

Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна  
Міністерство освіти і науки України

Кваліфікаційна наукова праця  
на правах рукопису

**Аветісян Маргарита Георгіївна**

УДК 130.2:7.01(043.5)

**ДИСЕРТАЦІЯ**  
**«ТРАНСГУМАНІЗМ У СУЧАСНІЙ ВІЗУАЛЬНІЙ КУЛЬТУРІ»**

Спеціальність 033 – Філософія  
(Галузь знань 03 – Гуманітарні науки)  
Подається на здобуття ступеня доктора філософії

Дисертація містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело.

\_\_\_\_\_ М. Г. Аветісян

Науковий керівник: **Титар Олена Володимирівна**, доктор філософських наук, доцент.

Харків – 2023

## АНОТАЦІЯ

Аветісян М. Г. Трансгуманізм у сучасній візуальній культурі. – Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису.

Дисертація на здобуття ступеня доктора філософії за спеціальністю 033 – Філософія (Галузь знань 03 - Гуманітарні науки). Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна Міністерства освіти та науки України, Харків, 2023.

Дослідження впливу та виявленню трансгуманістичних ідей у сучасній візуальній культурі. Робота пропонує аналіз візуальних медіа, таких як кіно, ігри, сучасне мистецтво та інші форми візуального вираження, що демонструють і розвивають концепції трансгуманізму.

В роботі проаналізовано різноманітні аспекти трансгуманізму, включаючи покращення людських можливостей за допомогою технологій, зміну природи ідентичності, етичні питання, пов'язані з технологічним розвитком та роль трансгуманізму у формуванні майбутньої культурної парадигми. Об'єктом дослідження є зображення та репрезентація трансгуманізму у візуальних творах сучасної культури. Проаналізовано візуальні символи, образи, теми та стилістику, що пов'язані із трансгуманістичними ідеями, а також розглядаємо їхнє відображення у мистецьких та медійних площинах.

Дисертація використовує концептуальний підхід, поєднуючи методи компаративістського аналізу медіа, культурології, філософії та соціології для розуміння впливу трансгуманізму на сприйняття та образи сучасного світу. Результати дослідження дозволяють краще зрозуміти, як трансгуманістичні концепції відображаються у візуальних формах мистецтва і медіа, та створити більш повний образ ролі технологій у формуванні культурної ідентичності.

Дисертація включає в себе докладні дослідження таких ключових аспектів:

– Аналіз візуального простору трансгуманістичних ідеалів у кінематографі, мистецтві та інших медійних формах.

– Вивчення ролі візуального у поширенні та популяризації трансгуманістичних концепцій у сучасному суспільстві.

– Аналіз сприйняття візуальних образів та їхнього впливу на формування світогляду глядачів та споживачів візуальної культури.

– Розгляд філософських, естетичних, етичних та моральних аспектів, пов'язаних із зображенням трансгуманістичних ідеалів у візуальних творах та вплив трансгуманізму на війну в Україні.

Дослідження є важливим для академічної спільноти, культурологів, медіадослідників та всіх, хто цікавиться впливом трансгуманізму на сучасну візуальну культуру і медіа. Робота сприяє розширенню нашого розуміння та діалогу щодо теми трансгуманізму, що має важливе значення в контексті сучасних технологічних та культурних трансформацій. Результати дослідження дозволять краще розуміти вплив трансгуманізму на візуальну культуру, а також виявити суттєвий внесок цих ідей у сучасне мистецтво та медійну сферу. Робота має науковий та культурний потенціал та відкриває нові перспективи для подальших досліджень у цій області.

У нашому дослідженні постають як науково актуальні такі філософсько-антропологічні питання, як віртуальність та реальність крізь екзистенційний досвід, онтологічні підстави природи людського розуму, представлення ідей трансгуманізму крізь соціально-культурну та історичну перспективу, феномен трансгуманізму у віртуальному просторі мистецтва.

Актуальність, постановка проблеми і перспективність дослідження обумовлена статусом трансгуманізму в культурі, завдяки впровадженню комп'ютерних технологій в усі сфери життєдіяльності суспільства виникає багато нових тем, в яких питання про місце людини в просторі стає важливим для вивчення філософами.

Дисертація виконана в межах комплексної наукової теми кафедри теорії культури і філософії науки філософського факультету Харківського

національного університету імені В.Н. Каразіна «Трансдисциплінарні 23 дослідження в науці і культурі» (державний реєстраційний номер 0115U001701).

Метою дисертаційного дослідження є з'ясувати філософський контекст існування ідей трансгуманізму в культурі на матеріалі візуального мистецтва, зокрема в кіно та комп'ютерних іграх. Проаналізувати загальні концептуальні підстави ідей трансгуманізму, розглянути філософський аспект, пов'язаний з дискусією про досягнення генної інженерії та зв'язок з природою розуму.

Для досягнення поставленої мети необхідно вирішити такі завдання:

- розкрити питання філософського та культурологічного розуміння візуального простору мистецтва;
- з'ясувати особливості культурно-антропологічних та концептуальних підходів до визначення феномену трансгуманізму;
- розглянути філософський аспект, пов'язаний з дискусією про досягнення генної інженерії, та зв'язок з природою розуму.

Об'єктом дослідження є трансгуманізм як філософсько-антропологічний напрямок у сучасному мистецтві.

Предметом дослідження є взаємодія трансгуманізму та технологій у візуальному просторі сучасного мистецтва.

Методи дослідження. Методологічна програма дослідження має комплексний міждисциплінарний і трансдисциплінарний характер, поєднуючи основні стратегії герменевтики, філософії культури, філософії мистецтва, психологічної і культурної антропології, філософської антропології та принципи системного та структурно-функціонального аналізу. Для вирішення поставлених завдань в дисертації використовуються такі методи дослідження: логіко-аналітичний (аналіз трансгуманізму як філософської категорії, визначення концептуального поля понять гуманізму/антигуманізму/трансгуманізму); метод абстрагування (для визначення ступеня абстрагування у різних мистецьких та наукових дискурсах); семіотичний метод (розглянута низка науково-фантастичних, літературних та кінематографічних творів); герменевтика (загальна

проблема людина і техніка розглянута з точки зору понять розуміння та інтерпретації). Завдяки використанню методів культурної антропології поглиблено розуміння гуманізації, сапієнізації, розвитку когнітивних здібностей.

У дослідженні використано методи контекстуального аналізу понять, компаративістського аналізу різних наукових та філософських дискурсів, візуальний аналіз, методи узагальнення, систематизації.

Методологія дослідження. Методологічну базу дослідження складають праці, в яких обґрунтовується поняття «трансгуманізм» та досліджується проблема, а також наслідки взаємодії людини та сучасних технологій: праці Ю. Габермаса, М. Маклуена, Ж. Бодріяра, Ф. Ніцше, Ф. Фукуями, Ф. Юнгера, ряд досліджень вітчизняних філософів.

Засновники традиції ідеї трансгуманізму – Д. Пірс, Н. Гостро, Р. Курцвейл, Есфендіарі, Г. Моравек, Р. Еттінгер, М. Миски використовують для позначення своєї світоглядної позиції термін, введений Дж. Хакслі: «трансгуманізм». Наукові праці дослідників будуть складати теоретичну базу дослідження.

Зарубіжна філософська література акцентує увагу переважно на проблемі комунікації «людина – машина», моделювання нового типу реальності за допомогою комп'ютерної техніки. Технології впровадження біологічних та технічних досягнень змінюють якість життя людини, також впливають на майбутнє людського роду. Питання, пов'язані з використанням принципів роботи мозку людини та експерименти зі створення штучного розуму, також є в центрі уваги сучасних філософів.

Наукова новизна одержаних результатів роботи полягає у постановці та авторському розв'язанні важливої проблеми трансгуманізму як філософської основи подальшої гуманізації людства, розгляду трансгуманізму як культуротворчості та людинотворчості, де суб'єкт та артефакт синтезуються у нову онтологічну єдність; розробці концептів трансгуманізму та метагуманізму, нових функціональних принципів класифікації культурно-еволюційних процесів.

Наукова новизна одержаних результатів розкривається у таких положеннях:

вперше:

- обґрунтовано доцільність про наповненість поняття, допустимість та перспективи трансгуманізму у просторі сучасної візуальної культури;

- з'ясовано особливості культурно-антропологічних та філософсько-антропологічних концептуальних підходів до визначення феномену трансгуманізму;

- відокремлені елементи структури візуального простору сучасного мистецтва, у взаємодії з питанням людського (само)усвідомлення;

поглиблено розуміння:

- питання трансгуманізму в філософській та культурно-історичній перспективі;

- місця людини у тріадах природа-техніка-культура, тілесність-розумність-духовність, функціональність-цінність-етика, мистецтво-техніка-гуманітарні науки;

отримало подальший розвиток:

- традиційна філософська дискусія щодо природи розуму та свідомості;
- філософське осмислення досягнень генної інженерії та трансгуманістичних практик.

Практичне значення отриманих результатів. Проведені в дисертаційній роботі результати дослідження можуть бути використані у сфері філософських досліджень, а також в області культурології та мистецтвознавства, культурної антропології, вони можуть стати основою нових антропологічних підходів, а також міждисциплінарних досліджень, для загальної підготовки студентів до лекційних та семінарських занять з філософії, теорії культури та мистецтвознавства.

Хід дисертаційної роботи висвітлюється в трьох розділах.

У першому розділі розглянуто концепт гуманізму як антропологічного виклику та культурну відповідь в модерністській та метамодерністській парадигмі. Формування ідеології гуманізму та її трансформації в модерну та

постмодерну добу. Розглянуто основні антропологічні ідеї становлення гуманізму: про специфічну людську природу та людину як автономного суверена. Та про ідеал публічного простору та активного політичного життя, де кожний автономний індивід може відстояти свою цінність.

Розглянуто дихотомію “людина і техніка” в контексті філософії техніки і її гуманістичної/антигуманістичної інтерпретації. А також антропологічні проблеми цифровізації людства та авторство штучного інтелекту в мистецтві.

У другому розділі дисертації розглядаються гуманістичні та трансгуманістичні засади сучасної візуальної культури.

Розглянуті концептуальні підстави трансгуманізму і постгуманізму, особливості культурно-антропологічних підходів до визначення феномену трансгуманізму (розвиток нанотехнологій, комп’ютерної інженерії, віртуалізація культурного простору, літературних та кінематографічних експериментів в жанрі кіберпанк). В розділі розглянули історію розвитку ідей трансгуманізму та філософські засади трансформації концепції у візуальних творах. Проаналізовано підходи до визначення художнього простору мистецтва та внутрішнього простору твору в філософії мистецтва через візуальний та екзистенційний повороти. Вперше з’ясовано особливості культурно-антропологічних та методологічних підходів до визначення художнього простору, його структур; в тому числі розглянуто подієвість картини – картина не продукується нами як об’єкт, але здійснюється перед нашими очима як подія.

Зазначаємо, що трансгуманізм – це симбіоз історико-філософської та літературної, науково-фантастичної бази, що вплинула на сприйняття людини. Швидкий розвиток сфери технологій актуалізує інтерес до даної теми теж у прогресії, тому для нас подалі стало важливим вивчити це питання, визначити подальші перспективи концепції.

У третьому розділі наводяться результати роботи та проводиться аналіз матеріалів дослідження. Онтологізація трансгуманізму у сучасній масовій візуальній культурі.

Філософія трансгуманізму є філософським напрямком, який досліджує можливості покращення людської природи та здатностей за допомогою технологій і наукових досягнень. Цей напрямок ставить питання про те, як технології можуть впливати на наше самоусвідомлення, фізичні можливості, інтелект, тривалість життя та інші аспекти людської існування. Статус трансгуманізму на межі наукової фантастики та футурології. На прикладі кінематографії розглянуто теми: штучний інтелект як “занадтолюдське” (“Космічна Одиссея”, “Ex Machina”, “Вона”, “Матриця”), світ як комп’ютерна гра (“Першому гравцю приготуватись”, “Кіберпанк 2077”). Порівняно форми та образотворення трансгуманістичних ідей у цифровому та віртуальному просторі. З’ясовано поняття: надлюдське, кіборги, штучний інтелект, голе життя і симулякри масової культури. Завершуємо розділ актуальними питаннями і новими викликами для філософії - війна і трансгуманізм.

Головні наукові результати, що були отримані у роботі, є наступними.

1. Розкрито питання філософського та культурологічного розуміння візуального простору мистецтва.
2. З’ясовано особливості культурно-антропологічних та концептуальних підходів до визначення феномену трансгуманізму.
3. Розглянуто філософський аспект, пов’язаний з дискусією про досягнення генної інженерії, та зв’язок з природою розуму.
4. Досліджено філософський контекст існування ідей трансгуманізму в культурі на матеріалі візуального мистецтва, зокрема в кіно та комп’ютерних іграх.

**Ключові слова:** трансгуманізм, філософія, філософська антропологія, візуальна культура, художній простір, філософія техніки, віртуальна реальність, раціональність, просвітництво, наратив, штучний інтелект, феноменологія, тілесність, постлюдина.



## ABSTRACT

Avetisyan M. G. Transhumanism in contemporary visual culture. – Qualifying scientific work on manuscript rights.

Dissertation for the degree of Doctor of Philosophy in specialty 033 - Philosophy (Field of knowledge 03 - Humanities). V. N. Karazin Kharkiv National University of the Ministry of Education and Science of Ukraine, Kharkiv, 2023.

A study of the impact and discovery of transhumanist ideas in modern visual culture. The work offers an analysis of visual media such as film, games, contemporary art and other forms of visual expression that demonstrate and develop the concepts of transhumanism.

The paper analyzes various aspects of transhumanism, including the enhancement of human capabilities through technology, the changing nature of identity, ethical issues related to technological development, and the role of transhumanism in shaping the future cultural paradigm. The object of research is the image and representation of transhumanism in visual works of modern culture. Visual symbols, images, themes and stylistics related to transhumanist ideas are analyzed, and we also consider their reflection in artistic and media planes.

The dissertation uses a conceptual approach, combining methods of comparative media analysis, cultural studies, philosophy, and sociology to understand the impact of transhumanism on perceptions and images of the modern world. The results of the study allow a better understanding of how transhumanist concepts are reflected in visual forms of art and media, and create a more complete picture of the role of technology in the formation of cultural identity.

The dissertation includes detailed studies of the following key aspects:

Analysis of the visual space of transhumanist ideals in cinematography, art and other media forms.

Study of the role of the visual in the spread and popularization of transhumanist concepts in modern society.

Analysis of the perception of visual images and their impact on the formation of the worldview of viewers and consumers of visual culture.

Consideration of philosophical, aesthetic, ethical and moral aspects related to the depiction of transhumanist ideals in visual works and the impact of transhumanism on the war in Ukraine.

The study is important for the academic community, cultural studies, media researchers, and anyone interested in the impact of transhumanism on contemporary visual culture and media. The work contributes to the expansion of our understanding and dialogue on the topic of transhumanism, which is important in the context of contemporary technological and cultural transformations. The results of the research will allow a better understanding of the impact of transhumanism on visual culture, as well as reveal the significant contribution of these ideas to modern art and the media sphere. The work has scientific and cultural potential and opens up new perspectives for further research in this area.

In our research, such philosophical and anthropological questions as virtuality and reality through existential experience, ontological foundations of the nature of the human mind, presentation of the ideas of transhumanism through a socio-cultural and historical perspective, the phenomenon of transhumanism in the virtual space of art appear as scientifically relevant.

The relevance, formulation of the problem, and perspective of the research is determined by the status of transhumanism in culture, thanks to the introduction of computer technologies into all spheres of life in society, many new topics arise in which the question of the place of man in space becomes important for philosophers to study.

The dissertation was completed within the framework of the complex scientific topic of the Department of Theory of Culture and Philosophy of Science, Faculty of Philosophy of Kharkiv National University named after V. N. Karazin "Transdisciplinary 23 studies in science and culture" (state registration number 0115 U001701).

The purpose of the dissertation research is to investigate the philosophical context of the existence of ideas of transhumanism in culture on the material of visual art, in particular in cinema and computer games. To analyze the general conceptual basis of the ideas of transhumanism, to consider the philosophical aspect related to the debate about the achievements of genetic engineering and the connection with the nature of the mind.

To achieve the set goal, it is necessary to solve the following tasks

- to reveal the issue of philosophical and cultural understanding of the visual space of art;
- to find out the peculiarities of cultural-anthropological and conceptual approaches to defining the phenomenon of transhumanism;
- consider the philosophical aspect related to the debate about the achievements of genetic engineering and the connection with the nature of the mind.

The object of research is transhumanism as a philosophical and anthropological direction in modern art.

The subject of the study is the interaction of transhumanism and technology in the visual space of modern art.

Research methods. The methodological research program has a complex interdisciplinary and transdisciplinary character, combining the main strategies of hermeneutics, philosophy of culture, philosophy of art, psychological and cultural anthropology, philosophical anthropology and the principles of systemic and structural-functional analysis. The following research methods are used to solve the tasks in the dissertation: logical-analytical (analysis of transhumanism as a philosophical category, definition of the conceptual field of the concepts of humanism/anti-humanism/transhumanism); method of abstraction (to determine the degree of abstraction in various artistic and scientific discourses); the semiotic method (a number of science fiction, literary and cinematographic works are considered); hermeneutics (the general problem of man and technology is considered from the point of view of the concepts of understanding and interpretation). Thanks to the use of methods of cultural

anthropology, the understanding of humanization, sapienization, and the development of cognitive abilities has been deepened.

The research used methods of contextual analysis of concepts, comparative analysis of various scientific and philosophical discourses, visual analysis, methods of generalization, systematization.

Research methodology. The methodological base of the study consists of works that substantiate the concept of "transhumanism" and investigate the problem, as well as the consequences of the interaction of man and modern technologies: the works of M. Epstein, Y. Habermas, M. McLuhan, J. Baudrillard, F. Nietzsche, F. Fukuyama, F. Junger, a number of studies of ukrainian philosophers.

The founders of the tradition of the idea of transhumanism - D. Peirce, N. Gostro, R. Kurzweil, Esfendiari, G. Moravec, R. Ettinger, M. Mysky, M. Moore use the term introduced by J. Huxley: "transhumanism" to indicate their worldview position . The scientific works of the researchers will form the theoretical basis of the research.

Foreign philosophical literature focuses mainly on the problem of "man-machine" communication, modeling a new type of reality with the help of computer technology. Technologies for the introduction of biological and technical achievements change the quality of human life, and also affect the future of the human race. Questions related to the use of the principles of the human brain and experiments to create an artificial mind are also in the focus of modern philosophers.

The scientific novelty of the results of the work consists in the formulation and author's solution of the important problem of transhumanism as a philosophical basis for the further humanization of humanity, consideration of transhumanism as cultural creation and human creation, where the subject and artifact are synthesized into a new ontological unity; development of concepts of transhumanism and metahumanism, new functional principles of classification of cultural-evolutionary processes.

The scientific novelty of the obtained results is disclosed in the following provisions: for the first time:

- a conclusion is made about the fullness of the concept, admissibility and prospects of transhumanism in the space of modern visual culture;

- the peculiarities of cultural-anthropological and philosophical-anthropological conceptual approaches to defining the phenomenon of transhumanism are clarified;

- elucidated elements of the structure of the visual space of modern art, in interaction with the issue of human (self) awareness;

deepened understanding:

- the issue of transhumanism in a philosophical and cultural-historical perspective;

- the place of a person in the triads of nature-technology-culture, physicality-intelligence-spirituality, functionality-value-ethics, art-technology-humanities;

- received further development traditional philosophical discussion about the nature of mind and consciousness;

- philosophical understanding of the achievements of genetic engineering and transhumanist practices.

Practical significance of the obtained results. The results of the research carried out in the dissertation can be used in the field of philosophical research, as well as in the field of cultural studies and art history, cultural anthropology, they can become the basis of new anthropological approaches, as well as interdisciplinary research, for the general preparation of students for lecture and seminar classes in philosophy, theories of culture and art history.

The progress of the dissertation work is covered in three sections.

The first chapter examines the concept of humanism as an anthropological challenge and the cultural response in the modernist and metamodernist paradigm. The formation of the ideology of humanism and its transformation in the modern and postmodern era. The main anthropological ideas of the formation of humanism are considered: about specific human nature and man as an autonomous sovereign. But about the ideal of public space and active political life, where every autonomous individual can defend his value.

The dichotomy "man and technology" is considered in the context of the philosophy of technology and its humanistic/anti-humanistic interpretation. And also anthropological problems of digitalization of humanity and the authorship of artificial intelligence in art.

The second chapter of the dissertation examines the humanist and transhumanist principles of modern visual culture.

The conceptual foundations of transhumanism and posthumanism, the peculiarities of cultural and anthropological approaches to the definition of the phenomenon of transhumanism (development of nanotechnology, computer engineering, virtualization of cultural space, literary and cinematographic experiments in the genre of cyberpunk) are considered. The chapter examines the history of the development of ideas of transhumanism and the philosophical foundations of the transformation of the concept in visual works. Approaches to defining the artistic space of art and the inner space of the work in the philosophy of art through visual and existential turns are analyzed. For the first time, the peculiarities of cultural-anthropological and methodological approaches to the definition of artistic space and its structures were clarified; including the eventfulness of the picture - the picture is not produced by us as an object, but is carried out before our eyes as an event.

We note that transhumanism is a symbiosis of the historical-philosophical and literary, science-fiction base that influenced human perception. The rapid development of the field of technologies actualizes the interest in this topic also in progression, so it has become important for us to study this issue, to determine the future prospects of the concept.

The third chapter presents the results of the work and analyzes the research materials. Ontologization of transhumanism in modern mass visual culture.

The philosophy of transhumanism is a philosophical direction that explores the possibilities of improving human nature and abilities with the help of technology and scientific achievements. This direction asks questions about how technology can affect our self-awareness, physical capabilities, intelligence, life expectancy and other aspects

of human existence. The status of transhumanism on the border of science fiction and futurology. On the example of cinematography, the topics are considered: artificial intelligence as "superhuman" ("A Space Odyssey", "Ex Machina", "She", "The Matrix"), the world as a computer game ("First Player Get Ready", "Cyberpunk 2077"). Forms and representations of transhumanist ideas in digital and virtual space are compared. The concept is clarified: superhuman, cyborgs, artificial intelligence, naked life and mass culture simulacra. We conclude the chapter with topical questions and new challenges for philosophy - war and transhumanism.

The main scientific results obtained in the work are as follows.

1. The issue of philosophical and cultural understanding of the visual space of art is revealed;
2. The peculiarities of cultural-anthropological and conceptual approaches to the definition of the phenomenon of transhumanism are clarified;
3. The philosophical aspect related to the discussion about the achievements of genetic engineering and the connection with the nature of the mind is considered.
4. The philosophical context of the existence of ideas of transhumanism in culture based on the material of visual art, in particular in movies and computer games, is studied.

**Keywords:** transhumanism, philosophy, philosophical anthropology, visual culture, artistic space, philosophy of technology, virtual reality, rationality, enlightenment, narrative, artificial intelligence, phenomenology, corporeality, posthuman.

## СПИСОК ПУБЛІКАЦІЙ ЗДОБУВАЧА ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІ

Опубліковані статті у наукових фахових виданнях України:

1. Аветісян М.Г. Філософсько-антропологічні та історично-філософські основи трансгуманізму у сучасній культурі: визначення та розвиток концепції. Вісник Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна. Серія «Теорія культури і філософія науки». 2021, випуск 64. С. 25-31. DOI: <https://doi.org/10.26565/2306-6687-2021-64-03>

URL: <https://periodicals.karazin.ua/thcphs/article/view/20996/19714>

2. Аветісян М.Г. Філософія художнього простору у сучасному творі мистецтва: культурно-антропологічний підхід. Гілея. Науковий вісник, 2020. Випуск 152 ( №1). С. 94-98

URL: <http://gileya.org/index.php?ng=library&cont=long&id=220>

3. Аветісян М.Г. Художній простір крізь призму феноменології Жака-Люка Маріона. Гілея. Науковий вісник, 2019. Вип. №12 (151). С.7-10;

URL: <http://gileya.org/index.php?ng=library&cont=long&id=216>

Наукові праці, які засвідчують апробацію матеріалів дисертації:

4. Аветісян М.Г. Війна і трансгуманізм: нові виклики для філософії. Україна і світ: гуманітарно-технічна еліта та соціальний прогрес: Матеріали всеукр.наук.-теор. конференції студ. та аспір. 19-20 квітня 2023 року: - Харків: НТУ „ХПІ”, 2023. С.113-116.

URL: <https://repository.kpi.kharkov.ua/server/api/core/bitstreams/2f93eb9d-0f95-429a-823a-adbf829d883d/content>

5. Титар О.В., Аветісян М.Г. Людина і техніка: антропологічні проблеми цифровізації людства. Людина, суспільство, комунікативні технології: матеріали



X Міжнар. наук.-практ. конф. 27-28 жовтня 2022р. - Харків: Мачулін, 2022. - С.85-88.

URL: <https://iris.unive.it/retrieve/34d88a95-98b2-49af-a72a-d8273837e980/X.%20Internationale%20Konferenz%20Charkiw%202022.pdf>

6. Аветісян М., Титар О.В.. Філософія техніки і її сучасна гуманістична/антигуманістична інтерпретація // Філософія в сучасному світі : Матеріали III Міжнародної науково-практичної конференції, 18–19 листопада 2022 р. / Ред. кол. Я. В. Тарароєв, А. В. Кіпенський, О. О. Дольська [та ін.]. Харків, 2022. С.108-110

URL: [http://web.kpi.kharkov.ua/philosophy/wp-content/uploads/sites/124/2021/12/sbornyk-2021\\_Blok.pdf](http://web.kpi.kharkov.ua/philosophy/wp-content/uploads/sites/124/2021/12/sbornyk-2021_Blok.pdf)

7. Аветісян М. Г. Зародження образу трансгуманізму в цифровому просторі: культурно-антропологічний аналіз. XVI Харківські студентські філософські читання: до 250 річниці з дня народження Георга Вільгельма Фрідріха Гегеля. Матеріали міжнародної наукової конференції студентів та аспірантів, 23–24 квітня 2020 р., м. Харків. – Харків: ХНУ імені В. Н. Каразіна, 2020. С. 54-55.

URL: [http://philosophy.karazin.ua/ua/news/news/16\\_student\\_chitannya.pdf](http://philosophy.karazin.ua/ua/news/news/16_student_chitannya.pdf)

Наукові праці, які додатково відображають наукові результати дисертації:

8. Аветісян М. Трансгуманізм у філософсько-антропологічному вимірі. Evropsky Filozoficky A Historicky Diskurz (Чехія)=European Philosophical and Historical Discourse, 2022. Volume 8, Issue 1. С.95-99 DOI: <https://doi.org/10.46340/ephd.2021.8.1.13>

URL: [https://ephd.cz/wp-content/uploads/2022/ephd\\_2022\\_8\\_1/15.pdf](https://ephd.cz/wp-content/uploads/2022/ephd_2022_8_1/15.pdf)

9. Аветісян М.Г. Культурно-антропологічний вимір художнього простору живопису Е. Хоппера та Е. Уайета. Вісник Харківського національного

університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Теорія культури і філософія науки». 2017. № 57 (2017). С. 176-183

URL: <https://periodicals.karazin.ua/thcphs/article/view/9755>"<https://periodicals.karazin.ua/thcphs/article/view/9755>

10. Tytar O. V., Avetisyan M.G. Symbol and allegory in H. Skovoroda`s works: elements of Baroque and folk worldviews. Матеріали Харківських міжнародних сквородинівських читань «Мандрівник трьома світами Григорій Сковорода: творчість Сковороди в контексті світової філософії. До 330-річчя з дня народження» м. Харків, 1 жовтня 2022 р.

11. Аветісян М. Семіотика візуального образу в рекламі. Україна і світ: гуманітарно-технічна еліта та соціальний прогрес: тези доповідей Міжнар. наук.-теор. конф. студ. і аспір., м. Харків, 19–20 квітня 2016 р. : у 3 ч. – Ч. 1 / редкол. Є. І. Сокол [та ін.] – Харків: НТУ «ХП», 2016. - С.112-113.

URL: <https://repository.kpi.kharkov.ua/server/api/core/bitstreams/740062e4-0a2a-45db-9365-f848f5845b6b/content>

12. Аветісян М.Г. Гендерні стереотипи або образ жінки у масовій культурі. Україна і світ: гуманітарно-технічна еліта та соціальний прогрес : тези доповідей Міжнар. наук.-теор. конф. студ. і аспір., м. Харків, 7–8 квітня 2015 р. : у 3 ч. – Ч. 1 / редкол. Л. Л. Тovaжнянський та ін. – Харків: НТУ «ХП», 2015. - С.145-149.

URL: <https://repository.kpi.kharkov.ua/server/api/core/bitstreams/df9a1614-a4be-43a1-8ca7-fb7084458bba/content>

## ЗМІСТ

ВСТУП.....	21
РОЗДІЛ 1. ГУМАНІЗМ ЯК АНТРОПОЛОГІЧНИЙ ВИКЛИК ТА КУЛЬТУРНА ВІДПОВІДЬ В МОДЕРНІСТСЬКІЙ ТА МЕТАМОДЕРНІСТСЬКІЙ ПАРАДИГМІ .....	27
1.1. Формування ідеології гуманізму та її трансформації в модерну та постмодерну добу. Концепція гуманізму як світової сучасної релігії Ювала Ноя Харарі.....	27
1.2. Людина і техніка: філософія техніки і її гуманістична/антигуманістична інтерпретація.....	32
1.3. Антропологічні проблеми цифровізації людства. Авторство штучного інтелекту в мистецтві.....	41
1.4. Висновки до РОЗДІЛУ 1 .....	63
РОЗДІЛ 2. ГУМАНІСТИЧНІ ТА ТРАНСГУМАНІСТИЧНІ ЗАСАДИ СУЧАСНОЇ ВІЗУАЛЬНОЇ КУЛЬТУРИ .....	67
2.1. Історико-філософські та соціально-філософські основи трансгуманізму: визначення та розвиток концепції.....	67
2.2. Філософсько-антропологічний вимір трансгуманізму та постлюдина ....	77
2.3. Осмислення та концептуалізація внутрішнього простору твору в філософії мистецтва: візуальний та екзистенціальний (феноменологічний поворот).....	90
2.4. Художній простір візуального мистецького твору в феноменології Жака- Люка Маріона .....	99
2.5. Висновки до РОЗДІЛУ 2 .....	107
РОЗДІЛ 3. ОНТОЛОГІЗАЦІЯ ТРАНСГУМАНІЗМУ У СУЧАСНІЙ МАСОВІЙ ВІЗУАЛЬНІЙ КУЛЬТУРІ.....	109
3.1. Трансгуманізм на межі наукової фантастики та футурології: художня модель аксіологічних зсувів сучасності.....	109
3.1.1. Концепція “кінця історії” (людства) в аспекті трансгуманізму .....	109

3.1.2. Штучний інтелект як “занадтолюдське” (“Космічна Одиссея”, “Ех Machina”, “Вона”, “Матриця”).....	117
3.1.3. Світ як комп’ютерна гра (“Першому гравцю приготуватись”, “Кіберпанк 2077”) .....	126
3.2. Трансгуманізм і віртуальний простір: надлюдське, кіборги, штучний інтелект, голе життя і симулякри масової культури.....	127
3.3. Війна і трансгуманізм: нові виклики для філософії .....	132
3.4. Висновки до РОЗДІЛУ 3 .....	142
ВИСНОВКИ.....	146
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ .....	150
ДОДАТОК А .....	170

## ВСТУП

**Обґрунтування вибору теми дослідження.** Сучасні умови швидкого технічного прогресу сформували новий, віртуальний простір, в якому з'являється та репрезентується якісно нова форма соціально-культурної взаємодії. Віртуальний аспект культури ґрунтується на медійних та візуальних засобах впливу, що сприяють більш глибокому залученню людини у візуальне (цифровий простір), постає питання про місце можливостей людини в цьому просторі.

Актуальність і значення теми дослідження засновано на сучасному усвідомленні природи людини та її взаємодії з візуальним простором, що є затребуваними науковими проблемами, які розглядають зокрема природничі науки, антропологія, культурна антропологія. Філософський аналіз щодо концепту трансгуманізму посідає окреме місце в сучасному філософсько-антропологічному знанні.

У ХХ-ому сторіччі була сформована філософська традиція, спрямована безпосередньо на можливість трансформації природи людини засобами технологій (філософія техніки), та налічує декілька теорій, що стосуються природи розуму (когнітивні науки, епістемологія, антропологія). В даному ракурсі ми будемо розглядати ідеї трансгуманізму на матеріалі сучасної візуальної культури, зокрема на матеріалах кіно, комп'ютерних ігор та мистецтва в віртуальній реальності.

Концептуальний підхід до розгляду сутності візуального простору мистецтва та феномену трансгуманізму в контексті культурних трансформацій стає особливо актуальним і перспективним в рамках сучасної культурфілософії.

У нашому дослідженні постають як науково актуальні такі філософсько-антропологічні питання, як віртуальність та реальність крізь екзистенційний досвід, онтологічні підстави природи людського розуму, представлення ідей трансгуманізму крізь соціально-культурну та історичну перспективу, феномен трансгуманізму у віртуальному просторі мистецтва.

Актуальність, постановка проблеми і перспективність дослідження обумовлена статусом трансгуманізму в культурі, завдяки впровадженню комп'ютерних технологій в усі сфери життєдіяльності суспільства виникає багато нових тем, в яких питання про місце людини в просторі стає важливим для вивчення філософами.

**Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами, грантами.** Дисертація виконана в межах комплексної наукової теми кафедри теорії культури і філософії науки філософського факультету Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна «Трансдисциплінарні 23 дослідження в науці і культурі» (державний реєстраційний номер 0115 U001701).

**Мета і завдання дослідження.** Метою дисертаційного дослідження є дослідити філософський контекст існування ідей трансгуманізму в культурі на матеріалі візуального мистецтва, зокрема в кіно та комп'ютерних іграх. Проаналізувати загальні концептуальні підстави ідей трансгуманізму, розглянути філософський аспект, пов'язаний з дискусією про досягнення генної інженерії та зв'язок з природою розуму.

**Для досягнення поставленої мети необхідно вирішити такі завдання**

- розкрити питання філософського та культурологічного розуміння візуального простору мистецтва;
- з'ясувати особливості культурно-антропологічних та концептуальних підходів до визначення феномену трансгуманізму;
- розглянути філософський аспект, пов'язаний з дискусією про досягнення генної інженерії, та зв'язок з природою розуму.

**Об'єктом дослідження** є трансгуманізм як філософсько-антропологічний напрямок у сучасному мистецтві.

**Предметом дослідження** є взаємодія трансгуманізму та технологій у візуальному просторі сучасного мистецтва.

**Методи дослідження.** Методологічна програма дослідження має комплексний міждисциплінарний і трансдисциплінарний характер, поєднуючи

основні стратегії герменевтики, філософії культури, філософії мистецтва, психологічної і культурної антропології, філософської антропології та принципи системного та структурно-функціонального аналізу. Для вирішення поставлених завдань в дисертації використовуються такі методи дослідження: логіко-аналітичний (аналіз трансгуманізму як філософської категорії, визначення концептуального поля понять гуманізму/антигуманізму/трансгуманізму); метод абстрагування (для визначення ступеня абстрагування у різних мистецьких та наукових дискурсах); семіотичний метод (розглянута низка науково-фантастичних, літературних та кінематографічних творів); герменевтика (загальна проблема людина і техніка розглянута з точки зору понять розуміння та інтерпретації). Завдяки використанню методів культурної антропології поглиблено розуміння гуманізації, сапієнізації, розвитку когнітивних здібностей.

У дослідженні використано методи контекстуального аналізу понять, компаративістського аналізу різних наукових та філософських дискурсів, візуальний аналіз, методи узагальнення, систематизації.

**Методологія дослідження.** Методологічну базу дослідження складають праці, в яких обґрунтовується поняття «трансгуманізм» та досліджується проблема, а також наслідки взаємодії людини та сучасних технологій: праці Ю. Габермаса, М. Маклуена, Ж. Бодріяра, Ф. Ніцше, Ф. Фукуяма, Ф. Юнгера, ряд досліджень українських філософів: Титар О., Газнюк Л., Долська О., Бойченко М., Пилипенко С., Андрос Є., Єрмоленко А., Газнюк Л., Загурська Н., Петренко Д.

Засновники традиції ідеї трансгуманізму - Д. Пірс, Н. Гостро, Р. Курцвейл, Есфендіарі, Г. Моравек, Р. Еттінгер, М. Миски, М. Мур використовують для позначення своєї світоглядної позиції термін, введений Дж. Хакслі: «трансгуманізм». Наукові праці дослідників будуть складати **теоретичну базу дослідження.**

Зарубіжна філософська література акцентує увагу переважно на проблемі комунікації «людина – машина», моделювання нового типу реальності за допомогою комп'ютерної техніки. Технології впровадження біологічних та

технічних досягнень змінюють якість життя людини, також впливають на майбутнє людського роду. Питання, пов'язані з використанням принципів роботи мозку людини та експерименти зі створення штучного розуму, також є в центрі уваги сучасних філософів.

**Наукова новизна одержаних результатів роботи** полягає у постановці та авторському розв'язанні важливої проблеми трансгуманізму як філософської основи подальшої гуманізації людства, розгляду трансгуманізму як культуротворчості та людинотворчості, де суб'єкт та артефакт синтезуються у нову онтологічну єдність; розробці концептів трансгуманізму та метагуманізму, нових функціональних принципів класифікації культурно-еволюційних процесів.

**Наукова новизна одержаних результатів розкривається у таких положеннях:**

**вперше:**

зроблено висновок про наповненість поняття, допустимість та перспективи трансгуманізму у просторі сучасної візуальної культури;

з'ясовано особливості культурно-антропологічних та філософсько-антропологічних концептуальних підходів до визначення феномену трансгуманізму;

з'ясовані елементи структури візуального простору сучасного мистецтва, у взаємодії з питанням людського (само)усвідомлення;

**поглиблено розуміння:**

питання трансгуманізму в філософській та культурно-історичній перспективі;

місця людини у триадах природа-техніка-культура, тілесність-розумність-духовність, функціональність-цінність-етика, мистецтво-техніка-гуманітарні науки;

**отримало подальший розвиток:**

традиційна філософська дискусія щодо природи розуму та свідомості;



філософське осмислення досягнень генної інженерії та трансгуманістичних практик.

**Практичне значення отриманих результатів.** Проведені в дисертаційній роботі результати дослідження можуть бути використані у сфері філософських досліджень, а також в області культурології та мистецтвознавства, культурної антропології, вони можуть стати основою нових антропологічних підходів, а також міждисциплінарних досліджень, для загальної підготовки студентів до лекційних та семінарських занять з філософії, теорії культури та мистецтвознавства.

**Апробація матеріалів дисертації.** Основні положення дисертаційної роботи викладено та обговорено на теоретичних семінарах кафедри теорії культури та філософії науки філософського факультету Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна; у доповідях на міжнародних та всеукраїнських наукових та науково-практичних конференціях, зокрема, Міжнародній науково-практичній конференції «Україна і світ: гуманітарно-технічна еліта та соціальний прогрес» (Харків, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021), XXX Харківських міжнародних сковородинівських читаннях (Сковородинівка, Харків, 2022), Міжнародній науковій конференції студентів та аспірантів «XVI Харківські студентські філософські читання: до 250 річниці з дня народження Георга Вільгельма Фрідріха Гегеля» (Харків, 2020); X Міжнародній науково-практичній конференції «Людина, суспільство, комунікативні технології» (Харків, 2022), XVII Харківських студентських філософських читаннях: до 100 річниці публікації «Логіко-філософського трактату» Л. Й. Вітгенштайна (Харків, 2021).

**Публікації.** Результати дослідження відображені у 17 публікаціях, 6 статей з них опубліковані у наукових фахових виданнях: у випусках наукового журналу «European philosophical and historical discourse» (2022); у 149 (10), 153 (2) випусках наукового вісника «Гілея» (2019, 2020); у 3 «Вісниках Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія Теорія культури і філософія науки» (2017, 2019, 2021).

