

*Ирина Петрова*

## ТРАДИЦИИ И ИННОВАЦИИ В КОНТЕКСТЕ КУЛЬТУРНЫХ ИНДУСТРИЙ

*Irina Petrova*

## TRADITIONS AND INNOVATIONS IN THE CONTEXT OF THE CULTURAL INDUSTRIES

*В статье доказывается, что понятие «культурные индустрии» характеризуется разнообразием смыслового наполнения, которое значительно усложняет процесс его использования в практической сфере сохранения культурного наследия.*

*It is proved in the article that the concept "cultural industries" is characterized by a diversity of semantic content, which greatly complicates the process of its usage in the practical sphere of cultural heritage preservation.*

В современном обществе активно внедряется в научное обращение и практическую деятельность концепция социально-экономического развития, согласно которой культурные ресурсы территории и креативные инициативы местного населения обобщаются понятием «культурные индустрии», рассматриваются как значимый фактор культурного, социального и экономического развития.

Впервые термин «культурная индустрия» используется в работе М.Хоркхаймера и Т. Адорно «Диалектика Просветительства» (1944). Философы анализируют негативные последствия массового производства культурных благ и товаров.

В 1970-80-е годы понятие «культурная индустрия» конкретизируется, наполняясь новым содержанием, что предопределяет трансформацию этого понятия из единственного во множественное. Распространенным становится восприятие понятия «культурные индустрии» как современной формы производства и потребления культурно-творческих ценностей и услуг [3, с. 83]. В то же время учеными отмечается, что такая формулировка имеет некоторые изъяны. В частности, она основывается на довольно узком восприятии культуры – исключительно как продукта деятельности культурно-творческих институтов, без учета аспекта понимания культуры как инструмента регуляции сознания и поведения человека [3, с. 76].

Стандартизация и массовость как специфические признаки культурных индустрий позволяют также обосновывать мысль о метафорической смысловой нагрузке понятия «культурные индустрии» и настаивать на использовании терминов «культурные технологии» или же «коммерциализация культуры». Такая точка зрения объясняется тем, что культурные индустрии зависят от развития технологий и в этом контексте используются прежде всего тогда, когда идет речь о производстве, тиражировании, сохранении и популяризации культурных услуг и благ с целью получения коммерчески выгодных результатов, а не достижения определенных культурно-развивающих целей [2, с. 4, 8].

Современными учеными отмечается также сочетание бизнес-навыков и культурных практик, в результате чего происходит постепенное нивелирование и размывание границы между производством и потреблением (О.Зеленцова), а развитие предпринимательства в сфере культурных индустрий отождествляется с попыткой современного общества вернуть творчество в сферу культуры (Е. Мак-Илрой).

В Докладе о креативной экономике (2013) содержится довольно емкий анализ понятия «культурные индустрии», на основе которого классифицированы модели, кристаллизирующие развитие культурных индустрий в современном обществе. Среди них: модель DCMS, символически-текстовая модель, концентрически-круговая модель, авторско-правовая модель WIPO, Торгово-ориентированная модель, модель «Американцы – искусству» [4, с. 21-24].

В частности, модель DCMS отображает позицию Департамента культуры, СМИ и спорта Великобритании и акцентирует наше внимание на экономической составляющей, в основе которой – индивидуальное творческое начало или талант, а также деятельности, которая может создавать добавленную стоимость и рабочие места путем порождения и эксплуатации интеллектуальной собственности [1]. Поэтому основными направлениями культурных индустрий определена реклама, архитектура, искусства (в том числе исполнительские), ремесла, дизайн, мода, СМИ, музыка, издательское дело, компьютерные программы, а также виртуальные развлечения.

Символически-текстовая модель отображает позицию Д.Хезмондалша, который считает, что культурные индустрии охватывают индустрии, направленные на производство и распространение символических текстов. Следовательно, к сфере культурных индустрий ученый относит основные (реклама, кино, Интернет, музыка, издательское дело, СМИ, видео и компьютерные игры) и сопутствующие (искусства, бытовая электроника, мода, компьютерные программы, спорт) индустрии.

Концентрически-круговая модель Д. Тросби сводится к рассмотрению культурных индустрий как таковых, что имеют в своей основе создание и распространение творческих идей в звуковых, словесных и изобразительных искусствах. А потому культурные индустрии классифицируются на основные (стержневые), дополнительные и культурные индустрии широкого профиля.

*Авторско-правовая модель WIPO*, предложенная Всемирной организацией интеллектуальной собственности, имеет целью определить культурные индустрии в контексте применения ими авторского права. С этой точки зрения культурные индустрии разделяются на те, что непосредственно связаны с объектами авторского права (реклама, коллекционирование, музыка издательское дело и др.); частично связаны с объектами авторского права (дизайн, мода, игрушки и тому подобное) или же являются лишь орудиями создания объектов авторского права (бытовая электротехника, музыкальные инструменты и тому подобное).

