

ПРОЕКТЫ ЕВРОПЕЙСКОЙ КОМИССИИ

- **PULMAN EXPRESS**

http://www.pulmanweb.org/pulmanexpress/pulmanexpress_Nov.htm

Май 2001- Май 2003

Сеть публичных библиотек.

В начале реализации включал представителей 26 европейских стран и в дальнейшем расширился. В 2002 году к проекту присоединилась одна из публичных библиотек Санкт-Петербурга.

Основные цели проекта: усилить работу, помочь реализовать потенциал публичных библиотек; распространение по Европе стратегических инициатив – 26 стран - членов и кандидатов в члены ЕС; обмен знаниями и опытом; содействовать развитию новых цифровых услуг и центров накопления опыта; разработка межсекторного плана действий по местным услугам. Интернет-сайт - как инструмент взаимодействия участников проекта по разработке методических материалов, проведению обучающих семинаров, конференций, международному сотрудничеству.

Регулярно издается электронный журнал проекта PULMAN Express, распространяемый бесплатно.

Более подробно см. [статья в Электронном журнале "Cultivate.ru"](#)

- **TRIS**

www.trisweb.org

Дата старта 01/10/01

Глобальный проект FP5, который осуществляет координацию 25 небольших проектов, финансируемых Еврокомиссией, в каждом из которых новые технологии, продукты или услуги внедряются и апробируются в сфере культуры. В рамках проектов проводится экспериментальное внедрение новых способов и методов создания, использования, представления и управления новыми классами оцифрованных объектов, получающихся в результате оцифровки объектов культурного наследия, хранящихся в музеях, библиотеках, архивах, а также объектов, которые существуют только в электронном виде (например, сетевое искусство). Эти проекты ориентированы на пользователя и включают в себя исследования потребностей пользователей, моделей взаимодействия с высококачественными виртуальными представлениями ценных объектов культуры, возможностей создания виртуальных культурных и научных ландшафтов и навигации по ним. Проекты рассчитаны в среднем на 12 месяцев и адресованы как специалистам, так и широкому кругу пользователей (например, детям или туристам). В основном в них участвуют небольшие региональные учреждения культуры или малые предприятия. TRIS объединяет участников 25 проектов и помогает в вопросах стандартизации, взаимодействия, обмена опытом, адаптации и внедрения технологий и распространении результатов деятельности по проектам.

Web сайт проекта осуществляет новостную навигацию в плане достигнутого прогресса и результатов в исследуемых сферах.

- **OPENHERITAGE**

<http://www.openheritage.com>

IST-2000-25136

(1 января 2001 - 31 декабря 2002)

Бюджет: 4,32 млн.Euro, из них финансируется ЕС 2,10 млн.Euro.

Открытое Наследие: создавая европейскую экономику культуры

В Консорциум проекта входят 11 организаций из 7 стран. Основной контрактор: "Space S.p.A" (Италия). Российский участник: Некоммерческое партнерство "Автоматизация деятельности музеев и информационные технологии" (АДИТ) Проект направлен на создание самоокупаемой и устойчивой модели существования культуры в современном мире. Цели проекта:

- Определение уникальности и конкурентоспособности каждой региональной культурной системы;

- Продвижение и развитие локальных организаций культуры (музеев, архивов и библиотек) средствами технологии, ориентированной на пользователя;

- Эффективный менеджмент и продвижение локальных музеев средствами Территориально-Сервисных Центров;

- Продвижение и эксплуатация культурного наследия региона средствами ориентированного на пользовательское сообщество Глобального портала.