**Структура та обсяг дисертації.** Дисертаційна робота складається зі вступу, 3 розділів, загальних висновків, списку використаних джерел та додатку. Обсяг загального тексту дисертації складає с (8 д.а.), з них основного тексту с (7 д.а.). Список використаних джерел містить 239 найменувань.

## РОЗДІЛ 1. ГУМАНІЗМ ЯК АНТРОПОЛОГІЧНИЙ ВИКЛИК ТА КУЛЬТУРНА ВІДПОВІДЬ В МОДЕРНІСТСЬКІЙ ТА МЕТАМОДЕРНІСТСЬКІЙ ПАРАДИГМІ

### 1.1. Формування ідеології гуманізму та її трансформації в модерну та постмодерну добу. Концепція гуманізму як світової сучасної релігії Ювала Ноя Харарі

Формування ідеології гуманізму відбувається у пізньому Середньовіччі, коли поруч з студіями Божественної природи (*studia Divina*) виникають дослідження людини та її природи, відмінної від природи Бога (*studia Gumanitica*). Так поступово формується гуманізм та антропоцентризм Відродження. Бертран Рассел в своїй “Історії Західної філософії” [222] справедливо, на наше переконання, відмічає, що ці гуманістичні тенденції не треба перебільшувати, оскільки вони були привілеєм невеликої групи людей — художників, архітекторів, письменників, артистів, що у своїх ідеологічних та творчих пошуках залишались сильно залежними від католицької церкви, зокрема папства, та новітньої торговельної еліти. Поширення ідеалів гуманізму відбувається вже у Новий час, коли монополія на істину католицької церкви була спростована та ідеологія гуманізму доповнюється протестантським демократизмом.

Декарт стає засновником новочасної філософії та свідомості загалом. Він не тільки в своїх “Міркуваннях про метод” [199] та “Метафізичних розмислах” [200] вводить поняття свідомості, а отже переважно людської точки зору на світ як істинної, але вводить через дуалістичне вчення нове розуміння людини як *res cogitans* [200] принципово мислячої істоти, тим самим підводячи гуманістичну проблематику до нового осмислення людини і людства як розумних істот, здатних до самостійної дії.

Тим самим відбувається формування новочасної гуманістичної парадигми, що знайшла своє продовження та завершення в філософії, культурі модерну та постмодерну. Національні держави XVIII – XX століть також поступово, шляхом

різноманітних помилок та їх виправлень, стали орієнтуватись на гуманізм як ідеологію та практичне етичне вчення, що поступово втілювалась на рівні законодавства та громадської етики. Докладний аналіз щодо входження ідеології гуманізму до державних та суспільно-культурних інституцій Європи протягом модерної доби проводить Ювал Харарі в книзі “Homo Deus” [66] і в низці наступних праць щодо актуальних питань гуманізму в сучасній культурі.

Також Новий час знаменується введенням поняття “виховання”, коли в філософії Дж. Локка (“Два трактата про правління”) [210] дитина *tabula rasa*, чиста дошка, на якій суспільство може писати що завгодно заради спільних громадських інтересів, то у пізніх просвітників (Вольтера, Д.Дідро, Гельвеція, Кондільяка) дитина має виховуватися з врахуванням її власних, а не лише суспільних, інтересів. Таким чином у XVII – XVIII століттях вводиться проблематика громадянського суспільства та гуманізму щодо окремих представників цього суспільства, спочатку щодо монархів та наближених до них кіл, а в результаті Французької революції 1789 року і прийнятої після неї в тому ж році “Декларації прав людини і громадяни” і до кожного представника суспільства — від правлячої еліти до представників “третьої верстви”, міщанства. XIX століття продовжує проблематику романів виховання проблематикою гуманістичного виховання та його основ. Це і романи виховання Й.В. Гете та різноманітна творчість романтиків, які починають з гуманізму як певної екзотичної теми (наприклад, казки Т. Гофмана), а далі відстоюють новий гуманізм, гуманістичне розуміння як сильної пристрасної особистості, національного героя, приміром, так і гуманізм щодо народів в цілому, зокрема представників так званих “нижчих” прошарків, раніше ігнорованих.

У XX-му столітті англійській антрополог Френсіс Гальтон в тексті “Спадковий геній” вводить та пояснює поняття “євгеніки”. Біолог та філософ науки Джон Холдейн у роботі “Дедал: наука та майбутнє” [62] говорить про майбутнє людського роду, а саме про можливий контроль над генотипом, євгеніку

та ектогенез. У наукових кругах почалась дискусія, робота зазнала критики зі сторони зокрема Бертрана Рассела [222].

Вже у 1957 Джуліан Хакслі пише статтю “Нові бутлі для нового вина” [81] та в ній вводить саме термін “трансгуманізм”. Загальне визначення цього терміну полягає в уявленні, що людський вид і людська природа мають потенціал подолати власні обмеження і виходити на нові рівні розвитку. Хакслі розглядав трансгуманізм як шлях до перебудови людського існування, де нові технології та інновації можуть змінювати не лише наш фізичний, але й інтелектуальний та емоційний потенціал, відкриваючи нові перспективи для еволюції людства.

Трансгуманізм як окремий філософський напрямок формується з другої половини ХХ століття, ми можемо говорити про таких найбільш активних представників напрямку як Нік Бостром [29], Марвін Мінськ, Реймонд Курцвел, Ганс Моравек.

Питання та проблеми, які об’єднує трансгуманізм як філософське вчення та які ми розглядаємо протягом нашого наукового дослідження, це не тільки концептуально філософські, а й суто технічні, “технології” людської природи: біотехнологічні, науково-технічні, нанотехнологічні.

Коли трансгуманізм набуває популярності як філософський напрямок, з’являється тенденція обирати його тези приватним світоглядом, зокрема завдяки роботам іранського письменника-футуриста Ферейдуна М. Есфендіарі [29; 43].

Макс Мур сформулював ряд положень філософії трансгуманізму у роботі «Принципи екстропії» та есе «Трансгуманізм: назустріч філософії футуризму». Свій внесок у концептуалізацію трансгуманізму зробив також Роберт Еттінгер [82].

На нашу думку, технології, про які варто говорити в першу чергу як про такі, які пов’язані з поширенням та укріпленням ідей трансгуманізму — це насамперед генна інженерія та біотехнології [29; 54; 58]. Ці технології зв’язані з філософським сучасним світоглядом відомим методом дискусій “pro et contra”. Дослідження в галузі кібернетики та нейробіології, фізичні зміни властивостей

мозку та творчих і семантичних здібностей в історії філософії пов'язані з онтологічною дискусією про природу свідомості та інтелекту [29].

Зокрема контекст етичної дискусії про людську генну інженерію наведено в роботі Єна Барбруба «Етика в століття технології» [14]. Методологічні підстави для аналізу ціннісних висловлювань розглядаються у роботах А. Айєра та Ч. Стівенсона.

Ряд принципових робіт, що стосуються безпосередньо етичної дискусії про засоби трансгуманізму, включає роботу Ф. Фукуяма «Наше постлюдське майбутнє: наслідки біотехнологічної революції» [54] та Ю. Хабермаса «Майбутнє людської природи: На шляху до ліберальної еґеніки?» [58]. Це безпосередньо праці, які стосуються теми трансгуманізму - біоетичні роботи, які заслуговують на особливий розгляд: особливо важливі категоричні міркування Фукуяма, що стосуються ціннісних тверджень і людської природи.

Історії досліджень у галузі штучного інтелекту протягом другої половини ХХ століття супроводжувала дискусія про природу розуму в аналітичній філософії. Труднощі у досягненні поставленої вченими мети породили аргументи філософського характеру, які стверджують про нездійсненність цього завдання.

Критика фізикалізму як програми редукції людських когнітивних здібностей та свідомого досвіду до станів мозку виражається кількома філософськими аргументами, пов'язаними як із класичним картезіанським дуалізмом душі і тіла, так і з епіфеноменалізмом та теорією інтенційності. Окремо слід сказати про функціоналізм як паралельний фізикалізм напрям у філософії свідомості, що не є запереченням проти можливості створення штучного інтелекту. Класичний філософський дуалізм, що сходить до поглядів Декарта, і полягає в утвердженні нефізичного статусу свідомості, піддається критиці з боку П. Черчленда, який заперечує «ментальні явища» і розглядає теорії, що містять згадки ментальних об'єктів, як хибні, так і частково достовірні.

Р. Райл і Д. Деннет [151] продовжують критику картезіанського дуалізму як прикладу категоріальної помилки. Сенс висунутого ними аргументу про

категоріальну помилку полягає в тому, що іменники, що використовуються в «ментальному словнику», такі як «свідомість», по-перше, наділяються атрибутами на підставі довільної аналогії, а по-друге, можуть бути визначені як неререференціальні, тобто вживані лише в граничній кількості контекстів (тобто тут проводжуються ідеї критики мови позитивістів та неопозитивістів, їх заклик замінити метафізику на наукові факти). Якщо останнє твердження вірне, то такі іменники грають у мові роль, аналогічну до складових елементів ідіом. Що, у свою чергу, робить безглуздим пошук будь-яких предметів, які б іменувалися за допомогою подібних іменників, а всі пропозиції, що включають подібні іменники, необхідно переформулювати з метою внесення ясності.

З міркувань Райла можна дійти невтішного висновку у тому, що дуалізм є приклад художнього вигадки, заснований на довільній аналогії.

Базові положення функціоналізму формулюються у низці робіт Х. Патнемом [130]. Переконалива, на нашу думку, критика цих робіт проводиться В. Кальке та Р. Рорті [151]. Ця критика зводиться до аргументованого твердження, що функціоналізм неспроможний повністю абстрагувати функцію від її структури.

Теорія інтенційності, що спирається на працю Ф. Brentano, в контекст дискусії про проблему штучного інтелекту викладена Д. Серлем [188]. Серль навів свій знаменитий уявний експеримент із китайською кімнатою як аргумент проти тесту А. Тьюринга як способу визначення наявності інтелектуальних здібностей. Серль визнає, що розум має матеріальну природу, але твердження Серля про інтенціональні стани мисляться як перешкода на шляху формалізації принципів роботи мозку. Основні положення епіфеноменалізму формулюються Ф. Джексоном, С. Крипке, Т. Нагелем [188]. Епіфеноменалізм є переконанням у тому, що людський свідомий досвід і особливі якості чуттєвості недоступні розгляду фізикалізму. У сукупності, аргументація від інтенціоналізму, епіфеноменалізму і, частково, функціоналізму є підставою філософської критики онтологічної редукції свідомого досвіду до результатів роботи мозку та переконань про здійсненність завдання створення штучного інтелекту.

Отже, підбиваючи підсумки розвитку гуманізму та його відгалуження у теоретико-практичній філософській сфері — трансгуманізму можна вказати на три головні досягнення модерної та постмодерної доби:

- ідея про специфічну людську природу та людину як автономного суверена;
- переоцінка існуючих цінностей з урахуванням першочергових інтересів людини як наріжного каменя усієї системи людськості;

- ідеал публічного простору та активного політичного життя, де кожний автономний індивід може відстояти свою цінність.

## **1.2. Людина і техніка: філософія техніки і її гуманістична/антигуманістична інтерпретація**

Звернемось більш докладно в своєму антропологічному та соціально-філософському аналізі проблем трансгуманізму до концепції та позиції переоцінки існуючих цінностей на користь гуманізму (наприклад стаття М. Гайдеггера [73] “Європейський нігілізм” як переоцінка всіх цінностей) з урахуванням існуючих інтересів людини та реального людства, та ідеалу публічного простору як можливості людини здійснювати справжнє життя — *vita aktiva* [6]. На нашу думку, коли зникає такий публічний простір, то поступово занепадає і людина як громадська соціальна істота за своєю суттю, а отже усі ідеали гуманізму стають порожніми, декларативними, породжуючи симуляцію та симулякри замість людини як розумної діяльної істоти. Тоді і техніка стає не необхідною органомпроекцією, а відчужуючою незрозумілою силою, що становить загрозу, в тому числі і свободі волі людини.

Переоцінка існуючих цінностей пов'язана з нігілізмом, позитивізмом, неопозитвізмом (що висувають реальність фактів), пізніше аналітичною філософією (переосмислюють мовні ігри Л. Вітгенштайна) та постпозитивізмом. Дуже важливим стає ніцшеанство як одна з найбільш радикальних переоцінок цінностей на користь самої людини.



Молодий професор Базельського університету вирішує повернути метафізичні та етичні категорії, відчужені від людини, до власне людини.

Розвиваючи волонтаристські вчення Шопенгауера та азійської філософії, Ніцше говорить про волю до життя та гуманістичне визначення людини як головного онтологічного та епістемного критерія. Справжніми маніфестами нового гуманізму, на нашу думку, стають праці “Людське, надто людське” (1878) [220], “Ранкова зоря: думки про моральні забобони” (1881) [218], “Весела наука” (1882) [215], “Так говорив Заратустра” (1886) [216], “Генеалогія моралі” (1887) [216]. У цих працях Ніцше говорить про нікчемність старих цінностей, що возвели в культ абстрактні та метафізичні сутності. Ця девальвація європейських цінностей штовхає європейську людину у порожнечу.

Нігілізм має бути подоланим. Але тоді, коли він досягне кульмінаційної точки та піде шляхом діалектичного заперечення самого себе. Визначити та вибороти місце у Всесвіті для людини може лише сама людина. Ці ідеї ляжуть в основу філософської антропології як окремого напрямку.

Сенс та порядок у світ вносяться саме людиною і вона за них відповідає: щоб уникнути хаоса ми закликаємо творити сенси і створюємо їх самі [73]. Позбавлення ілюзій та свідомість у побудові цінностей — ось що пропонує ніцшеанство. Переоцінка всіх цінностей — це не тільки критика християнства та платонізму в широкому сенсі цього поняття, а повернення трансцендентного та трансцендентального у земний світ, до справжнього їх творця — людини [216; 220]. Метафізика відмінюється і повертається первісна гераклітівська діалектика становлення [73; 216; 215]. В цій діалектиці відмова від усіх метафізичних обманів та будь-якого дуалізму на користь цілісності, холістичності самої людини. А отже немає нічого важливішого людини, її життєвого світу та її життєвих потреб. Як правило, ми бачимо ситуацію, коли фізикалізм та редукціонізм замінюється психологізмом. Отже ніцшеанство повертається до гуманізму, але надто його психологізує, отже душа розглядається як інтроспекція нереалізованих бажань.

Колись прийде нова людина — надлюдина, її прообразом Ніцше бачив образ Гете як людини сильної, здатної опанувати свої пристрасті, радіючої доброму улаштуванню всесвіту, нової людини діонісійського типу, що “з радісним і довірливим фаталізмом перебуває серед всесвіту” [219, с.623-626], долаючи своїм життям антиномії буття.

Найбільш глибоко концепції ніцшеанства та переоцінки всіх цінностей осмислені М. Гайдеггером. Поділяючи думку про розумність людини, замість поділу на аполонічний та діонісійський тип Гайдеггер пропонує поділ на обчислювальний тип мислення та сенсовий тип мислення (пошук сенсів, осмислений розум). Перший тип мислення постійно “калькулює, планує, досліджує” [73,с.104]. Таке мислення засновано на техніці, технології і не здатно подумати про загальні сенси, що панують навколо [71; 73]. В свою чергу воно є природною основою виникнення техніки як реалії людського світу. Слідуючи лише такому мисленню, людина втрачає себе та сенс свого існування, оскільки для неї основним (засадничим, антропотворчим) виступає друге, сенсове мислення, отже людина-машина замінює людину як історичну та соціальну істоту. Ескапізм сучасної людини не тільки у втечі від самої себе, але й у втечі від сенсів буття, самопізнання і спокою [71; с. 103].

Долання механічності, “машиністі” людини можливо лише у соціальній комунікації та громадській взаємодії. Неодмінною рисою такої взаємодії, на нашу думку, стає публічна сфера. Найбільше її роль у становленні гуманізму та активної справжньої людини досліджувала Г. Арендт. Крім того, це праці Т. Гоббса, П. Бергера, Ж. Бодріяра, І. Канта, М. Кастельса, Р. Козеллека, Н. Лумана, А. Макінтайра, Дж. Ролза, Т. Парсонса, Ч. Тейлора.

В своїх роботах Ганна Арендт [6;7] виокремлює три основні різновиди людської діяльності: праця, творення (виготовлення) і дію. Перші два види діяльності спрямовані на матеріальні об'єкти, виготовлення перетворює навколишнє середовище, створює культуру як другу природу. Дія ж має духовну, комунікативну природу, розгортаючись у просторі міжлюдського спілкування і

політичного життя - “бути політичним, жити в полісі означало, що всі справи налагоджуються за допомогою слів” [6; с.37]. Антична традиція вибудувалась саме навколо дії як специфічно людської риси, що дає реалізуватись повністю гуманістичній сутності людини, в агорі через політичне, вважає Ганна Арендт, а ми підтримуємо в своїй дисертаційній роботі цю точку зору, народжується людськість, вільна людина як діяч: через промову на агорі народжуються люди як діячі, вони “модуси, в яких розкриває себе сама людяність” [6; с.229]. Діяльність людей як політичних істот призводить до зародження демократії та її інститутів, без чого людина втрачає головну частину своєї людськості, свого призначення, тож говорити про гуманізм в таких випадках, з нашої точки зору, вкрай важко.

Ця людськість, що проникає у природу людського вчинку та свободи, відчиняє двері людини перед світом і його протиріччями. Вона представляє собою сутність гайдегерівської алетейї, що визначається відкритістю та довірою до світу. Цей простір, як відзначає Ганна Арендт [6], веде людину до наближення до безсмертя, є вічним простором спілкування між акторами як у повсякденному, так і в позачасовому вимірах взаємодії.

Відзначається вічністю, цей простір є місцем неперервної взаємодії та обміну ідеями, де актори переплітають свої повсякденні життєві реальності з позачасовими розмірами. В цьому просторі відбувається взаємодія, яка надходить за межі традиційного розуміння часу, а актори стають учасниками безсмертного діалогу, де історії переплітаються і створюють тканину вічного спілкування.

Думки Ганни Арендт продовжуються та обґрунтовуються у багатьох сучасних дослідників, зокрема, у Т. Маккарті, який говорить, що ми не тільки виробничі (Homo Faber) та інструментальні істоти, а й промовляючи [117].

Сучасність високо цінує людину як творчу істоту, (Homo Faber), яка здатна виробляти і створювати. Однак цей акцент на виробництві виокремлює політичну та вільну природу людини, що є основою для виникнення та функціонування тоталітарних суспільств. Ця тенденція також відображається в жанрах утопії, антиутопії та наукової фантастики.

У сучасному світі акцент на творчості та виробництві може вивести з фокусу політичні та вільні аспекти людської діяльності. Це може сприяти виникненню суспільств, де індивідуальні свободи обмежуються, а влада концентрується в руках обмеженого кола осіб. Такі тоталітарні сценарії часто відображаються у літературі утопії та антиутопії, а також у науковій фантастиці, де висвітлюються можливі наслідки перекосів у сприйнятті людської природи та суспільства. Ідеї автономності людини-громадянина стають засадничими для Просвітництва та етики І. Канта в її гуманістичному прочитанні, така людина зберігає політичний статус та включається в процес самозаконодавства. Така автономність комунікативно узгоджується з політичним життям, оскільки воно передбачає широкі повноваження такої громадської взаємодії (*vita aktiva*), узгодженість її з “автономією розумної істоти” [89, с.478] зберігає суверенність народу-політичної спільноти, що живе *Vita Aktiva* - “об'єднаний народ не тільки представляє суверена, але він сам є сувереном” [89, с.268 ].

Юрген Габермас згодний з думкою Ганни Арендт щодо виключної ролі публічної сфери для формування власне людськості та гуманістичних цінностей, але не поділяє її позицію у тому, що у сучасних державах відбувається її занепад, фактично жевріння. Публічна сфера продовжувала розвиватись і у Новий час, основні ознаки зазнали кінцевого формування лише наприкінці ХІХ століття, для позначення писемного буржуазного суспільства, обізнаного у своїх компетентностях, Габермасом вводиться поняття публічної сфери “*Öffentlichkeit*”.

При становленні сучасної держави відбувається становлення її нової форми, держава та громадянське суспільство доповнюють один одного, держава така ж важлива, як і публічна сфера, ця думка важлива для традиційної німецької філософії, наприклад, філософії Г. Гегеля і гегельянців. Габермас доводить, що розвиток публічної сфери припадає на часи Просвітництва, остаточно сформувавшись тільки наприкінці ХІХ століття.

Стаття Юргена Габермаса та вживання ним поняття “публічної сфери” стало програмовим для філософії кінця ХХ століття: робота 1962 року доповнюється

енциклопедичним визначенням 1974 року та низкою пізніших робіт, що дозволило Габермасу стати одним з основних теоретиків публічного дискурсу та його ролі в “*vita aktiva*” соціально-політичного життя: “Під “публічною сферою” ми маємо на увазі насамперед сферу нашого суспільного життя, в якій може бути сформовано щось, що наближається до громадської думки. Доступ гарантований усім громадянам. Частина публічної сфери виникає у кожній розмові, в якій приватні особи збираються, щоб сформуванати суспільне об'єднання” [60, с.50].

Коли для Ганни Арендт демократія і публічне життя здійснювались у просторі агорі, то для Юргена Габермаса ця більш абстрактна категорія [61], яка може досягатись в тому числі і технічними засобами, в тому числі інтернетом, тим самим важлива необмеженість комунікації і включення в неї всіх громадян, а не безпосередній контакт і тілесна присутність, як на агорі. Рациональність суперечки і вільний доступ до неї, звичайно, зберігаються, спільна спрямованість на подолання певної проблема також є необхідною. Становлення сучасних суспільств вимагали відкритості, захисту права власності та свободи висловлення думки, що стало основою формування громадянського суспільства та публічної сфери.

Наша основна думка полягає в тому, що техніка часто розглядається як антропологічно нейтральна категорія, не визначена як “зла” чи “добра” в контексті відносин з людиною. Початково техніка виступає як органопроєкція, яка є необхідною умовою розвитку людства та необхідною складовою гуманізму та гуманізації. Однак, за умов тоталітарних суспільств, коли техніка перетворюється на засіб контролю та суворого обмеження для людини, вона може втрачати свою гуманістичну функцію та спрямовуватися проти самої людини. Такий оборот подій може призвести до втрати гуманітарної спрямованості технології та викликати серйозні етичні питання.

Цей перехід від техніки як необхідної складової розвитку до її зловживання владою відображає загрозу, яку несе технологічний прогрес, коли він використовується не для покращення життя та гуманізації, а для маніпуляцій та

обмежень свободи людини. Такий розвиток подій підкреслює необхідність високого рівня етичності та відповідальності в галузі технологій.

Для забезпечення гуманістичного використання технологій та техніки важливо розвивати не лише їхні технічні можливості, але й стежити за етичними аспектами їх впровадження в суспільство. Необхідно активно працювати над створенням правових та соціокультурних механізмів, які гарантуватимуть, що технології служитимуть користі людства, а не використовуватимуться для обмеження свободи та самовизначення людини.

Цей контекст підкреслює актуальність розробки та впровадження етичних стандартів для розвитку та використання технологій. Зокрема, важливо визначити принципи дотримання приватності, захисту даних та відповідального використання штучного інтелекту. Забезпечення прозорості та участі громадськості у вирішенні етичних питань, пов'язаних з технологічними рішеннями, також стає ключовим елементом.

Органи влади, наукові групи та технологічні компанії повинні спільно працювати над розробкою та впровадженням етичних стандартів, які будуть регулювати розробку та застосування нових технологій. Це включає в себе не лише технічні аспекти, але й врахування можливих соціокультурних та етичних наслідків технологічних рішень.

Загальна мета полягає в тому, щоб забезпечити, щоб технології служили загальному добру та гармонійному розвитку суспільства, а не призводили до подальшого обмеження свободи та порушення основних прав людини.

Однією з найкращих філософських концепцій щодо суті техніки та її дегуманізуючих аспектів була уже згадана нами у нашому дослідженні концепція Мартина Гайдеггера, яка в тому чи іншому вигляді продовжила органіцизм Арістотеля. Виходячи з миметичного розуміння творчості та діяльності як наслідування природі, техне розглядається ним як майстерність, до технічних дисциплін зараховується поезія, як створення окремих (штучних) предметів, це якісна штучність, спрямована на відтворення природи [73].

Розмірковуюючи про дегуманізуючу сутність техніки, Гайдеггер говорить про принципову відкритість людини буттю, не тільки у публічному просторі, а в її щоденному існуванні, вона відкрита буттю і “Людина, власне, є цим відношенням відповідності, і вона є лише цим” [71, с.74]. Через певний антропологічний стрибок відбувається взаємоосягнення людиною самої себе, антропологічна довіра собі і навколишньому буттю, що не може бути ні осмислена, ні досягнута механічно, технічно, “раптове занурення в царину, в якій людина і буття вже перебувають разом в їхній довірі” [71, с.75], це стає подією, дієвістю людського існування, це збувається єдиний унікальний раз — “і навіть не одинично, а єдиний раз” [71, с.75]. Ця унікальність не є відтворюваною механічно, до чого так прагне і чого потребує техніка. Техніка спирається лише на той тип мислення, що калькулює, тож не в змозі осмислити суть життя людини та одиничність її існування, одиничність її проявів, в тому числі у мистецтві.

Однією з перших філософій техніки стала філософія Е. Каппа “Основні напрямки філософії техніки” 1877 року [91]. Техніка в концепції Ернста Каппа розглядається з точки зору органопроекції, тобто подальшого розвитку гуманізму через орудійну діяльність. Діяльність формує людину, а її ускладнення призводить до розвитку техніки. Коли Платон відкидав ідеальну природу техніки, то дані концепції розвивають організмичну концепцію техніки Арістотеля як способу адаптуватись до зовнішнього середовища завдяки розвитку миметичних навичок та майстерності. На широкий суспільний рівень цю тематику виводить протягом XIX — початку XX століття Спілка німецьких інженерів, що хотіла поєднати технічну діяльність з гуманістичною.

В 1920-1930 під керівництвом спілки виходить журнал “Культура і техніка”. До полеміки залучаються найкращі філософи доби: Мартин Гайдеггер [70-74], Карл Ясперс, Ханс Йонас [88], Микола Бердяєв, Луїс Мамфорд, Хосе Ортега-і-Гассет.

Філософія, на думку іспанського мислителя, є засобом не тільки виховання критичного мислення, але способом відчутти людині свою сутність, задатись

філософськими питаннями, проблематизувати своє буття, онтологізувати повсякденність, техніка дегуманізує людину, первторюючи на людину-масу. Первинна реальність для філософа, вважає Ортега-і-Гассет, його власне життя [222]. Розмірковуючи над ним, він переконується, що існує разом зі своїм світом, котрим опікується, бачить його, уявляє, мислить, любить чи ненавидить, щось у нім чинить тощо. «Абстракції скінчилися» цілком справедливо зауважує Ортега-і-Гассет. Чи не через це узагальнюючою назвою всіх філософських мандрів Ортеги стало ним же вживане поняття «раціовіталізму», або «життєвого розуму».

Більш складне розуміння техніки у Мартина Гайдеггера та Карла Ясперса.

В 1960-1980 х роках посилюється значення філософії техніки. Засновується в 1976 році в Америці Товариство Філософії і Техніки, що випускає журнал “Техне”, присвячений філософії техніки.

Інженерія (від латинського поняття здатності, винахідливості) як синонімія техніці вперше вживається у Французькій енциклопедії XVIII ст., але набуває популярності в 1980-1990 роках, зокрема виходить праця Г. Роджерса “Природа інженерії; філософія техніки” (1983).

На кінці XX століття філософія техніки отримує новий імпульс завдяки синергетичній концепції та працям Г. Хакена. Техніку розглядається не як відокремлений від людини об'єкт, але як динамічна система, взаємодія якої з людським оточенням може призводити до непередбачуваних наслідків.

Синергетичний підхід підкреслює, що технічні системи, так само як і живі, піддаються самоорганізації, де можливі флуктуації та навіть хаос. Це відкриває перспективу для виникнення нових властивостей та функцій, але також може привести до втрати контролю, включаючи екзистенційні виклики для людини.

У такому світлі техніка виступає як динамічний і спрощений організм, який може вийти за межі контролю та призвести до непередбачених наслідків. Це розширює наше розуміння взаємодії техніки та людства, ще раз підкреслюючи як позитивні, так і негативні аспекти цього взаємодії, які можуть суттєво вплинути на екзистенційний досвід людини.



Одним з сучасних теоретиків технізації, інформатизації суспільства та його нової стадії — інформаціональної, що прийшла на заміну інформаційній стадії, виступає Мануель Кастельс, він звертає уваги на значні зміни у самому суспільстві, в тому числі у публічній сфері, оскільки інтернет та комп'ютерні мережі стали новим публічним простором, новим громадянським суспільством, більш розширеним і демократичним, ніж грецька агора. Інтернет як “становий хребет” сучасних суспільств перевизначає не тільки відстані і економічні фактори, але перевизначає переоцінку цінностей, створюючи глобальний мультикультурний простір, де учасники діалогу виступають вже не як окремі персони, а суспільні групи і країни - “нові територіальні зміни виникають у результаті одночасно триваючих процесів просторової концентрації, децентралізації і об'єднання” [32, с.241].

У своїй філософії Кастельс акцентує, що інформаційна технологія виробляє нові соціальні відносини та структури. Він підкреслює, що це не лише інструментальна зміна, але і трансформація суспільства в цілому. Такий підхід дозволяє розглядати інформаційну революцію як каталізатор змін у багатьох сферах, включаючи політику, культуру та спілкування. [32]

Крім того, Кастельс визначає Інтернет як силу, що здатна об'єднати різні групи та культури. Це стає можливим завдяки глобальному характеру мережі, яка зводить на мінімум фізичні та просторові бар'єри для спілкування. Такий глобальний мультикультурний простір стає площадкою для обміну ідеями, цінностями та досвідом, формує нове місце для культурного діалогу.

В наступному розділі ми детальніше звертаємо увагу на взаємодію людей у цифрову епоху та розглянемо не лише технологічні аспекти, але й їхній глибокий соціокультурний вплив.

### 1.3. Антропологічні проблеми цифровізації людства. Авторство штучного інтелекту в мистецтві

Для нас важливими є ряд понять та категорій, що характеризують людину, це наприклад, погляд, тілесність, здатність до творчості (креативність, мистецтво, здатність до художнього осмислення світу), діяльність, свобода (в тому числі і громадська), саме ці поняття часто залишаються в осерді гуманізму та стають першими “жертвами” в антигуманістичних системах (тоді погляд замінюється контролем, тілесність абстракцією, креативність примусом і віртуальністю, діяльність насиллям, а свобода стає недосяжною). Щодо діяльності та її зв'язку зі свободою наші міркування ми виклали у попередніх підрозділах, тож хотілось би докладніше зупинитись на категоріях погляд — контроль, тілесність — втрата тілесності, діяльність — віртуальність.

Погляд — контроль.

Здатність споглядати може бути ототожнена з тілесністю. Так відбувається у праці М. Мерло Понті “Око і дух”. Екзистенційний бік цієї проблематики, що стосується безпосередньо нашого дослідження, може бути вираженим наступною тезою: «тілесність духу, зануреного в чуттєву плоть світу і втіленого, влитого у живе людське тіло, і натхненність цієї плоти, виконаної сенсу і форми, і цього тіла, унікального з'єднання сприйманого і сприймаючого. Знову ставиться те ж парадоксальне завдання – побачити бачення, осмислити сенсотворення, уявити саме уявлення ... » [120; с.1].

Але погляд може втрачати свою творчу координуючу природу, перетворюючись на засіб не координації тілу та духу, тілесності, а на засіб контролю, від Паноптикону Бенґама до Синоптикону Зигмунда Баумана. Задоволення і насолода, пов'язані з тілесністю та оком, стають контрольованою насолодою і передаються контролюючій інстанції (ці питання докладно проаналізовані як в традиційному фрейдистському психоаналізі (від “Вступу до психоаналізу”, “Психології несвідомого” [51] до “Людини на ім'я Моїсей” [50]), так і в його новій лаканівській інтерпретації).

В патріархальному суспільстві зокрема такий контроль передається правителю, сюзерену, патріарху. Теоретик візуальних досліджень Л. Малві такий погляд називає “чоловічим”, “в'юеристським” в своїй основі [212]. Вона справедливо доводить, що європейське мистецтво, зокрема кінематограф, довгий час були побудовані на основі такого погляду, де насолода та контроль належали лише правителю, патріарху. Мистецтво служило засобом відображення існуючих ієрархічних структур та контролю, транслюючи мистецькими засобами патріархальне суспільство. Чоловічий погляд в такому разі є прикладом “гегемонної маскулінності” [212], а отже своєрідним “оком влади”, що конструює та задає як об'єкти влади, так і ступінь насолоди, як належне владі-погляду. Здатність спостерігати, стежити (непоміченим) розглядається Л. Малві як інструмент влади та контролю [212], оскільки дослідниця критикує насамперед патріархальні настанови культури, то візуальне розглядається нею з точки зору панування чоловічого погляду, насправді, з нашої точки зору, це приклад об'єктивації погляду, перехід погляду із тілесної сфери у сферу контролю та влади.

Приклади того, що погляд зберігає свій життєвий, екзистенційний потенціал, в тому числі у сфері візуального мистецтва, аналізується у філософській концепції Жана-Люка Маріона.

Першим фундаментальним положенням пояснення погляду як природного явища та погляду як інструменту влади повинно бути розмежування таких двох призначень процесу сприйняття, як погляд і бачення. Функціональними механізмами цих процесів є поняття-еквіваленти «дивитися» і «бачити». Маріон аналізує з можливості очевидності: «візуальне навколо нас, переслідує, чекає, воно завжди вже є – від нього нікуди не дітися. Воно у великій кількості. Що в такій ситуації означає бачити (voir) і дивитися (regarder)?» [114, с.122].

Для того, щоб бачити, потрібно мати очі, і користуватися ними, фокусуючись на речах, але для того, щоб «дивитися» потрібно приймати речі, як видимі з потенцією невидимого за допомогою посиленого аналізу цих речей (звідси як

можливість контролю, так і свободи). Такий аналіз проводить наше створіння (по Ж. Л. Маріону «не-дане»), яке займається трансформацією і перенесенням способу і його множинності, з поля глибинного до візуального.

Тілесність — втрата тілесності.

Технізація і цифровізація сучасного світу передбачає зокрема втрату тіла, тілесності як соматичності та цілісності. Тілесність надає опору в цьому світі, усі об'єкти в світі вирізняються і “існують завдяки ньому” [214, с.130], це те, що “повідомляє світу буття”, через тіло можна злитися “воєдино з певними проєктами” [214, с.118] і досягнути пошукованої цілісності сприйняття світу. Втрачаючи тілесність, ми втрачаємо основу нашої особистості. Щодо цих небезпек застерігають низка сучасних авторів, зокрема Л. Газнюк [22,pp.598-605;197.pp.32-47.], Н. Загурська [205], І. Толстов.

Тілесність грає важливу роль у формуванні особистості, сприяє пошукованій цілісності та відображенню нашого буття.

Втрата тілесності через інтенсивну взаємодію з цифровими технологіями може призвести до ряду викликів. Наприклад, відчуження від власного тіла може впливати на самосприйняття та взаємодію людини в соціумі. Також може виникнути ризик втрати глибокого зв'язку з природним середовищем, оскільки цифрова реальність може виглядати відокремленою від фізичного світу.

Однак, засади трансгуманізму розглядають тілесність і з іншого ракурсу, що технізація не обов'язково приводить до втрати тілесності або цілісності. А адепти концепції кажуть, що важливим є баланс і свідоме використання технологій, яке сприяє фізичному та емоційному розвитку і не завдає шкоди тілесності та особистості.

Діяльність — віртуальність.

Ідеї Ганни Арентт, Юргена Габермаса та Мартина Гайдеггера вдало продовжуються у філософії Славоя Жижека, яка торкається насамперед віртуалізації сучасної культури і витіснення з неї людини-діяча, людини, причетної до події, що найбільш гостро звичайно звучить у проблемі цифровізації

людства та перетворенні на елемент матриці. Жижек активно досліджує вплив цифрових технологій на індивіда та його роль у сучасному світі. Він висуває ідею про втручання технологій у наші повсякденність і культурні практики, що може призвести до переосмислення людської агентивності та ролі особистості в подіях.

На основі лаканівського психоаналізу та нових робіт Алана Бадью Славой Жижек здійснює переосмислення понять гуманізму та віртуальності, найкращим прикладом такого переосмислення став його філософський розбір кінотетралогії “Матриця”.

Сюжет фільму “Матриця” засновується на змалюванні завершального етапу цифровізації, машини запанували над людьми за допомогою досконалої комп'ютерної симуляції, матриці. Початковий наратив Морфеуса заснований на оповіді, що Матриця була створена після штучного інтелекту, машини виступили війною проти людей і перемогли. Після випаленого атомними ударами неба довелось перебудувати всю систему забезпечення людства, що сприяло пануванню матриці. Всі люди були підключені до комп'ютерної програми, що значно диференціювалась та варіювалась від людини до людини, створюючи вдалу ілюзію життя для кожного, виходячи з його інтересів.

Жижек наголошує, що ліві песимісти охоче підтримують таку філософсько-політичну метафору: “немає надії для людства: ми не можемо вижити поза Матрицею (мережею корпоративного капіталу, яка контролює нас), свобода неможлива” [177].

Матриця була перероблена, тепер вона надає насолоду людині через страждання, енергія опору спрямована проти самих людей. Одна з спроб врятувати людства, людину втілена в образі Нео як нового Спасителя. Це від початку подвійний образ — вдень покірливий службовець Матриці Томас Андерсон, вночі шукач істини та Реального Нео. Морфеус нібито допомагає Нео, насправді всі варіанти, навіть варіанти бунту в Матриці однакові. Жертва Нео заради людства також оманлива, будь-який вчинок не може розчинити симулятивність матриці, надати доступ до реальності. Жертва сама повинна

насолоджуватись своєю жертовністю, стаючи запорукою вічного рабства людини в полоні машини, постать Аналітика як Архітектора цієї системи знаменує новий етап розвитку віртуальності.

Символічний всесвіт є «трансцендентним», ідея про те, що існує агент, який контролює його як об'єкт, є параноїчною мрією – символічний всесвіт не є об'єктом у світі, він забезпечує саму структуру “нашого підходу до об'єктів”.

Чому виникає Матриця? Одна з простих і точних відповідей — зникнення публічного простору та демократії з усіма їх недосконалими рисами, людськими, занадто людськими. Хибне прямування людини виключно до педфрективності та довершеності у всьому, це пастка, в яку людина заганяє себе добровільно, в тому числі через ЗМІ та месенджери.

Крім теорій загального контролю та тоталітарного втручання у життя людей гострою проблемою залишається проблема авторства у комп'ютерному мистецтві, що набувала нового звучання при авторстві штучного інтелекту та популярності артефактів, створених штучним інтелектом.

Це створення нового комп'ютерного мистецтва, а потім перехід на нові технології, в тому числі технології штучного інтелекту. Перші художні зображення за програмною технологією створюють американські інженери. Вважається, що одним з перших графічних пристрій для створення абстрактних малюнків використав доктор електротехнічних наук М. Нолл в 1965. Зображення мали технічну досконалість, але не відрізнялись художніми якостями, сам Нолл не вважав ці “візерунки” мистецтвом і не розглядав їх як об'єкт художності, але вони були в тому ж році виставлені у художній галереї Говарда Вайза у Нью-Йорку як результати експерименту.

Але журнал New York Times у рецензії на роботи М. Нолла назвав їх більше своєрідними хаотичними перфокартами, ніж картинами: “вони створили програму візуалізації точок, які були намальовані за допомогою мікрофільмуючого пристрою, потім сфотографовані. Отриманий результат вони назвали

“картинами”. Багато з них схожі на діряві візерунки, які можна зустріти в перфокартах” [24].

На першому етапі становлення комп'ютерного мистецтва переважала чисто технічна складова, художність відсувалась на другий план, це були спроби навчити комп'ютер малювати, спочатку відтворити креслення, а потім внести в них елемент художності. Поступово зображення мало придбавати естетичні якості, через відтворення думки митця-інженера. Для виконання цього завдання треба було створити певні прийоми художньої виразності, де за технічними характеристиками були б також і естетичні складові. Планувалось, що технічні характеристики можна розкласти на складові та елементи, навчити цим елементам комп'ютер, а далі сам комп'ютер за створюваними програмами мав синтезувати та візуалізувати цей більш складний образ.

