

Баймуханова Жаннат Азимхановна

магистрант Казахской Национальной академии искусств имени Т.Жургенова

(Алматы, Казахстан)

“Проблемы цифровизации и современные тенденции в искусстве и культурном пространстве Казахстана”

1. Общее направление цифровых технологий в искусстве.
2. Технологический прорыв на примере театрального искусства.
3. Цифровизация в музыкальной сфере искусства.
4. Новые технологии в кинематографии.
5. Обзор казахстанского пространства цифровой трансформации.

«Воображающая сила» - под ней аль-Фараби понимает способность человека удерживать и восстанавливать в памяти образы чувственно-воспринимаемых предметов, «силу», посредством которой он сохраняет образы ощущаемых им вещей после того, как эти вещи ушли из поля деятельности чувств [1]. Естественными ощущениями являются те, которым свойственна завершенность и которые приносят удовольствие (из трактатов Аль-Фараби).

Реалии современной жизни показывают и уже диктуют новые способы и подходы к внедрению цифровых технологий в искусство и определяют место человека в новом культурном пространстве. Раньше мы могли только наблюдать за перформансом или рассматривать инсталляцию на месте демонстрации, то теперь у нас есть возможность участвовать в виртуальном мероприятии инсталляционного объекта или концертного, или театрального представления, или визуальной игры, которая своего рода является тоже искусством в мультимедийном контексте изображения. Пользовательская интерактивность трансформирует любой авторский замысел, а само произведение основано на цифровых методах работы с информацией: рандомизацией, базой данных, визуализацией и пр. Цифровые трансформации и в музейном фонде и в библиотечном использовании материалов, и в

выставочных пространствах экспонирования произведений искусства – это сегодняшнее состояние культурного цивилизационного преобразования, его осознание реального мира.

По исследованиям Microsoft в начале 2020 года некоторые цифры процентного соотношения необходимости цифровой трансформации культурной сферы общества подтверждают ожидания, а именно более 30% общественной сферы культуры в мире, в Казахстане в том числе, реализует стратегию цифровизации, 26% - разрабатывает, а 33% – планирует это сделать. На примере направления цифровой демонстрации музейного фонда основным приоритетом явилось создание цифровых возможностей для виртуальных посетителей, где можно явно наблюдать перемещение по виртуальным залам музеев мира с любой точки Земного шара с использованием интернет ресурса. И в фокусе интерактивного взаимодействия с клиентами происходит виртуальное перемещение не только во время посещения выставок, но и через онлайн-форматы. С привлечением специалистов по компьютерным и автоматизированным системам очень быстро внедряются цифровые технологии в культурное пространство современного человека и в искусство в частности. Появление *«цифровизированного искусства»* как переосмысленного познания технологических реалий являются феноменом современной повседневности.

Что называют цифровым искусством (также компьютерным, мультимедийным)? Художники и искусствоведы понимают творческую деятельность, основанную на использовании информационных (компьютерных) технологий, результатом которой являются произведения в цифровой форме или созданные изначально с применением компьютера, а также принципиально новые виды художественных работ, существующие в компьютерной и сетевой среде. Термин относится к авторским произведениям, которые создаются, модифицируются и представляются при помощи компьютерной техники [2].

Цифровое искусство может быть интерактивным (интерактивные инсталляции, сетевое искусство, цифровые телекоммуникационные проекты), машинно-генерируемым (фрактальное, алгоритмическое искусство) или

созданным рукой автора, точнее, с помощью программного обеспечения (цифровая фотография, цифровая живопись, трехмерная арт-анимация, кино и пр.). Уже с первых шагов своего становления в начале 1980-х гг. цифровое искусство представлялось художникам, критикам и исследователям как передовой ориентир в эстетике проявления человеко-машинных коммуникаций, искусственного интеллекта, биотехнологий (оптикохимических), компьютерных интерфейсов (в электронной технике), виртуальных реальностей (раннем телеискусстве) и т. д. Художники стремились обновить язык искусства, освоив новые возможности виртуализации образа (видеокультуры), осмыслить телекоммуникационные и виртуальные пространства, используя при этом доступные цифровые девайсы и технологические новации. 1990-х гг. в целом продолжила вектор де-материализации объекта искусства, который был подготовлен поколениями художников, начиная с художественного авангарда, особенно авангарда «второй волны» 1950—1960-х годов [3].

