

ФІЛОСОФСЬКІ РЕЦЕПЦІЇ ДІДЖИТАЛІЗАЦІЇ І ВІЗУАЛЬНОЇ КУЛЬТУРИ

<https://doi.org/10.26565/2226-0994-2025-73-9>

УДК 130.2+304:004

Олег Перепелиця, Владислав Могилат

COMPLEX NET DIAGRAM: ТРАНСГРЕСІЯ – МОДИФІКАЦІЯ – ТРАНСМОГРИФІКАЦІЯ

У статті здійснено філософський аналіз трансформацій людської істоти в контексті розвитку сучасних технологій, зокрема штучного інтелекту (ШІ). Зазначається, що сформувалася певна постантропологічна ситуація, у межах якої традиційні уявлення про автономного суб'єкта, межі людського тіла й простір когнітивної діяльності зазнають радикального перегляду. Запропоновано концептуальну діаграму, що окреслює три рівні трансформації (пост-/транс-) людини: трансгресію, модифікацію й трансмогрифікацію, що дає змогу визначити різноманітні тілесні, мережеві й культурні практики сучасності. Показано, що трансгресія не скасовує розрізень між внутрішнім і зовнішнім, людським і технологічним, а радше робить ці межі рухомими, номадичними. Саме в площині трансгресованих меж відбувається взаємодія людини й машини, зокрема через нейроінтерфейси й алгоритмічні системи, що водночас розмиває фігуру класичного антропоцентричного автономного суб'єкта. Модифікація інтерпретується як магістральний шлях трансформації, що втілюється різними трансгуманістичними програмами / ідеологемами й практиками, які спрямовані на функціональне вдосконалення тіла й психіки, зокрема на нейрокогнітивному рівні у взаємодії зі ШІ. Натомість трансмогрифікація розуміється як радикальна форма техногенної деформації, що виходить за межі будь-якої формальної нормативності, образу, сталої форми, водночас не змінюючи трансгресованої «сутності». Відтак в статті зазначається, що сучасні технології формують фігуру транс(ін)дивіда, себто множинну, децентровану істоту, яка діє і мислить в мережах людських і нелюдських акторів. Така перспектива відкриває можливість переосмислення ключових модерних понять: суб'єктності, власності й творчості. Водночас висновується думка, що для людини важливим є питання про співвідношення технологічного розвитку й практик емансипації.

Ключові слова: *людина, машина, штучний інтелект (ШІ), трансгресія, модифікація, трансмогрифікація, нейроінтерфейси.*

Igitur hominem accepit indiscretæ opus imaginis atque in mundi positum meditullio sic est alloquutus: «Nec certam sedem, nec propriam faciem, nec munus ullum peculiare tibi dedimus, o Adam, ut quam sedem, quam faciem, quæ munera tute optaveris, ea, pro voto, pro tua sententia, habeas et possideas.

Definita caeteris natura intra præscriptas a nobis leges cohercetur.

Tu, nullis angustiis cohercitus, pro tuo arbitrio, in cuius manu te posui, tibi illam præfinies.

Medium te mundi posui, ut circumspiceres inde comodius quicquid est in mundo.

Nec te celestem neque terrenum, neque mortalem neque immortalem fecimus, ut tui ipsius quasi arbitrarius honorariusque plastes et fctor, in quam malueris tute formam effingas.

Poteris in inferiora quæ sunt bruta degenerare; poteris in superiora quæ sunt divina ex tui animi sententia regenerari».

Pici Mirandulensis Oratio de Hominis Dignitate § 5: 18-23. (1486)

Робота Ейба Лінкольна (Abe Lincoln) «Complex Net Art Diagram» (2003) [Abe Lincoln, 2003], що між іншим містить не лише пряму відсилку до роботи Майкла Сарффа і Тіма Віддена (Michael Sarff, Tim Whidden, МГАА) «Simple Net Art Diagram» (1997), а також до схеми Стеларка «Involuntary body / Third hand» (1980), зображує щось на зразок еволюційного процесу, який розпочинається й завершується цілковито однаковими

© Перепелиця О. М., Могилат В. А., 2025.



This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License 4.0.

