

УДК 165:7.01+7.05:004

DOI <https://doi.org/10.30970/PPS.2024.54.13>

ТРАНСГУМАНІЗМ І СУЧАСНЕ МИСТЕЦТВО: ОБ'ЄДНАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ТВОРЧОСТІ

Олег Рожнев

*Український державний університет науки і технологій,
факультет управління енергетичними та економічними процесами,
кафедра філософії та українознавства
вул. Лазаряна, 2, 49000, м. Дніпро, Україна*

Стаття «Трансгуманізм і сучасне мистецтво: об'єднання технологій та творчості» досліджує взаємодію між трансгуманістичними ідеями та сучасним мистецтвом, особливо з акцентом на використання передових технологій у творчих процесах. Трансгуманізм, як філософія, що спрямована на вдосконалення людських можливостей за допомогою технологій, знаходить своє відображення у мистецтві, яке завжди віддзеркалює суспільні зміни та науково-технічний прогрес.

У статті досліджується взаємодія між трансгуманізмом і сучасним мистецтвом, фокусуючись на використанні передових технологій у творчих процесах. Трансгуманізм, філософія вдосконалення людських можливостей за допомогою технологій, все більше впливає на художню творчість, змінюючи форми, зміст і методи мистецького самовираження. У статті аналізуються приклади інноваційних мистецьких проєктів, які відображають вплив трансгуманізму на сучасне мистецтво.

Стаття має на меті не тільки висвітлення нових можливостей для митців у використанні технологій, але й сприяння глибшому розумінню ролі мистецтва у суспільстві, яке постійно змінюється під впливом науково-технічного прогресу.

У статті згадуються літературні твори, кіно та відеоігри, які містять елементи трансгуманізму. Приділяється увага соціальним та етичним аспектам використання технологій у мистецтві. Зазначається, що мистецтво допомагає суспільству осмислити зміни, які відбуваються у суспільстві, сприяючи критичному підходу до трансгуманістичних ідей та їх можливих наслідків.

Підкреслюється важливість взаємодії мистецтва і технологій у контексті сучасного науково-технічного прогресу. Інтеграція технологій у творчий процес створює нові можливості для самовираження та розвитку культури. Ця взаємодія сприяє появі нових форм мистецтва, що відкривають нові горизонти для митців і глядачів. Стаття демонструє, як синергія мистецтва і трансгуманізму сприяє інноваціям та відкриває нові перспективи для розуміння людської природи та її можливостей у мінливому світі. У сучасному контексті, де технології стрімко розвиваються, мистецтво стає не тільки засобом самовираження, але й інструментом дослідження нових можливостей людства, сприяючи розвитку культурного середовища і розширенню культурних горизонтів. Визначено, що зв'язок між трансгуманізмом та метамодерном може створити інноваційні моделі розвитку, що сприятимуть вирішенню моральних, соціальних, біологічних та етичних проблем, забезпечуючи гармонію між технологіями та людськими цінностями.

Ключові слова: трансгуманізм, метамодерн, мистецтво, технології, цифрове мистецтво, соціальні зміни, культурний розвиток, нейроінтерфейси, штучні імпланти, віртуальна реальність, біотехнології.

Постановка проблеми. У сучасному світі, де технології стрімко розвиваються, важливо дослідити вплив трансгуманізму на різні аспекти людського життя, зокрема на мистецтво. Трансгуманізм, як філософія вдосконалення людських можливостей за допомогою передових технологій, пропонує нові шляхи для творчого самовираження та інновацій

у мистецькій сфері. Проблема полягає у розумінні того, як ці технології впливають на художні процеси і змінюють традиційні уявлення про мистецтво.

Необхідно визначити, яким чином технології впливають на форму і зміст сучасного мистецтва. Дослідити конкретні приклади мистецьких проєктів, що використовують ці технології, оцінити їх вплив на сприйняття та взаємодію глядачів з мистецтвом. Проаналізувати взаємозв'язок трансгуманізму та метамодерну.

