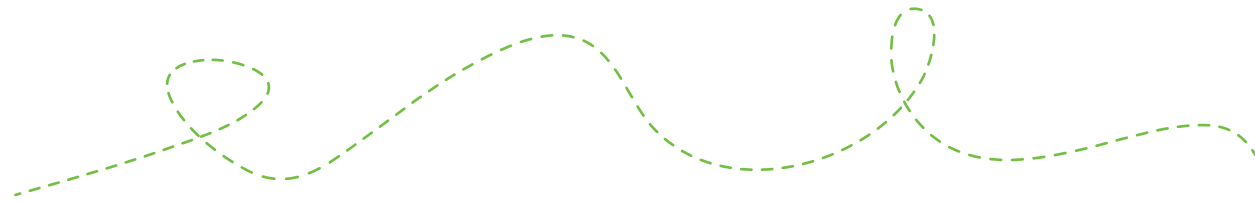


КРЕАТИВНЫЙ МУЗЕЙ: ПРАКТИКА ПОКАЗЫВАЕТ





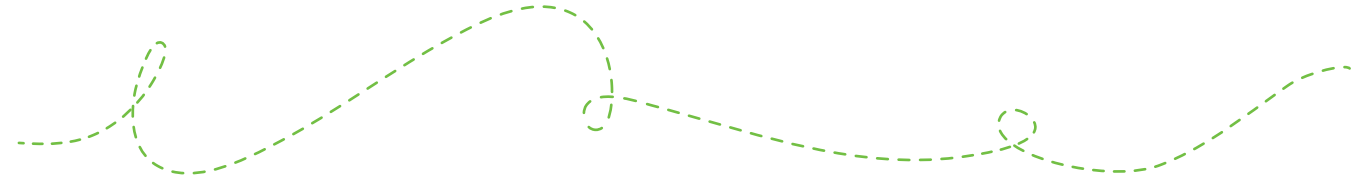
Музеи постоянно ищут новые способы совершенствования, сохраняя при этом свою основную деятельность. В 2024 году в России был принят закон о развитии креативных (творческих) индустрий, который расширяет потенциал для сотрудничества музеев с креативными партнерами. Многообразие возможностей творческой деятельности вдохновляет музеи и учреждения культуры на реализацию инновационных проектов в таких направлениях, как гастрономия, музыка, дизайн, кино, архитектура, мода.

В 2021 году Фонд Потанина в рамках программы «Музей без границ» запустил грантовый конкурс «Креативный музей». Это партнерские проекты, которые объединяют усилия культурных институций и креативных индустрий по творческому переосмыслению наследия и созданию новых креативных продуктов. К началу 2025 года Фонд поддержал уже 74 инициативы.

Интерес Фонда к развитию творческих инициатив не ограничивается конкурсными грантовыми программами. В сборнике представлены проекты, поддержанные Фондом, и другие интересные примеры креативных партнерских проектов, демонстрирующие потенциал сотрудничества и разнообразие возможных направлений. Например, локальную идентичность можно раскрыть через гастрономию, создание мифологии места и мокьюментари-фильма или с помощью цифровой иммерсивной игры. Креативные команды рассказывают об известных личностях своего города с помощью мультимедийной экспозиции, анимационного сериала, комиксов и современного танца. Разные направления дизайна помогают в раскрытии темы культурно-исторического наследия регионов – от создания цветочных композиций до бисероплетения.

Каждый проект в сборнике – это уникальный опыт, который может быть полезен будущим участникам конкурса «Креативный музей» и других грантовых программ, а также музейным командам и представителям творческих индустрий. Сборник поможет узнать, как идея наполняется смыслами, какими методами и инструментами пользуется команда для решения задач, какие партнерства выстраивает.

Реализация подобных проектов способствует развитию внутреннего туризма, привлечению дополнительных ресурсов для экономического роста регионов, формирования новых точек роста и притяжения на культурной карте страны.



МОЛОДЕЖНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ «ТОЛСТОЙ БЕЗ БОРОДЫ»	  	4
ОБЕД У КАНТА	  	6
БУЛГАКОВ ФЕСТ 2024	    	8
СЕМЕЙНОЕ БЮРО ПУТЕШЕСТВИЙ ПО ЦАРИЦЫНУ	  	10
МЕСТО, ГДЕ ПРОИСХОДЯТ ЧУДЕСА	  	12
НОВАЯ ЖИЗНЬ СТАРЫХ ВЕЩЕЙ: СУВЕНИРЫ ИЗ ПЕРЕРАБОТАННОГО СЫРЬЯ ДЛЯ КАЛИНИНГРАДСКОГО ЗООПАРКА	  	14
КОЛЛЕКЦИЯ ЗНАЧКОВ «СЫСЕРТЬ В МИНИАТЮРЕ»	  	16
СУВЕНИРНАЯ БАНКНОТА «ПЕРМСКИЙ КРАЕВЕДЧЕСКИЙ МУЗЕЙ: ПЕРМСКИЙ ПЕРИОД»	  	18
РОМАН О РОЗЕ	  	20
ПРОВИНЦИЯ У МОРЯ – ЛЕТОПИСЬ КУРОРТА	  	22
ЦВЕТУЩИЙ ДВОРЕЦ	  	24
ЛЕЗЕМ В БУТЫЛКУ	  	26
ИЗ ТРЯПЬЯ ЗОЛОТО	  	28
ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ ЛАБОРАТОРИЯ «ТЕРРИТОРИЯ СВЕТА»	  	30

ЗВУКИ БАСМАНИИ	  	32
АНИМАЦИОННЫЙ СЕРИАЛ «ВЫБОР ДОБЫЧИНОЙ»	 	34
ВОЗРОЖДЕННАЯ КОЛЛЕКЦИЯ	 	36
ТРОЕ В ГОРАХ, НЕ СЧИТАЯ АЛИСЫ	  	38
ШАРЫПОВО – РОДИНА ДИНОЗАВРОВ	  	40
ПАРАЛЛЕЛЬНЫЕ ХОЛМЫ, ВЕРТИКАЛЬНЫЕ БОЛОТА. КОЛТУШСКИЙ ГОМЕОСТАЗ	  	42
ВЭЛУМ ХОТ (ДОМ СНОВИДЕНИЙ)	  	44
МАНГАЗЕЙСКИЙ ПРЯНИК	  	46
СНАК-СНАК SOCIAL	  	48
ХЛЕБНАЯ ЦИВИЛИЗАЦИЯ	   	50

 ИЗВЕСТНЫЕ ЛИЧНОСТИ

 ЛАБОРАТОРИИ

 СОБЫТИЯ

 МУЛЬТИМЕДИА

 ЛОКАЛЬНАЯ
ИДЕНТИЧНОСТЬ

 ГАСТРОНОМИЯ

 ГЕЙМИФИКАЦИЯ

 СУВЕНИРНАЯ ПРОДУКЦИЯ

 ЭКОЛОГИЯ

 ДИЗАЙН

МОЛОДЕЖНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ «ТОЛСТОЙ БЕЗ БОРОДЫ»



МУЗЕЙ-УСАДЬБА Л. Н. ТОЛСТОГО
«ЯСНАЯ ПОЛЯНА»
2021

ТУЛЬСКАЯ ОБЛАСТЬ, ДЕРЕВНЯ ЯСНАЯ ПОЛЯНА
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: ОЛЬГА ГЛАЗУНОВА

Представьте себе Льва Толстого... без бороды. Неожиданно, правда? **Идея** одноименного фестиваля – объединить классические тексты и актуальные арт-направления: язык комикса, современного танца и видеографии.