схематичними зображеннями комп'ютерів. Образи людей, органів, тварин, хімічні формули і технологічні схеми тощо сплітаються в складну аж ніяк не гармонійну ризому, ніби митець намагається цілковито трансгресувати межі мистецтва, науки, релігії, техніки й самих практик репрезентації, зводячи все нанівець, позаяк кишковий тракт, вакуум, третя рука Стеларка і погляд Діви Марії постають лише як вузли в складній мережі, що є лише інформаційним потоком між комп'ютерами. І от знову повторюється меседж Сарффа і Віддена: «Мистецтво відбувається тут». Відверто кажучи, діаграма не викликає бажання вчитуватися в її зміст, чи дотепно автор зашифрував цією роботою якусь інформацію, чи вона виникла спонтанно як поєднання свідомих і несвідомих імпульсів і певних художніх смаків – те, на що вона натякає, залишає мистецтво десь між рештою інформаційних потоків, які щодня наповнюють мережу. Діаграма наче поціляє в технологічне перевиробництво, що в певній перспективі виглядає повністю безглуздим процесом, який відбувається між машинами / інтерфейсами. Втім, що як нам не варто кивати на «бездушну» машину, що як людина з усією своєю «духовністю» буде найбільш органічно вмонтована саме в машинний світ? Комунікція людино-машин уже виливає потоки мистецьких (не забуваємо давнє грецьке слово *τέχνη* для позначення мистецтва) витворів, які постійно трансгресують історичний досвід, модифікуючись все вправнішим технічним / програмним забезпеченням чи то пак трансмографікуючись в безмежній мережі квантів, що здобувають і/чи втрачають свій вплив, який легко вимірюється більшою чи меншою кількістю токенів, себто монетизацією. Інтерфейси як топоси буття людської істоти звісно валять і потенційною безмежністю самореалізацій, і незбагненністю трансформацій, і тим, що нарешті усі людські фантазми (від раю до пекла), себто бажання, будуть експоновані для загального споглядання – ба, навіть коли не буде споглядача.

Втім, можливо, споглядач перетвориться на щось нове, зіллється в одне ціле з усіма об'єктами чи розпорошиться в їх множинності, що утворить своєрідну мережу-ризому процесу споглядання. Цей процес вбере в себе всі людські фантазми й сподівання, втілить таку аж надто людську жагу трансформуватися і модифікуватися, трансгресувати свої межі. Авжеж, неймовірне перетворення, хай навіть і спотворення, злиття з бажаним об'єктом, *об'єктом а*, а разом і таке осяжне безсмертя тут майорять як цілком можливі. І хай скільки б лишалось побоювань щодо нього, побоювань, які передають і фантастичні фільми, і боді-горрори, що десь постійно відтворюють як своєрідну фобію образ Франкенштайна¹, багато хто погодився б зі фразою героя стрічки Девіда Кроненберга «Муха» (1986): «Багато хто віддали б все, аби на когось перетворитися». Хай там що, але людська істота по суті ніколи не вбачала себе як завершену форму (ба, навіть тоді, коли своєю формою вважала душу), і власна загадковість в цій істоті завжди поєднувалася з її відкритістю, яку так наполегливо концептуалізував Мартін Гайдеггер. Людина як відкритий обшпир, для якого інший, інше, *не-* чи навіть *над-*людське постає то далеким, то близьким горизонтом, наближення *до* чи віддалення *від* якого залежить від вправного технологічного й символічного переконструювання.

Сучасні біомедичні технології, розвиток нейронаук, різноманітні практики технічного втручання в людське тіло й когнітивні процеси, впровадження в повсякденне життя інструментів штучного інтелекту (ШІ) створюють спектр можливих утілень таких сподівань. Напевно, можна погодитися вже як з загальною думкою, що нейроінтерфейси, глибоке машинне навчання, автономні алгоритмічні системи (чи не альтернатива старомодерним автономним суб'єктам?), генеративний ШІ формують умови для того, що можна назвати пост-антропологічною ситуацією [див.: Хейлз, 2002], яка либонь потребує

¹ Тільки нещодавно вийшла чергова екранізація класичного твору Шеллі «Франкенштайн» (Frankenstein, реж. Гільєрмо дель Торо, 2025). А ще можна додати такі стрічки, як «Субстанція» (The Substance, реж. Коралі Фаржа, 2024) або «Бідолашні створіння» (Poor Things, реж. Йоргос Лантімос, 2023). Всі вони різні за настроєм, але теми модифікації тіла, подолання старіння, смерті за допомогою техно-науки в них вписуються в по суті етико-антропологічні меседжі.

