

Karina Banaszekiewicz

Uniwersytet Śląski w Katowicach

Realność i wirtualność jako przedmiot badań nad obrazami cyfrowymi

Współczesność jest dziś opisywana za pomocą symulacji, syntopii, konwergencji, interaktywności, estetyki powierzchni, synestezji, tego, co sztuczne i postludzkie... Właściwości te kierują uwagę na technologie. Digitalizacja zamienia wszelkie dane w matematyczny kod, którego rewersem pozostaje obraz. Powstają przestrzenie numeryczne. W miarę rozwoju cyberśrodków człowiek przenosi tam swe aktywności.

Problemem badawczym stają się wytwory technologii jako źródło realnego i wirtualnego, a z nimi relacja obu porządków i udział w integrowaniu współczesnych wspólnot. Pole wyznacza zmiana kulturowa związana z (post)cyfryzacją, w tym rozwiniętą audiowizją (Hopfinger 2003). Kwestię kolejną stanowią narzędzia diagnozy zdolne oświetlić transformacje w czasach *po teorii*, transhumanizmu, transdyscyplinarności (Zejdler-Janiszewska 2006) i zwrotów.

Paradygmaty *trzeciego świata nauki* Poppera, *rewolucji naukowej* Kuhna, *narodzin spojrzenia epistemologicznego* Foucaulta, a nawet *postępowanie kontr-indukcyjne* Feyerbenda straciły na znaczeniu. Nowa humanistyka koncentruje uwagę zarazem na interdyscyplinarności i transdyscyplinarnej dynamice teorii i praktyki badawczej. Do zadań praktyczno-operacyjnych przekraczających ramy dyscyplin wykładnia Basaraba Nicolescu każe konstruować nowe pola badawcze. Wiodą one transwersalnie *poprzez* dyscypliny, *między* dyscyplinami, a wreszcie *poza* każdą z nich (Nicolescu 1996). Dawne problemy badawcze stają się w efekcie badawczymi narzędziami (np. przestrzeń). Gros rozważań nad modernizowaną technicznie rzeczywistością sprowadza swe instrumenty do kategorii rasy, wieku, płci biologicznej i kulturowej. Są one wystarczające, zdaniem niektórych teoretyków, by wyznaczyć granice współczesnej ekologii socjo-kulturowej. W tym profilu badawczym: planetarna zbiorowość kobiet i mężczyzn **w trybie relacji, działania i stereotypu** (Joyce 2010) – **a nie historii, zachowania i wzoru kulturowego** – poznaje, przedstawia i kreuje życie poddawane globalnym powiązaniom ekonomicznym i mediom. Lata 90. XX wieku zmieniły status zwierząt i rzeczy, także obrazów (Boehme, Mitchell 2017). Za sprawą transhumanizmu do grona podmiotów nieantropocentrycznych dołączyły też byty doskonałe lub powołane do życia przy udziale eugeniki. Nauka,

technologia, mobilność wpływają na kształt struktury społecznej. Czynią zeń kategorię najbardziej adekwatną dla opisu rzeczywistości. Razem z nią pojęciami oglądu stają się sytuacyjność, próba statystyczna, terminy postkolonialne i genderowe, zaś polem oglądu wybrane zjawiska współczesności, np. moda, wizualność, dar. Jednakże diachronia przekazników i personalizacja urzędzeń ujawniają problematykę pozostającą poza zasięgiem narzędzi socjologicznych i wskazanego powyżej za ich sprawą horyzontu.

