

Петруньюк Н. І.  
[http:// orcid.org/0000-0001-5580-5349](http://orcid.org/0000-0001-5580-5349)

## РЕНДЕР ЧИ РЕАЛЬНІСТЬ? ВІРТУАЛЬНІСТЬ І КРИЗА РОЗРІЗНЕННЯ У СУЧАСНІЙ ФІЛОСОФІЇ

Сучасна філософія тягнє до осмислення людської дійсності у дедалі ширших міждисциплінарних контекстах. Спочатку традиційні, а віднедавна й інтернет-медіа та інформаційні технології опинилися у полі зору філософів та стали джерелом для переосмислення чималої кількості так званих вічних філософських запитань. Серед них зокрема і найширші, як-от усвідомлення меж реального та розуміння, які саме явища й речі з тих, що конституують людське, можна вважати реальними. Цю статтю присвячено дослідженню одного з понять, що є ключовим для осмислення реальності, – поняттю віртуальності. Авторка висвітлює його витоки, особливості і специфіку вжитку в сучасному філософському дискурсі. Зокрема, показано конотації віртуального з усіма трьома часовими вимірами: минулим, теперішнім та майбутнім. Наголошено, що поняття віртуального спочатку було «перевідкрите» Жилем Дельозом, а потім пережило ще низку сутнісних змін у філософії ХХ–ХХІ століть. Тож віртуальне розглянуто як контрагент реального. Зокрема, у статті приділено увагу різноманітним конотаціям між поняттями віртуальності, реальності та фактичності. Крім того, розкрито моральні аспекти віртуальності – як у трансцендентному, так і в іманентному сенсі. Висвітлено підґрунтя для нерозрізнюваності «реального» та «віртуального». Зроблено висновок про те, що в ситуації так званої підміни реальності різноманіття конотацій поняття віртуальності може бути використане для перевідкриття вже самого поняття реальності.

**Ключові слова:** віртуальність, фактичність, Жиль Дельоз, Джуліан Баджині, чеснота, гіперреальність, нові медіа.

Що відбулося із так званою кризою реальності, й де подівся страх втратити або не розпізнати «справжнє»? Що трапилося із дилемами «живопис або фотографія», «театр або кіно»? Жодна з цих практик не знищила інтерес до іншої, ба більше: від їхньої конкуренції, а нерідко і співпраці мистецькі контексти лише збагатилися. Часто трапляється так, що тенденція до занепаду одного з інструментів транслявання людської креативності невдовзі поступається відновленню інтересу до нього. Поволі затихає питання про те, що ближче до буття – пензель Рембрандта чи портрет заарештованої у пакистанському Пешаварі афганської жінки, що став одним із найвідоміших фото журналу *National Geographic*. Інтерес до розчаклування інструментального розуму схильє до пошуків виходу з кризи деінде – поза межами класичного розподілу на «справжнє» та «удаване». У сфері, де панує квазіреальне (чи то пак «гіперреальне», за визначенням Жана Бодріяра), на чільне місце виходить поняття, якому і присвячено цю статтю, – *віртуальність*. Нижче ми спробуємо з'ясувати,

які пресупозиції визначають місце віртуальності у сучасній філософії та чи варто говорити тут про чергову кризу розрізнення.

### Присутність віртуального у філософії

Етимологія поняття віртуального є надзвичайно цікавою: як у середньовічному *virtuālis*, так і у значно пізніших визначеннях (зокрема підході чи не найвідомішого теоретика цього поняття Жилі Дельоза, якого нерідко називають перевідкривачем віртуальності), віртуальне проблематизується на підставі не так самого суцього, як його нестачі. Так, з одного боку, віртуальне – це опозиція до реального, наприклад, в оптиці (як-от образ, що відображає нас у дзеркалі), а з іншого – це антонім до актуального, фактичного (саме ця опозиція цікавила спершу Анрі Бергсона, а згодом і Ж. Дельоза). Зокрема, у «Матерії та пам'яті» А. Бергсон посилається на цю опозицію, говорячи про особливості такої властиво людської риси, як здатність до пам'яті: «Сам по собі знімок пам'яті, якщо він лишається