нових подій-істин в сенсі Алена Бадью. Чи буде спроможною на них людська істота, чи вони будуть виринати з якогось *іншого* досвіду, чи геть не буде сенсу вимірювати світ в категоріях істини, – гадаємо, ми вже незабаром дізнаємось. Чи ідеться тут лише про інструментальне розширення можливостей носія інструментального розуму (про стару техніку), чи якимось еволюціонує (структурно чи онтологічно) людська істота до чогось невіданого, – напевно, покаже час. Ми спробуємо осмислити цей процес, створивши *контекстуальну діаграму*, що розкриває три рівні сучасної трансформації людини, як-от: трансгресія, модифікація і трансмографікація. На нашу думку, так можна концептуалізувати різноманітні практики, мережеві й соматичні, як свосерідні культурні й символічні способи гратися з антропологічною / соціальною межею, а також цілком реальні функціональні / інструментальні вдосконалення, розширення й протезування людського технологічним, аж до радикальної зміни звичайної / звичаєвої форми на дивну, учуднену, напевно – у своїй кінцевій перспективі – сингулярну.

Звісно, не варто забувати про те, що ці тенденції вписуються в загальну матрицю капіталу, виробництва товарів і послуг, але так саме вони можуть створювати і локуси життя на його межі. Поза на позір етичним патосом сучасних трансгуманістичного чи постгуманістичного дискурсів і в цілому техноутопічного нарративу, що проповідують різні моделі спільного майбутнього людської істоти, вдосконалення її природи і життя, повсякденні вже практики множинних юзерів в мережі, мистецькі (зокрема, комп'ютерні) практики чи жести на кшталт квадроберів тощо розгортаються саме за траєкторією, яку передає запропонована діаграма. Отже, наша *мета* визначити саме ці, по суті автономні і зрештою некеровані, практики, що трансгресують, модифікують і трансмографікують людську істоту в світі нейроінтерфейсів і ШІ.

Класичний сенс концепту *трансгресія* пов'язаний з виходом за межі нормативного, усього, що з нього витікає і формується в порядку номосу чи звичая, про що б зрештою не йшлося: автентичність, ідентичність, сутності чи онтологічні кордони. До того Мішель Фуко додає дуже важливого в нашому контексті значення цьому концепту, наголошуючи, що трансгресивний жест не просто порушує певні межі, а робить їх видимими, отже проблематизує, як не спростовує, сам по собі порядок, структуру (певної) нормативності [Foucault, 1980]¹. Відтак ідеться про спростування будь якої претензії на існування цілісного (замкненого, самодостатнього) стану, порядку, суб'єкта. Трансгресія не знімає напруження чи протиріччя, ієрархії чи субординації, що представлені відносинами між внутрішнім і зовнішнім, самістю й іншим. Отже, вона не переводить акторів взаємодії в інший режим підпорядкування. Трансгресія радше зберігає розрізнення між ними, розмиваючи їхні межі. Межа стає номадичною, як не сказати – примарною.

Саме таке відбувається, коли ми спостерігаємо комунікацію людини й машини на рівні розвитку сучасних технологій. Приміром, нейроінтерфейси безпосередньо з'єднують нервову систему людини з технічними пристроями, створюючи перспективу взаємодії, коли межа між «внутрішнім» і «зовнішнім» не має жодного значення, кордони між носієм свідомості, суб'єктом, інструментом і об'єктом розмиваються. В ситуації, коли ШІ, вже навіть на сучасному рівні його можливостей, засвідчує, що когнітивні процеси, мислення, аналіз, ухвалення рішень не є виключно людськими властивостями, фігура автономного суб'єкта, чи в філософському, чи в приватновласницькому його потрактуванні, також розмивається. І річ навіть не в тому, що, як зазначає Н. К. Хейлз, стан постлюдини

¹ В трохі песимістичному тексті про «втрачене майбутнє трансгресії» Вільям Полетт з Університету Вулвергемптона зазначає, що для Фуко, на відміну від Жоржа Батая, «трансгресія після смерті Бога, після краху просторових маркерів священного й профанного, інтеріоризується як трансгресивний досвід задоволення», але вже суто профанного. Він зауважує, що «смерть Бога, як її зобразив Фуко в 1960-х роках, була «передумовою» для звільнення трансгресії, тіл і задоволень. Однак наприкінці першої чверті XXI століття смерть Бога, здається, лише передвіщає неминучу смерть усього: планети, майбутнього, Людини, Богів і будь-якої можливості переродження» [Pawlett, 2025, p. 157-158]. Але ми саме це й спостерігаємо в світі сучасних технологій: передовсім десаκραлізацію, адже все (будь-яке «диво» чи принаймні дивацтво) стає можливим тут – в світі повсякденності.

