КУЛЬТУРОЛОГИЯ, ТЕОРИЯ И ИСТОРИЯ КУЛЬТУРЫ

УДК 008.001 (4)

DOI: 10.17223/22220836/39/1

Е.В. Водопьянова, Л.А. Коробейникова

ГЛАВНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ЕВРОПЕЙСКОГО СОЮЗА В СФЕРЕ КУЛЬТУРЫ И ИХ ИЕРАРХИЯ

На основании анализа официальных документов Европейского союза в статье рассмотрены новейшие тенденции в определении главных направлений деятельности ЕС в сфере культурной политики. Установлено, что при всей безусловной значимости и внимании к классическому европейскому культурному наследию информационный век вносит существенные коррективы в управленческие парадигмы, сегодня требующие инновационности даже в самых традиционных сферах. Показано, что в дальнейшем инициативы по содействию динамике культурных индустрий и расширению инноваций в сфере культуры займут более обширное пространство в системе базовых управленческих действий Евросоюза, где на сегодня доминируют наследие и цифровизация.

Ключевые слова: культурная политика ЕС, культурное наследие, цифровизация.

Несмотря на то, что европейская интеграция начиналась с экономики, вопросы идентичности как смыслового фундамента объединения всегда были знаковыми для евростратегов. Актуальность анализа проблем культурной политики ЕС сохраняется и до сих пор, поскольку, во-первых, запрос на ее модификацию инициируют современные социальные реалии миграционных процессов, а во-вторых, требования к изменению классических подходов к менеджменту наследия диктует информационная эпоха. Цель данного исследования состоит в том, чтобы на базе анализа официальных документов ЕС, относящихся к культурной политике, выявить иерархию между ее основными направлениями. В большинстве работ, посвященных культурной политике Евросоюза, авторы ставят перед собой задачу прежде всего ознакомить читателей с тем, как меняются стратегические приоритеты ее функционирования на протяжении десятилетий истории европейской интеграции. Научная новизна данной статьи, напротив, состоит в том, чтобы на базе рассмотрения главных текущих направлений культурной политики ЕС дать прогноз ее динамики на ближайшее десятилетие.

Как известно, функции Европейского союза применительно к области культуры определены в ст. 167 Договора о функционировании Евросоюза. Поскольку отдельные государства-члены ЕС несут ответственность за свою собственную политику в секторе культуры, роль Европейской комиссии при этом заключается в оказании помощи в решении таких проблем, как изменение моделей менеджмента в сфере культуры, в том числе с использованием цифровых технологий, а также необходимость поддержки инновационного потенциала культурного и творческого секторов.

Генеральный директорат по вопросам образования, молодежи, спорта и культуры является департаментом Европейской комиссии, который занимается вопросами образования, профессиональной подготовки молодежи, спорта, языков и культуры.

Деятельность департамента в этой области определяется Европейской повесткой дня в области культуры, которая направлена на укрепление роли и позиций культуры во все более глобализирующемся мире. Департамент разрабатывает политику по поддержке культурного наследия (КН) Европы.

План работы по культуре на 2019–2022 гг. [1], принятый 27 ноября 2018 г., определяет пять основных приоритетов европейского сотрудничества в области культурной политики и объединения усилий на национальном и европейском уровнях в таких сферах, как:

- устойчивость КН;
- сплоченность и благополучие;
- экосистема, поддерживающая художников, культурных и творческих профессионалов и европейский контент;
- равенство полов;
- международные культурные связи.

Исходя из этих приоритетов, центральные направления деятельности ЕС в этой области ныне можно обозначить как эффективное управление наследием, причем реализуемое на фоне и в значительной мере посредством цифровизации, а также как содействие развитию современных форм бытия культуры.