Проект демонстрирует комплексный подход к региону как единой социо-экономической системе. Одной из его целей является развитие культурного туризма и стимулирование деловой активности внутри региона путем создания механизмов взаимодействия между

музеями, коммерческими предприятиями и региональными органами управления.
Более подробно см. статья в Электронном журнале "Cultivate.ru"

- **ARTISTE**

<http://www.artisteweb.org/index1.html>

2000 - 2005

Бюджет: 2,7 млн. Euro

"Изобразительное искусство: интегрированный анализ и навигация"

Проект предназначен для разработки технологии каталогизации, хранения, анализа, и поиска информации в базах данных по изобразительному искусству с изображениями. Проект обеспечит инновационную технологию автоматического функционального анализа электронных изображений, которую можно использовать для крупных коллекций (более 1 терабайта) с изображениями высокого разрешения (20 000x20 000 точек), и средства поиска по образцам изображений (по цвету, текстуре, форме). Проект обеспечит доступ к распределенным электронным коллекциям, комбинируя стандарты электронных библиотек и новые технологии (например, протокол Z39.50 с RDF). Хозяин каждой коллекции будет вести и полностью контролировать свою базу данных, и в то же время использовать преимущества стороннего сервера, который обеспечит реальное взаимодействие с другими коллекциями.

- **TOURBOT**

<http://www.mgain.org>

1999

Бюджет: 1,718,150 Euro

Капиталовложения комиссии ЕС: 1,088,790 Euro

"Интерактивный доступ к музейной информации с помощью роботов-аватаров"

Целью проекта является разработка индивидуальных средств доступа к музейным каталогам и информации по культурному наследию, размещенной в Интернет.

Проект размещает в информационном пространстве представителя пользователя (аватар), который получает команды по сети и перемещается в рабочем поле к тем или иным экспонатам. Таким образом, коммуникационная сеть эффективно расширяется за счет интерактивных мобильных роботов как терминальных узлов и обеспечивает удаленному посетителю телеприсутствие в музее. Проект предоставляет пользователю групповую или индивидуальную теле-экскурсию по музею.

- **MUVII**

<http://www.hpclab.ceid.upatras.gr/muvii/>

IST-2000-28463

1 сентября 2001 - 29 февраля 2004

Бюджет: 3, 7 млн.Euro, из них ЕС финансирует 2,2 млн.Euro.

Капиталовложения комиссии ЕС: 1,088,790 Euro

"Мультипользовательский Виртуальный Интерактивный Интерфейс"

В Консорциум проекта входят 3 организации из Франции, 2 - из Норвегии, по одной из России, Греции, Германии и Бельгии.

Российский участник: Центр по проблемам информатизации сферы культуры Министерства культуры РФ (Центр ПИК)

Задача проекта MUVII - разработка нового интерфейса типа человек-машина и соответствующих манипуляторов с использованием осязательной (тактильные ощущения) обратной связи или Трехмерного осязательного интерфейса, а также создание двух экспериментальных продуктов - Театра ощущений и Интерактивного киоска - на основе этого интерфейса.

В рамках проекта будут разработаны два опытных образца трехмерного осязательного интерфейса, что позволит продемонстрировать новую технологию в двух принципиально различных сферах, и обеспечит максимально широкий охват потенциального рынка. Опытные образцы включают в себя:

1 - Театр ощущений. Цель проекта - достичь максимального погружения каждого зрителя в виртуальную реальность благодаря осязательной обратной связи.

2 - Интерактивный киоск, позволяющий демонстрировать в виртуальной реальности сложные научные или культурные эксперименты.

Более подробно см. статья в Электронном журнале "Cultivate.ru"

- **E-CULTURE NET**

<http://www.mmi.unimaas.nl/eculturenet/>

Февраль 2002 - Июнь 2003

E-culture Net - Один из проектов, принятых на 8-м конкурсе проектов в феврале 2002. Координатор проекта - Институт Мак-Люэна в Маастрихте; проект объединяет 23 организации, 6 сетей культурного наследия в Европе и 2 сети в других странах (Япония и Канада). От России в проекте участвует Центр ПИК. Цель проекта -определить цели, задачи и структуру сети центров перспективных разработок и передового опыта в области электронной культуры (Network of Centres of Excellence), определить национальные и тематические сети культурного наследия как возможных участников будущей сети, определить тематику перспективных научных исследований и разработок, разработать программу европейского магистрата по электронной культуре и заложить основы создания распределенного европейского электронного ресурса (Distributed European Electronic Resource - DEER), предназначенного для научных работников, аспирантов и студентов.