виникає, коли інформація відривається від конкретного біологічного носія [Hayles, 2025], а радше в тому, що межа між носіями є номадичною, пунктирною. Ми все ще спостерігаємо, яким дорогим, вартісним, ціннісним для нас є бачення, що базується на фігурі суб'єкта, автора, приватного власника, коли все ще когось цікавить, хто саме щось зробив чи, мовою Фуко, *хто говорить*¹. Але трансгресується саме межа, що визначала будь-яку автономність. У перспективі безмежних виробів, які може згенерувати ШІ, як і людина, чи обоє разом, насправді займатися пошуком, хто говорить / виробляє, немає жодного сенсу.

Втім топика трансгресованої межі створює умови для двох траєкторій руху, так би мовити, магістральної і маргінальної, як не сказати, нормованої і перверсивної. Саме їх ми і позначили як модифікацію і трансмографікацію.

Сенс модифікації закладений вже в етимології, в походженні слова від латинського *modificare*, що відсилає до слів *modus* (міра, спосіб) і *facere* (робити) – себто йдеться про зміну, перетворення чи видозміну в межах певного способу, певної міри. Модус, отже, є варіацією субстанції, яка лишається тією самою. Модифікація, по суті, є складником ідеологем на зразок трансгуманізму, що проголошують програми цілеспрямованої зміни / удосконалення певного функціоналу, розширення можливостей людського тіла чи психіки. Як такі практики модифікування є звичайним втіленням людського способу / модусу буття – їх можна спостерігати в техніках себе архаїчних культур, протезуванні, так само, як і в сучасній культур-індустрії біомедичних імплантів чи фармакологічних засобах. Так саме нейроінтерфейси, чат-боти ШІ, як видається, передовсім створюють умови для подібного модифікування, але вже на рівні нейрокогнітивному, коли технологічні системи, алгоритми поєднуються з людським мисленням і досвідом. І насправді не так важливо, чи було те мислення лише людським привілеєм, міткою людської винятковості – значно цікавішим є те, що воно таки може відбуватися поза людиною. Отже процес виробництва контенту, що генерує ШІ, є модифікацією, модусом, модом² когнітивного процесу, мислення, ядро і рамка якого розмиті. І якщо вже в класичному тлумаченні постфеноменолога Дона Айде технології є екзоперенесеннями людських здібностей, вони вбудовуються в самі тіла (як-от окуляри чи слухові апарати, і як нейроінтерфейси на респіті), щоб зробити світ доступнішим, коли «наше відчуття «тіла» втілюється назовні, спрямовано й референційно, і технологія стає частиною нашого звичайного досвіду» [Ihde, 1990; Ihde, 2009, p. 42], у випадку зі ШІ техніка не просто вбудовується в якийсь внутрішній когнітивний простір якогось носія (людини / суб'єкта), модифікуючи його, – ідеться про розростання цього простору, так би мовити, зовні (екстимацію), аж до того, що мислення / дія людської істоти для нього (в ньому) може бути лише модом, патчем чи шкіном. Але, з іншого боку, як рухатися в руслі тлумачень Енді Кларка і Кетрін Хейлз, які слушно пишуть про розширений, множинний когнітивний простір, що інтегрує біологічні й небіологічні компоненти [Clark, 2008, Hayles, 2025]³, серед яких звісно є й машини чи

¹ Як зауважує Марк Кокелберг, критична робота Ролана Барта і Мішеля Фуко про авторство «передбачає сучасну ситуацію комунікативного штучного інтелекту та авторства. Якщо говорити якомога точніше, LLM актуалізують смерть автора, реалізуючи те, що теоретизували Барт і Фуко. У логоцентричній термінології, яку вже мобілізував Платон у «Федрі», з LLM ми маємо твори, створені за відсутності будь-якого живого голосу, який би оживляв та авторизував те, що говорить. Тому такі твори буквально неавторизовані <...>. Але, замість того, щоб підживлювати критику того, чого бракує цим текстам, створеним штучним інтелектом, їхній несанкціонований статус показує нам, якою мірою авторитет для письма – будь-якого письма, чи то людини, чи то машини – завжди був соціально сконструйованим витвором» [Coeckelbergh, 2025, p. 81].

² Це слово доволі показове в цьому контексті. Воно є скороченням саме від модифікації, позначає моддинг ігор, себто доповнення до відеогри, яке створюють сторонні розробники чи любителі для зміни балансу сил чи зброї / можливостей героя гри. Промовистою є і типологія модів: мутатори, патчі (від англ. *patch*, себто *латка*, яким позначають внесення змін у файли чи виправлення певних дефектів без зміни структури гри, приміром), реплейс(т)ери або скіни (які змінюють шкіру, оболонку, текстуру).