Менеджмент КН безусловно является системообразующим фактором современной европейской культурной политики и имеет давнюю историю, коренящуюся в замыслах и реальных интеграционных стратегиях в этой сфере, берущих начало от европейских культурных проектов восьмидесятых годов прошлого века. Общие контуры уже реализованных стратегий воспроизводятся и ныне, в частности, посредством функционирования инициатив «Европейские столицы культуры», (стартовала в 1985 г.) и лейбла «Европейские объекты наследия» – знакового формата, которым отмечаются здания, музеи, архитектурные формы и события, знаменующие вехи в истории и культуре Европы. Данная программа под эгидой Европейской комиссии была запущена в 2013 г. На сегодняшний день патронаж над КН со стороны Евросоюза можно рассматривать как систему глубоко иерархизированных элементов, отражающих масштабы и сложность европейского наследия, во-первых, а также дифференциацию подходов к управлению им и его продвижению в современных формах, во-вторых.

Однако при всей безусловной значимости и внимании к классическому европейскому КН информационный век вносит существенные коррективы в управленческие парадигмы, сегодня требующие инновационности даже в самых традиционных сферах.

Ныне Евросоюзу предстоит сформировать стратегический подход к изменению бизнес-модели потребления объектов европейского КН, главным для которого станет максимально точное определение основных тенденций со стороны спроса, идущего от отдельных граждан и социальных групп. Такая стратегия сулит выгоды обществу, отдельным гражданам, а также и традиционным / вновь возникающим структурам КН. Следует заметить, что

предпринимательство в сфере КН вовсе не свободно от ряда уязвимостей, к которым, в частности, можно отнести и динамику занятости в этой сфере, предполагающую, в отличие от традиционной модели найма, так называемые уязвимые рабочие места, предполагающие частичную / временную занятость, а также самозанятость. КН сегодня существует и развивается как противоречивое единство традиционного и инновационного, причем роль последнего неуклонно растет, подчиняясь логике развития информационного социума.

Исследователи в значительной степени связывают направленность на инновационность прежде всего с молодежью как специфическим возрастным сегментом аудитории потребителей европейского КН, для которых информационно-коммуникационные технологии стали повседневностью досуга, а значит, и средством потребления / продвижения культуры. В процессе достижения этих целей экономические выгоды становятся неотделимы от социальных, прежде всего направленных на совершенствование качества жизни.

В технологическом аспекте в основе происходящих изменений лежит прежде всего тотальная цифровизация европейского общества, ведущая, в частности, к улучшению и современным модификациям инфраструктуры КН. Все это работает на формирование новых навыков, в том числе творческих, а также на динамику коммуникации, повышения уверенности в себе, возможностей для развития вообще и волонтерства в частности, а также чувства сплоченности и идентичности на разных уровнях европейского социума. Задача состоит в том, чтобы сформировать разнообразные практики управления КН, «увеличить участие людей в принятии решений, влияющих на их культурную идентичность» [2. Р. 18]. Инновационные практики предпринимательства наследия приспособлены к этому больше, нежели классическое продвижение и потребление КН.

Большая индивидуализация потребления КН ныне прежде всего предполагает избирательное потребление информации и ее оптимизацию. Последняя в инновационном расширении границ предпринимательства наследия может быть выражена:

- в формировании новых подходов и расширении аудиторий восприятия КН посредством развития нишевого туризма, в частности, экстремального, структурированного по возрастным группам, образовательному уровню, профессиональным профилям и т.п.;

- в расширении детерминированного цифровой средой туризма и деловых предложений, основанных на онлайн-событиях, онлайн-группах участия и т.п.;

- в усилении интеграции различных социальных групп через коммуникацию в сфере КН, включая технологии мобильной связи, в том числе позволяющие мгновенно поделиться эмоциями от восприятия объектов европейского классического наследия.

При этом в настоящее время сформировалась насущная необходимость максимально использовать цифровые технологии для записи, документирования, сохранения и популяризации КН в Европе. Цифровая реальность одновременно поможет не допустить исчезновения объектов наследия в условиях ухудшения состояния артефактов КН с течением времени и при негативных техногенных воздействиях. Она же предстает как потенциальная страховка от терроризма, вандализма и стихийных бедствий.