Kolejną perspektywę otwarły przedmiotowe właściwości wymiany. Rewitalizują one szkoły procesu komunikacyjnego zapoczątkowane przez Clauda'a Shannona i Warrena Weavera. Cyfryzacja i cybertyzacja każą przemyśleć jedność nauk wspartą na systemach biologicznych, społecznych, technologicznych, ich łączeniu i prawidłowościach działania. Model komunikacji obiegu sygnału informacyjnego między urządzeniem nadawczym a odbiornikiem powstał w 1948 roku. Inspiracją do jego skonstruowania były systemy biologiczne Ludwiga von Bertalanffy'ego zdolne do morfogenezy i wymiany cząsteczkowych połączeń, struktur, energii. Uwagę teoretyków zaabsorbowała ta ostatnia. Szło o produkcję energii w układach otwartych. Istotne stały się jej waloryzacja i redystrybucja w ramach układu. Stopniowo namysł objął połączenia międzysystemowe i systemy niejednorodne np. biotechniczne (syzygia). Dynamika systemów dowiodła, że moc połączonych sektorów wzrasta (synergia). O ich funkcjonalności decyduje natomiast potencjał przetwarzania energii i jej koncentracji w określonym punkcie układu (syntopia). Wprost proporcjonalnie do sprawności systemu optymalizuje zakres oddziaływania informacja transmitowana przez wiele przekazników. **Syzygia, synergia, syntopia dookreślały system za pomocą relacji, funkcji i ekonomiki.** Przeto na poziomie wszelkich zjawisk systemowych zaczęto je uznawać za reguły wymiany. Były one właściwościami układów, a zarazem procesami optymalizacji ich pracy i wydajności. W zgodzie z epistemologią Zachodu, polaryzowaną na osi podmiot–przedmiot, system musi wykształcić z obszaru realizacji centrum. Na poziomie wysokiej idealizacji wyeliminowanie hierarchiczności na rzecz wymiany w relacjach poziomych nie jest możliwe (Habermas 2000). Ujęcia wsparte na mechanice systemu uwzględniają także rozwój, tj. procesy wchłaniania systemów tradycyjnych przez innowacje. Pozycjonowanie pierwszych w roli centrum normatywnego ma charakter temporalny, decyduje o *quasi*-stabilności powstającego układu np. społecznego i jego rozwoju w drodze samoorganizacji (Luhman 2007), ewolucji kultury i memów lub Baudrillardowskiej rewolucji.

W 1959 r. stan metody dookreśliła propozycja Charlesa P. Snowa *Dwie kultury*. Prognozował on interdyscyplinarność nauk w kluczu kultury trzeciej. Ta miała pokonać przeszkody na drodze do wspólnoty badawczej nauk ścisłych (pierwszej kultury) i nauk humanistycznych (drugiej kultury). Idee jedności nauk obok Niclasa Luhmanna i Bruna Latoura (systemy społeczne) podjęli także Humberto Maturana i Francisco Varela (autopoeza systemów żywych) oraz Edward Wilson (konsiliencja nauk) i ekolodzy (Tim Ingold, Gregory Bateson, James J. Gibson). W 1995 r. *Pojawiająca się Trzecia Kultura* Johna Brockmana ogłosiła jej narodziny. Nadzieje pokładano w generacji intelektualistów, którzy odrzucają ugruntowaną wiedzę dyscyplin na rzecz wyrastającego z ducha empirii wielowektorowego myślenia

o rzeczywistości, jej aktywnego tworzenia i życia społecznego. Feyerabandowska *doxa* ucieleśniana w metaforach epistemologicznych u Brockmana została związana z elitą. Jednakże wielu teoretyków w perspektywie przedmiotu polem trzeciej kultury czyniło wymiar rzeczywistości organizowany przez wysokie technologie, np. (post)aleatoryczne. Za jej optymalną konkretyzację przyjęto obszary współdziałania nauki, sztuki i technologii limitowanego przez procesy systemowe (Kluszczyński 2001). Uznano je za typowe dla rzeczywistości zintegrowanej ze świata poddawanego numeryzacji i światów źródłowo numerycznych. **Decyzją filozofii mediów przypisano jej miano cyberkultury.** Jako sfera uniwersalna, dostępna dla *każdego* dzięki językowi matematyki – z mocy metafor poznawczych – nabyła status ekumeny.

W języku teorii lat 90. dominują: mobilność, performatywność, interaktywność, sytuacyjność, kompetencja, memy i mempleksy, temy (Douglas i in. 2015) oraz *imago*. Egzystencja i istnienie wpisane w relacje cybertechnologii prowokują do rozważań nad miejscem wirtualności w ludzkim i postludzkim. Projektują je prace głoszące koniec *antropocenu* i czas *mediocenu*. Empiria skłania raczej do myślenia o *cyber: bańkach, klatkach i kapsułach* generowanych poprzez personalizację komunikacji (np. w ramach stron www, telefonów). Ona też inspiruje – poza filozofią mediów – pytania o kontekst socjologiczny i kulturowy. Nawet u apologetów ery digitalnej rodzi wątpliwość, czy z postępu wyłania się dziś *cyberkultura* czy *cyberkultury?* powiązane z różnymi platformami komunikacyjnymi i grupami interesu. **Należy zatem pytać *per se* o człowieka uobecnionego w wytworach technologii i wirtualność jako wymiar mocy *anthroposa* i podmiotowości nieantropocentrycznych** (Banaszkiewicz 2011: 353).