³ Кларк, зокрема зауважує щодо інтерфейсів: «Спосіб обґрунтувати когнітивні розширення й розмивання межі між розумом і світом полягає не в тому, щоб ставити під сумнів існування справжніх інтерфейсів (їх чимало й усередині мозку, і це не заважає нам розрізняти частини та ролі), а в тому, щоб виявляти специфічні ха-

алгоритмічні системи, як-от і ШІ, дедалі буде складніше та напевно й безсенсовніше розпізнавати хто/що є кодом чи модом.

Однак хіба в такому випадку не привабливою виглядає можливість такої трансформації, що вилиється в неймовірну сингуляризацію? І чи не про це нам говорить дивакувате слово трансмогрифікація (англ. *transmogrification*)?

Цим словом позначається акт або процес перетворення на іншу форму, але відбувається він у дивний (навіть магічний (слово може позначати і перетворення відьом, приміром [Stark, 2009, 144])) спосіб. Тож давній (в ранньомодерній англійській мові) слововжиток пов'язаний з маркуванням дивної, неприродної, потворної, комічної зміни чогось – зміни, що порушує певну сталу форму, саму її міру, нормативну впізнаваність. Трансмогрифіковані тіла / форми / істоти є деформованими, спотвореними аж до повної невпізнаваності. Отже ідеться про радикальну зміну самої форми чогось/когось, або, як у випадку з героями коміксу Білла Воттерсона «Кальвін і Гоббс» (епізод від 23 березня 1987 року), – про «перетворення однієї речі на іншу» за допомогою винаходу Кальвіна, яким власне й є трансмогрифікатор, хай це і є лише звичайна перевернута картонна коробка.

Тож трансмогрифікацією цілком виправдано позначити сучасний тип техногенної трансформації людської істоти, коли ідеться не про якийсь функціональне вдосконалення певної форми, а про таку деформацію, яка дасть змогу вийти за межі будь-якої формальної нормативності, навіть самого образу певної (приміром, людської) форми. Однак така деформація (знову на цьому наголосимо) не спрямована на те, щоб змінювати природу чи сутність чогось, позаяк вони вже перебувають у трансгресивному полі (з розмитими межами). Ідеться лише про технічно можливу і технічно зумовлену зміну, яка відбувається в умовно *зовнішньому* локусі – (де)форма (де)формується зовнішніми алгоритмами й інженерінгом, дизайном.

Ще більш показовим є слововжиток у відеоіграх (як-от World of Warcraft), де трансмогрифікація визначається як певний ігровий механізм, що дає змогу змінювати зовнішній вигляд зброї чи обладунків, щоб стилізувати чи кастомізувати зовнішність і зберігти всі їхні характеристики, функціонал¹. Можна сказати, що ідеться про зміну оболонки, зовнішності чи образу, що не торкається самого символічного порядку, втім це перегукується з цілком природною здатністю до мімікрії і культурним феноменом мімезису, деконструктивна природа яких розкривається на шкалі подібності й неподобства.

Отже ідеться тут не про форму, тип чи архетип чогось, а про їх відсутність. І головне – це своєрідна роздвоєність, яка перегукується з фігурою транс(ін)дивіда. Трансмогрифікована істота наче і змінюється, принаймні на вигляд, на позір, або у вимірі інтерфейсу, але лишається тією ж самою водночас. Утім структурно це змінює саме сприйняття світу і його *акторів*, які постають як множинні трансформери, аватари, оболонки: в інтертекстах, інтерфейсах, інтермедіях, інтерконектах, інтеракціях тощо. Міфологічне, магічне – одне слово, уявне – за допомогою сучасних технологій набуває втіленості, яка є частково людською, а частково ні. Власне це і є транс- чи пост-людське буття, серед якого людина водночас інтеріоризується й екстимується, відтак – децентрується й перетворюється на вузол у мережі людських і нелюдських *акторів*, реальних і уявних, природних і штучних об'єктів.

Звісно, лише в старому юридичному сенсі, навіть за радикальної технологізації, техно-трансмогрифікації, саме людина залишається носієм смислу і головне

рактеристики потоків інформації, які проходять через ці інтерфейси, та наголошувати на нових властивостях нових системних цілісностей, що виникають унаслідок цього» [Clark, 2008, p. 33].

¹ В інструкції з трансмогрифікації зазначено: «Трансмогрифікація була системою, яка була додана до World of Warcraft під час доповнення Cataclysm у патчі 4.3.0 (<http://wowwiki.wikia.com/wiki/Transmogrification>). Ця система дає змогу гравцям змінювати зовнішній вигляд свого спорядження за допомогою інтерфейсу, який дає змогу власнику бачити все спорядження, яке він коли-небудь придбав, і створювати комплекти спорядження своїх найсмільнівіших мрій! Майте на увазі, що ця система є суто косметичною і не додає нічого корисного до загального досвіду... окрім того, що ваш персонаж виглядає приголомшливо!» [The Magic of Transmogrification].

