrinė prielaida	90
7.3. Dekonstrukcija kaip metodas	91
7.4. Formos fragmentacija	92
7.5. Rekombinacija: naujų formų generavimas	93
7.6. Algoritminė estetika	94
7.7. Parametrizacija kaip kūrybos principas	95
7.8. Iteracija ir begalinė variacija	96
7.9. Vaizdo autonomija	97
7.10. AI kaip struktūros išplėtimas	98
7.11. Formos destabilizacija	99
7.12. Struktūra kaip tinklas	100
7.13. Algoritminės estetikos ontologija	101
7.14. Metakubizmo struktūrinis modelis	102
7.15. Skyriaus apibendrinimas	103

VIII SKYRIUS. GENERATYVINIS MENAS IR DIRBTINIS INTELEKTAS: KŪRYBOS AUTOMATIZACIJA IR NAUJOJI AUTORIAUS SAMPRATA

8.1. Generatyvinio meno sąvokos transformacija	104
8.2. Nuo algoritmo prie autonominės sistemos	105
8.3. Heideggerio technikos klausimas ir AI	106
8.4. Kūrybos automatizacija	107
8.5. Naujoji autoriaus paradigma	108

8.6. Autoriaus mirtis ir jos pradžias	109
8.7. AI kaip estetinė epistemologija	110
8.8. Kūrybinės tikimybės laukas	111
8.9. Flusserio aparatas ir mokymosi sistemos	112
8.10. Baudrillard: simuliacijos hiper-eskalacija	113
8.11. Deleuze: mašinos ir noras	114
8.12. T. Lagūnavičiaus praktika AI kontekste	115
8.13. Kūrybos decentralizacija	116
8.14. Generatyvinio meno ontologinė pasekmė	117
8.15. Skyriaus apibendrinimas	118
IX SKYRIUS. POST-SKAITMENINIO REALIZMO ESTETIKA: TARP MATERIALUMO IR SIMULIACIJOS	
9.1. Post-skaitmeninio realizmo apibrėžimo problema	119
9.2. Materialumo sugrįžimas	120
9.3. Simuliacijos plėtra (Baudrillard perspektyva)	121
9.4. Hibridinės realybės struktūra	122
9.5. Vaizdo ontologinis statusas	123
9.6. Deleuze: intensyvumo estetika	124
9.7. Materialumo ir simuliacijos dialektika	125
9.8. Skaitmeninė infrastruktūra kaip estetinis pagrindas	126
9.9. Post-skaitmeninis subjektas	127
9.10. T. Lagūnavičiaus metakubizmas šiame kontekste	128
9.11. Realybės gamyba	129
9.12. Hiperestetinis laukas	130
9.13. Materialumo ir simuliacijos sintezė	131
9.14. Epistemologinė pasekmė	132
9.15. Skyriaus apibendrinimas	133
X SKYRIUS. IŠVADA: POST-SKAITMENINIO REALIZMO ONTOLOGIJA IR ATEITIES ESTETIKA	
10.1. Teorinės trajektorijos užbaigimas	134
10.2. Ontologinis poslinkis: nuo būties prie generavimo	135
10.3. Realybės kaip proceso modelis	136
10.4. Estetikos transformacija	137
10.5. Subjekto decentralizacija	138
10.6. Technologijos kaip ontologinė infrastruktūra	139
10.7. T. Lagūnavičiaus metakubizmo reikšmė	140
10.8. Ateities estetikos kryptys	141
10.9. Simuliacijos ir materialumo galutinis santykis	142
10.10. Galutinė ontologinė teze	143

10.11. Baigiamoji refleksija	144
10.12. Galutinė išvada	145
Pabaiga	146
Literatūra	147

Ivadas

XXI amžiaus pradžia žymi ne tik technologinį proveržį, bet ir giluminį epistemologinį bei ontologinį lūžį, keičiantį pačias mūsų realybės suvokimo sąlygas. Tradicinė meno samprata – grindžiama reprezentacija, autoriaus intencija ir materialaus objekto stabilumu – vis akivaizdžiau praranda savo aiškinamąją galią pasaulyje, kuriame vaizdai, duomenys ir algoritmai nebe atspindi tikrovę, o aktyviai ją formuoja.

Dar XX amžiaus pabaigoje Vilém Flusser įžvalgiai pastebėjo, kad techniniai vaizdai nebėra pasaulio reprezentacijos – jie tampa jo programavimo įrankiais. Šiandien ši tezė įgyja naują, radikalesnę prasmę: skaitmeniniai ir dirbtinio intelekto generuojami vaizdai funkcionuoja ne kaip antriniai tikrovės atvaizdai, bet kaip pirminės struktūros, organizuojančios socialinę, ekonominę ir pažinimo tvarką. Vaizdas tampa veikiančia jėga – operatyvine matrica, kurioje realybė yra nuolat kuriama, modifikuojama ir perkonstruojama.

Šiame kontekste iškyla būtinybė naujai konceptualizuoti tiek realybę, tiek meną, tiek patį pažinimo procesą. Ši knyga siūlo tokią konceptualizaciją apibrėždama post-skaitmeninį realizmą – ne kaip stilistinę kategoriją ar meno kryptį, bet kaip kompleksinę filosofinę paradigmą, apimančią estetinę epistemologiją ir technologinės būties teoriją. Post-skaitmeninis realizmas remiasi prielaida, kad realybė nebeegzistuoja kaip autonomiškas, nuo medijų nepriklausomas pagrindas. Priešingai – ji atsiranda kaip hibridinių žmogaus ir technologijos sistemų produktas, kaip nuolatinis generatyvinis procesas.

Šią transformaciją iš dalies numatė ir Jean Baudrillard, kalbėjęs apie simuliacrų dominavimą ir hiperrealybės įsigalėjimą. Tačiau jei Baudrillard analizė daugiausia akcentavo ženklų autonomiją ir realybės nykimą, post-skaitmeninis realizmas žengia dar toliau: jis tiria ne tik simuliaciją, bet ir algoritminę realybės gamybą. Šioje naujoje ontologinėje situacijoje dirbtinis intelektas nebėra vien instrumentas – jis tampa aktyviu agentu, dalyvaujančiu būties kūrimė. Svarbi teorinė atrama šiai paradigmai yra ir Gilles Deleuze tapsmo ontologija, teigianti, kad būtis nėra statiška ar esminė, bet nuolat kintanti, besiformuojanti. Ši perspektyva leidžia generatyvinį meną suvokti kaip nuolatinį formų atsiradimo procesą be originalo, be centro ir be galutinės būsenos. Dirbtinio intelekto generuojami vaizdai šioje šviesoje tampa ne kopijomis, o įvykiais – tapsmo momentais, kuriuose realybė yra kuriama iš naujo.

Būtent šioje teorinėje sankirtoje atsiranda pagrindinis šios knygos tyrimo objektas – menininko ir teoretiko Tomas Lagūnavičius kūryba. Šiame tyrime T. Lagūnavičius nėra nagrinėjamas kaip biografinė figūra ar individualus kūrėjas tradicine prasme. Jo kūryba traktuojama kaip diskursyvinis mazgas, kuriame susikerta generatyvinis menas, teatro praktika, dirbtinio intelekto estetika ir posthumanistinė teorija. Tai erdvė, kurioje ne tik reflektuojama naujoji realybė, bet ir praktiškai išbandomi jos kūrimo mechanizmai.

Ši knyga kelia tris esminius klausimų blokus, kurie apibrėžia post-skaitmeninio realizmo filosofinę problematiką. Pirmiausia, ontologinis klausimas: kas yra realybė, kai ją generuoja algoritmai? Antra, epistemologinis klausimas: kaip pažįstame pasaulį, kai mūsų patirtis yra neišvengiamai medijuojama skaitmeninių filtrų ir duomenų struktūrų? Ir trečia, estetinis klausimas: kas yra menas, kai kūryba tampa žmogaus ir mašinos bendradarbiavimo rezultatu, o pats kūrinys – ne objektas, bet procesas?

Siekiant atsakyti į šiuos klausimus, knygoje taikoma interdisciplininė metodologija, jungianti filosofinę analizę, vizualinių studijų prieigas, medijų teoriją, meno praktikos tyrimus ir diskursyvinę hermeneutiką. Ypatingas dėmesys skiriamas ne tik meno kūriniais, bet ir jų generavimo sistemoms – algoritmams, duomenų struktūroms ir technologinėms infrastruktūroms, kurios tampa neatskiriama estetinės patirties dalimi.

Pagrindinė šios monografijos hipotezė teigia, kad Tomo Lagūnavičiaus kūryba formuoja post-skaitmeninio realizmo paradigmą, kurioje menas tampa ne tik realybės refleksija, bet ir jos gamybos mechanizmu. Tai reiškia radikalų poslinkį: menas nebe atspindi pasaulį – jis jį konstruoja. Menininkas šioje situacijoje tampa ne tiek kūrėju, kiek sistemos operatoriumi, dirbančiu su procesais, kurie generuoja ontologinę tikrovę.

Todėl post-skaitmeninis realizmas šiame darbe suvokiamas ne kaip siaura teorinė pozicija, bet kaip bandymas aprašyti naują būties režimą, kuriame realybė yra programiškai generuojama, subjektas praranda savo išskirtinę poziciją, o menas tampa viena iš pagrindinių ontologinės gamybos formų. T. Lagūnavičiaus kūryba šioje perspektyvoje iškyla kaip eksperimentinė laboratorija – vieta, kurioje testuojamos naujos realybės formos ir permąstomos pačios meno, technologijos ir žmogaus santykio ribos.

Ši knyga kviečia ne tik analizuoti šiuos procesus, bet ir permąstyti mūsų pačių vietą pasaulyje, kuriame tikrovė nebėra duotybė, o nuolat generuojamas, algoritmiškai struktūruojamas tapsmas.

