

когда все детали или изобразительные элементы выполнены в единых художественных и технических приемах и подчинены общему художественному замыслу. Другими словами, это внутренняя взаимосвязь материала, художественных средств и идейно-образного содержания.

Таким образом, в заключении отметим, что льняные ткани до сих пор пользуются спросом в Беларуси. Предприятия, колледжи народных ремесел, мастера и ремесленники выполняют различные изделия из льна: народные костюмы, домашний текстиль, игрушки, современную одежду, сумки, рюкзаки и др. Использование льняных тканей в декоративно-прикладном искусстве Беларуси является неиссякаемым источником творческой фантазии и красоты.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Галерея льна [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.sb.by/articles/galereya-lna.html>. – Дата доступа: 13.03.2021
2. Жемчугова, П. П. Декоративно-прикладное искусство / П. П. Жемчугова. – СПб. : Издательский Дом «Литера», 2006. – 45 с.
3. Лабачэўская, В. А. Повазь часоў: беларускі ручнік / В. А. Лабачэўская. – Мінск : Беларусь, 2009. – 289 с.
4. Лен // Энциклопедия. – Мн. : Белорусская советская энциклопедия им. Петруся Бровки, 2009. – 168 с.
5. Скарбніца [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://skarbnica.by>. – Дата доступа: 10.03.2021
6. Текстиль в интерьере: лен [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://basicdecor.ru/blog/post/i-len-interer/>. – Дата доступа: 10.03.2021

Глазкина О. А., студент 302 группы
Научный руководитель – Гутько О. Л.,
кандидат культурологии, доцент кафедры

**ФОРМЫ СИМУЛЯЦИИ И СИМУЛЯКРА В СОВРЕМЕННОМ
КИНЕМАТОГРАФЕ (НА ПРИМЕРЕ К/Ф «МАТРИЦА», 1999 г.,
РЕЖИССЕРЫ Л. И Л. ВАЧОВСКИ)**

Работа Жана Бодрийера «Симуляция и симулякры» – феноменальный взгляд философа на современное общество, взаимосвязь реального и гиперреального, а также семиотику постмодернистской философии. Как отмечает сам Ж. Бодрийер, для постмодернистского общества характерна эпоха всеохватывающей симуляции, где реальность заменяется копией, приобретающей форму так называемого симулякра, а человечество (сама человеческая реальность) растворяется в «процессии симуляции». В трактовке автора «симулякры» понимаются как репрезентации определённых знаков или образов, отрывающихся по смыслу от конкретных явлений, событий, которые выступают в качестве копии не соответствующей оригиналу.

Кинокартина «Матрица», вышедшая на экраны 31 марта 1999 года, режиссерами которой являются братья Вачовски, своей концептуальной основой граничит с философией постмодернизма, а именно взаимосвязана с идеями Жана Бодрийера. В фильме перед нами встает мир будущего, где кибернетика поглотила Землю, а машины разработали систему по использованию энергии человеческого тела для развития собственной цивилизации. Для достижения своих целей машины абсорбировали людей в «матрицу» – виртуальное пространство, в котором находятся человеческие сознания, не подозревая о том, что их мир нереален. Данная нереальность, прогрессивное сращивание реального и виртуальных миров, процессия симулякров наблюдается до финала сценария фильма.

В центре сюжета фильма – Томас Андерсон, работник уважаемой компании-разработчика программного обеспечения, который по ночам оказывается компьютерным хакером под псевдонимом «Нео». Познакомившись с Морфеусом и приняв шанс узнать «правду» о матрице, Нео обнаруживает, что весь мир, в котором он жил, нереален,

таким образом, мир предстает как виртуальная реальность. Именно в этом кинематографическом художественном образе прослеживается идея моделирования реальности – идея симуляции и симулякров, предложенная Ж. Бодрийяром.

В исследовании французский постмодернист упоминают басню Борхеса об империи, которая создала карту в масштабе 1: 1, полностью покрывающую землю, прежде чем ее забросили в пустыню. «Эта карта начинает понемногу истрепываться и распадается, и лишь несколько ключевых еще виднеются в пустынях – метафизическая красота разрушенной абстракции, соизмеримой с масштабами претенциозности Империи, абстракции, которая разлагается как мертвое тело и обращается в прах, – так и копия, подвергшаяся искусственному старению, в конце концов, начинает восприниматься как подлинник, — все равно эта история для нас уже в прошлом и содержит в себе лишь скромный шарм симулякров второго порядка» [1, с. 5].