*Торгово-ориентированная модель* Института статистики ЮНЕСКО рассматривает культурные индустрии как такие, что базируются на производстве культурных товаров в современном мире. Среди них выделяются индустрии, связанные с основными сферами культуры (заведения культуры, исполнительские искусства, фестивали и тому подобное) и индустрии, связанные с культурой в широком смысле (производство и эксплуатация музыкальных инструментов, звукового оборудования, аудиовизуальной аппаратуры и т.п.).

*Модель «Американцы – искусство»* определяет культурные индустрии как таковые, что базируются на создании и распространении произведений искусства (талантливо-ориентированный бизнес). Поэтому классифицируют культурные индустрии на рекламу, архитектуру, художественное образование, дизайн, кино, музыку, исполнительские искусства, учреждения культуры.

Осуществленный нами анализ доказывает, что понятие «культурные индустрии» характеризуется размытостью границ, разнообразием смыслового наполнения, которое значительно усложняет процесс его использования в практической сфере. Целесообразным является проведение основательных исследований с целью конкретизации понятия «культурных индустрий» в отечественном пространстве и с учетом особенностей их функционирования в государственной культурной политике Украины.

#### Список литературы:

1. Браун, Дж. Культурные индустрии. Выявление культурных ресурсов территории [Электронный ресурс] / Дж. Браун – Режим доступа: <http://www.cpolicy.ru/analytics/64.html>.
2. Гнедовский М. Творческие индустрии: политический вызов для России [Электронный ресурс] / М. Гнедовский // Отечественные записки. – Режим доступа: // [www.strana-oz.ru](http://www.strana-oz.ru).
3. Культурные индустрии: теории и практики в контексте современных социальных трансформаций // Вопросы культурологии. – 2013. – № 3. – С.71–85.
4. Widening local development pathways. Creative economy report 2013. Specialedition. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://www.unesco.org/culture/pdf/creative-economy-report-2013.pdf>

*Аляксей Бураўкін, Дзмітрый Прадун, Вольга Нікіценка, Кацярына Медзік*

#### ЗАХАВАННЕ ГРАФІЧНЫХ ВОБРАЗАЎ ПОМНІКАЎ АРХІТЭКТУРЫ БЕЛАРУСІ НА АСНОВЕ 3D-МАДЭЛЯВАННЯ

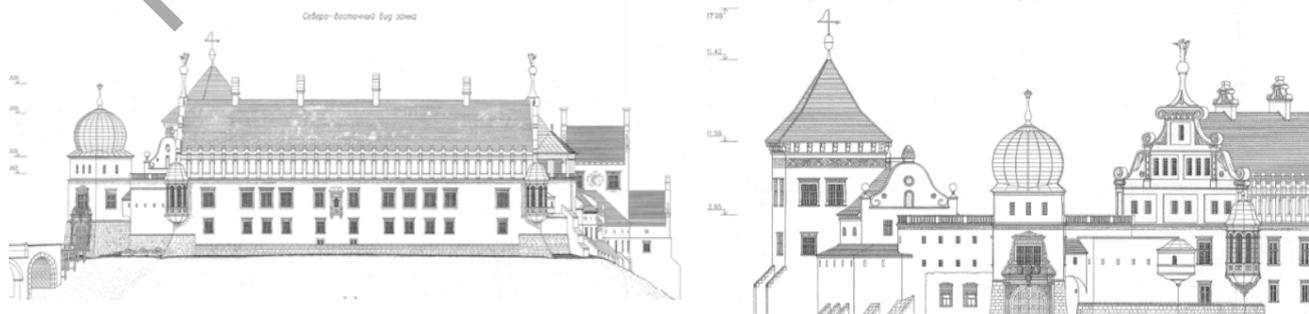
*Aliaksey Buraukin, Dzmitry Pradun, Volha Nikitsenka, Katsiaryna Medzik*

#### THE SAVING GRAPHIC IMAGES OF ARCHITECTURAL MONUMENTS ON THE BASIS OF 3D MODELING

У цяперашніх умовах станаўлення інфармацыйнага грамадства набываюць актуальнасць мультымедыйныя спосабы захавання і трансляцыі культурнай спадчыны. У глабальнай інфармацыйнай прасторы прадстаўлена значная разнастайнасць тэхналогій і сродкаў нагляднага адлюстравання ўзораў культуры і мастацтва.

*Апісаны асноўныя этапы і спосабы захавання і адлюстравання выяў помнікаў архітэктурны на аснове прасторавага камп'ютарнага мадэлявання.*

*The article describes the main steps and methods of storing and displaying the pictures of monuments on the basis of spatial computer modeling.*



Малюнак 1 – Фрагмент плана рэканструкцыі Старога замка ў Гродне.