I SKYRIUS

SKAITMENINĖS ONTOLOGIJOS GENEALOGIJA: NUO KIBERNETIKOS IKI DIRBTINIO INTELEKTO

1.1. Skaitmeninės ontologijos problema

Skaitmeninė ontologija šiame tyrime suprantama kaip filosofinis bandymas aprašyti būtį, kuri yra struktūruojama informacijos, skaičiavimo ir algoritmų logikos. Tai reiškia, kad tradicinė metafizinė skirtis tarp „būties“ ir „vaizdo“ yra destabilizuojama.

Martin Heidegger jau XX a. viduryje perspėjo, kad moderni technika nėra neutralus įrankis: „Technika yra būties atskleidimo būdas.“
(Heidegger, Die Frage nach der Technik)

Ši tezė tampa esmine skaitmeninės ontologijos pradžia: technologija ne tik keičia pasaulį – ji keičia pačios būties pasirodymo sąlygas.

1.2. Kibernetikos pradžia: Norbert Wiener ir valdymo ontologija

Skaitmeninės ontologijos genealogija prasideda nuo kibernetikos. Norbert Wiener apibrėžė kibernetiką kaip: „kontrolės ir komunikacijos gyvūnuose ir mašinos mokslą“.

(Wiener, *Cybernetics: or Control and Communication in the Animal and the Machine*)

Šiame modelyje:

1. žmogus ir mašina tampa vienos sistemos dalimis,
2. informacija tampa pagrindiniu reguliavimo vienetu,
3. grįžtamasis ryšys (feedback) pakeičia klasikinę priežasties–pasekmės logiką.

Tai reiškia ontologinį lūžį - būtis pradeda būti suprantama kaip sistema, o ne substancija.

1.3. Informacijos paradigma: nuo substancijos prie signalo

Kibernetikos tradicija perkelia filosofinį dėmesį nuo „kas yra daiktas“ prie „kaip jis apdorojamas“.

Informacija tampa:

1. pagrindiniu ontologiniu vienetu,
2. universalia transformacijos forma,
3. jungtimi tarp biologinių ir techninių sistemų.

Claude Shannon informacijos teorija šią transformaciją formalizuoja matematiškai, tačiau filosofinė jos implikacija yra dar radikalesnė: pasaulis tampa koduojama ir dekoduojama struktūra.

1.4. Heidegger ir Gestell: technikos pasaulio užvaldymas

Heideggerio vėlyvoji filosofija ypač svarbi skaitmeninės ontologijos genealogijai. Jo sąvoka Gestell (rėmas) apibūdina modernios technikos esmę:

1. pasaulis pateikiamas kaip „išteklis“,
2. visa būtis tampa „užsakoma“ (Bestand),
3. realybė redukuojama į išgavimo struktūras.

Šiuolaikinėje skaitmeninėje eroje šis procesas įgauna naują formą:

1. duomenys tampa pagrindiniu išteklumi,
2. algoritmai – pasaulio organizavimo principu,
3. žmogus – vartotoju ir duomenų generavimo vienetu.

1.5. Skaitmeninis posūkis: nuo kibernetikos prie kompiuterinės ontologijos

XX a. pabaigoje kibernetikos idėjos transformuojasi į kompiuterinę ontologiją, kurioje:

1. realybė modeliuojama skaitmeniniu būdu,
2. simuliacija tampa epistemologiniu įrankiu,
3. virtualumas įgyja ontologinį statusą.

Čia atsiranda naujas klausimas - ar skaitmeninė simuliacija yra tik modelis, ar pati realybės forma?

1.6. Lev Manovich ir skaitmeninės kultūros logika

Lev Manovich yra vienas svarbiausių skaitmeninės ontologijos teoretikų. Jis teigia: „Naujoji medija yra senosios medijos, transformuotos skaitmeniniu kodu.“
(Manovich, The Language of New Media)

Jo analizėje išskiriami penki naujosios medijos principai:

1. skaitmenizacija
2. moduliškumas
3. automatizacija
4. variantiškumas
5. transkodavimas

Šie principai rodo, kad kultūra tampa algoritmiškai struktūruojama sistema.

1.7. Skaitmeninė ontologija kaip procesualumas

Manovich darbai leidžia teigti, kad skaitmeninė ontologija nėra statiška. Ji yra:

1. nuolat kintanti,
2. generatyvinė,
3. priklausoma nuo duomenų srautų.

Tai artima Deleuze procesualumo filosofijai, kurioje:
„realybė yra tapsmo laukas“.

Tačiau skaitmeninėje eroje šis tapsmas yra ne tik filosofinis, bet ir technologiškai automatizuotas.

1.8. Dirbtinis intelektas kaip ontologinis posūkis

Dirbtinio intelekto atsiradimas žymi naują etapą skaitmeninės ontologijos genealogijoje. Jei kibernetika aprašė sistemas, o kompiuterija jas simuliavo, tai AI:

1. generuoja naujas struktūras,
2. mokosi iš duomenų,
3. transformuoja pats save.

Tai reiškia, kad ontologija tampa savi-generuojančia sistema.

1.9. Nuo reprezentacijos prie generacijos

Tradicinėje estetikoje menas buvo:

1. reprezentacija,
2. imitacija,
3. interpretacija.

Skaitmeninėje ontologijoje atsiranda nauja paradigma:

1. generacija,
2. variacija,
3. autonominė kūryba.

AI generatyviniai modeliai (pvz., vaizdų ar teksto sistemos) panaikina būtinybę turėti originalą. Vietoj jo atsiranda statistinė tikimybė kaip kūrybos pagrindas.

1.10. Ontologinis rezultatas: pasaulis kaip skaičiavimo procesas

Apibendrinant genealogiją nuo Wiener iki Manovich ir AI, galima teigti:

1. Kibernetika → pasaulis kaip kontrolės sistema;
2. Informacijos teorija → pasaulis kaip signalas;
3. Heidegger → pasaulis kaip išteklius;
4. Manovich → pasaulis kaip medijų kodas;
5. AI → pasaulis kaip generatyvinis procesas.

Ši seka veda prie išvados:

skaitmeninė ontologija apibrėžia realybę kaip nuolat vykstantį skaičiavimo procesą.

1.11. Perėjimas į post-skaitmeninį realizmą

Šio skyriaus analizė parodo, kad skaitmeninė ontologija dar nėra galutinis taškas. Ji pati tampa peržengiama, kai:

1. skaitmeninis tampa nematomas,
2. algoritmai įsiskverbia į kasdienybę,
3. AI pradeda kurti naujas tikroves.

Būtent čia atsiranda post-skaitmeninis realizmas, kuris bus nagrinėjamas tolesniuose skyriuose kaip skaitmeninės ontologijos savirefleksijos ir transformacijos forma.

1.12. Skyriaus apibendrinimas

Skaitmeninės ontologijos genealogija atskleidžia esminį filosofinį poslinkį:

1. nuo būties kaip substancijos,
2. prie būties kaip informacijos,
3. ir galiausiai prie būties kaip generatyvinio proceso.

Ši transformacija sudaro teorinį pagrindą post-skaitmeninio realizmo analizei ir T. Lagūnavičiaus kūrybos interpretacijai kaip šios paradigmos praktinei išraiškai.

II SKYRIUS.

VILÉM FLUSSER IR TECHNINIŲ VAIZDŲ EPISTEMOLOGIJA

2.1. Techninio vaizdo problemos ištakos

Vilém Flusserio filosofijoje techninis vaizdas žymi radikalų lūžį Vakarų epistemologijos istorijoje. Jei tradicinis vaizdas (paveikslas, piešinys) buvo laikomas pasaulio imitacija, tai techninis vaizdas yra:

1. aparato generuotas,
2. programiškai apskaičiuotas,
3. nuo žmogaus tiesioginės intencijos iš dalies nepriklausomas.

Flusser teigia:

„Techniniai vaizdai yra netiesioginiai – jie tarpininkaujami aparatais.“

(Flusser, *Into the Universe of Technical Images*)

Ši tarpininkavimo struktūra reiškia, kad žmogus nebe „kuria vaizdą“ tradicine prasme – jis aktyvuoja aparato galimybes.

2.2. Vaizdo istorinis perėjimas: nuo ikoniskumo prie kodo

Flusser išskiria tris pagrindinius vaizdo raidos etapus:

1. Tradiciniai vaizdai (ikoniški)

- a. piešiniai, freskos, mitologiniai vaizdiniai,
- b. tiesioginė žmogaus interpretacija.

2. Tekstiniai vaizdai (linijinis rašymas)

- a. alfabetinė logika,
- b. abstrakcija ir diskursyvinis mąstymas.

3. Techniniai vaizdai (aparatiniai)

- a. fotografija, skaitmeniniai vaizdai, AI generacija,
- b. matematinė ir programinė struktūra.

Ši schema rodo epistemologinį poslinkį:
nuo interpretacijos → prie skaičiavimo.

2.3. Aparatas kaip epistemologinė mašina

Flusserio „aparato“ sąvoka yra centrinė. Aparatas nėra tik įrankis – jis yra:

1. struktūra, kuri nustato galimybių lauką,
2. programinė logika, kuri apibrėžia, ką galima matyti,
3. sistema, kuri generuoja vaizdų „tikimybes“.

Flusser rašo:

„Aparatai yra juodosios dėžės, kurių vidinė logika vartotojui dažniausiai neprieinama.“

Tai reiškia, kad:

1. vartotojas mato rezultatą, bet ne procesą,
2. kūryba tampa pasirinkimu iš nustatytų galimybių,
3. autoriaus laisvė yra struktūriškai apribota.

2.4. Epistemologinis poslinkis: nuo žinojimo prie generavimo

Klasikinėje epistemologijoje žinojimas reiškė:

1. objekto pažinimą,
2. tiesos atitikimą realybei,
3. subjekto–objekto santykį.