Концепт нематериальности искусства вновь становится актуальным в 1990-е гг. в связи с *цифровыми инсталляциями и телекоммуникационными арт-проектами, тиражированностью экранного искусства*. Художники 90-х стремились продемонстрировать возможности виртуальных пространств как альтернативных миров, показать, что нематериальное время и виртуальное пространство становятся главным творческим средством для *медиа-художника*, а современные телекоммуникационные произведения фиксируют полную де-материализацию искусства. Они надеялись, что компьютер может стать не просто средством для симуляции и репрезентации реальности, но новой средой существования искусства, свободной от давления бизнеса, власти и художественных институций. Художники-пионеры цифрового арта полагали, что в связи с уровнем развития технологий искусство более не должно восприниматься как материальный объект, а быть *переосмыслен в категориях теле-присутствия и де-локализованного виртуального субъекта*. Начало XXI в. обозначило новый этап в осмыслении цифровой эстетики и цифрового искусства [4]. *Новой эстетикой демонстрируются: пикселизированные*

изображения бытовых вещей, 3D-принты, цифровые разноцветные фото, фотографии для Интернет использования, дизайнерские разработки и эскизы, медиа-кадры. Таким образом, постцифровое искусство материализует цифровые компьютерные формы в реальные объекты, *аналоговое и цифровое оказываются объединены*. Художники используют реальные материалы, как будто они работают с *компьютерными формами и пикселями*.

Новое поколение художников, дизайнеров и мыслителей, выросших в условиях тотальной цифровизации, обращается к постцифровым практикам low-fi, чтобы *представить современный мир как гибридный*, в котором цифровое и реальное, искусственное и материальное равноправны, сосуществуют, имея равную ценность. Здесь, прежде всего, прослеживается попытка восстановить ценность материальности, телесности, тех качеств, которые присущи именно человеку, человеческому началу [5-6].

В наше время арт эксперименты вряд ли кого-то могут удивить. Выросло новое молодое поколение, с детства знакомое с самыми современными гаджетами, компьютерами, виртуальными игровыми реальностями и пр. Современные художники свободно владеют цифровой техникой и широко используют ее при создании своих работ. Они относятся к цифровой компьютерной среде, сетевым коммуникациям, как к неотъемлемой части реальной жизни, в которой постоянно *«быть в онлайне»* является фактом само собой разумеющимся.

Теперь цифровизированные установки в различных сферах жизнедеятельности человека необратимый процесс. Современный зритель и посетитель настроен на интерактивное участие и ориентирован на индивидуальный контент, что меняет вообще методы представления и пути восприятия современных произведений искусства. Персональный личностный подход к потребителю-зрителю разрабатывает персонализированный блок интересов.

Цифровизация концертных, музейных, выставочных, анонсных процессов где используются технологии *искусственного интеллекта*. Уже более трети

общества обратились к мультимедийным решениям. Теперь повсеместно используются *облачные технологии*, где организационные решения своих задач осуществляются с помощью *публичного облака*, где предпочтительны *гибридные сценарии* из-за огромного объема информационного материала.

Помимо этого, современные музеи, театры, концертные площадки активно взаимодействуют с аудиторией дистанционно -- дают возможность приобрести билеты онлайн, используют виртуального гида, реализовывают в онлайн-магазинах для посетителей сувениры, каталоги, книги, дополнительные услуги. Кроме того, активное присутствие в интернет: социальных сетях, проведение рассылок по электронной почте и регулярное *исследование своей целевой аудитории* [7].

Нашу жизнь сегодня затрагивает цифровизация. Готовность организаций культуры и искусства к внедрению современных технологий и развитию разнонаправленных траекторий как: создание инновационных партнерских решений, опыт международного развития, исследовательские разработки рынка потребления, подготовка специальных кадров с профориентацией школ, далее в колледжах и вузах Казахстана в том числе. Так уже запущены образовательные акции, посвященные возможностям технологий в сфере образования по искусству. Непроизвольное привлечение молодого поколения реализации себя в новом искусстве происходит почти мгновенно.

