

ков, художников, галеристов, коллекционеров – ту или иную проблему, возникшую в культурной сфере.

1. Галерэя сучаснага мастацтва «Ў» [Электронны рэсурс] / Актыўная арт-пляцоўка для прэзентацый актуальнага беларускага і еўрапейскага мастацтва. – Режим доступа : <http://ygallery.by/gallery/about/>. – Дата доступа : 01.02.2015.

2. Зименко, А. И. Продюсерство в музейно-галерейном деле : курс лекций / А. И. Зименко ; ИСЗ им. Широкова. – Минск, 2008. – 95с.

3. Моль, А. Социодинамика культуры / А. Моль. – М. : ЛКИ, 2008. – 265 с.

4. Презентация современного искусства: взгляд через художественные галереи города Минска [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://allaprima.by>. – Дата доступа : 22.01.2015.

5. Сидорская И. PR-технологии продвижения культурных проектов художественных галерей. / И. Сидорская. // Музей будущего: информационный менеджмент / Сост. А. В. Лебедев. – М. : Прогресс-Традиция, 2001. – С. 55–61.

6. Художественная галерея «Концепция» [электронный ресурс] / Информационно-справочный портал Беларуси. – Режим доступа : <http://www.interfax.by/place/16720>. – Дата доступа : 10.02.2014.

7. Художественная галерея «ЛаСандр-арт» [электронный ресурс] / Художественная галерея «ЛаСандр-арт». – Режим доступа : <http://malvina-group.com/ru/lasandr/>. – Дата доступа : 02.03.2014.

8. Художественная галерея «АртПлац» [электронный ресурс] / Художественная галерея «АртПлац». – Режим доступа : <http://malvina-group.com/ru/artplas/>. – Дата доступа : 06.01.2014.

9. Художественная галерея «Галерея мастацтва» [электронный ресурс] / Художественная галерея «Галерея мастацтва». – Режим доступа : <http://malvina-group.com/ru/glmastactv/>. – Дата доступа : 02.03.2014.

*Е. А. Марецкий,  
преподаватель кафедры ИТК*

## **МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ СРЕДСТВА В КУЛЬТУРЕ**

На протяжении всей жизни человек взаимодействует с окружающим миром, принимая информацию о нем и от него с помощью своих пяти органов чувств. По мнению М. Маклюэна, одного из популярных социологов XX века, человек воспринимает реальность не такой, какова она есть, а такой, какой она «подается» средствами коммуникации. Сегодняш-

ний мир – это визуально ориентированный мир, мир виртуальных возможностей и информационных технологий.

Информационная картина мира представляет собой свод информации, позволяющей адекватно воспринимать окружающий объективный мир и взаимодействовать с ним, выбирать собственное информационное пространство и личную информационную среду, через которую с помощью системы прямых и обратных информационных связей влиять на природу и общество, решать массу проблем, включая глобальные. В настоящий период развития общества любая деятельность человека представляет собой процесс сбора и переработки информации, принятия на ее основе решений и их выполнения [2].

Перемены, совершаемые в области создания, трансляции и потребления информации, развитие виртуальных отношений и постоянная модификация информационной среды в целом естественным образом влияют и видоизменяют как сферу образования, так и сферу культуры. В настоящее время существует множество способов приложения цифровых достижений в области образования и культуры. Особо перспективны и интересны интернет-технологии, программные обучающие продукты и коллективные виртуальные занятия в режиме on-line (семинары, дискуссии, конференции, возможности которых значительно расширились с развитием цифровой связи). Отслеживать появление новинок информационно-образовательного рынка помогают специально посвященные этому разделы периодики (издательской и сетевой), интерактивные совещания практиков и теоретиков в данной области, представление новейших обучающих технологий на сайтах производителей и ведущих специалистов. Представляет интерес в этом аспекте такое понятие, как аудиовизуальная культура.

Аудиовизуальная культура – область культуры, связанная с получившими широкое распространение современными техническими способами записи и передачи изображения и звука: кино, телевидением, видео, системами мультимедиа. Семиотически аудиовизуальные тексты представляют собой знаковые ансамбли, соединяющие изобразительные, звуковые и вербальные ряды.

Аудиовизуальная культура – это способ фиксации и трансляции культурной информации, не только дополняющий, но и служащий альтернативой прежде безраздельно господство-

вавшей вербально-письменной коммуникации. В настоящее время осуществляется «удвоение культурной среды», при котором все достижения человечества, полностью отраженные ранее в письменных текстах, получают аудиовизуальное выражение (аудиовизуализация или «визуализация» культуры), в связи с чем особое значение приобретают экранные искусства.

Аудиовизуальная культура – феномен культуры XX века: кинематограф, телевидение, видео дали весьма наглядный пример невероятной по размаху и скорости системы распространения аудиовизуальной информации в художественной форме. Искусство экрана, по сути, явилось синтезом всех существовавших ранее искусств.

Это искусство, которое определило новый тип восприятия, сформировало широчайший круг зрителей, прошло несколько революционных этапов технологических преобразований: бурное развитие электронных технологий, появление обучающих программ в технологиях мультимедиа, широкое внедрение интерактивных систем обучения и вторжение на наши экраны недоступного ранее потока аудиовизуальной информации – от массовой кино-, теле-, видеопродукции до электронных сетей.