Co ludzie moderni technologicznej chcą ukryć za pomocą obrazów i symulacji? Pytanie sprowadza formy wizualne do funkcji *kurtyny*. Automatycznie też każe przesłaniać obrazom brak rzeczywistości. Idzie o Foucaultowski horyzont, wedle którego mogą być modelowane akty percepcji świata i akty jego przedstawiania, a także jego poznanie i kreacja. Czy wirtualność numeryczna ma sprawczość horyzontu epistemologicznego? Dla kultury powszechnej problem ten musi stać się priorytetem. Zapytam więc, co wspólnoty euroatlantyckie chcą wyrazić poprzez tworzenie form cyberwidzialności. Zmiana perspektywy prowadzi od społeczeństwa i relacji ku kulturom i historii. **Czy przed epoką obrazów i obiektów cyfrowych człowiek nie znał porządków zdolnych wyrazić to, co nie istnieje, zdolnych tworzyć modele bytów nieistniejących lub nieznanych?** Czy wirtualność sprowadza swe bytowanie do cyberprzestrzeni? Słowem, **czy wirtualne stanowi synonim numerycznego?**

Nie idzie o grę słów, choć słowo stanowi jeden z pierwszych nośników zdolnych budować światy możliwe. Słowa nigdy nie przylegają ściśle do rzeczy. Każda próba opisu świata jednocześnie symuluje jego istnienie. Konstruuje ona fenomeny, jakich nie ma i fenomeny, jakie mogłyby powstać. Każde przedstawienie daje zaś jedynie model, wirtualny projekt świata. **Rzecz wirtualna jest strukturą objaśniającą świat fizyczny.** Pozwala kreować alternatywne światy, ale pozostaje zanurzona w poznaniu świata ontologicznego. Wirtualność tkwi zatem w samym języku i porządkach obrazowania jako projekty rzeczywistości (Skowronek 2014).

Do tworzenia modeli wyobrażonego wykorzystywano obrazy, słowa, dźwięki. Wykonywano je również z drewna i gipsu, a wreszcie z plastiku. Wiek XX sięgnął po immaterię. Społeczności informacyjne uczyniły tworzywem wirtualności hybrydowo związane źródła energii: cyfrę, fale światła i nanotworzywa. Wirtualność ma zatem swą historię. Jest ściśle związaną i z mediami, i z człowiekiem. **Ontologie wirtualnego każdorazowo określa tworzywo. Idzie o tworzywo, którego użyto, by wykonać projekt rzeczywistości, oraz tworzywo, w którym został on uobecniony i w którym na koniec może być doświadczany, poznawany i upowszechniany na prawach rzeczywistości.** Czy podobna zatem wyjaśniać wirtualność jedynie w horyzoncie maszyn? (Friedberg 2012)

Wirtualne światy słów wymagały wyobraźni czytelnika lub słuchacza. Na nich ciążył obowiązek konkretyzowania bytów. Wirtualne światy z obrazów wymagały patrzenia. Patrzenie było konieczne, by widzieć. Otwierało obraz i świat w obrazie. W Europie rzut geometryczny w perspektywie centralnej służył portretowaniu osobnika, nade wszystko jednak pozwalał stworzyć model zwierzęcia lub człowieka na poziomie gatunku. Charakterystyka ta dotyczy także fotografii, filmu, telewizji. Oferowały one obrazy świata obarczone ludzkim sposobem widzenia i poznania, a zarazem zniekształcone wedle geometrycznej matrycy medium (Jay 1998). Światy przedstawione modelowała kulturowa wyobraźnia epoki i wzory kultury ukonkretnionej kontekstem. W efekcie, obraz przednumeryczny był w tym samym stopniu analogonem rzeczywistości co jej symulacją.