Подключиться к участию в программе и провести онлайн-занятия на медиа-площадках могут все желающие педагоги и образовательные учреждения в новом дистанционном формате обучения. А обучающиеся интерактивно внедряясь и активно участвуя в выполнении задания через облачные носители и хранилища, пользуясь творческой интерпретацией и скоростью ответного медиа-чата успешно обучаются с 83%-ой вовлеченностью в смыслы занятий.

Когда в 2016 году С. Контрерас-Котербэй и Л. Мироча на страницах в книге «Новая эстетика и искусство» утверждали, что люди уже вошли в новую эру, которую назвали «постцифровой», это удивляло многих потому, что они

заметили, что цифровая революция подошла к концу [8]. Однако к 2020 году подтверждаются и констатируются реальные преобразования цифровой быстротекущей трансформации. Где потенциально бесконечные возможности видоизменения и вариаций любого медиа контента (*посредством коллажа или трансформации текстов*) в мире превалирующей коммуникацией и быстрой смене необработанных изображений низкого качества. И чем быстрее темп распространения тем *менее качественное* изображение с *gif-animation*, использующиеся для *выражения эмоций, мемы и коллажи* из социальных сетей Интернета как целого пласта визуальной культуры. Теперь важна *скорость распространения* образа-наброска, идеи блуждающего намека, некоего призрака *скопированного, сжатого, обрезанного, смешанного, вставленного в другие каналы интернет соединения в быстрая передача копии перерождения от мало напоминающего «первоисточника»* [9].

В новой «цифровизации искусства» вносится еще больше вариативности, *предлагая пользователям персонализированный интерактивный интерфейс управления визуализацией на посещаемом сайте. Непрерывающийся процесс мутаций, трансформаций, наращивания информационной плотности* рассматривается как результат функционирования процессов и коммуникаций в реальном времени, благодаря генерации и материализации цифровых данных – это определяющая *инновационность в искусстве XXI века*.

На примере театрального искусства, кинематографии и музыкального искусства...

Театр и роботы не так уж далеки друг от друга в контексте современной реальности, как может показаться. Дело в том, что роботы как культурный феномен появились с пьесой Карела Чапека "R.U.R.", описывающей конвейер, на котором умные машины собирают самих себя. Произведение было написано век назад - в 1920 году. Художник с помощью театральных постановок изучал способ восприятия искусства, которое, начиная с XX века, становится своеобразной лабораторией для изучения восприятия (зрителя) [10]. Ярким новатором театральной сценографии с использованием инновационных

технологий мультимедиа ресурса стал Йозеф Свобода в поиске новых методов представления и путей восприятия театральных постановок, как зрелищного, глобально-технологического, «многожестового» образца искусства театра [11].

Что интересует современное искусство? К примеру, я что-то показываю на пальцах и вы моментально скроите какой-то образ. Каким образом движения моих рук вошли в ваш мозг и реализовались в виде образов? Над такими возможностями раздумывают современные IT разработчики.

Что именно театр использует? Сейчас в качестве выразительных средств театр использует наушники, любые гаджеты и смартфоны, видеоз экраны и полиэкраны, а также видеосъемку онлайн, бинауральный звук: записи, сделанные с помощью специального микрофона, который имитирует человеческий голос.

В сегодняшнем театре часто бывает, что артист, исполняющий какой-то танец или совершающий какие-то действия, например в "театре предмета", слышит музыку в своих наушниках, но мы ее не слышим. То есть он преобразует звук, который находится только в его голове, в какие-то действия с предметами. Мы видим безмолвное движение, а на самом деле музыка есть.

Некая двойственность пространства наблюдается и когда театр использует видеоз экран на сцене - одновременно мы видим артиста живого и в увеличенной копии его видеоизображения. Одна из задач театра в данном случае - ответить на вопрос о том, как меняется восприятие человека, когда некая реальность перед ним и одновременно она же на экране.