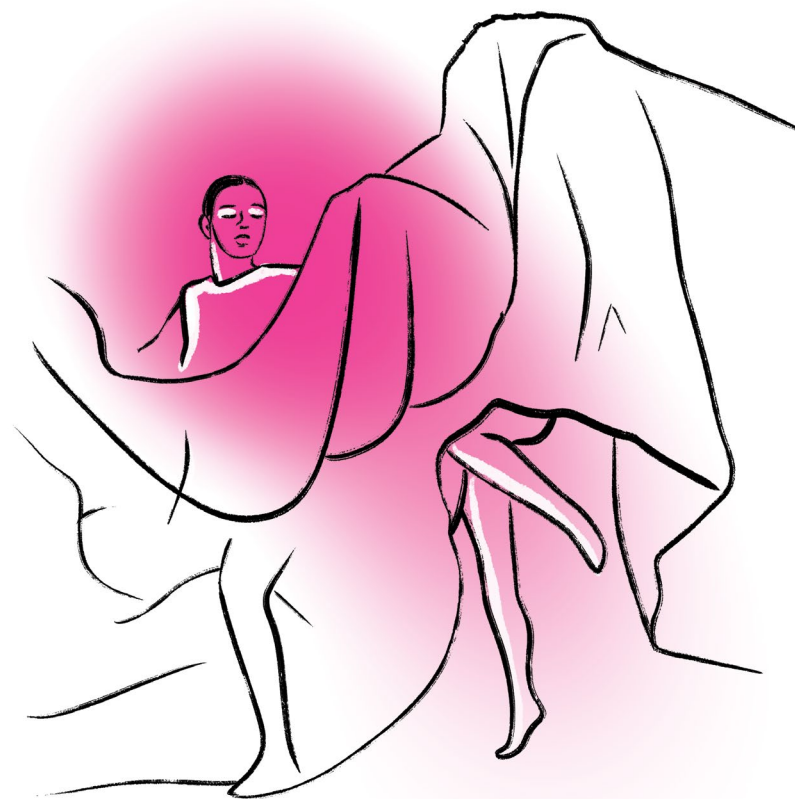
Аудитории молодых жителей Тулы и Тульской области 15–22 лет проект помогает сгладить «травму», нанесенную изучением «Войны и мира» в школе. Дает возможность открыть для себя Л. Н. Толстого как близкого человека. Классик так же взрослел, бунтовал, стремился к истине, искал справедливость, а в итоге повлиял на многое в современном мире.

Реализовать идею помогло **партнерство** с Тульским областным колледжем культуры и искусства (ТОККИИ) и Яснополянским образовательным комплексом, на базе которых проходила часть практических занятий. Их воспитанники принимали самое активное участие в фестивале. Встречи в школах, колледжах, вузах, сотрудничество с преподавателями и администрацией, подключение их как «агентов» фестиваля помогло вовлечь сомневающихся в образовательную программу.



Участники работали в фондах музея, общались с хранителями, исследовали эпоху толстовских текстов – интерьеры, костюмы, игры. Прошли мастер-классы в выбранных ими направлениях у ярких российских комиксистов, хореографов, видеографов. **Рецепт успеха** команда видит в живом общении и поддержке юных участников – совместных чаепитиях, обсуждениях, беседах один на один.

В результате работы творческих лабораторий многие участники создали свой **продукт**, который покориł и профессионалов, и зрителей. В их числе сильные танцевальные номера, мини-фильмы, комиксные работы (конкурсные страницы), графическая новелла «Два гусара», выставка «Лев и Жюль. Толстой и Верн в комиксах», гала-концерт. За рамками фестиваля были подготовлены пазлы на основе конкурсных комиксных работ и настольный календарь в стиле комикса с цитатами классика. Во втором сезоне участники соревновались в написании фанфиков – выдуманных историй о героях известного произведения.



Важный **результат** проекта в том, что молодые люди, прошедшие через фестиваль, остались в музейной орбите – работают волонтерами на музейных яснополянских событиях. Многие признавались, что до «Толстого без бороды» не подозревали, насколько хорошо тексты классика перекладываются на язык комикса. Сотрудники музея, увидев бережное обращение с толстовскими текстами, изменили отношение к современному искусству и методам переосмысления классических текстов средствами молодежной культуры.



Танцевальные коллективы-участники проекта с номерами по произведениям Толстого получили награды на таких крупных соревнованиях, как Всероссийский конкурс «Талантливая Россия», международные фестивали-конкурсы «Траектория движения», «Северная Венеция».