Technologie hybrydowe stworzyły maszyny, które przejmują od użytkowników obowiązki patrzenia (Virilio 1988) i wyobrażania *sobie*. Książka symuluje warunki istnienia wyobrażanego podczas lektury świata. Kinofil konstituuje świat z konkretyzacji, które widzi na ekranie. Użytkownik komputera, choć warunkują go medium i oprogramowanie, może być i *designerem* form widzialnych i odbiorcą. Digitalizacja pozwoliła więc zrealizować projekt zawarty w nośnikach (Bal 2012), które przed nią służyły człowiekowi do projektowania rzeczywistości. **Wirtualności stare, tradycyjne, realizowały swymi środkami wspólną treść. Szło o efekt obecności świata** (Marin 2011). Światy wirtualne stały się obecne jako matryca *realis* (Ostrowicki, 2006) i rzeczywistość widzialna (Wiesing 2012) w mimetycznych formatach: cyberobrazów i obiektów, zdarzeń *VR* i cyberprzestrzeni (Banaszekiewicz 2011: 197–198).

Dziś życie w nadmiarze wizualnego oznacza też rozpoznanie pola fenomenów wirtualnych, które mogą być włączane metonimicznie w rzeczywistość percepcyjną na równi z przedmiotami fizycznymi (gra *Pokemony Go*). Cyberwirtualność wyrasta zatem z istoty kultury. Wyraża ludzką potrzebę pełnego doświadczania świata, chęć utrwalania i opisu doznań, w tym wyobrażeń. Egzystencję określają równie mocno doświadczenia *obecności świata* i *bycia-w-świecie* (Heidegger 1994) Czy efekt obecności wytwarzany przez komputer wypiera w kulturach potrzebę rzeczywistości?

Obecnie dowodem rosnącej roli realnego są badania korzystające z wysokich technologii. Teorie systemowe, memologia i estetyka naukowa chcą dać rekonstrukcję środowiska fizycznego. **Maszyny mają ujawnić świat taki, jakim jest, a nie jakim doświadcza go człowiek.** Realizm postludzki odsłania *pułapki umysłu*. Istotny pozostaje faktyczny stan zjawiska, a nie zakresy jego widzialności dostępne

dla ciała i antropocieleśności. Postbaumgartenowska estetyka zmysłów korzysta z narzędzi *Hi-technologii*. Dzięki nim różnicuje obecnie: bodźce odbierane ze środowiska przez zmysły wewnętrzne i zewnętrzne tworzące ludzkie sensorium, neuronalny przekaz bodźców do ośrodków mózgu (zdolnych rozpoznać ich zawartość percepcyjną) i konceptualizację bodźców. Samo doświadczenie nie bazuje na oku, lecz cenestezji (Merleau Ponty, Richard Shusterman i jego somaestetyka). Praktyka ekologiczna – sozoestetyka zostaje nastawiona w warunkach cywilizacji na ochronę i rewitalizację możliwości percepcyjnych człowieka i zakłada zależność procesu upojęciowania od konkretnej kultury. W efekcie zakłada też powstanie różnych (kontekstualnych) koncepcji zmysłów i zmysłowości determinowanych kontekstami kultury. Takie myślenie zbliża ją do antropologii kulturowej. W ślad za nią soma-, sozoestetyka i estetyka transkulturowa wskazują ograniczenia wynikające z redukcji problematyki wirtualności (także cyfrowej) do sfery kognitywnej podmiotu i mocy gatunkowych. Antropologia zorientowana przedmiotowo i zewnętrznie, zajęta całością kultury pogłębia ogląd poznania zmysłowego, wzbogaca perspektywą rzeczy, tworzywa i historii.

W kulturze **każdy potrafi rozpoznać, co jest dla niego obiektem realnym, a co fikcyjnym, co pozostaje wyobrażeniem, a co abstrakcją i wirtualnością**. Aktywności podejmowane przez podmiot **warunkuje poznanie onto-ontologiczne zjawisk. Sposoby uobecniania (i konkretyzacji) nie zamykają świata ludzi w ramach wirtualności**. Człowiek zawsze pozostaje zanurzony w kontekście kultury, a ta dostarcza świata kompletnego. Budują go rzeczy, wzory działania i zachowań, wyznacza też układ wartości, idei, znaczeń i profiluje kontekst. Treści zrozumiałe, oswojone, bliskie decydują o Heideggerowskiej *po-ręczności* świata. Człowiek bywa w środowiskach sztucznych (Lévy 2002), jednakże tworzy cyberprzestrzeń, porządkuje i rozumie za pomocą treści, jakie pozostają jego udziałem w rzeczywistości. Określa go bowiem Warburgowska **różnica ikoniczna jako wrażliwość na dystans między iluzją obrazu a realnością świata**. Cyfrowo-falowa wirtualność nie daje dziś horyzontu kompletnego. Jakie pojęcia mogą więc sprostać rozwojowi wirtualności wpisanemu wciąż w procesy *prze-pisywania* i *od-grywania* kultury?