Есть ещё одна технология, которую театр позаимствовал у современного мира - система случайных чисел. Так, существует несколько спектаклей, где последовательность сцен рождается через механизмы рандомайзера. Дело в том, что в любом смартфоне есть функция перемешивания аудиозаписей и мы можем послушать симфонию и альбом не в той последовательности, в которой он записан. То есть любая последовательность порождает в нас новые эмоциональные связи. Для театра это ещё один любопытный ход, когда сцены спектакля чередуются в случайном порядке.

Цифровизация также позволила создавать спектакли без артистов, или постановки где артисты — это зрители. В швейцарском проекте "Римини Протокол" был создан спектакль, авторы которого побеседовали с людьми, которые вот-вот умрут. И эти люди оставили им какие-то воспоминания - кто-то на аудио, кто-то в виде текста, кто-то в виде предметов быта. Спектакль назывался "Комната без людей". Во время действия зрители ходят по различным комнатам, где есть эти воспоминания - отголоски людей, которых уже нет в живых. А в Санкт-Петербурге есть спектакль "Город-герой" (Александринский театр), где по системе случайных чисел публике на смартфоны приходят куски из дневников людей, переживших блокаду. И зрители в темноте, подсвеченные лишь смартфонами, читают эти фрагменты и как бы присваивают их себе. Это послание, которое приходит к тебе, в твою индивидуальную память. Там нет артистов, но это не помеха. Тебе приходит письмо из прошлого и ты оказываешься за него ответственным [10]. Это очень сильно воздействует на публику.

Развитие науки в музыке не остановилось. В современном динамичном мире именно музыка преобрела и продиктовала ритм времени как 20-го так и 21-го века.

С давних времен Античности знаковый, символический ряд музыкального тона снискал интерес. Далее был систематизирован, математически выверен древними арабо-персидскими просветителями и подхвачен средневековыми монахами – создателями нотной грамоты. На протяжении многих веков развития музыки и в плотную к XX веку изменения творческих поисков и нового звучания приводят к уникальным технологиям в музыкальном пространстве. Композиторы нового мира все больше *“расщепляли звук”*, и исполнители все больше искали новые звуки *“индустриального происхождения”*. <Джон Кейдж... пришел к музыке, которая включала в себя элементы «шума» и «тишины», естественные, «найденные» звучания, а также электронику и алеаторику. Эти опыты, не всегда художественные, по словам

композитора «вводят нас в самую суть той жизни, которую мы проживаем»> [12].

Новое звучание повлекло и новое восприятие в связи с новой реальностью окружающего звуковещания в киноиндустрии и телевидении – приоритетов техногенного века. И последние десятилетия новой эры электронной музыки, именно сейчас нам удастся наблюдать и участвовать в фундаментальных изменениях создания других новых форм искусства, в том числе новой музыкальной эстетики. Благодаря цифровым технологиям в компьютерном моделировании звука и структуры мелодики современные композиторы электронной музыки модернизировали звучание и трансформировали элитарную сферу музыкального сочинительства в индустрию музыкального производства.

С каждым обновлением компьютерных программ и мультимедийных приложений использования, прослушивания и записей индивидуально каждый слушатель может интерактивно влиять на ритмику или оранжировку, на настроение и виртуальную восприимчивость слушателя и пользователя одновременно. Этот феномен цифрового интерактивного влияния потянул за собой все сферы современной жизни, всего культурного пространства в том числе. А в музеях экспонируются первые электроорган и оптофоническое пианино, вокодер для “мутирования” человеческого голоса в “роботоподобный” механический голос речи, терменвокс для альтернативной оранжировки и экспериментального композиторства.

Тем не менее, структуры алгоритмической комбинаторики расширяются и совершенствуются в бесконечном поиске цифрового искусства и создают новые произведения в стилистике В.А.Моцарта или Л.В.Бетховена.

Как в театральной сценографии так и в музыкальном творчестве использование цифровых технологий обязательно подразумевает управление процессом программно-электронного инструментария изнутри или световыми и звуковыми приборами через пульты управления извне. Таким образом, современный композитор владеет возможностями медиа-программирования,

звукорежиссерскими технологиями, умением творчески использовать цифровые технологии в редакции звука.

