

## Maņu maiņa – realitāte 2020

Ilva Skulte

*“izvēlies dziesmu (es parasti izvēlos kādu, kas man atgādina manu DR (ilgotu realitāti) vai kādu personu no manas ilgotās realitātes, tomēr jums tā nav jādara, tā ir mana personiskā izvēle), iedomājieties, ka dejojat vai izbaudāt dziesmu ar kādu no jūsu ilgotās realitātes. dziesmas beigās viņi aizved jūs pie durvīm un tās atver, parādoties spožai baltai gaismai, pasakiet savus apliecinājumus un dodieties caur durvīm. jums tikai jāredz baltā gaisma. jūs pieredzēsiet tipiskus simptomus (nejūtīgumu, tirpšanu, smaguma sajūtu, peldēšanas sajūtu utt.) kad simptomi norimst, aplieciniet vēlreiz un dodieties uz gultu. jūs pamodīsities jūsu ilgotajā realitātē.”<sup>1</sup>*

Tā ir tikai viena no metodēm, ko kāds *Reddit* lietotājs iesaka izmantot, lai efektīvi pārvietotos no esošās realitātes citā – realitātē, kurā viņš vēlas nokļūt. Realitātes maiņa (*reality shifting*) ir viens no īpatnējiem fenomeniem mediju kultūrā, kas 2020. gadā – gadā, kad liela daļa pasaules iedzīvotāju bija spiesti ne vien strādāt, bet arī satikties, biedroties, svinēt un domāt kopā attālināti, tehnoloģiju pastarpinājumā – kā modes vilnis “pāršalca” vairāk, iespējams, pusaudžu auditorijas un tieši tādēļ palika puspamanīts plašākai ievērbai vai analīzei. Uzskati, paradumi un prakses, ko kādu laiku izkopj kopienas *Twitter*, *Youtube*, *TikTok*, *Reddit* un dažādās citās vietnēs un lietotnēs, nereti paliek fragmentāru aizsākumu, lielisku, bet pamestu ideju virtuālajās kapsētās. Tomēr šādu parādību relevance pārdomās par mūsdienu kultūru kopumā, līdz galam neizzināto un mainīgo tehnoloģiju vietu tajā, kā arī pārdomās par individuālajiem un kopīgajiem priekšstatiem par to, kas ir, un to, kā par to iespējams pārliecināties, ir zīmīga un neaizstājama – mediju auditorijās “iznirstošās” un pazūdošās modes ir sava veida laboratorijas modeļi tehnoloģiju būtības izprašanai un, iespējams, pašas patiesības izprašanai tādā nozīmē, kādā to savā klasiskajā tekstā “Tehnikas jautājums” apraksta vācu filozofs Martins Heidegers: “Wir sagen “Wahrheit” und verstehen damit die Richtigkeit des Vorstellens.”/ “Mēs sakām “patiesība” un ar to saprotam priekšstatīšanas pareizumu”<sup>2</sup>.

Ko būtisku varētu mācīties no realitātes maiņas modes un ar ko tas atšķiras no vienkāršas sapņošanas vai ezotēriskiem apziņas eksperimentiem? Pirmkārt, to, ka šaubas par realitātes fizikāli materiālo objektivitāti vairs nav filozofiski gnozeoloģisku pārdomu vai ezotērisku mācību un prakšu priekšmets (tātad attiecas uz samērā noslēgtu cilvēku loku), bet sasniegušas arī populāro jauniešu kultūru un

---

<sup>1</sup> Anonīms/a REDDIT lietotājs/a

[https://www.reddit.com/r/shiftingrealities/comments/j193d5/master\\_list\\_of\\_shifting\\_methods\\_comment\\_anything/](https://www.reddit.com/r/shiftingrealities/comments/j193d5/master_list_of_shifting_methods_comment_anything/)

<sup>2</sup> Heidegger, Martin. Die Frage nach der Technik.