W pracach o mediach estetyka *implicite*, tj. budowana na pięknie, pojawia się m.in. w roli nauki pierwszej. *Aesthesis* idealnie przylega do cyfrowych form widzialnych – hybryd w stanie performatywnej i permanentnej transformacji. Badania skoncentrowane na pięknie radzą sobie dobrze i z płynnością (prędkością) digitalizowanej rzeczywistości, i z opisem fenomenów biotechnologicznych. Sama współczesność zdaje się domagać poznania w kategoriach stylu. Media społecznościowe, sztuka ekranów, sztuka technologiczna, nowe nowe media i postmedia – żadne z tych pojęć nie jest wystarczająco operacyjne, by sprostać aktualnie dominującej nowoczesności technologicznej. Kategoria stylu zaś wprost przeciwnie. Wedle globalistów druga moderna za pomocą numeryzacji formuje planetarną wspólnotę. Podobnie jak projektowanie, które stać się ma udziałem każdego człowieka i towarzyszyć każdej aktywności. *Design* i styl stają się więc wszechobecne. Wszystko jest nowe, a szczególnie to, co widzialne, dzięki technologii interaktywne i niestabilizowane materią i ramą (Friedberg 2012). Nowe są tworzywo, formy, styl, możliwości, ale czy nowa jest kultura?

Czy wirtualność generowaną komputerowo można uznać za *novum* kulturotwórcze? (Sójka, 2007) Dokładniej, na ile – nie technologiczna, ale – kulturowa innowacyjność cyberwirtualnego pozostaje efektem rozumowania kategoriami *relacji, designu i stylu*, na ile radykalną zmianą obejmującą powszechnie empirię (rzeczy, behawioru, ideacji w wymiarze planety)? Komputerowo realizowane formy dzięki swej modularności są otwarte na de-konstrukcję (Manowich 2006). Powstają częstokroć, by kreować projektanta (uczestnika komunikacji), a w efekcie wzbogacić rejestr walorów identyfikujący nowoczesne życie i styl. Czy myślenie parametrami stylu – wartościowanie za ich sprawą wirtualności numerycznej jako nowej kultury – daje warunki wystarczające ku temu, aby diagnozować zmianę w zakresie całościowo pojętej uniwersalnej kultury (horyzontu epoki)?

Analogiczne pytanie trzeba postawić opisom współczesności w pojęciach struktury społecznej i relacji, procesu komunikacyjnego, systemów i autopoezy. Niczym kategoria stylu zacierają one zarówno kontekst historyczny zjawisk, jak i wpływ aktualnego kontekstu kulturowego na nośniki i przekazy wirtualne, a także na konkretną sytuację komunikacyjną. Automatycznie znika z pola diagnozy znaczenie cyberform i ich rozumienie w kulturach. Refleksja pozbawiona tych wymiarów **prowadzi do selektywnej interpretacji rzeczywistości** w języku kognitywistyczno-scjentystycznym. Wytwory nowoczesności technologicznej – w ramach postępowania kontrindukcyjnego Paula Feyerbenda, wariantów immagologii Sandersa Taylora i Gottfrieda Boehma, symulakr Jeana Baudrillarda, filozofii sztuki mediów Petera Weibela, filozofii mediów Friedricha Kittlera – zostały powiązane z możliwościami kognitywnymi człowieka na poziomie gatunku. Drogą owej selekcji przyznano wirtualności cyfrowej pozycję horyzontu kultury, a także uniwersalnego świata wszystkich ludzi. Futurystycznie cyberprzestrzeń zyskać ma funkcjonalność kompletnej rzeczywistości wspólnoty antro- i nieantropocentrycznych podmiotów (Young 2006). Tropy relacji i statystycznej ilości, stylu, proporcji, *designu* z jednej strony, z drugiej strony procedury kognitywne, zadaniowy rozwój nauki, metafory epistemologiczne pospołu określają współczesność. Pospołu też sprowadzone do pola syntopii: nauki, sztuki, technologii w roli modelu kultury **fundują redukcjonizm**. Miast nauki pierwszej, dają prawdę na sposób metody i jej pojęć. Generują więc kolejne wątpliwości. Czy formy cyfrowe kreują nowe idee i planetarną wspólnotę?