Недавние драматические события уже дали этому концепту дигитализации достаточно подтверждений. Хрупкость и уязвимость культурных объектов зримо проявилась, в частности, в момент пожара в парижском соборе Нотр-Дам и стихийных бедствиях, порожденных европейскими наводнениями и землетрясениями последних десятилетий. Наконец, пандемия коронавируса, оказавшая масштабное влияние на мобильность европейского населения, в частности, инициировала новый уровень использования цифровых технологий применительно к КН в Старом Свете. Именно в этот период изоляции и тотального дистанцирования Интернет приблизил и сделал бесплатными для европейцев культурно-туристические объекты, в частности, посредством 3D-туров по сегменту КН, а также позволил осуществить виртуальные свободные визиты в оперные театры, музеи и библиотеки.

Самые известные культурные центры в большинстве своем в настоящее время предлагают виртуальные туры онлайн. Так, Лувр проводит виртуальные туры по некоторым из своих коллекций, в Берлине создана 3D-модель алтаря из музея Пергамон, в формате 3D доступно много объектов в Баварии, в Нидерландах виртуальные туры предлагают, в частности, Рексмوزهи и музеи Ван Гога и Рембранта, Прадо в Мадриде, а в Стокгольме музей корабля Vasa. В Ватикане таким образом можно осмотреть Сикстинскую капеллу и лоджии Рафаэля. Применительно к европейским странам вне ЕС отметим доступный в сети онлайн тур по Британскому музею.

Еврократы справедливо полагают, что цифровые технологии открыли новые и значительно более оптимальные способы для сохранения культурных ценностей в новых форматах. ЕС уже много лет поддерживает исследовательские и инновационные проекты, разрабатывающие цифровой доступ к КН на базе таких современных технологий, как 3D-приложения, виртуальная реальность (VR), дополненная реальность (AR), big data, искусственный интеллект, 5G. Они делают доступными модели разнообразных произведений искусства от картин, памятников, исторических зданий и объектов до моды или видеоигр.

Благодаря технологиям виртуальной и дополненной реальности города из прошлого возвращаются из небытия, а потребители КН могут исследовать европейские достопримечательности не выходя из своего дома или, напротив, почувствовать эффект присутствия в жизни в иную историческую эпоху. Туризм принимает другое, фактически вневременное и внепространственное измерение: виртуальные музеи открыты круглосуточно, дети изучают историю в увлекательных играх, а взрослые с большей легкостью погружаются в европейскую идентичность и историю.

К настоящему времени наиболее масштабным результатом цифровизации КН в Евросоюзе оказался проект Europeana (europeana.eu) – уникальная европейская платформа для легкого доступа и использования цифрового культурного наследия. Уже сегодня в ней задействованы тысячи культурных структур по всей Европе, это 57 млн цифровых объектов из более чем 3 500 музеев, галерей, библиотек и архивов Старого Света. Данный мегапроект уже более десяти лет направлен на то, чтобы сделать европейскую культуру доступной для всех, при этом

– большая часть контента здесь находится в общественном достоянии и объединяет ресурсы из различных источников;

- его ресурсы нацелены в том числе на разработку и обмен передовым опытом, стандартами и общими решениями, признанными на международном уровне;

- он подразумевает создание Европейской сети информационных партнеров, агрегаторов и специалистов по КН, а также механизма цифровой трансформации учреждений культурного наследия;

- в рамках платформы доступны, в частности, такие тематические ресурсы, как «Пионеры-первопроходцы в искусстве, науке и обществе», а также «Нерассказанные истории и официальные истории Первой мировой войны».

На церемонии подписания Декларации о цифровизации европейского КН исполнительный директор Фонда Europeana Гарри Вервайен сказал: «Европа не стала инвестировать в очередной Google. Я думаю, что она инвестировала в нечто более важное, чем это; она инвестировала в Совместимость. Модель Europeana, которая оставляет суверенитет в руках институтов, но основана на сотрудничестве и общих стандартах, стала экспортным продуктом, который копируется по всему миру, от США до Индии и от Мексики до Японии» [3].

Оцифровка может помочь в сохранении, обновлении, изучении и продвижении европейской культуры, в то время как онлайн-доступность придает КН большую эгалитарность и в состоянии помочь углублению чувства сопричастности к общему наследию и единым европейским ценностям.

Между тем пока только 10% культурного наследия Европы оцифровано, при этом из него уже доступно онлайн всего лишь 36%. На долю культурного сектора ЕС в настоящее время приходится 8,7 млн рабочих мест и 5,3% ВВП от ЕС. Положительное сальдо торгового баланса культурных товаров ныне составляет 12,8 млрд евро [4. Р. 3].