Аналіз актуальних досліджень. Аналіз актуальних досліджень в області трансгуманізму та мистецтва показує, що ця тема набуває все більшої популярності серед вчених і митців. У зв'язку з розвитком технологій, таких як віртуальна реальність, біотехнології та інші інновації, дослідження інтеграції цих технологій у творчі процеси стають надзвичайно актуальними. Цим дослідженням присвячені ряд статей вітчизняних і зарубіжних авторів. Серед них слід виділити таких зарубіжних і вітчизняних авторів як Рей Курцвейл, Нік Бостром, Лев Мановіч, Крістофер Бейліс, Донна Гаравей, Н. Кетрін Хейлс, Міронова Т.В., Хамула О.Г., Андріана Веляник, Марія Старікова, Аветісян М.Г., Оксана Загайкало, Червінський О. та ін.

Метою статті є дослідження інтеграції ідей трансгуманізму в мистецький простір сучасності, з акцентуацією на використанні сучасних технологій (нейроінтерфейси, штучні імпланти, віртуальна реальність, біотехнології) у творчих процесах.

Виклад основного матеріалу. Мистецтво завжди було дзеркалом суспільства, відображаючи його цінності, ідеї та технологічні досягнення. Якщо озирнутися назад і поглянути на спадщину, яку залишили нам пращури (від античності до сучасності), можна побачити, як творці у своїх роботах відображали соціальні, політичні, релігійні та технологічні аспекти життя кожної епохи.

Силко Р.М. стверджує, що мистецтво існує й розвивається як система взаємопов'язаних між собою видів, багатоманітність яких обумовлена багатогранністю реальності, що відображається в художній творчості; саме в ній людина осмислює світ та себе в ньому [12, с. 19].

Митець використовує творчість, щоб висловити власні погляди на політику, соціальні проблеми, технологічний прогрес та багато інших аспектів життя. Коли споглядаєш навколишній світ, виникає думка, що теми екології, глобалізації, бідності та війни ніколи не втратять актуальності. Людство раз за разом повторює одні і ті самі помилки, проте, чомусь, відмовляється на них вчитися.

Мистецтво – це дуже різноманітний спектр людської діяльності, що займається створенням візуальних, слухових або виконаних артефактів – творів мистецтва – які виражають образну чи технічну майстерність автора і призначені для того, щоб їх цінували за їх красу чи емоційну силу [20].

У наш час, коли трансгуманістичні технології розвиваються з блискавичною швидкістю, мистецтво стає не лише свідком технологічного прогресу, але й активним його учасником, відкриваючи нові горизонти для вираження творчих ідей.

Згідно зі словником гендерних термінів, трансгуманізм – це раціональний, заснований на осмисленні досягнень та перспектив науки світогляд, який визнає можливість і бажаність фундаментальних змін у становищі людини за допомогою передових технологій із метою ліквідувати страждання, старіння, смерть і значно посилити фізичні, розумові та психологічні можливості людини [13].

Трансгуманізм і мистецтво мають багато точок перетину. Старікова М. пише, що в наш час, дізнатись про новітні досягнення науки можна не тільки шляхом ознайомлення зі спеціалізованими виданнями. В художній літературі («Полум'я над безоднею», «Першому гравцеві

приготуватися», «Другому гравцеві приготуватися», серія «The Culture»), іграх («SOMA», «Halo», «Кіберпанк» та «Crysis»), кіно («Нейромант», «Робокоп», «Темне місто», «Доктор Хто», «Стальний алхімік», «Привид у лагах», «Джонні Мнемонік») та коміксах (лінійки DC і MARVEL) широко використовуються ідеї трансгуманізму [13]. Авіетісян О. В. навіть присвячує цілий розділ свого дисертаційного дослідження трансгуманізму у сучасній масовій візуальній культурі [1, с. 109].

Технології не стоять на місці. Швидкість їх розвитку в сучасному світі справді вражає. Ще двадцять-тридцять років тому те, що зараз стало реальність, важко було уявити. Пройдено довгий шлях від традиційної взаємодії з електронно-обчислювальною машиною за допомогою клавіатури та миші до появи нейроінтерфейсів, які дають змогу реалізувати безпосередній зв'язок між мозком та зовнішнім пристроєм.

Незважаючи на успіхи сучасної науки, момент, коли технології перестануть дивувати, настане не скоро. В статті «Знакові експонати медіа арту» розповідається про те, що у 1992–93 роках Йохем Хендрікс почав робити позначки на папері, просто рухаючи очима, називаючи це «малюванням очима». Технологія «Eye Drawing» демонструє нам, як технічні ресурси можуть значно розширити людські можливості.