Cyberprzestrzeń nie istnieje na prawach kultury, lecz służy organizacji społeczeństw (Lévy 1997, 1998). Nie pełni funkcji Foucaultowskiego horyzontu na miarę ani gatunkowych możliwości człowieka, ani każdej jednostki. Ten stan rzeczy jest nadal kwestią przyszłości. Współcześnie chodzi, moim zdaniem, o kulturę organizowaną za pomocą rzeczywistości operacyjnej maszyn i o kulturę transmitowaną za pomocą maszyn. **Dla rozumienia hybryd wchodzących w obieg kultury transmitowanej za pomocą Internetu i systemów symulacji wciąż potrzebny pozostaje realny wymiar kultur warunkowany konkretnym kontekstem wypracowanych dotąd rzeczy, zachowań, idei** (Banaszekiewicz 2017). Skale problemu rysuje empiria. Zmusza do pytań o kompetencje kulturową uczestnika digitalnie

integrowanej rzeczywistości. Rozwinięta cywilizacja wchłania naturę. Wizja nowoczesności, która cyfrowo naturalizuje naturę miast zachować współwarunkowanie procesów nierozdzielnych w empirii życia, na wzór fundamentalnej opozycji kultury i natury, **blokuje poznanie** rzeczywistości (Latour 2011).

By zrozumieć świat, konieczne jest Heideggerowskie zakorzenienie. By urzeczywistnić idee uniwersalnej wspólnoty, trzeba wciąż pytać o technikę, postęp i *per se* o człowieka. Procesy globalizacji realizowane za pomocą przekazańników rozwiniętej audiowizji są jeszcze jedną próbą wdrożenia w życie uniwersalizmu w trybie nieograniczonego rozwoju.

Technologia traktowana tylko w kategoriach postępu prowadzi ku ideologii. Zarówno rozwój, jak i nadmiar obrazów czytany poprzez funkcjonalność, performatywizację i pragmatykę życia euroatlantyckich społeczności przesłania istotne kwestie. Problemy te pozostają poza zasięgiem języka opisu budowanego selektywnie na systemach, pięknie i tym, co społeczne, ekonomiczne i biologiczne. Należą do nich: 1) kulturowe historie wirtualności i jej tworzyw, 2) tradycyjne wirtualności i zawarty w nich projekt wirtualności postcyfrowych, 3) wirtualność i realność jako wymiary służące człowiekowi do poznania i wyrażania swej rzeczywistości, 4) różnice konwencjonalne kontekstów jako aspekt cyfrowych wytworów kultury popularnej (Banaszkiewicz 2016), 5) mechanizmy formowania kultury za pomocą określonej w skali planety technologii i jej faktyczny zasięg, 6) postęp i tkwiące w nim zagrożenia, 7) standaryzacja afektywnych i psychologicznych wymiarów ludzkiego istnienia.

Na obecnym etapie wdrożenia numeryzacji procesy globalizacyjne nie tyle kreują alternatywny świat wszystkich ludzi i postludzi, ile przesłaniają różnice, walkę o przestrzeń (realną i wirtualną) oraz aktualne stratyfikacje społeczne i kulturowe. Nie idzie o scenariusz pesymistyczny (Heidegger 1977). Nie idzie też o wizję końca społeczeństw. Chodzi raczej o kryzys wyobrażeń społeczności euroatlantyckich na temat organizacji zbiorowości. Cyfryzacja ujawniła nie kres idei społeczeństwa, lecz wyczerpanie jego konkretyzacji. Media, jak wszystkie wytwory człowieka, mają dyspozycję do budowania nie tylko relacji, ale też więzi i wzorów – integracji grupy. Należy badać architektury owych wspólnot i wzory ich organizacji realizowane historycznie w kontekstach i między kontekstami przy udziale przekazańników kolejnych generacji. Postulat cybertechnologii, która wyeliminuje kultury kontekstu i zyska wymiar uniwersum planetarnego, niewiele wnosi do problemu relacji *wirtualnego* i *realnego*. Wyniki metafor epistemologicznych, które radykalnie odrzucają esencjalizm i empirię na rzecz dyskursywizmu (Boryson i in. 2009) wiodą naukę ku ideologii. Paradoksalnie przeciw niej Feyerabend kierował postulaty anarchii metodologicznej. W ślad za niedokończonym projektem unii nauk empirycznych, społecznych, humanistycznych Thomasa Kuhna (2003) należałoby w miejsce cyberrzeczywistości mówić o kulturach kontekstu medialnego (Banaszkiewicz 2011: 336–351) i rozszerzać transdyscyplinarnie badania wsparte na wykładni postgeertzowskiej antropologii i antropizmu (Banaszkiewicz 2014).

