

ў маладыя гады Іван Мележ. Жыццёвыя шляхі іх потым разышліся, а Іван Паўлавіч займеў сваю сям'ю. Пасля выхаду праграмы ў эфір у рэдакцыю звярнуліся са скаргаю сваякі пісьменніка. Ім не спадабалася, што ў матэрыяле згадалі пра любоўны раман І. Мележа. Давялося «разрульваць» сітуацыю.

Безумоўна, неабходна правяраць даставернасць фактаў і ўзважваць, ці варта іх абнародаваць. Выкарыстоўваючы пісьмы, дзённікавыя запісы, успаміны людзей, неабходна быць карэктным і ўзважваць кожнае слова. Але ў першую чаргу не парушаць устаноўленыя законам нормы.

Ніна Фрольцова

Белорусский государственный университет

ВИЗУАЛЬНО-ЦИФРОВАЯ СРЕДА В ЗЕРКАЛЕ СОВРЕМЕННОЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ

Мир, в который вступил человек XXI века, предстает перед ним преимущественно в рамках визуально организованных электронных образов. Этот процесс осуществляется независимо от размера экрана, служит ли он для показа кинофильмов, теленовостей или внесения коммунальных платежей через банкомат. В электронные изображения трансформируются вербальные тексты на мониторах настольных компьютеров, которые стали повседневным инструментом труда тысяч работников различных учреждений. На дисплеях мобильных устройств реальные объекты структурируются в миниатюрных визуальных единицах, будь это бытовое фото самого пользователя или навигация по городу.

В свою очередь, набирают популярность большие инфоэкраны, на которых демонстрируется видео разной тематики, в том числе и события, совершающиеся в момент трансляции. Инфоэкран стал выразительным компонентом крупномасштабных мероприятий вроде спортивных чемпионатов мира, Олимпийских игр, пришел в театральные и филармонические залы. Красочно оформленные в пикселях изображения дополняют сценические спектакли и концерты классической музыки, вплоть до показа партитуры исполняемых произведений и движений рук дирижера.

«Цифра» кардинально изменяет взаимоотношения между кинематографом, телевидением, компьютером и гаджетами. Бывшие конкуренты на рынке средств коммуникации и электронных технологий сегодня интенсивно объединяются по принципу «одного экрана». Специальное

программное обеспечение под каждый будущий фильм позволяет воплощать самые смелые замыслы сценаристов и режиссеров. Лишь законы о смежных и авторских правах в развитых странах пока сдерживают использование цифровых матриц кинозвезд мирового масштаба, уже ушедших из жизни. Но взамен создаются перфомансы с анимационными персонажами, как уже в Японии. Виртуальные зрелища просматриваются через «электронные очки», вызывая восторг у публики, хотя на покупку билетов нужно выделить немалую сумму.

Эффект визуализации любой информации затрагивает разные сферы деятельности людей, оказывает определяющее влияние на распределение рабочего и свободного времени. Это выдвигает проблемы не только перед производителями собственно электронной продукции, но и традиционными игроками на рынке развлечений и досуга. Смена концепции удовлетворения рекреативных потребностей ставит всех перед сложным социокультурным выбором между гедонизмом и неотложным решением жизненных задач.

Специалисты уже отмечают, что в наиболее технически обеспеченных странах снижается интерес к посещению массовых мероприятий в «наземных» условиях: демонстрации фильмов кинотеатральным способом, спортивным мероприятиям, проводимым на стадионах. Расходы на эксплуатацию подобных дорогостоящих сооружений перестают оправдываться, как это происходит в США. Потребителя все больше привлекает возможность увидеть трансляцию контента в индивидуальном порядке и в удобное для просмотра время. Предпочтение, особенно со стороны молодежи в университетских кампусах, отдается торрентрекам и стрим-вещанию,

Установка на электронное восприятие наблюдается относительно посещения библиотек и музеев. За последние 10 лет примерно пятикратно возрос объем удаленного спроса на книги и фонды архивных документов, хранящихся во всемирно известных библиотеках: Конгресса США, Британского музея, Британской академии наук, музея Пергамон естественной истории в Германии, Гарвардского, Оксфордского, Йельского, Токийского университетов. Такая же тенденция охватывает посещение музеев изобразительных искусств: Прадо в Барселоне, Лувра в Париже, Художественной галереи в Дрездене. Если абонент официально регистрируется на гостевых сайтах учреждений, ему с большой скидкой предоставляется лицензионное программное приложение, позволяющее работать с информацией в 3Д формате и в неограниченный отрезок времени. Для граждан Великобритании компания Би-Би-Си от-

крыла бясплатны доступ к архіўным фондам оцифрованных радио-, фото-, теле- и киноматериалов, произведенных со дня ее основания в 1926 г. Иностранные абоненты могут получить эту услугу через платную регистрацию. Кстати, даже библиотека и Музей искусств Ватикана подключились к всемирной паутине. Доступ к фондам для служителей культа осуществляется бесплатно после регистрации на сайте администрации, для остальных пользователей – по ее усмотрению.