Flusserio modelyje tai keičiasi:

1. žinojimas tampa vaizdų generavimo praktika,
2. tiesa tampa techniniu rezultatu,
3. subjektas tampa operatoriumi.

Tai esminis poslinkis - epistemologija virsta operacine estetika.

2.5. Techninio vaizdo „paviršutiniškumas“

Flusser teigia, kad techniniai vaizdai yra „paviršiai be gelmės“. Tačiau šis teiginys nėra kritika tradicine prasme – tai ontologinis aprašymas.

Techninis vaizdas:

1. nebe reprezentuoja „giluminės realybės“,
2. jis pats yra realybės paviršius,
3. jis veikia kaip pasaulio sąsaja.

Tai reiškia giluma pakeičiama funkcionalumu.

2.6. Programiškumas ir kombinatorika

Techninių vaizdų logika yra kombinatorinė:

1. elementai yra iš anksto apibrėžti,
2. jų deriniai generuoja naujus rezultatus,
3. kūryba tampa variacijų sistema.

Tai tiesiogiai siejasi su šiuolaikiniais AI modeliais, kuriuose:

1. vaizdas generuojamas iš duomenų rinkinių,
2. rezultatas yra statistinė tikimybė,
3. originalumo sąvoka praranda tradicinę reikšmę.

2.7. Vilém Flusser ir Heidegger: aparatas ir Gestell

Flusserio aparatų teorija gali būti lyginama su Heideggerio Gestell (rėmo) koncepcija.

Heidegger:

Gestell – pasaulio užrėminimas,

Būtis tampa „ištekliais“,

Technikos esmė – atskleidimas.

Flusser:

Aparatas – vaizdo generavimo sistema,

Vaizdas tampa „programa“,

Technikos esmė – kodavimas.

Abu mąstytojai sutaria dėl vieno: technologija nėra neutrali – ji formuoja būties struktūrą.

2.8. Vaizdo autonomija ir post-reprezentacija

Flusserio teorijoje techninis vaizdas palaipsniui įgyja autonomiją:

1. jis nebepriklauso nuo autoriaus intencijos,
2. jis veikia pagal aparato logiką,
3. jis cirkuliuoja informacinėse sistemose.

Tai veda prie post-reprezentacinės būklės:

1. vaizdas nebe „atspindi“,
2. vaizdas „veikia“.

2.9. Skaitmeninio vaizdo mutacija: nuo fotografijos prie AI

Flusserio analizė fotografiją laiko pirmuoju techninio vaizdo etapu. Tačiau skaitmeninėje eroje įvyksta papildoma transformacija:

1. fotografija → skaitmeninis vaizdas → generatyvinis AI vaizdas.

Skirtumas esminis:

1. fotografija fiksuoja,
2. AI generuoja.

Tai reiškia, kad vaizdas nebepriklauso nuo realaus objekto.

2.10. Epistemologinė pasekmė: pasaulis kaip vaizdų tinklas

Techninių vaizdų plitimas sukuria naują epistemologinę situaciją:

1. pasaulis patiriamas per ekranus,
2. žinojimas tampa vizualinis,
3. realybė tampa filtrų sistema.

Tai veda prie išvados: mes nebe matome pasaulio – mes matome jo techninius modelius.

2.11. Flusser ir post-skaitmeninis posūkis

Flusserio teorija tampa tiltu į post-skaitmeninį realizmą, nes ji:

1. iš anksto numato vaizdo algoritmizaciją,
2. analizuoja aparato autonomiją,
3. perkelia epistemologiją į techninį lygmenį.

Tačiau post-skaitmeninis realizmas žengia toliau:

1. AI tampa ne tik aparatu, bet ir „interpretuojančia sistema“,
2. vaizdas tampa ne tik generuotas, bet ir „mokantis“,
3. epistemologija tampa adaptatyvi.

2.12. Skyriaus apibendrinimas

Vilém Flusser techninių vaizdų teorija atskleidžia esminį poslinkį:

1. nuo vaizdo kaip reprezentacijos,
2. prie vaizdo kaip aparato produkto,
3. ir galiausiai prie vaizdo kaip autonominės epistemologinės struktūros.

Šis poslinkis sudaro tiesioginį pagrindą post-skaitmeninio realizmo formavimuisi, kuriame: žinojimas, vaizdas ir realybė susilieja į vieną techninę-ekologinę sistemą.

III SKYRIUS.

BAUDRILLARD, HIPERREALYBĖ IR SIMULIACIJOS EKOLOGIJA POST-SKAITMENINĖJE EROJE

3.1. Simuliacijos problemos ištakos

Jean Baudrillard filosofijoje simuliacija žymi ne tik tikrovės atvaizdą, bet jos ontologinį pakeitimą ženklų sistema. Tradicinė reprezentacijos logika (vaizdas kaip realybės atspindys) čia visiškai suardoma.

Baudrillard rašo:

„Simuliacija nebėra teritorijos, referencinės būties ar substancijos simuliacija. Ji yra realybės generavimas be kilmės ir be realybės.“

(Baudrillard, *Simulacra and Simulation*)

Ši tezė tampa post-skaitmeninio pasaulio diagnoze: realybė nebe „vaizduojama“, o gaminama kaip ženklų efektas.

3.2. Hiperrealybė kaip ontologinė būseną

Baudrillard hiperrealybę apibrėžia kaip būseną, kurioje:

1. ženklai neberefereuoja į realybę,
2. modeliai pakeičia originalus,
3. kopijos egzistuoja be originalo.

Tai sukuria paradoksą:

hiperrealybė yra „realesnė už realybę“, nes ji yra visiškai funkcionali ir nepaneigiama patirties lygmenyje.

Skaitmeninėje eroje tai tampa kasdienybe:

1. socialiniai tinklai,
2. algoritminės rekomendacijos,
3. generatyviniai vaizdai,
4. virtualios tapatybės.

3.3. Keturi simuliacijos etapai

Baudrillard išskiria keturis ženklų raidos etapus:

1. Realybės atspindys (vaizdas kaip tiesa),
2. Realybės iškraipymas (vaizdas kaip netikslumas),
3. Realybės nebuvimo maskavimas (vaizdas slepia, kad nėra realybės),
4. Simuliakras be kilmės (vaizdas be jokios realybės).

Šis ketvirtasis etapas yra esminis - ženklas nebeturi jokio referento, bet išlieka veiklus.

3.4. Simuliacijos ekologija: nuo atskirų ženklų prie sistemų

Šiuolaikinėje skaitmeninėje aplinkoje simuliacija nebeveikia kaip pavienis fenomenas. Ji tampa ekologija, t. y.:

1. tarpusavyje susijusių ženklų tinklu,
2. algoritmų ir duomenų cirkuliacijos sistema,
3. nuolat save atnaujinančia informacine aplinka.

Tai reiškia, kad simuliacija nebe „vyksta“ – ji „sudaro aplinką“.

3.5. Baudrillard ir skaitmeninė ekonomika

Baudrillard analizė tampa ypač aktuali skaitmeninei ekonomikai, kur:

1. vertė yra spekuliatyvi,
2. ženklai (NFT, kriptovaliutos) įgyja ekonominę autonomiją,
3. realybė tampa finansinių modelių funkcija.

Čia atsiranda nauja simuliacijos forma - ekonominė hiperrealybė.

3.6. Socialinė hiperrealybė: tapatybės modeliavimas

Socialiniuose tinkluose subjektas tampa:

1. kuriamas profilių,
2. algoritmiškai matomas,
3. nuolat performuojamas.

Tai reiškia, kad:

1. tapatybė nebėra duotybė,
2. ji tampa projektuojama struktūra,
3. ji egzistuoja kaip nuolatinė reprezentacija.

Baudrillard logika čia pasiekia naują lygį - subjektas tampa savo paties simuliakru.

3.7. Deleuze, skirtumas ir simuliakras

Gilles Deleuze kritiškai perinterpretuoja simuliakrą. Jam simuliakras nėra kopijos degradacija:

1. skirtumo generavimo mechanizmas,
2. kūrybinė multiplikacija,
3. realybės produktyvi jėga.

Deleuze teigia:

„Simuliakras yra ne kopija, o modelis be originalo.“

Tai svarbu post-skaitmeniniam realizmui, nes:

1. AI generatyviniai modeliai veikia būtent tokiu principu,
2. nėra „originalo“, tik variacijos.

3.8. AI kaip simuliacijos radikalizacija

Dirbtinis intelektas išplečia Baudrillard teoriją:

1. simuliacija tampa nebe kultūrine, o technine,
2. ženklai generuojami ne žmogaus, o modelių,
3. tikrovė tampa statistine rekonstrukcija.

AI sistemos:

1. mokosi iš simuliuotų duomenų,
2. generuoja naujus simuliacinius sluoksnius,
3. kuria begalinę referencijos grandinę.

Tai sukuria tai, ką galima vadinti - hiper-hyperrealybe.

3.9. Simuliacijos uždara kilpa

Post-skaitmeninėje eroje atsiranda uždara sistema:

1. realybė → duomenys,
2. duomenys → modeliai,
3. modeliai → nauji vaizdai,
4. vaizdai → nauja „realybė“.

Ši kilpa yra savireferencinė - sistema nebeturi išorės.

3.10. Baudrillard ribos: ar viskas simuliacija?

Nors Baudrillard teigia radikalią simuliacijos visagalybę, kritikai (taip pat ir post-skaitmeninis realizmas) kelia klausimą:

1. ar vis dar egzistuoja „pasipriešinimo realybė“?
2. ar algoritminės sistemos visiškai absorbuoja pasaulį?

Čia atsiranda svarbi korekcija:

simuliacija nėra absoliuti – ji visada priklauso nuo infrastruktūrų,

Tai leidžia įvesti materialumo, energijos ir techninės priklausomybės dimensijas.