В вопросе о восприятии музыкальных звуков аль-Фараби, в противоположность пифагорейской школе, не признававшей авторитета слуха в области звуков и принимавшей за исходную точку рассуждений лишь вычисления и измерения, считал, что только слух имеет решающее значение в деле определения звуков (из философских трактатов о музыке Аль-Фараби).

Мировая киноиндустрия как и казахстанская претерпевает сейчас период активной трансформации и развития. Съёмочные группы используют новые технологии для съёмок, кинотеатры предлагают различные форматы просмотра, а студии вкладывают миллионы в создание контента, отвечающего *всевозрастающим требованиям зрительской аудитории*. Несмотря на рекордный рост мирового бокс-офиса, посещаемость кинотеатров сокращается. Так, например, посещение кинотеатров в США и Канаде в 2017 года упало до показателей 1992 года – снижение составило 5,8% при более 1,24 млрд проданных билетов. В целом же, мировой рынок кинотеатров свои позиции из-за увеличения средней стоимости билета и высоких темпов роста рынка кинотеатров в Китае (статистические данные интернет). Такое же резкое снижение показателей 2019 года претерпевает казахстанский кинопрокат.

В чем же причина таких изменений?

Революция Netflix. Американский стриминговый сервис показывает нам удивительную динамику роста – глобальная выручка компании примерно равна бокс-офису. Популярность подобных сервисов составляет серьезную конкуренцию кинотеатрам и отнимает значительную часть их аудитории. Ведь если раньше кинотеатры были чуть ли не единственным местом, где можно было посмотреть кино одним из первых, в хорошем качестве и на большом экране, сейчас эта ситуация изменилась.

Второй фактор заключается в увеличении доли 4K контента, а также цифровых устройств, способных его проигрывать. К примеру, аналитики ожидают роста числа 4K UHD ТВ-устройств. При этом технологии HDR будут

представлены в более 60% устройств, представленных на рынке. Иными словами, пользователи получают уникальную возможность просмотра контента в высоком качестве у себя дома.

Цифровизация киноиндустрии текущий момент интенсивно видоизменяется под влиянием цифровых технологий. Так, например, многие киностудии предпочитают съемку с помощью широкоформатных камер с разрешением до 8192x4320. Просмотр контента, снятого с помощью такой камеры, требует высоких технических характеристик оборудования, и, несмотря на рост числа лазерных RGB-проекторов в мире увеличение на 100% обеспечить распространение нового формата просмотра крайне сложно.

Следующий тренд является совокупностью вышеописанных – он объединяет направление на цифровизацию, использование нового оборудования для демонстрации контента высокого качества и предложение нового пользовательского опыта для посетителей кинотеатров. Так, кинотеатры трансформирует привычные пространства в мультиплексы с LED-экранами. В них используются устройства нового поколения, в которых применяются последние достижения LED-индустрии. В чем их преимущества перед более старыми аналогами? Во-первых, за счет применения HDR-технологий LED-экран обеспечивает высокий уровень контрастности и яркости изображения, более чем в 10 раз превышающий стандартный показатель кинотеатрального проектора. Во-вторых, LED-экран, в отличие от проекторов, сглаживает оптические искажения и «перекрестные помехи» даже при просмотре 3D-фильмов, тем самым повышая удобство для зрителя. Еще одним плюсом LED-экранов является модульный характер их конструкции – владельцы кинотеатров могут подбирать оптимальный размер экрана вне зависимости от площадей зала.

В числе других важных трендов ближайших лет стоит назвать и распространение 8K телевизоров с искусственным интеллектом. В то время, как киностудии работают над созданием новых киношедевров в 8K производители ТВ научились опережать время с помощью искусственного

интеллекта. Телевизоры автоматически преобразуют изображения с разрешением 4К и ниже до невероятного 8К. Теперь это не просто растянутая картинка на экране, а изображение с высоким уровнем детализации. Искусственный интеллект оптимизирует свет, цвет, контуры объектов, то есть телевизор сам дорабатывает картинку, делая ее максимально схожей с оригиналом.

