

Georgii Zinoviev, CEO
Logosenergo, LTD
Kyiv, Ukraine

Liudmyla Yanovska, Senior Research Fellow
Logosenergo, LTD
Kyiv, Ukraine

DOI: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-398-9-40>

CONCEPTUALIZATION OF THE MUSEUM OF ANTHROPOLOGY AS A SYSTEM AND ENVIRONMENT OF TRANSDISCIPLINARY RESEARCH, EDUCATIONAL AND CULTURAL ACTIVITIES

КОНЦЕПТУАЛІЗАЦІЯ МУЗЕЮ АНТРОПОЛОГІЇ ЯК СИСТЕМИ ТА СЕРЕДОВИЩА ТРАНСДИСЦИПЛІНАРНОЇ НАУКОВО-ДОСЛІДНОЇ, ОСВІТНЬОЇ ТА КУЛЬТУРНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Музей – це засіб швидкого занурення в саму суть складної проблеми, схоплення найважливішого та потрібного, що згодом можна поглибити шляхом самоосвіти. Тільки музей дає можливість практично миттєво досягнути ту чи іншу область знань, приміряти на себе чуже життя, думки вченого, письменника, поета, художника, політика, відчути аромат часу, внутрішній світ людей тощо. Музей дає можливість як гіпертекст поєднати у мозку однієї людини інформацію таким чином, яким вона ще ніколи не була з'єднана, тим самим створюється нова реальність, нове знання.

Музей – це засіб викликання інсайту у мислячої та ерудованої людини. Таку ж роль виконують стислі як нейтронна зірка лекції, за академічну годину здатні передати знання та ідеї, яких інший не збере й за все життя, і викликати у слухача пристрасне бажання втілити ці ідеї, стати більш знаючим – запалити людину. Але музей також і місце медитації, місце дискусії, місце науково-дослідницької роботи, зокрема й колективної.

Музей антропології має повністю розкривати сучасну науку, її взаємозв'язки, давати можливість бачити різне, дозволяти усім бажаючим проводити наукові експерименти, розвивати науку, створювати нові взаємозв'язки між окремими дисциплінами, просувати окремі конкретні напрямки. Це має бути не просто музей, а музей-лабораторія антропології, музей-освітній центр – центр зберігання, виробництва та поширення знань, ідей та смислів. Відкриття кожного відвідувача повинні і можуть обговорюватися в рамках дискусійного

клубу, а також у межах його окремих секцій, необхідно, щоб цю діяльність курирував Інститут антропології. Завдання музею полягає у формуванні єдиної науки – антропології, синтезі наукової думки; вчені музею-лабораторії повинні аналізувати та синтезувати результати, отримані іншими дослідницькими інститутами, як передові, так і ті, що були отримані відносно давно; навіть ті, які дали результат (їх можна поєднати по-новому), так і ті, що залишилися незастосованими. Що, зрештою, не скасовує необхідності проведення аналітичних досліджень у різних галузях антропології, виходячи з її внутрішньої логіки. Для такого аналізу потрібна складна лабораторна апаратура, тому ці дослідження мають вестися не в межах музею, а вченими музею разом із науковцями, що представляють різні наукові дисципліни та різні НДІ та на їхній лабораторній базі.

Різні дисципліни в музеї мають бути представлені як окремо, причому комплексно експозиція має надавати вичерпну уяву про світобудову, так і в єдності – саме як єдина наука про людину – антропологія. Відділи музею повинні будуватися за традиційною класифікацією наукових дисциплін [1], за якими здійснюється підготовка наукових кадрів вищої кваліфікації. Вони загалом поділяються на два напрямки: природничі (фізико-математичні, хімічні, біологічні, геологічні, технічні, сільськогосподарські, медичні, фармацевтичні, ветеринарні науки) та соціально-гуманітарні (історичні, економічні, філософські, філологічні, юридичні, педагогічні, психологічні, соціологічні, політичні науки, мистецтвознавство, архітектура, державне управління, культурологія та соціальні комунікації). Є й змішані дисципліни, які вивчаються в межах як природничих, так і соціально-гуманітарних наук (географічні та військові науки, національна безпека й фізичне виховання та спорт). Вінчати ці відділи має Лабораторія вищого синтезу, в якій людина може жонглювати усією спадщиною людства, створюючи дивну мозаїку з наук, мистецтв, методів дослідження та творчості, книг, музичних творів. Такий вищий синтез – це власне і є гра всім багатством науки та культури, це створення теорії та методології єдиної науки про людину, цивілізацію та ноосферу – антропології.