3.11. Post-skaitmeninė korekcija Baudrillard teorijai

Post-skaitmeninis realizmas siūlo papildyti Baudrillard:

1. simuliacija nėra tik ženklų žaidimas,
2. ji yra infrastruktūrinė sistema (serveriai, GPU, duomenys),
3. ji turi materialų pagrindą.

Tai reiškia - hiperrealybė yra ne tik semiotinė, bet ir technomateriali.

3.12. Simuliacijos ekologijos pasekmės menui

Meno lauke simuliacijos ekologija sukuria:

1. begalines variacijas be originalo,
2. estetinius „duomenų laukus“,
3. generatyvinį kūrybos režimą.

Tai tiesiogiai susiję su T. Lagūnavičiaus metakubizmo logika:

1. stiliai tampa permutacijomis,
2. vaizdai – sistemų išvestimis,
3. kūryba – modelių aktyvacija.

3.13. Skyriaus apibendrinimas

Baudrillard hiperrealybės teorija atskleidžia:

1. realybės ir ženklo atsiskyrimo išnykimą,
2. simuliacijos dominavimą,
3. ženklų autonomiją.

Tačiau post-skaitmeninė epocha prideda naują sluoksnį: simuliacija tampa ne tik semiotinė, bet ir algoritmine-ekologine sistema.

Tai reiškia, kad:

1. realybė yra ne prarasta,
2. ji yra perorganizuota į skaitmeninių procesų tinklą.

IV SKYRIUS.

GILLES DELEUZE: SKIRTUMO ONTOLOGIJA IR GENERATYVINĖ ESTETIKA

4.1. Skirtumo filosofijos posūkis

Gilles Deleuze filosofijoje įvyksta radikalus lūžis Vakarų metafizikoje: vietoj tapatybės, originalo ir reprezentacijos centro įvedamas skirtumo pirmumas.

Deleuze teigia:

„Skirtumas yra ne neigimas, o teigiamas ontologinis principas.“

(Deleuze, *Difference and Repetition*)

Tai reiškia, kad realybė nėra kopijų sistema, o:

1. nuolatinis diferenciacijos procesas,
2. be pirminio modelio,
3. be stabilios tapatybės.

4.2. Tapatybės kritika: nuo Platono iki post-struktūralizmo

Klasikinė Vakarų filosofija (nuo Platono iki Kanto) remiasi:

1. tapatybės principu,
2. esmių stabilumu,
3. hierarchine realybės struktūra.

Deleuze šią tradiciją apverčia:

1. tapatybė yra skirtumo efektas,
2. esmė yra procesas,
3. forma yra laikina stabilizacija.

Tai reiškia nėra „kas“, yra tik „kaip vyksta“.

4.3. Repeticija kaip kūrybinė jėga

Deleuze analizuoja repeticiją ne kaip mechaninį kartojimą, bet kaip:

1. skirtumo gamybos mechanizmą,
2. naujų formų generavimo procesą,
3. intensyvumo variaciją.

Jis rašo:

„Repeticija yra skirtumo gamyba.“

Tai esminė sąvoka post-skaitmeniniam menui, nes:

1. AI modeliai veikia per iteraciją,
2. kiekvienas generavimas yra „kartojimas su skirtumu“,
3. originalas nebereikalingas.

4.4. Intensyvumo ontologija

Deleuze vietoje „būties kaip substancijos“ siūlo:

1. intensyvumo lauko ontologiją,
2. gradientų ir jėgų sistemą,
3. nuolat kintančias būsenas.

Realybė čia nėra objektų suma, o intensyvumų tinklas.

Tai ypač svarbu generatyviniam menui, kur:

1. vaizdai nėra objektai,
2. jie yra parametrai,
3. jie yra išvestys.

4.5. *Virtualumas: realybė be aktualizacijos*

Vienas svarbiausių Deleuze indėlių – virtualumo sąvoka.

Virtualumas nėra:

1. „nerealus“;
2. „įsivaizduojamas“.

Tai yra reali struktūra, kuri dar nėra aktualizuota.

Tai reiškia:

1. realybė visada turi potencialų lauką,
2. aktualūs objektai yra tik dalis galimybių,
3. kūryba yra virtualumo aktualizacija.

4.6. AI kaip virtualumo mašina

Dirbtinis intelektas gali būti interpretuojamas kaip:

1. virtualių galimybių generavimo sistema,
2. statistinių potencialų aktualizatorius,
3. skirtumo mašina.

AI:

1. neturi vieno rezultato,
2. generuoja daugybę galimų realybių,
3. veikia per tikimybinį lauką.

Tai tiesiogiai atitinka Deleuze virtualumo teoriją.

4.7. Rhizoma: tinklinė realybės struktūra

Deleuze ir Guattari įveda rizomos sąvoką:

1. nėra centro,
2. nėra hierarchijos,
3. visi elementai susiję su visais.

Jie rašo:

„Rizoma neturi nei pradžios, nei pabaigos, tik vidurį.“

Skaitmeninė kultūra:

1. internetas,
2. socialiniai tinklai,
3. AI modeliai.

4.8. Generatyvinė estetika kaip Deleuze filosofijos pratęsimas

Generatyvinė estetika remiasi trimis Deleuze principais:

1. Skirtumas – kiekvienas rezultatas yra unikalus,
2. Repeticija – procesas grindžiamas iteracija,
3. Virtualumas – kūrinys yra galimybių aktualizacija.

Tai reiškia, kad menas nebėra objektas – jis yra procesas.

4.9. *Metastabilumas: laikinos formos*

Deleuze ontologijoje svarbi metastabilumo sąvoka:

1. forma egzistuoja laikinai,
2. struktūros yra nestabilios,
3. pusiausvyra nuolat kinta.

Tai atitinka:

1. AI generuojamus vaizdus,
2. dinaminį dizainą,
3. realaus laiko sistemas.

4.10. Skirtumo estetika vs. simuliacijos logika

Baudrillard:

Simuliacija naikina realybę,
Hiperrealybė = ženklų perteklius,
Kopija be originalo.

Deleuze:

Skirtumas kuria realybę,
Realybė = intensyvumų gamyba,
Procesas be originalo.

Tai esminė teorinė įtampa:

- Baudrillard → kritinė diagnozė,
- Deleuze → produktyvi ontologija.

4.11. Deleuze ir skaitmeninis menas

Skaitmeniniame mene Deleuze teorija pasireiškia:

1. parametruose,
2. algoritmuose,
3. generatyviniuose modeliuose.

Kiekvienas kūrinys:

1. nėra baigtinis,
2. yra iteracijos rezultatas,
3. yra sistemos būsenos momentas.

4.12. T. Lagūnavičiaus kūrybos kontekstas (pereinamoji analizė)

Tomo Lagūnavičiaus metakubizmo idėja gali būti interpretuojama Deleuze kontekste kaip:

1. stilių rizoma,
2. formų skirtumo sistema,
3. generatyvinė struktūra.

Metakubizmas:

1. ne kopijuoja kubizmą,
2. ne grįžta prie jo,
3. bet generuoja „kubizmo skirtumus“.

Tai yra grynai Deleuziška logika.

4.13. Skyriaus apibendrinimas

Deleuze filosofija leidžia pereiti nuo simuliacijos kritikos prie:

1. skirtumo gamybos,
2. virtualumo aktualizacijos,
3. generatyvinės ontologijos.

Ši teorija suteikia pagrindą post-skaitmeniniam menui, kuriame realybė nėra atspindima – ji yra nuolat kuriama skirtumo procesais

V SKYRIUS.
FLUSSER – BAUDRILLARD – DELEUZE: TRIJŲ
PARADIGMŲ SINTEZĖ
POST-SKAITMENINIAME MENE

5.1. Sintezės problema: trys nesuderinamos ontologijos

Šiuolaikinė post-skaitmeninio meno teorija susiduria su paradoksu: trys didžiosios XX–XXI a. teorinės tradicijos – Vilém Flusser, Jean Baudrillard ir Gilles Deleuze – atrodo kalbančios apie tą patį reiškinių, tačiau iš esmės remiasi skirtingomis ontologijomis:

1. Flusser → aparatinė-epistemologinė logika,
2. Baudrillard → semiotinė-hiperrealumo kritika,
3. Deleuze → procesinė-generatyvinė ontologija.

Šiame skyriuje siekiama ne jų suvienodinimo, o įtampų struktūrinės sintezės, kuri leidžia suprasti post-skaitmeninį meną kaip daugiapakopę sistemą.

5.2. Flusser: aparatas kaip pasaulio formavimo matrica

Flusser teorijoje pagrindinis elementas yra aparatas:

1. jis nustato galimybių lauką,
2. generuoja vaizdų kombinacijas,
3. apibrėžia vartotojo veiksmus.

Aparatas nėra įrankis – tai programa, kuri gamina realybės galimybes.

Šioje logikoje:

1. kūryba = pasirinkimas iš programos galimybių,
2. vaizdas = aparato išvestis,
3. menininkas = operatorius.

5.3. Baudrillard: ženklų autonomija ir realybės išnykimas

Baudrillard siūlo priešingą perspektyvą:

1. vaizdai nebe atspindi realybės,
2. ženklai cirkuliuoja savarankiškai,
3. realybė tampa nereikalinga.

Jis rašo:

„Simuliacija nebėra imitacija, bet realybės išnykimo procesas.“

Čia:

1. sistema ne generuoja galimybes (Flusser),
2. ji uždengia realybę jos pačios produktais.

5.4. Deleuze: generatyvinė realybės gamyba

Deleuze pozicija trečia ir radikaliai skirtinga:

1. realybė nėra nei atspindys, nei iliuzija,
2. ji yra nuolatinis skirtumo procesas,
3. kūryba = virtualumo aktualizacija.

Tai reiškia realybė visada gaminama, o ne prarandama.