[https://monoskop.org/images/2/27/Heidegger\\_Martin\\_1953\\_2000\\_Die\\_Frage\\_nach\\_der\\_Technik.pdf](https://monoskop.org/images/2/27/Heidegger_Martin_1953_2000_Die_Frage_nach_der_Technik.pdf)

masas. Ar izteiktu akcentu uz ķermenisko, juteklisko pieredzi jaunā tendence atšķiras no iztēlošanās un sapņošanas un arī no praksēm un rituāliem laikā, kad (pamatā sociālās) patiesības priekšstatīšanu regulēja mediji. Tas, ko 19. gs. beigās pārmeta "bālajiem zēniem" vai romānu lasītājiem, tika kritizēts tieši kontrastā ar ideju par realitāti (kā materiālu, fizikālu, kopīgi, balstoties uz metodiski iegūtiem, pārbaudītiem un pierādītiem faktiem izprastu, un iespējams, sociāli maināmu realitāti). Ja 20. gs. sākumā kino un vēlāk TV ļoti precīzi konstruēja alternatīvu realitāti, pielāgojoties ķemeniskajām izpausmēm (simulēts skatiens, kustība, balss, neverbālā komunikācija utt.), tad 21. gs. virtuālās realitātes tehnoloģijas ļauj iet konstrētā realitātē ar paša(s) ķermeni. Šai realitātei joprojām nav visu juteklisko dimensiju, bet to var uzvilkt ķemenim kā apgērba kārtu. Tas savukārt prasa spēju traktēt realitāti precīzi – kā kaut ko izteikti jutekliski uztveramu, bet tomēr cilvēka izdomātu un vadītu.

Otrkārt, realitātes nomaiņas (pārvirzīšanas, pārvietošanas, pārkārtošanas, jebkurā gadījumā (uztveramās, pieejamās, virsējās) kārtas maiņas<sup>3</sup>) pasākums *a priori* ietver, ka realitāte nav esenciāla parādība. Tas, kas ir, pieejams apziņai sajūtās (kas rodas, mūsu jutekļiem reaģējot uz dažādu ār pasaules stimulu iedarbību), un, lai izmainītu savu stāvokli no nepatīkama uz patīkamu (vai vienkārši no viena uz otru), atliek vienīgi gribēt mainīt šīs sajūtas ar citu stimulu palīdzību. Pie tam notiekošais nav (aiz)maldīšanās, bet pilnībā apzināts, skaidri instrumentalizēts akts. Mēs, izrādās, pamazām esam pieraduši pie domas, ka realitāte ir drīzāk kā saskarne, kas savieno, bet arī strikti nošķir mūs no dabas vai pasaules. Lai neiedomātos par to, kā par skafandru vai cietumu, daudzās realitātes kļūst kā drēbītes (nu, labi, stils vai dreskods), ko nēsājam, lai nenostātos pasaules priekšā kaili un nesagatavoti. Realitāte(s) ir noteiktā veidā konfigurētu juteklisko uztvērumu panno, kas aizklāj svešo, neizzināmo un konkrētāk vai abstraktāk atklāj formas, zīmes, simbolus un stāstus mūsu emocionālam pārdzīvojumam un racionālai interpretācijai.

Treškārt, tieši te ir tehnoloģisko jaunieviesumu vieta. Ne velti realitātes izmainītāji sociālajos medijos kolekcionē metodes. Tās tā vai citādi saistītas ar standartizētām tehnikām, kas dažādu laikmetu sociāli akceptētajos diskursos tiek lietotas, lai izzinātu patiesību caur realitātes konstruēšanu<sup>4</sup>. Tās pauž arī mūsu uzticību paņēmienu komplektam, labajām praksēm, tehnikām, mašīnām un aparātiem, pārbaudītām zālēm un narkotikām, respektīvi visam, ko izzināšanas interese vai zinātniska institūcija spējusi formulēt, atkārtot, akceptēt, pārbaudīt un tiražēt. Realitātei šādā skatījumā ir ļoti konkrēts sakars ar tās izzināšanā lietoto tehniku.

Ceturtkārt, šī, iespējams, 2020. gada mājāsdes un sociālās izolēšanās radītā pārejošā fenomena skaistākais vēstījums ir vieglums, ar kādu mūsdienu tehnoloģiski

---

<sup>3</sup> Vārds "shift" angļu valodā nozīmē "izmainīt, pārvietot, aizvākt", bet arī "maiņa, kārta, pārkārtošana", semantika ietver ideju par dažādām pieejām, līmeņiem, slāņiem un kārtām līdz pat ietērpam.

[https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/shift\\_1?q=shift](https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/shift_1?q=shift)

<sup>4</sup> Atļaušos šādi lasīt Heidegera "Wir fragen nach der Technik und sind jetzt bei der αλήθεια, beim Entbergen angelangt. [...] im Entbergen gründet jedes Her-vor-bringen" (Mēs jautājam par tehniku un esam tagad nonākuši pie alētheia (gr.vaļ. vārds, kas parasti tiek tulkots kā 'patiesība'), pie atklāšanas. [...] Atklāšanā balstās jebkura iznešana priekšplānā (t.i. priekšstatīšana)).

