

**Е. Г. Наумова**, аспирант  
учреждения образования  
«Белорусский государственный университет  
культуры и искусств».

Научный руководитель – **А. И. Смолик**,  
доктор культурологии, профессор,  
заведующий кафедрой культурологии  
учреждения образования  
«Белорусский государственный университет  
культуры и искусств»

## **РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ИСТОРИКО-КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВИЗАЦИИ СФЕРЫ КУЛЬТУРЫ**

Современный период исторического развития человечества можно определить как стадию информационной цивилизации, ключевую роль в которой играют информационно-коммуникационные технологии. Интенсивный процесс их развития привел к цифровой трансформации всех сфер и институтов общества, в том числе сферы культуры. Данный фактор актуализирует тему исследования, важность которой в прикладном аспекте определяется необходимостью сохранения историко-культурного наследия в аутентичном виде, свидетельствующем об уровне развития и культурных достижениях народа на конкретном историческом этапе. К сожалению, это достаточно сложно сделать в условиях противоречивого воздействия процессов цифровизации и медиатизации на сферу культуры, в результате которого культурные артефакты и нематериальное культурное наследие становятся объектами массового коммерческого манипулирования [1].

Теоретически исследование проблематики репрезентации историко-культурного наследия в условиях цифровизации сферы культуры представляет научный интерес: во-первых, необходимо определить характер и параметры влияния процесса цифровизации на развитие и функционирование институциональной инфраструктуры сферы культуры (музеи, театры, библиотеки, галереи и т. д.), сохранение и передачу следующим поколениям историко-культурного наследия. Одновременно требуется рассмотреть воздействие цифровизации на творческую деятельность, которую она существенно расши-

ряет в жанровом, стилистическом и предметном аспектах. Во-вторых, необходимо выявить параметры трансформации историко-культурного наследия под воздействием цифровизации, определить его роль в современной социокультурной жизни и охарактеризовать тенденции развития в цифровой среде. В-третьих, необходимо сформулировать сущность и содержание репрезентации как процесса технологической и социокультурной фиксации, передачи и интерпретации цифровизированных культурных образов, смыслов, символов, знаков, понятий. Необходимо подчеркнуть, что обозначенное проблемное поле отличается сложностью и глубиной, поэтому данные вопросы только намечают перспективные направления дальнейшего культурологического исследования.

В широком смысле цифровизация выступает в качестве мегатренда развития человечества, а «факторы, связанные с цифровизацией, ее социальными и технологическими возможностями, оказывают во многом определяющее влияние на современную культуру, распространение ее ценностей и весь процесс ее развития» [2, с. 32]. В прикладном аспекте, если рассматривать музейное дело, в современных условиях цифровизация является технологическим основанием и одним из критериев успешности развития нового направления научно-просветительской деятельности в музее – эдьютейнмента. Как отмечает Ю. П. Блаженкова, перед современным музеем стоит актуальная задача привлечения различных категорий посетителей и формирования лояльной аудитории, для чего «наряду с наличием ценных экспонатов необходимо их творческое представление в экспозиции, и все чаще – с элементами интерактивности и стереоизображения – словом, интеллектуального развлечения и вовлечения» [3, с. 123]. В рамках музея с помощью мультимедиа, технологий дополненной и виртуальной реальности, создания голографических и фотограмметрических моделей, печати копий культурных артефактов на 3D-принтере, маркировки музейных экспонатов QR-кодами и других инфокоммуникационных решений обеспечивается создание и представление в Интернете или напрямую пользователям цифровой копии как музея в целом, так и отдельной музейной экспозиции. В результате происходит трансформация роли музея как института сохранения историко-культурного наследия и коммуникационного посредника между высо-

ким искусством и массовой культурой, реализующего данную функцию через официальные сайты, аккаунты в социальных сетях и медиапродукцию.

С одной стороны, как подчеркивает В. Д. Эвалльё, «цифровые трехмерные копии экспонатов косвенно способствуют сохранению культурного наследия, а цифровизация дает им шанс на бессмертие» [4, с. 608]. Для самого музея создание виртуальной экспозиционной среды означает возможность преодоления физических ограничений конкретных зданий и помещений, выставочного оборудования и квалификационных характеристик работников. В этой связи Н. Г. Поврозник отмечает, что основной целью «построения трехмерных моделей объектов историко-культурного наследия является необходимость сохранения, репрезентации памятника культуры и расширения доступа к нему» [5, с. 216]. Если в реальном музее многие экспонаты можно представить только в статичном формате, а значительная часть музейного фонда пребывает в запасниках и крайне редко экспонируется на выставках, то цифровая копия музея, выставки или конкретного экспоната постоянно находится в доступе и преимущественно в формате, который позволяет детально и с разных ракурсов изучить визуализированную версию культурного артефакта. С другой стороны, ценой такой трансформации является профанирование культурных шедевров в результате создания неограниченного количества их цифровых копий, которые в современном обществе используются в самых разных утилитарных целях (от дизайна товаров, рекламы услуг и до создания имиджа страны).