5.5. Trijų paradigų struktūrinė schema

Galima išskirti fundamentalią trijų mąstytojų logiką:

Teoretikas	Pagrindinis vienetas	Realybės statusas	Procesas
Flusser	Aparatas	Programuota galimybė	Kombinacija
Baudrillard	Ženklas	Išnykstanti referencija	Simuliacija
Deleuze	Skirtumas	Nuolatinė gamyba	Aktualizacija

5.6. Post-skaitmeninio meno problema

Post-skaitmeninis menas atsiranda šių trijų įtampų sankirtoje:

1. Flusser → technologinė struktūra,
2. Baudrillard → realybės krizė,
3. Deleuze → kūrybinė ontologija.

Todėl post-skaitmeninis menas:

1. nėra vien estetika,
2. nėra vien kritika,
3. nėra vien technologija.

Jis yra šių trijų logikų konflikto erdvė.

5.7. Aparatas + simuliakras + skirtumas

Galima suformuoti sintezės modelį:

1. Flusser – Aparatas

1. gamina galimybių lauką,
2. struktūruoja kūrybą.

2. Baudrillard – Simuliakras

1. panaikina referenciją,
2. kuria hiperrealybę.

3. Deleuze – Skirtumas

1. generuoja naujas formas,
2. kuria virtualumo aktualizacijas.

Sujungus post-skaitmeninis menas = aparatinė simuliacijos sistema, kurioje skirtumas tampa pagrindiniu gamybos principu.

5.8. AI kaip trijų paradigimų susikirtimo taškas

Dirbtinis intelektas yra vieta, kur šios trys teorijos sutampa:

Flusser aspektas:

1. AI yra aparatas,
2. jis turi programą,
3. jis generuoja galimybes.

Baudrillard aspektas:

1. AI kuria simuliakrus be referento,
2. vaizdai neturi „tikrovės šaknies“.

Deleuze aspektas:

1. AI veikia per skirtumų generavimą,
2. kiekvienas rezultatas yra virtualumo aktualizacija.

Todėl AI nėra tik technologija - tai filosofinis trijų ontologijų susikirtimo mazgas.

5.9. Kūrybos transformacija: nuo autoriaus prie sistemos

Trijų paradigmų sintezė sukuria naują kūrybos modelį:

1. autorius → operatorius (Flusser),
2. autorius → išnykimo taškas (Baudrillard),
3. autorius → intensyvumo mazgas (Deleuze).

Rezultatas - kūryba tampa sistemos veikimu, o ne individualiu aktu.

5.10. Post-skaitmeninio meno ontologija

Apibendrinant galima suformuluoti post-skaitmeninio meno ontologiją:

1. Struktūra (Flusser) – aparatas apibrėžia galimybes,
2. Nestabilumas (Baudrillard) – realybė tampa ženklų cirkuliacija,
3. Generatyvumas (Deleuze) – skirtumas kuria naujas formas.

Ši triada sudaro post-skaitmeninio meno „trigubą pagrindą“.

5.11. Metateorinis rezultatas

Šių trijų mąstytojų sintezė leidžia padaryti kelias esmines išvadas:

1. nėra vienos skaitmeninės realybės teorijos,
2. yra trys konkuruojančios, bet persidengiančios logikos,
3. menas atsiranda jų konfliktinėje sąveikoje.

5.12. Pereinamasis momentas į Lagūnavičiaus analizę

Tomo Lagūnavičiaus kūryba šiame kontekste gali būti suprasta kaip:

1. Flusserio aparato estetika,
2. Baudrillard simuliacijos kritikos virsmas praktika,
3. Deleuze skirtumo generavimo sistema.

Jo metakubizmas tampa šių trijų paradigmų praktiniu modeliu.

5.13. Skyriaus apibendrinimas

Flusser, Baudrillard ir Deleuze sudaro ne vien teorinį foną, bet:

1. skirtingas realybės gamybos logikas,
2. kurios šiandien veikia vienu metu.

Post-skaitmeninis menas atsiranda jų sankirtoje kaip hibridinė ontologinė sistema, kurioje aparatas, simuliacija ir skirtumas tampa vienos realybės trimis veidais.

VI SKYRIUS.

TOMAS LAGŪNAVIČIUS: METAKUBIZMO GENEZĖ IR POST-SKAITMENINIO REALIZMO PRAKTIKA

6.1. Perėjimas nuo teorijos prie praktikos

Po Flusserio, Baudrillard ir Deleuze teorinių paradigų sintezės, post-skaitmeninio realizmo analizė pasiekia kritinį tašką: būtina ištirti, kaip šios teorinės struktūros pasireiškia konkrečioje meninėje praktikoje.

Tomo Lagūnavičiaus kūryba šiame kontekste tampa ne iliustracija, bet operacine filosofijos forma – vieta, kur teorija yra ne aprašoma, o vykdoma.

6.2. Metakubizmo sąvokos genezė

Metakubizmas T. Lagūnavičiaus kūryboje gali būti suprantamas kaip:

1. kubizmo transformacija į skaitmeninę epochą,
2. stilių dekonstrukcija ir rekombinacija,
3. vaizdinių sistemų „perrašymas“.

Svarbiausia metakubizmas nėra stilius – tai stilių generavimo sistema.

6.3. Kubizmo paveldas ir jo transformacija

Istoriškai kubizmas (Pablo Picasso, Georges Braque) siekė:

1. fragmentuoti realybę,
2. parodyti objektą iš daugelio perspektyvų,
3. atsisakyti vieno „teisingo“ vaizdo.

Metakubizmas šį principą radikalizuoja:

1. perspektyva tampa algoritmine,
2. fragmentacija tampa automatinė,
3. vaizdas tampa generatyvine sistema.

6.4. Nuo rankos prie algoritmo

Vienas esminių T. Lagūnavičiaus kūrybos poslinkių:

1. klasikinis menas → rankos gestas,
2. modernus menas → konceptas,
3. post-skaitmeninis menas → algoritmas.

Tai reiškia kūrybos subjektas iš žmogaus pereina į žmogaus–mašinos sistemą.

6.5. Generatyvinė logika

Metakubizmo pagrindas yra generatyvinė logika:

1. nėra vieno galutinio kūrinio,
2. yra iteracijų laukas,
3. kiekvienas rezultatas yra sistemos būsenos momentas.

Tai tiesiogiai atitinka Deleuze skirtumo filosofiją - kiekviena forma yra skirtumo produktas, o ne kopija.

6.6. Aparatinė estetika (Flusserio dimensija)

T. Lagūnavičiaus kūryba gali būti analizuojama Flusserio aparato kontekste:

1. vaizdas kyla iš sistemos galimybių,
2. menininkas pasirenka parametrus,
3. rezultatas priklauso nuo programinės struktūros.

Tai reiškia kūrinys yra aparato vidinės logikos išraiška.

6.7. Simuliacinė dimensija (Baudrillard)

Metakubizme vaizdas nebe referuoja į realybę:

1. nėra „originalaus objekto“,
2. nėra „pagrindinio vaizdo“,
3. yra tik variacijų tinklas.

Tai atitinka Baudrillard logiką - vaizdas tampa savireferencine sistema.

Tačiau T. Lagūnavičiaus atveju tai nėra kritika – tai produktyvi strategija.

6.8. Skirtumo estetika (Deleuze)

Metakubizmo pagrindinis variklis yra skirtumas:

1. kiekvienas vaizdas yra variacija,
2. kiekviena iteracija – naujas intensyvumas,
3. forma niekada nesikartoja identiškai.

Tai reiškia - kūryba yra skirtumo gamybos procesas.

6.9. Post-skaitmeninis realizmas kaip praktika

T. Lagūnavičiaus kūryboje post-skaitmeninis realizmas įgyja praktinę formą:

1. realybė → duomenų struktūra,
2. vaizdas → algoritminė išvada,
3. kūryba → sistemos aktyvacija.

Tai nėra teorija apie meną - tai menas kaip teorijos įgyvendinimas.

6.10. Stilių dekonstrukcija ir rekombinacija

Metakubizmas veikia kaip:

1. kubizmo, ekspresionizmo, abstrakcijos ir kitų stilių duomenų bazė,
2. jų fragmentų rekombinavimo sistema,
3. naujų vizualinių struktūrų generavimo mechanizmas.

Tai sukuria „po-stiliaus“ būseną, kurioje stilius tampa parametru.

6.11. Autoriaus transformacija

T. Lagūnavičiaus kūryboje tradicinis autorius išnyksta kaip:

1. individualus genijus,
2. originalios formos kūrėjas.

Jį pakeičia:

1. sistemų konfigūраторius,
2. procesų inicijuotojas,
3. algoritmų architektas.

Tai atitinka Flusser ir Deleuze logikas - subjektas tampa funkcija, o ne substancija.

6.12. Metakubizmas kaip epistemologinė sistema

Metakubizmas nėra tik vizualinė praktika.

Jis yra:

1. žinojimo forma,
2. realybės modeliavimas,
3. epistemologinė mašina.

Jo principai:

1. realybė yra skaidoma į modulius,
2. moduliai rekombinuojami,
3. rezultatai nėra galutiniai.

6.13. T. Lagūnavičius kaip post-skaitmeninio realizmo atvejis

Šioje monografijoje Tomas Lagūnavičius interpretuojamas kaip:

1. teorinės sintezės praktinis įkūnijimas,
2. post-skaitmeninio realizmo laboratorija,
3. metakubizmo genezės centras.

Svarbiausia jo kūryba nėra iliustracija filosofijai – ji yra filosofijos vykdymas vaizdu.

6.14. Skyriaus apibendrinimas

Tomo Lagūnavičiaus metakubizmas atskleidžia tris esmines post-skaitmeninio meno dimensijas:

1. Flusserio – aparatinę struktūrą,
2. Baudrillard – simuliacinę logiką,
3. Deleuze – generatyvinį skirtumą.

Šių trijų jėgų sankirtoje formuojasi nauja meno paradigma - post-skaitmeninis realizmas kaip algoritminė estetika, kurioje vaizdas yra ne reprezentacija, o realybės gamybos aktas.