відповідальності, принаймні доти, доки вона цілком не буде замінена вщент детермінованим алгоритмом. Тут все відбувається приблизно так, як в історіях про відьом чи перевертнів: хай як би вони трансмогрифікувалися, хай би на що перетворювалися, – засуджувалися й катувалися саме їхні людські тіла. Здається, що в площині критичного патосу й страхів щодо майбутнього технологій, як, наприклад, в претензіях «авторів» щодо згенерованого ШІ контенту, який буцім непрозоро запозичив їхні твори, забагато від сумно відомого етичного комплексу, який насправді зводиться до пошуку винних. Тож і важливим є не те, *хто/що* саме щось/когось зробив, а чиїм іменем це марковано / підписано, і симптоматичним тут є те, що останньою інстанцією лишається капітал: агон! хто ж у підсумку монетизував продукт?

Утім хіба не більш саме людяною виглядає перспектива, коли пріоритет буде наданий творчій кооперації й дружньому обміну, коли саме можливість зміни, трансформування, модифікації чи трансмогрифікації буде закладено в будь-яку річ, будь-яку істоту. Щось подібне закладали в свою етичну / політичну програму розробники ядра з відкритим кодом Linux і творець «Маніфесту GNU» (1985) Річард Столмен [див.: Храбров, 2023, с. 56-57]. Або от ще приклад – мистецький проєкт TRaNsMOGRiFiER – «інсталяція, тривалий перформанс та інструмент, що запрошує глядачів і учасників долучитися до вигаданого наративу, заснованого на творі Білла Воттерсона «Кальвін і Гоббс», де «трансмогрифікатор Кальвіна використовується як концептуальна відправна точка для практичного дослідження експериментального інструментобудування й музичної / мистецької співпраці в уявний спосіб» [Ferguson, Bussigel, 2021, p. 233]. Як зазначають організатори, Джон Фергюсон і Пітер Бассігель, «вигаданий наратив створює рамку, яка переосмислює об'єкти не як статичні продукти, а як матеріальних агентів з нереалізованим потенціалом, і така реанімація водночас спонукає учасників до зміни власної перспективи. Поняття авторства та фіксованості поступаються місцем обміну навичками й грі без обмежень – зсуву, що окреслюється терміном «кооперативний експерименталізм», що переосмислює культуру мейкерспейсу (maker space), зміщуючи фокус з віртуозності та кінцевого продукту на процес і трансформацію. Загальна мета проєкту полягає в тому, щоб пам'ятати, що об'єкти (й ідеї) відкриті до реанімації та реконфігурації» [Ibid.].

Здається, що сьогодні активне застосування великих мовних моделей (LLM), розвиток технологій на зразок блокчейну, нарешті й політика відкритої науки, різні практики творчої кооперації створюють новий культурний ґрунт для переосмислення чи не всіх, здавалося б, усталених понять, що формувалися від давніх мітологій і через християнство, модерну філософію Суб'єкта зрештою закріпилися в капіталістичному праві з його культом приватної власності. Чи готові нові людські чи машино-людські генерації до того, щоб покінчити з усім цим? Чи готові ми до того, щоб розкритися повною мірою як множинні трансформативні істоти? Чи вкотре людство піддається пресу контролю, а людські тіла – новим способам катування? – Все залежить від того, наскільки ми готові до того, щоб поєднувати технологічні досягнення з практиками емансипації, а відтак – від того, наскільки такі потужні інструменти як LLM будуть спонукати саме до таких практик.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

Хейлз Н. К. *Як ми стали постлюдством. Віртуальні тіла в кібернетиці, літературі та інформатиці* / Переклад Є. Марічева. К.: Ніка-Центр, 2002. 430 с.

Храбров Г. Децентрація автентичного авторитетного автора. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Філософія. Філософські перипетії»*. 2023. 68. С. 52-59. <https://doi.org/10.26565/2226-0994-2023-68-6>

Abe Linkoln. *Complex Net Art Diagram*. 2003. <https://www.linkoln.net/complex/>

Clark A. *Supersizing the Mind: Embodiment, Action, and Cognitive Extension*. Oxford, New York: Oxford University Press, 2008. 286 p.

Coeckelbergh M. *Moved by Machines: Performance Metaphors and Philosophy of Technology*. (Series: Routledge Studies in Contemporary Philosophy) New York: Routledge, 2019. 164 p.