В содержательном аспекте репрезентацию можно рассматривать как «представление одного явления в другом и посредством другого» [6, с. 56], выражаемое с разной степенью формализации и полноты передачи характеристик референта. В узком смысле репрезентацию допустимо трактовать как процедуру фиксации и адекватного представительства какого-либо исходного объекта в форме образа или знака (индивида, сообщества, культурного артефакта, социокультурного процесса и т. д.). В широком смысле – как форму знаково-символического выражения визуализированного и/или описанного языковыми средствами объекта, его феноменологического осмысления и познания в качестве составной части социокультурного про-

странства. В силу того, что культурная детерминация лежит в основе индивидуального поведения, групповой деятельности и социальных практик, немецкий исследователь Фридрих Тенбрук рассматривает современную культуру как репрезентативную: «Культура является социальным фактом, так как она репрезентативна, то есть производит идеи, значения и ценности, которые действительны в силу их фактического признания. Она охватывает те убеждения, представления, картины мира, идеи и идеологии, которые влияют на социальное действие, так как активно разделяются или пассивно принимаются» [7, с. 101]. Однако подобная трактовка современной культуры акцентирует исследовательское внимание только на социокультурной детерминации жизнедеятельности человека, но фактически отрицает какую-либо роль технологических факторов в развитии общества в целом и сферы культуры в частности.

В технологическом плане цифровизация формирует пространство репрезентации на основе вербальных и невербальных культурных кодов, а также средств массовой коммуникации, социальных медиа в качестве его каналов. Такое пространство определяет содержание, форму и интерпретационные рамки продукта творческой деятельности или культурного артефакта. В современном обществе благодаря цифровизации пространство репрезентации становится универсальным технологическим посредником между индивидом и культурой. В качестве его имманентного компонента выступает алгоритм раскрытия эстетического, нормативного и ценностного содержания любого феномена культуры, проходящего через медиа и коммуникационные каналы репрезентации. В результате пространство репрезентации не столько представляет индивиду артефакты для удовлетворения его культурных потребностей, сколько формирует эстетически привлекательную для жизнедеятельности индивида смысловую и ценностную среду.

Таким образом, проблематика репрезентации историко-культурного наследия в условиях цифровизации сферы культуры носит комплексный, многоплановый и противоречивый характер, что требует продолжения исследования в данном направлении.

---

1. Горелова, Ю. Р. Художественная и мультимедийная репрезентация в отражении образов наследия и исторической памяти в городской культурной среде [Электронный ресурс] / Ю. Р. Горелова, Н. Ф. Хилько // Культурологический журнал. – 2021. – № 3 (45). – С. 1–11. – Режим доступа: [http://cr-journal.ru/rus/journals/549.html&j\\_id=48](http://cr-journal.ru/rus/journals/549.html&j_id=48). – Дата доступа: 11.03.2023.

2. Горлова, И. И. Цифровизация как мегатренд развития современного общества и ее влияние на сферу культуры / И. И. Горлова, А. Л. Зорин, А. В. Крюков // Вестн. Том. гос. ун-та. Культурология и искусствоведение. – 2020. – № 40. – С. 20–37.

3. Блаженкова, Ю. П. Современные интерактивные технологии в культурно-просветительской деятельности художественного музея (на примере Приморской государственной картинной галереи) / Ю. П. Блаженкова // Искусство Евразии. – 2020. – № 3 (18). – С. 122–130.

4. Эвальд, В. Д. Производство искусства в цифровом музейном пространстве / В. Д. Эвальд // Художественная культура. – 2020. – № 4. – С. 600–621.

5. Поврозник, Н. Г. Виртуальный музей: сохранение и репрезентация историко-культурного наследия / Н. Г. Поврозник // Вестн. Перм. ун-та. – 2015. – № 4 (31). – С. 213–221.

6. Круткин, В. Л. Понятие репрезентации и границы его применения к исследованию фотографического опыта / В. Л. Круткин // ПРАЕНМА. – 2020. – № 2 (24). – С. 56–73.

7. Тенбрук, Ф. Репрезентативная культура / Фридрих Тенбрук ; пер с нем. А. Комаровский, науч. ред. перевода О. Кильдюшов // Социологическое обозрение. – 2013. – Т. 12, № 3. – С. 93–120.