[https://monoskop.org/images/2/27/Heidegger\\_Martin\\_1953\\_2000\\_Die\\_Frage\\_nach\\_der\\_Technik.pdf](https://monoskop.org/images/2/27/Heidegger_Martin_1953_2000_Die_Frage_nach_der_Technik.pdf)

piesātinātās vides iemītniece var mobilizēt kā savu individuālo pieredzi, tā tehnoloģisko un sociālo atbalstu, lai realizētu to, kas kādreiz bija pieejams tikai smagās mācībās un darbā ar sevi, lai tiktu pāri saviem dabiskajiem (jutekliskās izziņas) ierobežojumiem.

Reāls ir tas, kas ir patiess, īsts, objektīvs, eksistējošs, fizisks, materiāls, lietisks<sup>5</sup>. Bet jutekliski pieejamās informācijas organizācijā iesaistītas kā nepastarpinātas, tā arī abstraktas īpašības, sava nozīme ir pieredzei, gaidām un atmiņai, dažādu smadzeņu daļu funkcijām, mijiedarbībai un vēl līdz galam neizzinātajām īpatnībām. Realitātes sensorā pastarpinājuma kompleksitāte ir izaicinājums tiem, kas šobrīd strādā ar virtuālo realitāti. Tādi jautājumi kā smadzeņu uzmanības tīklu funkcijas un mijiedarbība starp dažādu jutekļu iegūtās informācijas apstrādi, tai skaitā digitāli un dabiski radītu juteklisko kairinājumu sasaisti, ir dienaskārtībā starp daudziem citiem eksperimentāli pētītiem aspektiem, ko nepieciešams izziņāt, lai virtuālā realitāte sensorajā uztvērumā līdzinātos fiziskajai<sup>6</sup>.

Tomēr realitātes konstruēšanas un simulēšanas ideja cieši saistīta ne tikai ar smadzeņu darbību, bet arī ar mediāciju un tārad kultūrvēsturiski – ar komunikācijas mediju attīstību un dominējošajiem estētikas principiem. Tieši apziņa par to, ka noteiktu mediju lietojums saistīts arī ar noteiktu sensorās uztveres konfigurāciju un tādēļ – vismaz daļēji – ieslēdz cilvēku savdabīgā sensorā tīklā, pievērta uzmanību cita veida maiņai – sensorija maiņai.

Viena no atziņām, kas liek apšaubīt maņu piegādātās informācijas iespējas atklāt realitāti, saistīta ar fiksētajām izmaiņām dažādu jutekliskās uztveres kanālu novērtējumā kultūrā. Salīdzinot dažādas kultūras kā ģeogrāfiski, tā vēsturiski, tai skaitā, izsekojot dažādu laikmetu preferencēm attiecībā uz dažādiem jutekļiem, atklājās, ka dažādu maņu orgānu lietojums un dažādas sensorās informācijas nozīme kultūrā ir atšķirīga, tiek regulēta un tiek pat mērķtiecīgi mainīta, saskaņā ar noteiktiem sava laika apsvērumiem, praksēm un lietotajiem medijiem. Sekojot audiovizuālo un digitālo mediju attīstībai, 20. gs. socioloģija un mediju teorija atklāj pētniecībai medijspefiskos fenomenus, kas liek apšaubīt (sociālās) realitātes jēdzienu kā konstruētu, simulētu un viltojamu. Tas parādīja arī to, ka sensorā uztvere tikusi saraustīta, liekot mūsu kultūrā vienu jutekliskās uztveres sistēmu (vizuālo) pāri citām – vismaz kopš 17.gs. Eiropas kultūrā valda vizuālās informācijas hegemonija. Šie novērojumi radīja to, ko mēdz dēvēt arī par “sensoro pavērsienu”<sup>7</sup> antropoloģijā, socioloģijā, ģeogrāfijā, mediju un komunikācijas zinātnē un mākslās 20. gadsimta beigās. Ņemot vērā, ka cilvēka jutekliskās uztveres mediatizētais stāvoklis pēdējo gadu desmitu laikā kļuvis daudz intensīvāks<sup>8</sup> ir svarīgi pārsprīst jaunus ceļus un

<sup>5</sup> [https://en.wiktionary.org/wiki/real#Etymology\\_1](https://en.wiktionary.org/wiki/real#Etymology_1)

<sup>6</sup> Piemēram, sk. Harris, David J., et al. "Virtually the same? How impaired sensory information in virtual reality may disrupt vision for action." *Experimental brain research* 237.11 (2019): 2761-2766.