Хендрікс став творцем шолому, який мав два інфрачервоних датчика, що були з'єднанні із двома відеокамерами. Результатами експерименту стали екстраординарні малюнки, в яких орган сприйняття (око) стає інструментом вираження (рукою). Подібні ресурси можна застосувати для створення і розвитку інклюзивного мистецтва [5].

Лондонські фотографи Девід Вінтернер і Джем Флетчер у 2020 році представили художню виставку «I want to believe – an exploration of transhumanism», яка базується на культурі трансгуманізму. Це фотографії людей, які вимушено або за власним бажанням замінили частини свого тіла на штучні. На одній із світлин зображений чоловік на ім'я Ніл Гарбіссон, який від народження страждає на дальтонізм. Він імплантував собі антену, яка за допомогою коливань допомагає Нілу їх чути (штучна синестезія). На іншій світлині ми бачимо Мун Рібас, яка підключена до онлайн-сейсмографів, що дозволяють їй відчувати землетруси, цунамі та інші стихійні лиха за тисячі кілометрів [22].

Таким чином, технології переплітаються з мистецтвом, даючи нам їжу для роздумів. Коли зупиняєш свій погляд на цих фотографіях, то приходиться розуміння того, що використання штучних імплантів на благо людства не позбавлене сенсу. Особливо в контексті ушкоджень, які отримують люди в сучасних війнах.

Як вже було сказано раніше – можливості сучасних технологій майже безмежні. Хамула О.Г. пише, що за допомогою розвитку інформаційних цифрових технологій вдалося створити різного роду технічні та психологічні аспекти сприйняття та відчуття людини, які в різного роду публікаціях отримали назву «віртуальна реальність» [16, с. 55].

Як показують аналітичні дослідження зарубіжних компаній, стверджує Кругова І.О., дана технологія досить швидко розвивається, з кожним роком все більше зростає її затребуваність в різних галузях, а особливо слід відзначити її попит та використання в рекламі та ігрових програмах. Все це свідчить про інтерес до неї, який, в свою чергу, спонукає до покращення якості даної технології [7, с. 47].

Веляник А. дає наступне тлумачення термінології віртуальної реальності:

XR (Extended Reality) – розширена реальність. Що мається на увазі? Відповідь – все, що виходить за межі того, що людина може бачити в реальності. Інші реальності – віртуальна, доповнена розширена – усі належать до цієї категорії.

VR (Virtual Reality) – віртуальна реальність. Тут йдеться про наступне: все, що нас оточує – повністю створене комп'ютером середовище, з яким є можливість взаємодіяти.

Для цього потрібен шолом віртуальної реальності/VR-окуляри та/або контролери. Слід зазначити, що реальний світ ви при цьому не бачите.

AR (Augmented Reality) – доповнена реальність. Ми бачимо реальний навколишній світ, проте на нього накладається додатковий шар цифрової інформації. Побачити його можливо за допомогою спеціальних гаджетів: AR-окулярів, наприклад, Google Glass.

MR (Mixed Reality) – змішана реальність. Ми бачимо реальний навколишній світ, але на нього накладається додаткова інформація, по зразку з доповненою реальністю, плюс тут вони ще мають можливість взаємодіяти. Наприклад: коли ми скануємо і копіюємо реальні об'єкти у віртуальну хмару [2].

Ці технології відкривають безліч можливостей для творчих людей. Не дивно, що цікавість до них з кожним роком тільки зростає. Віртуальна реальність, у широкому сенсі розуміння, це унікальний інструмент, що дозволяє поєднати речі, які до того поєднати нікому не вдавалось. Тобто з кількома вимірами одночасно – часом, простором та звуком. Таким чином, глядач переноситься безпосередньо у твір, стає невеликою його частиною. В той же час художнику віртуальна реальність дозволяє працювати з глибиною, аби створювати об'єкти в реальному масштабі, а великий плюс в тому, що реальні матеріали використовувати не потрібно.

Хамула О.Г. пише, що цифрові технології поширили свій вплив і на такі види образотворчого мистецтва, які прийнято вважати традиційними: живопис, скульптуру та графіку. Архітектуру, рельєф, картину та скульптуру стало можливо передавати за допомогою голографії. Новаторською є ідея використання інтерактивності. Застосовуючи новітні технології, людина має можливість вступати в контакт з художником і приймати безпосередню участь у створенні художнього твору. Крім того, музеї тепер роблять оцифровані копії експонатів, доступ до яких надають в режимі онлайн [16, с. 54]. Що особливо актуально в наш постковідний та воєнний час, коли можливості для подорожування дещо обмежені.