- **EVAN**

<http://www.vasari.co.uk/evan.htm>
2001

Проект EVAN, также как и проекты серии CULTIVATE, относится к мерам поддержки научно-исследовательских проектов IST и имеет основной целью содействие в достижении устойчивого лидерства Европейского Сообщества в исследованиях, разработках и внедрении новых информационных и коммуникационных технологий для сохранения, исследования, популяризации культурного и научного наследия и обеспечения широкого доступа к нему. Проект EVAN (Electronic Imaging & The Visual Arts Networking) был подан на первый конкурс проектов 2000 года, одобрен экспертами, прошел стадию переговоров с Комиссией и принят к реализации в 2001 и 2002 году.

В рамках проекта EVAN планируется:

- проведение трех основных конференций, семинаров и рабочих групп в странах - членах ЕС (Средиземноморье, Центральная Европа, Северная Европа)
- 2 -3 ежегодных конференции в других странах (Япония, США, Россия)
- организация виртуальных выставок, посвященных научно-исследовательским проектам 5-й рамочной программы
- организация сервера конференций EVA для представления докладов, материалов семинаров и рабочих групп, выставок, организации общения между конференциями
- внедрение новых технологий на конференциях EVA
- подготовка аналитических материалов по участию европейских и международных организаций в научно-исследовательских проектах Еврокомиссии и по внедрению результатов проектов
- подготовка предложений по организации программ и проектов Еврокомиссии

С российской стороны в проекте участвует Центр ПИК Минкультуры России.

В рамках проекта EVAN с 3 по 8 декабря в Государственной Третьяковской галерее прошла четвертая московская конференция EVA2001 Москва. В 2002 году EVA Москва состоится в Государственной Третьяковской галерее со 2 по 7 декабря, тема конференции "Информация для всех: культура и технологии информационного общества" Сайт московских конференций с Интернет-регистрацией открыт по адресу<http://www.evarussia.ru>. Более подробно см. [статья в Электронном журнале "Cultivate.ru"](#)

- **e-Europe**

http://europa.eu.int/information_society/eeurope/index_en.htm
Декабрь 1999 - 2005

Крупный проект e-Europe был разработан Еврокомиссией, лег в основу разработки приоритетов 6-й рамочной программы и определяет стратегию развития Европы на ближайшее десятилетие.

В рамках политического проекта "Электронная Европа" может осуществляться множество программ как внутри стран - членов ЕС, так и на уровне Европейской Комиссии. Проект eEurope направлен на то, чтобы граждане ЕС получили максимальную выгоду от информационной революции.

Новая экономика и Интернет стоят на первом месте в программе ЕС со времени Лиссабонского Саммита в марте 2000г.

В рамках проекта "Электронная Европа" выделяются одиннадцать приоритетных областей:

- Более быстрый, дешевый и безопасный Интернет
- Более дешевый и быстрый доступ в Интернет
- Более быстрый Интернет для студентов и исследователей
- Безопасные сети и смарт-карты (чип-карты)
 - Инвестиции в людей и знания
- Европейская молодежь в цифровом веке
- Работа в экономике, основанной на знании
- Всеобщее участие в экономике, основанной на знании

- Поощрение пользования Интернетом
- Развитие электронной коммерции
- Правительство онлайн: электронное представительство государственных органов
- Здоровье онлайн
- Создание цифрового наполнения для всемирной сети
- Автоматизация транспортных потоков.