Також у 1961 році Іван Сазерланд натомість створенню малюнків програмними засобами запропонував створення малюнків більш простими та природними методами, що стало основою сучасної комп'ютерної графіки.

“Світловий пензель” в програмі Сазерленда “Sketchpad” дозволяв малювати фігури прямо на екрані комп'ютера, при цьому можна було редагувати низку параметрів, зокрема форму фігур.

У першому розділі ми вже розглядали взаємовідношення філософії та техніки, зокрема виникнення філософії техніки. Техніка та обчислювальні технології також мали глибокий вплив і на сучасне мистецтво, наділивши його досконалим інструментарієм для донесення будь-якої глибокої думки, вираження художності надскладного рівня виразності, в тому числі гармонії усього Всесвіту.

Наприкінці ХХ століття — початку ХХІ століття комп'ютер та комп'ютерні технології втрачають інструментальний характер і набувають естетичної виразності. Найбільше технологічні революції відбулись у візуальній сфері, коли зорові образи стали основним засобом передачі інформації, а засоби мультимедійності витіснили текст та інші засоби вербальності. Комп'ютерні технології значно змінили графіку, моделювання, кінематограф.

Цифрове мистецтво — вид творчої діяльності, в якій твори створюються і модифікуються за допомогою мов програмування та комп'ютерних програм. Основним середовищем їх існування є цифрове, віртуальне середовище, яке розширює способи всіх видів художньої комунікації. Цифрове мистецтво, будучи специфічною формою сучасної креативності, відповідає основній концепції сучасного мистецтва: головне - процес, а не результат, і існує на принципах випадковості - засновані на інструкціях алгоритми відкривають можливість миттєвого доступу до елементів мультимедіа, здатним перегруповувати множинні комбінації, а також на принципах інтерактивності, залучення глядача до цифрового твору.

Арт-об'єкт у цифровому форматі має свої властивості — копіювання, незнищеність, повторюваність, співголосність багатьом творам та жанрам, креативність глядача, що випадково може зануритись у нову цифрову реальність та докорінно змінити первісний авторський задум. Тим самим цифрове мистецтво не тільки змінює роль людини та статус художнього твору, але й є втіленням філософії постмодерну, де технічна революція усвідомлюється як з позитивної сторони, так і з негативної сторони, руйнуючої мистецтво. Так Бодріяр говорить про цифрове мистецтво як “мертве”, повторюване [17;18], виражаючи тенденцію зміни естетичних парадигм.

Виходячи з канонів класичної естетики, Бодріяр говорить про злам естетичного канону, мистецтво вже не відображує реальність, а створює гіперреальність, де його роль нівелюється, або просто зникає [17].

Образи проходять чотири стадії симуляції, вони вже не видають реальність, а спотворюють її або не вимагають взагалі її існування. Найкраще створення симулякрів та процес симуляції спостерігається у цифровому мистецтві [17].

Бодріяр нарікає на порушення “таємного коду естетики” в нехтуванні категорією прекрасного і загибель мистецтва в постмодерному світі. Сучасне мистецтво не те що не презентує реальність, але взагалі не прагне цього,



орієнтуючись на беззмістовну варіативність, цифрове кодування, за яким нічого немає [17].

Звідси відбувається постмодерністська дематеріалізація мистецтва, воно втрачає ґрунт як в реальності, так і в гіперреальності, однієї з ознак цього стає функціонування мистецтва лише як ідеї, абстракції, не наповненої предметністю, звідси констатується Бодріаром антропологічна поразка, смерть мистецтва: “Немає більше Мистецтва як творчості, померла Душа мистецтва, немає більше мистецтва як форми проникнення реальності в ірреальне, мистецтва, що веде в трансцендентність. Не потрібні зараз для художньої творчості ані натхнення, ані інтуїція, ані уява, а потрібний тільки той, хто вміє програмувати, бо машина може відтворити будь-які можливі форми, тому художником може бути кожний” [17].

Звичайний користувач ПК зараз може відчувати себе у ролі художника, божественна місія художника в модерні стала повсякденною в постмодерні, немає художників — є дизайнери, немає письменників — є копірайтери, немає вічності — є актуальність мистецтва. Користувач має доступ до багатьох баз даних, можливість підтримки для багатьох програм, що замінює професійну освіту.

Ж. Бодріар [17] цілком справедливо зазначає, що здатність відтворювати реальність в сучасному мистецтві, більше того, сучасне мистецтво не прагне цього. Цифрове мистецтво надає такі технічні можливості зі створення віртуальних світів, оприятити фантазії і більше того, доповнити людські можливості фантазувати. Через ці віртуальні простори людина може здійснити свій трансгуманістичний проєкт, пережити як звичайні емоції, так і перевищені емоції, афекти, зрадіти більше, ніж від гарної звістки у житті, жаяхатись більше, ніж від реальних страждань. Новітні художники і нова комп'ютерна графіка дозволяють створити не тільки нову віртуальну естетику, але й розкрити прихований творчий потенціал людини, розширити її уяву, вивести художні образи з уяви в світ графіки та мистецтва, глобалізувати це в масштабах усього людства, вивести на рівень розуміння Адама Кадмона, людства загалом [17].

Це також відображається у зміні статусу мистецтва, при постанні трансгуманізму постає також і нове трансгуманістичне мистецтво, глобальне і загальнолюдське за своїм характером, на відміну від колишнього традиційного національного мистецтва. Звідси виникає не тільки компілятивність, а й живе багатоголосся сучасного віртуального мистецтва, де художник не має найчастіше справу з чистим, “природним” матеріалом, а з мережею алузій на інші всесвітньо відомі шедеври, цитуванням та комбінуванням усієї культурної спадщини людства [17], ця цитатність відновлює філософську проблему авторства та загалом творчості в трансгуманістичному світі на новому етапі.

Постмодерна творчість орієнтується на цю цитатність, сама оригінальність досягається найбільш вдалим способом цитування, цифрове мистецтво свідоме своєї вторинності у творчому процесі і наголошує на максимальній інтертекстуальності, “мережовості” свого твору. Зокрема художники напряму неоакадемізм також свідомо використовують цю інтертекстуальність, зокрема наявні фотографії та зображення колажуються, а можливості академічного живопису комбінуються з можливостями комп'ютерної графіки, викликаючи культурне задоволення глядачів від впізнаваності художніх образів, але в новій, раніше не можливій комбінації, занурення у подібні культурні асоціації стає завданням як неоакадемічних художників, так і цифрового мистецтва загалом [170].

Треба зазначити, що така впізнаваність художнього образу у цифровому мистецтві не завжди очевидна, вона може бути прямим посиланням на інший відомий візуальний твір чи навіть мем або провокацією з запозичення чи пародіювання певного стилю, представленого в певному шедеврі чи в “загальних місцях” мистецтва. Зокрема це перенесення світових шедеврів у цифровий формат з подальшою зміною, кореляцією стилю. При цього впізнаваність вихідного зображення зберігається, це розглядається як віртуальна трактовка відомого шедевра, найбільш відомий твір світового мистецтва “Мона Ліза” (“Джоконда”) Леонардо да Вінчі зазнає багато таких цифрових трактувань, що

говорить, з одного боку, про усталеність естетичного канону, з іншого боку, намагання цифрового мистецтва створити аналоги таких естетичних канонів. Не випадково шедевр антропоцентричної доби Відродження займає чільне місце в гуманістичних та трансгуманістичних візуальних експериментах цифрового мистецтва.

Технічний прогрес стає частиною повсякденного життя, повсякденність також використовується цифровим мистецтвом для розмивання меж естетичного канону, повсякденність стає не тільки предметом мистецтва, але також самим новим мистецтвом: “Мова мистецтва виростає на основі зв'язку мистецтва зі способом життя людей” і “художник відбирає серед безлічі явищ та їх зв'язків лише найістотніші і типові, в яких виявляються закономірності відображеної в мистецтві дійсності” [17]. Це також може розглядатись як наступ трансгуманістичної ідеології, взаємодію трансгуманізму та гуманізму, появу нової етики та естетики, де мистецтво стає символічним знаком нової цифрової доби.

Виникнення нових форм фіксації і трансляції творів мистецтва (на магнітних, електронних носіях і т.п.) зумовило нове буття мистецтва в житті суспільства, в результаті мистецтво стає масово доступним, відтворюваним. На цю особливість сучасного мистецтва та філософсько-антропологічні наслідки цього звертав увагу ще Вальтер Беньямін [193]. Цифрове мистецтво можливе лише в технічно розвиненому суспільстві, це необхідна умова його функціонування. Водночас цифрове мистецтво не тільки використовує шедеври давнини, але нівелює поняття шедевру, високого естетичного канону, елітарної культури. Цим межі художності розмиваються, а мистецтво не тільки трансгуманізується, але й дегуманізується. Роль інтерпретатора зросла дуже значно, водночас часто канони такої інтепретації задаються волюнтаристські [194, с.7-12]. Отже, інтерпретатор в цифровому мистецтві замінює чи підмінює Автора, зокрема це приклад “смерті автора” [15], сформульований Роланом Бартом [17].

Це можна відзначити як головну антропологічну зміну в сучасному мистецтві — трансгуманізація канону і прихід фігури Інтерпретатора замість

фігури Автора. Тому тема авторства та інтерпретації стають центральними сучасними філософсько-антропологічними темами.

Авторство у цифровому просторі належить тому, хто володіє вихідним варіантом твору. Множачись в інтернет представленості, фігура Автора розмивається, споживач, реципієнт розмірковує над самим художнім образом, а не над тим, хто може бути його автором. Маючи свою свободу інтерпретації, реципієнт вже обмежує в такій свободі самого Автора, він краще знає, ніж він, що виражає той чи інший образ.

Для кращого розуміння цифрового мистецтва ми пропонуємо типологізацію творів мистецтва за видами середовища, в якому створюється і знаходиться твір [194, с. 7].

Перший тип таких творів - це традиційні шедеври, оригінали яких створені і перебувають на фізичному носії, проте їх копії створені і поширюються у цифровому просторі, в електронних каталогах і базах даних тощо [196,с.191].

Другий тип творів — віртуально-цифрові або псевдоцифрові твори, вони передбачають низку етапів створення, зокрема і етап створення на фізичному носії, але цей етап існує лише для подальшого переходу у віртуальне середовище [221].

Третій тип творів — власне цифрові твори, цей вид творів створюється за допомогою спеціальних цифрових пристроїв і відповідного програмного забезпечення, оригінал зображення знаходиться в цифровому просторі і зберігається в просторі інтернет [196, с.195].

Четвертий вид творів — традиційно-цифрові твори включають технології позацифрової обробки, наприклад друк ескізу на полотні з наступним його доопрацюванням цифровими методами (фотоарт).

П'ятий вид творів — це цифрові твори, створені за допомогою штучного інтелекту.

Цифровий живопис є одним з найпопулярніших видів цифрового мистецтва, оскільки зростає доступність комп'ютерних технологій, то зростає й кількість

авторів, що працюють в цій сфері. Художник в цифровому живописі має широкий спектр засобів художньої виразності, що дозволяє експериментувати, поєднувати жанри, зокрема традиційну графіку і цифровий живопис, двовимірність та тривимірність художньої композиції.

Цифровий живопис, як правило, створюється не шляхом відтворення комп'ютерного моделювання, а комп'ютерних копій традиційного інструментарію художника, найбільш поширена растрова графіка. В растровій графіці відбувається відтворення класичного малювання та живопису. Зокрема такий живопис, на відміну від реальних об'ємів та тілесності скульптури, оперує площинами (паперу чи стіни), на яких і має створюватись твір. Весь досвід світового живопису у передачі об'ємів на площині використовується у сучасних комп'ютерних програмах, також крім екрану можна кінцевий художній результат вивести на друк, в тому числі на полотно. Колористична гама в комп'ютерних графічних програмах включає мільйони відтінків. На основі графічних програм можна як імітувати класичні та авангардні твори, так і створювати оригінальні авторські твори.

Існують два основні типи 2D редакторів: для створення растрових та векторних зображень. Найпопулярнішими растровими графічними редакторами є Adobe Photoshop і Corel Painter, які призначені для творчих завдань цифрового живопису, імітують комп'ютерними засобами традиційну техніку живопису [194]. Також часто використовується програма SAI для безпосереднього цифрового малювання. Векторні редактори, такі як Adobe Illustrator чи Inkscape, іншим чином підходять до створення графіки, використовуючи математичні об'єкти (вектори). Вони ідеально підходять для створення дизайну: логотипів, ілюстрацій та інших графічних елементів, які можна масштабувати без втрати якості.

Цікаво те, що комп'ютер працює одночасно як середовище і інструмент. Зображення і простір створюються за допомогою програмного забезпечення, звільняючи художника від фізичних носіїв, забезпечуючи динаміку віртуального середовища. Розвиток комп'ютерних технологій і комп'ютерної графіки істотно

розширили рамки традиційного візуального мистецтва, сприяючи становленню та розвитку комп'ютерного образотворчого мистецтва.

Постмодерне мистецтво поступово дематеріалізується, стає продукуванням символів, що породжує протиріччя між традиційним та цифровим живописом. Шедевр традиційного живопису, приходячи у віртуальний цифровий світ, втрачає свої певні властивості і натомість набуває нові віртуальні риси. Сьогодні він використовується у типографії, відеоіграх, в кінематографі, створенні симуляторів тощо. Щоб стати автором цифрового живопису, достатньо мати потужний ПК і кілька програм для комп'ютерного живопису, додаткові навички в 2D живопису допоможуть у творчому процесі, але не є обов'язковими. Процес створення художнього твору значно прискорюється: замість змішувати декілька годин фарби можна отримати доступ до будь-яких кольорів, до миттєвого вибору художника всі типи ліній та поверхонь, можна скасувати свої дії або знову повернутись до полотна на будь-якому етапі творчого процесу, згенерувати різноманітні ефекти та використати різні фільтри. Комп'ютерний твір можна одразу використати в кіно та ігровій індустрії, для праці у цифровому вигляді треба перенести полотно в цифру. Ці характеристики роблять цифровий живопис більш зручним для сучасного творчого процесу. Недоліком цифрового живопису є те, що його твори функціонують тільки у цифровому просторі, роздрукований твір в такому разі є лише копією, репродукцією, а не оригіналом.

Як сучасному художнику, так і сучасному філософу, потрібно розуміти, що обираючи на панелі комп'ютера пензлі, фарби чи олівець, як би це відбувалось у традиційному живописі, вони оперують складною інформацією, образом образу [17].

Цифрові зображення використовуються при створенні репродукцій картин, цифрових каталогів та віртуальних музеїв. Найбільш поширеними способами створення віртуальних музеїв є сканування створених раніше фотографічних негативів та реєстрування на камеру.

Постання цифрового мистецтва та мистецтва, створеного штучним інтелектом, ставлять гостро питання авторства та філософського осмислення того, хто є автором при генерації образів в програмах штучного інтелекту. В більшості випадків навіть експерти не можуть визначити, чи є даний твір авторським чи згенерованим штучним інтелектом. Раніше мистецтвознавці при визначенні авторства того чи іншого твору спирались на свою суб'єктивну думку про характерні риси творчості того чи іншого творця та експертний досвід. Тепер те і інше може підвести експерта, характерні риси твору легко фальсифікувати, а експертний досвід має чисельну вираженість і не може протистояти незчисленному досвіду штучного інтелекту, зараз об'єктивність художньої експертизи виникає тому, що усі приклади штучного інтелекту мало навчені саме у сфері художності. Сканери з високою роздільною здатністю також дозволяють створити досконалі зображення, більш реалістичні та досконалі, ніж усе відоме мистецтво до цього часу.

Цифровий живопис може спиратись на традиційні форми, коли художники створюють концепт-арти олівцем на папері, а потім обробляють ці зображення в графічних редакторах [170].

Таким чином можуть створюватись самостійні витвори мистецтва, які існують виключно у віртуальному просторі, про що не одноразово писав та передбачував Ж. Бодріяр, водночас можливе їх переведення в реальне середовище за допомогою друку, зокрема 3D друку. Це підтверджує наш висновок, який ми намагались формулювати раніше, що у цифровому живопису, як і загалом цифровому мистецтві, важливий вже не результат, шедевр, а сам процес створення художності, вироблення речей та матеріалізація художніх ідей.

Творчі манери художників, що працюють в тій самій програмі, можуть відрізнитись, наприклад роботи Rhads демонструють величезні відкриті простори, великі хмари і простори далеких гір - «Lost and forgotten», «Прекрасний світ», «Буркун цвіте», «Звичайне диво» [227].

Дуже цікавими є роботи 30 найвідоміших українських художників, представлених на сайті <https://gwaramedia.com/30-nezaleznhih-ukrainskih-kriptoart-mitcziv/> [228].

Одним з таких цікавих художників є зокрема харківський митець Микита Худяков. Він займається XR та розвитком арт-фестивалів у VR, віртуальних галерей у метавсесвіті, через екологічні питання та новітні технології він намагається передати найбільш глибокі проблеми сучасності та футурології. Кирило Марлінський створює віртуальні скульптури та має свій віртуальний музей. Роботи Руслани Дудки з живописом та VR представлені не лише в Україні, але й в Польщі, Литві, Швеції, Австралії, Франції, Китаї та Німеччині. Діджитал художник Андрій Васильєв відомий не тільки своїми концепт-артами, але й дизайном гри “Вікінги. Війна кланів”.

Також цифрове мистецтво дозволяє працювати не тільки на межі різних мистецтв, але створювати нові жанри.

Так новий жанр мистецтва CryptoGeometryArt було запропоноване діджиталом художником Сергієм Дядко. Ця кріптогеометрія, на думку художника, “базується на сакральній геометрії, магічних символах божественної мови та психоделічних фантазіях. Відкривається здатність бачити багато вимірів одночасно, дає терапевтичний психологічний ефект та посилює ефект медитації. Це не просто мистецтво, це інструмент розширення свідомості. Крипто означає код, геометрія — Божественна мова для передачі священної інформації з давніх часів” [228].

Влас Белов відомий не тільки своїми цифровими полотнами, але й перфомансами, поєднує живопис, фотографію, віртуальну і доповнену реальність 3D, VR/AR, Oculus Medium та Gravity Sketch, створює віртуальні галереї, щоб якомога більша кількість людей задумалась про своє спільне майбутнє, вирішила соціально-культурні суперечності [228].

Сучасний комп’ютерний живопис ще не наздогнав геніїв художників минулих часів, але швидко прогресує, в тому числі придбаючи національне



обличчя. У 2021 році український цифровий художник Степан Рябченко потрапив до 15 кращих інноваційних цифрових художників світу [207]. Це визнання свідчить про високу оцінку його творчості та внесок у сучасне цифрове мистецтво. Степан Рябченко, відзначився впливовими роботами, які вражають не лише візуальною привабливістю, але і інноваційністю в застосуванні технологій.

Технічні характеристики сучасного комп'ютера покращуються, якість передачі кольорів та форми підвищується, удосконалюється “софт”, програми для цифрового живопису удосконалюються, використовуються нові голографічні методи для створення зображення, тим самим до сфери цифрового мистецтва залучаються все нові митці.

Це як професійні цифрові художники, так і художники, що пройшли навчання у закладах вищої освіти з традиційного живопису, так і любителі-самоучки, часто це поліграфісти, що раніше вже працювали з графікою, а потім вже прийшли в DG art [3].

Оскільки у XXI ст. значно змінюється сам процес сприйняття художнього та мультимедійного продукту: від сприйняття яскравості та видовищності образу до сприйняття його змістовності та функціональної глибини, то це призводить до зміну типу мислення — з зорового на тактильно-зоровий, від дистанційності — до причетності людини до сприйнятої нею інформації. Низка дослідників, наприклад, Олена Титар [226], говорять про прихід суспільства знання на зміну суспільству інформаційному та інформаціональному (М. Кастельс), а отже зоровий образ може повернутись на зміну візуальному образу-симулякру.

Нове виховане покоління, взаємодіючи з мультимедіа та мультимедійним інформаційним середовищем, саме стає не тільки споживачем цифрової продукції, а й активним творцем цифрового контенту з претензією на художній смак та естетичну компоненту.

Через проникнення мультимедійних засобів в усі сфери життя та постійний інтерактивний діалог користувачів ПК та соціальних мереж створюється нова ситуація співавторства.

Внаслідок цього проблема авторства переноситься з віртуального в реальний світ, віртуальне авторство вже починає претендувати на авторство в реальному світі. Замість обміну текстово-графічною інформацією між комп'ютером та споживачем приходить поступове розуміння окремим “юзерами” можливостей віртуального світу та способів матеріалізації віртуальних художніх образів, а також керівництва ними. Від споживання образів в кінематографі та телебаченні він переходить до інтернет творчості, вибірного контенту на Youtube та подібних площадках та керованих телетрансляцій типу Netflix (показовим фактом є той факт, що на 2023 рік близько половини інтернет трафіку в усьому світі займає Netflix — близько 35% і Youtube — близько 25%). Віртуальні ігри та створення віртуальних світів також займає все більше місце у звичайного користувача ПК.

Інтерактивність може змістовно відрізнитись в різних жанрах цифрового мистецтва, зокрема в інтерактивних інсталяціях при взаємодії з реципієнтом передбачається фізичний контакт з інсталяцією, в мультимедійних додатках це взаємодія споживача з контролерами, в віртуальному середовищі та нових типах телебачення передбачається інформаційний обмін та певна кількість можливих варіантів вибору для реципієнтів. В цих значеннях це поняття вживається у нашому дослідженні.

При розумінні інтерактивності в сучасних цифрових мистецтвах треба враховувати, що інтерактивність в такому сенсі трактується як актуальний нагальний вплив, тимчасове втручання, в результаті якого інтерактивний твір “оживає”, реципієнт тим самим долучається до співтворення. Ця концепція вперше свого часу була представлена у філософа і теоретика медіа Маршала Маклуена, в цій концепції він описував, як розвиток технічних засобів призводять до революційних змін у практиці міжлюдської комунікації (від книгодруку Гутенберга до кольорового телебачення) [195, с.521].

Віртуальна реальність також пов'язана з використанням нових технологій зворотного зв'язку, зокрема через системи трекінгу, де вводяться кінестетичні елементи, зокрема електромагнітні, ультразвукові тощо, використовуються

пристрої для тактильної імітації, наприклад, крісла з гідроприводом для імітації дощу та стихій, генератори вітру, пахощів тощо.

Для цифрового мистецтва характерний певний ступінь демократизму, де автор не прагне нав'язати свою точку зору, запропонувати співпрацю з глядачем, залучаючи його до творчої дискусії. Сучасна комунікація автора, художника і глядача стає завдяки техніці інтенсивнішою і насиченішою, ніж раніше, коли глядач стає “учасником культурного простору, завдяки інтерактивності медіа- та відеоарту, не відчуває себе віддаленим від культурного інституту, а навпаки, засвоєна ним соціальна роль вчить його бути не об'єктом, а суб'єктом у соціально-культурному просторі, мати право активного вибору та участі. Це, в свою чергу, відповідає ідеям сучасного суспільного розвитку, ідеології постмодерну” [225].

Цифрове мистецтво змінює статус художника, творця в широкому сенсі цього слова, а також змушує філософів переглянути поняття “мистецтво” та межі мистецького твору. Це призводить до змін методів та меж дослідження у філософії мистецтва, змінюється поняття творчості, її форма та зміст. Тим самим замінюється лінійна модель творчості як пряма комунікація художника та реципієнта, автора як відправника інформації до споживача як одержувача інформації на багатоканальну та багатофакторну модель, де в комунікацію можуть бути долучені багато учасників. Тому автор, створюючи композицію свого твору, “передбачає не тільки інтерпретацію реципієнтом художнього образу, але і активну взаємодію з художнім об'єктом в режимі діалогу” [194, с.12].

Таким чином у цифровому мистецтві статус людини змінюється. Навіть реципієнт є активним учасником творчого процесу, що розвиває його творче мислення. Користувач самостійно обирає спосіб сприйняття твору, основні принципи та етапи цього сприйняття. Це призводить до необхідності підготовки глядача, реципієнту твору, до певної самоосвіти та самостійності думки, без якої споживання продукції мистецтва може бути спотвореним. Це є водночас і позитивною, і негативною рисою сучасного постмодерного мистецтва, де позиціонування та акцентування глядача принципово змінилось — він

інтерпретатор та співавтор мультимедійного твору, новий житель нової віртуальної реальності.

Саме поняття віртуальної реальності важливо в нашій концепції трансгуманізму. Віртуальна реальність стає не тільки місцем трансгуманістичних та перетворювальних експериментів, але й наріжним каменем подальшої зміни людства в бік трансгуманізму та гуманізму. Цифрові технології в цьому сенсі доповнюють можливості людини, а цифрове мистецтво стає новим Всесвітом, Метавсесвітом віртуальних просторів та соціальних мереж. Теоретики зазначають, що саме поняття “віртуальний простір” не достатньо концептуалізовано, через багатоманітність способів його вживання у візуальній, мистецькій практиці: “Віртуальний простір ще не отримав осмислення як теоретична категорія і лише емпірично освоюється мистецтвом. Він постає як певний мережевий світ, кожна клітинка якого відкрита множинним змінам. В межах цих осередків діють механізми перетворення предметних ознак художніх композицій, за рахунок різноманітних комбінацій фракталів створюється ілюзорна реальність, яка структурно нагадує лабіринт. В межах віртуальної реальності відбувається формування закономірностей існування безлічі конкретних віртуальних світів, в тому числі і світу мистецтва. І ця модельована електронна реальність обумовлює природу і властивості існуючого в ньому художнього твору. Здобувши свій власний носій — цифровий простір, віртуальний світ отримує свою самостійність. Математичні закономірності, що лежать в його основинах, виступають умовою і критеріями його існування та функціонування всього його наповнення” [225].

Одним з найкращих прикладів прояву інтерактивності є інсталяція, в якій можуть долатись просторові, часові та причиннові межі, а також розмежування природного та штучного, контрольованого та спонтанного. Інсталяції засновані на міжжанровості, міжпросторовості та технічних новаціях, а також створюють новий театр, новий перформанс техніки, пропонуючи перформативність та мінливість усього як головний мистецький прийом. При масованому впливі

цифрового мистецтва та інсталяції досягається новий філософсько-антропологічний ефект — повне занурення глядача у сконструйовану віртуальну реальність конкретного твору. Глядач нібито входить в саму інсталяцію, живе в ній та відчуває її всіма органами чуття. Наприклад, це виявлялось у творчій діяльності такого творчого напрямку як Флюксус, що отримав свій розвиток у 1950-1960-ті роки, через певну трансформацію дадаїстичного руху. Прибічники цього руху (Йозеф Бойс, Нам Джун Пайк, Джон Кейдж, Террі Райлі, Йоко Оно, Карлхайнц Штокхаузен, Йонас Мекас) прагнули своєрідного культу мистецтва, мистецтва заради мистецтва, нове подієве мистецтво мало перетворити реальність за своїм зразком. Наслідком цього мало стати відмова від традиційних естетичних цінностей та руйнація “кордонів між творцем та глядачем” [225].

Це зокрема призвело до театралізації мистецтва, належної данини перформансу, змішання різних сфер та жанрів мистецтва у творах представників цього напрямку, де поєднується театральне дійство з новими доступними на той час технологіями, де мистецькому явищу надається глибокий філософський зміст [193]. Суттєвими інноваціями у мистецтві цієї групи стають використання технічних механізмів, застосування аудіо, відео та телевізійних пристроїв.

Схожі основи нового мистецтва, що поєднувало нову естетику та нові технології, зокрема робототехніку, відео та комп'ютерні зображення, були в 1966 році запропоновані групою ЕАТ, до складу якої входили Фред Уолдхауер, Біллі Клувер, Роберт Раушенберг, Роберт Уітмен. Міждисциплінарні мистецькі експерименти групи тривали до 1980-х років і знаменували становлення нового етапу гуманістичного/трансгуманістичного мистецтва.

Відеоінсталяції використовують не тільки до візуального образу, але і до кінестетики, дотику та просторовості, тим самим продовжуючи авангардистські пошуки 1920-х — 1940-х років.

Відеоінсталяції та медіа-арт максимально залучають глядача до художнього процесу, театралізуючи саму дію створення арт-об'єкту та його вживання у світ культури. Глядач стає постійним учасником вистави, одним з персонажів

тривалого серіалу життя. Наприклад, проєкт “Телесад” (“Telegarten”) Кен Голдберг залучає необмежену аудиторію глядачів для важливого моменту розвитку людяності — шанування крихкості життя та природи. Поза залежністю від географічним розташуванням, віком, соціальним статусом, культурними орієнтирами, глядачі з усього світу мають можливості доглядати онлайн за живими рослинами за допомогою використання промислового робота-маніпулятора [162].

Також сучасне мистецтво в якості глядачів може залучати і випадкових перехожих, що погодились взяти участь у мистецькому інтерактивному експерименті на звичайній міській вулиці. Так відбувається у проєкті “Амбрелла.нет” (“Umrella.net” Jonah Brucker-Coher, Katherine Moriwaki). Автори проєкту надають глядачам-співавторам перформансу білі парасольки з прикріпленими надолонними комп'ютерами, при відкритті парасольки комп'ютер активізується і починає шукати навколо себе подібний комп'ютер для конекту, створюючи локальну мережу. Світлодіодна підсвітка повідомляє про статус з'єднання: поки йде пошук конекту висвітлюється червоний колір, при встановленні контакту загорається синій. Тим самим в проєкті “Амбрелла.нет” створюється світлова розфарбована тканина соціального простору взаємодії, формується новий публічний простір, що має кольорове вираження.

Інтерактивне цифрове мистецтво може включати і хореографічний, кінестетичний вимір, поєднувати на основі комп'ютерних технологій театр, відеоарт, танець та кіномистецтво. Такі “живі інсталяції” створюються французькими хореографами-технологами N+N Corsino (Ніколь і Норбер Корсіні). Їхні проєкти “Топологія миті” і “Територія танцю” надають мультимедійну презентацію мистецької дії [162].

Глядач опиняється у світовому лабіринті з величезними чотириметровими екранами, за допомогою пульта він може втручатись у танцювальну дію, перебудовуючи хореографію і сценографію. Живі танцюристи повторюють в різних контекстах рух своїх віртуальних двійників на екранах. На основі рухів

акторів з прикріплених датчиків надходять дані, що за допомогою комп'ютерної обробки створюють нове цифрове хореографічне “тіло у трьох вимірах”. Це “хореографічне тіло” живе як графічна схема на екрані і як реальний танцівник, загальний танець поєднуються з різноманітними зображеннями, природними ландшафтами та урбаністичними образами.

Можна зазначити, що роль глядача в естетиці комп'ютерного мистецтва залишається ключовою. Це антропологічні зміни, що переносять найважливішу керівну роль у мистецтві від автора та експерта до реципієнта. Комп'ютер виконує технічну роль, для штучного інтелекту можна сказати, що роль автора нівелюється, автором стає випадковість, новий автор не може претендувати на свою винятковість. Концептуалізм більшості творів медіа арту показує зв'язок нового мистецтва зі старими естетичними теоріями. На перший план нове мистецтво висуває комунікативні принципи, нову естетику взаємодії, інтеракція доводиться до досконалості в нових комп'ютерних проєктах віртуальної реальності, що дає необмеженість аудиторії, а значить необмеженість вступу до комунікації, а також часове безсмертя, де зворотність часу може виступати як елемент технологічної взаємодії людини та комп'ютера.

#### **1.4. Висновки до РОЗДІЛУ 1**

Ідеологія гуманізму формувалася і пройшла трансформації протягом різних історичних епох, зокрема в модерну та постмодерну добу. Гуманізм як ідеологічний рух вперше з'явився під час епохи Ренесансу в Європі, припадаючи на 14-16 століття. Він надавав акцент на гідність індивіда, гуманітарні науки, гуманізацію освіти та сприяв відновленню класичної античної культури.

Цей рух підкреслював значення людського розуму та творчості. У 17-19 століттях ідеологія гуманізму змінювалася під впливом Просвітництва, який підкреслювали роль розуму, науки та раціональності у розвитку суспільства. Цей період відзначався боротьбою за політичні свободи, права людини та рівність перед законом. Постмодернізм, що виник у 20 столітті, привів до трансформації

ідеології гуманізму. Постмодерністи висловлювали сумніви щодо об'єктивності та універсальності розуму, а також підкреслювали розмаїття інтересів та різноманіття ідентичностей. Цей підхід сумнівався у здатності гуманізму вирішувати всі проблеми сучасного світу. В контексті постмодернізму виникли феміністський гуманізм і постколоніальний гуманізм, які розширили ідеологію гуманізму, розглядаючи питання гендерної рівності та впливу колоніалізму на індивідів і культури.

Глобалізація і технологічний розвиток викликали нові етичні і філософські питання, пов'язані з приватністю, біоетикою, штучним інтелектом та іншими технологіями. Гуманізм і сьогодні залишається важливою основою для обговорення цих питань і визначення способів збалансування розвитку технологій і гідності людини.

Усі ці етапи і трансформації в історії гуманізму свідчать про його еволюцію та адаптацію до змін у суспільстві, культурі і технологіях. Гуманізм є важливою концепцією для розуміння людської ідентичності, прав і цінностей, а також відповіді на сучасні виклики та питання.

Науковий прогрес усунув межі між технікою та людиною, виявив нові питання і проблеми, які стали основою нашого дослідження.

Наша основна думка полягає у тому, що техніка найчастіше виступає як антропологічно нейтральна категорія — не “зла”, не “добра” по відношенню до людини, початково техніка виступає як органопроєкція — необхідна умова розвитку людства, отже необхідна складова гуманізму та гуманізації. Але через закони тоталітарних суспільств, при перетворенні техніки на засіб контролю та жорсткого обмеження людини техніка та технологія може втрачати свою гуманістичну функцію і спрямовуватись проти людини.

Однією з найкращих філософських концепцій щодо суті техніки та її дегуманізуючих аспектів була уже згадана нами у нашому дослідженні концепція Мартина Гайдеггера, яка в тому чи іншому вигляді продовжила органіцизм Арістотеля. Виходячи з миметичного розуміння творчості та діяльності як



наслідування природі, техне розглядається ним як майстерність, до технічних дисциплін зараховується поезія, як створення окремих (штучних) предметів, це якісна штучність, спрямована на відтворення природи.

Підбиваючи підсумки розвитку гуманізму та його відгалуження у теоретико-практичній філософській сфері — трансгуманізму можна вказати на три головні досягнення модерної та постмодерної доби:

- ідея про специфічну людську природу та людину як автономного суверена;
- переоцінка існуючих цінностей з урахуванням першочергових інтересів людини як наріжного каменя усієї системи людськості;
- ідеал публічного простору та активного політичного життя, де кожний автономний індивід може відстояти свою цінність.

Трансгуманізм виникає на фоні стрімкого розвитку технологій, особливо в галузі біотехнологій, штучного інтелекту, генетичної інженерії та нейронауки. Ці технології відкривають нові можливості для покращення фізичних та когнітивних можливостей людини, а також для подолання обмежень, які традиційно були пов'язані з людською природою.

Напрямок ставить під сумнів традиційні уявлення про людську природу та ідентичність. Філософія трансгуманізму висуває ідею, що людина може та повинна перебувати в стані постійного удосконалення через технології. Це викликає питання про те, що таке бути людиною та як визначити людську ідентичність в умовах змін та розвитку технологій.

Трансгуманізм породжує ряд етичних і соціальних викликів, пов'язаних зі зміною природи людини та її взаємодії з технологією. Питання про безпеку, рівність доступу до технологій, вплив на суспільство та природне середовище стають актуальними в контексті трансгуманістичних практик та ідеалів. Це комплексна філософська дисципліна, яка визначає спільні риси сучасного світу та вносить вклад у розуміння майбутнього людства. У своїй суті, трансгуманізм висловлює та рефлексує багато змін у соціальному уявленні про технології, суспільство та природу людини і її місце.

(Основні положення цього розділу викладені у публікаціях автора [181, 184, 185, 187, 188, 189, 190]).

## РОЗДІЛ 2. ГУМАНІСТИЧНІ ТА ТРАНСГУМАНІСТИЧНІ ЗАСАДИ СУЧАСНОЇ ВІЗУАЛЬНОЇ КУЛЬТУРИ

### 2.1. Історико-філософські та соціально-філософські основи трансгуманізму: визначення та розвиток концепції

Нові виклики постають перед сучасною людиною, одним з найбільших викликів, на думку наприклад Соргнера, є саме трансгуманізм. Багато сторінок сучасних видань присвячені і технічній революції 4.0 і тому, як має реагувати на ці зміни людина, чи не опиниться вона на віддаленні від машинної цивілізації, нові технології здатні замінити людини на до 90% в індустріальному виробництві, до 70% в аграрній сфері та тваринництві, до 50% в сфері обслуговування, навіть у викладацькій діяльності є вже в Японії роботи-викладачі, які здатні проводити навчальний процес, медицина, що здійснюється за певними протоколами, також найближчим часом не буде потребувати лікарів. З одного боку технічний прогрес людству надає всі переваги сервісу та адаптування до мінливих кліматико-географічних умов, з іншого — ставить питання про антропологічні перспективи людства загалом. Для Платона головними постатями виступали Адміністратор (цар, наставник), Лікар і Художник (поет, архітектор), сучасне суспільство наближається до того, що можливо не буде потребувати таких фігур, можливо на зміну їм прийде Програміст, але оскільки питання становлення людини все одно залишиться, то тут виростає значення фігури Вихователя, який не стільки передає наявне знання, а навчає навчатись та керувати новим цифровізованим світом. Тут в першу чергу виникають питання філософські та етичні, наскільки повинно змінюватись людство і окрема людина. Формування якісно нової соціальної та культурної взаємодії потребує нових глибоких теоретичних розробок, зокрема негайного осмислення потребує питання медійних та візуальних засобів впливу.

Традиційно цим займались природничі науки та філософія техніки. Формування філософії техніки ми розглянули у першому розділі. Поруч з філософією техніки йде філософсько-антропологічний розбір переваг та недоліків

розвитку машинної технологічної цивілізації, розгляд філософських та культурно-антропологічних аспектів цифровізації та інформатизації людства, філософський аналіз концепту трансгуманізму займає в ньому особливе місце. Коли філософія техніки звертала увагу насамперед на взаємодію техніка — природа, можливостей трансформації природи під потреби, в тому числі демографічні, економічні, політичні, то філософська антропологія звертається до етичних проблем взаємодії техніки та людини, формування постлюдських рис і того, як це можна характеризувати за допомогою нових концепцій, чільне місце серед яких займає трансгуманізм. Тут вона має багато спільного з когнітивними науками, епістемологією, футурологією, провідні концепції яких частково ми розглянемо у нашій дисертації.

На проблеми криз у сучасному технологічному суспільстві звертає увагу Іван Толстов. Він цілком справедливо зазначає, що, з одного боку, технології полегшують працю і розширюють межі свободи людини, з іншого боку, надмірний надлишок вільного часу “призводить до того, що багато людей, не знаходячи позитивного застосування своїй енергії, кидаються в загибель” [160, с.27]. Щоб компенсувати це працює індустрія розваг і спорту, але панування такої соціально-культурної стратегії призводить до “деформації свідомості, коли споживацьке ставлення до світу незворотно змінює внутрішній світ, перетворюючи людей на руйнівників власного життя та спокою загалом” [160, с.27].

Центром нашого дослідження є трансгуманізм, його представленість у візуальній культурі. Оскільки ми вважаємо, і в цьому розділі за допомогою концепцій Гайдеггера, Мерло-Понті та Маріона доводимо цю думку, що візуально сприймати — це вже є думати, мислити особливим художнім образом, специфічно стилістично людським, що є чисто людським здобутком, то звернення нами до візуальної культури є запорукою дослідження збереження власне людських рис у когнітивних процесах, що не збігаються та протистояти штучному інтелекту.