Тетяна Миронова пише, що гарним прикладом використання VR-технології служить виставка «Шедеври сучасного мистецтва», яку організував кілька років тому паризький фонд Louis Vuitton. Режисер П'єр Зандровіч ексклюзивно для цього проекту створив 360-градусне відео, яке дозволяє глядачеві зануритися в атмосферу легендарних полотен Гогена, Моне, Пікассо, Матісса, Сезана та багатьох інших. Крім того, широко відомий аукціонний будинок Sotheby's для лондонського аукціону Surrealist Art sale розробив VR-тур, в ньому поціновувачі мають можливість подорожувати роботами Дельво і Массона, Далі і Магрітта. Все це свідчить про те, що технології глибоко вкоренилися в презентації культурної спадщини та мистецтва зокрема.

Ще одним прикладом служить VR-інсталяція Endodrome художниці Домінік Гонсалес-Форестер отримала честь бути прийнятою в основну програму 58-й Венеціанської бієнале. Перша віртуальна галерея AcuteArt, спеціалізацією якої є сучасне VR-мистецтво, відкрившись в 2017 році запросила зірок сучасної арт-сцени Марину Абрамович, Олафура Еліассона і Джеффа Кунса розробити художні VR-твори [15].

Розглянуті нами приклади свідчать про те, що за допомогою сучасних технологій світ сучасного мистецтва має можливість розкритися з нової, ще більш цікавої сторони. Межею може служити лише фантазія автора.

Тетяна Миронова зазначає, що завдяки цифровій технології «доповнена реальність» (AR) художник отримує унікальний інструмент, яким він має можливість користуватися поряд з фарбами та пензлями, і доповнювати не тільки той світ, що з'являється на полотні, але й реальний. Тільки і треба, що навести ваші AR-окуляри на скульптуру, картину чи певний об'єкт в просторі і світ стане зовсім іншим. Ця технологія дозволяє людині

отримати унікальні естетичні відчуття, які ще двадцять-тридцять років тому пересічному громадянину важко було навіть уявити. Галерейний арт-проект, який називається «Mirages & miracles», створений французькими цифровим художниками Клер Бардін і Адріан Мондо, за допомогою доповненої реальності показують тонку грань між людським тілом, мистецтвом, технологією, і поезією. Також слід згадати AR-роботи американського художника, скульптора і дизайнера KAWS, які можна побачити в різних містах світу та химерні AR-скульптури корейської художниці Ку Чжон А, місцем дислокації якої є Лондон [15].

Веляник А. описує фестиваль SXSW (South by Southwest), який проводиться в місті Остіні, штат Техас, як прекрасний майданчик для демонстрації кіно, технологічних новинок, музики, іншими словами організатори знають, чим привернути увагу глядачів. Його концепція полягає в наступному – організатори відтворили усі локації у VRChat (онлайн-сервіс), за допомогою якого людина може вибрати аватар, дивитись мистецькі твори, не тільки знайомитись, але й взаємодіяти з іншими учасниками, проводити презентації, ходити в різні кімнати та будувати величезні світи. Ще один приклад – конференції Laval Virtual / Recto VRso, яка проводиться в місті Лаваль, Франція (найстаріша VR-конференція в Європі). В ній цілий зал присвячений VR або XR мистецтву. Доступ до нього можна отримати за допомогою гарнітури VR, адже виставка повністю вбудована у віртуальну реальність [2].

Ще одним цікавим проявом людського креативу є біомистецтво. Що ж це таке? Біомистецтво (або біоарт), пише Червінський О., це новий міждисциплінарний напрям в сучасному мистецтві, який водночас є перспективним та контроверсійним. Причина цього дуалізму проста, в основі концепції біоарту закладено поєднання прекрасного з химерним, подекуди шокуючим, а потенційно навіть небезпечним. Чимало етичних питань і суперечок спричиняє той факт, що даний напрям передбачає використання живих організмів як арт об'єктів. Проте саме це робить його унікальним і привертає увагу глядачів, митців і науковців [17, с. 114].