чистою пам'яттю, буде безрезультатним. Такий віртуальний спогад може стати реальним лише за допомогою сприйняття, яке покликало його. Позбавлений сили, він позичає життя і міць із теперішніх чуттів, в яких втілюється» (тут і далі переклад наш. – Н. П.) (Bergson, 2004, р. 163). Ж. Дельоз, розвиваючи думку А. Бергсона про віртуальне як відсутнє і минуле, посилює акцент на неповноцінності віртуального щодо реального, називаючи його по суті «шматком, фрагментом, оболонкою», яким «бракує ідентичності» (Deleuze, 1993, р. 133). Крім того, віртуальне у Ж. Дельоза представлене в парадоксальний спосіб: як «сутнісно минуле» віртуальне є частиною реальності, однак це не більш як «уривок чистого минулого», якому «завжди чогось бракує всередині себе» і який завжди «був» (Deleuze, 1993, р. 135). Отже, про віртуальне, підкреслює французький мислитель, ніколи не можна сказати «це є». Звідси Ж. Дельоз висновує: те, що ми традиційно вважаємо недоліком для фактичного сущого – втрата і забуття, щодо віртуального таким аж ніяк не є: «Ним [віртуальним] не володіють ті, хто його має, і мають ті, хто ним не володіє» (Deleuze, 1993, р. 135). А отже віртуальне – це те, що, на відміну від реального, можна загубити, адже саме втрата і розчинення в пам'яті – це те, що притаманне віртуальному. Натомість реальне – це те, що «липне до підшви, як багно»: слідом за Ж. Дельозом тут покликаємося на напрочуд живу метафору Жака Лакана (Deleuze, 1993, р. 135). Та це не означає, що реальне (фактичне), яке позірно не залежить від примх пам'яті, не може розчинитися в бутті. Віртуальне щедро ділиться своєю проблематикою із реальним і так само охоче перебирає його властивості. Мета подальшого викладу зокрема полягає у тому, щоб продемонструвати, що поняття «віртуальності» має як теоретичний, так і практичний потенціал для сучасного філософського дискурсу. З одного боку, це присутній контрагент поняття «реальності», оскільки постає і як опозиція, і як доповнення, і як метафора до останньої, та, з іншого, віртуальне є не чим іншим, як практичним інструментом з осягнення того, що існує. По суті, віртуальність функціонує як один із засадничих феноменів в естетичному (в контексті осмислення мистецтв – як так званого чистого, так і прикладного), а також – у ціннісному (зважаючи на моральний аспект віртуального та загалом на умови можливості моралі в світі віртуальної реальності) та філософсько-антропологічному (зокрема, з огляду на вивчення соціальної природи людини, а також трансгуманізму) вимірах. Термін «віртуаль-

ність» вже використовується та може набути плідного застосування не лише у вивченні технологій віртуальної реальності та їхнього впливу на людину, а й у дослідженнях медіасфери, естетиці, релігієзнавстві, соціальних науках. Тож коли йдеться про міждисциплінарний підхід, поняття «віртуальності» опиняється в авангарді досліджень, адже дає змогу прояснити спільні корені проблем розрізнення (та нерозрізнюваності), демаркації (та її проблематичності) в усіх перелічених вище дисциплінах і напрямках думки.