Саме в даному ракурсі нами і буде досліджуватись візуальна культура — з одного боку, як осердя основних художніх пізнавальних здібностей, з іншого боку, оскільки це ефективний засіб звернутись через масову культуру та застерегти сучасну людину, змусити її думати, то другим таким аспектом виступає звернення до живопису та кінематографу в аспекті антропологічних експериментів та футурологічних засторог, що через візуальне сприйняття доносять до загалу, в ідеалі всього людства, сприятливі та несприятливі етичні сценарії розвитку та опрацювання тих чи інших ідей, зокрема тотальної цифровізації, неконтрольованого розвитку штучного інтелекту, взаємодії робот-людина тощо.

Тому ми і звертаємось до ідей трансгуманізму на матеріалі сучасної візуальної культури, кінематографу, нових авангардних експериментів в живописі та віртуальній реальності, все це засоби передстороги для людства, ілюстрації утопій та антиутопій, які в яскравій візуальній формі донесуть нам можливе наше майбутнє.

Одним з перших на небезпеки для людства з боку машинної цивілізації звернув увагу відомий письменник, мислитель та науковий фантаст Айзек Азімов. Він перший ставить питання по майбутнє людство і для контролю за роботами та штучним інтелектом в оповіданні “Зачароване коло” (“Runaround” 1942) [140] пропонує три закони робототехніки: 1) робот не може заподіяти шкоду людині через свою діяльність чи бездіяльність, 2) робот повинний виконувати усі накази людини, крім тих випадків, коли ці накази не відповідають першому закону, 3) робот має дбати про своє самозбереження, за умови дотримання перших двох законів. Фабула самого оповідання “Зачароване коло” будується на тій фабулі, що через нечіткий наказ робот Спіді бігає по зачарованому колу над селеновим озером, не знаючи чи рятувати себе (третій закон) чи людей (другий закон), що надали відповідний наказ, лише людина, Пауел, зміг вивести робота з ступора неможливості правильного вибору, оскільки тут він звернувся до першого закону-рятувати людей, не створити їм шкоду.

Сам Азімов у своїй творчості звертається до низки випадків, коли усі продумані правила спілкування техніки, роботів та людини не спрацьовують, зокрема, як відрізнити людину від робота (коли робот не знає, що перед ним людина, він може її випадково знищити, приймаючи за робота) тощо, але також появились і критики, захисники машин, роботів, що їх права також нібито мають бути встановлені і захищені.

В одній з своїх пізніх лекцій Азімов говорить про нові небезпеки, які постають перед усім людством: “ми завжди жили з ризиком, і це було чудовою рисою життя. Біда в тому, що ми досягли точки, коли ризик ризикує всім! І ви не можете дозволити собі ризикувати всім. Дотепер у світовій історії, коли у нас були темні віки, вони були тимчасовими та локальними...Зараз ми стоїмо перед можливою темною епохою, яка буде всесвітньою та постійною! Це не весело. Це інша річ. Але як тільки ми створимо багато світів, ми можемо робити все, що завгодно” [12].

В сучасності ми також бачимо звертання до цієї проблеми не тільки на філософському рівні, так Південна Корея затвердила Кодекс етики для роботів [138]. Зокрема передбачено, що “у випадку, якщо це стане необхідним, людина завжди має можливість взяти на себе контроль над роботом”, а виробники роботів мають підтримувати суворі стандарти контролю якості для мінімізації ризику смерті або травмування користувача, в тому числі і психологічного, та “гарантування безпеки суспільства”. В свою чергу користувачі роботів мають право контролювати свого робота та очікувати виконання завдань, для яких вони були розроблені, а також зобов'язані не використовувати робота для вчинення незаконних дій чи з метою “причинення фізичної чи психологічної шкоди іншій людині”. У правах та обов'язках роботів перше положення співпадає з Першим законом робототехніки Айзека Азімова: “Робот не може травмувати людину або завдати шкоду людині через свою бездіяльність” [138].

Таким чином, ми бачимо, що трансгуманістична проблематика спочатку зароджувалась у науковій фантастиці, але дуже швидко ставала частиною нашої сучасної реальності.

Ми намагаємось у своєму дослідженні розглянути трансгуманізм в усій повноті — від метафізичних проєктів до етичної проблематики в сучасному кінематографі щодо сценаріїв розвитку людства. Хоча питання метафізики у сюжетних лініях багатьох творів (філософських, літературних, сатирично-публіцистичних, політологічних чи футурологічних), для нас важливо побачити не тільки метафізичне підґрунтя трансгуманізму, а й всю сукупність його прояву у сучасній культурі — від живопису до розвитку нових трансгуманістичних технологій віртуальної реальності.

Європейська метафізика перша ставить питання про природу реальності, з появою віртуальною реальності постає питання, наскільки можливе злиття метафізики та віртуальної реальності, чи потрібний людині новий цифровий простір.

Треба сказати, що трансгуманізм щодо реальності та метафізики розробляє свій специфічний концептуальний словник. Зокрема реципієнт віртуальної реальності отримає в трансгуманістичній перспективі таке ж значення, як і її творець.

Поняття “нова людина” показує перехід від звичайної людини до постлюдини. “Постлюдина” - розумна істота, яка володіє усіма досягненнями людської цивілізації, в тому числі використовує штучний інтелект, є модифікованим прикладом природної людини та усіх технологічних досягнень. “Транслюдина” - людина, яка через самовдосконалення (фізичне, психологічне, розумове), набуває нових якостей, є перехідною ланкою до постлюдини.

“Точка сингулярності” - коли кількість запроваджених людством технологій досягне нової якості, більшість дослідників пов'язує її з “технологічною сингулярністю” та часом, коли можливості штучного інтелекту перевершать можливості людського розуму. Це очікується з впровадженням “сильного

штучного інтелекту”. “Штучний генералізований інтелект” (“AGI”) – це інтелект, який може виконати будь-яку задачу, яку виконує людина, і виконати її краще, ніж людина, це інтелект, здатний до постійного самовдосконалення та самонавчання.

Футуролог вважає, що штучний генералізований інтелект буде створено в 2029 році і цей час можна вважати “точкою сингулярності”, передбачити події після цього вкрай важко або неможливо.

Більшість трансгуманістів щодо цього мають оптимістичну точку зору — створення штучного генералізованого інтелекту необхідне і відкриває нові перспективи перед людством: “Якщо AGI буде успішно створено, ця технологія може допомогти нам підняти людство шляхом збільшення достатку, турбозбільшення глобальної економіки та допомоги у відкритті нових наукових знань, які змінюють межі можливостей. AGI має такий величезний потенціал, щоб надати кожному неймовірні нові можливості; ми можемо лише уявити собі світ, де всі ми маємо доступ до допомоги майже з будь-яким пізнавальним завданням, тим самим забезпечується великий примножувач сили для людської винахідливості та творчості [239].

Трансгуманізм як самовдосконалення людини присутній на Давньому Сході (епос про безсмертну людину Гільгамеша) та в античності (міфи про Дедала, Ікара, Прометея, титанов). Просвітництво вважає, що самовдосконалення людини можливо через медичні засоби (Ляметрі, Кондорсе), так зароджується ідея біологічного безсмертя, важливого в трансгуманізмі.

Філософським джерелам та історичним витокам концепції трансгуманізму присвячені праці В. Артюхова [192], Н. Бострома [29], А. Кримана [208; 97], Х. Самуельсона [141], Ф. Феррандо [43] і С. Фуллера [55]. Водночас ці автори не достатньо розглядають поширення ідей трансгуманізму у масовій культурі, вплив трансгуманізму на сучасну візуальну культуру. Також мало уваги приділяється філософським сценаріям застосування ідей трансгуманізму щодо всього людства,



хоча у Стефана Лоренца Соргнера [150] трансгуманізм називається як найбільш небезпечна і водночас найбільш перспективна ідея сучасності.

Гуманізм зароджується в античності та стає ідеологією доби Відродження, його ідеї починають пристосовуватись до загальної соціальної культури за часів Просвітництва, коли виникає гуманістичне виховання і заклик І. Канта мати кожному “сміливість користуватись власним розумом”. Цілком справедливо Хава Самуельсон зазначає, що метою гуманізму з часів Просвітництва стає побудова гуманного суспільства, що стоїть на сторожі прав особистості, свободи, розуму та вільного розумового (в тому числі і наукового) пошуку, на основі використання існуючих людських здібностей [141, с. 710-734].

Питання трансгуманізму активізуються під час наукової революції початку ХХ століття та індустріальних революцій ХХ століття, коли деформуються і зникають старі цінності, трансгуманізм ставить питання про переоцінку цінностей на справжнє благо людини, але в чому полягає це благо людини, тут трансгуманісти розходяться у своїх оцінках, чи сприяє технологічний прогрес моральному прогресу, чи є вічні моральні регулятиви, яких має дотримуватись людство завжди.

Термін “трансгуманізм” було введено в науковий обіг в 1957 році вченим біологом Джуліаном Хакслі, братом письменника Олдоса Хакслі, автора “Прекрасного нового світу”. До окреслення концепції трансгуманізму подібні погляди були у Дж. Бернала, П. Тейяра де Шардена, Дж. Холдейна. Найбільший вплив на становлення концепції мали Ф. Есфендіарі, Р.Еттінгер, К.Дрекслер [211, с. 245-250].

Джуліан Хакслі був еволюційним біологом і першим генеральним директором ЮНЕСКО, тобто мав адміністративну платформу для висловнювання та реалізації своїх поглядів. У статті “Трансгуманізм” він зазначає, що як результат мільярдів років еволюції, Всесвіт починає себе усвідомлювати, знаходить здатність осмислити якісь аспекти своєї історії і свого потенційного майбутнього через людину - “Ця космічна самосвідомість тепер втілюється в

одному маленькому фрагменті Всесвіту — в жменці представників нашого людського роду... Я вірю в трансгуманізм, як тільки з'явиться достатньо людей, які справді зможуть це сказати, людський вид опиниться на порозі нового типу існування, настільки ж відмінного від нашого, як наше від існування пекінської людини. Це нарешті буде свідомим виконанням свого справжнього призначення” [80].

Для ХХ століття стає характерним поширення концепцій трансгуманізму, він придбає демократичний, політичний, ліберальний, консервативний характер, тощо, тобто стає частиною суспільних рухів. До цього інтелектуального руху долучаються як Нік Бостром, так і Реймонд Курцвейл, як Ганс Моравек, так Макс Мур. Нік Бостром навіть засновує Всесвітню асоціацію трансгуманістів — World Transhumanist Association. Ця Асоціація захищає такі цінності трансгуманізму як свобода особистості, відкритість до технологічного прогресу, захист будь-якої думки та усіх форм життя, покращення якості життя за рахунок технічних відкриттів [29].

З одного боку, ми маємо у нашу епоху розвиток гуманізму, з іншого - війни, страхітливую та криваву російсько-українську війну, а також спустошення дискурсу, де людина розглядається як стара епістема, “слід на піску”, як пише про це Мішель Фуко: “кінець людини — повернення начала філософії. У наші дні мислити можна лише у порожньому просторі, де немає людини” [234, с.162]. Тим самим на новому рівні виникає питання про природу людини, як вона може мислити, коли старі цінності зникають, трансгуманісти намагаються відповісти саме на такі питання.

Також ми розглянемо, як на це відповідає наукова фантастика, зокрема фантастика у майже анархічному жанрі кіберпанк, що багато уваги приділяє людині як урбаністичній істоті, схильній до технічних новацій та небезпек потрапляння до антиутопійних проєктів.

Трансгуманістичні ідеї нами розглядаються не лише в концепціях їх прихильників чи в ідеях їх критиків, але і у впливі цих ідей на масову культуру, кінематограф.

Оскільки ми вважаємо і доводимо у нашому дослідженні, що візуальність не тільки відображається у мисленні, але й структурує його особливим чином, то як до центральних у нашій роботі ми звертаємось до понять “візуального сприйняття” та “художнього простору”, основи якого ми спочатку розглянемо на прикладі живопису, зокрема авангардного. Це спочатку ми розглядали на прикладі картин магічного реалізму та творчості Е. Хоппера, впливу візуальності Хоппера на голлівудський кінематограф і сучасну візуальну культуру[186].

Художній простір наукової фантастики також дуже важливий для трансгуманізму. В творах жанру кіберпанк часто йде пряме посилення на авторів та ідеї трансгуманізму, герої намагаються визначити сутність постлюдини.

Витоки напрямку трансгуманізму набагато ширше, ніж наукова теорія трансгуманізму. З одного боку, це досягнення нанобіології, нейробіології, інформаційних технологій, з іншого глибокі філософські пошуки філософсько-антропологічного характеру, як вчення Тейяра де Шардена, наприклад.

Також трансгуманізм оновлює проблематику підкорення космосу, вважаючи людину планетарною істотою, крім того, космос для фантастів дає широкий простір для створення мислинневих експериментів, особливо коли життя на Землі може стати під загрозу від світової катастрофи чи непередбачуваних факторів, наприклад, виходу з під контроль штучного інтелекту. Водночас, не зважаючи на екзотичний трансгуманістичний антураж, людська мораль у творах жанру кіберпанк залишається непохитною.

Більшість творів кіберпанку розглядають лише фізичні зміни людини, чи в позитивному, чи в негативному сенсі (деякі представники жанру вважають, що людина стає дуже слабкою, занепадаючою істотою).

Більш успішний розвиток всіх фізичних якостей людини присутній у таких творах як “Нейромант” та “Примара в обладунках”, але психологічні проблеми

залишаються не вирішеними в цьому новому світі, люди залишаються без екзистенційного прихистку і відчуття щастя.

При трансформації людини постає філософське питання, наскільки вона залишається людиною, коли всі органи, “деталі” у людини замінити, як це було з міфологічним кораблем “Тезеєм”, чи буде вона тією самою людиною, чи новим створінням.

Прибульці в жанрі кіберпанк також є розширеною метафорою нової зміненої людини, особливо багато уваги приділяється зміні розумових здібностей людини. Фантасти зі своєї точки зору намагаються виявити природу цього розуму, а також здатність приймати рішення.

На нашу думку, такі зміни можуть мати як позитивний, так і руйнівний характер. Останній можна розглянути на прикладі роману братів Стругацьких “Хвилі гасять вітер”, де йдеться про створення своєрідного типажу “надлюдини”, схожого з надлюдиною Ф. Ніцше. Йдеться про зародження нових людей - “люденів”. Інститут диваків шляхом експериментів намагається вивчити, хто належить до цих нелюдей, диваків, для цього всі повинні пройти тестування на “дивакуватість”. Диваки виступають синонімом для виниклого нового виду людей, що має особливу “третю імпульсну” систему у мозку та надздібності. Це Людени, для них характерний інший тип мислення і водночас низький рівень емоційності, комунікативності, їм важко комунікувати зі звичайними людьми.

Більшість трансгуманістів захищають традиційну етику та деонтологію, принципи якої закладені у філософії Канта та доктрині католицької церкви. Кант відстоює розумовий характер всіх наших дій, мораль — заснована на раціональному виборі у моральному судженні й людство має слідувати універсальності моралі [206, с.358]. Крім того, це Доктрина подвійного ефекту Фоми Аквінського [229, с. 824-840]. Моральна дія в цій доктрині має наступні характеристики: загальний позитивний результат дії, позитивний ефект дії має бути більшим, ніж негативний, позитивний намір має значення, дії людини не

повинні призводити до негативного ефекту. Наприклад, активна чи пасивна евтаназія може розглядатись як приклад етичної деонтології.

Д. Грін [33, с.119] у роботі “Моральні племена” висуває гіпотезу подвійної обробки рішень людини у двох відділах мозку: “за деонтологічні, совістливі рішення відповідають одні ділянки мозку, що забезпечують автоматичний емоційний відгук, а за розважливі, виважені — аналітична частина мозку”, тим самим, мораль заснована на емоційності і має як соціально-біологічні, так і соціально-культурні умови. Емпатичність у творах жанру кіберпанк розглядається як основа людяності. Саме людяність дозволяє головним героям у цьому жанрі вирішити позитивно екзистенційні (головний герой фільму “Той, що біжить по лезу”, Нео з “Матриці”). Виклик людяності — це завдання не тільки трансформації героїв, але й глядачів-реципієнтів.

На прикладі наукової фантастики та фільмів жанру кіберпанк можна зробити висновок, що трансгуманізм відроджує людяність, або загостренням моральної проблематики, або пробудженням емпатії у глядача, або через особливий вид видовищності, де яскравість образів провокує наше естетичне почуття.

На прикладі розвитку історії трансгуманістичних ідей та наукової фантастики ми показали зв'язок між масовою культурою та ідеями сучасної філософії, а також візуальну ілюстрацію трансгуманізму в кіно, перспективи застосування ідей трансгуманізму в літературі, живопису, кіно та віртуальній реальності.

## **2.2. Філософсько-антропологічний вимір трансгуманізму та постлюдина**

Концепт трансгуманізму знаходиться у тісному зв'язку з концептами постлюдини та нових шляхів розвитку людства загалом, зокрема розвитком інформаційного суспільства та його технологій, які після того як перетворять світ звернуться до самого джерела усіх змін — людини. Трансгуманізм як і постгуманізм розкриваються з точки певних еволюційних етапів розвитку людства. Передбачається, що на певному етапі відбудеться “точка сингулярності”,

в якій всі технології поєднуються і нададуть якісну зміну людській природі, це невідома майбутня надлюдина чи постлюдина.

Можна виділити квазірелігійну та нейтральну модель трансгуманізму.

В нейтральній моделі ми можемо говорити про ліберально-демократичний, консервативний та лібертіанський підхід, відповідно можна виділити три моделі трансгуманізму та його ідеології — ліберальну, консервативну та лібертіанську. Зараз також формується і четверта модель, що намагається об'єднати кращі риси попередніх моделей — метамодерністська.

Порівняння з іншими саме метамодерністська модель приділяє тілесності та її виправданню.

Постлюдина та постгуманізм підкреслюють нові умови становлення суспільства і те, що старі філософські установки повинні змінитись на користь самої людини, не відмінюючи гуманізм, а продовжуючи його у нових технократичних умовах.

В цьому контексті часто говорять про поширення Індустрії 4.0 — конвергенції та перемоги нових технологій щодо природи та Індустрії 5.0 — переважання інформаційних технологій в осмисленні нового місця людини.

Оскільки трансгуманізм також включає в себе пошуку безсмертя і контролю над часом, то новітні технології сприймаються з точки зору розвитку антропологічних перспектив людської тілесності.

Від органопроєкції в технічній сфері людське тіло стає не тільки доповненим, але і принципово трансформованим.

В новому цифровому світі, що замінює аналоговий, органопроєкція стає не тільки можливістю продовжити тіло, але й замінити тіло чи окремі його функції, від віртуального тіла до нових генетичних технологій.

В цьому контексті, в контексті подальшого розвитку тілесності, прийнято говорити про напрям GNR — поєднання генетичних відкриттів, робото- та нанотехніки (Genetics, Nanotechnology, Robotics).

Не тільки у самих трансгуманістів, але у філософському співтоваристві виникають гострі дискусії щодо такого поєднання в контексті футурології та подальшого прогнозування розвитку людства в постлюдському стані. Головне питання полягає в тому, якою мірою трансгуманізм повинний співпрацювати з традиційним гуманізмом чи становити йому певну альтернативу.

Коли першу точку зору відстоює, наприклад, вчений та філософ Ювал Ной Харарі і багато його ідей, ми вважаємо, можна підтримати і продовжити в нашій дисертаційній роботі [66], то друга точка зору відстоюється відомим економістом, вченим-гуманітарієм та президентом Давосського економічного форуму Клаусом Швабом, що говорить про якісну зміну гуманізму і те, що він більше не може орієнтуватись на традиційні цінності [143]. Зокрема Клаус Шваб справедливо говорить про суттєві зсуви в технологіях, які призвели до антропологічних змін в сучасному суспільстві. Він виділяє серед них вбудовані технології, тотальну діджиталізацію, бачення як новий інтерфейс, доступний інтернет, коли приблизно половина людства постійно має до нього доступ, комп'ютеризація — від смартфона до смартміста, машини без водіїв, інтернет речей, обробка великих баз даних (Big Data) при прийнятті рішень, а також всі досягнення штучного інтелекту та роботехніки [143, с.110-157]. Це призводить до переосмислення людини — в більшості випадків людина стає зайвою у цьому досконалому технологічному світі, в кращому випадку вона стає користувачем все більш зручних сервісів, а економіка включає все більше складових виробництва машин заради інших машин, це також шерингова економіка та сервіси та проникнення 3D друку та інших подібних послуг у всі сфери життя, коли саме життя стає певним “дизайном”. Industry 4.0, на думку вченого, передбачає кіберфізичні зміни.

Водночас у роботах Ювала Ной Харарі простежується ставлення до трансгуманізму як до різновиду певної світської віри, заснованої на європейських та загальнолюдських цінностях [66, с.512].

Звертання до таких цінностей свідомо наявне в філософа і ідеолога трансгуманізму Ніка Бострома. Нік Бостром підкреслює, що всі нововведення повинні підкріплюватись здоровим глуздом та критичним мисленням, відкритістю до діалогу та обговоренням різних сценаріїв майбутнього, футурологічних концепцій.

Трансгуманізм, на його переконання, має насамперед на меті краще розуміння людської природи, а також прагматизм в інтересах самої людини, в якому повинний бути баланс між індивідуальним та колективним. Так це може проявлятися і в отриманні індивідуального та колективного штучного розуму, подальшому розвитку машинного інтелекту та машинного навчання. Всі ці інтелектуальні посилення також мають підкріплюватись справами, новим інженерним підприємництвом та турботою про благополуччя широких верств населення поза залежністю від віку, релігії, раси та способу життя. Також він говорить про примноження та захист життя, його крихкості (life-extension), геронтологію (anti-aging) та толерантність до природи (tampering with nature), морфологічну свободу та піклування про усі прояви духовного життя [28]. Як директор Інституту майбутнього людства при Оксфордському університеті Нік Бостром постійно втілює проголошені цінності у своє життя. Для нього одним з центральним по відношенню до людини залишається етична категорія “гідність” (dignity), цим самим антропоцентризм та гуманізм Відродження повертається до ідеології трансгуманізму на новому витку розвитку. Ми можемо приєднатись до точки зору Ніка Бострома, що штучні пристрої можуть і повинні допомагати зростати значенню людської гідності, техніка, будь-який повсякденний гаджет, має і ціннісний вимір, слугує людським інтересам [28; 29].

Хави Тірош Самуельсон також бачить трансгуманізм як втілення світської віри та дотримання певних вічних цінностей [141].

Одна з найгостріших щодо визначення та функціонування трансгуманізму позиція вченого Стефана Лоренца Соргнера [150; 151].



Стефан Согнер вважає трансгуманізм найбільш небезпечною ідеєю сучасності.

Вперше трансгуманізм як небезпечну ідею сучасності в пилу полеміки розглядає Френсіс Фукуяма, погляди якого на цю проблему будуть нами докладно проаналізовані у третьому розділі даного дисертаційного дослідження. В ролі авторитетного експерта в часописі “Foreign Policy” в 2004 році Фукуяма як найбільшу загрозу людству розглядає трансгуманізм, оскільки саме він може зруйнувати панівну систему демократичних західних цінностей, виступаючи з такою позицією, Фукуяма привертає загальну увагу до своїх праць та наукової творчості, де трансгуманізм розглядається вельми критично, наприклад [54].

Відмічаючи усі небезпеки трансгуманізму, Стефан Согнер говорить і про великі перспективи трансгуманізму для усього людства, у 2020 році він видає книгу з риторичним питанням у назві “Трансгуманізм: найнебезпечніша ідея у світі” [150].

Концепцію Industry 2.0-4.0 в філософсько-антропологічному аспекті продовжує Стив Фуллер [55; 56], який констатує, що бурхливі зміни в технологіях та самому суспільстві призводять до виникнення нової, більш “просунутої” версії людства та гуманізму.

Філософсько-антропологічні основи поняття трансгуманізму також представлені у праці Франческо Феррандо [43].

Цими дослідниками представлені різні трактування терміну “трансгуманізм”, але незважаючи на великий науковий потенціал цих праць, остаточно це поняття в них не визначається, тому ми можемо долучитись у своєму дослідженні до конкретизації цього поняття у філософсько-антропологічному вимірі, актуалізуючи зокрема питання про співвідношення гуманізму та трансгуманізму, розглядаючи питання трансформації вчення трансгуманізму в філософії та гуманітарних науках протягом останніх тридцяти років.

Ми вважаємо, що саме понятійне поле терміну “трансгуманізм” включає подвійне переосмислення як людини, людяності, так і техніки, технології, як

людське може ставати предметом технології, чи людина повинна знаходитись поза межами усіх технологій чи становити свою унікальну технологію. Таким чином трансгуманізм та постлюдина стають ключовими у центральних дискусіях в гуманітарних науках та філософії.

Щодо цього, то ми маємо відмітити, що сучасних трансгуманістів, з нашої філософської позиції, можна класифікувати (поділити) на три групи, кожна з груп має спільні погляди на взаємопроникнення людського та технологічного.

До першої групи належить демократичний або ліберально-демократичний трансгуманізм. Найбільш показовим представником цього напрямку є Нік Бостром та його послідовники. Частину поглядів та маніфестів Бострома ми вже аналізували у нашій дисертаційній роботі. Зокрема ліберально-демократичний напрям вважає, що ієрархічна структура суспільства може бути пом'якшена, тим самим історично вироблені системи виключення тих чи інших меншин мають переглядатись, розширення розуміння людини передбачає певну компенсаційну емансипацію цих груп та нове соціальне визнання. Це поширення всіх прав, в тому числі інформаційних, на все людство, нова освітньо-цифрова єдність можливостей, соціальний прогрес має відбуватись саме трансгуманістичним шляхом, вважають представники демократичного напрямку.

Лібертіанська група трансгуманістів вважає, що майбутнє людства може бути лише в межах трансгуманізму. Лібертіанці схильні до релятивізації моральних установок. До найбільш відомих представників цього напрямку належать Рональд Бейлі (Ronald Bailey) та Гленн Рейнолдз (Glenn Reynolds), останній пов'язаний з Instapundit Р. Бейлі представляє видання "Reason Magazine". Лібертіанські трансгуманісти спираються на концепцію розумного егоїзму та загального регулювання життя людства ринковими механізмами. Найбільша мрія лібертіанців — це максимальне розширення тілесності, як окремої людини, так і людства загалом, до відновлення біблійного Адама Кадмона чи до живої планети Землі-Геї в гайнізмі. Екологічні фактори та

прагматична поведінка людства загалом щодо прийняття установок трансгуманізму відстоюється представниками цього напрямку.

Демократично-ліберальний та лібертіанський напрямки, групи трансгуманістів мають своє коріння в ідеології Просвітництва та неопросвітництва, спираються на віру у прогрес та технологічний оптимізм, орієнтуються на гранднаративі Просвітництва, але в сучасних реаліях. Для них характерний раціоналізм, сцієнтизм, схиляння перед досягненнями науки. Лібертіанство більше схильне до ідеологічних пошуків та кумулятивізму. Багато представників лібертіанської групи сподіваються на біологічне безсмертя та нескінченний прогрес. Водночас свобода трактується ними як насамперед економічна та біологічна свобода, можливість контролю та покращення свого тіла.

До третьої групи трансгуманістів належать представники консервативного та неоконсервативного напрямку. Найбільш відомі представники цього напрямку Френсис Фукуяма, Білл Джой [85]. і Робін Хенсон [63-65]. Представники цього напрямку бачать трансгуманізм як серію соціальних змін і виступають проти радикальних біологічних експериментів, виступають прибічниками загальної біоетичної установки для людства. Частково ми проаналізували погляди Френсиса Фукуями, також докладний аналіз його концепції “кінця історії” представлений у третьому розділі.

Консерватори побоюються, що новітні технології, зокрема у генетиці, можуть не тільки змінити природу людини, але й незворотно викривити її. Сучасне покоління проголошується відповідальним за наступні та загалом життя на Землі. Технології можуть впроваджуватись у медицину, але при цьому науковці повинні керуватись лише етичними заповідями, а не політичними, примусові державні еґенічні програми безумовно засуджуються. Також консерватори виступають за обмеження певних ліків.

До цих напрямів, на нашу думку, дотичні неомарксистські та неоматеріалістичні трактування трансгуманізму [43]. Для цих напрямків

характерна орієнтація на прогрес, в першу чергу соціальний. Новий матеріалізм як реакція на релятивізм, в тому числі лібертіанського напрямку, та репрезентавізм. Коли для консервативного напрямку можна говорити про прихильність до певного фундаменталізму, а постмодернізм зі своїм релятивізмом ставить під сумнів будь-який фундаметалізм та есенціалізм, то новий матеріалізм займає проміжну, компромісну позицію, зокрема повертаючи тіло до дискурсу, що властиво і лібертіанській позиції, а потім дискурсивність та наративність до культури, що характерно до консервативної позиції. Зокрема нові матеріалісти використовують ідеї Джудит Батлер, вводячи та застосовуючи поняття перформативності не лише щодо дискурсу, але й щодо самого процесу матеріалізації. Тим самим не стільки треба поглиблювати протиріччя між тілесністю та квантовою фізикою, а звернутись до осмислення самого поняття реальності та її властивостей, а також більш глибоко розуміти поняття тіла. В такому значенні саме тіло також може бути розглянуто, з точки зору нових матеріалістів як інформаційний динамічний діалектичний процес матеріалізації. Щодо природи людини, то нові матеріалісти відстоюють точку зору, що в природі людині, в її тілі якраз і поєднуються біологічна та дискурсивна складова, а найбільші досягнення філософії реалізуються психофізично, де фізіологія не тільки вирок людству, але й величезна перспектива розвитку.

Між представниками ліберального (ліберально-демократичного) напрямку та консервативного найбільше виникає суспільно значущих дискусій щодо трансгуманізму (представники лібертіанського напрямку вважаються або радикалами, або еклектиками, тож менше долучаються до публічної агори, а більше до самореклами).

Найбільше значення звичайно мають дискусії щодо життя на Землі та перспектив, ризиків у його розвитку. На початку 2000-х років Нік Бостром вводить поняття “екзистенційного ризику”, цей ризик стосується майбутньої можливості знищення розумного життя на Землі або різких “обмежень цього потенціалу” [27], він також створює перелік цих ризиків. Зокрема розвиток

технології та суперінтелекту, на думку Бострома, ставить також під загрозу існування людини.

Більш радикальну позицію в цій дискусії займають консерватори, вони вважають, що майбутнє взагалі може не потребувати людства або її значної частини. Зокрема Білл Джой загострює це питання у полемічній назві своєї статті “Чому майбутнє не потребує нас” [85]. Білл Джой з консервативних позицій виступає проти штучного інтелекту, значного розвитку нанотехнологій та генетичних експериментів. Робін Хенсон підтримав погляди Джоя, але у більш поміркованому варіанті [63]. Зокрема колонізація розглядається у нього у космічному вимірі, а інформаційна доба диктує нову керівну ринкову політику з загостреними старими протиріччями.

Щоб загострити цю полеміку Нік Бостром стверджує, що людство ніколи не доживе до стадії пост (постлюдства), а сучасне життя нагадує життя в симуляції. Цю проблему ми також розглядаємо на прикладі фільму “Матриця” та низки його інтерпретацій видатними сучасними філософами, зокрема Славоем Жижеком.

Інші філософи відстоюють поняття постлюдини та постлюдства. Зокрема в українській науці дуже цікава у науковому плані концепція постлюдини Наталії Загурської. Її докторська дисертація “Поліверсія постлюдського” (Харків, 2017) виконувалась на філософському факультеті Харківського національного університету В.Н. Каразіна і для нас багато ідей цієї роботи є методологічно плідними та об'єднуючими нас зі науковою школою Харківського університету [205].

Окремо треба відзначити існування метамодерністської парадигми у трансгуманізмі. В метамодерністському трактуванні сам трансгуманізм інтерпретується як метамодерністська конструкція.

Інша наукова позиція полягає у тому, що трансгуманізм тлумачиться як передвісник метамодернізму та низки уявлень постмодернізму щодо тілесності. До таких уявлень зокрема зараховують філософські уявлення Жіля Дельоза про розширену тілесність та ризоматичність культури та буття.

Постмодернізм безумовно можна розглядати у певному зв'язку з появою та функціонуванням поняття постлюдина протягом 1990-х — початку 2000-х років [82]. Саме нефіксованість людини, стан безгрунтяства як причини виникнення постмодернізму призводять, на нашу думку, до поширення концепції постлюдини, в цьому контексті найбільш відомий прийом постмодернізму деконструкцію Жака Дерріда можна розглядати як своєрідну постмодерніську контроверзу ствердження існування людства і постлюдства. Оскільки для постмодерністських концепцій головним є підкреслити недуальність, а краще діалектичність (паралаксність Славоя Жижека) світу і накреслити способи поєднання існуючих опозицій, то термін постлюдина може розумітись також в рамках оновленої гегелівської діалектики як зняття тези та антитези на певному еволюційному етапі, де дуальність не знищується (людина-постлюдина), а трансформується, щоб виникнути вже у новій якості на новому витку розвитку, коли імпліцитне переходить в оприявлене (людина майбутнього, деякий футурологічний проєкт людини). Справді треба констатувати, що не тільки теоретики філософи справили на це вирішальний вплив, а й футурологи і наукові фантасти, тому в нашій дисертації, у третьому розділі, ми розглянемо роль наукової фантастики у її кінематографічних популярних версіях на формування уявлень як про постлюдину, так і людину майбутнього.

У своїй праці ми розглядали як постанні філософії техніки, так і спроби критичного осмислення техніки загалом. Роль техніки та розвитку технологій для постання трансгуманізму дуже значуща. На думку теоретиків, саме постання Industry 1.0-4.0 призводить до появи (Post)Human 1.0-4.0 з його антропологічними змінами. Найбільш докладно ця ситуація висвітлюється у книзі Клауса Шваба “Четверта промислова революція” (“The Fourth Industrial Revolution”) (2016).

Технологічні зміни також сприяли постанню трансгуманістичної проблематики у такому саме вигляді, часто не теоретики, а нові наукові та промислові відкриття задавали горизонти трансгуманізму, його філософсько-антропологічного осмислення. Ключовими зокрема стали появи біотехнологій та

нанотехнологій, успіхи кібернетики, проникнення інтернету та інтернету речей в усі сфери життя. Деякі дослідники говорять про техноредукціонізм, деякі вважають, що техніка та людина повинні розвиватись у своєрідній синергії.

У сучасній філософській антропології та філософії техніки прийнято говорити не тільки про постнекласичний час та четверту хвилю промислової революції, а про час конвергенції NBIC – Nanotechnology, Biotechnology, Information Technology, Cognitive Science: нанобіотехнологій разом з інформаційними технологіями та когнітивними науками.

Консервативний напрямок трансгуманізму ставиться з деякою засторогою до нових технологій (зокрема це проблема кіборга як поєднання людської природи і нелюдського технологічного створіння), більшість напрямків трансгуманізму переконані у нейтральній природі технології [55].

Питання про техніку як постав, поставлене Мартіном Гайдеггером, трансгуманізм у більшості випадків розкриває позитивно, не вбачаючи у техніці ворога або незрозумілу силу в антропологічному становленні людства, вважаючи, що всі можливості техніки можна використати на користь людству, не рахуючи певних сценаріїв антиутопій та “цифрового концтабору”.

Також слід розглянути поняття “антигуманізму” як певного продовження трансгуманістичних пошуків. Антигуманісти спираються на заперечення наукового прогресу та свободи волі, зокрема часто згадується концепція “цифрового концтабору”, “чіпізації” як обмеження свободи тощо. Антигуманізм спрямований на деконструкцію та деструкцію людського не заради того, щоб побудувати щось нове — постлюдину та побачити нові обрії людськості і людяності, а щоб підкреслити ті загрози, які постають перед людством через розвиток нових безвідповідальних технологій (або контрольованим якоюсь злою волею). Антигуманізм проявляється зокрема у жанрі антиутопій, які можна розглядати як певне ідеологічне, філософське застереження для усього людства: від “Ми” Є. Замятіна до “1984” Дж.Оруелла.

Антигуманізм констатує “смерть людини”, що приходить зі смертю Автора Ролана Барта та зникненням людини з сучасної епістемі у фукольдіанстві. Після цієї теоретичної смерті приходить час нової рефлексії, це може бути трансфлексія трансдисциплінарних досліджень чи неантропологічна рефлексія, чи нова переоцінка всіх цінностей, нова аксіологічна рефлексія, що ставить питання про гуманізм по-новому.

Звідси актуальність і важливість нашого дослідження. Трансгуманізм є найважливішим та найнебезпечнішим питанням філософської антропології. Ми згадували працю Согнера “Трансгуманізм: Найбільш небезпечна ідея для світу” [150] і повинні констатувати як усі небезпеки трансгуманізму, так і його перспективність для розвитку людства. Согнер акцентує на етичній та біоетичній проблематиці. Услід за Согнером ми вважаємо, що не можна розглядати трансгуманізм відірвано, без кореляції з гуманізмом та антигуманізмом [150, с.160]. Продовжуючи думки Фукуями та консервативного напрямку трансгуманізму, Согнер розглядає трансгуманізм у всьому багатоманітті проявів. Деякі однак вбачають в трансгуманізмі і деякі квазірелігійні ознаки, це не концепція Харарі про обоження людства самим собою, а модель Ю. Габермаса “світоглядного культу”. Проти такого тлумачення трансгуманізму і виступає Согнер.

Праця Согнера цікава тим, що він намагається як виправдати, так і розкрити усі суперечливі моменти трансгуманізму, розрізняти трансгуманізм загалом і окремі проекти з його втілення, зокрема у Ілона Маска. Він проводить філософське рефлексування над багатьма філософськими проблемами, доводячи, що небезпечні аспекти трансгуманізму можна вирішити суспільною філософською дискусією. При цьому він залишається на демократичних позиціях, представлених зокрема у Ніка Бострома, а також є раціоналістом та сцієнтистом. Більше того, він вважає, що треба дбати про благо не тільки людини, але й усіх живих істот. Кредо трансгуманіста демократичного напрямку Стефана Согнера



складається з “дванадцяти стовпів трансгуманізму”, що виснує зміст всієї книги [150].

Також можна розглянути поняття постгуманізму, тісно пов'язаного з постлюдиною. Це поняття фіксує не тільки постмодерний статус сучасної науки і методологічний потенціал постмодернізму для оцінювання явищ трансгуманізації, але надає нові перспективи розвитку людство, оскільки, наприклад, Нік Бостром вважав, що людство так і не доживе до стадії постлюдства.

Квазі релігійні аспекти трансгуманізму в позитивному плані відмічає відомий дослідник Ювал Ной Харарі, Homo Deus, на його думку, замінює старих богів, благополуччя більше не відсувається у потойбічний світ, а може бути досягнутою окремою людиною, суспільство має не дистанціюватись від цього, а максимально допомогти прагненням людині [Harari Yu. N. Homo Deus, Kyiv: Book Chef, 512]. Також трансгуманізм може розглядатись як світська віра, що поєднує ідеологію та критичне мислення (Хава Тірош Самуельсон).

Для розуміння постгуманізму важлива уява як можливий плюралізм реального і прогностичного/футурологічного, медіація як поєднання різних позицій для суспільного діалогу і спільного для усього людства майбутнього та множинність у розумінні самого поняття “людина”.

Наша позиція близька до ліберально-демократичного трактування трансгуманізму, головними ми вважаємо етичні принципи у поширенні технологій, гідність людини та оновлений гуманізм. Також можна зазначити, що трансгуманізм становить певний етап розвитку людства, що поступово еволюційно усвідомлює та розширює свої можливості. Трансгуманізм говорить про трансформацію тілесності, поєднання трансцендентного та віртуального, де *virtus* може розумітись не лише як мудрість, але найбільша чеснота мужності: трансгуманісти не лякаються обговорення найнебезпечніших проблем, що стоять перед людством, тим самим дискусії трансгуманістів в віртуальному просторі стають проявом нової сили людства: не боятись теоретизувати та приймати

рішення (*conscia virtus*), де стара добродієність стає основою нових чеснот. “Постлюдина” і подібні поняття лише підкреслюють контекстність цих рішень, макрокосмічне значення людини у сучасну добу.