VII SKYRIUS.

METAKUBIZMAS KAIP STRUKTŪRA: FORMŲ DEKONSTRUKCIJA IR ALGORITMINĖ ESTETIKA

7.1. Struktūros sąvokos problema post-skaitmeniniame mene

Metakubizmo analizė reikalauja peržiūrėti pačią „struktūros“ sąvoką. Klasikinėje estetikoje struktūra reiškė:

1. kompozicinį stabilumą,
2. formos ir turinio vienovę,
3. hierarchinį elementų išdėstymą.

Tačiau post-skaitmeninėje estetikoje struktūra tampa dinamine, generatyvine ir algoritmiškai kintančia sistema.

Tai reiškia, kad struktūra nebėra forma – ji yra procesas, kuris formuoja formas.

7.2. Metakubizmo struktūrinė prielaida

Metakubizmas remiasi fundamentalia prielaida - nėra vienos vaizdo struktūros – yra struktūrų generavimo mechanizmas.

Tai reiškia:

1. kubizmas tampa duomenų rinkiniu,
2. formos tampa modulių kombinacijomis,
3. kompozicija tampa algoritmu.

7.3. Dekonstrukcija kaip metodas

Metakubizmo pirmasis etapas yra dekonstrukcija:

1. vaizdas išskaidomas į elementus,
2. elementai atskiriami nuo pirminės reikšmės,
3. pašalinama hierarchija.

Ši logika artima Derrida dekonstrukcijai, tačiau čia ji tampa ne tekstine, o vizualine-operacine praktika.

7.4. *Formos fragmentacija*

Dekonstrukcijos rezultatas – fragmentacija:

1. objektas nebėra vientisas,
2. jis tampa dalių sistema,
3. kiekviena dalis įgyja autonomiją.

Šiame etape:

1. forma → modulių rinkinys,
2. vaizdas → segmentų tinklas,
3. reikšmė → išskaidyta struktūra.

7.5. Rekombinacija: naujų formų generavimas

Po dekonstrukcijos seka rekombinacija:

1. fragmentai sujungiami naujais būdais,
2. hierarchija nėra fiksuota,
3. kiekviena kombinacija yra potencialiai galiojanti.

Tai sukuria begalinį formų generavimo lauką.

7.6. Algoritminė estetika

Metakubizmo esmė – algoritminė estetika, kurioje:

1. kūryba = procedūra,
2. forma = išvestis,
3. menas = sisteminis procesas.

Algoritmas čia nėra tik techninis įrankis - jis yra estetiškos logikos pagrindas.

7.7. Parametrizacija kaip kūrybos principas

Algoritminėje estetikoje svarbiausias vienetas yra ne forma, o parametras:

1. spalva tampa kintamuoju,
2. struktūra tampa funkcija,
3. kompozicija tampa formule.

Tai reiškia menas pereina nuo „ką vaizduoti“ prie „kaip generuoti“.

7.8. Iteracija ir begalinė variacija

Metakubizmas remiasi iteracine logika:

1. kiekvienas rezultatas yra naujo proceso pradžia,
2. nėra galutinio kūrinio,
3. kiekviena versija yra lygiavertė.

Tai atitinka Deleuze repeticijos filosofiją – kartojimas visada gamina skirtumą.

7.9. Vaizdo autonomija

Metakubizmo struktūroje vaizdas įgyja autonomiją:

1. jis nebepriklauso nuo autoriaus intencijos,
2. jis egzistuoja kaip sistemos rezultatas,
3. jis gali generuoti naujas interpretacijas.

Tai sukuria post-autorinę estetiką.

7.10. AI kaip struktūros išplėtimas

Dirbtinis intelektas metakubizme veikia kaip:

1. struktūrų generavimo variklis,
2. kombinacijų daugiklis,
3. estetinių variantų gamintojas.

AI leidžia:

1. padidinti variacijų skaičių,
2. automatizuoti rekombinaciją,
3. sukurti „nežmogiškas“ kompozicijas.

7.11. Formos destabilizacija

Tradicinė forma metakubizme praranda stabilumą:

1. ji nebėra galutinė,
2. ji nėra identiška sau,
3. ji egzistuoja tik kaip momentas.

Tai reiškia, kad forma tampa įvykiu, o ne objektu.

7.12. Struktūra kaip tinklas

Metakubizmo struktūra gali būti apibrėžta kaip tinklas:

1. mazgai = elementai,
2. ryšiai = kombinacijos,
3. dinamika = generavimas.

Tai artima rizomos modeliui (Deleuze) - nėra centro, tik ryšiai ir judėjimas.

7.13. Algoritminės estetikos ontologija

Algoritminė estetika implikuoja naują ontologiją:

1. būtis = procesas,
2. forma = laikina stabilizacija,
3. kūrinys = sistemos būsenos išraiška.

Tai reiškia - estetika tampa ontologijos dalimi.

7.14. Metakubizmo struktūrinis modelis

Galima apibendrinti metakubizmo struktūrą:

1. Dekonstrukcija – formos išskaidymas,
2. Parametrizacija – elementų pavertimas kintamaisiais,
3. Rekombinacija – naujų formų generavimas,
4. Iteracija – nuolatinis procesas.

7.15. Skyriaus apibendrinimas

Metakubizmas kaip struktūra atskleidžia esminį post-skaitmeninio meno principą:

1. forma nėra duotybė,
2. ji yra generuojama sistema,
3. ji egzistuoja tik procesualiai.

Metakubizmas yra ne vaizdų stilius, o algoritminė realybės gamybos logika.

VIII SKYRIUS.
GENERATYVINIS MENAS IR DIRBTINIS INTELEKTAS:
KŪRYBOS AUTOMATIZACIJA IR NAUJOJI AUTORIAUS
SAMPRATA

8.1. Generatyvinio meno sąvokos transformacija

Generatyvinis menas istorijoje apibrėžiamas kaip praktika, kurioje kūrinys nėra tiesiogiai sukuriamas ranka, bet yra sistemos arba taisyklių rinkinio rezultatas.

Tačiau post-skaitmeninėje epochoje ši sąvoka radikalizuojama – generatyvinis menas tampa ne metodas, o ontologinė kūrybos sąlyga.

Tai reiškia, kad kūrinys nebe „kuriamas“, o atsiranda iš sisteminių sąveikų.

8.2. Nuo algoritmo prie autonominės sistemos

Ankstyvasis generatyvinis menas rėmėsi:

1. aiškiai apibrėžtais algoritmais,
2. deterministinėmis taisyklėmis,
3. žmogaus inicijuotu procesu.

Tačiau dirbtinio intelekto eroje įvyksta lūžis:

1. algoritmas tampa mokymosi sistema,
2. taisyklės tampa statistinėmis tikimybėmis,
3. rezultatai tampa neprognozuojami.

Tai sukuria naują situaciją – sistema ne tik vykdo, bet ir „kuria galimybes kurti“.

8.3. Heideggerio technikos klausimas ir AI

Heideggeris technologiją apibrėžė kaip „atskleidimo būdą“ (Gestell – rėminimą).

Dirbtinio intelekto kontekste tai įgyja naują formą:

1. AI ne tik atskleidžia pasaulį,
2. jis jį permodeliuoja kaip duomenų struktūrą.

Tai reiškia – pasaulis tampa „užklausa“, o ne „būtimi“.

8.4. Kūrybos automatizacija

Automatizacija generatyviniame mene reiškia:

1. sprendimų perkėlimą sistemai,
2. estetinių pasirinkimų delegavimą algoritmui,
3. žmogaus vaidmens redukciją iki inicijavimo.

Tačiau tai nėra kūrybos pabaiga.

Priešingai- kūryba tampa sistemų orkestravimu.

8.5. Naujoji autoriaus paradigma

Klasikinis autorius:

1. individualus,
2. intencionalus,
3. originalus.

Post-skaitmeninis autorius:

1. sisteminis,
2. distribucinis,
3. iteracinis.

Šioje paradigmoje autorius yra ne kūrinio šaltinis, o kūrybinės sistemos konfigūracija.

8.6. Autoriaus mirtis ir jos pratęsimas

Roland Barthes teigė apie „autoriaus mirtį“, tačiau AI epochoje ši tezė įgauna naują formą:

1. autorius ne tik „miršta“,
2. jis išskaidomas į procesus,
3. jis paskirstomas tarp žmogaus ir mašinos.

Tai sukuria hibridinį agentą – žmogaus ir algoritmo sąveiką.

8.7. AI kaip estetinė epistemologija

Dirbtinis intelektas generatyviniame mene nėra tik įrankis:

1. jis modeliuoja estetikos logiką,
2. jis nustato galimų formų erdvę,
3. jis filtruoja tai, kas gali būti sukurta.

Todėl AI tampa estetinio mąstymo infrastruktūra.

8.8. Kūrybinės tikimybės laukas

AI generuoja ne objektus, o tikimybių lauką:

1. kiekvienas rezultatas yra statistinė išraiška,
2. forma yra tik vienas iš galimų variantų,
3. kūrinys yra pasirinktas trajektorijos taškas.

Tai reiškia, kad menas tampa galimybių, o ne objektų gamyba.

8.9. Flusserio aparatas ir mokymosi sistemos

Vilém Flusser aparato samprata čia išplečiama:

1. aparatas nebėra fiksuota mašina,
2. jis tampa mokančia sistema,
3. jis generuoja ne tik vaizdus, bet ir taisykles.

Tai sukuria „savarankiškai besiplečiantį aparatą“.

8.10. Baudrillard: simuliacijos hiper-eskalacija

Baudrillard simuliacijos logika AI kontekste įgyja naują lygį:

1. simuliacija ne tik pakeičia realybę,
2. ji generuoja realybės alternatyvas prieš realybę.

Tai reiškia, kad realybė tampa antrine simuliacijos pasekme.