### **Те, чого нібито і немає, але чого все ж неможливо позбутися**

Сприйняття віртуального крізь призму тієї реальності, її копії або маски – це не єдиний підхід, який знаходить відгук у сучасних філософських розвідках. З практичної точки зору віртуальне можна розглянути і як свого роду творчу інтуїцію та силу. Звернімо увагу, як здійснює цю спробу австралійський філософ Браян Массумі. Озираючись на проблематику можливості народження порядку з хаосу, яка набула особливої актуальності під кінець ХХ ст., Б. Массумі у праці «Параболи віртуального» аналізує революційну для філософії кінця ХІХ – початку ХХ ст. ідею А. Бергсона щодо первинності руху та вторинності статичності, що, підкреслює Б. Массумі, буквально «первертає світ з ніг на голову» (Massumi, 2020, р. 8). Йдеться про те, що чимало понять, що їх у філософії традиційно вважали основоположними, насправді часто є ретроспективною та «ретродукцією», адже постали внаслідок вимірювання та стандартизації, що є не чим іншим, як зупинкою руху (на кшталт знерухомлення стріли у відомій апорії Зенона). Б. Массумі зазначає, що до появи поняття «простору» існували повітря і земля: «Земля – це не статична підставка, як і повітря – не порожнє вмістилище. Земля сповнена рухом, як і повітря сповнене погодою» (Massumi, 2020, р. 10). Чи можна схопити й осягнути те, що ухилилося від вимірювання та стандартизації? Відповідно до підходу Б. Массумі, таку свого роду чисту динаміку можна розглядати саме у контексті *віртуальності*, тобто «реального, але абстрактного» (Massumi, 2020, р. 21). І першим таким провідником у віртуальний світ для людини стає одна з наших базових властивостей – зір. Б. Массумі зазначає: «“Чиста” сфера бачення – це віртуальна сфера» (Massumi, 2020, р. 155). Справа в тому, що будь-що побачене нами перебуває

в середовищі нашого досвіду: «Речі, які ми бачимо, – це додаток до досвіду [...] словом, галюцинації» (Massumi, 2020, р. 155). Здавалося б, ми бачимо ілюзію, однак усе зовсім навпаки: поняття «галюцинації» Б. Масумі вживає не у значенні шизофренічної або інших патологій, про що прямо і заявляє. Навпаки: цей термін йому потрібен, щоб продемонструвати, наскільки віртуальне не просто належить до реального, а є його фундаментальною часткою (такою, що вкорінена в чуттях, зокрема, зорі). До того ж, Б. Масумі робить наступний після А. Бергсона та Ж. Дельоза важливий для нас крок: виводить розуміння віртуального на рівень не просто реального, а й актуального, фактичного – за допомогою поняття сили<sup>1</sup>.

Ще один аспект поняття віртуального, обговорення якого у філософських дискусіях свідчить про розширення інтересу до цієї частини реальності, має соціально-антропологічні конотації. Беручи за основу позицію засновника прагматизму Вільяма Джеймса, британський мислитель Джуліан Баджині у праці «Підступне еґо» стверджує: людська особистість – це конструкт, який значною мірою створюють речі довкола нас, а також інші люди (Baggini, 2011, р. 438). Щоб відповісти на запитання «Хто я?», важливі не лише наше тіло та свідомість, а й те, якими ми постаємо перед іншими та самими собою. Тому, хоч би як банально чи примітивно це звучить, одяг – це частина людської особистості. Дж. Баджині вважає, що до переліку «пазлів» такого «конструктора» людського «я» потрапляє найширше коло предметів побуту (зокрема комп'ютери й телефони) (Baggini, 2011, р. 442). Такий підхід виводить людину із рівноваги та позбавляє її сутнісного осередку, однак разом демонструє: складні впорядковані системи не зобов'язані мати єдиний «центр тяжіння» (або ж, іншими словами, *душу*). По суті, всі ці *реальні* (фактичні) предмети навколо людини зумовлюють щось *потенційне* (віртуальне), таке, що у своїй плинності ніколи не можна повністю схопити й пізнати, але без чого людина втрачає особистість, своє «я». Те, що конструє реальність складних мереж, вказує на віртуальний зворотний бік цієї реальності. Тож Дж. Баджині наближає нас до запитання: що з тих *реальних* речей, які перебувають навколо мене, вже не є мною (тобто навіть *віртуально* не конструюють мене)? Та перш ніж з'ясувати, де лінія демаркації та чи можливо