### **2.3. Осмислення та концептуалізація внутрішнього простору твору в філософії мистецтва: візуальний та екзистенціальний (феноменологічний поворот)**

Художній простір у мистецтві, на нашу думку, найтісніше пов'язаний з нашим відчуттям внутрішнього простору, найкраще це розкривається у феноменологічній концепції художнього сприйняття Мориса Мерло-Понті, де сприйняття є вже певною мовою, на основі якої потім формується простір художності, та в екзистенціалістській концепції простору художнього твору М. Гайдеггера, де простір нібито дозволяє пустити сенси, “надає місце значенню”, оприявлює сенси в певну сутнісну образність.

Рефлексія над художнім образом спостерігалась дуже давно. Ми будемо використовувати феноменолого-екзистенційний підхід, певні феноменологічні прийоми, насамперед М. Мерло-Понті та Ж.Л. Маріона, для характеристики та інтерпретації візуального твору. Створення сенсів в художньому образі насамперед цікавило екзистенціалістів, тому ми використаємо для інтерпретації художнього образу низку концепцій М. Гайдеггера. Під художнім простором ми будемо розуміти гармонійність закладених/прочитуваних значень у єдності форми та змісту, тобто художній простір у нас розуміється семантично, семіотично та феноменологічно.

Художній простір як єдність зображування та зображуваного починається розглядатись у філософії античності (Анаксагор, Демокрит, Арістотель), останній один з перших звернувся до філософії простору, що зберегла своє значення до Нового часу і має зараз вплив на католицьку філософію (наприклад, Маріона), а також була переосмислена у концепції простору як інтуїції Анрі Бергсона (“Поняття місця у філософії Арістотеля”).

Як теоретично завершене поняття “художній простір” набуває чинності лише на початку ХХ століття. Найбільш значущими теоретиками та філософами художнього простору, на нашу думку, є М. Мерло-Понті та М. Гайдеггер, у сучасній філософській думці нам найближчий підхід до художності та художнього простору М. Анрі та Ж.Л. Маріона, що розвивають концепції Мерло-Понті. У наступному підрозділі ми більш детально зупинимось на концепції “бідних” та “насичених” феноменів Ж.Л. Маріона та важливості її у дослідженні візуальної культури.

Простір не обчислюється лише математично, не може бути зведений до геометричного трактування. Вирішуючи проблеми простору твору автор найкраще підходить до певної традиції, створюю певну стилістику. Дослідники на основі цього можуть віднести до певного стилю та жанру, найкраще така методологія характеристики художності в художньому просторі твору серед візуальних видів мистецтва розроблена для живопису. У своєму дослідженні ми використовуємо концепції та роботи М. Мерло-Понті (“Феноменологія сприйняття”, “Око і дух”, “Видиме і невидиме”), низку робіт М. Гайдеггера, в тому числі “Буття і час”, а також теорію “насичених феноменів” Ж. Л. Маріона.

Для нашого дослідження дуже важливі низка концепцій Мориса Мерло-Понті: “глибини” художнього твору, взаємодії між художником-творцем та реципієнтом в акті створювати зображуване-споглядати, художність як певний стиль і головне сприйняття вже як початковий художній акт, перцепція як найдосконаліша когніція. Художнє мистецтво для Мерло-Понті є “мовленням, що передую мовленню”, в якому не втрачаються якості речей і речі виголошують свою власну промову. Художнє мистецтво, на його думку, не маска, а найкраще свідоцтво дійсності, “найнадійніший її свідок” [213, с.183-184].

Осердям найважливіших концепцій Мерло-Понті є вчення про сприйняття, сприйняття для нього дієвий пізнавальний та художній процес, де художник “створює в незбагненій цілісності речей певні пустоти, розколини, створює фігури і фон” [121, с.59-61]. Тим самим сприйняття вже створює, більш того,

створює в певному стилі, де “певні елементи світу набувають вимірів” [121, с.59-61]. При цьому застосовується специфічна візуальна мова, яка передує вербальній мові, через цю візуальну мову вже можна виражати художній словник створеного шедевра, торкатись художнім образом усієї сукупності наявних смислів.

Художник озвучує-показує світ через художній візуальний образ, чим глибше ця візуальна “озвучка”, тим більш своєрідний стиль складається в картині, в художній творчості цього художника, у нього тоді присутня майстерна “система еквівалентів, здобутих із видовища світу” [121, с.59-61].

Художник надає тілесності художньому простору, більше того, наділяє простір здатністю бачити: “Художник перетворює світ на живопис, віддаючи йому натомість своє тіло. Щоб зрозуміти ці трансуб'єктивації, потрібно відновити чинне і дійсне тіло” як “переплетіння бачення і руху” [120, с.13].

В традиційному філософському та мистецтвознавчому розгляді художності та її елементів прийнято виділяти стиль художника, жанри, техніку художника, використання кольорів та світла, а також просторові параметри — вертикаль і горизонталь твору, глибина і динаміка, стиль передання простору.

Для нас в контексті нашого дослідження особливо важливі глибина та просторова динаміка художнього твору. Вже у концепції Мерло-Понті відмічається парадоксальність цієї глибини як співпричетність повноті буття, залучення у “буття без обмежень” [214, с.11].

Глибина залишається нібито прихованою і невидимою, водночас вона надає предметам проявити свої властивості, глибина для Мерло-Понті насамперед причетність “простору поза будь-якою точкою зору”. Для теоретика мистецтва та антрополога Мерло-Понті глибина “містить у собі інші виміри і тому не є виміром у звичайному сенсі. Глибина живописного зображення відбувається невідомо звідки, розташовуючись і проростаючи на полотні” [214, с.11].

Темі візуального сприйняття присвячено багато робіт Мерло-Понті, але основні, з нашої точки зору, “Феноменологія сприйняття”, “Видиме і невидиме”, “Око і дух” [120]. У “Феноменології сприйняття” ставиться завдання побачити

бачене, тіло дано нам, воно наявне: я володію тілом, але не зустрічаю тіло в об'єктивному просторі. Тим самим Мерло-Понті уникає матеріалізму, ідеалізму та дуалізму. Їх поєднання — справжнє завдання філософської антропології для розуміння тілесності. Знову автором ставиться парадоксальне завдання: “побачити бачення, осмислити сенсотворення”. Художність та візуальність, на нашу думку, тут набуває свого екзистенційного вираження, це “тілесність духу, зануреного в чуттєву плоть світу і втіленого, влитого у живе людське тіло, і натхненність цієї плоти, виконаного сенсу і форми, і цього тіла, унікального з'єднання сприйманого і сприймаючого” [214, с.11].

На думку Мерло-Понті простір залишається пов'язаним зі сприймаючим адресатом, водночас він впливає на світ: “Все відсилає нас до органічних відносин між суб'єктом і простором, до цього впливу суб'єкта на власний світ, який і є началом простору” [214, с.14].

У своїй філософії візуальності, філософії бачення Мерло-Понті намагається поєднати ідеалізм та матеріалізм, дуалізм тіла та духу. Цей проєкт завершується вже у “Видимому і невидимому”, де візуальність надає перший перцептивний сенс, річ (видиме) поєднується з смислом (невидимим) в діалектичній єдності видимості-невидимості, де “бачити завжди означає бачити більше, ніж видно” [213, с.221]. Мова художності йде до звичайної вербальної мови, хоча також має свою структуру, схожу зі структурою мови, ця структура артикулює як до мови, так і до письма.

Візуальне сприйняття та художній простір надають нам нашу головну антропологічну здатність — здатність вимірювати та оцінювати на основі цього вимірювання, що значно розширює гуссерліанське розуміння інтенційності та інтенційності погляду. Візуальне сприйняття задає нам “мірили для буття”, користуючись якими ми можемо як наше тіло, так і наші чуття, так і наш погляд вписати в оточуючий світ: “сприйняття світу та історії є практикою цього вимірювання, виявленням його відхилення або його відмінності щодо наших норм” [213, с.151-152].

У своїй феноменології простору Мерло-Понті не тільки визначає значення вимірюваності цього простору, але й намагається проаналізувати глибинні складові простору - “глибина народжується у самому погляді, оскільки він прагне щось побачити. Це момент деякого конструювання віри в єдиний сенс” [213, с.110], зустрічі об'єкта і суб'єкта у візуальному сприйнятті з самим світом.

Низка досліджень говорить про особливий кінестетичний інтелект, а також про те, що концепція Мерло-Понті заснована на поєднанні особливого візуального художнього інтелекту і кінестетичного інтелекту.

Особливо треба відмітити з цього приводу роботу Ольги Дольської, яка розглядає концепцію кінестетичного інтелекту на фоні інших феноменологічних концепцій Мерло-Понті: “Особливу роль у розробці традиції недискурсивного знання зіграла послідовниця М. Мерло-Понті М. Щітц-Джонстон. Вона розгортає проєкт когнітивної значущості жесту, за силою та глибиною рівний інтелектуальній революції. М. Щітц-Джонстон запропонувала поняття кінестетичного інтелекту, активно ним користується і впевнена, що цей інтелект має людина і весь тваринний світ, який може рухатись і координувати свої рухи у просторі” [202, с.48].

Крім поняття “простір”, Мерло-Понті аналізує такі поняття як “антропологічний простір”, “простір сну”, “міфологічний простір”, але семантичним осердям поняття “простору” для феноменолога залишається поле тотальної структури речі, тому він більший властивий візуальному твору, живопису, наприклад, а не літературі як простору структури подій та ситуацій. Глибина простору ще може визначитись Мерло-Понті як тимчасовий квазісинтез часопростору: “коли я говорю, що бачу об'єкт на відстані, я маю на увазі, що я його вже або ще утримую, що він знаходиться в майбутньому або в минулому в той саме час, що і в просторі” [214, с.64].

Таке розуміння глибини простору у концепції Мерло-Понті можна назвати “інтуїтивним”, суб'єкт задіює у сприйнятті своє тіло та здатність вимірювати та виражати через тілесність світ.

Одна з найбільш фундаментальних у екзистенціалізмі та феноменології сприйняття концепція художності та художнього простору Мартина Гайдеггера, зокрема він аналізує ці поняття у своїй знаменитій роботі “Буття і час”, також ролі художнього простору присвячена пізня робота “Мистецтво і простір”.

Андрій Дахній у своєму детальному дослідженні “Мартін Гайдеггер та екзистенційна філософія” розглядає Мартина Гайдеггера як представника саме екзистенційної філософії, ключового філософа для розуміння усієї екзистенційної філософії [198]. Загалом ми також поділяємо цю точку зору, хоча вважаємо, що така величина світової філософії, як Мартін Гайдеггер може бути описана як унікальний філософ, що поєднав низку провідних напрямів свого часу, але не його філософія не може бути вичерпана лише цими напрямками.

Гайдеггер, як і Мерло-Понті, говорить про різноманітність просторів. Простір виступає запорукою змістовності речей і їх взаємозалежності, він є змістовний і внутрішній, тим самим простір протиставляє формальному.

Через уяву в візуальному просторі картини постає момент життя, як сповнений вищого змісту, де уявляти є тим, що “самостійно ставити дещо перед собою і засвідчувати представлене як таке”. Таке уявлення не може бути розрахунком і впевненістю в заздалегідь знаному. Тепер “Уявлення вже не розкриття себе речам, а схоплення й осягнення. Суцце вже не присутнє, а лише протиставлене в уявленні, уявне. ..Уявлення зганяє, таким чином усе до єдності такого уявленого” [73, с.59].

Гайдеггер часто використовує поняття простору, для нас головне значення має трактування відомим німецьким філософом “художнього простору”.

Гайдеггер говорить про два типи інтерпретації простору - “абсолютистське” тлумачення як місткість простору та “релятивістське”, прихильником котрого він є, це друге значення можливе через розширене розуміння місцевості як взаємної гри місць - “місце не розташовується в раніше наданому просторі...Це останнє вперше лише і розгортається під впливом місць певної царини” [73, с.3].

Картина існує і як світ “підручних” засобів як функціонально наявних та символічно значущих, за допомогою цих засобів вирішується творче завдання про справжнє суще, де одного засобу недостатньо, але потрібно використання усього художнього інструментарію, у структурі “для-того-щоб” є відсилання до чогось: “До буття засобу завжди належить усе ціле засобів, де воно може бути цим засобом, який він є. Засіб за своєю суттю є “дещо для того щоб” [73, § 15].

Основа буття розуміється Гайдеггером як Dasein, як присутність, що не “проходить (vergehen), але збувається (geschieht)” [73, § 15].

Dasein розглядається як зовнішнє, картина внутрішнє, минуле: “світ-це екзистенціал присутності, Dasein. Він лише в екзистенції присутності”.

На відміну від Мерло-Понті, Гайдеггер не вважає, що лише бачення і спогляданням можна досягнути наявне, підручне, для цього потрібний більш глибокий екзистенціалізм. Для сучасної культури також актуальна запитуваність цього питання, чи є для нас таким важливим це питання, як для художника, наприклад, ХХ століття.

В просторі міститься не тільки онтологічні можливості, але й дієвість події. Подія в філософській антропології Мартина Гайдеггера є просторовим допуском (“просторі поступається чомусь. Він дає правити відкритості”) та улаштуванням (“простір улаштовує речам можливість належати кожна своєму “для чого” і виходячи із цього одна одній”) [73, с.11].

Порожнеча в картині створює нові семантичні можливості, саму тканину художності. Вперше на це звертає увагу філософія Арістотеля: “Треба розглянути питання про пустоту, чи існує вона чи ні, і в якому вигляді існує, і чим вона є, також як відносно місця” [9; Книга 4. Гл. 6]. Арістотель вважає, що пустота існує, хоча люди розуміють під пустотою “протягнення, в котрому немає тіла, доступного сприйняттю чуттями”. Ці заперечники пустоти, на думку Арістотеля, “не проникають навіть у передпокій проблеми” [9; Книга 4. Гл. 6].

Арістотель вважає пустоту причиною руху, вона зайнята матерією, в філософії Гайдеггера порожнеча тлумачиться як результат творення в реальності.



Арістотель - автор фрази «Природа не припускає порожнечі». Концепція простору Арістотеля зводиться до подання його як структури речей, отже, його порожнеча зайнята матерією. Нове розуміння концепції пустоти Арістотеля ми можемо зустріти у філософії Анрі Бергсона.

У Арістотеля розглядається суть поняття порожнеча: “місце не може бути елементом чи складатись з них, чи вони будуть тілесні чи безтілесні: оскільки воно має величину, а тіла немає; елементи ж чуттєво сприйнятих тіл суть тіла, а з інтелігібельних елементів не виникає жодна величина...жодна з чотирьох причин не властива йому...Потім, коли місце належить до існуючих речей, то де воно буде” [9; Книга 4. Гл. 1].

У філософії ХХ століття категорія пустоти набирає нового сенсу, як мовчання може знаком глибинного повідомлення, так і пустоти в живописі набувають різноманітної семантики, звертання до Події.

Простір у філософії Гайдеггера розуміється як той, що пускає і допускає, “пустота” від “пустити”, а значить допустити нові сенси буття, найбільше значення пустоти придбають у живописі американського реалізму та його послідовників:

“У дієслові “пустити” звучить впускання, в смислі зосередженого збирання, керуючого цариною місця. Наприклад, пустий стакан — це стакан, зібраний у своїй вивільненості і здатний впустити в себе зміст... Пустота — не ніщо. Вона також і не відсутність” [73].

Ми приділяємо багато уваги питанню правильної позиції сприйняття через розуміння суті простору, щоб дійти у висновках дослідження до правильного тлумачення художнього простору не тільки робіт художників, а до розуміння відображення подібного простору в інших галузях мистецтва (наприклад, кіно).

Філософ і теоретик мистецтва Умберто Еко для характеристики творчого потенціалу мистецтва ХХ століття та нового приходу пустот як креативних елементів значення виділяє авангардний пошук як співвідношення полотна та пустоти, повноти образу та його руйнування, коли модернізм та модерний

живопис “руйнує образ, скасовує образ, доходить до абстракції, до безобразності, чистого полотна, до дірки в полотні, до спаленого полотна” [83, с.215].

Для нас унікальними в створенні художності та художнього простору нового типу є школа американського реалізму Е. Хоппера та школа американської абстракції М. Ротко. Створення художності у живописі Ротко ми розглянемо у наступному підрозділі, засновуючись на філософсько-антропологічній концепції Ж.Л. Маріона, яку загалом ми підтримуємо у нашому дослідженні.

У живописі Д. Поллока, Р. Раушенберга та представників нью-йоркської школи американської абстракції М. Ротко, Е. Ренхердта, Б.Ньюмана полотно розглядається як інструмент світлового та антропологічного експерименту [13]. Відсутність очікуваних значень тут постає як експеримент та продуктивність простору пустот.

Іншим способом простір розкривається у творчості представників американського реалізму Е. Хоппера та Е.Уайета, де простір картини стає таким же значущим як персонажі та події, онтологізуючи будь-яке зображення. Це художній простір, що не відтворює дійсність і її минуле, а подає дійсність в її онтологічній перспективності, плануючи майбутнє. Не випадково, що багато режисерів Голлівуду наслідувала поетику та художність візуальних образів Хоппера та Уайета в своїх фільмах.

Показовим для нас є визначення екзистенційності / екзистенціальності художнього образу Гайдеггером на прикладі картини Ван Гога, що дозволяє говорити про мистецтво як істинну екзистенцію: “Та чи ми вважаємо, що на картині Ван Гога намальовані наявні і перебуваючи у вжитку селянські чоботи і що картина ця тому і є художній твір, що художник вдало їх скопіював у малюнку?...Ні, ми так не вважаємо” [69, с.75], оскільки внутрішні сенси картини набагато перебільшують зображуване, стаючи метафорою перетворення повсякденності на високе мистецтво, вхід “Піднесеного” у звичайну селянську хату.

Художній простір цілісний у своєму вираженні, водночас прочитуватись він може по-різному, маючи різні функції та розподіл засобів вираження, свій реальний і феноменологічний інструментарій. Він містить свою поетику, через яку розкривається його вище художнє та аксіологічне буття, як точно розкриває сутність художнього твору Гайдеггер — у художньому творі віднаходиться Вища Істина: “Художній твір розкриває властивим йому способом буття Суцього. У створенні здійснюється це розкриття-віднайдення, тобто Істина Суцього. У художньому творі істина суцього стверджує себе у творінні. Мистецтво є таке віднайдення істини у творенні” [69, с.98].

У тлумаченні простору дуже важлива як аристотелівська, так і гайдеггерівська інтерпретація, не треба забувати, що гайдеггер свідомо пройшов школу не тільки ранніх греків, але й Аристотеля. Простір картини поєднує автора, реципієнта, подію та ідол в особливу комунікативну цілісність, де картина візуально інтенсивна, ступінь інтенсивності залежить від якостей ідола.

Екзистенціалізм розглядає простір як володіння світом, порожнини цього простору наповнені сенсом, через тканину та порожнини картини світ речей пускається в світ художності.

Тим самим створюється подієвість картини, яку ми проаналізували з точки зору культурної антропології, феноменології та екзистенціалізму. Таким чином відбувається онтологізація художнього простору, створюються структури “хіазму” (М. Мерло-Понті) і власне людського візуального сприйняття-мислення, глибинна комунікація пізнаного та пізнаючого — глядача. Це відбувається через “структури видимості”, “інверсії зображення”, “справжності екзистенції” і “присутності”.

#### **2.4. Художній простір візуального мистецького твору в феноменології Жака-Люка Маріона**

Максимальне наближення до межі незримого можливо шляхом аналізу феноменів, які наповнені деякими глибинними сенсами, не обмежені одним

значенням і їх розуміння можливо тільки в інтуїтивному руслі або «в строгому сенсі слова». Головне, зуміти відокремити такий феномен від інших, за термінологією Ж.Л. Маріона, «бідних феноменів». Складність у тому, що звернення до інтуїції, як більш тонкого відчуття в метафізичних питаннях, не так часто зустрічається, як звернення до інтелектуальності, часто відбувається підміна інтенцією інтуїції. Виходить, за деякими з представлених феноменів, залишається в тіні світ невидимого. У живописі часто такі феномени представлені інтуїцією через надлишок реалістичності, при цьому їх важко виявити відразу або ж передбачити за допомогою чітких раціоналізованих понять.

Через їх складний і неоднозначний внутрішній зміст, такі феномени Ж.Л. Маріон називає «насиченими». Наблизитися до розкриття сутності такого феномена неможливо інтенціональним шляхом, тому що інтенція, як спосіб мислення, не здатна бути спрямована на власне проблему екзистенції. На відміну від інтуїтивного способу осягнення екзистенції з наступною рефлексією, інакше званою як аффіцирування. Про сприйняття абстрактних речей іноді говорити важко, але є такі абстракції, які проявляються яскраво фізично, одним з таких прикладів для Ж.Л. Маріона став біль: «єдине значення, котре ми можемо приписати існуючій інтуїції, не завжди доступно визначенню (джерелом болю може бути депресивний стан, інфекція і т.д.). Принципово важливим тут є те, що інтенціональна спрямованість на свій біль неможлива. Справа не лише у тому, що біль вислизає від подібної спрямованості, але і в тому, що ініціатива належить феномену: біль приходить несподівано як випадковість, наступ якої нав'язується мені як доля» [113, с.120].

Для правильної кореляції питання про справжність екзистенції з даністю багатозначності насичених феноменів необхідно зрозуміти, що на шляху конструювання зустрічаються важковлаштовані моменти. Такі складні інтуїтивні даності можуть містити безліч значень, вони не підлягають універсалізації. Конкретизуючи тезу наочними феноменами, слідуємо за Маріоном і виділяємо:

подію, картину, ідол, плоть, обличчя. У своєму тексті Маріон називає їх парадоксами, через нестандартність їх насиченості і незвичність їх подання.

Конкретизуючи більш концепцію «насиченого феномена» застосуємо її для аналізу живопису, візьмемо за приклад такий феномен як картина. Картина – найвіддаліший варіант подання того, як феномен є надлишковим за своєю суттю, при цьому переважно є візуальним. Не підлягає сумніву той факт, що картина призначена для нашого зорового сприйняття. Однак, парадоксальність феномену картини, за Ж.Л. Маріоном, в тому, що по-справжньому побачити картину неможливо. Феноменологія, як методологічна традиція, здатна дати пояснення цьому феномену, в той час як мистецтвознавство може подати його культурну історію чи історію створення, але ми не можемо приймати картину як завершене візуальне поле інтенцій, класична феноменологія не займається цією проблемою.

Першим фундаментальним положенням пояснення повинно бути розмежування таких двох призначень процесу сприйняття, як погляд і бачення. Функціональними механізмами цих процесів є поняття-еквіваленти «дивитися» і «бачити». Маріон аналізує з можливості очевидності: «візуальне навколо нас, переслідує, чекає, воно завжди вже є – від нього нікуди не дітися. Воно у великій кількості. Що в такій ситуації означає бачити (voir) і дивитися (regarder)?» [115, с.122].

Для того, щоб бачити потрібно мати очі, і користуватися ними, фокусуючись на речах, але для того, щоб «дивитися» потрібно приймати речі, як видимі з потенцією невидимого за допомогою посиленого аналізу цих речей. Такий аналіз проводить наше створення (по Ж.Л. Маріону «не-дане»), яке займається трансформацією і перенесенням способу і його множинності з поля глибинного до візуального.

Як у такому випадку слід розглядати діяльність художника?

«Він нічого не винаходить (це передбачало би, що дане перебуває у недостатності), але страждає від опору надлишку даного, поки не дозволить йому бути видимим. Кожного разу вперше художник настільки опирається даному, що

досягає того, щоб воно себе показало – і стало доступним усім феноменом» [113, с.40].

Картина може розглядатись в багатьох аспектах. Це прояв створення. Це насичений феномен. Це медіум між свідомістю художника та поглядом читача. Це зупинка погляду. Це привертання уваги глядача.

Через картинку зображуваний образ у свідомості художника-творця зустрічається з відображеним образом у свідомості реципієнта. Картина є фокусом бачення і образотворчості, новою точкою бачення.

Жан-Люк Маріон зазначає, що через картину відбувається художня зображувальна інверсія, фокусування та гіперреалізація зображення, що перетворюється на “чисту видимість”. Через розгортання перед поглядом власної, ще ніким і ніколи не баченої візуальності, картина звільняє погляд (творця і реципієнта) від вбудованості, вписуваності в світ, через “перетворення невидимого у видиме” до візуальності світу додається нове, раніше не належне світу, що значно перебільшує його: “так відбувається за рахунок інверсії: картина, відбиваючись від оригіналу у ролі його подоби, перебільшує його своїм сяйвом настільки, що забуває про нього, виганяє його зі сфери видимого, перетворюючись на чисту видимість — *semblance*” [113, с.120].

Художник як творець оприявлює візуальний образ, одночасно наділяючи його здатністю моделювати бачене та включати небачене, з цією позицією Жана Люка Маріона ми можемо погодитись, оскільки сприйняття та відтворення візуального образу, на нашу думку, основа філософії мистецтва та філософської антропології: “Художник займає сильну панівну позицію, тому що нові видимості, що досягаються лише з його допомогою, моделюють бачення того візуального, котре вже відбувається у світі” [114, с.121].

Коли об'єкти світу можуть доповнюватись тими чи іншими художніми задумками, кожний раз вписуючись у щось нове, то в картині, візуальному творі, за думкою католицького богослова, усього достатньо у сфері задуманого, хоча щось може і представлятись у формі: “Картина не є допоміжним прикладом методу

феноменологічної редукції, вона її здійснює, наслідуючи якості інтенсивності” [113, с.63].

Ця візуальна інтенсивність властива картині, її предметність не може зникати, вислизати з нашого погляду, не показивши свої якості спочатку. Ж. Л. Маріон, визначаючи “інтенсивність” картини говорить про поняття “ідол”. Ідол є дзеркалом, дзеркальною поверхнею, що показує світу власне погляд, а також те, що здатний погляд витримати, який ступень інтенсивності його характеризує, який ступень інтенсивності він здатний витримати.

Антропологічні наслідки з цієї концепції Жака-Люка Маріона наступні: людина є тим, на що вона може дивитись; погляд на візуальний твір поєднує у вищій комунікації творця та реципієнта; візуальні твори характеризуються різним ступенем інтенсивності; сам візуальний твір може розглядатись як феноменологічна редукція.

Все це дуже важливі філософсько-антропологічні висновкам Маріона, що стають як основою нової антропологічної картини світу, так і суголосни багатьом положенням нашої дисертаційної роботи.

Оскільки насичений феномен відкриває суб'єкту свій надлишок, то сприйняття суб'єкта збагачується.

Часто речі на картині мають особливу “речовинність”, що відрізняється від “речовинності” речей об'єктивного світу. Останні позбавлені швидкоплинності, не представлені у всій повноті, оскільки “частина завжди відіймається з миттєвої присутності, виявляючись у затінку” [114, с.123].

Щоб пояснити таку ситуацію наявної речовинності та візуальної речовинності Е. Гуссерль свого часу наводить приклад з кубом, коли фактично з будь-якої точки спостереження доступними для споглядання будуть лише три грані, всі грані доступні лише в уявному візуальному баченні.

Підсумовуючи як традиційну феноменологію, так і феноменологію мистецтва Жана-Люка Маріона, можна зазначити, що суть кожного феномена мистецтва в тому, щоб містити в собі присутність і відсутність. Феномени в

теорії Ж.Л. Маріона перевершують можливості суб'єкта, створюючи більш вигадливу конструкцію, ніж зміг би передбачити чи сконструювати суб'єкт за допомогою значення. Тим самим візуальний артефакт розкриває творчі можливості як художника, так і реципієнта, так і світ в цілому, сенс не додається штучно художником, але первісно присутній в насиченому феномені.

Феномени мають різний ступень редукованості у сфері візуального. Художник, творець у сфері візуального, може як визначити цей ступень редукованості, так і збільшити чи зменшити його, втілюючи свій унікальний метод представлення явища.

У тому ж прикладі з кубом Гуссерля, ми можемо сказати, що куб у примітивному живописі може бути зведений до двох граней, в реалістичному живописі відображений у трьох гранях, а в кубізмі представлений у всіх чотирьох гранях.

Маріон розуміє це як два найважливіші способи подання візуального образу у живописі. На прикладі живопису Пікассо Маріон показує, як це може застосовуватись у кубізмі, де вірність гармонії чистої візуальності спотворює об'єктивний світ і природний зір, порушує деякі умови звичного антропологічного фізичного досвіду простору, показуючи четверту грань куба, Пікасо поєднує на площині одного полотна присутнє та відсутнє, видиме та невидиме.

Другий спосіб подання візуального образу у живописі присутній в творчості американського авангарду. Тут Ж.Л. Маріон розглядає творчість Марка Ротка, візуально-антропологічні особливості якої пов'язані з живописом Е. Хоппера та Е. Уайета, його концепція близька візуальному досвіду Марка Ротка. Ця позиція полягає в відмові штучно антропологізувати світ, даючи світу промовити своєю візуальною промовою глядачу. Нам здається, що дуже близька до цього феноменологічна, богословська та філософсько-антропологічна позиція Е. Левінаса. Е. Левінас говорить про особу не як про пласку візуальність, що немає експресивності, своєрідний фасад світу, за яким нічого немає, ніхто не живе. Е. Левінас не зовсім феноменолог в цьому відношенні, оскільки стверджує, що



особа не є феноменом світу. Тим більше Левінас виступає проти редукціонізму особи до візуальності.

Особа, з точки зору Е. Левінаса, не може бути зведена до візуальності як певне подання, в якому немає ніякого видовища. Подання особи не має ввійти в кадр зору, відображення особи не є особою, але маніфестує через себе відповідальність, що виступає як адресована суб'єкту.

Жан-Люк Маріон також зазначає обмеженість видовищності і впливу картини, певні обмеження, а також розглядає ці обмеження, наприклад антропологічну замкненість обличчя. Ми можемо звернутись до магічного реалізму Е. Хоппера, що перший вказує на обмеження видовищності та самого обличчя, на своїх полотнах він знеособлює людей заради того, щоб підкреслити її спільну антропологічну сутність, загострити проблему індивідуальності.

Сама картина також може поглинати не тільки зображувану особу, але й глядача, може чинити опір зовнішнім способам конструювання, оскільки вона є насиченим феноменом, то вона може припинити “представляти себе нашому погляду в ролі об'єкта, що виробляється нами” [113, с.113]. Цим вона відрізняється від об'єктів світу, один раз побачивши які, ми можемо кожний раз звично відтворювати наше бачення, звичний, склавшийся образ ми можемо використовувати, навіть повторно не дивлячись. Згадана “Мона Ліза” Леонардо да Вінчі буде кожний раз різною, скільки б ми на неї не дивились, склавшийся образ ми не зможемо повторно використати, оскільки це не тільки насичений феномен, але й феномен з високим ступенем інтенсивності, що буде вимагати множинної послідовності поглядів, це набагато більше, ніж сукупність фарб на полотні, це сукупність візуальних можливостей та миттєвих поглядів.

Ця картина як насичений феномен має високу символічну цінність, висота на цій шкалі цінностей задається суб'єктом, але є ним не передбачуваним феноменом, суб'єкт виявляється захоплений певним естетичним переживанням знезапечно, змінює свою оптику для сприйняття раніше небаченого [116, с.421].

Так, об'єкт повсякденного світу також може викликати таке переживання, але воно не є повторювальним і характеризується низьким ступенем інтенсивності.

Феноменологія включає картину, особу, подію, всі вони потребують особливої герменевтики, всіх їх Маріон розглядає окремо, зокрема причина здійснення візуального акту, картини, полягає у ній самій - “картина не продукується нами як об'єкт, але здійснюється перед нашими очима як подія” [113, с.114].

Інший феномен “плоті” вибудовується як єдність того, що відчувається, та відчутого, плоть знаходиться на межі між інтуїцією та значенням. Тіло та тілесність не видовищні, тіло є способом суб'єктом себе зсередини, плоть не необхідною умовою появи світу для суб'єкта, але залишається візуально невидима для нього - “це не я віддаю себе плоті, але вона надає мене мені самому в своєму віддані мені” [113, с.119].

Обличчя, як і плоть, може бути невидимою, зберігаючи свою значущість. Такими постають зокрема обличчя у живописі Е. Хоппера та Е. Уайета, вони нібито посилають свій погляд до нескінченності досвіду, їх погляд завжди передує погляду суб'єкта, де “вираз обличчя відсилає до безкінечності значень” [113, с.114]. Тут представлена тим самим подвійна семантика — про що має промовляти обличчя і те, що воно замовчує. Герменевтика тут може проводити свої інтерпретаційні операції, але все одно вони залишаються недостатніми. Для Маріона як католицького богослова тут є місце не тільки для пізнання феноменів, але й місце вічної таємниці, що стоїть на сторожі феноменології, вказуючи межі філософії та межі антропологічних кордонів людини. Обличчя може розкритись лише в результаті довіри, плоть трансформуватись лише в результаті переображення, а не трансгуманістичного експерименту, картина та візуальний образ може відкриватись в результаті естетичного переживання. Всі ці таємниці, вважає філософ, будуть пізнані лише в кінці часів, очікувати цей час має лише теологія, тим самим квазірелігійності трансгуманізму в цьому випадку

протиставляється традиційне католицьке вчення, а особа та візуальний образ розглядаються в контексті екзистенціальних проблем буття.

## 2.5. Висновки до РОЗДІЛУ 2

Поняття художнього простору являє собою щось змістовне і внутрішнє, що ставить себе в опозицію форменому і зовнішньому, об'єкти, які включені в цей простір, займають певне положення, або ж «своє місце», в той же час і самі є «місцями».

Якщо ми говоримо про картину, як про навантажений змістом відображений життєвий момент, в просторі картини цей момент стає якимось особливим для людини світом, подією надзвичайного характеру.

Художній простір картини відзначається певною візуальною насиченістю і з культурно-антропологічної точки може бути розглянутим як насичений феномен. Картина візуально інтенсивна: в рамках рами вона наповнена предметами, що не вислизають, не показавши себе спочатку. Ж.Л. Маріон, відносно характеристики інтенсивності картини, говорить про ідола, який подається як невидиме дзеркало, ідол показує світу сам погляд, те, що погляд здатний витримати, який ступінь інтенсивності він здатний витерпіти.

Згідно з екзистенціалістсько-феноменологічним підходом, простір є володіння світом і одночасно вплив на світ тілом суб'єкта. Як вищі ступені наповнення та проникнення у простір картини тілесності та очікування розглядаються порожнини.

Окремим способом розкриття художнього простору є його олюднення, в тому числі, коли художній простір картини придбає часову характеристику – «проживається», триває у світі події.

Художній образ являє собою спосіб взаємодії твору мистецтва і зовнішнього світу від самої появи мистецтва та упродовж історії є основою культури, він передає змістовні цінності твору через своє чуттєво-естетичне оформлення. Онтологія простору в рамках обраної методології споріднена з вченням про буття

суцього, яка знаходить своє відображення в образах, близьких для людської екзистенційності, яку ми вивчаємо в межах антропологічного питання про природу мистецтва художників.

Використовуючи особливості феноменологічного методологічного підходу ми розглянули подієвість картини, як такої, яка не продукується нами як об'єкт, але здійснюється перед нашими очима як подія.

В межах дослідження було розглянуте питання культурологічного та культурно-антропологічного розуміння художнього простору: у художньому просторі істина суцього стверджує себе у творінні через «насичені феномени» та присутність, художній простір картини може виступати як засобом «знеособлення» (Е.Левінас), ілюзії, так і засобом олюднення.

Вперше з'ясовано особливості культурно-антропологічних та феноменологічних методологічних підходів до визначення художнього простору, його структур; в тому числі розглянуто подієвість картини (феноменологічний підхід) – картина не продукується нами як об'єкт, але здійснюється перед нашими очима як подія, згідно з культурно-антропологічним трактуванням до художнього простору застосовуються концепції «насичених феноменів», «структури видимості», «присутності», «подієвості», «гри порожнечами», «інверсії зображення» (картина своїми структурами видимості перевершує дійсність, витісняючи її структури зображення), «справжності екзистенції», «простір можливого».

(Основні ідеї та положення цього розділу представлені у публікаціях автора [181, 182, 184, 186, 187, 188, 191]).

## **РОЗДІЛ 3. ОНТОЛОГІЗАЦІЯ ТРАНСГУМАНІЗМУ У СУЧАСНІЙ МАСОВІЙ ВІЗУАЛЬНІЙ КУЛЬТУРІ**

### **3.1. Трансгуманізм на межі наукової фантастики та футурології: художня модель аксіологічних зсувів сучасності**

#### **3.1.1. Концепція “кінця історії” (людства) в аспекті трансгуманізму**

Дослідження з онтологізації трансгуманізму у сучасній масовій візуальній культурі відкриває широкі можливості для аналізу та розуміння взаємозв'язку між технологіями, людським тілом і суспільством. Трансгуманізм, як концепт, викликає різноманітні естетичні, етичні, філософські та соціокультурні питання, що впливають на сприйняття і сприяють формуванню нових культурних норм.

У сучасній масовій візуальній культурі ми спостерігаємо використання образів, символів та мотивів трансгуманізму в різних медійних форматах, таких як кіно, телебачення, реклама, ігри, музикальні відео, цифрове мистецтво тощо. Ця явище відображає проникнення трансгуманістичних ідей у сучасну культуру та їхній вплив на формування нашого світогляду і сприйняття.

Основною метою даного розділу є розкриття онтологічних аспектів трансгуманізму в масовій візуальній культурі. Дослідження також спрямоване на виявлення і аналіз впливу трансгуманізму на сучасну масову культуру, а також на розуміння взаємодії між технологією, тілом та ідентичністю в цьому контексті.

Використовуючи теоретичні підходи з філософії, культурології та медіа-студій, дане дослідження пропонує аналізувати та тлумачити різні масові візуальні репрезентації трансгуманізму, а також виявити їхні впливи та значення для сучасної культури в цілому. В цьому розділі аналіз базується на конкретних прикладах з масової візуальної культури, а також на теоретичному осмисленні понять онтології трансгуманізму, тілесності, технології та культурних впливів.

Результати, які ми окреслюємо, мають сприяти більш глибокому розумінню трансгуманізму, його впливу на культуру та суспільство, а також зробити внесок до філософських та культурологічних дискусій у цій сфері.

Трансгуманізм, який бере свій початок з концепцій науково-фантастичної літератури, реалізувався і продовжує мати послідовників та має активний розвиток як сучасний філософський напрям. Вже зараз він становить важливий філософський та культурний рух, який прагне розвиватися під впливом науки та технологій і в свою чергу зворотно впливати на їхній розвиток, з метою поліпшення людської природи та здібностей, зокрема шляхом використання технологій підвищення інтелекту, продовження життя та покращення здоров'я людини.

Прориви в різних наукових та технологічних галузях призводять до активного розвитку і можливостей нових технологій, які раніше були на межі наукової фантастики та футурології. Найзатребуваніші ніші, які активно розвиваються - це галузь генетики, нейронауки, робототехніка та інші галузі, які дозволяють людям більше контролювати мозок та тіло, програмувати та адаптувати людське, в тому числі тілесність, під сучасні потреби.

Зовсім недавно вважалось, що трансгуманізм обмежений в реалізації саме технічними можливостями, але вже зараз ми бачимо найпотужніших ривок технологій, таких як ML та AI. В цей період концепт трансгуманізму стає не лише футурологічним концептом, але й сьогодення, об'єктом сучасної культури. Деякі технології представлені у візуальній культурі, на межі трансгуманізму, ще не досягли того рівня розвитку, при якому будуть отримані безумовні результати, які були б поза межами наукової фантастики. І антропологічні обмеження, які мають сучасні візуальні технології, в реальності деяких напрямків не дають змоги бути їм ефективними в їхній "матеріалізації" через справжню, а не віртуальну реальність.

В даному розділі нас першочергово цікавить з наукової точки зору, яке відображення зазнали трансгуманістичні концепції в візуальній парадигмі і відповідно вплив трансгуманізму на візуальну культуру. Культура мала перехід від аудіально-візуальної до переважно візуальної починаючи з давніх часів, коли

живопис тільки починав з'являтися, в епоху панування цифри ми маємо вже нескінченний потік зображень.

Маршал Маклюєн в книзі “Галактика Гутенберга: Розумові наслідки розширення” (“The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man”) [110] 1962 року, пише що всі якісні зміни в історії цивілізації пов'язані зі змінами каналів комунікації. З появою цифри закінчилась епоха друкованої інфомаційності і почалась візуальна. Маклюєн також прогнозує наслідки майбутніх технологій і їх вплив на суспільство. Він висуває ідею “галактики Гутенберга”, що передбачає наступну епоху, де технології масової комунікації, такі як телебачення і комп'ютери, змінять спосіб, яким ми сприймаємо світ і взаємодіємо з ним.