В последнее время производство и продвижение информационно-образовательных услуг и продуктов нового поколения приобретают массовый характер, поэтому задача разумного выбора и распределения последних в зависимости от форм, целей и ступеней обучения крайне важна. При выстраивании занятия следует учитывать то, насколько используемые электронные средства обучения соответствуют задачам и специфике изучаемого материала, а также способствуют закреплению навыка при выполнении того или иного вида упражнений. Так, электронные вспомогательные тренажеры можно назвать обучающими, так как они доводят какой-либо навык до автоматизма (например, скорость печати), но вряд ли стоит причислять их к информационно-образовательным технологиям в полном смысле этого слова, тем более злоупотреблять ими в процессе передачи.

В настоящее время существует большой выбор программного продукта, направленного на облегчение информационно-технической части компьютерного обучения. Новые технологии дают возможность специалистам в областях, далеких от программирования, самим создавать электронные уроки, комплектовать их в курсы, фокусируясь исключительно на содер-

жательной стороне обучающего материала. Весьма полезными оказываются в этом плане обучающие комплекты, выстроенные по принципу гипертекстовых связей и рассчитанные на самостоятельную работу студентов в сети.

Большую роль в образовательных процессах играют такие дополнительные источники сведений, как информационные базы данных, функционирующие в виртуальном пространстве. К ним относятся электронные библиотеки, архивы, энциклопедии, глоссарии и т. д. С некоторым допущением огромной информационной базой, непрестанно расширяющейся, можно назвать все глобальное веб-пространство. Общедоступность информационных тезаурусов Сети сделала их наиболее популярными в среде учащихся. Так, особой любовью среди студенческих масс пользуются всевозможные банки рефератов, курсовых и, у более ответственных потребителей, виртуальные читальные залы научной литературы. Помимо общесетевых источников информации к услугам студентов и преподавателей на сегодня имеются предоставляемые многими вузами внутренние электронные каталоги и банки данных. При использовании средств мультимедиа в культуре существенно возрастает роль иллюстраций, которые могут быть представлены в виде примеров (в том числе текстовых), двухмерных и трехмерных графических изображений (рисунков, фотографий, схем, графиков, диаграмм), звуковых фрагментов, анимации, видеофрагментов [1].

Одними из наиболее современных мультимедийных средств, проникающих в сферу культуры, являются различные средства моделирования и средства, функционирование которых основано на технологиях, получивших название «виртуальная реальность».

Виртуальная реальность – это мультимедиа-средства, предоставляющие звуковую, зрительную, а также другие виды информации и создающие иллюзию присутствия пользователя в объемном виртуальном пространстве, перемещения в реальном времени. Системы «виртуальной реальности» обеспечивают прямой «непосредственный» контакт человека с виртуальной средой. В наиболее совершенных из них пользователь может дотронуться рукой до объекта, существующего лишь в памяти компьютера, надев снабженную датчиками перчатку. В других случаях можно «перевернуть» изображенный на экране

предмет и рассмотреть его с обратной стороны. Пользователь может «шагнуть» в виртуальное пространство, вооружившись «информационным костюмом», «информационной перчаткой», «информационными очками» и другими приборами. При работе с системами «виртуальной реальности» происходит качественное изменение восприятия информации. Восприятие происходит не только с помощью зрения и слуха, но и с помощью осязания и даже обоняния. Такая технология развивает пространственное мышление и позволяет наглядно работать с информацией.

Современные технологии открывают новые, широкие возможности для работы с информацией как в сфере образования, так и в сфере культуры.

1. Носкова, Т. Н. Аудиовизуальные технологии в образовании / Т. Н. Носкова. – СПб. : СПбГУКиТ, 2004. – 149 с.

2. Аудиовизуальные средства обучения – [Электронный ресурс] / Лаборатория ТСО и медиаобразования РАО. – Режим доступа : <http://mediaeducation.ru/71/2349-1-audiovizual-nye-sredstva-obuch/>. – Дата доступа : 15.11.2015.

*Т. М. Мармыш,  
выкладчык кафедры  
міжкультурных камунікацый*

## **НЕМАТЭРЫЯЛЬНАЯ КУЛЬТУРНАЯ СПАДЧЫНА: МОДУЛЬ ІНТЭРЛАКАЛЬНАСЦІ**

Нематэрыяльная культурная спадчына ў сваім традыцыйным разрэзе як сістэма вусных духоўных практык, звязаных са светапоглядам і ўяўленнямі аб навакольным асяроддзі, спробай яго асэнсавання, найперш носьбітамі такой спадчыны, знаходзіцца ва ўзаемасувязі з лакальнай ідэнтычнасцю, месцам, культурным ландшафтам – феноменамі, па сутнасці, аб'яднанымі паводле сацыякультурнага значэння геаграфічна-тэрытарыяльнага вымярэння быцця чалавека. З такой прычыны нематэрыяльная культурная спадчына (НКС) як аб'ект вывучэння знаходзіцца не толькі ў фокусе ўжо звыклых для яе навук (культуралогіі, этналогіі, культурнай і сацыяльнай антрапалогіі), але і гуманітарнай геаграфіі (human geography), пера-