

**Меднікова Галина Сергіївна,**  
*доктор філософських наук, професор,  
професор кафедри богослов'я та релігієзнавства  
Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова*

## **НОВІ ПІДХОДИ У НАУКОВИХ ДОСЛІДЖЕННЯХ ГУМАНІТАРНИХ НАУК ПІД ВПЛИВОМ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

Здійснено історико-культурний огляд поділу неокантіанцями науки на гуманітарні та природні. Проте у XXI столітті такий поділ вже не є актуальним. Авторкою розглянуто причини популярності навчальної спеціалізації «Engineering and Arts». На прикладі сучасної музики прослідковується новий тип організації оперного матеріалу, що змінив слухацький досвід і загалом комунікацію між експертом і неекспертом. Такі трансформації відбулись й в інших сферах – освіта, наука, культура. На думку автора, цифровий інструментарій та медіа змінили методи подачі, поширення і виробництва наукових знань і культури. Виокремлено культурну аналітику як нову методологію для дослідження сучасної культури, яка була запропонована медіадослідником Левом Мановичем. В якості висновків відзначено думку про те, що використання нових технологій у мистецтві сприяє виникненню нових смислів, а одним з перспективних дослідницьких програм цього напрямку є Digital Humanities.

**Ключові слова:** інформаційні технології, культурна аналітика, міждисциплінарні дослідження, нелінійність мислення, оцифровка, Digital Humanities.

## **NEW APPROACHES IN THE HUMANITIES RESEARCH UNDER THE INFLUENCE OF INFORMATION TECHNOLOGIES**

The research conducts a historical and cultural review of neo-Kantians' division of science into humanities and natural sciences. However, that division is not relevant in the 21<sup>st</sup> century. The author considers the reasons for the demand for specialty “Engineering and Arts”. Using the example of modern music, a new type of organization of opera material, which has changed the listening experience and general communication between expert and non-expert, can be traced. Such transformations took place in other spheres as well – education, science, and culture. According to the author, digital tools and media modified the methods of presentation, dissemination, and production of scholarly knowledge and culture. Cultural analytics as a new methodology for studying modern culture, which was proposed by media researcher Lev Manovich, is emphasized. Consequently, it is noted that the use of new technologies in art contributes to the emergence of innovative discourse, and one of the promising research programs in this area is Digital Humanities.

**Key words:** information technology, cultural analytics, interdisciplinary research, nonlinear thinking, digitization, Digital Humanities.

Нині окремо ще існують гуманітарії і фахівці з ІТ-технологій, які створюють унікальні речі, що змінюють якість нашого життя. Наприклад, міністр охорони здоров'я Ізраїля казав, що швидко перемогти пандемію коронавірусу у країні допомогло повне оцифрування медичного обстеження пацієнтів і можливість встановити діагноз на відстані. При стаціонарному лікуванні хворих, безпосередній контакт з хворими був також зведений до мінімуму. Епідемія коронавірусу за короткий час актуалізувала створення нової реальності, упровадження нових форм і методів взаємодії

між людьми. В історії гуманітаристики неокантіанці наприкінці XIX століття поділили гуманітарні і природні науки не стільки за об'єктом вивчення (світ сушого і світ належного – культура), скільки за методами дослідження. Нині саме цифровий інструментарій, цифрові методи дослідження зближують гуманітарні і технічні науки. Коли мова йде про поєднання мистецтва, науки і новітніх технологій, це мова не про медіарт як новий напрям у мистецтві, а про нову парадигму, стиль мислення, який характеризує мистецтво (гуманітарні науки) – асоціативно-образний, нелінійний, ризоматичний.

Це сприяє міждисциплінарності досліджень, проєктивному типу мислення, коли остаточне розв'язання проблеми є відкритою, а важливим є безпосередньо процес пошуку рішення, який часто дає незапланований результат. Саме у міждисциплінарній сфері дослідження сьогодні виникають інноваційні ідеї на перетині, здавалося б, не пов'язаних між собою проблем.