8.11. Deleuze: mašinos ir noras

Deleuze ir Guattari „norinčios mašinos“ čia tampa:

1. generatyviniais modeliais,
2. kūrybiniais agregatais,
3. procesiniais mazgais.

AI tampa mašina, kuri ne reprezentuoja norą, bet jį generuoja.

8.12. T. Lagūnavičiaus praktika AI kontekste

Tomo Lagūnavičiaus kūryboje AI veikia kaip:

1. metakubizmo plėtros variklis,
2. formų variacijų daugiklis,
3. estetinių sistemų eksperimentinė terpė.

Jo praktikoje:

1. kūrinys = žmogaus–AI dialogas,
2. forma = iteracijos rezultatas,
3. estetika = sistemos saviorganizacija.

8.13. Kūrybos decentralizacija

AI įveda radikalią decentralizaciją:

1. nėra vieno autoriaus;
2. nėra vieno sprendimo;
3. nėra vieno galutinio varianto.

Tai sukuria tinklinę kūrybos ekosistemą.

8.14. Generatyvinio meno ontologinė pasekmė

Galutinė išvada:

1. kūryba nebėra veiksmas,
2. ji yra sistema,
3. ji yra procesų tinklas.

Todėl generatyvinis menas AI epochoje tampa realybės generavimo modeliu.

8.15. Skyriaus apibendrinimas

Dirbtinis intelektas transformuoja generatyvinį meną iš technikos į ontologiją. Autorius iš individualaus kūrėjo tampa:

1. sistemos inicijuotoju,
2. parametrų architektu,
3. procesų kuratoriumi.

Post-skaitmeninio realizmo kontekste tai reiškia - menas nebėra realybės atspindys – jis tampa jos skaičiavimo forma.

IX SKYRIUS.

POST-SKAITMENINIO REALIZMO ESTETIKA: TARP MATERIALUMO IR SIMULIACIJOS

9.1. Post-skaitmeninio realizmo apibrėžimo problema

Post-skaitmeninis realizmas nėra nei grynai estetinis judėjimas, nei vien teorinė konstrukcija.

Jis atsiranda kaip atsakas į situaciją, kurioje:

1. skaitmenybė tampa nebe „nauja medija“, bet aplinkos būseną,
2. realybė ir jos simuliacijos tampa neatskiriamos,
3. vaizdas įgyja autonominę ontologiją.

Todėl post-skaitmeninis realizmas gali būti apibrėžtas taip - tai estetika, kurioje realybė patiriama per nuolatinės skaitmeninės mediacijas, bet nėra joms redukuojama.

9.2. Materialumo sugrįžimas

Nors skaitmeninė kultūra dažnai laikoma dematerializuota, post-skaitmeniniame mene vyksta priešingas procesas:

1. algoritmai materializuojasi per infrastruktūras,
2. duomenys tampa energetiniais procesais,
3. ekranas tampa fizine sąsaja.

Šiame kontekste materialumas nėra „prarastas“, jis yra perkonfigūruotas kaip skaitmeninės sistemos efektas.

9.3. Simuliacijos plėtra (Baudrillard perspektyva)

Baudrillard simuliacijos teorija čia įgauna naują sluoksnį:

1. simuliacija nebėra realybės pakaitalas,
2. ji tampa realybės generavimo sąlyga,
3. ji veikia prieš reprezentaciją.

Tai reiškia - realybė nebe egzistuoja „už“ simuliacijos – ji egzistuoja „per“ simuliaciją.

9.4. Hibridinės realybės struktūra

Post-skaitmeninis realizmas remiasi hibridine realybe:

1. fizinė erdvė,
2. skaitmeninė erdvė,
3. algoritminė erdvė.

Šios trys dimensijos nėra atskirtos – jos persidengia - realybė tampa sluoksniuota sistema.

9.5. Vaizdo ontologinis statusas

Flusserio „techninių vaizdų“ logika čia išplečiama:

1. vaizdas nėra reprezentacija,
2. jis nėra iliustracija,
3. jis yra operacinis realybės vienetas.

Todėl vaizdas tampa aktyviu pasaulio konfigūravimo elementu.

9.6. Deleuze: intensyvumo estetika

Deleuze filosofijoje realybė suprantama kaip intensyvumų laukas. Post-skaitmeniniame realizme:

1. forma tampa intensyvumo stabilizacija,
2. vaizdas tampa energijos lokalizacija,
3. estetika tampa skirtumų dinamika.

Tai reiškia menas nebėra forma – jis yra intensyvumo valdymas.

9.7. Materialumo ir simuliacijos dialektika

Post-skaitmeninis realizmas neegzistuoja nei materialumo, nei simuliacijos pusėje. Jis atsiranda jų sąveikoje:

1. materialumas be simuliacijos tampa statiškas,
2. simuliacija be materialumo tampa tuščia,
3. jų sąveika sukuria estetinę įtampą.

Todėl post-skaitmeninis menas yra įtampos tarp dviejų būsenų estetika.

9.8. Skaitmeninė infrastruktūra kaip estetiškas pagrindas

Svarbus aspektas: estetika nebėra tik vaizduose, ji slypi infrastruktūroje:

1. serveriai,
2. algoritmai,
3. duomenų centrai,
4. tinklai.

Tai reiškia, kad estetika persikelia į nematomą sisteminį lygmenį.

9.9. Post-skaitmeninis subjektas

Subjektas šiame kontekste nėra stabilus:

1. jis yra duomenų vartotojas,
2. jis yra sąveikos mazgas,
3. jis yra algoritmų koreliacija.

Todėl subjektas tampa distribucine funkcija skaitmeninėje ekosistemoje.

9.10. T. Lagūnavičiaus metakubizmas šiame kontekste

Tomo Lagūnavičiaus metakubizmas post-skaitmeninio realizmo viduje veikia kaip:

1. vizualinės fragmentacijos sistema,
2. algoritminės rekombinacijos metodas,
3. simuliacijos ir materialumo jungties laboratorija.

Tai reiškia - metakubizmas yra post-skaitmeninio realizmo praktinė gramatika.

9.11. Realybės gamyba

Svarbiausias post-skaitmeninio realizmo poslinkis:

1. menas nebe vaizduoja realybę,
2. jis ją konfigūruoja,
3. jis dalyvauja jos gamyboje.

Todėl realybė tampa estetišės praktikos rezultatu.

9.12. Hiperestetinis laukas

Post-skaitmeniniame realizme estetika išsiplečia:

1. kiekvienas objektas yra estetiškai apdorotas,
2. kiekvienas duomenų taškas turi vizualinį potencialą,
3. kiekviena sistema generuoja formą.

Tai sukuria visuotinio estetinimo būseną.

9.13. Materialumo ir simuliacijos sintezė

Galutinė sintezė:

1. materialumas suteikia ribas,
2. simuliacija suteikia galimybes,
3. jų sąveika kuria naują realybės logiką.

Todėl post-skaitmeninis realizmas yra ribų ir galimybių estetika.

9.14. Epistemologinė pasekmė

Ši estetika turi epistemologinę reikšmę:

1. žinojimas tampa vizualinis,
2. supratimas tampa generatyvinis,
3. tiesa tampa procesinė.

Tai reiškia, kad epistemologija tampa estetiniu procesu.

9.15. Skyriaus apibendrinimas

Post-skaitmeninis realizmas apibrėžia naują estetinę būklę, kurioje:

1. realybė yra nuolat generuojama,
2. simuliacija yra jos infrastruktūra,
3. materialumas yra jos riba.

Šiame lauke - menas, technologija ir ontologija tampa viena sistema.

X SKYRIUS.

IŠVADA: POST-SKAITMENINIO REALIZMO ONTOLOGIJA IR ATEITIES ESTETIKA

10.1. Teorinės trajektorijos užbaigimas

Ši monografija išplėtojo post-skaitmeninio realizmo lauką kaip daugiasluoksnę teorinę sistemą, jungiančią:

1. Vilém Flusser techninių vaizdų epistemologiją,
2. Jean Baudrillard simuliacijos ir hiperrealybės teoriją,
3. Gilles Deleuze skirtumo ir generatyvinės ontologijos modelį,
4. generatyvinio meno ir dirbtinio intelekto praktikas,
5. metakubizmo kaip struktūrinės estetikos formą.

Šių paradigmų sankirtoje post-skaitmeninis realizmas išryškėja ne kaip stilius, bet kaip: ontologinė estetinių ir technologinių procesų konfigūracija.

10.2. Ontologinis poslinkis: nuo būties prie generavimo

Klasikinėje filosofijoje ontologija klausia: kas yra būtis?

Post-skaitmeniniame realizme ši klausimo forma transformuojama:

1. būtis nebėra statiška,
2. ji nebėra duota,
3. ji yra generuojama.

Todėl galima teigti post-skaitmeninio realizmo ontologija yra generatyvinė ontologija.

10.3. Realybės kaip proceso modelis

Realybė šiame modelyje nėra objektų suma.

Ji yra:

1. nuolatinė rekombinacija,
2. duomenų, vaizdų ir materijos sąveika,
3. algoritmiškai mediacijos struktūra.

Tai reiškia, realybė yra procesas, kuris nuolat perkuria pats save.

10.4. Estetikos transformacija

Estetika, tradiciškai siejama su suvokimu ir forma, post-skaitmeniniame realizme tampa:

1. sistemų dizainu,
2. generavimo logika,
3. intensyvumų valdymu.

Tai sukuria naują estetinę funkciją - estetika tampa pasaulio kūrimo mechanizmu.

10.5. Subjekto decentralizacija

Vienas svarbiausių šios paradigmos pokyčių – subjekto statuso transformacija:

1. autorius → sistemos operatorius,
2. kūrėjas → parametrų konfigūраторius,
3. subjektas → tinklo mazgas.

Todėl subjektas nebe valdo procesą – jis yra proceso dalis.