<https://link.springer.com/article/10.1007/s00221-019-05642-8>; Harley, Daniel, et al. "Sensory vr: Smelling, touching, and eating virtual reality." *Proceedings of the Twelfth International Conference on Tangible, Embedded, and Embodied Interaction*. 2018. <http://hubscher.org/roland/courses/hf765/readings/p386-harley.pdf>; Kong, Yanzhuo, et al. "Virtual reality and immersive environments on sensory perception of chocolate products: A preliminary study." *Foods* 9.4 (2020): 515.

<sup>7</sup> Howes, D. The Expanding Field of Sensory Studies.

<https://www.sensorystudies.org/sensorial-investigations/the-expanding-field-of-sensory-studies/> (skatīts, 12.12.2020), Lauwrens, J. Welcome to the revolution: The sensory turn and art history.

<https://arthistoriography.files.wordpress.com/2012/12/lauwrens.pdf> (skatīts 12.12.2020)

<sup>8</sup> Jones, C.A., "The mediated sensorium". *Sensorium: Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*, Caroline A. Jones (ed.) Boston, MA: MIT Press and List Visual Arts Center, 2006. 5-49

aspektus, kādos mūsu realitātes izjūta un attiecības ar socialitāti tiek pakļautas rekonstrukcijai un pārveidei. Televīzijas ziedu laikos mediju teorētiķis Volters Ongs piedāvāja fokusēties uz maņu mainīgumu rakstā "Mainīgais sensorijs", kurā viņš novēro: "Kultūras ļoti atšķiras veidos, kā tajās tiek izmantoti dažādi jutekļi un veidos, kā tajās ar dažādiem jutekļiem saistīts to konceptuālais aparāts"<sup>9</sup> un dod daudz piemērus tam, pievēršot uzmanību jutekļiem, kuri modernajā laikmetā lietoti šķietami nenozīmīgās lietās - vairāk katra privātajā dzīvē. Ir grūti iedomāties, kā zināšanas, kas balstās ožas, garšas vai taustes uztvērumos varētu sniegt nozīmīgas (tāpēc, ka sociāli akceptētas) zināšanas. Tomēr, iedziļinoties vēsturē, atklājas, ka šāda informācija kādreiz dominējusi (tai skaitā, realitātes konceptualizācijā) un vēlāk mērķtiecīgi izspiesta. Konstance Klassena, piemēram, dažādos aspektos aprakstot Viduslaiku kultūru un priekšstatus, kas Eiropā valdījuši pirms modernā laikmeta pierāda, ka tad dominējusi tauste - kosmosa un cilvēka izpratnē liela loma bija informācijai, ko iegūst šajā jutekliskajā ceļā – aukstā, karstā, mitrā, sausā, maigā, cietā, asā utt. uztveršanā<sup>10</sup> Interesanti, ka tieši taustes renesansi, rakstot par jaunajiem digitālajiem un interneta medijiem un informāciju tajos, izcēla Pols Viriljo: "Kibertelpa ir jauna perspektīvas forma. Tā nav pat līdzīga audiovizuālajai perspektīvai, ko mēs jau pazīstam. Tā ir pilnībā jauna perspektīva, kas brīva no jebkuras iepriekšējas atsauces: tā ir taktīlā perspektīva. Redzēt tālumā, dzirdēt tālumā: tā bijas vecās audiovizuālās perspektīvas būtība. Bet, sasniedzot no attāluma, sajūtot no attāluma – tas liek pārslēgties uz perspektīvu, kuru mēs pat vēl neesam papētījuši: tā ir kontakta, attālumu pārvaroša kontakta, telekontakta perspektīva."<sup>11</sup>