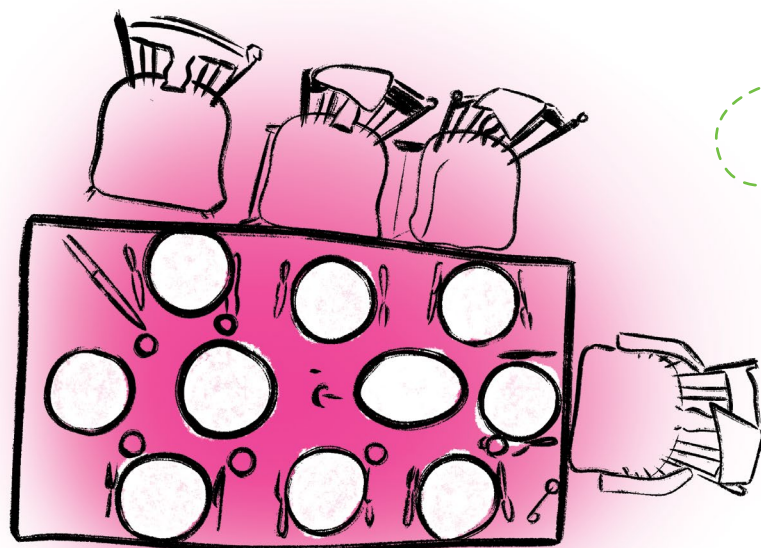
ОБЕД У КАНТА



КАФЕДРАЛЬНЫЙ СОБОР 2022

Г. КАЛИНИНГРАД
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: МАРИНА ЯДОВА

Иммануил Кант родился в Кёнигсберге (ныне Калининград) в 1724 году и прожил там всю жизнь. Ни дома, ни подлинных вещей философа не сохранилось, но для города его наследие – значимый символический ресурс. «Обед у Канта» – пример уместности применения современных технологий для погружения в историческую эпоху. Важная **идея** проекта – очеловечить образ философа. Строгий мыслитель был живым человеком со своими привычками, ежедневными ритуалами. Благодаря умению собирать за столом выдающихся современников он славился в Кёнигсберге своими обедами.



Этот аспект жизни Канта и стал основой **продукта** – мультимедийной экспозиции. Зрителей приглашают присоединиться к двум знаменитым обедам разных лет: в 1786-м – по случаю назначения Канта ректором университета, и в 1800-м, на котором обсуждалась промышленная революция. Исследование жизни и философии И. Канта, его окружения, исторического, бытового и социального контекста позволили создать точное и аутентичное повествование. Актеры Калининградского драматического театра озвучили исторических персонажей, а аниматоры создали визуальные элементы для проекции. Направленный звук позволяет посетителям «оказаться за столом» и услышать диалог так, будто он происходит здесь и сейчас. Зрители становятся гостями философа, слышат голоса его собеседников, погружаются в динамику дискуссий. Основная **аудитория** – молодые люди, старшеклассники и студенты.



Техническая часть проекта – акустика, проекторы, баланс света и цвета – потребовала тщательной синхронизации, ведь всё это влияет на восприятие пространства. Чтобы адаптировать закупленное оборудование к акустике зала, была пересобрана система, изменены настройки. На будущее команда учла, что лучше тестировать оборудование в реальных условиях, до закупки.

Партнеры проекта – Балтийский федеральный университет им. И. Канта и ООО «Триаксес Лайн». Студенты программы «Прикладная математика и информатика» разработали и анимировали рисунки под руководством технического директора компании «Триаксес». Коммерческая организация выступила и как технический исполнитель, и как соавтор концепции, предлагая новые идеи и подходы.

Проект создает уникальный культурный опыт, который повышает интерес к жизни и окружению Иммануила Канта. В **результате** он воспринимается не только как автор фундаментальных трудов, но и как человек со своей жизненной философией. Апробирован формат нового опыта посещения музея – не созерцательного, а вовлекающего. Среди количественных результатов – увеличение числа индивидуальных посетителей, особенно среди молодежи, и организованных экскурсий от школ. Благодаря этому повысились доходы музея, стало больше положительных отзывов об экспозиции.

«Обед у Канта» стал частью стратегии музея по созданию современных интерактивных экспозиций. Он показывает, как технологии помогают переосмыслить культурное наследие и сделать его доступным новым поколениям.

БУЛГАКОВ ФЕСТ 2024



МУЗЕЙ М. А. БУЛГАКОВА 2024

Г. МОСКВА
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: НАТАЛЬЯ ОРЛОВА

Как рассказать о М. А. Булгакове, чтобы раскрыть новые грани в жизни и творчестве хорошо известного и всесторонне изученного автора? Команда музея решила ежегодно проводить фестиваль к дню рождения писателя. «Булгаков Фест 2024» – это серия разноплановых культурных мероприятий в Москве. Уникальность **идеи** – в выборе ракурса: событие посвящено стилю писателя в жизни, творчестве, гастрономическим предпочтениям и на отдыхе.

