

РЭТРАСПЕКТЫЎНАЯ КАНВЕРСІЯ ІНФАРМАЦЫЙНЫХ РЭСУРСАЎ ФАЛЬКЛОРУ

Фальклор як сістэма народнай творчасці мае ўласныя інфармацыйныя рэсурсы [1], якія вызначаюцца наступнымі ўласцівасцямі: тэрытарыяльная размеркаванасць; адсутнасць адзінага стандарта сістэматызацыі і ўліку; разнастайнасць форм прадстаўлення; значная відавая разнастайнасць (мультымедыйнасць). Фальклорныя матэрыялы часта прадстаўлены ў выглядзе разрозненых дакументаў: рукапісных папяровых, фатаграфічных, кінастужак, аўдыё- і відэазапісаў. Мноства гэтых дакументаў знаходзіцца як у дзяржаўных установах рознай ведамаснай прыналежнасці, так і ў прыватных асоб.

Для стварэння сховішча інфармацыйных рэсурсаў фальклору неабходна ажыццявіць іх рэтраспектыўную канверсію. Рэтраспектыўная канверсія інфармацыйных рэсурсаў – гэта навукова-вытворчы працэс пераходу да новага віду інфармацыйна-тэхналагічнага мадэлявання. Такі працэс ажыццяўляецца на ўзроўні пераўтварэння (традыцыйных) інфармацыйных мадэляў у адпаведныя новаму праграмнаму і апаратнаму забеспячэнню. Мэта яго – стварэнне ўмоў для надзейнага захавання і вольнага доступу да інфармацыі, зафіксаванай (раней) на базе састарэлай тэхналогіі. Актуальнасць праблемы рэтраспектыўнай канверсіі інфармацыйных рэсурсаў узрастае ва ўмовах станаўлення інфармацыйнага грамадства [2].

Інфармацыйнае грамадства мае наступныя вызначальныя рысы: блізкая да абсалютнай ступень распаўсюджвання камп'ютэрнай тэхнікі; роўныя магчымасці доступу і хуткага атрымання асобамі поўнай і дакладнай інфармацыі любога віду і прызначэння; роўныя магчымасці аператыўнай камунікацыі паміж асобамі, установамі незалежна ад іх дзяржаўнай прыналежнасці і тэрытарыяльнага месцазнаходжання; стварэнне і развіццё новых форм дзейнасці на аснове інфармацыйных тэхналогій, у тым ліку ў сферы творчасці, выхавання, адукацыі і г.д.; пераўтварэнне дзейнасці сродкаў масавай інфармацыі на аснове тэхналагічнага спалучэння з камп'ютэрнымі сеткамі.

У інфармацыйным грамадстве рэтраспектыўная канверсія інфармацыйных рэсурсаў увасабляе адзін са сродкаў захавання культурнай спадчыны. Апошняя функцыя ажыццяўляецца ў дзяржаўных сістэмах комплексам інстытутаў. Агульная схема рэтраспектыўнай канверсіі інфармацыйных рэсурсаў выглядае наступным чынам (схема 1):

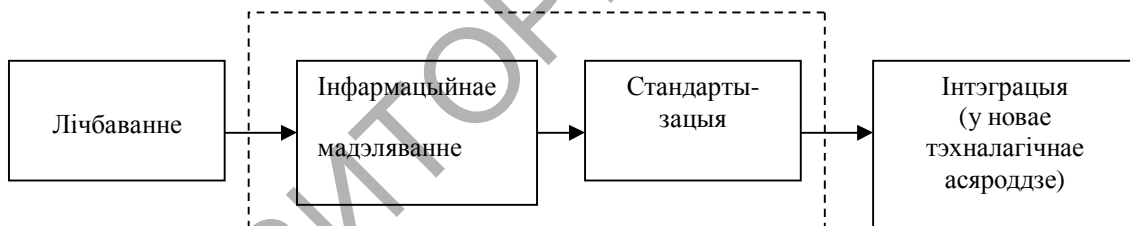


Схема 1.