її узагалі накреслити, звернімо увагу, що такий соціально-конструктивістський підхід до людської особистості йде ще далі. У згаданій вище праці Дж. Баджині справді пропонує поглянути на наше «я» як на конструкт, що є наріжним для людського існування в світі. Попри те, що цей конструкт – це дещо дуже важливе, в плані так званої фактичної даності йдеться про щось *нереальне*. Дж. Баджині пояснює: людське «я» «здатне створити щось цілісне та унікальне з насправді хаотичної та фрагментарної послідовності переживань та спогадів, адже весь ментальний досвід походить із хаотичного, фрагментарного та дуже складного набору процесів у мозку» (Baggini, 2011, р. 243). Тобто віртуальне «я», якого не існує *насправді*, робить усю «брудну» роботу: перетворює те, що *насправді є* (діяльність нейронних зв'язків у нашому мозку) на щось предметне та зрозуміле, інакше кажучи, є творчим.

Звернімо увагу, що переконаність у креативності людського «я» – один із найбільш відданих супутників філософської думки. «Я», що віртуально набуває форми найбільш реального, стає основою критичного мислення для Рене Декарта. Імануїл Кант, який у душі ідеалів Просвітництва намагається відгородити теорію пізнання від усього метафізичного, впритул наближається до відкриття віртуальної природи «я»: німецький класик стверджує про реальність недосяжних для пізнання ноуменів, і, відповідно, визначає два базові виміри людського сприйняття: час і простір. Це та віртуальна реальність, у межах якої живе і мислить людина, а речі *par excellence* залишаються в ноуменальній сфері. Та якщо віртуальна модель класичної філософії мислить людину такою, якою їй належить бути, тобто як ідеальну людину, до якої доречно застосовувати картезіанське *cogito, ergo sum* або ж кантівський моральний імператив, то віртуальний погляд на людину в деяких сучасних філософських практиках все далі відходить від образу ідеалу та занурюється у багатоманітний антропологічно-діджитальний вимір, а зокрема – досліджує можливості трансгуманізму. Як філософію, що орієнтована на майбутнє, її цікавить проєктування змін, зокрема й недосяжного наразі техногенного характеру, а також значно більших за «зміну релігійних уподобань чи навіть статі», про які може йтися зараз (Baggini, 2011, р. 406). Хай би якими не очікуваними, прекрасними чи жахливими ці зміни були, вони претендують на місце, перифразуючи Ж. Дельоза, вже не у чистому минулому, а у чистому *майбутньому*.

<sup>1</sup> Б. Масумі зокрема зауважує, що сила – це те, що має «актуальні наслідки, залишаючись віртуальним» (Massumi, 2002, р. 160).

### Віртуальне та мораль

Лінгвістично *virtual* дуже близьке до *virtue* (чеснота). Та чи притаманна віртуальному виміру людського існування мораль, і якщо так, то в якому сенсі? Розглядаючи віртуальне крізь фільтр чеснот, ми наближаємося до ще одного можливого розуміння цього поняття. Таке віртуальне одразу ж відсилає нас до кантіанської сфери піднесеного, звертає погляд у бік досконалого, а отже, такого, чого в дивовижній через власну недосконалість фактичності не зустрінеш. Таке «моральне віртуальне», отже, вже на інтуїтивному рівні корелює із тим, що ми звикли споглядати на вітрині людських когнітивних здібностей і досягнень. Віртуальне, отже, – це філософський артефакт із свого роду «музею Надлюдини». Воно перебуває у віртуальних сферах, як-от у міфі про золотий вік або у містичних есхатологічних очікуваннях. Словом, віртуальне, сприйняте у дзеркалі чеснот, постає як відверто *трансцендентне*. Таким віртуальним ми можемо захоплюватися, можемо боятися його, передчувати зустріч із ним, мріяти про нього, вибудувати навколо всього цього поведінку та звичаї, але помислити його як всього-на-всього інструмент, частину побуту з інструкцією для експлуатації та обмеженим строком придатності ми зможемо навряд чи.