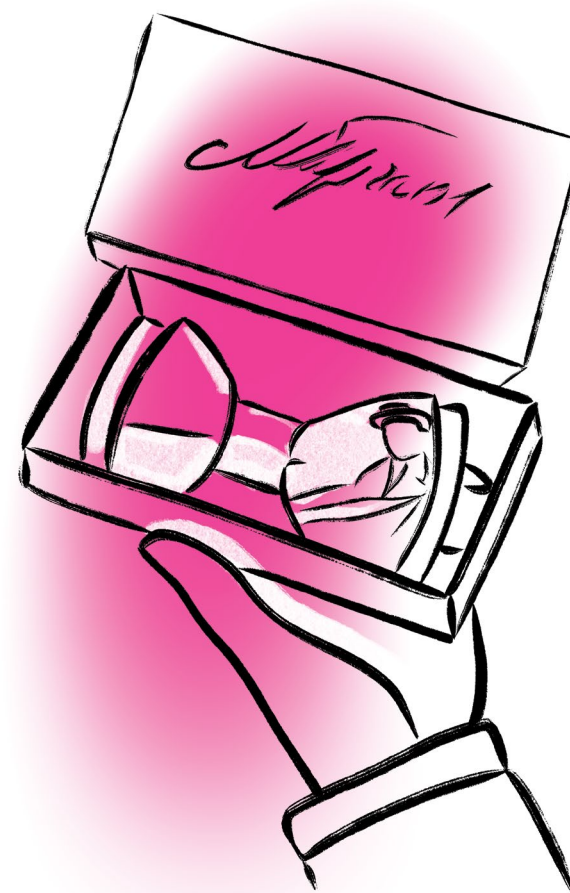


Чтобы привлечь **аудиторию** разных возрастов и социальных статусов, были разработаны программы под разные запросы. Квест «Культура. Думать!» заинтересовал молодую аудиторию, а «Столица в чат-боте» расширил проект за пределы музейных площадок и классических маршрутов. Включение в проект «Музыка в метро» с произведениями М. Булгакова охватило аудиторию пассажиров. Сотрудничество с модным рестораном «Зойка» на Патриарших прудах привлекло блогеров и светскую публику. Иммерсивные программы и актерские читки привели в музей театральную публику. Проект стал примером того, как небольшой музей может значительно увеличить свою аудиторию.

Команде удалось привлечь бренды других организаций, найти взаимосвязи, на первый взгляд, в неподходящих нишах, органично вписывая креативы в повествование о главном герое – Михаиле Булгакове. Среди 17 **партнеров** проекта – кинотеатр, библиотека, издательство, ресторан, Госфильмофонд, сеть супермаркетов и магазин для художников, 4 театральных проекта, журнал.



При подведении итогов проекта команде стало ясно, насколько важна любая деталь. Например, при подготовке экскурсии на крышу первого московского небоскреба нужно обязательно договориться с консьержем, чтобы экскурсия прошла успешно.



Проект помог расширить присутствие бренда музея в разных нишах: бизнесе, культурных и социально значимых организациях, ресторанной сфере и смежных отраслях. Объединение успешных форматов работы музея в одну стратегию позволило закрепить в сознании потребителя словосочетание «Булгаков Фест» для создания прочных ассоциаций с музеем. Успех проекта в том, что команда музея сумела раскрыть «неизвестное об известном», хотя М. А. Булгаков – один из популярнейших писателей, о котором, казалось бы, «уже все всё знают».

СЕМЕЙНОЕ БЮРО ПУТЕШЕСТВИЙ ПО ЦАРИЦЫНУ



МУЗЕЙ-ЗАПОВЕДНИК «ЦАРИЦЫНО»
2021

Г. МОСКВА
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: ЮЛИЯ СЕМЕНОВА

Как сделать знакомство с достопримечательностями на территории музея-заповедника увлекательным приключением для всей семьи с необычным сувениром в качестве награды за старание? Ответом на этот вопрос стала **идея** проекта «Семейное бюро путешествий по Царицыну», где ведущая роль при взаимодействии с семейной аудиторией отводилась ребенку. Проект включал разработку фирменного стиля «Детского Царицына», в парке появилась навигация, адаптированная к детскому восприятию, открылся магазин «Бюро путешествий», создано комфортное пространство для общения с детьми.