Coeckelbergh M., Gunkel D. J. *Communicative AI: A Critical Introduction to Large Language Models*. Cambridge: Polity Press, 2025. 145 p.

Ferguson J., Bussigal P. TRaNsMOG-RiFiER: Fictional Narratives as Catalyst for Experimental Instrument Building and Musical/Artistic Collaboration. *Leonardo*. 2021. 54 (2). P. 228–233. https://doi.org/10.1162/leon_a_01961

Foucault M. A Preface to Transgression. *Language, Counter-memory, Practice: Selected Essays and Interviews* / Ed. by D. F. Bouchard; transl. from the French by D. F. Bouchard and Sh. Simon. Ithaca, New York: Cornell University Press, 1980. P. 29-52.

Hayles, N. K. *Bacteria to AI : human futures with our nonhuman symbionts*. Chicago, London: The University of Chicago Press, 2025. 287 p.

Ihde D. *Postphenomenology and Technoscience. The Peking University Lectures*. New York: State University of New York Press, 2009. 92 p.

Ihde D. *Technology and the Lifeworld*. Indiana University Press, 1990. 601. p.

Pawlett W. Bataille, Foucault and the lost futures of transgression. *Journal for Cultural Research*. 2025. V. 29, №. 1–2, P. 146–160. <https://doi.org/10.1080/14797585.2024.2408330>

Stark R. J. *Rhetoric, Science, and Magic in Seventeenth-Century England*. Catholic University of America Press, 2009. 246 p.

The Magic of Transmogrification. By Kassie Jones Instructions assignment English 235 – Technical Writing Instructions brought to you by DSR Inc. <https://josiejones937730275.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/05/the-magic-of-transmogrification.pdf>

Перепелиця Олег Миколайович

доктор філософських наук,

професор кафедри теоретичної і практичної філософії імені професора Й. Б. Шада Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна

майдан Свободи, 4, Харків, 61022, Україна

E-mail: o.perepelytsia@karazin.ua

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9825-7573>

Могилат Владислав Анатолійович

аспірант, ННІ філософії, культурології, політології

Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна

майдан Свободи, 4, Харків, 61022, Україна

E-mail: vladyslav.mohylat@student.karazin.ua

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-4025-4183>

Внесок авторів: всі автори зробили рівний внесок у цю роботу

Конфлікт інтересів: автори повідомляють про відсутність конфлікту інтересів.

Автори засвідчують, що, незважаючи на те, що один із авторів статті є членом редакційної колегії цього журналу, процес рецензування, прийняття рішення щодо публікації та редагування проводилися незалежно, без їх участі чи впливу. Рецензування, остаточне рішення ухвалювалося іншими членами редакційної колегії, які не є співавторами. Будь-які потенційні конфлікти інтересів були повністю усунені шляхом зовнішнього контролю процесу.

Стаття надійшла до редакції 02.08.2025

Стаття рекомендована до друку 22.10.2025

Переглянуто 20.10.2025

Опубліковано 24.11.2025

COMPLEX NET DIAGRAM: TRANSGRESSION – MODIFICATION – TRANSMOGRIFICATION

Perepelytsia Oleh M.

D.Sc.in Philosophy, Professor of the Department of Theoretical and Practical Philosophy named after Professor J. B. Schad

V.N. Karazin Kharkiv National University

4, Svobody sqr., 61022, Kharkiv, Ukraine

E-mail: o.perepelytsia@karazin.ua

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9825-7573>

Mohylat Vladyslav A.

PhD Student, Educational and Scientific Institute Philosophy, Cultural Studies, Political Science

V. N. Karazin Kharkiv National University

4, Maidan Svobody, Kharkiv, Ukraine

E-mail: vladyslav.mohylat@student.karazin.ua

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-4025-4183>

ABSTRACT

The article offers a philosophical analysis of transformations of the human being in the context of the development of contemporary technologies, particularly artificial intelligence (AI). It argues that a post-anthropological situation has emerged in which traditional notions of the autonomous subject, the boundaries of the human body, and the space of cognitive activity are undergoing radical reconsideration. A conceptual diagram is proposed that outlines three levels of (post-/trans-)human transformation – transgression, modification and transmogrification – allowing for the conceptualization of diverse bodily, networked and cultural practices of contemporary society. It is demonstrated that transgression does not abolish the distinctions between the internal and the external, the human and the technological, but rather renders these boundaries mobile and nomadic. It is precisely within the field of transgressed boundaries that human–machine interaction takes place, particularly through neurointerfaces and algorithmic systems, which simultaneously erode the figure of the classical anthropocentric autonomous subject. Modification is interpreted as the main trajectory of transformation, embodied in various transhumanist programs, ideologemes, and practices aimed at the functional enhancement of the body and psyche, especially at the neurocognitive level in interaction with AI. By contrast, transmogrification is understood as a radical form of technogenic deformation that exceeds any formal normativity, image, or stable form, while not altering the already transgressed “essence.” Accordingly, the article argues that contemporary technologies give rise to the figure of the trans(in)dividual – a multiple, decentered being that acts and thinks within networks of human and non-human actors. This perspective opens the possibility of rethinking key modern concepts such as subjectivity, property, and creativity. At the same time, it is concluded that a crucial issue for the human today concerns the relationship between technological development and practices of emancipation.