Bibliografia

- Bal Mieke. 2012. Wędrujące pojęcia w naukach humanistycznych. Krótki przewodnik. M. Bucholc (przeł.). Warszawa: Narodowe Centrum Kultury.
- Banaszekiewicz Karina. 2011. Audiowizualność i mimetyki przestrzeni. Media, narracja, człowiek. Kraków: Nomos.
- Banaszekiewicz Karina. 2014. O potrzebie antropologizowania. Metoda i praktyka w badaniach nad audiowizualnością. W *Film i media – przeszłość i przyszłość. Kontynuacje*. A. Gwóźdź, M. Kempna-Pieniążek (red.). Warszawa: Instytut Sztuki Polskiej Akademii Nauk. 18–31.
- Banaszekiewicz Karina. 2017. Reality and virtuality in the era of digital images. W *Aesthetics and Mass Culture*. Seoul: Korean society of Aesthetics, College of Humanities University National Korea Press. 322–332. <http://www.iaaesthetics.org/item/176-aesthetics-and-mass-culture-proceedings-of-ica-2016-seoul-korea>. [dostęp: 25.09.2017].
- Baily Douglas i in. 2015. *Transhumanist Declaration*. Humanity+. <http://humanityplus.org/philosophie/transhumanist-declaration/> [dostęp: 27.01.2016].
- Boehme Gottfried Mitchell, J.T. William. 2011. Zwrot ikoniczny a zwrot ikoniczny: dwa listy. K. Gadowska (przeł.). W *Fotospołeczeństwo. Antologia tekstów z socjologii wizualnej*. M. Bogunia-Borowska, P. Sztompke (red.). Kraków: Znak. 94–117.
- Boryson Norman. 2009. Dyskurs, figura. M. Bryl (przeł.). W *Perspektywy współczesnej historii sztuki. Antologia przekładów "Artium Quaestiones"*. P. Juszkiewicz, P. Piotrowski i in. (red.). Poznań: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza. 189–216.
- Friedberg Anna. 2012. Wirtualne okno. Od Albertiego do Microsoftu. A. Rejniak-Majewska, M. Pabiś-Orzeszyna (przeł.). Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Habermas Jürgen. 2000. Filozoficzny dyskurs nowoczesności. M. Łukasiewicz (przeł.). Kraków: Universitas.
- Heidegger Martin. 2002. Pytanie o technikę. K. Wolicki (przeł.). W *Budować, myśleć, mieszkać. Eseje wybrane*. Warszawa: Czytelnik. 224–254.
- Heidegger Martin. 1994. Bycie i czas. W. Baran (przeł.). Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe. 144–161.
- Hopfinger Maryla. 2003. Doświadczenie audiowizualne. O mediach w kulturze współczesnej. Warszawa: Sic!
- Jay Martin. 1999. Kryzys tradycyjnej władzy wzroku. J. Przeźmiński (przeł.). W *Odkrywanie modernizmu. Przekłady i komentarze*. R. Nycz (red.). Kraków: Universitas. 295–330.
- Joyce Patrick. 2010. Czym jest to, co społeczne w historii społecznej? E. Wilczyńska (przeł.). W *Teoria wiedzy o przeszłości na tle współczesnej humanistyki*. E. Domańska (red.). Poznań: Wydawnictwo Poznańskie. 125–172.
- Kluszczyński Ryszard. 2001. Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialna. Kraków: Rabid.
- Kuhn Thomas S. 2003. Droga po strukturze. Eseje filozoficzne z lat 1970–1993 i wywiad rzeka z autorem słynnej *Struktury rewolucji naukowych*. S. Amsterdamski (przeł.). Warszawa: Sic!
- Latour Bruno. 2011. Nigdy nie byliśmy nowocześni. Esej z antropologii symetrycznej. M. Gduła (przeł.). Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Lévy Pierre. 1997. Le Cyberespace, le ville et démocratie. W *Cyberculture. Rapport au Conseil de l'Europe dans le cadre de projet nouvelles technologies, coopération culturelle et communication*. Paris: Odile Jacob. 223–241, 288–308.
- Lévy Pierre. 1998. Qu, est-ce que le virtuel? Paris: Press Universitaires de France.
- Lévy Pierre. 2002. Drugi potop. J. Budzyk (przeł.). W *Nowe media w komunikacji społecznej w XX w.* M. Hopfinger (red.). Warszawa: Oficyna Naukowa. 373–391.