Біотехнолог Володимир Боднар стверджує, що заради мистецтва творець не пожалує навіть використати власне тіло: Наташа Віта-Мор штучно збільшує кісткову щільність, Едуардо Кац вводить собі в тканини купсулу часу, Стеларка вирощує на руці третє вухо [3]. Це свідчить про те, що для справжнього вченого не існує меж на шляху до мети.

Прокопєць С.О. стверджує, що біоарт – це один із способів передати настроїв ХХІ століття, яке, за думкою спеціалістів, стане епоєю біотехнологій та біології. Відкриття механізмів штучного синтезу, біосинтезу білків, генетичного коду, рекомбінації й перенесення генів здатні змінити не тільки медицину, промисловість, сільське господарство та охорону природи але й в змозі допомогти з розв'язанням глобальних проблем, що бентежать суспільство. Це стосується геополітики, екології, демографії, економіки та соціуму. Зокрема, використання біологічних знань для виробництва харчових продуктів, сировини, ліків, добування екологічно чистого палива, використання сонячної енергії, лікування нових інфекційних хвороб, раннє діагностування та виліковування спадкових хвороб людини [11]. Як бачимо, біологи проходять на допомогу не тільки митцям.

Яким чином можна передати дух і настроїв сучасного світу? Як відобразити за допомогою мистецтва науково-технічний прогрес? Ілона Свеженцева наводить наступні приклади: Оронем Катте та Йонат Цурі з Австралії у 2009 році поруч із Інститутом сучасного мистецтва при Університеті Західної Австралії створили дослідницьку лабораторію, робота якої спрямована на плідну співпрацю художників та дослідників. В ній, використовуючи технологію культивування в пробірках мікроорганізмів та клітин, відбувається процес створення справжніх наполовину живих творів мистецтва.

До культури клітин епідермісу людини генний інженер М. Есарді внесла гени шовку паука, отримавши таким чином штучну тканину-прототип шкіри людини, що виявилася міцнішою ніж сталь. В основі її ідеї було бажання визвати почуття благоговіння перед природою.

Генетик Г. Боном, веде проект під назвою «Xenotex». Він пиши вірші на мові ДНК, а отримані ланцюжки трансгенно вводить до геному бактерій. Тобто результатом експерименту стає вірш, написаний у живому організмі. Подібна бактерія продукує змінений білок, який, набуваючи потрібної форми, починає випромінювати флуоресцентне світло. Наприклад, «The faeryis rosy» Бонома в затемненому просторі світиться синім світлом.

Біотехнолог Крей Венер за допомогою бактерії *Mycoplasma laboratorium*, яка є першою бактерією, що була повністю штучно створена в лабораторних умовах, відтворює водяні знаки у чашках Петрі. До геному мікроорганізму вводять флуоресцентних білків, завдяки яким водні знаки світяться у темряві [6].

Ми живемо в епоху метамодерну, який відкриває людству широке поле для самовираження. Метамодернізм – це новий тип чуттєвості, який іронізує, коли навколишній світ стає надто серйозним, чи звертається до наївності, коли цинізм в культурі домінує над щирістю [4].

За Шабановою Ю.О. доба метамодерну, що характеризується нестабільністю, непередбаченістю, несподіваністю та невпевненістю в моделюванні майбутнього, створює принципово нові умови світорозуміння та світовідчуття людини [19, с. 330].

Як стверджує Абрамсон С., метамодернізм має на меті зруйнувати відстані, особливо відстані між речами, які здаються протилежностями, щоб відтворити відчуття цілісності, що дає змогу вийти за межі оточення і рухатися вперед з метою створення позитивних змін у наших суспільствах та світі [21].

Пахаренко В. визначає, що метамодернізм не нав'язує якусь «єдиноправильну» позицію, а пропонує обирати її кожному особисто і залишатись у стані безперервного пошуку між протилежностями [10, с. 61].

Шабанова Ю.О., пише, що покликання мистецтва Метамодерну – розбудити споживача та протверезити романтика, розгойдавши старі патерни культури, відтворити цілісне відчуття сутнісної реальності [18, с. 90]. На нашу думку, технології трансгуманізму чудово підходять для реалізації цих ідей.