Стратегия ЕС по оцифровке и онлайн-доступности культурных материалов постоянно совершенствуется и дополняется. Новые шаги по продвижению оцифровки культурного наследия были зафиксированы Декларацией государств-членов о сотрудничестве в сфере оцифровки культурного наследия от 9 апреля 2019 г. [5] и нацелены:

- на панъевропейскую инициативу по 3D-оцифровке артефактов, памятников и объектов КН;

- повторное использование оцифрованных культурных ресурсов для содействия вовлечению граждан, инновационному использованию и распространению информации в других секторах;

- укрепление межсекторального, трансграничного сотрудничества и наращивание потенциала в секторе оцифрованного КН.

Такие программы Евросоюза, как завершающийся Horizon 2020 и Connecting Europe Facility, поддерживают проекты в области передовых технологий оцифровки, виртуальной реальности, познавательных игр, отбора значимого контента, виртуальных музеев и платформ, создавая инфраструктуру для цифрового доступа к европейскому КН для всех, в любом месте и в любое время.

Подведем некоторые итоги. Культурная политика ЕС с момента его основания и до настоящего времени акцентировала свое внимание на менеджменте КН Старого Света, и в иерархии ее приоритетов последнее по-прежнему доминирует. Все остальные инициативы в этой сфере оказываются средствами «донастройки» ее эффективности в соответствии со спецификой

текущей социокультурной ситуации. КН на службе идентичности и коммерциализации – так можно определить магистральное направление культурно-интеграционной стратегии Евросоюза сегодня.

Феномен КН, лежащий в фундаменте культурной политики ЕС, и ныне является системообразующим, однако постиндустриальный социум безусловно вносит коррективы в устоявшиеся за десятилетия подходы. И на сегодняшний день деятельность Европейского союза в сфере культурной политики уже невозможна вне цифровизации. Последняя, с одной стороны, предстает как вполне автономная целостность, но применительно к КН, несомненно, выступает как средство для сохранения и экспансии последнего в условиях информационных реалий. Масштаб использования дигитальных процессов для оптимизации функционирования европейского КН в настоящее время столь велик, что есть все основания утверждать, что базовое направление культурной политики оказалось дифференцировано на собственн КН и его цифровизацию.

В процессе своего инобытия в пространстве КН сама цифровизация обрела новые функции, став своеобразным посредником между презентацией новых форм видения европейского классического КН и современной культурой в ее инновационно-индустриальных ипостасях. Цифровизация уравнивает и объединяет на новом уровне наследие, культурные индустрии, а также содействие современному творчеству и стимулированию инноваций в этой сфере.

И если на сегодняшний день в официальных документах Европейского союза КН и цифровизация постулируются в качестве основных направлений культурной политики объединения, то есть веские основания полагать, что в дальнейшем инициативы по содействию динамике культурных индустрий и расширению инноваций в сфере культуры займут подобающее место в системе базовых управленческих действий ЕС. Это ни в коем случае не будет умалять роли и места традиционного европейского КН, а лишь расширит пространство его потенциальных возможностей.

Литература

1. *Draft Council conclusions on the Work Plan for Culture 2019–2022* (2018). Brussels, 15 November (OR. en) 13948/18 CULT 137. URL: <http://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-13948-2018-INIT/en/pdf#http://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-13948-2018-INIT/en/pdf> (Accessed: 03.06.2020).
2. *Iglesias M., Kern P., Montalto V. Use of Structural Funds for Cultural Projects*. Brussels: European Parliament, 2012. URL: <http://www.keanet.eu/docs/structuralfundsstudy.pdf> (Accessed: 06.06.2020).
3. *Daley B. Member States sign digitising cultural heritage declaration at Digital Day*. URL: <https://pro.europeana.eu/post/member-states-sign-digitising-cultural-heritage-declaration-at-digital-day-2019> (Accessed: 06.06.2020).
4. *Digital for culture. Preserving and promoting our cultural heritage*. 2019. European Union.
5. *EU Member States sign up to cooperate on digitising cultural heritage*. 2019 9 April. URL: <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/eu-member-states-sign-cooperate-digitising-cultural-heritage> (Accessed: 14.06.2020).

