

И. П. Салтанович

ОБНОВЛЕНИЕ ИНСТРУМЕНТОВ КУЛЬТУРНОЙ ПОЛИТИКИ ДЛЯ ЦИФРОВОЙ ЭПОХИ

«Культурная политика» давно определяется как государственная политика в интересах искусства. Ее миссия заключается в том, чтобы сделать основные произведения духовной сферы человечества доступными для максимально возможного числа жителей Беларуси, обеспечить как можно более широкую аудиторию, а для нашего культурного наследия в поощрении создания произведений искусства, которые его обогащают. Как и в других

странах, правительство прямо или косвенно вмешивается в финансирование искусства, преследуя двоякую цель: «сделать доступным» или «защитить». Это национальное измерение лежит в основе культурной политики.

С конца 1990-х цифровые технологии радикально трансформировали если не культурную политику, то, по крайней мере, культуру. И государственным, и частным субъектам пришлось приспособливаться к новой реальности. В то время как переход к цифровым технологиям изменил культуру, культурная политика лишь медленно адаптировалась к этой новой ситуации, к фундаментальному переосмыслению в результате цифрового перехода. Результатом явилось развитие и появление новых ее компонентов: политика в области искусства; экономика культуры и, конечно же, культурных индустрий; цифровая политика и регулирование платформ; новая благотворительность; алгоритмика; социальные сети; культурные стартапы; культурная дипломатия; креативный класс; мягкая сила и т. д.

Сказать, что культура претерпела значительные «разрушения» из-за цифровых технологий с 2000-х годов, было бы преуменьшением. Все ее секторы в той или иной степени преобразились с появлением Интернета. Эта фундаментальная трансформация касается способов производства и способов распространения, коммуникации и маркетинга культуры, проявляется в борьбе за внимание публики, объем и конкуренцию, за доступное свободное время. Эти изменения радикальны, и, пожалуй, самые важные их тех, которые претерпели искусство и культура с момента их «технической воспроизводимости». Новизна четко прослеживается в процессах устаревания национального или исключительно общественного подхода к культуре, с одной стороны и умножением связей между культурой и экономической практикой и рынком с другой; и, наконец, усилением двух предыдущих тенденций цифровым переходом.

Трансформация изначально считалась временной. Затем, когда цифровой переход стал более напористым и долгосрочным, задача заключалась в том, чтобы контролировать или регулировать Интернет, дабы «защитить» культуру. Хотя это недоверие к цифре или неприятие все еще можно встретить сегодня, целые разделы культуры стали цифровыми, и многие участники выстраивают позитивную позицию по отношению к Интернету. Сеть рассматривается с точки зрения возможностей, а не только угроз. С тех пор в некоторых странах были даже попытки «переосмыслить» государственную политику с учетом цифровой среды. Поэтому интересно рассмотреть основные исследования цифровых технологий, поскольку они связаны с культурной политикой, и в этой очень широкой и развивающейся области попытаться выявить некоторые направляющие принципы.

Современные исследователи подчеркивают, что инновации и творчество лежат в основе цифрового процесса или разработки цифровых услуг, тем самым приближая их к культуре в самом широком смысле. Таким образом, цифровой сектор и интернет-акторы постепенно ассимилировались в «культурную и креативную индустрию», а ее участники интегрировались в ядро «креативного класса».

Культурный контент когда-то означал «культурные ценности»; в течение последних двух десятилетий он стал означать потоки, форматы, услуги и «контент». Этот переход от физических продуктов к нематериальным услугам знаменовал собой значительные изменения, приведшие к концептуальному сдвигу: от «креативных отраслей» к «креативной экономике». Элементы, характерные для творческих индустрий в целом (экспериментирование, исследования и разработки, создание прототипов, готовность идти на риск, важность «контента», интерфейс крупного/стартового предприятия, работа на основе проектов, экономика авторского права и т. д.) начали проявляться в производственных процессах в цифровом секторе.

Появились новые тенденции в культурном потреблении, в том числе, если не претендовать на исчерпывающую полноту, практики, связанные с новыми видами использования (участие, сотрудничество, многозадачность, одноранговые обмены, «запойный» просмотр, плейлисты, вирусность). Среди них те, которые извлекают выгоду из новых технологий (потокное ОТТ, воспроизведение, подкастинг и прослушивание по требованию) и те, которые основаны на новых бизнес-моделях (неограниченная подписка). Однако все еще трудно определить, будут ли эти тенденции временными или более устойчивыми.

Традиционно пассивные потребители в целом стали более активными: они «участвуют», реагируют и комментируют в социальных сетях, лайкают или нет тот или иной контент. Они массово делятся «контентом», иногда на грани законности. «Многозадачность» также является хорошо изученным феноменом. Стриминг, обеспечиваемый постоянно подключенными компьютерами, планшетами и смартфонами, развитием все более мощных, быстрых и дешевых «облаков», а также увеличением скорости с появлением 3G, 4G и вскоре 5G, похоже, будет продолжаться.

В целом Интернет и социальные сети способствуют модификации культурной иерархии, временами перевернутой цифровыми технологиями или, по крайней мере, фрагментированной и индивидуализированной — своеобразной «гибкой индивидуализации вкуса». Многие исследования показали стирание различий между массовой и элитарной культурой.

Можно предположить, что цифровые технологии дополняют эту тенденцию, перетасовывая все карты и скремблируя все коды, стирая границы между искусством и технологиями. С этого момента инженеры-кодировщики, программисты или создатели видеоигр часто считаются художниками. Мы наблюдаем, как «гик-культура» и «хакерская этика» предстают важнейшими связующими звеньями между искусством и творческими индустриями – как самостоятельными, так зачастую неотделимыми от цифровой индустрии, унося с собой последние остатки традиционного определения «искусства».

Культурные предписания также меняются независимо от того, нацелены ли они на все еще пассивных потребителей (аутсайдерская аудитория) или более активных.

Культурная политика неизбежно зависит от распространения искусства во всех его формах на цифровые технологии и на то, что до недавнего

времени называлось «новым медиаискусством». Поскольку современное искусство теперь по своей сути цифровое – цифровые технологии часто вмешиваются на том или ином уровне художественного производства – выражение «цифровое искусство» стало несколько плеонастическим. Фактически граница между искусством и технологиями размыта. Междисциплинарность становится нормой, а «постцифровое» искусство уже маячит на горизонте.

Цифровой переход приводит к художественному переходу и, таким образом, к изменению парадигмы культурной политики, которая прямо или косвенно претерпевает революцию.

Есть уже апробированные пути приспособления и выстраивания современных алгоритмов культурной политики в новой реальности. Это расширение концепции культурной политики, внимание, уделяемое культурным индустриям, происходящий масштабный переход к цифровым технологиям и глобализация культуры. Таким образом, они помогли расширить академические области в рамках современного звучания этого рабочего направления, изначально укоренившегося в социальных науках, теперь также развивающегося или распространяющегося на политологию, экономику, право, медиаисследования, антропологию или даже менеджмент. Постепенно, культурная политика в мировой практике, опираясь на другие социальные науки, стала самостоятельной дисциплиной.

Следовательно, нам необходимо понять ее продолжающуюся трансформацию и постоянно расширять масштабы, включая как старые, давно забытые художественные дисциплины, так и новые, появляющиеся. Мы также должны понимать этот сектор не только в русле государственной политики, вторым вектором распространяя его внимание на решение вопросов общественных, некоммерческих и коммерческих субъектов. Предлагается расширить понятие «культурная политика», включив в него новые компоненты, приближающихся к кодам инноваций, перечисленные выше, назвав их «микropolitикой» культуры.