Трансгуманізм породжує багато проблемних питань. Одне з них «Чи можуть трансгуманістичні технології бути небезпечними?». Нік Бостром, один із засновників «Humanity+», у праці «FAQ з трансгуманізму» відповідає – так, однозначно можуть і людство має подумати над цим питанням вже зараз. Біотехнологія, нанотехнологія та штучний інтелект стануть джерелом серйозної небезпеки, якщо використовувати їх недбало і безвідповідально [23]. Це стосується і використання трансгуманістичних технологій у мистецтві. До всього слід підходити з розумом і не забувати про правило золоті середини. Зациклившись на використанні сучасних технологій для передачі власного світовідчуття, творець ризикує втратити ідентичність. Машина може створювати безумовні шедеври, проте навряд чи зможе передати всі внутрішні смислові переживання людини, яка та втілює у витворі мистецтва.

В цьому дискурсі зв'язок між трансгуманізмом та метамодерном може сприяти формуванню гнучких та інноваційних моделей розвитку, які здатні сприяти ефективному вирішенню моральних, соціальних, біологічних та етичних проблем, що викликає трансгуманізм, і забезпечать гармонію між технологічними досягненнями та людськими цінностями.

Ці концепції можуть взаємодоповнювати одна одну. В цьому і є зв'язок. Сплав трансгуманізму і метамодерну забезпечить втілення метемодерністських ідей про новий, більш щирий погляд на світ, а метамодерн, в свою чергу, не дасть трансгуманізму зайти за межі етичних, культурних та філософських рамок при використанні нейроінтерфейсів, штучних імплантів, віртуальної реальності, біо- та інших технології. Тобто обидві концепції мають великий потенціал для переформування сучасного суспільства не тільки в мистецькій сфері, але й сприяти розв'язанню інших викликів, що пропонує сучасний світ.

Результатом цієї синергії може стати виникнення гуманістичнішого, більш відкритого та безумовно безпечнішого світу для майбутніх поколінь.

Висновки. Трансгуманізм і мистецтво створюють унікальну синергію між технологіями та творчістю, відкриваючи нові горизонти для самовираження та інновацій. Це поєднання дозволяє нам краще розуміти і відображати складність сучасного світу, об'єднуючи людську креативність із технологічними досягненнями. Трансгуманізм надає мистецтву нові інструменти та матеріали, розширюючи межі можливого і змінюючи традиційні уявлення про творчість. Таким чином, мистецтво стає не лише відображенням дійсності, але й активним учасником її трансформації, що сприяє розвитку як культурного, так і науково-технічного прогресу. Сучасні технології, такі як цифрові медіа, віртуальна та доповнена реальність, біоарт та інші інновації, стають невід'ємною частиною творчого процесу, дозволяючи митцям експериментувати з новими матеріалами та техніками. Це, в свою чергу, сприяє появі нових художніх жанрів та напрямків, що відображають сучасні тенденції та ідеї. Крім того, трансгуманізм у мистецтві дозволяє глибше досліджувати соціальні та етичні питання, пов'язані з технологічним прогресом. Мистецтво, як відображення суспільних змін, здатне стимулювати критичне осмислення нових технологій та їхнього впливу на людину та суспільство. Зв'язок між трансгуманізмом та метамодерном може сприяти створенню гнучких та інноваційних моделей розвитку, які допоможуть вирішувати моральні, соціальні, біологічні та етичні проблеми. Сплав цих концепцій здатен забезпечити гармонію між технологічними досягненнями і людськими цінностями та допомогти створити кращий світ для майбутніх поколінь. Подальші дослідження та практичні експерименти у цій галузі будуть сприяти не лише розвитку нових форм мистецтва, але й поглибленню нашого розуміння взаємозв'язку між людиною та технологіями. Що відкриває нові перспективи для митців, науковців та всіх, хто цікавиться майбутнім людської культури і творчості.