Лічбаванне – «лічбавае мадэляванне», стварэнне зыходнай камп'ютэрнай мадэлі для захавання «электроннага вобразу» аб'екта-арыгінала (сканаванне, фатаграфаванне і г.д.). Асноўныя праблемы ажыццяўлення вызначаюцца значнасцю аб'ёмаў лічбавання. Інфармацыйнае мадэляванне – стварэнне структуры, адказнай за пошук «электроннага вобразу». Прадугледжвае аналітычныя працэдуры, аўтаматызацыя якіх звязана з задачай распазнання. Праблемы ажыццяўлення маюць фундаментальны характар. Стандартызацыя – прывядзенне папярэдняй структуры ў адпаведнасць з інфармацыйнымі стандартамі прадметнай галіны. Мэта – стварэнне ўмоў для распаўсюджвання і інтэграцыі з іншымі рэсурсамі.

Інтэграцыя прадугледжвае працэдуры ўключэння мультымедыйнай мадэлі аб'екта ў агульнае (новае) тэхналагічнае і праграмна-тэхнічнае асяроддзе (электроннае сховішча).

Вялікія аб'ёмы канвертавання вызначаюць неабходнасць глыбокай аўтаматызацыі ўсіх этапаў працэдуры з мэтай паніжэння выдаткаў і скарачэння тэрмінаў для найхутчэйшай інтэграцыі, што ў сваю чаргу азначае забеспячэнне адзінага агульнага доступу карыстальнікаў да ўсіх разнастайных мультымедыйных інфармацыйных рэсурсаў ў межах глабальнай аўтаматызаванай інфармацыйнай сістэмы (схема 2). У той жа час лічбавыя мадэлі могуць выкарыстоўвацца для практавання і стварэння новых інфармацыйных рэсурсаў, якія функцыянуюць незалежна ад агульнага сховішча (тэматычныя рэсурсы на разнастайных носьбітах (напрыклад, DVD)) [3].

Асноўныя функцыі працэса рэтраканверсіі: навукова-метадычнае забеспячэнне ўкаранення і выкарыстання мультымедыйных тэхналогій; стварэнне, падтрымка і захаванне мультымедыйных інфармацыйных рэсурсаў; першасная апрацоўка і захаванне электронных адлюстраванняў (копій) інфармацыйных рэсурсаў; арганізацыя працэсаў лічбавання тэкставых, графічных, аўдыё- і відэадакументаў.

Да бягучых задач адносяцца наступныя: ажыццяўленне навукова-даследчай работы па сістэматызацыі (класіфікацыі) аб'ектаў народнай творчасці; распрацоўка інфармацыйных мадэляў электронных дакументаў; распрацоўка метадычнага забеспячэння працэсаў стварэння і электроннай апрацоўкі дакументаў на аснове мультымедыйных тэхналогій; падрыхтоўка арыгінал-макетаў тэматычных дыскаў; лічбаванне тэкставых, графічных, аўдыё- і відэадакументаў.

Перспектывныя задачы: распрацоўка і стварэнне поўнатэкставых і графічных баз звестак; распрацоўка і дызайн макетаў Інтэрнет-сайтаў з выстаўленнем мультымедыйных матэрыялаў; стварэнне і вядзенне сховішча электронных копіяў дакументаў.