Nav šaubu, ka māksla piedalās priekšstatu veidošanā par realitāti un patiesības izziņas iespējām. Tieši šādā perspektīvā tai ir īpaša loma realitātes sensorā auduma modifikācijā, ārdīšanā vai vismaz kritiskā apšaubīšanā. Par māksliniekiem atzīti indivīdi un kolektīvi visos laikos darbojušies, lai, izzinot un mainot uztveramā un uztveres robežas, palielinātu uzmanības, valdzinājuma, pārdzīvojuma un baudas, šoka un pacilātības izraisīšanas iespējas un garantijas, iemēģinājuši sensorija pārvaldīšanas paņēmienus un metodes. 19. un 20.gs. mediju attīstības kontekstā aktuālo mākslas piedāvājumu bijis īpaši daudz – metodes un stili, mākslinieku manifesti un performances lauzuši pieņēmumus un papildinājuši aktuālo realitātes sensorās atklāšanas pieeju klāstu. Zīmīgi, ka jo perfektāk tehnoloģiskās iespējas spēja ierakstīt, saglabāt, pārraidīt un atveidot redzamo un dzirdamo ar tehniskiem līdzekļiem, jo vairāk modernā un avangarda māksla apstrīdēja jebkuras robežas, uzlauza attēla un skaņas virsmas kodus un kultūras konvencijas un iedziļinājās koncencionālo uztvērumu būtībā, cieši mediētajā vidē - daudzdimensionāli, multimodāli un dažādos izšķirtspējas līmeņos. Tās pašas intereses otrā pusē tika uzlauzti arī ķermeņa kodi – lielā mērā, lai izpētītu sensorās uztveres fineses. Pie tam interese tiek attiecināta arī uz aparātiem, mašīnām un tehnoloģijām, kas iesaistīti mediācijā. Ja mākslas loma visos laikos bijusi mediācijas lauka izkopšanā, darbojoties ar uzmanības, apziņas un jutekliskās uztveres elementiem, tad pēdējos gadsimtos tas darīts, īpaši intensīvi izaicinot par konvencionālām uzskatāmas jutekliskās uztveres sistēmas.

---

<sup>9</sup> Ong, Walter J. "The shifting sensorium." *The varieties of sensory experience: a sourcebook in the anthropology of the senses* (1991): 25-30. 26.

<sup>10</sup> Classen, Constance. *The deepest sense: A cultural history of touch*. University of Illinois Press, 2012.

<sup>11</sup> Virilio, P. *Speed and Information: Cyberspace Alarm! / CTHEORY*. -

<https://journals.uvic.ca/index.php/ctheory/article/view/14657/5523> (skatīts 22.12.2020)

Amerikāņu mākslas zinātniece Kerolaina Džonsa savu analīzi par sensorija izmaiņām un dažādu jutekļu vietu kultūrā saista ar modernitātes pagrieziena instrumentalizācijas (un efektivizācijas) virzienā. Līdzīgi V. Ongam, viņa neiztiek bez atsauces uz Marksu, lai skaidrotu atsvešinātības, subjektivizācijas un jutekļu nodalīšanas un hierarhizācijas mehānismus. Šajā perspektīvā tieši jaunajos laikos notiek pavērsiens, ko varētu saprast kā modernizāciju vai “sakārtošanu” – dažādi jutekļi un to darbs tiek savstarpēji nošķirti, indivīds (subjekts) tiek apzināts kā savas jutekliskās izziņas ietvaros norobežots no pārējiem, atsevišķu jutekliskās uztveres kanālu informācija iegūst svarīgāku lomu, bet atsevišķu jutekļu informācija (piemēram, olfaktorā) tiek nozīmes ziņā pazemināta vai izskausta no konvenciālā sensorija, arvien vairāk nostiprinoties vizuālo kodu hegemonijai. Pati doma par *sensus communis*, kas nāk no Kanta filozofijas, iegūst jaunu vietu estētikas diskusijās šobrīd<sup>12</sup>.