Утім, пошуком аналогій та спекуляціями навколо омофонічної близькості до чеснот за розгляду морального аспекту віртуального обмежуватися, вочевидь, не можна. Насправді ж віртуальне може бути й цілком іманентним. Повністю тут-і-тепер присутнім воно стає, зокрема, тоді, коли носій віртуальної інформації – смартфон – стає чи не найбільш актуальною побутовою річчю й буквально оселяється у нашому існуванні та претендує на роль не лише засобу зв'язку, а й щоденного помічника (а разом – порадирика, цензора і навіть авторитета). У цій квазіморальній системі віртуальне перевертається з ніг на голову, і з «чистого минулого» перетворюється на чисте *теперішнє*. Так, віртуальне не лише оселяється в домівці реального, всідається там на чільному місці та, як ми бачили у підході Б. Массумі, пробиває вікно в актуальне (на прикладі поняття «сили»), а й підміняє собою саму цю фактичність. Та таке віртуальне претендує на цілковите переосмислення й ставить нас перед сутнісним питанням: чи не втрачає поняття віртуальності власного сенсу у своїй новій реальності – реальності віртуальних технологій?

Для сучасного філософського дискурсу стало очевидним: хоч би якими були опозиції вірту-

ального та реального, віртуальне є повноцінно реальним. Щоб зрозуміти зв'язок між цими поняттями, варто пильніше придивитися до другого з них. На наш погляд, у постмодерних підходах змінилося розуміння не лише віртуального (у зв'язку з розвитком віртуальних технологій воно не могло бути позбавлене уваги), а й, що ще цікавіше, реального. Згадаймо, як Жан Бодріяр ще 1981 р. у «Симулякрах і симуляції» констатував появу «гіперреальності» (Baudrillard, 1981, р. 10). Так, реальне, що відтворюється технічними засобами, в якому, як пише Ж. Бодріяр, є кінематограф і фотографія (Baudrillard, 1981, р. 76), – це вже не старий дуалістичний світ буття «справжнього» та «удаваного», – це світ *підміни* цінностей, підміни реальності. Можемо припустити, що на банері при в'їзді до такої нової реальності цілком могла б виднітися фраза: «Ласкаво просимо до світу симулякрів! Переведіть ваш мобільний телефон у режим увімкненої камери». Тепер *реальних* речей, про які згадував В. Джеймс як про ті, що конструюють людину, вже вкрай недостатньо: мобільні гаджети в кишенях нашого одягу конструюють людську особистість не менше за сам одяг. Так, сьогодні «я існую» не лише якщо «мислю», а і якщо створюю дописи, лишаю реакції та пишу коментарі у соціальних мережах (причому, перефразовуючи класика: що більше соцмереж, то більше разів я людина). Сьогодні віртуальність – це вже не тінь (або маска) реальності, а радше навпаки. Спілкування в мережі дедалі більше стає «справжнім» спілкуванням. Швидкі й порівняно короткі повідомлення, кількість яких усе зростає, занурюють нас у висококонкурентний інформаційний потік, в якому, використовуючи термінологію лауреата Нобелівської премії з економіки Деніела Канемана, виграє «евристика доступності» (Kahneman, 2011, р. 11): що ближчими (і яскравішими) є спогади, то важливішими здаються події, наявні в них. Де-факто спогади мають справу з минулим, але завдяки віртуальним інструментам їх легко актуалізувати за допомогою відтворення відеозаписів, демонстрації зображень тощо. І в руках медіа їхнє подання спрямоване значною мірою на швидку реакцію – людські емоції, або, за Д. Канеманом, «Систему 1», «швидке мислення»: «Мої інтуїтивні враження можуть цілковито залежати від того, які теми обере журналіст, і ґрунтуватися на тому, що я покладаюся на евристику доступності» (Kahneman, 2011, р. 11).