Сегодня перед Казахстаном поставлена задача по вхождению в 30-ку самых развитых стран мира, которая требует нового инновационного развития и ускоренного технологического обновления. В своем Послании народу Казахстана Глава государства объявил о Третьей модернизации, стержнем которой является цифровизация. Это верная тенденция, ведь сегодня большая часть человеческой жизни сосредоточена в устройстве размером с ладонь. Буквально за несколько лет практически все сферы нашей жизни были оцифрованы и переведены в онлайн-версию. В большей степени эта волна коснулась кинематографа. Ясно то, что цифровое искусство является еще одним продуктом на экспорт, который можно не только продавать дорого, но и регулярно привлекать крупные иностранные капиталовложения в развитие этой отрасли.

В мире на данный момент активное распространение получают онлайн-кинотеатры и всевозможные стриминговые сервисы. Буквально за один год, с закрытием стран на карантин, их количество увеличилось почти вдвое, а доход втрое.

Этой весной, наши ближайшие соседи, запустили стриминговые платформы «Кинопоиск HD» и онлайн-кинотеатр «ОККО». Казахстан так же анонсировал скорый запуск собственной стриминговой платформы, однако данных о проекте пока нет.

Отдельно стоит отметить, что в 2018 году в рамках «Цифрового Казахстана» стартовал еще один важный проект. 5 ноября состоялось торжественное открытие международного технопарка IT-стартапов Astana Hub, который с первых дней существования обозначил для себя высокую планку –

стать ядром и локомотивом развития экосистемы инноваций Казахстана и признанным в международном сообществе Хабом для развития подобного рода бизнеса. С участием Astana Hub, ответственных лиц по цифровизации МКС, а также представителей АО «Холдинг „Зерде“» и Astana Hub в Нур-Султане провели День цифровизации Министерства культуры и спорта. В ходе мероприятия презентовали несколько проектов — «Единый мониторинг фильмов на территории Казахстана», «Создание единого информационного пространства».

Единая автоматизированная информационная система, где официальные данные по сборам от кинопроката включают в достоверные данные и аналитику по сборам и прокату фильмов в стране, а также ежедневную статистику по количеству зрителей.

Еще один проект, который будет запущен в ближайшее время — *единый цифровой портал с виртуальными турами по объектам культуры Казахстана*. Предполагается создать сеть виртуальных музеев и перевести в электронный формат все существующие музейные фонды, записи концертов, спектаклей и элементы материального и нематериального историко-культурного наследия [13].

Историки современного искусства наблюдают, что на сегодняшний день, в Казахстане сложилась уникальная ситуация для процветания цифрового искусства. Образование художников в сфере новых технологий и в том, как они могут проявиться в создании новых форм искусства – еще одно направление, над которым трудятся различные тандемы современных экспертов и художников.

В непрерывном взаимодействии наука и искусство, техника и искусство, цифровая технология и искусство неуклонно продолжают трансформировать традиционное искусство, заслоняя истинные предназначения искусства. Направляют и создают актуализированное технологичное искусство художники географически удаленные, в коллаборации единого искусства новых парадигм в культурном пространстве Казахстана. Превращаясь в

искусство глобальное, где меняется процесс создания художественного образа, внося элемент собственного творчества участника-реципиента и позволяется приближение к театральному искусству, музыке и кино в общем мировом культурном пространстве.

05.12.2020г.

Литература:

1. Гафуров Б., Касымжанов А., Аль-Фараби в истории культуры. — М.: Наука, 1975, 181 с.
2. Paul C. Digital Art. London : Thames & Hudson, 2003. 224 p.
<https://www.microsoft.com/ru-by/about/press.aspx>
3. Ерохин С.В. Эстетика цифрового изобразительного искусства. Санкт-Петербург, Алетея, 2010, с.432
4. Деникин А.А., Постцифровая эстетика в арт-практиках цифрового искусства. – Тверь: Обсерватория культуры, 2017. Т. 14, № 1
5. Шевчук В. Феномен поворота в культуре XX века Международный журнал исследований культуры. 2013, № 1, с.93—108
6. Ладлоу П. Крипто-анархия, кибергосударства и пиратские утопии. Екатеринбург, Ультра культура. 2005, с.596.
7. <https://www.tadviser.ru/index.php>
8. Contreras-Koterbay S., Mirocha Ł. The New Aesthetic and Art: Constellations of the Postdigital. Amsterdam, Institute of Network Cultures Publ., 2016, 280 p.
9. Steyerl H. The Wretched of the Screen. Berlin, Sternberg Press Publ., 2012, 198 p.
10. <https://www.nta-nn.ru/news/culture/2019>
11. Свобода Й. Тайна театрального пространства.—М, «ГИТИС», 2005.
12. Мамбетов А.А., Творческое использование цифровых технологий в музыке. – Автореф. канд.искусствовед., Алматы, 2010
13. <https://digitalkz.kz/o-programme/>