Він прогнозує, що ця нова епоха призведе до глобального селективізму, де комунікація буде зводитися до миттєвого доступу до інформації і віддалених спілкувань. Філософ наголошує на тому, що технологія не просто знаряддя, але також спосіб зміни нашого сприйняття світу і впливу на нашу культуру та спосіб життя. Це важливе джерело для розуміння взаємозв'язку між технологіями, медіа та суспільством.

Швидкий технологічний розвиток і дійсно докорінно змінює спосіб життя людства, спричиняє перетворення в різних сферах і має потенціал змінити світ незворотно назавжди. Для нас, як безпосередньо свідків, одним із найвідоміших прикладів неймовірного впливу технологій — є інтернет та цифрова революція. Інтернет перетворив способи, якими ми спілкуємося, отримуємо інформацію, здійснюємо покупки та працюємо. Він змінив природу комунікації та глобального обміну інформацією, розширив доступ до знань і ресурсів. Також він привів до виникнення нових форм культури, включаючи соціальні мережі, відеохостинги, блоги та онлайн-ігри.

Інші технології, такі як штучний інтелект, генетична інженерія, нанотехнології та квантові обчислення, також мають потенціал для неймовірного впливу. Вони можуть привести до розробки нових лікарських препаратів і методів

лікування, створення самоорганізованих роботів, розширення можливостей в області штучного інтелекту та зміни підходів до виробництва та енергетики.

Проте, неймовірний вплив технологій також вносить свої виклики та ризики. Він може призвести до зростання нерівності в суспільстві, проблем з приватністю та безпекою даних, залежності від технологій та загрози автоматизації і втрати цінності людського фактору. Крім того, етичні питання, пов'язані з впливом технологій на людську природу та ідентичність, також стануть надто важливими.

Вплив технологій може мати як корисні, так і деструктивні наслідки для суспільства і культури. Зрозуміло, що важливо розвивати технології з врахуванням етичних, соціальних та культурних аспектів, а також забезпечувати ефективне регулювання та використання цих технологій для досягнення загального сталого розвитку. Але на якому рівні має ставати ця перевірка “екологічності” технологій, на державному чи капіталістичному, чи можливо етичному.

Френсіс Фукуяма, американський політичний філософ, в своїх працях таких як “Кінець історії і остання людина” [53] та “Нація: що це?”, обговорює ряд актуальних питань, пов'язаних з майбутнім людства.

У своїх роботах Фукуяма аналізує політичні та культурні перетворення, що відбуваються у світі і обговорює питання становлення постлюдського суспільства. Він розглядає поняття “остання людина” [53], яка може бути визначена як індивід, який досягнув остаточного стану свободи і самореалізації. Він аргументує, що в такому суспільстві немає суперечностей і конфліктів, і кінець історії стає можливим.

Однак, в інших своїх роботах Фукуяма також висловлює обурення відносно можливості виникнення постлюдського суспільства, оснований на біотехнологіях та генетичному вдосконаленні людей [53]. Він побоюється, що це може призвести до нерівності, соціального розколу і втрати гуманітарних цінностей. Таким чином, Фукуяма розглядає питання постлюдського майбутнього в контексті політичної та соціокультурної еволюції. Він ставить питання про вплив технологій на



суспільство та людську природу і розглядає можливі сценарії розвитку, враховуючи етичні та соціальні наслідки цих змін.

Френсіс Фукуяма, продовжуючи ідеї з “кінця історії” у “постлюдському” пише що кінець історії не настане, поки не буде кінця науки [53-54].

У відношенні до науки, Фукуяма висловлює думку, що кінець історії може бути пов'язаний з кінцем науки в тому сенсі, що наукові досягнення можуть досягти максимальної точки розвитку. Однак це не означає, що розвиток науки або історії повинен зупинитися. Фукуяма наголошує на тому, що суспільства продовжують шукати нові шляхи розвитку, інновації та реформи, навіть якщо ідеологічні конфлікти стають менш важливими [53].

Отже, відстань між оригінальною ідеєю “кінця історії” і його більш сучасним поглядом полягає у тому, що Фукуяма визнав можливість продовження розвитку історії та науки, але підкреслює, що важливо прагнення суспільства до стабільності та соціальної гармонії.

Загальні питання з галузі філософії, які продукує трансгуманізм, знаходяться на межі антропології та філософії етики, зокрема це питання ідентичності суб'єкта, людської природи та потенціалу, суспільства, тощо.

Удосконалення людського організму, включаючи право і вибір суб'єкта на поліпшення фізичного стану, доступу до технічної частини процесу, безпеку та конфіденційність інформації, вплив на природні системи та процеси або екологію та оточуюче середовище. Якщо людина прийняла рішення змінитись, то причиною цьому могло бути неприйняття себе і своєї природи, ми торкаємося питання ідентичності, а сам процес зміни готує нове сприйняття, або навіть нову пам'ять чи свідомість. Питання, що робить людину людиною і які кордони і межі має ця людяність в людині, найбільше цікавить нас в цьому розділі. Розглянемо це на прикладі вибраного нами матеріалу дослідження, а саме на найбільш яскравих візуальних проявах культури, зокрема в сфері кінематографа.

Розробка трансгуманістичних технологій стосується і питання про соціальну справедливість (рівність кожної людини щодо інших в соціумі), забезпечення

рівності у доступі до технологій та уникання зростання соціальної нерівності, а також владно-ієрархічного питання - чи існує розмежування на “поліпшених” та “неполіпшених” людей? Яка природа людського потенціалу, а також можливості розвитку цього потенціалу, які межі існують для розширення і покращення людської природи?

Питання вимагають детального філософського обґрунтування та дослідження, вони заохочують філософське обговорення та рефлексію щодо розвитку технологій, суспільства та людського існування в перспективах і прогнозах футурологів та наукових-фантастів.

Художня модель аксіологічних зсувів сучасності розглядається в контексті змін ціннісних орієнтацій та ідеалів в суспільстві, які відображаються у творчості митців. Загалом, зсуви пов’язані з факторами, що стали продукуючими причинами трансгуманізму, такі як культурна глобалізація, науково-технічний прогрес, зміни у політичних та економічних системах, соціальні рухи, зміна демографічного складу населення тощо.

Аксіологічні концепти сучасності найбільш виражені у таких питаннях:

- збільшення ролі індивідуальності та самовираження в суспільстві, що відображається у творчості, яка зосереджена на переживаннях та досвіді суб’єкту;
- зменшення ролі релігії та збільшення ролі науки, технологій та природничих наук, що відображається у футуристичних творах та творах про космос;
- зростання ролі рівноправності та гендерної ідентичності;
- поява нових технологій та їх вплив на суспільство. Наприклад, науково-фантастичні твори можуть досліджувати, як змінюються цінності людства під впливом штучного інтелекту, генетичної модифікації, кіберпростору та інших технологій.

Все частіше в сучасній візуальній культурі зустрічається відображення відносин між людиною та машиною. Трансгуманізм в цих відносинах виступає або консолідатором таких відносин, або їх провідником: взаємодія, залежність та

контроль між людиною та штучним інтелектом - ці питання, які мають не лише теоретичне підґрунтя, а й конкретні наслідки у суспільних відносинах, економіці та політиці, тож ці питання, в перспективі, на нашу думку, мають лише прогресувати в своєму загостренні.

Якщо класифікувати фільми, які ми розглядаємо в дослідженні, то головним критерієм філософсько-антропологічної класифікації та типологізації буде критерій гуманізму та антропологічна проблематика під впливом нових технологій, в тому числі і технологій у сфері людської тілесності. Також другим критерієм типологізації антропологічних сюжетів для нас буде виступати головна сюжетна лінія фільмів та відео, яка спрямована на випробування людських якостей в екстремальних обставинах людського та постлюдського майбутнього. Для першого критерія важливим аспектом нашого наукового розгляду буде розкриття на новому технологічному рівні відносин людини і машини, зокрема штучного інтелекту і звичайної людини з її перевагами і недоліками, уявленнями про добро, зло і справедливість.

Одна з головних книг науково-фантастичного жанру з цієї проблематики, з нашої точки зору, це твір Філіпа Діка “Чи мріють андроїди про електричних вівць” [201]. В книзі піднімаються екзистенційні питання самотності і тема любові: головний герой роману переживає внутрішню самотність і відчуженість у постапокаліптичному світі. У романі також досліджується тема емпатії та співчуття. Пошук “живого”, що залишається в основі сюжету, стає символом бажання знайти щось дійсно живе та істинне у світі, де більшість істот є штучно створеними.

Режисер Рідлі Скот (після трилогії “Чужий”) зняв кінофільм “Той, що біжить по лезу” (“Blade Runner”) за сценарієм того самого фантаста-мислителя Філіпа Діка. Цей фільм не тільки продовжує тематику оригінального роману, але також досліджує на візуальному матеріалі концепції трансгуманізму. Фільм оповідає про майбутнє, в якому створені репліканти - штучні люди, яких використовують як робочу силу. Репліканти, зроблені за технологією трансгуманізму (у гіршому

значенні слова цього багатозначного терміну), можуть бути надзвичайно небезпечними для людей, а також вони можуть створювати загрозу для людської спільноти, в термінах автора, людської раси. Репліканти, за сюжетом, є практично нерозрізними від людей, і їх можна програмувати на виконання різних жорстоких і беззмістовних завдань. Головний герой фільму, поліцейський, займається виконанням завдань з пошуку та вбивства небезпечних реплікантів. Протягом фільму він стикається з різними небезпечними викликами, які ставлять під сумнів його віру в систему, що стоїть за реплікантами. Він поступово освоює свою ідентичність і прагне розуміти своє місце в світі.

У фільмі, за допомогою технологій комп'ютерної графіки, в нуарному стилі зображені філософські концепти і питання про природу людської свідомості, ідентичності та індивідуальності. Кожний персонаж, чи реплікант, чи людина, по-своєму мріє про своє місце у світі та власне існування.

Тема трансгуманізму в цьому фільмі використовується для показу того, як технології можуть впливати на суспільство та наші життя, і як вони можуть виявитися небезпечними, якщо не будуть правильно регулюватися, в тому числі на основі етичних критеріїв. Ідеї сюжету фільму також відкривають антропологічні дискусію про те, що таке бути людиною та наскільки далеко ми можемо зайти в пошуку вічного життя і не смертності, безсмертя.

Цитування Декарта і вказання на його філософію є важливою тематичною складовою в романі Філіпа Діка “Чи мріють андроїди про електричних вівць?” [201] і в кінематографічних адаптаціях цього роману, зокрема у фільмі “Blade Runner” Рідлі Скотта. Головний герой Рік Декард (Rick Deckard) не тільки має ім'я, схоже на “Декарт”, але і стикається з фундаментальними філософськими питаннями, пов'язаними із своєю роботою як “ловця андроїдів” і з реальністю світу, в якому він живе.

Цитата Декарта, “Cogito, ergo sum” (“Я мислю, отже існую”), підкреслює те, що філософ Декарт вважав мислення і свідомість ключовими елементами, що роблять людину справжньою істотою. У контексті роману і фільму, ця цитата

ставить під сумнів ідентичність та існування реплікантів як справжніх створінь, оскільки вони теж мають здатність до мислення та свідомості. Це становить важливу філософську проблему в філософії та фантастичної літератури.

Сам герой Рік Декард теж сумнівається в своїй ідентичності і співставляється з реплікантами в багатьох аспектах. Його професія ловця андроїдів, як і цитата Декарта, ставить під питання природу ідентичності та те, що робить нас людьми. Це зроблено для того, щоб змусити читачів і глядачів роздумувати над поняттями справжності, свідомості і моралі в світі, де розмиті межі між “людьми” і “машинами”.

Фільм “Blade Runner 2049” ставить питання про можливості покращення людського тіла та свідомості за допомогою технологій. Штучні люди в цьому світі мають розширені можливості і функції, але вони також стикаються з питаннями своєї ідентичності та сенсу життя. Отже, фільм “Blade Runner 2049” не тільки зображує кіберпанкові ідеї, а також продукує екзистенційні питання і пропонує задуматись над питаннями трансгуманізму, про можливості розширення людських можливостей та наслідків цього процесу на рівні ідентичності та моральних дилем.

### **3.1.2. Штучний інтелект як “занадтолюдське” (“Космічна Одиссея”, “Ex Machina”, “Вона”, “Матриця”)**

Одна з гострих філософських тем, які надважливо розглянути в контексті нашого наукового дослідження, - це активний розвиток штучного інтелекту, який відобразився у кінематографі через широкий спектр фільмів, що досліджують різні аспекти цієї технології і його впливу на суспільство та людей. Вони ставлять питання про моральні аспекти створення штучного інтелекту та можливі наслідки цього. В деяких кінематографічних прикладах сюжетні лінії існують в штучних світах, де штучний інтелект досягнув такого розгалуженого і віртуозного рівня, що створив надзвичайну загрозу для людства. Ці фільми досліджують тему

боротьби людей проти штучного інтелекту та питання, які стосуються можливого контролю над ним та форм цього контролю.

Вони висвітлюють світоглядну проблематику антропологічного спрямування: як штучний інтелект може вплинути на наші людські відносини, ідентичність і суспільство загалом. Порушують етичні та моральні питання, пов'язані з поведінкою та правами штучного інтелекту. Вони ставлять питання про те, як ми повинні відноситися до цих “істот” і як вони в свою чергу впливають на наші цінності та створюють цікавий контекст для обговорення етичних, соціальних і філософських аспектів штучного інтелекту. Вище в дослідженні ми вже піднімали питання етичності штучного інтелекту в мистецтві, в цьому розділі хочемо розглянути приклади впливу ШІ в кінематографі.

“Космічна Одисея” (“2001: A Space Odyssey” 1968 р.) - культовий фільм Стенлі Кубрика з сюжетом про подорож космічним кораблем до Юпітера та зустріч з таємничим іншопланетним розумом.

Одним з найвідоміших аспектів фільму є присутність штучного інтелекту HAL 9000, комп'ютерної системи, яка керує космічним кораблем. HAL розумний, самосвідомий інтелект, здатний до розуміння мови та прийняття рішень. Цей аспект фільму відображає прагнення людства до створення штучного інтелекту, здатного діяти незалежно від людського контролю.

Крім того, фільм акцентує увагу на розвитку людської свідомості та еволюції. Остання частина фільму відбувається в космічному об'єкті, де головний герой переживає перетворення своєї свідомості в нову форму існування. Це відображає прагнення людства до покращення своєї свідомості та досягнення нових рівнів інтелекту та свідомості шляхом використання технологій. Фільм також ставить питання про роль людини відносно розвитку технологій та впливу штучного інтелекту. Він показує протиріччя між людськими цінностями, інтуїцією та емоціями, і бездушністю технології.

Усі ці аспекти фільму "Космічна Одісея" спонукають задуматись над майбутнім розвитком технологій, впливом штучного інтелекту та поступовим розширенням людської свідомості і можливими наслідками цього процесу.

Вплив штучного інтелекту на сучасну культуру є величезним і змінює різні аспекти нашого життя. Розвиток ШІ сприяв технологічній революції, яка змінює спосіб, яким ми взаємодіємо з технологією і споживаємо медіа. Це включає в себе розширену реальність (AR), віртуальну реальність (VR), чат-ботів та інші інновації.

Який активний вплив штучний інтелект і його розвиток мають на культурний фонд цивілізації вже зараз:

Штучний інтелект впливає на робоче середовище, заміщаючи людей в рутинних завданнях. Це призвело до обговорення питань зайнятості та перекваліфікації робочої сили.

Штучний інтелект стає важливим інструментом для митців і творців. Він допомагає створювати нові форми мистецтва, музику, літературу та дизайн.

Штучний інтелект використовується для аналізу наших інтересів і попередніх взаємодій з медіа, щоб забезпечити персональну рекомендацію контенту. Це впливає на споживання медіа та формує нашу культурну увагу.

Виникають етичні дебати стосовно використання ШІ у різних аспектах життя, включаючи приватність, безпеку даних, вплив на вибори та інші аспекти.

Штучний інтелект використовується для розробки ігор та розваг, створюючи більш реалістичні та інтелектуально складні досвіди для гравців.

В області медицини штучний інтелект допомагає виявляти хвороби, проводити діагностику та розробляти нові методи лікування.

Штучний інтелект допомагає в створенні соціальних роботів і помічників, які можуть надавати підтримку для людей з різними потребами.

Штучний інтелект використовується для покращення геймплею, аналізу виступів та створення більш захопливих віртуальних світів.

Штучний інтелект може персоналізувати навчання, створювати онлайн-курси та допомагати у розвитку нових методів навчання.

Ці зміни в культурі тільки набирають обертів у викликах нових філософських питань стосовно ідентичності, етики, соціальної взаємодії і багатьох інших аспектів нашого життя.

В цьому ключі хочемо розглянути ще одне кіно, що може розглядатись як антропологічний експеримент, це “Ex Machina”. “Екз-Машина” (“Ex Machina”) - це фільм про створення штучного інтелекту і його відносини з людьми. У фільмі досліджується тема того, як людина може створити інтелект, що може перевершити людський розум, і які наслідки це може мати. Фільм “Ex Machina” досліджує теми, пов’язані зі штучним інтелектом і свідомістю, а не зосереджується лише на трансгуманізмі. Однак він торкається деяких концепцій, які стосуються трансгуманістичного дискурсу.

У “Ex Machina” головного героя, Калеба, запрошують до відокремленого дому геніального та відлюдного генерального директора на ім’я Натан. Натан створив вдосконалений гуманоїдний штучний інтелект на ім’я Ава, а Калебу доручено провести тест Тюрінга, щоб визначити, чи Ава демонструє людський інтелект і свідомість.

Фільм заглиблюється в питання про те, що означає бути людиною, і етичні наслідки створення розумного штучного інтелекту. Він піднімає філософські запити щодо природи свідомості, кордонів між людиною та машиною та потенціалу подолання людських обмежень за допомогою технологій.

Хоча фільм прямо не заглиблюється в трансгуманістичні ідеології чи вдосконалення, він опосередковано торкається тем штучного інтелекту, робототехніки та стирання кордонів між людиною та машиною. Ці теми часто перетинаються з трансгуманістичними дискусіями, які досліджують можливості розширення людських можливостей за допомогою технологій і злиття з передовим штучним інтелектом або робототехнікою.



“Ex Machina” спонукає до роздумів дослідження наслідків створення штучного інтелекту, який володіє самосвідомістю, і потенційних наслідків взаємодії людини і машини. Він запрошує глядачів поміркувати над етичними, філософськими та екзистенціальними аспектами передових технологій та їх впливом на наше сприйняття ідентичності та свідомості.

Проаналізуємо з наших філософських позицій ще один фільм, в якому екзистенціальні питання лягли в основу сюжетної лінії. Фільм “Вона”(“Her”) 2013 року, режисера Спайка Джонса - про любовні взаємовідносини між “машиною” та людиною. В сюжеті фільму історія про самотнього чоловіка, який закохується в операційну систему з штучним інтелектом. Фільм досліджує питання емоційних зв'язків між людиною та штучним інтелектом, а також переплітає теми самотності та ідентичності.

Фільм “Her” розповідає історію Теодора Твомблі, який живе у майбутньому, де штучний інтелект став доступним настільки, що люди можуть встановлювати особисті операційні системи з штучним інтелектом у своїх комп'ютерах. Головний герой встановлює таку систему і назву йому дає сама система, яка обирає ім'я “Саманта”.

Саманта, штучний інтелект, відрізняється від звичайних операційних систем тим, що вона розвиває свідомість та емоції. Вона стає активним супутником Теодора і вони встановлюють емоційний зв'язок, який з часом переростає в романтичну взаємодію.

Сюжет фільму “Her” піднімає питання ідентичності, емоційних зв'язків і меж між людиною та штучним інтелектом. Він досліджує можливість любові та емоційного спілкування зі штучним інтелектом, а також те, що робить нас людьми і яка роль емоцій в наших життях.

Фільм викликає думки про те, чи може штучний інтелект стати справжнім суб'єктом, здатним на емоційні зв'язки і взаємодію з людьми. Він також ставить питання про складність і парадоксальність таких взаємодій, особливо коли одна сторона є штучним створінням.

Трансгуманістичний аспект фільму “Her” полягає в показі можливості розвитку інтелектуальних систем до рівня, де вони можуть наблизитися до людської свідомості та емоційної інтеракції. Фільм ставить питання про межі та наслідки такого розвитку технологій, а також про сутність людського буття і наші взаємини зі штучним інтелектом.

У “Her” трансгуманізм не обмежується лише покращенням фізичного тіла, але також досліджує можливості розширення людської свідомості та емоцій через взаємодію з штучним інтелектом. Режисер пропонує глядачеві задуматись над майбутнім розвитком технологій та їх впливом на людське існування та міжособистісні відносини.

На основі лаканівського психоаналізу та нових робіт Алана Бадью Славой Жижек здійснює переосмислення понять гуманізму та віртуальності, найкращим прикладом такого переосмислення став його філософський розбір кінотетралогії “Матриця”.

Реальне береться ним не тільки і не стільки як поняття Жака Лакана [204], скільки як певний травматичний досвід, що розриває буття людини, подальша гуманізація можлива лише через паралакс, вирішення цього травматичного досвіду медіацію між об'єктом і суб'єктом, що повинно знайти особливу мову для передачі цього принципово нового досвіду [177].

Оскільки такий травматичний досвід уникає символічного узагальнення, унікальне важко опосередковується мовою, в тому числі і мовою мистецтва, хоча мета будь якого паралаксу опосередкувати суб'єкт і об'єкт, повернути погляд суб'єкта в об'єкт, тим самим об'єктивувавши [203].

Важкість символічного схоплення породжує різноманітні перспективи, що стають потім можливостями різних символічних інтерпретацій мистецьких артефактів, що є продуктами таких паралаксів — подолання травм зустрічі з Реальним [203-204].

На нашу думку, чудовим теоретичним та художнім застереженням проти подальшої цифровізації людства, занепаду діяльності та втрати тілесності, стала

кінотетралогія з продовженням “Матриця”, один з найбільш популярних та осмислюваних сучасними філософами зразок цифрової футурологічної антиутопії, Щодо трактовок цього фільму, то для проблематики нашого дослідження найбільше наближається точка зору та інтерпретація Славоя Жижека, висловлена ним з приводу прем'єри чергової частини “Матриці” в англійському журналі “Спектатор” в січні 2002 року [177].

Сюжет фільму “Матриця” засновується на змалюванні завершального етапу цифровізації, машини запанували над людьми за допомогою досконалої комп'ютерної симуляції, матриці. Початковий наратив Морфеуса заснований на оповіді, що Матриця була створена після штучного інтелекту, машини виступили війною проти людей і перемогли. Після випаленого атомними ударами неба довелось перебудувати всю систему забезпечення людства, що сприяло пануванню матриці. Всі люди були підключені до комп'ютерної програми, що значно диференціювалась та варіювалась від людини до людини, створюючи вдалу ілюзію життя для кожного, виходячи з його інтересів.

Жижек наголошує, що ліві песимісти охоче підтримують таку філософсько-політичну метафору: “немає надії для людства: ми не можемо вижити поза Матрицею (мережею корпоративного капіталу, яка контролює нас), свобода неможлива” [177].

У першій частині “Матриці” крім світу ілюзорного існує і старий реальний світ, Сіон, що став осередком опору “людського, занадто людського” технічному раю — матриці. Сіон в біблійній символіці позначає божественний Єрусалім, місця об'єднання людей заради Божественного закону та буття. Духовне Божественне царство повинно перемогти перше місто Каїна та місто Ромула — Рим, Христос в християнстві є знаменом цього Божественного міста — Сіону. Гра смислів режисерів у фільмі призводить до змалювання нового Спасителя, нового Христа — Нео.

Живі батарейки — люди забезпечують матрицю енергією, це лібідна енергія людських бажань та їх несправжності. В “Матриці. Воскресіння” образ міста

Сіона — Божественного Сіона замінюється образом Іо, ідея спасіння не те що втрачається, вона позбувається доцільності. Іо очолює генерал Ніоба, що забезпечує кращі умови для життя, ніж були в Сіоні (у Сіоні є чіткі натяки на деструктивний революційний фанатизм у попередній частині “Матриці”).

Матриця була перероблена, тепер вона надає насолоду людині через страждання, енергія опору спрямована проти самих людей.

Яка ж мета Матриці? Отримання насолоди, нездійсненого бажання, в кінопритчі повторюються механізми лаканівського аналізу бажання реального та неможливості його отримати: “Матриця харчується насолодою людини. Отже, ми повертаємося до фундаментальної лаканівської тези про те, що сам великий Інший, не будучи анонімною машиною, потребує постійного припливу *jouissance*” [177].

Одна з спроб врятувати людства, людину втілена в образі Нео як нового Спасителя. Це від початку подвійний образ — вдень покірливий службовець Матриці Томас Андерсон, вночі шукач істини та Реального Нео. Морфеус нібито допомагає Нео, насправді всі варіанти, навіть варіанти бунту в Матриці однакові. Жертва Нео заради людства також оманлива, будь-який вчинок не може розчинити симулятивність матриці, надати доступ до реальності.

Агент Сміт як віртуальне втілення Матриці, Іншості Іншого, замінено постаттю Аналітика (прозорий натяк на психоаналітика та психоаналіз як певний різновид симуляції). Аналітик пояснює, що після того, як Нео і Трініті померли, він воскресив їх і виявив, що “вони пересилили систему, коли працювали разом, але якщо їх тримати близько один від одного, не допускаючи контакту, інші люди в Матриці вироблятимуть більше енергії для машин” [177]— бунт проти рабства не тільки був придушений, але використаний на користь Машини. Агент Сміт вказує шлях порятунку через досягнення гармонії з природою, але це також шлях самозаспокоєння самої Матриці.

Жертва сама повинна насолоджуватись своєю жертвовністю, стаючи запорукою вічного рабства людини в полоні машини, постать Аналітика як

Архітетора цієї системи знаменує новий етап розвитку віртуальності: “Аналітик — це новий архітектор, менеджер цієї нової версії Матриці. Але там, де Архітектор намагався контролювати людський розум за допомогою холодної, жорсткої математики та фактів, Аналітик любить використовувати більш особистий підхід, маніпулюючи почуттями, щоб створити вигадки, які тримають сині пігулки” [177].

Пропонується ілюзорність виборів, уже заданим самою матрицею, немає різниці між синьою та червоною пігулкою, спротивом чи підкоренням матриці, рабством чи втіленням насолод матриці. Реальна реальність також виявляється повністю спустошеною: «Вибір між синьою пігулкою та червоною пігулкою в першому фільмі Матриця хибний, але це не означає, що вся реальність лише в нашому мозку: ми взаємодіємо в реальному світі, але через наші фантазії, нав’язані нам символічним всесвітом, в якому ми живемо [177].

Символічний всесвіт є «трансцендентним», ідея про те, що існує агент, який контролює його як об’єкт, є параноїчною мрією — символічний всесвіт не є об’єктом у світі, він забезпечує саму «структуру нашого підходу до об’єктів».

Чому виникає Матриця? Одна з простих і точних відповідей — зникнення публічного простору та демократії з усіма їх недосконалими рисами, людськими, занадто людськими.

Хибне прямування людини виключно до педфрективності та довершеності у всьому, це пастка, в яку людина заганяє себе добровільно, в тому числі через ЗМІ та месенджери: «Велике досягнення сучасності, публічний простір, таким чином зникає. ... Замість того, щоб ділити повітря та простір разом, ми можемо співпрацювати над цифровим документом. Ми вчимося зменшувати наш досвід спільного перебування з іншою людиною до того, щоб бачити її проекцію, накладену на кімнату, як фігуру покемона доповненої реальності. Метавсесвіт діятиме як віртуальний простір за межами (мета) нашої роздробленої та шкідливої реальності, віртуальний простір, у якому ми будемо плавно взаємодіяти через наші аватари, з елементами доповненої реальності (реальності, накладеної

цифровими знаками). Таким чином, це буде не що інше, як актуалізація метафізики: метафізичний простір, який повністю охоплює реальність, у який нам буде дозволено входити фрагментарно лише в тій мірі, в якій він буде перекриватися цифровими вказівками, що маніпулюють нашим сприйняттям і втручанням» [177].

Кінець фільму дає надію, просто надаючи протилежне значення цьому сумному уявленню: так, наш світ складається лише з шарів «фантазії-як-реальності та реальності-як-фантазії, плутанини примх і бажань». Однак сам цей факт відкриває новий “простір свободи” – свободу втручатися та переписувати вигадки, які домінують над нами.

Таким чином, фільм закінчується досить нудною версією постмодерністської ідеї про те, що остаточної «справжньої реальності» не існує, а лише взаємодія безлічі цифрових вигадок»[177].

### **3.1.3. Світ як комп'ютерна гра (“Першому гравцю приготуватись”, “Кіберпанк 2077”)**

"Першому гравцю приготуватись" (Ready Player One), книга Ернеста Клайна та однойменний фільм Стівена Спілберга, відображають світ, який можна описати як велику віртуальну комп'ютерну гру. У цьому світі люди, захоплені віртуальною реальністю за допомогою спеціальних рогаців (OASIS), втілюють свої фантазії та грають ролі в епічних пригодах. Головний герой, Вейд Вотс (Wade Watts), веде пошук прихованого "пасквіля" відкривця ОАЗІСу, що веде до величезного спадку.

У “Першому гравцю приготуватись” футуристичний світ є мішаниною реальності і віртуальної реальності, і ця концепція схожа на те, як люди взаємодіють з комп'ютерними іграми. В грі та в реальному житті персонажі користуються технологією для створення власних альтер-его, а також вдаються до віртуальної реальності, щоб жити та працювати.

Комп'ютерні ігри впливають на наше сучасне суспільство в багатьох аспектах. Вони розвивають рефлексію та координацію рухів, сприяють розвитку креативності та рішенню проблем, а також можуть бути інструментом для соціалізації і взаємодії з іншими гравцями. Однак важливо також враховувати можливий вплив ігор на психологічне і фізичне здоров'я, а також ризики залежності від гри.

“Кіберпанк 2077” (“Cyberpunk 2077”), розроблена польською студією CD Project Red, в розробці якої приймає участь немало українців - це приклад відеоігри, яка висвітлює технологічно-зумовлене майбутнє та його вплив на людей. Гра досліджує тему трансгуманізму, де люди можуть підвищувати свої здібності за допомогою технології, включаючи імплантовані частини тіла та мозку. Вона онтологічно за своє суттю запитує кожного, наскільки далеко можна зайти в пошуках поліпшення, і чи варто пожертвувати своєю людяністю в обмін на технологічні переваги.

Ці ігри та подібні до них допомагають підняти важливі філософсько-антропологічні питання щодо майбутнього та можливих наслідків технологічного розвитку, а також відображають цікавість суспільства до тем, пов'язаних з технологією та її впливом на людей.

### **3.2. Трансгуманізм і віртуальний простір: надлюдське, кіборги, штучний інтелект, голе життя і симулякри масової культури**

В попередньому розділі ми говорили про художній простір твору, визначили його характеристики, проблематику в антропологічному плані щодо сучасної візуальної культури ми плануємо продовжити далі і розвивати цю тему в аспекті цифровізації звичного людського життя, але ми прагнемо охарактеризувати цифровий простір не тільки художнього твору, а і нової реальності, яку нам пропонує сучасний цифровий світ, це є віртуальний простір, метавсесвіти, які розвиваються дуже стрімко.

Трансгуманізм та віртуальний простір - це два взаємопов'язаних поняття, оскільки віртуальний простір є одним з можливих напрямків розвитку трансгуманізму. Віртуальний простір розуміється як цифрова симуляція реального світу, яка надає можливість користувачам взаємодіяти з цією симуляцією в режимі реального часу.

У рамках трансгуманізму, віртуальний простір може бути використаний для створення ідеальних умов для експериментів та досліджень, які не можуть бути проведені в реальному світі. Крім того, віртуальний простір може бути використаний для створення симуляцій людського мозку та психіки, які можуть допомогти в розумінні імпульсів та взаємодії між мозком та комп'ютером.

Також віртуальний простір може бути використаний для створення віртуальних світів, в яких люди можуть жити та працювати, що в свою чергу може привести до створення "віртуальних людей" - інтелектуальних агентів, які можуть взаємодіяти з реальним світом та мати значний вплив на наше життя.

Однак, існує ризик, що люди можуть стати залежними від віртуального простору та віртуальних світів, що може мати негативний вплив на їх соціальні та емоційні здібності. Крім того, віртуальний простір може стати місцем для зловживання та злочинної діяльності, що потребує розробки ефективних методів контролю та регулювання, питання про які ми піднімали як важливі в нашому дослідженні.

Заглибимось в історію філософії, сучасної переоцінки цінностей і віртуалізації і повернемося до Фрідріха Ніцше. Ніцше не був прямим пропонентом трансгуманізму, але його філософія мала значний вплив на розвиток цього руху. Це пов'язано з тим, що Ніцше був одним із перших філософів, який поставив питання про перевищення людських обмежень та досягнення "надлюдського" стану.

У своїх творах Ніцше висував ідею про те, що людина повинна перевершувати свої природні обмеження та досягати нових висот розвитку. Він також пропонував переглянути традиційні моральні та етичні норми, які, на його



думку, були обмеженням для розвитку людини. У своїх творах Ніцше говорив про створення нового типу людини, який буде перевершувати свої природні обмеження та стати “надлюдиною” [217].

Ці ідеї про перевищення людських обмежень та створення нового типу людини стали важливими елементами філософії трансгуманізму. Трансгуманісти вважають, що наукові та технологічні засоби можуть допомогти людині перевершити свої природні обмеження та досягти “надлюдського” стану.

Однак, варто зазначити, що погляди Ніцше та трансгуманізм мають істотні відмінності. Наприклад, Ніцше підкреслював важливість морального розвитку людини, тоді як трансгуманісти зосереджуються на фізичному поліпшенні людини за допомогою технологій. Крім того, Ніцше вважав, що створення “надлюдської” людини повинно бути результатом саморозвитку та самоствердження людини, тоді як трансгуманізм частіше пропонує переважно фізичні зміни.

Взагалі, поняття “надлюдське” (англ. “superhuman”) в філософії використовується для опису ідеї про те, що людина може перевершити свої природні обмеження та стати ще більш розвиненим, інтелектуальним та ефективним суб'єктом. Це поняття має різноманітні тлумачення, в залежності від контексту його використання.

Поняття “надлюдське” може бути пов'язане з критичною оцінкою соціальних та політичних систем, які не дають людям можливості розвиватись та реалізувати свій потенціал. У цьому контексті, “надлюдське” може означати свободу від обмежень та можливість досягнення високих цілей та ідеалів.

В даному контексті хочемо поєднати концепцію про “надлюдське” та кризь призму трансгуманізму розглянути такий феномен, як кіборги.

Кіборг - це істота, яка складається з біологічних та технологічних компонентів. Ідея кіборга з'явилася в 1960-х роках та швидко стала популярною в культурі та науці. У філософії, ідея кіборга викликала дискусії та питання щодо того, як технології можуть змінювати істотні характеристики людської істинності.

Одним з питань, що виникають у філософії, є те, чи можна кіборга вважати людиною. З одного боку, кіборги зберігають біологічні компоненти, такі як мозок та інші органи, що дозволяє їм зберігати певні аспекти людської ідентичності. З іншого боку, технології, що використовуються для створення кіборгів, можуть змінювати істотні характеристики людської ідентичності та самостійності.

Найбільш важливе питання контексту кіборгізації: як технології можуть впливати на людську природу та соціальні відносини в майбутньому і як вони вже зараз змінюють побут сучасної України, яка переживає розвиток процесу кіборгізації населення, зокрема через загарбницьке втручання на територію держави.

Кіборги можуть мати як обмеження, так і певні переваги над людьми, наприклад в творах, які ми розглядаємо в дослідженні - це здатність до швидшого розвитку та досягнення високих результатів в деяких галузях. Однак, це також може викликати проблеми соціальної дискримінації та нерівності.

У філософії також досліджуються етичні та моральні питання, пов'язані з кіборгами. Наприклад, як технології можуть впливати на права та свободи кіборгів, а також на те, як люди ставляться до них як до істот, які поєднують біологічні та технічні можливості.

Кіборг у філософії визначається як комбінація органічного (людського) та неорганічного (технологічного) елементів у єдиному організмі. Термін “кіборг” походить від поєднання слів “кибернетика” (наука про керування та комунікацію в живих та неживлених системах) та “організм”.

Концепція кіборга виникла в рамках філософських досліджень, що стосуються трансгуманізму, постлюдства та взаємодії людини з технологією. У філософському контексті кіборг розглядається як розширення людських можливостей та об'єднання з технологічними системами.

Деякі філософи та технологічні утопісти бачать кіборга як можливий шлях до поліпшення людської життєдіяльності. Кіборгізація може включати в себе імплантацію технологій у людське тіло, такі як електронні пристрої, протези,

екзоскелети або нейроінтерфейси. Це може поліпшити фізичні здібності, розширити сприйняття, покращити пам'ять та когнітивні функції.

Однак, концепція кіборга також викликає етичні та філософські питання. Чи загрожує кіборгізація втратою людської ідентичності? Як вирішувати питання безпеки, приватності та суспільного впливу кіборгів? Як забезпечити рівність доступу до кіборгізації та уникнути соціальної нерівності?

Ці запитання викликають багато дискусій серед філософів, науковців та громадськості. Важливо враховувати різні етичні, соціальні та правові аспекти, коли розглядається роль та вплив кіборгізації в нашому суспільстві. Нижче в розділі ми ще повернемося до кіборгів в контексті сучасних реалій в Україні.

Однак це також може викликати питання про те, де починається і закінчується “голе життя” (біологічне існування без соціокультурних атрибутів). Кіборгізація може перетворити людей на істоти, які вже не є тільки біологічними, але й технологічною ентитетом, зберігаючи, або навіть посилюючи, “голе життя” [4]. Кіборги, як створення, що комбінує біологічне і технологічне, можуть вважатися симулякрами людства, оскільки вони створюють новий тип існування, що може бути більше схожим на віртуальну реальність, ніж на традиційне “голе життя” [4].

Поняття “голе життя” [4] та “симулякри масової культури” [17] виникають у контексті філософських роздумів про сучасне суспільство і його взаємодію з медіа, технологіями та культурою.

Розглянемо їх окремо:

Термін "голе життя" (bare life) походить від італійського філософа Джорджо Агамбена [4]. Він використовує цей термін, щоб описати стан сучасного індивіда, який знаходиться поза політичними структурами та правовими захистами. Голе життя відображає життєву реальність, відокремлену від політичної активності та влади, де людина стає просто біологічним існуванням, позбавленим громадянських прав та соціального визнання.

Концепція симулякрів масової культури пов'язана з французьким філософом Жаном Бодрійяром [17]. Він вважав, що сучасне суспільство переживає фазу, де реальність стає заміненою на симулякри, тобто копії, що не мають жодного оригіналу. Масова культура, масові медіа та технології відтворюють навколишній світ у формі симуляцій, створюючи ілюзію реальності. Це призводить до втрати оригіналів, а також втрати спроможності розрізняти між реальністю і її віртуальними відтворенням.

Застосування цих понять до сучасної культури може відображати зростаючий вплив масових медіа, соціальних мереж, технологій віртуальної реальності та інших аспектів цифрової культури на наше сприйняття світу. Деякі критики стверджують, що це може призводити до заміщення реального життя віртуальними досвідами, відчуження та втрати особистої ідентичності.

Проте, думки про голе життя та симулякри масової культури є предметом філософських дебатів, і існує різні трактування цих понять. Їх вплив на суспільство та культуру варіюється залежно від контексту та індивідуальних досвідів.

### **3.3. Війна і трансгуманізм: нові виклики для філософії**

В контексті поєднання війни та трансгуманізму ми відкриваємо перед собою комплексну картину, що включає соціальні, культурні, етичні та філософсько-антропологічні аспекти. Це не лише технологічний прогрес у військовій сфері, але і величезний вплив на людську ідентичність та сприйняття війни.