Якщо розглядати реальність як віртуальну, традиційні й так звані нові медіа становлять інтерес у контексті формулювання наших мораль-

них орієнтирів і оцінок. Зокрема, в «Медіа – це масаж», книжці, де простий одрук («масаж» (massage) замість «повідомлення» (message)) став додатковим приводом для інтересу до самого видання й навіть своєрідним локальним терміном, її автор Маршал Маклюен стверджує, що в сучасному світі «сімейне коло значно розширилося» і з поширенням медіа «весь світ стає наставником (sage)» (McLuhan, 2008, р. 14). Зокрема, авторитет батьків для дитини поступився численним «віртуальним гуру». Та розквіт різноманітності й доступності має і зворотний бік, вважає М. Маклюен: відходить на другий план традиційна для Заходу цінність індивідуальності, й усі ми волею-неволею опиняємося у своєрідному «глобальному селі... неперервного хепенінгу», у світі, до якого не готові ні психологічно, ні на рівні мовлення (McLuhan, 2008, р. 63). М. Маклюен пише: «Наші найбільш вражаючі слова та думки зраджують нас – вони скеровують нас лише до минулого, а не до теперішнього» (McLuhan, 2008, р. 63). Цікаво, що до таких висновків про наше нове теперішнє М. Маклюен наблизився ще у 1967 р. Інакше кажучи, у світі електронних комунікацій, які дедалі більше розростаються, губиться не віртуальність, а ми самі.

Тож віртуальне розширює власні горизонти, завойовує простір мислення – бодай так званого «швидкого», орієнтованого на емоції, однак чи означає це, що поняття віртуального нарешті стало більш предметним, його стало легше визначити, і воно таки віднайшло свою ідентичність, на браку якої так ретельно наголошував Ж. Дельоз?

### **Віртуальне: нова криза розрізнення?**

Щоб спробувати відповісти на запитання про ідентичність віртуального, детальніше розглянемо віртуальне в контексті розрізнення. З огляду на зміни, які переживає це поняття, спробуємо з'ясувати його межі. Отже, що можна вважати віртуальним? На початку ери всесвітньої павутини «віртуальна реальність» лише ставала на шляху наближення до людини (точніше, користувача). Та з часом, коли її проникнення в буденність стало наскрізним, увійшло в звичку та сформувало стійкі практики в бізнесі, освіті, спілкуванні, медіа та розвагах, потреба доводити присутність віртуального в реальності практично зникла. Іншими словами, розвіялися рештки «магії віртуального», воно стало інструментом і ресурсом – не менш корисним, ніж, наприклад, природні ресурси для стрімкого розвитку Об'єд-

наних Арабських Еміратів. Віртуальне злилося зі своїм контрагентом – реальністю – як у стійкому словосполученні («віртуальна реальність»), так і в практичному вжитку. Заразом віртуальне перейняло і філософські проблеми реальності та її проблеми ідентичності.