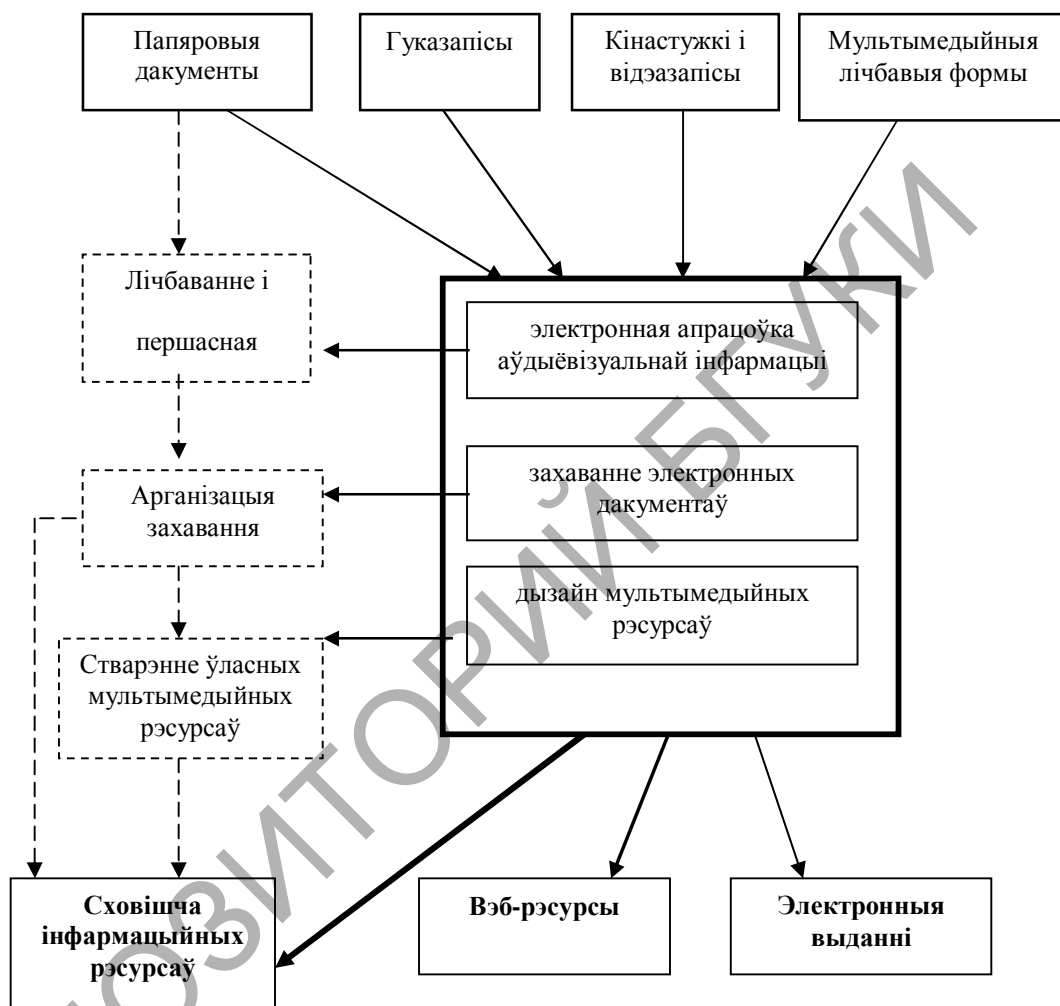


Схема 2.

Спіс літаратуры:

1. Бураўкін, А.Г. Інфармацыйныя тэхналогіі ў мастацтве / А.Г. Бураўкін. – Мінск : Беларус. ун-т культуры, 1999. – 250 с.
2. Бураўкін, А.Г. Нематэрыяльная нацыянальная культура ў інфармацыйным грамадстве / А.Г. Бураўкін, С.А.Ганчарова // Аўтэнтычны фальклор: праблемы захавання, вывучэння, успрымання : зб. навук. прац V Міжнар. навук. канф. – Мінск : БДУКМ, 2011. – С. 27–28.

Бураўкін, А.Г. Рэтраканверсія — тэхналогія захавання культурнай спадчыны ў інфармацыйным грамадстве [Электронны рэсурс] / Бураўкін А.Г. // Програма ЮНЕСКО "Память мира": деятельность библиотек, архивов, музеев по сохранению документального наследия [Электронный ресурс] : материалы междунар. конф. (30 ноября — 1 декабря 2006 г.) / ред.: Л. Г. Кирюхина (гл. ред.) [и др.] — С. 107—110.