- Luhman Norman. 2007. Systemy społeczne. Zarys ogólnej teorii. M. Kaczmarczyk (przeł.). Kraków: Nomos. 166–196.
- Manovich Lev. 2006. Język nowych mediów. P. Cypriański (przeł.). Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne: 79–119.
- Marin Louis. 2011. O przedstawieniu. P. Mościcki (przeł.). Gdańsk: Słowo/obraz terytoria. 361–173.
- Nicolescu Basarab. 1996. 4 La Transdisciplinarité: Manifeste. Paris: Editions du Rocher.
- Ostrowicki Michał. 2006. Wirtualne *realis*. Estetyka w epoce elektroniki. Kraków: Universitas.
- Skowronek Bogusław. 2014. Medioznawstwo i lingwistyka transdyscyplinarne. W *Film i media – przeszłość i przyszłość. Kontynuacje*. A. Gwóźdź, M. Kempna-Pieniążek (red.). Warszawa: Instytut Sztuki Polskiej Akademii Nauk. 7–17.
- Sójka Jacek (red.). 2007. „O swoistości badań nad kulturą”. *Kultura Współczesna* 1.
- Virilio Paul. 1988. La machine de vision. Paris: Galilee. 123–159.
- Wiesing Lambert. 2012. Sztuczna obecność. *Studia z filozofii obrazu*, K. Krzemieniowa (przeł.). Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Zeidler-Janiszewska Anna. 2006. „Visual Culture Studies czy antropologicznie zorientowana Bildwissenschaft? O kierunkach zwrotu ikonicznego w naukach o kulturze”. *Teksty Druge* nr 4. 9–29.

Streszczenie

Udział *realnego* i *wirtualnego* w organizacji wspólnot domaga się transdyscyplinarnych narzędzi diagnozy. Metafory poznawcze utożsamiają wirtualność z cyfrowością a cybertechnologia zyskuje status planetarnej kultury ludzi i nieludzi. Redukcja zaciera wymiary kultury, a z nimi historie wirtualności. Empiria każe myśleć o kulturach kontekstu medialnego i horyzoncie antropologii.

Reality and virtuality as a subject of research on digital images

Abstract

Participation of the real and the virtual in the organisation of communities requires transdisciplinary diagnostic tools. Epistemological metaphors equate virtuality with digitality, and cybertechnology gains the status of planetary human and non-human culture. Reduction blurs cultural dimensions and thus histories of virtuality. Empiria directs our attention to cultures of media context and the horizon of anthropology.

Słowa kluczowe: antropologia mediów, historie wirtualności, cyberprzestrzeń, zwrot, transhumanizm

Keywords: anthropology of media, histories of virtuality, cyberspace, turns, transhumanism

Karina Banaszek – dr hab., kulturoznawca i mediolog w Zakładzie Filmoznawstwa i Wiedzy o Mediach Instytutu Nauk o Kulturze i Studiów Interdyscyplinarnych Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach. Współpracownik telewizji (m.in. Canal+, Polonia, TVP Katowice). Autorka monografii: *Nikt nie rodzi się telewizzem. Człowiek – kultura – audiowizualność* (2000) *Audiowizualność i mimetyki przestrzeni. Media – narracja – człowiek* (2011), licznych artykułów w polskich i zagranicznych czasopismach naukowych i tomach zbiorowych, bierze udział w pracach towarzystw naukowych zajmujących się problematyką kultury i komunikacji. Zajmuje się głównie antropologią mediów i antropologią przestrzeni w kontekście kultury współczesnej, metodologią humanistyki.