- **DigiCULT Forum**

<http://www.digicult.info/pages/forum.html>
(03.2002-08.2004)

DigiCULT Forum - является вспомогательным проектом, задача которого - организовать регулярный технологический мониторинг для нужд сектора культурного и научного наследия, который бы проводился каждые 30 месяцев. Деятельность проекта включает:

1) "Мониторинг технологий"

отслеживает все текущие и вновь возникающие технологические аспекты сферы культуры силами данной программы. Ее основу составляет группа экспертов, которая принимает решения по всем релевантным вопросам.

2) 50 экспертов, которые регулярно встречаются в рамках Тематических форумов для детального обсуждения запланированных тем, вырабатывают рекомендации и оптимальные стратегии поведения в этих областях.

3) Оформление исследований и решений в виде серии печатных тематических публикаций и годового отчета "Мониторинг технологий DigiCULT Forum".

4) Регулярный электронный бюллетень, рассказывающий обо всех текущих программах и инициативах Европейского Союза и отдельных его членов, а также прочих релевантных проектах. Активное распространение всех печатных материалов.

Цели и задачи.

1 Стимулировать все будущие исследования в сфере культурного наследия.

2 Проблема новых технологий в сфере культуры

а) Технологический мониторинг и оценка новых технологий, разрабатываемых внутри сектора культурного наследия и для него.

б) Широкое распространение результатов своих исследований по нескольким информационным каналам.

в) Привлечение ведущих экспертов для верификации полученных данных и сотрудничества с представителями стран ЕС.

Поскольку данный проект является продолжением стратегического исследования DigiCULT, его цель - помочь научному и культурному сообществу Европы определить пути дальнейшего развития.

Форумы

Барселона, 8 мая 2002 -Первый Форум DigiCULT "Целостность и аутентичность цифровых объектов". Соответственно, первый тематический сборник проекта посвящен результатам этого форума.

Эссен, Германия - Второй Форум "Электронные системы управления активами для сферы культурного наследия". В форуме приняла участие представительная группа экспертов из различных сфер: разработчики систем, системные интеграторы и конечные пользователи электронных систем управления активами. Это позволило DigiCULT получить всеобъемлющее представление о существующих коммерческих моделях и подходах к эффективному управлению цифровыми активами в секторе культурного наследия и их возможностях.

Следующий, третий Форум пройдет в немецком Дармштадте в январе 2003 г. Темой форума будет "Язык XML: на пути к семантической сети ресурсов по культуре". Помимо этого, в июне 2003 года планируется проведение форума "Обучающие объекты" в Амстердаме

- **EMPLACEMENTS**

<http://www.artpiter.ru/projects/emplacements/index.shtml>

<http://www.thegallerychannel.com/content/index.shtml?ContentLink=emplacements/displacement/wood2.shtml>

Старт проекта - 21.07.2000

Одними из первых первопроходцев в сфере художественного осмысления феномена Информационного общества стали деятели современного искусства - Экспериментаторы в жанре видео-арт Бил Виола и Нам Джун Пайк. Их созданием стали огромные экраны из пульсирующих экранов. Затем на смену первым видео-инсталляциям пришли совсем новые способы коммуникации, что привело к рождению медиа-арта и сетевого искусства. В этой сфере художники выбрали для себя роль посредников, инициирующих создание сетевых межкультурных пространств. Сегодня музей обратился уже к наработанным современными художниками способам коммуникации со зрителем для реализации своих как просветительских, так социально-адаптационных функций.