Інакше кажучи, наочною стала тенденція «заземлення», або субстанціалізації віртуального. Проілюструвати це можна на прикладі мистецтва. Цікаво, що «кризу», яку технологічні оптимісти пророкували живопису після появи фотографії, спіткала гірка доля. Навіть в епоху, яку Вальтер Беньямін назвав добою «технічної відтворюваності», знецінення оригінальності витворів мистецтва все ж не відбулося. Натомість унікальність художніх творів та швидкість і множинність фотографії розійшлися кожна своїми нішами. І таке функціональне розрізнення фотографії (як документування) та живопису (як поля для творчих експериментів) неодноразово приваблювало філософський інтерес (Петрук, 2018, с. 19). Можна погодитися зі Сьюзен Зонтаг, що фотографія добре справляється із завданням задовольняти запит «естетичного споживацтва», і все, що існує сьогодні, великою мірою «існує для того, щоб завершитися фотографією» (Sontag, 2005, р. 19). На відміну від картин, фотографія стала максимально доступною для кожного. Щоб подолати шлях до якісного зображення, нам більше не потрібен свій Вергілій, який заведе в студію та змусить завмерти в очікуванні на спалах фотоапарату, що розігне плинність нашого буття на «до» і «після». В еру розвитку мобільних технологій стрес від втручання *чужого* у фіксацію своєї індивідуальної плинності мінімізований у край: із селфі-камерою кожен сам собі фотограф. Погодьмося, сьогодні фотографія та відео інструменталізовані більше, ніж свого часу живопис та скульптура. У величезній кількості випадків перші стали не так об'єктом «незацікавленого задоволення», як прямим способом комунікації, і дорівнялися до того обміну повідомленнями, яке раніше забезпечувало письмо. Так, фотографія й інші «віжуали» – не гірший, а часто й більш вдалий спосіб комунікації в соціальних мережах. І тут уже «традиційне» друковане фото сперечається із віртуальним зображенням у телефоні за більшу відповідність реальності. Та переможців у цьому поєдинку годі шукати – усі ці різновиди віртуального збагачують багатомірну інструменталізовану реальність. Йдеться про реальність, що постає унаслідок «крововиливу», про який писав Ж. Бодріяр і який

фіксує злом традиційних уявлень про реальне. Воно в буквальному сенсі розчиняється в космічних просторах (Baudrillard, 1981, р. 181), які тепер можна не лише помислити (як, наприклад, Йоганн Кеплер у чи не першій в історії фантастичній розвідці про подорожі на місяць <sup>2</sup>), а й навіть відвідати як турист <sup>3</sup>.

Поняття «віртуального» та «реального» обмінюються атрибутами настільки, що почасти все частіше потрапляють на поле *нерозрізненості*. Проілюструймо це поняттям зі сфери ІТ-технологій, яке і винесене у заголовок цієї статті: рендер <sup>4</sup>. Ідеться про те, що без спеціальних професійних навичок у галузі дизайну та 3D-моделювання спостерігачеві може бути вкрай складно розрізнити зображення реального об'єкта (наприклад, інтер'єру) та його якісного віртуального конструкта – *рендеру* <sup>5</sup>. Так, засобами комп'ютерних програм можна досягнути рівня реалістичності, який задовольнить людське око та дасть тому, хто сприймає таке зображення, *ілюзію реальності*. Дизайн на рендері лише вдає із себе справжнє помешкання, і «пожити» в ньому не зможе ніхто. Тут спостерігач бачить не більше, ніж удавану впорядкованість: джерелом для створення зображення є фантазія дизайнера, а не

матеріалізовані об'єкти, як на фото. Та чи важливий тут прикладний контекст, чи має значення, що саме сприймає спостерігач: зображення того, що *вже* існує, чи зображення продукту комп'ютерної симуляції, тобто те, що *може* існувати в майбутньому, але чого ще не існує? За нерозрізнюваністю двох рівнів віртуального – зображенням на фото та зображенням на рендері – проступають дві їхні спільні риси: 1) жоден із них не є чистим мистецтвом; 2) обидва вони виконують ту саму функцію: інструментальну підміну реальності. І тут, на наш погляд, криється корінь проблеми зв'язку віртуального та реального: з практичного погляду виявляється другорядним, чи йдеться про *справжню* річ, чи лише про щось, що цією річчю *здається* (або цю річ підміняє). На перше місце виходить запитання, наскільки віртуальне може впоратися зі своїм прямим завданням – повноцінно *замінити* фізичну даність і оптимізувати процеси обміну думками та благами (у цьому разі – полегшити роботу проєктувальників та будівельників). На полі нерозрізненості віртуального та реального все менш важливою стає сама *фактичність*: спостерігати за життям у пришвидшеній зйомці стає цікавіше, ніж, власне, жити.

У зв'язку з цим, заглиблення у множинність філософських тлумачень віртуальності покликає повернути фокус уваги до одвічного запитання: «Що ж існує насправді?». Адже як інструментальний термін віртуальність уже стає новою реальністю і, як ми з'ясували вище, може претендувати не лише на «чисте минуле» та «чисте майбутнє», а навіть й на «чисте теперішнє».