Музей буде підмогою як для вчених – тим, що дозволить їм поринути в саму гущу питання, що вивчається, набути досвіду, необхідного їм у науково-дослідній та творчій діяльності, так і для письменників, художників, а також студентів. Вивчення мов та інших премудроств у такому музеї-культурно-просвітницькому центрі та лабораторії здійснюватиметься з дивовижною швидкістю. Це твердження є очевидним, оскільки наша система оточує людину середовищем, наповненим потрібною інформацією в усіх можливих

формах, яка подається всіма можливими способами, сприймається людиною набагато краще, ніж за традиційних способів навчання.

Інтерактивний мультимедійний музей антропології має бути сховищем знань, резонатором та інструментом створення реальності, так само як і засобом пізнання світу. Він повинен бути середовищем, що збагачує та стимулює розумову та творчу активність людини, доповнює її вміння. В музеї має реалізовуватися співдружність людського (зокрема колективного) інтелекту з інтелектом штучним та з мультимедійними технологіями, що занурюють людину в атмосферу напруженої творчості та активного сприйняття інформації.

Експозиція Музею антропології має підбиратися під потреби та здібності глядача: має йти діалог глядача із системою музею, до того ж система має вести глядача, розкривати перед ним все нові та нові горизонти, змушуючи його думати та творити. Система має слідувати за найлегшою модифікацією думки, притому штучний інтелект і людина повинні бути рівноправними в цій грі розуму, грі смислів. І той, і інший повинні генерувати ідеї та розвивати їх, підхоплюючи ідеї один за одним. Система повинна стимулювати фантазію, розкривати потенціал, змушувати з максимально можливою потужністю працювати мозок людини, працюючи з ним в резонансі – так народяться ідеї, образи та проекти, а також і розуміння, недоступне у звичайних умовах, до того ж за мінімально можливий час, тобто з максимальною швидкістю.

Ось це і є шукана Гра в бісер, яка має стати кульмінацією нашого музею. Гра в бісер – це імерсивна та інтерактивна документальна вистава, колективне радіння з усіма учасниками, що нагадує також і комп'ютерну гру з повним зануренням у віртуальну реальність. Під радінням (термін цей ми запозичили з практики духовних християн) ми маємо на увазі колективну творчу роботу, під час якої колектив гуртується, виникає емпатія між його членами, він стає єдиним цілим у різноманітні особистостей, виникає свого роду екстаз. Тоді колектив працює найбільш продуктивно і відчуває від роботи насолоду.

Створити експозицію дуже складно. Вона повинна постійно змінюватись, але не втрачати цілісності. Музей антропології повинен бути віртуальним: не існує ніякої можливості зібрати та розмістити потрібну кількість артефактів, тим більше, що не буде в такому випадку майже ніякої змоги грати ними, залежно від мети прибираючи одні і виставляючи інші. Музей повинен інтегрувати всі ресурси, розміщені в мережі, в якій представлено у вільному доступі все багатство духовного світу людства, всі книги, всі думки, всі музейні експозиції, всі проекти, всі лекції, всі фото та відео. Інакше кажучи, – інформацію про все, у чому проявився людський Геній.

Отже, дослідницький музей антропології як систему та середовище трансдисциплінарної науково-дослідної, освітньої та культурної діяльності можна створити тільки у вигляді віртуального мережевого інтерактивного та мультимедійного закладу. При цьому всі його напрями на високому рівні досить складно або й зовсім неможливо висвітлити силами однієї організації – Інституту антропології. Такий музей може бути лише продуктом кооперації різних наукових закладів та окремих вчених та митців. Найефективнішою формою реалізації такого музею буде своєрідна соціальна мережа на базі інтернету.

Література:

1. Про затвердження Переліку наукових спеціальностей : Наказ Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України від 14.09.2011 р. № 1057. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z1133-11#Text> (дата звернення: 17.01.2024).