Список використаної літератури

1. Аветісіян О.В. Трансгуманізм у сучасній візуальній культурі: дисертація на здобуття ступеня доктора філософії / Аветісіян Маргарита Георгіївна. Харків, 2019. – 173 с. – URL: <https://ekhnuir.karazin.ua/server/api/core/bitstreams/3b888974-ac9d-4966-8d95-092b6e7b1c28/content> (дата звернення: 22.05.2024).
2. Веляник А. XR-фестивали: як технології змінюють наше уявлення про мистецтво // Pryvit.Media. – URL: <https://pryvit.media/article/xr-festivals/> (дата звернення: 21.05.2024).
3. Володимир Б.: Сайнс-арт – це бомба сповільненої дії, закладена у згрубілу тканину позитивної науки // Дзеркало тижня. – URL: <https://zn.ua/ukr/science/volodimir-bodnar-sauns-art-ce-bomba-spovilnenoyi-diyi-zakladena-u-zrogovilu-tkaninu-pozitivnoyi-nauki-.html> (дата звернення: 23.05.2024).
4. Губернатор О. І. Метамодернізм як нова парадигма сучасних культурних практик. Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв: наук. журнал. 2023. № 1. С. 109–114.

5. Знакові експонати медіа арту // Ukrainian Biennale of Digital and Media Art. Facebook. – URL: <http://surl.li/tyfir> (дата звернення: 23.05.2024).
6. Ллона Свеженцева. Bio-art: як сучасні технології можуть змінити мистецтво // Науково-популярні замітки про життя довкола нас. – URL: <https://cellbiologyblog.wordpress.com/2018/02/22/bio-art-як-сучасні-технології-можуть-змінит/> (дата звернення: 23.05.2024).
7. Кругова І.О. «Використання AR технологій в сучасному мистецтві» // Електронний архів Харківського національного університету радіоелектроніки. С. 47–48. – URL: <https://openarchive.nure.ua/server/api/core/bitstreams/9da2b30dbcd2-4803-97b0-75d464f214e3/content> (дата звернення: 21.05.2024).
8. Людина і трансгуманізм: перспективи розвитку людини // Підручники. – URL: https://pidru4niki.com/91492/kulturologiya/lyudina_transgumanizm_perspektivi_rozvitku_lyudini (дата звернення: 22.05.2024).
9. Міронова Т. В. Віртуальна і доповнена реальності в творчості українських мистців // Науковий фаховий журнал Art and Design № 2, 2021. – URL: <https://artdesign.knutd.edu.ua/wp-content/uploads/sites/33/2021/08/13-AD-2-2021.pdf> (дата звернення: 23.05.2024).
10. Пахаренко В. Метамодернізм як художній напрям: роздуми про новий тип світосприйняття. Українська мова та література. № 7-8. 2021. С. 56–68. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/728820> (дата звернення: 24.05.2024).
11. Прокопєць С.О. Чому ХХІ століття є століттям біології // Електронна освітня інформаційна система «Всєосвіта». – URL: <https://vseosvita.ua/blogs/chomu-khkhi-stoitia-ie-stolitiam-biologii-93249.html> (дата звернення: 24.05.2024).
12. Силко Р.М. Конспект лекцій з дисципліни «Мистецтвознавство»: (Частина І) // Науково-технічна бібліотека НТУ «ХП». – URL: http://library.kpi.kharkov.ua/TUF/resource_1144/4.html (дата звернення: 20.05.2024 р.)
13. Словник гендерних термінів / укладач З. В. Шевченко. URL: <http://a-z-.gender.net> (дата звернення: 22.05.2024).
14. Старікова М. Вічне життя: культура трансгуманізму // The News&Culture. – URL: <https://nc.ua/vichne-zhyttya-kultura-transgumanizmu/> (дата звернення: 20.05.2024).
15. Сучасне мистецтво, віртуальна реальність: як технології змінюють світ мистецтва // Тетяна Міронова. НВ. – URL: <https://life.nv.ua/ukr/blogs/suchasne-mistectvo-virtualna-realnist-yak-tehnologii-zminuyut-svit-mistectva-50081434.html> (дата звернення: 21.05.2024).
16. Хамула О.Г. Технології доповненої реальності в світі мистецтва // Хамула О.Г., Дорош С.М., Паріяк А.Т. Електронний архів Харківського національного університету радіоелектроніки. С. 54–55. – URL: <https://openarchive.nure.ua/server/api/core/bitstreams/4b8cc49b-1dcd-4123-a8ce-96710af5fc20/content> (дата звернення: 21.05.2024).
17. Червінський О. БіоАрт – новий міждисциплінарний напрям в сучасному мистецтві та перспективи його розвитку в Україні // МІСТ: Мистецтво, історія, сучасність, теорія. Вип. 18. 2022. С. 114–119. – URL: <http://mist.mari.kyiv.ua/article/view/277715/272912> (дата звернення: 24.05.2024).
18. Шабанова Ю. О. Метамодерн у мистецькому просторі передчуття нової культурної парадигми // Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку: наук. зб. Вип. 43 / упоряд. і наук. ред. В. Г. Виткалов ; редкол.: Г. П. Чміль, В. Г. Виткалов, П. Е. Герчанівська та ін.; наук.-бібліогр. редагування наукової бібліотеки РДГУ. Рівне: РДГУ, 2022. С. 87–94.
19. Шабанова Ю. О. Соціальні мережі в антропологічному вимірі метамодерну // Digital transformations in culture: Scientific monograph. Riga, Latvia: «Baltija Publishing», 2023. с. 330–346.