Elena V. Vodopyanova, Institute of Europe, Russian Academy of Sciences (Moscow, Russian Federation).

E-mail: veritas-41@yandex.ru

Larisa A. Korobeynikova, National Research Tomsk State University (Tomsk, Russian Federation).

E-mail: larisa_korobeynikova@rambler.ru

Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedeniye – Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History, 2020, 39, pp. 5–11.

DOI: 10.17223/2220836/39/1

MAIN ACTIVITIES OF THE EUROPEAN UNION IN THE SPHERE OF CULTURE AND THEIR HIERARCHY

Keywords: EU cultural policy; cultural heritage; digitalization.

Based on the analysis of official documents of the European Union, the article considers the latest trends in determining the main directions of the EU's activities in the field of cultural policy. It is established that despite the absolute importance and attention to the classical European cultural heritage, the information age makes significant adjustments to management paradigms that today require innovation even in the most traditional areas.

It is shown that the heritage of classical culture today exists and develops as a contradictory unity of traditional and innovative, and the role of the latter is steadily growing, obeying the logic of the development of information society. In the process of achieving these goals, economic benefits become inseparable from social benefits, primarily aimed at improving the quality of life.

The author argues that the phenomenon of heritage, which is the Foundation of the EU's cultural policy, is still a system-forming one, but the post-industrial society certainly makes adjustments to the approaches that have been established for decades. And today, the European Union's activities in the field of cultural policy are no longer possible outside of digitalization. The latter, on the one hand, appears as a completely Autonomous entity, but in relation to cultural heritage, it undoubtedly acts as a means for preserving and expanding the latter in the context of information realities. The scale of the use of digital processes to optimize the functioning of the European classicist heritage is currently so large that there is every reason to assert that the basic direction of the European Union's cultural policy has been differentiated into heritage as such and its digitalization.

The study reveals that in the process of its non-existence in the space of cultural heritage, digitalization itself has acquired new functions, becoming a kind of intermediary between the presentation of new forms of vision of European classics and modern culture in its innovative and industrial hypostases. Digitalization equalizes and unites heritage and cultural industries on a new level, as well as promoting modern creativity and stimulating innovation in this area.

The legacy of classical culture today exists and develops as a contradictory unity of traditional and innovative, and the role of the latter is steadily growing, obeying the logic of the development of information society.

It is established that if today in the official documents of the European Union heritage and digitalization are postulated as the main directions of the cultural policy of the Association, then there are good reasons to believe that in the future, initiatives to promote the dynamics of cultural industries and expand innovations in the field of culture will take their proper place in the system of basic management actions of the EU. In conclusion, the author emphasizes that this will in no way detract from the role and place of traditional European cultural heritage, but will only expand the space of its potential possibilities.

References

1. European Union. (2018) *Draft Council conclusions on the Work Plan for Culture 2019–2022* (2018). Brussels, 15 November (OR. en) 13948/18 CULT 137. [Online] Available from: <http://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-13948-2018-INIT/en/pdf#http://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-13948-2018-INIT/en/pdf> (Accessed: 3rd June 2020).
2. Iglesias, M., Kern, P. & Montalto, V. (2012) *Use of Structural Funds for Cultural Projects*. Brussels: European Parliament. [Online] Available from: <http://www.keanet.eu/docs/structuralfundsstudy.pdf> (Accessed: 6th June 2020).
3. Daley, B. (2019) *Member States sign digitising cultural heritage declaration at Digital Day*. [Online] Available from: <https://pro.europeana.eu/post/member-states-sign-digitising-cultural-heritage-declaration-at-digital-day-2019>. (Accessed: 6th June 2020).
4. European Union. (2019a) *Digital for culture. Preserving and promoting our cultural heritage*. [s.l., s.n.].
5. European Union. (2019b) *EU Member States sign up to cooperate on digitising cultural heritage*. 9th April. [Online] Available from: <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/eu-member-states-sign-cooperate-digitising-cultural-heritage> (Accessed: 14th June 2020).