Interesanti, ka tieši tepat modernitātes programmā svarīga loma ir mediācijas procesiem un tos efektīvākus darošajām tehnoloģijām. Mišela Fuko varas arheoloģijas kontekstā novērošanas – instrumentalizētās un mediāli paplašinātās redzes dominance cieši saistīta ar konkrētu sabiedrības formu un varas modeli tajā. Radošu pētījumu impulss nereti nozīmē aicinājumu šo kārtību pārskatīt. K. Džonsa izdala sešas mākslinieku stratēģijas attieksmē pret sensorija mediāciju. Pielāgošana vai pieradināšana nozīmē, ka tehnoloģijas tiek radoši izmantotas un, iespējams, attīstītas, tai skaitā, veidojot jaunus subjektus to izmantošanai. Noraidīšana jeb pretošanās ir tehnoloģiju tirgū piedāvāto lietojumu noraidīšana, māksliniekiem radot darbus ar mērķi atturēt no nekritiska tehnoloģiju lietojuma arī auditorijas. Atsvešināšanas gadījumā mākslinieks izmanto tehnoloģiju tā, lai “atsvešinātu” to, lai jutekliskā informācija, kas iegūta to lietojumā kaut kādā veidā būtu sajaukta vai arī tikai daļēja, tādējādi šokējot auditoriju. Immersīvo pieeju K. Džonsa sauc par “alas” paradīgu – katra tehnoloģija ienirstot veido savu jutekļu kombināciju. Savukārt, pārjautāšana raksturīga tiem māksliniekiem, kas savos darbos atklāj jaunas, nemanītas mediju tehnoloģiju īpatnības, bet ir arī pieeja, kas pārorientē kādreiz novartā pamestas tehnoloģijas, aizraujas ar vecām lietām, iedzīvinot tās. Māksla kā estētiskās pieredzes lauks reizē ir arī atvērts lauks eksperimentēšanai ar maņām, tehnoloģijām, uztveri un kultūras formām un praksēm. Nobeigumā mūsdienu mākslas un tehnoloģiju mijiedarbību realitātes sensorās maiņas kontekstā varētu raksturot sešos saskarsmes un pagrieziena punktus.

Pirmkārt, laikmetīgā māksla dažādos veidos pārvar priekšstatu par vizuālās komunikācijas hegemoniju, komunikācija tehnoloģiju ietekmē ir multimodāla, tas uzsver arī citu maņu izmantojumu vēstījuma kopumā, un šī izmaiņa mākslā tiek akcentēta, pārbaudīta, testēta kā sava veida uztveres laboratorijā.

Otrkārt, mainās attieksme pret ķermeni tādā veidā, ko varētu izteikt diametrāli pretēji atbildētā jautājumā par to, vai ķermenis ir vai nav tehnoloģija. Neirālo tīklu un mākslīgā intelekta izmantojums arvien dažādākās dzīves sfērās liek reizē uzlūkot to (metaforiskā nozīmē) kā analogu cilvēka nervu sistēmai un intelektan, un tomēr tieši tādēļ novērotajām atšķirībām ir izšķiroša nozīme.

---

<sup>12</sup> Ferrara, Alessandro. "Does Kant share Sancho's dream? Judgment and *sensus communis*." *Philosophy & Social Criticism* 34.1-2 (2008): 65-81.

Treškārt, atšķirībā no kādreizējās realitātes maiņas ar iztēles palīdzību, tagad tā ir iespējama, ķermeniski "ienirstot" citās, cilvēku mākslīgi veidotās pasaulēs ar imersīvo tehnoloģiju palīdzību, Nevis iztēle, bet sensori stimulēta realitāte ir šīs pārmaiņas centrā.

Ceturtkārt, jušanas, jušanās, jutības, jūtības jautājumi saistīti arī ar mākslīgo sensoro vidi, kas radīta, lai sajustu mūs – cilvēkus. Realitāte izmainās mūsu ķermenisko kustību rezultātā, ko "sajūt" par "gudro" dēvētā vide un materiāli. Lietu interneta kontekstā cilvēka drīzāk tiek sajūts nevis sajūt pats.

Piektkārt, atkal aktualizējas 17.-18. gadsimta filozofijā aktuālie sociāli politiskā plāna jautājumi – par spriedumu, izpratņu, priekšstatu par realitāti sociālo dabu. Uzsverot atšķirības starp *common sense* un *sensus communis*, šeit sensorā režīma maiņa nozīmē arī pārmaiņas politiskajā kultūrā un kārtībā, pārmaiņas kuras var būt ne tikai iluzoras, bet reālas<sup>13</sup>.

Sestkārt, skatiena punkts jāpavērš tā, sajūstā/sajūtamā ainavā varētu iekļaut cita mēroga realitāti<sup>14</sup>, precīzi saskaņojot jaunā pakāpē to, kas ķermeniskajiem jutekļiem nav pieejams, bet aparātiem, ierīcēm un matemātiskajiem aprēķiniem ir<sup>15</sup>.

---

<sup>13</sup> Rancière, Jacques. "The aesthetic dimension: Aesthetics, politics, knowledge." *Critical Inquiry* 36.1 (2009): 1-19.

<sup>14</sup> Morton, Timothy. *Hyperobjects: Philosophy and Ecology after the End of the World*. U of Minnesota Press, 2013.

<sup>15</sup> Autore pateicas Rasai Šmitei par dažām idejām raksta papildinājumā.