Отчет о проверке на заимствования №1



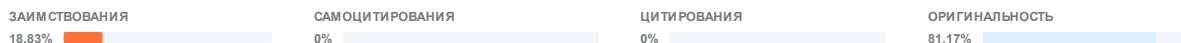
Автор: Баймуханова Ж.А. Жаннат Азимхановна
 Проверяющий: (zanatazim@gmail.com / ID: 86569665)
 Отчет предоставлен сервисом «Антиплагиат»- <http://users.antiplagiat.ru>

ИНФОРМАЦИЯ О ДОКУМЕНТЕ

№ документа: 4
 Начало загрузки: 12.01.2021 12:06:46
 Длительность загрузки: 00:00:00
 Имя исходного файла: "Проблемы.txt"
 Название документа: "Проблемы.txt"
 Размер текста: 24 кБ
 Символов в тексте: 24989
 Слов в тексте: 3094
 Число предложений: 145

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ОТЧЕТЕ

Последний готовый отчет (ред.)
 Начало проверки: 12.01.2021 12:06:46
 Длительность проверки: 00:00:05
 Корректировка от 12.01.2021 12:13:44
 Комментарии: не указано
 Модули поиска: Модуль поиска Интернет



Заимствования — доля всех найденных текстовых пересечений, за исключением тех, которые система отнесла к цитированиям, по отношению к общему объему документа.
 Самоцитирования — доля фрагментов текста проверяемого документа, совпадающий или почти совпадающий с фрагментом текста источника, автором или соавтором которого является автор проверяемого документа, по отношению к общему объему документа.

Цитирования — доля текстовых пересечений, которые не являются авторскими, но система посчитала их использование корректным, по отношению к общему объему документа. Сюда относятся оформленные по ГОСТу цитаты; общеупотребительные выражения; фрагменты текста, найденные в источниках из коллекций нормативно-правовой документации.

Текстовое пересечение — фрагмент текста проверяемого документа, совпадающий или почти совпадающий с фрагментом текста источника.

Источник — документ, проиндексированный в системе и содержащийся в модуле поиска, по которому проводится проверка.

Оригинальность — доля фрагментов текста проверяемого документа, не обнаруженных ни в одном источнике, по которым шла проверка, по отношению к общему объему документа.

Заимствования, самоцитирования, цитирования и оригинальность являются отдельными показателями и в сумме дают 100%, что соответствует всему тексту проверяемого документа.

Обращаем Ваше внимание, что система находит текстовые пересечения проверяемого документа с проиндексированными в системе текстовыми источниками. При этом система является вспомогательным инструментом, определение корректности и правомерности заимствований или цитирований, а также авторства текстовых фрагментов проверяемого документа остается в компетенции проверяющего.

№	Доля в отчете	Источник	Ссылка	Актуален на	Модуль поиска
[01]	6,57%	30. М.А. Груздева, Я.М. Шестак, Н.Б. Яковлева. Формирование современн..	https://mghpu.ru	21 Мар 2020	Модуль поиска Интернет
[02]	0%	Скачать полную версию журнала (2/2)	https://mghpu.ru	21 Мар 2020	Модуль поиска Интернет
[03]	0%	№2 за 2019, часть 1 (2/2)	https://mghpu.ru	06 Мая 2020	Модуль поиска Интернет

Еще источников: 17
 Еще заимствований: 12,26%