Keywords: *Human, machine, artificial intelligence (AI), transgression, modification, transmogrification, neurointerfaces.*

REFERENCES

- Hayles, N. K. (2025). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics* / Transl. by E. Marichev. Kyiv: Nika-Center. (In Ukrainian)
- Khrabrov, H. (2023). Decentration of authentic authoritative Author. *The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University, Series Philosophy. Philosophical Peripeteias*, (68), 52-59. <https://doi.org/10.26565/2226-0994-2023-68-6> (In Ukrainian)
- Abe Linkoln. (2003). *Complex Net Art Diagram*. <https://www.linkoln.net/complex/>
- Clark A. (2008). *Supersizing the Mind: Embodiment, Action, and Cognitive Extension*. Oxford, New York: Oxford University Press.

- Coeckelbergh M. (2019). *Moved by Machines: Performance Metaphors and Philosophy of Technology*. (Series: Routledge Studies in Contemporary Philosophy) New York: Routledge.
- Coeckelbergh M., Gunkel D. J. (2025). *Communicative AI: A Critical Introduction to Large Language Models*. Cambridge: Polity Press.
- Ferguson J., Bussigel P. (2021). TRaNsMOG-RiFiER: Fictional Narratives as Catalyst for Experimental Instrument Building and Musical/Artistic Collaboration. *Leonardo*, 54 (2), 228–233. https://doi.org/10.1162/leon_a_01961
- Foucault M. (1980). A Preface to Transgression. *Language, Counter-memory, Practice: Selected Essays and Interviews* / Ed. by D. F. Bouchard; transl. from the French by D. F. Bouchard and Sh. Simon. Ithaca, New York: Cornell University Press, 29-52.
- Hayles, N. K. (2025). *Bacteria to AI : human futures with our nonhuman symbionts*. Chicago, London: The University of Chicago Press.
- Ihde D. (2009). *Postphenomenology and Technoscience. The Peking University Lectures*. New York: State University of New York Press.
- Ihde D. (1990). *Technology and the Lifeworld*. Indiana University Press.
- Pawlett W. (2025). Bataille, Foucault and the lost futures of transgression. *Journal for Cultural Research*, 29, 1–2, 146–160. <https://doi.org/10.1080/14797585.2024.2408330>
- Stark R. J. (2009). *Rhetoric, Science, and Magic in Seventeenth-Century England*. Catholic University of America Press.
- The Magic of Transmogrification*. By Kassie Jones Instructions assignment English 235 – Technical Writing Instructions brought to you by DSR Inc. <https://josiejones937730275.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/05/the-magic-of-transmogrification.pdf>

Authors Contribution: All authors have contributed equally to this work

Conflict of Interest: The authors declare no conflict of interest

The authors certify that although one of the authors of the article is a member of the editorial board of this journal, the peer-review process, the publication decision, and the editing were conducted independently, without their participation or influence. The peer review and the final decision were carried out by other members of the editorial board who are not co-authors. Any potential conflicts of interest were fully mitigated through external oversight of the process.

The article was received by the editors 02.08.2025

The article was revised 20.10.2025

The article is recommended for printing 22.10.2025

This article published 24.11.2025

Як цитувати: Перепелиця, О., & Могилат, В. (2025). COMPLEX NET DIAGRAM: ТРАНСГРЕСІЯ – МОДИФІКАЦІЯ – ТРАНСМОГРИФІКАЦІЯ. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Філософія. Філософські перипетії»*, (73), 107-115. <https://doi.org/10.26565/2226-0994-2025-73-9>

In cites: Perepelytsia, O., & Mohylat, V. (2025). COMPLEX NET DIAGRAM: TRANSGRESSION – MODIFICATION – TRANSMOGRIFICATION. *The Journal of V. N. Karazijn Khar'kiv National University, Series Philosophy. Philosophical Peripeteias*, (73), 107-115. <https://doi.org/10.26565/2226-0994-2025-73-9> [In Ukrainian]