20. Що таке мистецтво? // Українська LibreTexts. – URL: [https://ukrayinska.libretexts.org/Гуманітарні_науки/Мистецтво/Книга%3A_Історія_мистецтв_\(Boundless\)/01%3A_Мислення_та_розмова_про_мистецтво/1.01%3A_Що_таке_мистецтво%3F](https://ukrayinska.libretexts.org/Гуманітарні_науки/Мистецтво/Книга%3A_Історія_мистецтв_(Boundless)/01%3A_Мислення_та_розмова_про_мистецтво/1.01%3A_Що_таке_мистецтво%3F) (дата звернення: 19.05.2024).
21. Abramson S. Metamodernism: The Basics. Huffpost viewed 12 Dec 2014. URL: https://www.huffpost.com/entry/metamodernism-thebasics_b_5973184 (дата звернення: 20.05.2024).
22. David Vintiner and Gem Fletcher's long-term collaboration profiles the transhumanist movement // British Journal of Photography. – URL: <https://www.1854.photography/2021/06/david-vintiner-gem-fletcher-i-want-to-believe/> (дата звернення: 20.05.2024).
23. Nick Bostrom. Transhumanist FAQ. URL: <https://humanityplus.org/philosophy/transhumanist-faq/> (дата звернення: 23.03.2024).

TRANSHUMANISM AND MODERN ART: COMBINING TECHNOLOGIES AND CREATIVITY

Oleh Rozhnev

*Ukrainian State University of Science and Technologies,
Faculty of Energy Management and Economic Processes,
Department of Philosophy and Ukrainian Studies
Lazariana str., 2, 49000, Dnipro, Ukraine*

The article «Transhumanism and modern art: combining technologies and creativity» explores the interaction between transhumanist ideas and contemporary art, with a particular emphasis on the use of advanced technologies in creative processes. Transhumanism, as a philosophy aimed at enhancing human capabilities through technology, is increasingly reflected in art, which has always mirrored societal changes and scientific and technological progress.

The article examines the interaction between transhumanism and contemporary art, focusing on how advanced technologies are used in creative processes. Transhumanism significantly impacts artistic creation, changing the forms, content, and methods of artistic expression. The article analyzes examples of innovative art projects that illustrate the influence of transhumanism on contemporary art.

The aim of the article is not only to highlight new opportunities for artists in using technologies but also to foster a deeper understanding of the role of art in a society that is constantly evolving under the influence of scientific and technological progress. The article mentions literary works, films, and video games that contain elements of transhumanism, and it addresses the social and ethical aspects of using technology in art. It notes that art helps society to comprehend the changes occurring within it, promoting a critical approach to transhumanist ideas and their possible consequences.

The importance of the interaction between art and technology in the context of modern scientific and technological progress is emphasized. The integration of technology into the creative process creates new opportunities for self-expression and cultural development. This interaction contributes to the emergence of new forms of art, opening new horizons for both artists and audiences. The article demonstrates how the synergy of art and transhumanism fosters innovation and opens new perspectives for understanding human nature and its possibilities in a rapidly changing world. In the contemporary context, where technology is rapidly advancing, art becomes not only a means of self-expression but also a tool for exploring new possibilities for humanity, promoting the development of the cultural environment and expanding cultural horizons. It has been determined that the connection between transhumanism and metamodernism can create innovative development models that will contribute to solving moral, social, biological, and ethical problems, ensuring harmony between technologies and human values.

Key words: transhumanism, metamodern, art, technologies, digital art, social changes, cultural development, neural interfaces, artificial implants, virtual reality, biotechnologies.