Наразі у ЗВО популярні спеціалізації «Engineering and Arts». Мистецтво стає одним з основних компонентів навчальної та дослідницької програм на технічних спеціальностях. Якщо раніше наукову картину світу формували природничі науки, тепер без гуманітарних наук вона є не повною. Цікаво як проблема часового континууму існує у сучасній музиці (Філіп Гласс «Ехнатон», «Сантьягара»; Лаксман «Дівчина з сірниками» та ін.): часу не існує, він став архетипічним. Новий тип організації оперного матеріалу, що спирається вже не на арійно-речитативний спосіб розвитку сюжету, а на послідовні медитативно-музичні замальовки. Відсутні кордони драматичного сюжету, не існує психологічного театру, музичні вистави передають низку станів людини. Завдяки цифровим технологіям якість і структура наукової комунікації стала іншою [1]. Змінились взаємовідношення між експертами і не експертами, академічною і аматорською спільнотою, нівелювались ієрархічні відносини між учителем і учнем. Знання стали демократичними, наука і культура відкритими і доступними для всіх (сайти TED, Постнаука, Arzamas та інші освітні ресурси з елементами розваги). Інтернет створив образ Великого круглого столу. Відтепер це Цифрові бібліотеки, відкриті ресурси, джерела. В умовах самоізоляції спільний Інтернет-простір як платформа для творчості і взаємодії став абсолютною цінністю. Творча взаємодія могла відбуватись незалежно від культурних, мовних, етнічних, регіональних, соціальних і гендерних особливостей. Така кроссекторальна та міжкультурна діяльність розширює поле для розуміння суспільних цінностей, сприяє формуванню громадянського суспільства. 2020 ковідний рік став інформаційним проривом в онлайн-трансляції драматичного, оперного театрів, музики, який чітко продемонстрував комерційний, традиційно-консервативний підхід корифеїв: Королівського театру Ковент-Гарден (поширені демонстрації

вистав-фільмів на великому екрані), Метрополітен-опери і живого, творчого, надзвичайно цікавого пошуку європейських театрів Ла Монне, Нідерландського (Амстердам, гол. реж. Іво Ван Хове), Берлінського (гол. реж. Баренбойн) оперних театрів, Komischeoper (гол. реж. Барні Коскі), Паризького оперного театру, Пермського театру оперу і балету (гол. реж. Теодор Курентзіс). Такі режисери як Дмитро Черняков, Ромео Кастеллучі, Ян Фабр, Пелле, Андрій Могучий та інші створили новий сучасний театр. Тобто цифровий інструментарій, медіа змінили методи подачі, поширення і виробництва наукових знань і культури (наприклад, вистава «Піксель», постановка Мурада Мерзуки, Франція – це поєднання музики, пластики і цифрових технологій). Культура за допомогою медіа по новому описується і аналізується. Все більше ІТ-компаній займаються оцифровуванням і/або візуалізацією даних. Це створює нові умови для архівування культурної бази даних, переосмислення історії культури, опису і діагностування сучасних тенденцій. Це потребує вибудовування адекватної методології для аналізу величезної бази візуальних даних. Один з підходів для формування нової методології запропонував відомий медіадослідник Лев Манович (лабораторія культурної аналітики при Каліфорнійському університеті, Сан-Дієго) у 2007 році, і назвав його методом культурної аналітики [2]. Предметом вивчення культурної аналітики є візуальне мистецтво. Зміна парадигма аналізу полягає у тому, що раніше науковці висували гіпотезу, а потім її доводили, підбираючи конкретний матеріал (наука була фактично сумою наукових гіпотез, де суб'єктивна позиція автора переважала), а культурна аналітика пропонує, використовуючи математичний аналіз і програмування, побачити об'єктивні тенденції, що панували у візуальній культурі в певний період або у певному регіоні, і потім їх теоретично осмислити. Тобто культурна аналітика дає можливість зробити історію мистецтва більш вірогідною [3]. До того ж, завдяки доступності архівів оцифрованих візуальних даних це може зробити науковець-початківець. Тому основною компетенцією сучасних студентів-гуманітаріїв стає вивчення програмування. Це сучасна латинь, без якої вже не можна вести дослідження у гуманітарній сфері. Інший важливий момент