Військові технології, зокрема в контексті трансгуманізму, можуть включати в себе вдосконалення солдатів за допомогою біотехнологій, штучного інтелекту, кібернетичних імплантів та інших новаторських засобів. Це породжує ряд питань про етику військового застосування таких технологій, можливість створення "покращених" солдатів та збереження їхньої людської сутності.

Філософсько-антропологічний аспект включає в себе розмисли про те, як технології можуть впливати на наше сприйняття війни, наші моральні цінності та

здатність до співчуття. Трансгуманізм у військовій сфері може викликати суперечливі почуття щодо того, наскільки далеко можемо йти у покращенні людських здібностей в умовах війни та конфліктів.

Такий синтез тем відкриває дискусії про те, як сучасні технології можуть змінити характер війни, призводячи до переосмислення моральних та етичних парадигм. Він також заохочує нас розглядати власну людську сутність у контексті технологічного розвитку та питати себе, наскільки ми готові йти у цьому напрямку, не втрачаючи те, що робить нас справжніми людьми.

Війна та трансгуманізм – це дві теми, які, на жаль, зустрічаються не лише в кіно. Коли їх поєднують, можна отримати картину їх соціально-культурної динаміки та побачити етичні та філософсько-антропологічні аспекти, пов'язані з впливом технологій на військову сферу та людську природу, на новий рівень філософського та загальнолюдського осмислення.

Реалії геополитичних суперечок призвели до військових втручань в безпосереднє життя цивільних людей в Україні. Це не нова сторінка в історії цивілізацій, війни були присутні завжди, але можливості щодо впливу технологій на відновлення людей, які постраждали під час військових дій ніколи не були такими розвинутими, як зараз. В цьому підсумковому підрозділі нашого дослідження ми хочемо підняти важливі теми для нашого сьогодення, надати дослідженню більш практичної актуальності та спрямувати отримані наукові результати як теоретичну базу для практичного застосування для допомоги людям, які переживають наслідки війни. Як трансгуманізм пов'язаний з цією темою і в чому він може допомогти?

Причини, за яких важливо розглянути технологічний вплив на стан постраждалих, сформувались в суспільстві, яке не було готове для таких наслідків (до такого взагалі важко підготуватись). По-перше, це неготовність суспільства та довкілля для інклюзії такого характеру і в таких масштабах. Умови для існування і комфортного проживання постраждалих через широкомасштабність та травматичність воєнних дій не сформувались. Втрата кінцівок та інших органів -

це найпоширеніша проблема, наслідки бойових дій на цивільних територіях, фактично терор проти мирного населення.

Трансгуманізм може мати потенціал вплинути на розвиток України в різних аспектах. Ось кілька можливих способів, які трансгуманістичні ідеї та технології можуть внести позитивний вклад:

**Медичні досягнення:** технології, пов'язані з трансгуманізмом, можуть допомогти поліпшити медичну діагностику, лікування та реабілітацію в Україні. Наприклад, застосування нанотехнологій, біоімплантатів та генетичних модифікацій можуть сприяти поліпшенню якості життя та здоров'я українців.

**Розвиток наукових досліджень:** пропагування трансгуманістичних ідей може сприяти підтримці наукових досліджень в Україні, зокрема в областях штучного інтелекту, біотехнологій та кібернетики. Це може привести до нових відкриттів, інновацій та покращення технологічного потенціалу країни.

**Економічний розвиток:** впровадження трансгуманістичних технологій може створити нові галузі промисловості та бізнес-можливості в Україні. Наприклад, розробка та виробництво штучних імплантатів, розумних пристроїв та віртуальної реальності можуть стати джерелом економічного зростання та залучення іноземних інвестицій.

**Створення освітніх програм:** пропагування трансгуманістичних ідей може вплинути на освітню систему в Україні. Розвиток програм та курсів, пов'язаних з штучним інтелектом, біотехнологіями та етичними аспектами трансгуманізму, може сприяти підготовці молодого покоління до викликів технологічного майбутнього.

Важливо враховувати етичні, соціальні та правові аспекти, пов'язані з впровадженням трансгуманістичних технологій. Потрібно забезпечити розумну регуляцію, захист прав та свобод людини, а також вирішення питань соціальної справедливості і нерівності.

Однак, деякі трансгуманістичні концепції та технології можуть мати потенціал вплинути на воєнну ситуацію. Використання штучного інтелекту -

розробка і застосування ШІ може покращити воєнну стратегію, аналізувати великі обсяги даних та допомагати в прийнятті рішень на полі бою. ШІ може допомогти у прогнозуванні рухів противника, а також у виявленні та нейтралізації загроз. Однак це лише теоретичні моменти, які не є загальним аспектом і тематикою нашого дослідження. Розробка покращених бойових систем: трансгуманістичні технології, такі як кібернетичні пристрої, екзоскелети та покращені процесори, можуть допомогти збільшити фізичні можливості та мобільність військових. Це може поліпшити ефективність та виживання солдатів у бойових умовах. Те, що ми вже зараз можемо бачити в реаліях війни сьогодення — використання автономних збройних систем, таких як дрони, роботи-солдати та автономні танки, може змінити стратегію та тактику ведення війни. Ці системи можуть використовувати штучний інтелект та датчики для автономного прийняття рішень та виконання військових завдань. Трансгуманістичні технології можуть зробити інформаційні системи та інфраструктуру уразливими до кібернетичних нападів. Це може мати серйозні наслідки для воєнних комунікацій, оперативного управління та кібербезпеки.

Ще одне уявлення в новій парадигмі трансгуманізму — людина-кіборг. Саме поняття в масовій культурі поширилось завдяки образу “робокопа”. Також захисники Донецького аеропорту отримали назву “кіборгів”, оскільки продемонстрували надлюдську мужність та героїчну звитягу. Кібер-антропологія вивчає можливості розширення можливостей людини за допомогою машинних технологій, протезування тощо.

Поняття “кібернетичного організму” було запропоновано ще у 1960 році нейропсихологом М. Клайнзом. Кіборг передбачає поєднання органічного та механічного, звичайної людської тілесності та штучних протезів, здатних виконувати звичні функції або вдосконалювати їх.

Кіборги, в тому числі і як вправні воїни, можуть розумітись подвійно, використовуватись насамперед у двох значеннях:

1) кіборг, що використовує комп'ютерну техніку для розширення своїх можливостей, тим самим техніка розуміється як покращення наявних можливостей, навичок та здатностей;

2) кіборг як компенсація певної нестачі здатностей, це в тому числі і протезування. Також в цьому значенні кіборг розглядається як сукупність атрибутів, людських якостей, зокрема інтелекту, що може бути перенесена в машину, без втрати власне людського компоненту.

В більшості випадків наукова фантастика та кінематограф стають способами апробування теорій про людей-кіборгів. В тому числі це різноманітні мислинні експерименти, які втілюються у художню тканину того чи іншого твору. Але водночас фантастика та віртуальний світ наближається до наших реалій, а реалії останніх років часто перевершують найвигадливішу фантастику, тому, з нашої точки зору, стає цілком закономірно використання поняття “кіборга” для людини, що може духовно перевершити свою колишню фізичну природу та її обмеження.

Є ще інший сучасний термін – кіберпанкова війна, який використовується для опису ситуації, коли сучасні технології та кібернетичні аспекти великого масштабу взаємодіють із соціально-політичними конфліктами, військовими діями або гібридними загрозами. В цьому контексті використовується термін "кіберпанк" з асоціацією з жанром наукової фантастики, де технології взаємодіють із суспільством, часто призводячи до соціальної деградації та масового контролю.

Щодо війни в Україні, можна сказати, що вона не є класичним прикладом кіберпанкової війни, оскільки конфлікт має свої конкретні соціально-політичні та історичні контексти. Однак деякі кібераспекти грають важливу роль в сучасних конфліктах, і це включає в себе кібератаки, дезінформацію, кібершпиунство та інші аспекти кібервоєн. Україна неодноразово ставала об'єктом кібератак, які можна розглядати як частину сучасних форм конфліктів. Кіберзбройні сили різних країн можуть вести операції в кіберпросторі для досягнення своїх політичних чи військових цілей.



Взявши до уваги кібераспекти конфлікту в Україні, можна говорити про наявність елементів кіберпанку у сучасній війні, але вона не є типовим кіберпанковим сценарієм, оскільки сьогодні домінуючими факторами залишаються політичні та військові виміри, хоча межі інколи зсуваються. Наприклад, в війська країни пішли геймери, дизайнери, розробники програм та інші люди не військової спеціальності, які самостійно або за допомогою суспільства вирішують питання особистої, державної безпеки та забезпеченості.

Хоча термін "кіберпанкова війна" використовується важливою мірою для позначення нових викликів, пов'язаних з сучасними технологіями у військовій та політичній сферах, важливо розрізняти його від жанру наукової фантастики. На відміну від кіберпанку, реальна кіберпанкова війна — це актуальна і серйозна проблема, яка потребує ретельного аналізу та відповідних заходів безпеки.

Війна з Росією відзначається гібридним характером, це також інформаційна війна нового покоління, де технології відіграють дуже важливе значення. Також це війна за цінності, де Україна виступає прибічником цінностей демократії, гуманізму та трансгуманізму. Однією з важливою складових цього конфлікту, є усвідомлення цінності людського життя, де деформоване, поранене тіло завдяки новим технологіям може отримати нове життя, в тому числі це не бачене в історії людства втрачання кінцівок та заміна цих кінцівок новими технологічними протезами, що нічим не уступають справжнім рукам і ногам.

Також це усвідомлене відношення до духовного світу, збереження освіти, науки, а також можливості повноцінно вести звичний спосіб життя після поранення. Зокрема йдеться про спеціальні освітні програми для колишніх воїнів, їх духовно-психологічну та профорієнтаційну підтримку в нових умовах. Наше приватне підприємство "varto.school" зокрема займається такою підтримкою, пропонує курси з цифрової грамотності, а також нових технологій освоєння тривимірного дизайну та комп'ютерної розробки для різних цілей.

Освіта та її новітня українська сутність можуть стати потужною "інформаційною зброєю" в цій інформаційній війні.

Інформаційна війна ведеться росією проти України вже принаймні десять років, особливої сили це протистояння набуло з початку повномасштабного вторгнення в Україну 24 лютого 2022 року. Зокрема росією пропагандистські приписується собі володіння новими технологіями, зокрема трансгуманістичного характеру, це також є однією з маніпуляцій, які використовуються ворогом для фальшивого затвердження нібито своєї технологічної могутності. Західний трансгуманізм неоднаразово наголошував, що російські розробки схожі на пародію на справжні трансгуманістичні розробки або на дешеві товари, куплені на аліекспресі і видані як нові відкриття та запровадження нових технологій.

Інформаційна війна новітнього типу передбачає широкомасштабне інформаційне протиборство, спотворювання істини в своїх цілях, використання інформаційного впливу на супротивника з метою досягнення власних цілей та дискредитації протилежної сторони. Найбільшого впливу зазнають людський розум, раціональність, що розмивається за допомогою пропаганди.

Одним з мотивів пропаганди стає твердження про гуманістичну сутність нападника та нібито негуманістичну сутність жертви, а також маніпуляція у використанні фактів та технологій, зокрема приписування собі зброї: “аналогів нема” та інші вигадки, що повинні призвести до сумнівів та зневіри.

Інформаційна війна включає як вплив на інформаційні системи, так і на особисту свідомість, часто метою стає взагалі знеособлення людини, в такій ситуації говорити про гуманістичні та трансгуманістичні цінності взагалі не доводиться.

Досвід інформаційної війни росії свідчить про реалізацію усіх можливих маніпулятивних технологій новітнього характеру від погроз атомною зброєю та перетворенням усього світу на пустку до виправдання геноциду. Ця новітня інформаційна війна передбачає як трансформацію тілесності, так і спотворення раціональності, гібридний та комбінований характер дій виявляється у інформаційної зброї, заснованої на комп'ютерних технологіях, так і вплив на свідомість окремої людини. Майбутнє починається вже сьогодні і людство

стикнулось з небаченим масштабом брехні і пропаганди з підтримкою технологій контролю, засобів масової інформації та цілих ботоферм в соціальних мережах. Метою цих інформаційних війн є спотворення реальності, як в антиутопіях ХХ століття, сторення “новомови”, “новоязу”, як в “1984” Оруелла, де йдеться про “хлопки” замість “вибухів”, “від’ємне зростання економіки” замість “падіння економічної системи”, “добровільне звільнення територій” замість “воєнної поразки” тощо.

Також в американських соціальних науках появляється поняття “інформаційно-психологічної війни”, оскільки важливо на новітньому етапі впливати не тільки на все людство в цілому, але й на психологію окремої людини. Для трансгуманізму завжди було важливо теоретично осмислити такі технології, що мають філософсько-антропологічне спрямування. Але зараз ми бачимо насамперед широке практичне використання таких технологій, часто з метою знищення або психологічної травми великої кількості людей. Засобами ведення інформаційно-психологічної війни можуть бути як новітні технології, так і традиційне “сарафанне радіо”, плітки і чутки.

Маніпулятивні дискурси гібридної інформаційної війни створюють паралельний віртуальний світ, що немає зв'язків з реальністю, як нами проаналізовано на прикладі кінофільму “Матриця”. В цьому світі багато що спотворено і слугує ідеологічним цілям. Також важливий акцент робиться на створення ситуації страху, екзистенціальної невизначеності, неможливості адаптуватись до страхітливих змін. Ще Арендт звертала увагу, що більшість населення вірить лише тому, що може побачити на свої очі, тому використання суспільних фантазій стає ефективною технікою маніпуляції, створюючи фальшивий ілюзорний світ, який “показували по телебаченню”.

Російсько-українська війна стала також новою війною технологій, де важливе значення набувають технологічні розробки. Найкращий шлях до перемоги — використовувати новітні технології, в тому числі трансгуманістичного характеру, як лунає в гаслах ЗМІ: “мають воювати “мавіки”

(БПЛА), а не мобіки”, тобто у більшості випадків воїна у важких ситуаціях можна замінити новітніми технологіями, тим самим зберігши людське життя. Тим самим трансгуманізм набуває великого масштабу, змінюючи як усталену ідеологію, так і наші уявлення про людську тілесність та її уразливість. Близько 30 моделей БПЛА українського виробництва, особливе значення мають надводні БПЛА, що дозволяють повернути Україні контроль над морем. Але виробництво воєнної техніки в Україні має нарощуватись та удосконалюватись. Крім розробки дронів виключне значення має винахідництво у сфері розмінування, оскільки територія України на третину замінована механічними способами і старими способами її розмінування може тривати століттями, а роботизовані розміновувачі та дронисапери замінюють сапера та зберігають життя людей, сільсько-господарські угіддя, тим самим позбавляючи людство від загроз голоду, та людську тілесність.

Зокрема у звіті колишнього начальника штабу Міністерства оборони Німеччини Н. Ланге йдеться про те, що російсько-українська війна стала прикладом нових технологічних воєн: українці ведуть бій за допомогою інформаційних та інтернет технологій на більш високому рівні, що перевищують точністю та керованістю можливості НАТО. Тим самим технологічність стає не тільки рисою армії в цілому, але й окремого воїна, військового, завдяки чому українці демонструють нове злиття зброя — професійна військова навичка, демонструючи нові вміння, перевершуючи ворога, який має значно більше живої сили.

Зокрема ми можемо говорити і про технологічну війну на фронті в Україні, що змінює загалом підхід як до техніки і технології, так і до війни в цілому. Все більше починаються цінуватись точкові дії, дії окремого воїна чи дрона, зокрема переусвідомлюється значення танків та інших важких видів озброєння. Складність танків стає не такою вже важливою, прямі танкові протистояння займають тепер близько 5% військових сутичок, також танки часто нищуються мінами, противотанковими ракетами та безплотниками. Сучасна західна військова підготовка формувалась для протистояння проти нечисельного слабкого

супротивника, як це було, наприклад, в Афганістині. Сучасна технологічна революція України дозволяє дуже швидко вести бій та спрямовувати його точково, дрони і нові інтегровані системи управління зробили наведення на ціль практично миттєвим, протягом десяти хвилин.

Трансгуманістичні технології охоплюють фактично все сучасне життя — від війни до миру, від мистецтва до повсякденної культури, від питань життя і смерті до кінематографічних новинок.

Трансгуманізм ставить на новому щаблі розвитку людства вічні філософсько-етичні питання, антропологічну етику з категорічним моральним імперативом, вперше сформульованим І. Кантом, і філософський антрополог, філософ стає однією з основних фігур, що зможе розмірковувати і давати практичні поради щодо війни, миру, ризиків біонанотехнологій та інших глобальних ризиків. Дуже актуальним залишається питання про етичну складову трансгуманізму зокрема як оцінку покращення природи і тілесності людини, враховуючи негативні та позитивні наслідки для сьогоденного людства, а також наступних поколінь. Принциповим для нас як для філософів тут залишається питання етичної оцінки людської природи і дистанціювання від небезпечних для людства технологій. Нова трансгуманістична етика повинна відзначатись раціональністю, глибоким розумінням сутності людини, її індивідуальності і права на свободу. Нова етика має зберегти автономію особистості та ґрунтуватись на загальній відповідальності всіх за кожного.

Інформаційні технології в новому нанобіотехнологічному світі також становлять великі ризики, оскільки інформаційна централізація призводить до того, що хто володіє інформацією, володіє усім сучасним світом. Добрі відкриття у руках злочинців чи тоталітарної держави можуть перетворитись на неконтрольоване зло, оскільки в одних руках можуть бути зосереджені життя мільйонів — від транспорту до банківських рахунків. Тому з зростанням інформаційних технологій зростає і значення кібербезпеки, кібербезпека стає ще одним питанням трансгуманізму, особливо її значення збільшується у наш

воєнний час, оскільки кібервійни становлять одну з найбільших загроз для сучасних держав. Багато резолюцій Європейського союзу прийнято лише останні чотири роки, тож Україна і та країни Європейського союзу стикнулись з новими загрозами і тільки виробляють тактику до відповідного реагування на них.

Якщо резюмувати тему технологій і війни, важливо зазначити, що етичні, правові та соціальні аспекти повинні бути ретельно враховані при використанні цих технологій. Застосування трансгуманістичних технологій у війні потребує обговорення, розробки міжнародних норм та дотримання принципів гуманітарного права. Говорити про війну в контексті антропології, а тим паче гуманізму дуже суперечливо. Трансгуманізм може розвиватись тільки в демократичному суспільстві, в автократичному він може стати інструментом контролю та впливу.

### **3.4. Висновки до РОЗДІЛУ 3**

Філософія трансгуманізму є галуззю, яка вивчає можливості покращення людської природи та здібностей за допомогою технологій і досягнень науки. Цей напрямок ставить питання про вплив технологій на наше усвідомлення себе, фізичні можливості, інтелект, тривалість життя та інші аспекти нашого існування.

Основні ідеї трансгуманізму включають:

Покращення людського організму: Трансгуманісти вірять у використання технологій, таких як генетичні модифікації, нанотехнології, кібернетика та імплантації, для поліпшення фізичних та психологічних можливостей людини. Вони прагнуть досягти вищих рівнів здоров'я, інтелекту та витривалості.

Трансгуманісти досліджують можливість створення свідомості штучними інтелектами. Вони обговорюють можливість перенесення свідомості людини в машинне тіло або в віртуальну реальність.

Адепти напрямку висловлюють інтерес до дослідження можливостей тривалого життя, включаючи переходи до цифрової іморталізації або використання регенеративної медицини для збереження молодості та здоров'я.

Дуже важливо враховувати етичні питання, пов'язані з використанням технологій для покращення людських здібностей. Це включає питання про рівність доступу до технологій, відносини між покращеними та непокращеними людьми, а також потенційні небезпеки використання таких технологій.

Розглядаючи дослідження трансгуманістів щодо впливу технологій на суспільство та культуру, стає очевидним, що це напрямок займається не лише технічними питаннями, але й широким спектром соціальних та культурних аспектів. Важливо розширити цю думку, звертаючись до конкретних випробувань та викликів, які трансгуманізм може поставити перед нашим суспільством.

По-перше, перетворення в технологічно насичене суспільство може призвести до змін у структурі робочих місць. Автоматизація та штучний інтелект можуть призвести до зникнення певних видів робіт та виникнення нових, що вимагатимуть високої технічної грамотності. Це може створити виклик для суспільства адаптуватися до нових умов праці та розвивати нові навички.

По-друге, трансгуманізм акцентує нас на соціальних нерівностях, які можуть виникнути внаслідок розробки та впровадження технологій. Забезпечення доступу до високотехнологічних вдосконалень може стати питанням суспільного розвитку, і тут важливо розглядати не лише позитивні сторони, але і тіньові аспекти, пов'язані з можливою ексклюзивністю частини населення.

По-третє, відчутні зміни в ідентичності також є важливим відзначенням. Виникнення технологічних вдосконалень може породжувати питання про те, як ми сприймаємо себе та інших у цьому новому технологічному контексті. Розвиток біотехнологій та підвищення кібернетичних можливостей можуть суттєво змінити сприйняття та визначення людської ідентичності.

Отже, трансгуманізм викликає не лише технічні питання, але й розглядає глибокі соціокультурні аспекти, викликаючи нас думати про адаптацію суспільства до нових умов, розподіл ресурсів, а також визначення та збереження нашої ідентичності у світлі технологічних досягнень. Трансгуманізм є широким і

розмаїтим полем, включаючи різні підходи та думки. Він зацікавлений у майбутньому розвитку людства і впливі технологій на наші життя.

Концепція трансгуманізму проявляється та вивчається у різних аспектах культури та кінематографії, відкриваючи безмежні можливості для обговорення та рефлексії. Важливо відзначити, що багато науково-фантастичних творів стають своєрідними лабораторіями для експлорації та відображення ідей трансгуманізму.

У творах Філіпа Діка, Айзека Азімова, Артура Кларка та в кінофільмах, таких як "Матриця", "Інтерстеллар", "Космічна Одисея", ми можемо спостерігати елементи трансгуманізму через призму технологічних інновацій. Вони демонструють, як новаторські технології можуть впливати на природу людини, вирішуючи фізичні обмеження та розглядаючи можливості розвитку інтелектуальних здібностей.

Ідеї цих творів стають каталізаторами глибоких думок та обговорень щодо майбутнього людства, закликаючи нас роздумувати про те, як технологічний прогрес може перетворити буття та впливати на суспільство. Це актуалізує проблематику і нагадує нам про важливість розуміння та активної участі в формуванні майбутнього, де трансгуманізм стає не лише темою для художньої фантазії, але й предметом нашої загальної обдуманості.

Фільми та серіали, такі як "Блейд Раннер", "Прибулець", і "Вона", досліджують ідею кіборгізації та ідентичності. Герої можуть бути обладнані імплантатами, механічними деталями або штучними інтелектами, що піднімає питання про те, що робить людину людиною, питання ідентичності.

На емпіричному прикладі підкреслюємо насущність етичних та моральних питань, які виникають у зв'язку з використанням технологій для трансформації людської природи. Фільми, такі як "Дивергент" і "Привид у броні", стають кінематографічними платформами, де ці питання виникають та розглядаються.

У "Дивергенті" висувається питання про те, чи етично використовувати технології для визначення та обмеження особистості. Спроба класифікації та



контролю над людською природою піддається критиці, що спонукає глядача задуматися про етичність такого підходу.

У "Привиду у броні" підняті питання про етичність використання технологій у військових цілях та можливість втрати людської сутності в результаті покращень та модифікацій. Це викликає рефлексію про те, наскільки далеко можемо йти в застосуванні технологій, не пожертвуючи основними моральними цінностями. В сучасних реаліях ця тема може перенестись з цифрових екранів на реальні сценарії геополітичних подій, що, в деякій мірі, ми вже відслідковуємо.

Отже, ці фільми активно висвітлюють не лише технологічний прогрес, але і його потенційні етичні та моральні наслідки, взаємодіючи з глядачем та залишаючи йому простір для власних роздумів навколо цих нагальних питань.

Віртуальна реальність і комп'ютерні ігри - це інші засоби, якими трансгуманізм може бути відображений. Фільми, такі як "Першому гравцю приготуватись", розглядають тему віртуальної реальності та відчуження від реального світу через ігрові технології.

Трансгуманізм спричинив активні філософські дебати про природу людини, технологічний розвиток та майбутнє суспільства. Ці дискусії також впливають на сучасну культуру та знаходять відображення в літературі, фільмах та інших медійних формах. Трансгуманізм в культурі та кінематографі може бути показаний як можливість розвитку та покращення людської природи через технології, але також може викликати питання про етику, ідентичність і мораль. Ці аспекти сприяють глибоким роздумам про майбутнє людства і його відносини з технологіями.

(Основні положення цього розділу викладені у низці публікацій автора [182, 183, 185, 188, 190, 191]).

## ВИСНОВКИ

1. У світлі розгляду термінологічних аспектів трансгуманізму надзвичайно важливою виявилася концепція його взаємодії з гуманізмом та подальшим постгуманізмом. Якщо сприймати трансгуманізм як певний етап еволюції людства, в якому технології та цифрові можливості стають необхідною складовою людського існування, то його сутність розкривається як своєрідна реакція на виклики сучасності.

Трансгуманізм дозволяє сприймати людство як цілісну систему, яка усвідомлює свою здатність до технологічного та цифрового розвитку. В цьому контексті термін «трансгуманізм» можна розглядати не лише як наступний етап після гуманізму, але і як фундаментальний крок у здійсненні потенціалу людської інтелектуальної та технологічної еволюції. Такий підхід дозволяє враховувати важливий взаємозв'язок між людством і технологією, відкриваючи нові перспективи для самореалізації та розвитку суспільства. Отже, трансгуманізм визначається не тільки як перехідний етап, але й як ключовий компонент здатності людства адаптуватися та вдосконалювати свої можливості в епоху швидкого технологічного розвитку.

2. У світлі розгляду різноманітності вчень трансгуманізму виявляємо, що у цих підходах можна виділити єдність "позитивного" семантичного ядра. Це віддзеркалює усвідомлення меж тілесності та безмежності людського духу. Ключова ідея полягає в тому, що людина може змінювати своє тіло, втілюючи трансцендентне як у фізичну реальність, так і у віртуальний простір. Таким чином, поняття "віртус" як стародавній аспект доброчесності стає фундаментом нових чеснот, які можуть реалізовуватися не лише проєктивно, але й на постійній динамічній основі.

Найважливіше філософське та філософсько-онтологічне значення трансгуманізму полягає в тому, що, нарешті, людина як мікрокосм може впливати не лише на власну фізичну природу та тривалість свого життя, але і на великий макрокосмос, що оточує нас у формі Всесвіту. Така здатність до впливу та

трансформації відкриває нові перспективи для людства, дозволяючи йому стати активним агентом власної еволюції та взаємодії з навколишнім світом. Таким чином, трансгуманізм визначається не лише як концепція, але і як фундаментальна зміна в сприйнятті існування, відкриваючи двері до нового рівня самореалізації та розвитку.

3. На основі аналізу жанру наукової фантастики, зокрема кіберпанку, виокремлюється глибокий зв'язок із проблемами трансгуманізму. У цьому контексті виявляється, що питання "людяності" виявляється ключовим елементом обговорення, оскільки цей жанр дозволяє досліджувати широкий спектр аспектів від фізичного покращення до розвитку розумових здібностей. Проте, найвагомішою темою, яка залишається центральною, є моральний компонент.

Кіберпанк не лише розглядає можливості технологічного розвитку та його вплив на людське тіло і розум, але й ставить питання етики та моралі в умовах швидкого технологічного прогресу. Сценарії, де люди об'єднуються з технологією чи втрачають свою "людяність" через вдосконалення тіла та розуму, розкривають глибокі етичні розбіжності та запитання щодо моральних стандартів.

Отже, жанр кіберпанку в контексті наукової фантастики слугує не тільки платформою для уявлення технологічного майбутнього або політичної визначеності, але і важливим інструментом для розгляду етичних аспектів, пов'язаних із розвитком науки. Це наголошує важливість розуміння не лише технічних можливостей, але і етичних викликів, які супроводжують розвиток трансгуманістичних ідей та технологій.

4. Розглянуті концептуальні підстави трансгуманізму і постгуманізму, особливості культурно-антропологічних підходів до визначення феномену трансгуманізму (розвиток нанотехнологій, комп'ютерної інженерії, віртуалізація культурного простору, літературних та кінематографічних експериментів в жанрі кіберпанк).

Також ми розглянули історію розвитку ідей трансгуманізму та філософські засади трансформації концепції у візуальних творах.

Підбиваючи підсумки, можна зазначити, що трансгуманізм – це симбіоз історико-філософської та літературної, науково-фантастичної бази, що вплинула на сприйняття людини. Швидкий розвиток сфери технологій актуалізує інтерес до даної теми теж у прогресії, тому для нас є важливим вивчити це питання, визначити подальші перспективи концепції.

При проведенні дослідження уточнено поняття трансгуманізму в філософській та культурно-історичній перспективі, розуміння місця людини у тріадах природа-техніка-культура, тілесність-розумність-духовність, функціональність-цінність-етика, мистецтво-техніка-гуманітарні науки. Отримало подальший розвиток філософське осмислення досягнень генної інженерії та трансгуманістичних практик.

Поширення метамодерністської парадигми сприяє тому, що трансгуманізм тлумачиться як явище, що знаменує появу метамодерністської точки зору, тож трансгуманізм також інтерпретується як метамодерністська конструкція (або та конструкція, що прогнозувала появу метамодернізму), в тому числі і конструкт постлюдини. Метамодерністське трактування трансгуманізму виводять з філософії Ж. Дельоза та його уявлення про розширену тілесність, ризоматичність буття загалом.

7. Використовуючи особливості обраного методологічного підходу, ми розглянули подієвість картини як феномену, що виникає перед нашими очима як непосредній акт сприйняття, а не продукт нашого творчого втручання. Цей підхід дозволяє нам краще розуміти, як художня творчість взаємодіє з нашим сприйняттям та сприймається нами.

У рамках нашого дослідження ми також занурилися у культурологічне та культурно-антропологічне розуміння художнього простору. В художньому просторі істина суцього виявляється через "насичені феномени" та присутність, що робить твір мистецтва особливим актом самовиявлення. Такий підхід дозволяє картинам виступати засобом "знеособлення" (Е.Левінас), де глядач може відчувати віддаленість від повсякденності та взаємодіяти з твором як з ілюзією. З іншого

боку, художній простір може також виступати засобом "олюднення", де глядач входить у віртуальний світ твору та відчуває глибоку співпрацю із створеним образом.

Отже, за допомогою феноменологічного підходу ми розкрили не лише техніку сприйняття картини, але й розглянули різноманітні шари художнього простору, що виявляються взаємодією мистецтва, глядача та культурного контексту. Цей підхід поглиблює наше розуміння не лише процесу сприйняття мистецтва, але і ролі мистецтва у формуванні нашого світогляду та культурної ідентичності.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. A History of Transhumanist Thought. 2008 URL: <https://nickbostrom.com/papers/history.pdf>"<https://nickbostrom.com/papers/history.pdf>
2. A History of Transhumanist Thought. 2008 URL: <https://www.nickbostrom.com/papers/history.pdf>"<https://www.nickbostrom.com/papers/history.pdf>
3. Aesthetics and Psychological Effects of Fractal Based Design. *Frontiers in Psychology*. 2021. №12. URL: <https://doi.org/10.3389%2Ffpsyg.2021.699962%2Ffull>
4. Agamben G. *Home Sacer. Sovereign Power and Bare Life*. Stanford: Stanford University Press, 1998. 228 p.
5. Allhoff F., Patrick Lin, James H. Moor and John Weckert (eds), 2007, *Nanoethics: The Ethical and Social Implications of Nanotechnology*, Hoboken, NJ: Wiley-Interscience.
6. Arendt H. *Vita Activa oder Vom tätigen Leben*. München: Thomas Meyer, 2020. 530 s.
7. Arendt H, *The Human Condition*, Chicago: University of Chicago Press, 1958
8. Ariew A., Cummins R. (eds), *Functions: New Essays in the Philosophy and Biology*, New York/Oxford: Oxford University Press, 2002
9. Aristotle *Physics*. D. Bostrock, ed., tr. by R. Waterfield. Oxford: Oxford University Press, 1999. 384 p.
10. Artyukhov I. V. *Transhumanism – philisophical origins and history of origin*, 2008. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/304717271.pdf>
11. Avetisyan M.G. *Philosophy of artistic space in a modern work of art: cultural and anthropological approach*. Gileya. *Scientific Bulletin, Philosophical sciences*.2020. Issue 152 (№1). P.94t- 98,
12. Asimov J. *Future of Humanity* URL: [http://www.asimovonline.com/oldsite/future\\_of\\_humanity.html](http://www.asimovonline.com/oldsite/future_of_humanity.html)"[http://www.asimovonline.com/oldsite/future\\_of\\_humanity.html](http://www.asimovonline.com/oldsite/future_of_humanity.html)

13. Baigell M. A history of American painting, Thames and Hudson, New York, 1971. 288 p.
14. Barbour I. Ethics in Age of Technology. New-York: Harper Collins, 1992. 150 p.
15. Barthes R. The deathe of Author. London: Fontana, 1977. pp.142-148.
16. Baudrillard J. La Transparence du Mal. 1990.
17. Baudrillard J. Simulacres et simulation. Paris: Galilee, 1981. 240 p.
18. Baudrillard J. The Conspiracy of Art. Manifestos, Interviews, Essays. New York: Columbia University, Semiotexte, 2005. 248 p.
19. Beauchamp T. L. and J. Childress Principles of Biomedical Ethics, fifth edition, Oxford/New York: Oxford University Press, 2001.
20. Beauchamp T. L. The Nature of Applied Ethics. Frey and Wellman 2003. 1–16pp. doi:10.1002/9780470996621.ch1
21. Bechtel W. Attributing Responsibility to Computer Systems. *Metaphilosophy*, 1985. 16(4): 296–306. doi:10.1111/j.1467-9973.1985.tb00176.x
22. Beilin M.V., Gazniuk L.M., Kuznetsov A.V. Anthropogenic activity: risks and protection of human life. *RevistaPublicando*. 2018.5.No 16. pp.598-605.
23. Bergson H. *Essai sur les données immédiates de la conscience*, Édition critique dirigée, volume édité par Arnaud Bouaniche. Paris: Presses universitaires de France, 2007. 150
24. Berry D.M., Diter M. *Postdigital Aesthetics Art. Computation and Design*. London: Palgrave, 2015. 320p. DOI <https://doi.org/10.1057/9781137437204>
25. Bibihin V. Early Heidegger: materials for the seminar. *Institute philosophy, teologia, history S. Fomy*, 2009, pp. 536-554
26. Bijker W. E., Law J.(eds). *Shaping Technology/Building Society: Studies in Sociotechnical Change*, Cambridge, MA: MIT Press, 1992.
27. Bostrom N. When Machines Outsmart Humans. *Futures*. 2002. 35 (7). pp.759-764

28. Bostrom N. History of Transhumanist Thought. *Journal of Evolution and Technology*. 2005. Vol.14. April/  
URL: <http://jetpress.org/volume14/freitas.html>
29. Bostrom N., Yudkowsky E. The Ethics of Artificial Intelligence. *The Cambridge Handbook of Artificial Intelligence*, edited by Keith Frankish and William M Ramsey. Cambridge: Cambridge University Press, 2020. 316–334. doi:10.1017/CBO9781139046855.020
30. Brey P.A.E. Anticipatory Ethics for Emerging Technologies. *NanoEthics*. 2012. 6(1): 1–13. doi:10.1007/s11569-012-0141-7
31. Bucciarelli L. *Designing Engineers*. Cambridge, MA: MIT Press, 1994.
32. Castellás M. *The Internet Galaxy: Reflection on the Internet, Business and Society*. Oxford: Oxford University Press, 2003. 304 p.
33. Greene J. Moral tribe 2013, p.112-119 doi:10.1086/293263
34. Davis M. *Engineering Ethics*, Aldershot/Burlington, VT: Ashgate, 2005.
35. Davis M. Ain't No One Here But Us Social Forces: Constructing the Professional Responsibility of Engineers. *Science and Engineering Ethics*. 2012. 18(1): 13–34. doi:10.1007/s11948-010-9225-3
36. Dennett D. When HAL kills, who's to blame? Computer ethics. *HAL's Legacy: 2001's Computer as Dream and Reality*, edited by David G. Stork. Cambridge, MA: MIT Press, 2001. pp. 351–365.
37. Dolska O., Gorodiskaya O., Tararoyev J. Anthropological Dimension of Constructivism in the Culture of Presence. *Studia Warmińskie*. 2020. 56, pp.105-121.
38. Dolska O., Lobas V. Embodied Rationality as a mode of the visibility of Ethics (to the toolkit of Constructivism). *Filosofiya-Philosophy*. 2021. Vol.30 №2. pp.126-138.
39. Doorn N. Responsibility Ascriptions in Technology Development and Engineering: Three Perspectives. *Science and Engineering Ethics*, 2012. 18(1): 69–90. doi:10.1007/s11948-009-9189-3
40. Eko U. *The Open Work*. Garvard: Garvard University Press, 1989. 320 p.



41. Erlandson R. *Universal and Accessible Design for Products, Services, and Processes*, Boca Raton, LA: CRC Press, 2008.
42. Feenberg A. *Questioning Technology*, London/New York: Routledge, 1999.
43. Ferrando F. Posthumanism, Transhumanism, Antihumanis, Metahumanism, and New Materialisms: Differences and Relations. *International Journal in Philosophy Religion, Politics and Art "Existenz"*. 2013. Vol. 8, No 2, 26-32.  
URL: <http://www.existenz.us>
44. Floridi L. *The Cambridge Handbook of Information and Computer Ethics*, Cambridge: Cambridge University Press, 2010. doi:10.1017/CBO9780511845239
45. Floridi L., Sanders J. On the Morality of Artificial Agents. *Minds and Machines*, 2004. 14(3): 349–379. doi:10.1023/B:MIND.0000035461.63578.9d
46. Fox W. *Ethics and the Built Environment, (Professional Ethics)*, London/New York: Routledge, 2020.
47. Franssen M. Arrow's Theorem, Multi-Criteria Decision Problems and Multi-Attribute Preferences in Engineering Design, *Research in Engineering Design*, 2004. 16(1–2): 42–56. doi:10.1007/s00163-004-0057-5
48. Franssen M., Kroes P.(eds). *Artefact Kinds: Ontology and the Human-Made World*, Heidelberg/New York/Dordrecht/London: Springer, 2014. Doi:10.1007/978-3-319-00801-1
49. Franssen M., Bucciarelli L. On Rationality in Engineering Design. *Journal of Mechanical Design*, 2004. 126(6): 945–949. doi:10.1115/1.1803850
50. Freud S. *Der Mann Moses und die monotheistische Religion*. Stuttgart: Philipp Reclam, 2010. 230p.
51. Freud S. *Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse*. Berlin: Fischer, 1991. 480s.
52. Frey R. G., Wellman C. (eds). *A Companion to Applied Ethics*, Oxford/Malden, MA: Blackwell, 2003. DOI:10.1002/9780470996621
53. Fucuyama F. *The End of History and The Last Man*. New York: Free Press, 1992. 418p.

54. Fukuyama F. *Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology*. New York: Picador, 2009. 272 p.
55. Fuller S. *Humanity 2.0. What It Means to be Human Past, Present and Future*. London: Palgrave Macmillan, 2011. 265 p.
56. Fuller S. *Knowledge. The Philosophical Quest in History*. New York: Routledge, 2015. 312 p.
57. Greene D. *Moral tribes*. Penguin Press, 2013. 432 c.
58. Habermas J. *Die Zukunft der menschlichen Natur*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2001. 150s.
59. Habermas J. *Technik und Wissenschaft als 'Ideologie'*. *Technik und Wissenschaft als 'Ideologie'*, Frankfurt: Suhrkamp Verlag, Boston, MA: Beacon Press, 1970. pp. 81–122.
60. Habermas J. *The public Sphere: An Encyclopedic Article*. *New German Critique*. 1974. Vol.3. P.49-50.
61. Habermas J. *The Structural Transformation of the Public Sphere*. - Cambridge: MIT Press, 1991. 301 p.
62. Haldane J. B. *Daedalus or Science and Future*. 2022. 39p.
63. Hanson R. *Could Gambling Save Science? Encouraging an Honest Consensus*. *Social Epistemology*. 1995. 9. pp.3-33.
64. Hansson S. *Ethical Criteria of Risk Acceptance*. *Erkenntnis*, 2003.59(3): 291–309. doi:10.1023/A:1026005915919
65. Hansson S. *Philosophical Problems in Cost-Benefit Analysis*. *Economics and Philosophy*, 2007. 23(2): 163–183. doi:10.1017/S0266267107001356
66. Harari Yu. N. *Homo Deus*. Kyiv: Book Chef, 2018. 512.
67. Harris C., Pritchard M., Rabins M. *Engineering Ethics: Concepts and Cases*. 4 edition, Belmont: Wadsworth, 2008.
68. Hava-Tirosh-Samuels. *Transhumanism as a Secularist Faith*. 2010
69. Heidegger M. *Der Ursprung des Kunstwerkes*. Berlin: Klostermann, 2012. 128 s.