10.6. Technologijos kaip ontologinė infrastruktūra

Technologija šiame kontekste nėra priemonė:

1. ji nėra neutrali,
2. ji nėra išorinė,
3. ji yra struktūrinė realybės sąlyga.

Kaip būtų galima performuluoti Heideggerio įžvalgą - technologija nebėra „atskleidimo būdas“ – ji yra būties forma.

10.7. T. Lagūnavičiaus metakubizmo reikšmė

Tomo Lagūnavičiaus metakubizmas šiame teoriniame lauke veikia kaip:

1. empirinis post-skaitmeninio realizmo modelis,
2. algoritminės estetikos laboratorija,
3. formų dekonstrukcijos ir rekonstrukcijos sistema.

Jo praktika parodo, kad teorinės struktūros gali būti ne tik mąstomos, bet ir generuojamos kaip vaizdai.

10.8. Ateities estetikos kryptys

Ateities estetika, išplaukianti iš šios analizės, gali būti apibūdinta trimis kryptimis:

1. Autonominių sistemų estetika -

Kūriniai, kurie generuoja save be nuolatinės žmogaus intervencijos.

2. Hibridinių realybių estetika -

Fizinės, skaitmeninės ir algoritminės erdvės visiškai susilieja.

3. Procesualumo estetika -

Kūrinys nėra objektas – jis yra nuolatinė kaita.

10.9. Simuliacijos ir materialumo galutinis santykis

Baudrillard ir materialumo analizės leidžia suformuluoti galutinę įtampą:

1. simuliacija be materialumo = tuščia sistema,
2. materialumas be simuliacijos = ribota struktūra,
3. jų sąveika = post-skaitmeninis pasaulis.

Todėl realybė yra ne vienas polius, o jų nuolatinė įtampa.

10.10. Galutinė ontologinė tezė

Visos šiame darbe analizuotos kryptys leidžia suformuluoti pagrindinę tezę: post-skaitmeninis realizmas yra generatyvinė ontologija, kurioje realybė, vaizdas ir algoritmas sudaro vieną, nuolat save perrašantį procesą.

10.11. Baigiamoji refleksija

Šiame teoriniame lauke:

1. filosofija tampa vizualine,
2. estetika tampa ontologine,
3. technologija tampa epistemologine.

Tai reiškia, kad tradicinės disciplinų ribos nyksta - mąstymas, vaizdavimas ir generavimas tampa tuo pačiu aktu.

10.12. Galutinė išvada

Post-skaitmeninis realizmas nėra stilius, laikotarpis ar technika. Tai:

1. realybės gamybos režimas,
2. estetinė epistemologija,
3. generatyvinė ontologija.

Jo esmė, pasaulis nebe vaizduojamas – jis nuolat generuojamas per sąveiką tarp žmogaus, mašinos ir algoritmo.

Pabaiga

Post-skaitmeninis realizmas, kaip Tomo Lagūnavičiaus meno ontologinė ir epistemologinė laikysena, neiškyla kaip uždara sistema ar galutinė teorinė stotelė. Priešingai – tai atvira struktūra, nuolat permąstanti savo pačios sąlygas, ribas ir galimybes. Šioje paradigmoje tikrovė nėra nei grynai materialinė, nei vien skaitmeninė; ji tampa hibridine, sluoksniuota, nuolat besiformuojančia per žmogaus, technologijos ir kultūros sąveiką.

Lagūnavičiaus kūryboje ontologija išsilaisvina iš stabilumo ilgesio – būtis čia nėra duotybė, o procesas. Objektai, vaizdai ir patirtys egzistuoja kaip laikini mazgai informacijos, percepcijos ir interpretacijos tinkle. Epistemologija, savo ruožtu, atsisako pretenzijos į absoliutų pažinimą: žinojimas tampa situatyvus, įkūnytas ir neišvengiamai fragmentiškas.

Ši filosofija kviečia ne tik žiūrėti į meną, bet ir jame dalyvauti – kaip aktyviam tikrovės konstravimo veiksmui. Post-skaitmeninis realizmas neigia pasyvų stebėtoją: kiekvienas suvokėjas tampa bendrakūrėju, kiekviena interpretacija – nauju tikrovės sluoksniu.

Todėl šios knygos pabaiga nėra užsklanda, o veikiau perėjimas. Į kitą žvilgsnį, kitą suvokimo būdą, kitą santykį su tuo, kas vadinama „realybe“. Post-skaitmeninis realizmas palieka mus ne su atsakymais, bet su jautresniu klausimų lauku – ir galbūt būtent jame atsiveria tikroji jo vertė.

Literatūra

1. Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulation*. University of Michigan Press, 1994.
2. Deleuze, Gilles. *Difference and Repetition*. Columbia University Press, 1994.
3. Heidegger, Martin. *The Question Concerning Technology*. In *Basic Writings*. Harper Perennial, 2008.
4. Kant, Immanuel. *Critique of Pure Reason*. Cambridge University Press, 1998.
5. Derrida, Jacques. *Writing and Difference*. University of Chicago Press, 1978.
6. Flusser, Vilém. *Into the Universe of Technical Images*. University of Minnesota Press, 2011.
7. Manovich, Lev. *Software Takes Command*. Bloomsbury Academic, 2013.
8. Kittler, Friedrich A. *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford University Press, 1999.
9. Hansen, Mark B. N. *New Philosophy for New Media*. MIT Press, 2004.
10. McLuhan, Marshall. *Understanding Media: The Extensions of Man*. MIT Press, 1994.
11. Stiegler, Bernard. *Technics and Time, 1: The Fault of Epimetheus*. Stanford University Press, 1998.
12. Hayles, N. Katherine. *Unthought: The Power of the Cognitive Nonconscious*. University of Chicago Press, 2017.
13. Parisi, Luciana. *Contagious Architecture: Computation, Aesthetics, and Space*. MIT Press, 2013.
14. Braidotti, Rosi. *The Posthuman*. Polity Press, 2013.
15. Barad, Karen. *Meeting the Universe Halfway*. Duke University Press, 2007.
16. Hertz, Garnet, ed. *Digital Materialities*. University of Minnesota Press, 2015.
17. Galanter, Philip. "What is Generative Art? Complexity Theory as a Context for Art Theory." *International Conference on Generative Art*, 2003.
18. Boden, Margaret A., and Ernest A. Edmonds. "What is Generative Art?" *Digital Creativity*, 20(1–2), 2009.
19. McCormack, Jon, et al. *Creative Artificial Intelligence*. Springer, 2019.
20. Geroimenko, Vladimir (ed.). *Augmented Reality Art: From an Emerging Technology to a Novel Creative Medium*. Springer, 2014.
21. Berry, David M. *The Postdigital in Humanities and Cultural Theory*. Palgrave Macmillan, 2014.
22. Cascone, Kim. "The Aesthetics of Failure: 'Post-Digital' Tendencies in Contemporary Computer Music." *Computer Music Journal*, 2000.
23. Cramer, Florian. "What is Post-Digital?" *APRJA Journal*, 2014.
24. Andersen, Christian Ulrik, and Søren Pold. *The Metainterface: The Art of Platforms, Cities and Clouds*. MIT Press, 2018.
25. Latour, Bruno. *Reassembling the Social*. Oxford University Press, 2005.

APIE AUTORIŲ



Tomas Lagūnavičius – Kaune, Lietuvoje, gyvenantis multidisciplininis kūrėjas ir mąstytojas, kurio veikla aprėpia tiek meninę praktiką, tiek šiuolaikinę filosofinę refleksiją. Jo intelektualinė ir kūrybinė veikla formuojasi tarpdisciplininėje erdvėje, kur vizualiniai ir scenos menai tampa platforma filosofinių idėjų artikuliacijai ir naujų konceptų kūrimui. Per savo įvairiapusę karjerą jis ne tik surengė daugiau nei 40 personalinių parodų ir sukūrė virš 50 sceninių darbų, bet ir nuosekliai plėtojo teorinį diskursą, siekdamas konceptualizuoti šiuolaikinės tikrovės procesus.

Autorius yra parašęs ir keletą filosofinių knygų, kuriose plėtojami originalūs teoriniai modeliai bei praktinės filosofijos kryptys. Tarp reikšmingesnių darbų minėtini „Neuromaterializmas ir hypekultūralizmas. Praktinė filosofija“, taip pat „Būk postmodernistas. 100 žingsnių“ ir „Būk postnacionalistas. 100 žingsnių“, kuriuose analizuojami šiuolaikinės visuomenės, kultūros ir tapatybės transformacijų procesai. Šiose knygose autorius siekia ne tik interpretuoti esamas filosofines paradigmas, bet ir kurti naujas sąvokas bei metodologinius prieigos būdus, orientuotus į praktinį jų taikymą.

Siekdamas išlaikyti aukštą teorinį lygį ir plėtoti tarptautinį akademinį dialogą, Tomas Lagūnavičius aktyviai seka globalius filosofinius procesus ir yra daugelio prestižinių filosofijos organizacijų narys, tarp jų: Society for European Philosophy (SEP), International Society for Philosophers, Australian Association of Philosophy (AAP), American Philosophical Association (APA), British Philosophical Association (BPA), Aristotelian Society bei Royal Institute of Philosophy.

Autorius yra įgijęs įvairiapusį išsilavinimą, apimantį tiek socialinius mokslus, tiek humanitarines disciplinas. Jis turi socialinių mokslų daktaro laipsnį, yra įgijęs psichologijos magistro kvalifikaciją Vytauto Didžiojo universitete, taip pat studijavo praktinę filosofiją. Be to, jo akademinis pagrindas apima ir teatro studijas (vaidybos ir režisūros kryptys), kurios daro reikšmingą įtaką jo filosofiniam mąstymui ir tarpdisciplininiam požiūriui.

**POST-SKAITMENINIO REALIZMO FILOSOFIJA:
TOMO LAGŪNAVIČIAUS
MENO ONTOLOGIJA IR EPISTEMOLOGIJA**