Морфеус со сходной позицией раскрывает матрицу Нео: как прецессию карты, потерю суверенного различия в этой прецессии и, как следствие, уничтожение и замена сознательной действительности «пустыней реальности». Это уже не вопрос имитации, копирования и даже не вопрос пародии. Это вопрос замещения реального его же символами». По мнению Ж. Бодрийяра, мы уже живем в «реальности», порожденной кодами и моделями, «Местность больше не предшествует карте и не переживает ее», следовательно, мы уже потеряли всякую связь даже с воспоминаниями о реальном, т.е. «симулякры» определяют нашу действительность в «процессии симулякров».

Для Ж. Бодрийяра моделирование реального, производство реального в виде предварительно закодированных знаков, приводит к «гиперреальности». В кинокартине «Матрица» данная форма работает на двух уровнях, на первом – как гиперреальная симуляция повседневной реальности, а на втором – как гиперреальный опыт, который поглощает эту

реальность. Отсюда следует вспомнить комментарий главной героини Тринити о том, что матрица «не настоящая», напротив, «матрица может быть более реальной, чем этот мир». Необходимо подчеркнуть в данном контексте бодрийеровскую функцию Диснейленда. «Диснейленд представлен воображаемым местом, чтобы заставить нас поверить в реальность всего остального».

Следует вернуться также в начало кинокартины, где Нео получает сообщение на экране своего компьютера, в котором сообщается: «матрица – это ты». В конце же фильма пред нами открывается компьютерный экран матрицы: зеленый неоновый код, которому Нео угрожает своим разрушением. Код останавливается, и появляются слова «сбой системы». Для Ж. Бодрийера не существует системного сбоя, чтобы вернуться к реальности. Он утверждает в работе «Общество потребления», что «для потребителей действительно существует кодексы, регулирующий нашу жизнь и обеспечивающий нашу интеграцию, но этот код не электронный, а семиотический: для него «умиротворение повседневной жизни» действует не через виртуальную реальность, а через семиотические процессы коммуникативного и потребительского общества» [2].

Таким образом, философ постмодерна открывает перед обществом собственную смоделированную реальность: мир, в котором каждому этапу мышления предшествует его собственная семиотическая модель; где все поведение предварительно закодировано и в котором трудно различить реальное и воображаемое. Фильм же ссылается на возможность уйти от процессии симуляции, управляющей жизнями главных героев. Как отмечает сам Ж. Бодрийер, братья Вачовски приняли гипотетическую виртуальность за данность и попытались превратить ее в зримый фантазм, но главная особенность виртуального мира заключается в том, что о нем нельзя вести речь в категориях реальности.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Бодрийяр, Ж. Симуляция и симулякры / Ж. Бодрийяр [пер. с фр. А. Качалова]. – М. : Издательский дом «ПОСТУМ», 2015. – 240 с.
2. Бодрийяр, Ж. Общество потребления. Его мифы и структуры / Ж. Бодрийяр. – М., 2006.
3. Феллуго, Д. Прими красную таблетку / Д. Феллуго // Наука, философия и религия в «Матрице». – М. : Ультра.Культура, 2003. – С. 87–102.

Глазкина О. А., студент 302 группы
Научный руководитель – Гурченко А. И.,
кандидат искусствоведения, доцент

ФОРМИРОВАНИЕ КОРПОРАТИВНОЙ КУЛЬТУРЫ В УЧРЕЖДЕНИЯХ КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Современное мировое пространство характеризуется наличием развитого персонала, который помогает решать различные задачи в условиях глобализированной экономики. Это влечёт за собой наличие корпоративной культуры, необходимой для функционирования и конкурентоспособности организации. Методика формирования корпоративной культуры зависит от типа организации, особенностей её функционального и содержательного плана, а также от специфики работы. Фундаментальной основой, на которой строится корпоративная культура, является миссия организации, при этом миссия учреждений музейного типа, к примеру, будет существенно отличаться от миссии театральных учреждений. Следовательно, каждому типу культурно-досуговых учреждений будут присущи свои особенности формирования корпоративной культуры. Кроме того, корпоративная культура является важным показателем, который будет влиять на уровень конкурентоспособности учреждений культуры.