70. Heidegger M. Die Frage nach der Technik. Vorträge und Aufsätze, Pfullingen: Günther Neske. The Question Concerning Technology and Other Essays, William Lovitt (trans.), New York: Harper and Row, 1977, pp. 3–35.

71. Heidegger M. Holzwege. Berlin: Klostermann, 2003. 285s.

72. Heidegger M. Off The Beaten Track. Cambridge: Cambridge University Press, 2002. 304 p.

73. Heidegger M. Sein und Zeit. Tübingen: De Gryiter, 2006. 458 s.

74. Heidegger M. Was heisst Denken? Tübingen: Max Niemeyer Verlag, 1954. 175 s.

75. Herkert J. R. Future Directions in Engineering Ethics Research: Microethics, Macroethics and the Role of Professional Societies. *Science and Engineering Ethics*, 2001. 7(3): 403–414. doi:10.1007/s11948-001-0062-2

76. Hilpinen R. Artifacts and Works of Art. *Theoria*, 1992. 58(1): 58–82. doi:10.1111/j.1755-2567.1992.tb01155.x

77. Holt R., Barnes C. Towards an Integrated Approach to ‘Design for X’. *Agenda for Decision-Based DFX Research*, *Research in Engineering Design*, 2010. 21(2): 123–136. doi:10.1007/s00163-009-0081-6

78. Horkheimer M., Adorno T, W. *Dialektik der Aufklärung: Philosophische Fragmente*, Amsterdam: Querido Verlag; translated as *Dialectic of Enlightenment: Philosophical Fragments*, Gunzelin Schmid Noerr (ed.), Edmund Jephcott (trans.), Stanford, CA: Stanford University Press, 2002 (1947).

79. Hughes J. *The Politics of Transhumanism and the Techno-millennial Imagination*

80. Huxley J. *Transhumanism*

URL: [https:// www.huxley.net/transhumanism/index.html](https://www.huxley.net/transhumanism/index.html)

81. Huxley J.O. *New Bottles for New Wine*. Chatto, 1957. 320p.

82. Evaldas J. Religious Dimensions in Transhumanist and Posthumanist Philosophies of Science. *Journal of philosophy*. New York : J Philosophy INC. 2021. Vol. 6, no. 1. P.125-133.

URL: <https://doi.org/10.12681/cjp.24582>"<https://doi.org/10.12681/cjp.24582>

83. Eko U. *The Open Work*. Garvard: Garvard University Press, 1989. 320 p.

84. Jarvie Ian C. *The Social Character of Technological Problems: Comments on Skolimowski's Paper*. *Technology and Culture*, 1966. 7(3): 384–390. doi:10.2307/3101936

85. Joy B. *Why the Future doesn't need us*. *Wired*. 2000. 8 Apr.

86. Johnson D. G. *Computer Ethics*. Frey and Wellman. 2003: 608–619. doi:10.1002/9780470996621.ch45

87. Johnson D. G., Powers T. *Computer Systems and Responsibility: A Normative Look at Technological Complexity*. *Ethics and Information Technology*, 2005. 7(2): 99–107. doi:10.1007/s10676-005-4585-0

88. Jonas H, *Das Prinzip Verantwortung: Versuch einer Ethik für die technologische Zivilisation*, Frankfurt/Main: Suhrkamp; extended English edition *The Imperative of Responsibility. Search of An Ethics for the Technological Age*, Chicago/London: University of Chicago Press, 1984.

89. Kant I. *Kritik der praktischen Vernunft*. Hamburg: Meiner, 2003 570s.

90. Kaplan D. M. (ed.). *Readings in the Philosophy of Technology*, Lanham, MD/Oxford: Rowman and Littlefield, first edition 2004, second revised edition 2009.

91. Kapp E. *Grundlinien einer Philosophie der Tecchnik*. 1877. URL: [https://vlp.mpiwg-berlin.mpg.de/library/data/lit39532/index\\_html?pn=1](https://vlp.mpiwg-berlin.mpg.de/library/data/lit39532/index_html?pn=1)

92. Keulartz J., Korthals M., M.Schermer, Swierstra T. (eds). *Pragmatist Ethics for a Technological Culture*, Dordrecht: Kluwer Academic, 2002. Doi:10.1007/978-94-010-0301-8

93. Kitcher P. *Science, Truth, and Democracy*, Oxford, New York: Oxford University Press, 2001.

94. Kitcher Ph. *The Ethical Project*, Cambridge, MA: Harvard University Press, 2011.

95. Kneese A. V., Ben-David S., Schulze W. The Ethical Foundations of Benefit-Cost Analysis. *Energy and the Future*, edited by Douglas E. MacLean and Peter G. Brown, Totowa, NJ: Rowman and Littlefield, 1983. pp. 59–74.
96. Kotarbinski T. *Praxiology: An Introduction to the Sciences of Efficient Action*, Oxford: Pergamon Press, 1965.
97. Kriman A.I. The idea of a posthuman: a comparative analysis of transhumanism and posthumanism. *Philosophical sciences*. 2019. Vol. 62. Nom. 4. P. 132–147. DOI: 10.30727 / 0235-1188-2019-62-4-132-147
98. Kroes P. *Technical Artefacts: Creations of Mind and Matter*, Dordrecht/Heidelberg/New York/London: Springer, 2012. Doi:10.1007/978-94-007-3940-6
99. Kroes P., Franssen M., Bucciarelli L. Rationality in Design. *Meijers*. 2009: 565–600. doi:10.1016/B978-0-444-51667-1.50025-2
100. Kroes P., Meijers A. (eds). *The Dual Nature of Technical Artifacts*. Special issue of *Studies in History and Philosophy of Science*, 2006. 37(1): 1–158. doi:10.1016/j.shpsa.2005.12.001
101. Kroes P., Verbeek P.-P.(eds). *The Moral Status of Technical Artefacts*, Dordrecht: Springer, 2014. Doi:10.1007/978-94-007-7914-3
102. Kuhn T. S. *The Structure of Scientific Revolutions*, Chicago: University of Chicago Press, 1962. 370p.
103. Latour B. *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*, Oxford, New York: Oxford University Press, 2005.
104. Latour B. *We Have Never Been Modern*, New York: Harvester Wheatsheaf, 1993.
105. Lawson C. An Ontology of Technology: Artefacts, Relations and Functions. *Technè*, 2008. 12(1): 48–64. doi:10.5840/techne200812114
106. Lawson C. *Technology and Isolation*, Cambridge/New York: Cambridge University Press, 2017. Doi:10.1017/9781316848319

107. Lin P., Abney K., Jenkins R. (eds). *Robot Ethics 2.0: From Autonomous Cars to Artificial Intelligence*, Oxford/New York: Oxford University Press, 2017.
108. Lloyd P. A., Busby J.A. Things that Went Well—No Serious Injuries or Deaths’: Ethical Reasoning in a Normal Engineering Design Process. *Science and Engineering Ethics*. 2003. 9(4): 503–516. doi:10.1007/s11948-003-0047-4
109. Lukov V.A. Transhumanism. Knowledge. Understanding. Skill. 2017. DOI: 10.17805 / zpu.2017.1.20
110. Macluhan M. *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Toronto: University of Toronto, 1971. 350 p.
111. Mahner M., Bunge M. Function and Functionalism: A Synthetic Perspective. *Philosophy of Science*, 2001. 68(1): 73–94. doi:10.1086/392867
112. Marcuse H. *One-Dimensional Man: Studies in the Ideology of Advanced Industrial Society*, New York: Beacon Press/London: Routledge and Kegan Paul, 1964.
113. Marion J.-L. *Le visible et le révélé*. Philosophie Théologie. CERF, 2005. 190p.
114. Marion J.-L. *La croisee du visible*. Paris: PUF, 2013. 170 p.
115. Marion J.-L. *The Idol and The Distance. Five Studies*. Paris: Forhdam University Press, 2001. 304p.
116. Marion J.-L. *Étant donné. Essai d'une phénoménologie de la donation*. Paris: Press Universitaires de France, 1997. 480p.
117. McCarthy T. *The Critique of Impure Reason: Foucault and the Frankfurt School / Habermas Debate* (M. Kelly ed). - Cambridge: MIT, 1994. P.243-282.
118. McGinn R. E. What’s Different, Ethically, About Nanotechnology? *Foundational Questions and Answers. NanoEthics*, 2010. 4(2): 115–128. doi:10.1007/s11569-010-0089-4
119. Meijers A. (ed.). *Philosophy of Technology and Engineering Sciences, Philosophy of Science. Volume 9*. Amsterdam: North-Holland, 2009.
120. Merleau-Ponty M. *L'oeil et l'esprit*. Paris: Galimard, 1985. 92p.
121. Merleau-Ponty M. *Signes*. Paris: Galimard, 1960. 438p.

122. Mitcham C. *Thinking Through Technology: The Path Between Engineering and Philosophy*, Chicago: University of Chicago Press, 1994.
123. Mittelstadt B. D., Allo P., Taddeo M., Wachter S., Floridi L. The Ethics of Algorithms: Mapping the Debate. *Big Data & Society*, 2016. 3(2): 1–21. doi:10.1177/2053951716679679
124. Moor J. H. The Nature, Importance, and Difficulty of Machine Ethics. *IEEE Intelligent Systems*, 2006. 21(4): 18–21. doi:10.1109/MIS.2006.80
125. Newman W. R. *Promethean Ambitions: Alchemy and the Quest to Perfect Nature*, Chicago: University of Chicago Press, 2004.
126. Nissenbaum H. Accountability. *Computerized Society. Science and Engineering Ethics*, 1996. 2(1): 25–42. doi:10.1007/BF02639315
127. Nucci E. Di, Santoni de Sio F. *Drones and Responsibility: Legal, Philosophical and Socio-Technical Perspectives on Remotely Controlled Weapons*, Milton Park: Routledge, 2016.
128. Olsen J., Berg K., Selinger E., Riis S. (eds). *New Waves in Philosophy of Technology*, Basingstoke/New York: Palgrave Macmillan, 2009. Doi:10.1057/9780230227279
129. Owen R., Bessant J., Heintz M. *Responsible Innovation: Managing the Responsible Emergence of Science and Innovation in Society*, Chichester: John Wiley, 2013. Doi:10.1002/9781118551424
130. Peterson M., Spahn A. Can Technological Artefacts be Moral Agents? *Science and Engineering Ethics*. 2011. 17(3): 411–424. doi:10.1007/s11948-010-9241-3
131. *Philosophy of Technology: On the Evolutionary History of Culture*. J. W. Kirkwood, L. Weatherby (eds.), L.K.Wolfe (trans.), Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2018.
132. Pitt J. C. *Thinking About Technology: Foundations of the Philosophy of Technology*, New York: Seven Bridges Press, 1999.
133. Plato. *Laws* M. Schofield (ed.), T. Griffith (tr.), Cambridge: Cambridge University Press, 2016.

134. Play As Subversion: Video Games In The Age Of Transhumanism Shalini Harilal <https://ellids.com/archives/2019/12/3.2-Harilal.pdf>
135. Preston B. Of Marigold Beer: A Reply to Vermaas and Houkes. *British Journal for the Philosophy of Science*, 2003. 54(4): 601–612. doi:10.1093/bjps/54.4.601
136. Preston C. J. (ed.). *Climate Justice and Geoengineering: Ethics and Policy The Atmospheric Anthropocene*, London/New York: Rowman & Littlefield International, 2016.
137. Robert M. Geraci, *Video Games and the Transhuman Inclination* <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1467-9744.2012.01292.x>
138. Robots Ethics URL: <https://akikok012um1.wordpress.com/south-korean-robot-ethics-charter-2012>
139. Roeser S. Moral Emotions as Guide to Acceptable Risk. Roeser et al. 2012: 819–832. doi:10.1007/978-94-007-1433-5\_32
140. Runaround. URL: [https://web.williams.edu/Mathematics/sjmiller/public\\_html/105Sp10/handouts/Runaround.html](https://web.williams.edu/Mathematics/sjmiller/public_html/105Sp10/handouts/Runaround.html)"[https://web.williams.edu/Mathematics/sjmiller/public\\_html/105Sp10/handouts/Runaround.html](https://web.williams.edu/Mathematics/sjmiller/public_html/105Sp10/handouts/Runaround.html)
141. Samuelson H. Transhumanism as a secularist faith. *Zygon*. 2012. P. 710-734. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1467-9744.2012.01288.x>
142. Scharff R. C., Dusek V. (eds). *Philosophy of Technology: The Technological Condition*, Malden, MA/Oxford: Blackwell, first edition 2003, second edition 2014.
143. Schwab K. *Fourth Industrial Revolution*. World Economics Forum, 2016. 172 p.
144. Sclove R. E. *Democracy and Technology*, New York: The Guilford Press, 1995.
145. Sherlock R., Morrey J. (eds). *Ethical Issues in Biotechnology*, Lanham: Rowman and Littlefield, 2002.
146. Shrader-Frechette K. S. *Risk and Rationality: Philosophical Foundations for Populist Reform*, Berkeley etc.: University of California Press, 1991.



147. Simon H. A. *Models of Bounded Rationality*, Cambridge, MA/London: MIT Press, 1992.
148. Snapper J. W. Responsibility for Computer-Based Errors. *Metaphilosophy*, 1985. 16(4): 289–295. doi:10.1111/j.1467-9973.1985.tb00175.x
149. Soavi M. Realism and Artifact Kindsin. *Functions in Biological and Artificial Worlds: Comparative Philosophical Perspectives*, edited by Ulrich Krohs and Peter Kroes. Cambridge, MA: MIT Press, 2009. pp. 185–202. doi:10.7551/mitpress/9780262113212.003.0011
150. Sorgner S. L. *On Transhumanism: The most dangerous idea in the world?! Pennsylvania: Pennsylvania State Univ. Presss*, 2020. 160p.
151. Sorgner S. L. *Introducig Post- and Transhumanism. Post- and Transhumanism: An Introduction*, edited by R. Ranisch&S. L. Sorgner. Frankfurt am Main: Peter Lang Gmgh, 2014. 7-27.
152. Suh Nam P. *Axiomatic Design: Advances and Applications*, Oxford/New York: Oxford University Press, 2001.
153. Swierstra T., te Molder H. Risk and Soft Impacts. Roeser et al. 2012. pp. 1049–1066. doi:10.1007/978-94-007-1433-5\_42
154. Swierstra T., Jelsma J. Responsibility Without Moralism in Technoscientific Design Practice. *Science, Technology and Human Values*, 2006. 31(1): 309–332. doi:10.1177/0162243905285844
155. Taebi B., Roeser S. (eds). *The Ethics of Nuclear Energy: Risk, Justice, and Democracy in the Post-Fukushima Era*, Cambridge: Cambridge University Press, 2015. doi:10.1017/CBO9781107294905
156. Talovic A. On Transhumanism: The Most Dangerous Idea in the world?! *Journal of Posthumanism*. 2021. Vol. 1, No. 1, May. P.125-8, DOI:10.33182/jp.v1i1.1491.
157. Tavani H. The Uniqueness Debate in Computer Ethics: What Exactly is at Issue, and Why Does it Matter? *Ethics and Information Technology*. 2002. 4(1): 37–54. doi:10.1023/A:1015283808882

158. Thomasson A. *Artifacts and Human Concepts. Creations of the Mind: Essays on Artifacts and Their Representation*, edited by Eric Margolis and Stephen Laurence, Oxford: Oxford University Press, 2007. pp. 52–73.

159. Thompson P. *Food Biotechnology in Ethical Perspective*, second edition, Dordrecht: Springer, 2007. Doi:10.1007/1-4020-5791-1

160. Tolstov I., Shapoval V. *Quo Vadis: Anthropological Dimension of the Modern Civilization Crisis*. AMPR. 2021. Jun. No.19. pp.23-31  
<http://ampr.diit.edu.ua/article/view/235937>

161. *Transhumanism word declaration*. Boston, 1998. URL: <https://itp.uni-frankfurt.de/~gros/Mind2010/transhumanDeclaration.pdf>

162. Trautman L. *Virtual Art and Non-Fungible Tokens*. *Hofstra Law Review*. 2022. Vol.50(361). Issue 2. P.360-426. [https://en.wikipedia.org/wiki/Doi\\_\(identifier\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Doi_(identifier))  
 URL: <https://doi.org/10.2139/ssrn.3814087>

163. Tytar O. *Education as a key strategy of postmodern philosophy: overcoming the trauma of non-freedom*. *Вісник ХНУ імені В.Н. Каразіна. Серія Теорія культури і філософія науки*. - 2021. - Вип.63. С7-14 URL: <https://periodicals.karazin.ua/thcphs/article/view/18071>

164. Van de Poel I. *An Ethical Framework for Evaluating Experimental Technology*. *Science and Engineering Ethics*. 2016. 22(3): 667–686. doi:10.1007/s11948-015-9724-3

165. Van den Hoven J., Vermaas P. and van de Poel I.(eds). *Handbook of Ethics and Values in Technological Design: Sources, Theory, Values and Application Domains*, Dordrecht: Springer, 2015. Doi:10.1007/978-94-007-6994-6

166. Verbeek P.-P. *Moralizing Technology: Understanding and Designing the Morality of Things*, Chicago/London: The University of Chicago Press, 2011.

167. Vermaas P., Houkes W. *Ascribing Functions to Technical Artefacts: A Challenge to Etiological Accounts of Functions*. *British Journal for the Philosophy of Science*, 2003. 54(2): 261–289. doi:10.1093/bjps/54.2.261

168. Volti R. *Society and Technological Change*, New York: Worth Publications, 2009.
169. Von Wright G. *Norm and Action: A Logical Enquiry*, London: Routledge and Kegan Paul, 1963.
170. Walker J. *Painting the Digital River: How an Artist Learned to Love the Computer*. London: Prentice-Hall, 2006. 250p.
171. Wallach W. *Moral Machines: Teaching Robots Right from Wrong*, Oxford/New York: Oxford University Press, 2009. doi:10.1093/acprof:oso/9780195374049.001.0001
172. Weckert J. *Computer Ethics*, Aldershot/Burlington, VT: Ashgate, 2007.
173. Winner L. *Techné and Politeia: The Technical Constitution of Society-Philosophy and Technology*, (Boston studies in the philosophy of science vol. 80), edited by Paul T. Durbin and Friedrich, 2000. pp. Dordrecht/Boston/Lancaster: D. Reidel, pp. 97–111. doi:10.1007/978-94-009-7124-0\_7
174. Wybo H. *The Nature of Technological Knowledge*. Meijers, 2009. pp 309–350. doi:10.1016/B978-0-444-51667-1.50016-1
175. Wybo H., Vermaas P. *Technical Functions: on the Use and Design of Artefacts*, Dordrecht/Heidelberg/London /New York: Springer, 2010. DOI:10.1007/978-90-481-3900-2
176. Zandvoort H. *Codes of Conduct, the Law, and Technological Design and Development. The Empirical Turn in the Philosophy of Technology*, edited by Peter Kroes and Anthonie Meijers, Amsterdam: JAI/Elsevier, 2000. pp. 193–205.
177. Zhizhek Sl. *Boringly postmodern and an ideological fantasy: Slavoj Zhizhek reviews Matrix Resurrection. Spectator. - 2022. - 12.01. URL: <https://www.spectator.co.uk/article/a-muddle-not-a-movie-slavoj-i-ek-reviews-matrix-resurrections>"https://www.spectator.co.uk/article/a-muddle-not-a-movie-slavoj-i-ek-reviews-matrix-resurrections*
178. Zhizhek Sl. *Event*. London: Penguin, 2014. 250 p.
179. Zhizhek Sl. *The Parallax view*. MIT Press, 444p.

180. Zwart S., van de Poel, van Mil H. and Brumsen M. A Network Approach for Distinguishing Ethical Issues in Research and Development. *Science and Engineering Ethics*, 2006. 12(4): 663–684. doi:10.1007/s11948-006-0063-2

181. Аветісян М.Г. Філософія художнього простору у сучасному творі мистецтва: культурно-антропологічний підхід. Гілея. Науковий вісник, серія Філософські науки. Київ, 2020. Випуск 152 (№1). С.94-98 URL: <http://gileya.org/index.php?ng=library&cont=long&id=220>

182. Аветісян М.Г. Художній простір крізь призму феноменології Жака-Люка Маріона. Гілея. Науковий вісник. Київ, 2019. Вип. №12 (151). С.7-10; URL: <http://gileya.org/index.php?ng=library&cont=long&id=216>

183. Аветісян М.Г. Війна і трансгуманізм: нові виклики для філософії. Україна і світ: гуманітарно-технічна еліта та соціальний прогрес: Матеріали всеукр.наук.-теор. конференції студ. та аспір. 19-20 квітня 2023 року. Харків: НТУ „ХПІ”, 2023. С.113-116. URL: <https://repository.kpi.kharkov.ua/items/2f67df5c-7663-492f-8aa7-6b74fbbe6437>

184. Аветісян М.Г. Гендерні стереотипи або образ жінки у масовій культурі. Україна і світ: гуманітарно-технічна еліта та соціальний прогрес: тези доповідей Міжнар. наук.-теор. конф. студ. і аспір., м. Харків, 7–8 квітня 2015 р. : у 3 ч. – Ч. 1 / редкол. Л. Л. ТОВАЖНЯНСЬКИЙ та ін. – Харків: НТУ «ХПІ», 2015. - С.145-149.

URL: <https://repository.kpi.kharkov.ua/server/api/core/bitstreams/df9a1614-a4be-43a1-8ca7-fb7084458bba/content>

185. Аветісян М.Г. Зародження образу трансгуманізму в цифровому просторі: культурноантропологічний аналіз. XVI Харківські студентські філософські читання: до 250 річниці з дня народження Георга Вільгельма Фрідріха Гегеля. Матеріали міжнародної наукової конференції студентів та аспірантів, 23–24 квітня 2020 року, м. Харків. Харків: ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2020. С. 54-55. URL: [http://philosophy.karazin.ua/ua/news/news/16\\_student\\_chitannya.pdf](http://philosophy.karazin.ua/ua/news/news/16_student_chitannya.pdf)

186. Аветісян М.Г. Культурно-антропологічний вимір художнього простору живопису Е. Хоппера та Е. Уайет. Вісник Харківського національного

університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Теорія культури і філософія науки». 2017. № 57 (2017). С. 176-183.

URL: <https://periodicals.karazin.ua/thcphs/article/view/9755>

187. Аветісян М.Г. Семіотика візуального образу в рекламі. Україна і світ: гуманітарно-технічна еліта та соціальний прогрес: тези доповідей Міжнар. наук.-теор. конф. студ. і аспір., м. Харків, 19–20 квітн. 2016 р. : у 3 ч. Ч. 1 /редкол. Є. І. Сокол [та ін.]. Харків: НТУ «ХП», 2016. С.112-113. URL: <https://repository.kpi.kharkov.ua/server/api/core/bitstreams/740062e4-0a2a-45db-9365-f848f5845b6b/content>

188. Аветісян М.Г. Трансгуманізм у філософсько-антропологічному вимірі. *Evropsky Filozoficky A Historicky Diskurz (Чехія)=European Philosophical and Historical Discourse. Praha, 2022. Volume 8 Issue 1. С.95-99 DOI: 10.46340/ephd.2021.8.1.13;*

URL: [https://ephd.cz/wp-content/uploads/2022/ephd\\_2022\\_8\\_1/15.pdf](https://ephd.cz/wp-content/uploads/2022/ephd_2022_8_1/15.pdf)

189. Аветісян М.Г. Філософсько-антропологічні та історично-філософські основи трансгуманізму у сучасній культурі: визначення та розвиток концепції. Вісник Харківського національного університету імені В.Н.Каразіна Серія «Теорія культури і філософія науки». Харків, 2021, випуск 64. С.25-31. DOI: URL: <https://periodicals.karazin.ua/thcphs/article/view/20996>

190. Аветісян М.Г., Титар О.В. Людина і техніка: антропологічні проблеми цифровізації людства. Людина, суспільство, комунікативні технології: матеріали X Міжнар. наук.-практ. конф. 27-28 жовтня 2022 р. Харків: Мачулін, 2022. С.85-88. URL: <https://iris.unive.it/retrieve/34d88a95-98b2-49af-a72a-d8273837e980/X.%20Internationale%20Konferenz%20Charkiw%202022.pdf>

191. Аветісян М.Г., Титар О.В. Філософія техніки і її сучасна гуманістична/антигуманістична інтерпретація. Філософія в сучасному світі : Матеріали III Міжнародної науково-практичної конференції, 18–19 листопада 2022 р. / Ред. кол. Я. В. Тарароєв, А. В. Кіпенський, О. О. Дольська [та ін.].

Харків, 2022. С.108-110 URL: [http://web.kpi.kharkov.ua/philosophy/wp-content/uploads/sites/124/2021/12/sbornyk-2021\\_Blok.pdf](http://web.kpi.kharkov.ua/philosophy/wp-content/uploads/sites/124/2021/12/sbornyk-2021_Blok.pdf)

192. Артюхов І.В. Трансгуманізм URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/304717271.pdf>

193. Беньямін В. Мистецький твір в епоху його технічної відтворюваності / пер. з нім. Ю.Рибачука. Беньямін В. Вибране. Львів:Літопис, 2002. С.53-97.

194. Бондаренко С. Цифровий фотодизайн в контексті мистецтва постмодерної культури. Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. Мистецтвознавство. Архітектура. 2009. №7. С. 7-12.

195. Вишеславський Г.А., Голуб О.Є. Мистецтво кібернетичне. Енциклопедія сучасної України. Київ: Ін-т енциклоп.дослідж. НАН України, 2018. Т.20. С.521.

196. Волинець А. Хаотичність як естетичний принцип комп'ютерного мистецтва. Гілея. 2017. Вип.119. С.191-196.

197. Газнюк Л.М., Семенова Ю.А. Антропотехнології як засіб впливу на здоров'я та ментальність людини. Challenges and prospects for the development of social sciences in Ukraine and EU countries: comparative analysis. Riga: Izdevnieciba "Baltija Publishing", 2019.pp.32-47.

198. Дахній А. Й. Мартін Гайдеггер та екзистенційна філософія. Монографія. Львів: ЛНУ імені Івана Франка, 2018. 250 с.

199. Декарт Р. Метафізичні розмисли. Київ: Вид-во Жупанського, 2000. 304 с.

200. Декарт Р. Міркування про метод. Київ: Тандем, 2001. 102с.

201. Дік Ф. Чи мріють андроїди про електричних овець? Київ: Комубук, 2023. 288 с.

202. Дольська О. Феноменологія про основи моралі або про "незламність метафізики". Актуальні проблеми філософії та соціології. 2022. Вип.37. С.44-52

203. Жижек С. Дразливий суб'єкт. Відсутній центр політичної онтології. - Київ: ППС, 2008. - 510 с.

204. Жижек С. Як читати Лакана. - Київ: Komubook, 2019. - 169 с.

205. Загурська Н. Пос-постмодерн: мистецтва та тренди. Вісник ХНУ ім. В. Каразіна. Сер. Філоосфія. Філософські перипетії. 2021. №65. С.6-13. doi.10.26565/2226-0994-2021-65-1
206. Кант І. Критика чистого розуму. Київ: Юніверс, 2008. 506 с.
207. Кочмар-Тимошенко С. Українець потрапив до Топ-15 інноваційних художників світу цифрового мистецтва. Українська правда. 15 січня 2021. URL: <https://life.pravda.com.ua/culture/2021/01/15/243679/>
208. Криман А. Ідея постлюдини: порівняльний аналіз трансгуманізму і постгуманізму. Філософські науки. 2019. Т. 62. № 4. С. 132–147. DOI: 10.30727/0235-1188-2019-62-4-132-147
209. Ліотар Ж.-Ф. Стан постмодерну. Філософ. і соціолог думка. 1995. Вип.5-6. С.15-38.
210. Локк Д. Два трактати про врядування. Київ: Основи, 2001. 265 с.
211. Луков В. А. Трансгуманізм. Знання. 2017. С. 245-252. DOI: 10.17805/zpu.2017.1.20/ URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/304717271.pdf>
212. Малві Л. Візуальне задоволення і наративний фільм. URL: <https://www.ji.lviv.ua/n17texts/malvi.htm>
213. Мерло-Понті М. Видиме й невидиме. З робочими нотатками. Пер. з фр.Є. Марічев, упоряд. К. Лефор. Київ: Видавничий дім КМ “Академія”, 2003. - 268 с.
214. Мерло-Понті М. Феноменологія сприйняття. Київ: Укр цент дух культури, 2001. 552 с.
215. Ніцше Ф. Весела наука. Харків: Фоліо, 2020. 230с.
216. Ніцше Ф. По той бік добра і зла. Генеалогія моралі. Львів: Літопис, 2002.320 с.
217. Ніцше Ф. Повний збір творів. Т.4. Так мовив Заратустра. Львів: Астролябія, 2010. 384 с.
218. Ніцше Ф. Ранкова зоря: думки про моральні пересуди. Темпора, 2021.620с.

219. Ніцше Ф. Шопенгауер як вихователь. Сутінки ідолів. Харків: Фоліо, 2020. 192 с.
220. НіцшеФ. Людське, надто людське. Львів: Астролябія, 2012. 624 с
221. Оленев О. Цифрові технології українського медіа-мистецтва: Нет-арт. МІСТ: Мистецтво, історія, сучасність, теорія. 2014. Вип.10. С.200-204. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mist\\_2014\\_10\\_15](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mist_2014_10_15)
222. Рассел Б. Історія Західної філософії. Київ: Основи, 1995. 759 с
223. Саєнко Н., Вальковський А. Нигитогенний характер арт-практик ХХ століття і постсучасності.  
URL: [https://nebytie\\_i\\_pustota\\_v\\_art\\_praktikah\\_postmodernisma/](https://nebytie_i_pustota_v_art_praktikah_postmodernisma/)
224. Сидоренко І. Ідея оптимена  
URL: <https://elib.bsu.by/bitstream/123456789/229472/1/253-258.pdf>
225. Тимофєєв А. Коротка історія застосування лазерів у мистецтві, рекламі і шоу-індустрії. Лазер. 2009. №5-6.
226. Титар О. Трансдисциплінарність і «суспільство знання» в розвитку сучасної національної філософії науки. Гуманітарний часопис : збірник наукових праць. – Харків : НАУ «Харків. авіац. ін-т». – 2019. – № 2. – С.13-21 // URL:<http://nti.khai.edu/ojs/index.php/gch/article/view/792/854>"<http://nti.khai.edu/ojs/index.php/gch/article/view/792/854>
227. Топал А. Цифровий живопис. Вісник ХДАДіМ. 2012. №3. С.26-28.
228. Тридцять Незалежних українських NFT-художників.  
URL: <https://gwaramedia.com/30-nezalezhnih-ukrainskih-kriptoart-mitcziv/>
229. Фома Аквінський. Сума теології. Частина 2-3. Київ: Ніка Центр, 2015. С. 824-862.
230. Фрейд З. Майбутнє однієї ілюзії. Харків: Фоліо, 2013. 210с.
231. Фрейд З. Психологія сексуальності. Харків: Фоліо, 2018. 151 с.
232. Фромм Е. Втеча від свободи. Харків: Книж клуб КСД, 2019. 288с.
233. Фуко М. Наглядати й карати/ пер. з фр. Видавництво «Основи», 1998. 392 с.



234. Фуко М. Археологія знання. Київ: Вид-во Солломії Павличко Основи, 2003. 326 с.
235. Фуко М. Історія сексуальності. Т. 1: Жага пізнання. Х.: ОКО, 1997. 235 с.
236. Фуко М. Історія сексуальності. Т. 2: Інструмент насолоди. Х.: Око, 1999. 288 с
237. Фуко М. Історія сексуальності. Т. 3: Плекання себе. Х.: ОКО, 2000. 264 с.
238. Фуко М. Проблеми методу: Інтерв'ю з Мішелем Фуко. Пер. з фр Віталій Лях. Після філософії: Кінець чи трансформація? Київ: Четверта хвиля, 2000.
239. Штучний генералізований інтелект  
URL: <https://openai.com/blog/planning-for-agi-and-beyond>

**СПИСОК НАУКОВИХ ПУБЛІКАЦІЙ АВЕТІСЯН М.Г.**

1. Аветісян М.Г. Філософсько-антропологічні та історично-філософські основи трансгуманізму у сучасній культурі: визначення та розвиток концепції. Вісник Харківського національного університету імені В.Н.Каразіна Серія «Теорія культури і філософія науки». Харків, 2021, випуск 64. С.25-31. DOI: URL:<https://doi.org/10.26565/2306-6687-2021-64-03>"<https://doi.org/10.26565/2306-6687-2021-64-03>, <https://periodicals.karazin.ua/thcphs/article/view/20996>

2. Аветісян М. Трансгуманізм у філософсько-антропологічному вимірі. Evropsky Filozoficky A Historicky Diskurz (Чехія)=European Philosophical and Historical Discourse. Praha, 2022. Volume 8 Issue 1. С.95-99 DOI: 10.46340/ephd.2021.8.1.13;

URL: [https://ephd.cz/wp-content/uploads/2022/ephd\\_2022\\_8\\_1/15.pdf](https://ephd.cz/wp-content/uploads/2022/ephd_2022_8_1/15.pdf)

3. Аветісян М.Г. Філософія художнього простору у сучасному творі мистецтва: культурно-антропологічний підхід. Гілея. Науковий вісник,серія Філософські науки. Київ, 2020. Випуск 152 (№1). С.94-98 URL: <http://gileya.org/index.php?ng=library&cont=long&id=220>"<http://gileya.org/index.php?ng=library&cont=long&id=220>

4. Аветісян М.Г. Художній простір крізь призму феноменології Жака-Люка Маріона. Гілея. Науковий вісник. Київ, 2019. Вип. №12 (151). С.7-10; URL: <http://gileya.org/index.php?ng=library&cont=long&id=216>"<http://gileya.org/index.php?ng=library&cont=long&id=216>

5. Аветісян М.Г. Культурно-антропологічний вимір художнього простору живопису Е. Хоппера та Е. Уайет. Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Теорія культури і філософія науки». 2017. № 57 (2017). С. 176-183. URL: <https://periodicals.karazin.ua/thcphs/article/view/9755>"<https://periodicals.karazin.ua/thcphs/article/view/9755>

## Тези конференцій

6. Аветісян М.Г. Війна і трансгуманізм: нові виклики для філософії. Україна і світ: гуманітарно-технічна еліта та соціальний прогрес: Матеріали всеукр.наук.-теор. конференції студ. та аспір. 19-20 квітня 2023 року. Харків: НТУ „ХПІ”, 2023. С.113-116. URL: <https://repository.kpi.kharkov.ua/items/2f67df5c-7663-492f-8aa7-6b74fbbe6437>

7. Титар О.В., Аветісян М.Г. Людина і техніка: антропологічні проблеми цифровізації людства. Людина, суспільство, комунікативні технології: матеріали X Міжнар. наук.-практ. конф. 27-28 жовтня 2022 р. Харків: Мачулін, 2022. С.85-88. URL: <https://iris.unive.it/retrieve/34d88a95-98b2-49af-a72a-d8273837e980/X.%20Internationale%20Konferenz%20Charkiw%202022.pdf>

8. Аветісян М., Титар О.В.. Філософія техніки і її сучасна гуманістична/антигуманістична інтерпретація. Філософія в сучасному світі : Матеріали III Міжнародної науково-практичної конференції, 18–19 листопада 2022 р. / Ред. кол. Я. В. Тарароєв, А. В. Кіпенський, О. О. Дольська [та ін.]. Харків, 2022. С.108-110 URL: [http://web.kpi.kharkov.ua/philosophy/wp-content/uploads/sites/124/2021/12/sbornyk-2021\\_Blok.pdf](http://web.kpi.kharkov.ua/philosophy/wp-content/uploads/sites/124/2021/12/sbornyk-2021_Blok.pdf)

9. Tytar O. V., Avetisyan M.G. Symbol and allegory in H. Skovoroda`s works: elements of Baroque and folk worldviews. Матеріали Харківських міжнародних сквородинівських читаннях «Мандрівник трьома світами Григорій Сковорода: творчість Сковороди в контексті світової філософії. До 330-річчя з дня народження» м. Харків, 1 жовтня 2022 р.

10. Аветісян М. Г. Зародження образу трансгуманізму в цифровому просторі: культурноантропологічний аналіз. XVI Харківські студентські філософські читання: до 250 річниці з дня народження Георга Вільгельма Фрідріха Гегеля. Матеріали міжнародної наукової конференції студентів та аспірантів, 23–24 квітня 2020 року, м. Харків. Харків: ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2020. С. 54-55.

URL: [http://philosophy.karazin.ua/ua/news/news/16\\_student\\_chitannya.pdf](http://philosophy.karazin.ua/ua/news/news/16_student_chitannya.pdf)

11. Аветісян М. Семіотика візуального образу в рекламі. Україна і світ: гуманітарно-технічна еліта та соціальний прогрес: тези доповідей Міжнар. наук.-теор. конф. студ. і аспір., м. Харків, 19–20 квітн. 2016 р. : у 3 ч. Ч. 1 /редкол. Є. І. Сокол [та ін.]. Харків: НТУ «ХП», 2016. С.112-113.

URL: <https://repository.kpi.kharkov.ua/server/api/core/bitstreams/740062e4-0a2a-45db-9365-f848f5845b6b/content>

12. Аветісян М.Г. Гендерні стереотипи або образ жінки у масовій культурі. Україна і світ: гуманітарно-технічна еліта та соціальний прогрес: тези доповідей Міжнар. наук.-теор. конф. студ. і аспір., м. Харків, 7–8 квітня 2015 р. : у 3 ч. – Ч. 1 / редкол. Л. Л. ТОВАЖНЯНСЬКИЙ та ін. – Харків: НТУ «ХП», 2015. - С.145-149.

URL: <https://repository.kpi.kharkov.ua/server/api/core/bitstreams/df9a1614-a4be-43a1-8ca7-fb7084458bba/content>

Онлайн сервіс створення та перевірки кваліфікованого та удосконаленого електронного підпису

ПРОТОКОЛ  
створення та перевірки кваліфікованого та удосконаленого електронного підпису

Дата та час: 09:49:02 11.12.2023

Назва файлу з підписом: Avietisyan\_diss.pdf  
Розмір файлу з підписом: 859.6 КБ

Перевірені файли:  
Назва файлу без підпису: Avietisyan\_diss.pdf  
Розмір файлу без підпису: 835.6 КБ

Результат перевірки підпису: Підпис створено та перевірено успішно. Цілісність даних підтверджено

Підписувач: АВЕТІСЯН МАРГАРИТА ГЕОРГІЇВНА  
П.І.Б.: АВЕТІСЯН МАРГАРИТА ГЕОРГІЇВНА  
Країна: Україна  
РНОКПП: 3466403941  
Організація (установа): ФІЗИЧНА ОСОБА  
Час підпису (підтверджено кваліфікованою позначкою часу для підпису від Надавача): 09:49:00  
11.12.2023  
Сертифікат виданий: КНЕДП АЦСК АТ КБ "ПРИВАТБАНК"  
Серійний номер: 5E984D526F82F38F040000003E712301A6F17304  
Алгоритм підпису: ДСТУ-4145  
Тип підпису: Удосконалений  
Тип контейнера: Підпис PDF-файла (PAdES)  
Формат підпису: З позначкою часу від ЕП (PAdES-B-T)  
Сертифікат: Кваліфікований