#### Список посилань

Петрук, Ю. С. (2018). Амбівалентність ролі «автора» у фотографічному зображенні. *Наукові записки НаУКМА. Філософія та релігієзнавство*, 2, 17–25.

Baggini, J. (2011). *The Ego Trick: In Search Of The Self*. [Kindle edition]. London: Granta Books.

Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et simulation*. Paris: Galilée.

Bergson, H. (2004). *Matter and Memory*. New York: Dover Publications.

Deleuze, J. (1993). *Différence et répétition*. Paris: Presses Universitaires de France.

Kahneman, D. (2011). *Thinking, Fast and Slow*. New York: Farrar, Straus and Giroux.

Massumi, B. (2002). *Parables for the Virtual*. Durham & London: Duke University Press.

McLuhan, M. (2008). *The Medium is the Massage*. London: Penguin.

Rendering. In *Oxford Lexico*. Retrieved from <https://www.lexico.com/definition/rendering>.

Sontag, S. (2005). *On Photography*. [Electronic edition]. New York: RosettaBooks.

#### References

Baggini, J. (2011). *The Ego Trick: In Search Of The Self*. [Kindle edition]. London: Granta Books.

Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et simulation*. Paris: Galilée.

Bergson, H. (2004). *Matter and Memory*. New York: Dover Publications.

Deleuze, J. (1993). *Différence et répétition*. Paris: Presses Universitaires de France.

Kahneman, D. (2011). *Thinking, Fast and Slow*. New York: Farrar, Straus and Giroux.

Massumi, B. (2002). *Parables for the Virtual*. Durham & London: Duke University Press.

McLuhan, M. (2008). *The Medium is the Massage*. London: Penguin.

Petruk, Yu. (2018). Ambivalentnost roli "avtora" u fotografichnomu zobrazhenni [Ambivalation of the Author's Role in a Photographic Image]. *Naukovi zapysky NaUKMA. Filozofia ta relihieznavstvo*, 2, 17–25 [in Ukrainian].

Rendering. In *Oxford Lexico*. Retrieved from <https://www.lexico.com/definition/rendering>.

Sontag, S. (2005). *On Photography*. [Electronic edition]. New York: RosettaBooks.

Nadia Petrunok

## RENDER OR REALITY? VIRTUALITY AND THE CRYISIS OF DISTINCTION IN CONTEMPORARY PHILOSOPHY

*Modern philosophy tends to consider human reality in more and more interdisciplinary contexts. Thanks to that, at first traditional, and now new media as well as IT, attract philosophers' attention and provide material for thinking over a lot of so-called "eternal philosophical questions". Among them, there are some of the broadest questions: a) catching the margins of the real; b) understanding, which phenomena and objects to constitute human might be called real. The key goal of this article is to research one of the crucial concepts, which brings us to understanding reality, – the notion of virtuality. The author of this paper outlines background of this notion, describes its characteristics and usage in modern philosophical discourse. First of all, virtual is described in its connotations to all three dimensions of time being: past, present, and future. It is argued that the notion of virtuality at first used to be "rediscovered" by Gilles Deleuze, but then it has experienced crucial changes in philosophy of the XX<sup>th</sup> and XXI<sup>st</sup> centuries. By means of that, virtual is discussed as a counterpart of the concept of reality. In particular, this article touches upon a variety of connotations between the notions of virtuality, reality and actuality. It also shows the context of juxtaposition of the aforementioned notions. What is more, this paper reveals moral aspects of virtuality both in transcendental and as immanent senses. This article shows the background of indistinguishability for "real" and "virtual". Finally, it is stated that in the situation of so-called "substituted reality" the multiplicity of connotations of the notion of virtuality ought to be used to rediscover the notion of reality itself.*

**Keywords:** virtuality, actuality, virtue, hyper reality, new media.



Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0)

Матеріал надійшов 19.08.2021