полягає у тому, що оцифровуються не тільки шедеври, канонічні роботи відомих авторів, а й колекції провінційних музеїв, провінційні газети XIX століття, спеціалізовані журнали, що описували культурні події. Тобто історія культури переписується на основі широкого спектра повсякденного побутування культури, а не обраних імен [3]. У мистецтвознавстві, історії культури відбувається щось схоже на те, що зробила школа «Анналів» в історії у першій половині XX століття, а це змінює розуміння змісту багатьох творів. Фактично сьогодні є запит на фахівця міждисциплінарного плану, який вміє збирати, аналізувати, структурувати, інтерпретувати знання/інформацію з різних джерел, тобто передбачаються як дослідницькі, так й організаторські навички. Важливою тут є й Вікіпедія, твори фантастики, сучасне актуальне мистецтво з його соціальною проблематикою. Міністерство освіти і науки України на рівні середньої освіти закладає концепцію STEM-освіти, яка розвиває міждисциплінарне мислення, формує і реалізує ризоматичний, нелінійний тип мислення. Українські митці спрямовані на розвиток мистецтва нових медіа, з'являється багато українських інноваційних проєктів, які створені на перетині мистецтва та цифрових технологій («Respublica FEST», «Відтворення Старого міста у грі Minecraft» (Каменець-Подільський, 2021), проєкт «Медійна BMX платформа» 2021, проєкт «Онлайн-курс для освітян “Art + Engineering”, 2021, “Carbon Media Art Lab”, 2021, та ін.). За останні три роки поширений фестивальний рух в Україні (Гоголь-FEST, фестиваль високої музики Bouquet Kyiv Stage, Фестиваль воркаут культури, фестиваль молодіжної вуличної культури «URBAN COMMUNITY», Фестиваль хіп-хоп культури «Breakidz», Всеукраїнський фестиваль вуличного мистецтва «Час нових

історій – Kharkiv SmART Fest 2021», фестиваль вуличних культур “Хайпавер”-21, Фестиваль-форум танцювальних вуличних культур «Street Dance Forum Fest» тощо) об'єднує митців із галузей музики, драми, танцю, візуального та звукового мистецтва, перформансу та мистецтва мовлення на соціально-політичні та технологічні теми. На фестивалях створюються експериментальні методи та формати в мистецтві та випробовуються нові форми співпраці за межами усталених культурних сфер, розвиваються взаємозв'язки між секторами, між незвичними партнерами по співпраці, між новими підходами до зв'язків з громадськістю та спеціальними цільовими групами. Ініціаторами таких фестивалів виступають митці, громадські об'єднання, приватний бізнес, і було б добре, якби Міністерство цифрової трансформації допомагало в їх реалізації, а не просто пропонувало свої плани і програми. Сьогодні використання нових технологій у мистецтві сприяє формуванню нових смислів. У світі зараз багато дослідницьких центрів, що займаються Digital Humanities, які відрізняються проблематикою, по різному використовують цифрові методи. Тому актуальним завданням є:

1. Вироблення єдиної методології архівування і зберігання електронних текстів;
2. Розвиток навігації, що забезпечує зручний доступ до оцифрованих матеріалів;
3. Створення нового інформаційного середовища, що дозволяє дослідникам більш впевнено орієнтуватись в цих матеріалах і використовувати їх.

Активне впровадження нових технологій у життя стає етичною проблемою, якої займається гуманітарна наука. Які будуть наслідки цих технологій для розвитку людства – це предмет гуманітарної експертизи, перш за все, культурології.

#### Список використаних джерел:

1. The digital humanities Manifesto 2.0. URL: [http://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto\\_V2.pdf](http://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto_V2.pdf)
2. Manovich L. Cultural Analytics: analysis and visualization of large cultural data sets. URL: [http://www.manovich.net/cultural\\_analytics.pdf](http://www.manovich.net/cultural_analytics.pdf)
3. Manovich L. How to Follow Global Digital Cultures, or Cultural Analytics for Beginners. URL: <http://manovich.net/articles/>