Участие детей из малообеспеченных семей совместно с педагогами Русского музея в

глобальном международном проекте "Emplacements" демонстрирует новый опыт в социо-культурном пространстве современного музея и ориентирован на исследование феномена совместного детского творчества с актуальными художниками. Он сочетает в себе не традиционные формы постижения детьми произведений современного искусства и дает безграничные возможности для их собственной креативной деятельности. Международный художественный проект "EMPLACEMENTS - НОВАЯ ГОЛЛАНДИЯ" стартовал на питерской военно-морской базе на острове "Новая Голландия". Столь необычную точку сбора организовали английские кураторы Роксана ПЕРМАР и Франсуаза ДЮПРЕ в содружестве с известным российским художником и куратором Олегом ЯНУШЕВСКИМ (вместе с Людмилой Беловой и Татьяной Николаенко). Целью вторжения современных художников на территорию военного объекта (осуществляемого при содействии Центра Современного искусства СПб и Британского Совета) является изучение взаимоотношений между пространством, в котором проводится акция, и личностью художника, между индивидуальным проектом и коллективным продуктом творчества. Военно-художественные учения, включающие семинары, акции, слайд- и видео-показы, будут проходить ежедневно в течение недели и завершатся 30 июля презентацией проектов, созданных художниками в обстановке военного объекта.

- **SAGANET**

<http://sagnanet.is>

Официальный старт проекта - 1 Июля 1997

Общий бюджет 1.298.000 US

Исландский проект Saganet включает более чем 200,000 манускриптов древнеисландских прозаических повествований и других документов. Сайт доступен на исландском и английском (клик на английском флаге). Просмотрите к примеру "Выставки - Образование" ('Exhibitions-Education') в иллюстрированных документах.

Национальная Библиотека и Библиотека Университета Исландии, а также Университет Корнеля совместно с ассоциацией Арни Магнзсон Институт в Исландии дали начало этому кооперативному проекту с колоссальной платформой оцифрованных данных, которые в целом включают около 380,000 страниц манускриптов и 145,000 печатных страниц.

Материалы состоят из завершенного и целостного ряда фамильных исландских сказаний. Он также включает огромную порцию германских и нордических мифов (the Eddas), историю норвежских королей, предания и сказки эпохи европейского рыцарства. Многие манускрипты содержат исландские баллады, поэзию, эпиграммы. Эти уникальные коллекции хранятся в Национальной Библиотеке Исландии и Библиотеке Исландского Университета, а также есть ценные архивы в Институте Арни Магнзсон, и коллекция Фиске в Университете Корнеля. Все манускрипты, включая пергамент, печатные издания и переводы саг и сказаний, ровно как и критические отзывы опубликованные до 1900 года помещены и доступны через интернет.

Национальная Библиотека в Нидерландах основала [Web Сайт Средневековых Иллюминированных Манускриптов](#) (Medieval Illuminated Manuscripts):

Согласно данным цифровых библиотек, Национальная библиотека перевела в цифровой формат около 15,000 изображений из 400 различных средневековых источников.

Отдел Манускриптов Библиотеки Лундонского Университета в Швеции недавно открыл интернет доступ к [новым страницам шедевров века рыцарей и трубадуров](#). На этом же сайте представлен проект документации на английском языке.

- **The Vatican Library Project (VLP)**

<http://www.dlib.org/dlib/july97/vatican/07gladney.html>

Июнь 1997

Совместный проект IBM с Апостольской Библиотекой Ватикана (Biblioteca Apostolica Vaticana). Центральной целью данного проекта является обеспечение доступа к наиболее ценным и редким манускриптам, печатным книгам и другим источникам для ученого сообщества всего мира. Библиотека Ватикана - уникальное хранилище редкостей древнего мира. Среди них около 150,000 манускриптов - ранние копии работ Аристотеля, Данте, Евклида, Гомера, Вергилия... Однако расстояние и стоимость билета путешествия в Рим существенно уменьшают количество счастливых (2000) способных посетить библиотеку каждый год. VLP предлагает и осуществляет эту возможность благодаря цифровой библиотеке:

- доступ информационным каталогам с описанием вех материалов Библиотеки Ватикана
- максисальный доступ к уникальным и редким экземплярам и коллекциям
- доступ к высоко-качественным изображениям материалов библиотеки
- интернет доставка информации
- презентации материалов в широко используемых форматах - для максимального количества компьютерных программ
- защита актива Ватиканской Библиотеки