В России в 2017 г. начата разработка проекта «Живые страницы», посвященного классическому литературному наследию. Программное приложение предусматривает формат «удобного чтения» на планшетных устройствах и доступно бесплатно. К 70-летию Победы в Великой Отечественной войне оцифрована часть документов Подольского архива Министерства обороны бывшего СССР. Это полные копии наградных листов за подписями командиров взводов, батальонов и высшего командования о награждении медалями и орденами солдат и офицеров, призванных в армию с российской территории. Доступ к серверу через поисковую систему Google производится бесплатно.

Цифровые технологии не только преображают повседневное бытие, но и материализуют память о мертвых. В центре Токио с населением в 20 миллионов человек воздвигнут электронный колумбарий, в котором заполнено уже 3000 мест. Под наблюдением священнослужителей за ячейками колумбария можно ухаживать в общепринятые дни поминовения или в любое удобное время в специальных кабинках, закрытых от посторонних. Опыт Японии изучается в США. Как полагают в муниципалитетах крупнейших мегаполисов, такие ритуальные услуги позволили бы существенно облегчить участь людей, потерявших близких. Дело лишь в изменении бытующих предубеждений.

Нельзя не заметить, что цифровые индустрии в каждой стране функционируют в интересах своего национального потребителя, гарантируют его принадлежность к культурным корням и традициям. Одновременно уважается и стремление зарубежного пользователя приобщиться к фундаментальным ценностям мировой цивилизации.

Вопреки утверждениям некоторых футурологов о забвении письменности, современные люди, как никогда раньше, очень много читают, пишут, а главное, все это совершают посредством смотрения. Сенсорная природа цифровой техники проецирует вовне нейронную сеть мозга и мгновенно возвращает его импульсы мышлению, заставляя человека самостоятельно думать, принимать решения и нести ответственность за свои поступки. Провозгласив, что основным типом социально-по-

литической формации в цивилизации «третьей волны» является общество «постиндустриальное», «информационное» и, в новейшей версии, «общество знаний», футурологи просто не успели объяснить, откуда же берутся знания.

В этом контексте новые перспективы открываются перед белорусским сегментом всемирной сети, охватывающей все формы электронной коммуникации, доступных в настоящее время.

Ху Сяоянь, Андрей Потребин

Белорусский государственный университет

ЖУРНАЛ МОД КАК ТИП ИЗДАНИЯ В РАМКАХ КУЛЬТУРНОЙ ИНДУСТРИИ

Одной из форм культурных индустрий в современном мире по праву следует признать моду. Индустрия моды, или fashion-business, непосредственно связана с медиабизнесом и активно заявляет о себе с помощью средств массовой информации. СМИ в глобальном информационном пространстве быстро подхватывают и распространяют модные тенденции, формируют популярность явлений и товаров, культивируют представления о прекрасном и задают критерии престижа и красоты, где социальный и эстетический компоненты очень взаимосвязаны.

Само **понятие «мода»** (фр. mode, от лат. modus – мера, образ, способ, правило, предписание) означает временное господство определенного стиля в какой-либо сфере жизни или культуры.

Как и остальные элементы культуры, мода создается людьми и проходит свой жизненный цикл, со временем становится неактуальной, сменяясь новыми тенденциями и стилевыми нормами. Моду всегда необходимо и понимать, и чувствовать, она проявляется в пространственной и вещественной предметной среде, которая окружает людей.

Начало модной тенденции обычно представляет собой попытку нескольких человек (дизайнеров, модельеров, просто лидеров мнений или неформальных лидеров) взять на себя инициативу по внедрению какого-то тренда или стиля. Затем появляются подражания, массовое использование предложенного стиля, он воспринимается (либо отвергается) экспертным сообществом и широкими кругами последователей-модников. Силевые решения в моде способны влиять не только на одежду и товары. Они проникают глубоко и воздействуют на различные аспекты жизни, такие как поведение, оформление интерьеров, манера потребления, способы мышления, проявление эмоций. В обыденном представ-