Над проектом работала команда музея в **партнерстве** с творческими предпринимателями – студией ARTEFACTORY. В проектные рабочие группы вошли иллюстраторы, детский психолог, социолог, маркетолог, ряд других специалистов. При разработке маршрута для подростков «Тайное Царицыно» появился еще один партнер – Музей криптографии, материалы которого о популярных в XVIII в. шифрах и ключах стали основой для сюжета квеста. Сотрудничество государственного музея, творческих предпринимателей, мастеров-производителей сделало их партнерами, а совместные креативные продукты повысили интерес к каждому из них.

Аудитория проекта – родители и дети – выступили соавторами проекта. Особенно ценно, что работа с ними велась на протяжении всего подготовительного периода и продолжилась после реализации проекта в рамках грантовой поддержки Фонда Потанина. Привлеченные для создания проекта иллюстраторы продолжают сотрудничество с музеем, а результаты предпроектного исследования семейной аудитории учитываются многими музейными службами при проектировании решений для парковой территории.

Опыт реализации партнерского проекта показал **точки роста** на будущее. В частности, при планировании команде проекта не стоит бесконтрольно увеличивать число задач. Лучше сосредоточиться на отдельных направлениях и максимально их проработать с учетом всех организационных и финансовых рисков.

Безусловно, важной ценностью проекта стала возможность сделать музей более открытым и понятным, рассказывать историю места эмоционально, ярко и с опорой на особенности возрастного восприятия и интересов.



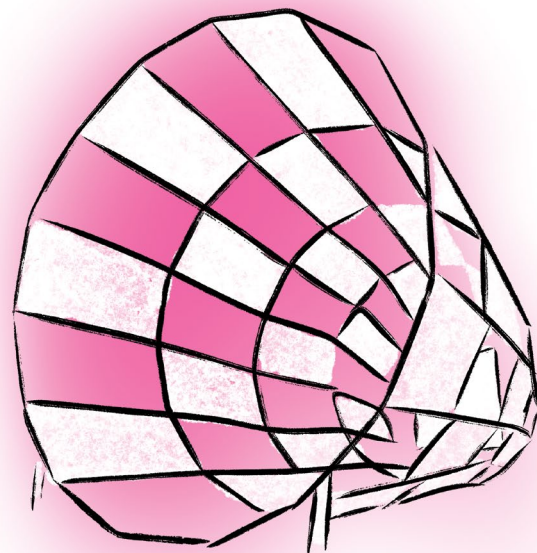
МЕСТО, ГДЕ ПРОИСХОДЯТ ЧУДЕСА



ГАЛЕРЕЯ «БУКСИР» 2021

Г. ЛИПЕЦК
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: ИРИНА ХОЖАИНОВА

Галерея «Буксир» – единственное учреждение культуры в Липецке, работающее с объектами современного искусства. А находящаяся под Липецком «Кудыкина гора» – самый большой природный парк в регионе. Объединение ресурсов и творческих усилий двух этих организаций стало хорошей возможностью для реализации идеи арт-резиденции. Здесь художники из разных городов России создали объекты современного искусства, объединенные **концепцией** ответственного потребления. Работы представляют собой синтез искусств, воплощенных в едином творческом продукте – прогулочном арт-маршруте на территории природного парка чудес «Кудыкина гора». Это популярная в мире творческая практика, исследующая поведение и взаимодействие людей с объектами в пространстве.



Проходя двухкилометровый маршрут и изучая встречающиеся на пути арт-объекты, посетители парка знакомятся с современным искусством. Учатся видеть необычное в обыденном, взаимодействовать с пространством и местом, в котором они оказались. Перед художниками – участниками проекта стояла **задача**: вписать арт-объекты из переработанных материалов в мир фольклора Кудыкиной горы через интерпретацию сказок А. Н. Афанасьева. Двигающийся по маршруту зритель превращается в героя сказок в современном прочтении, проходит испытания и обновляется, дойдя до конечной цели – объекта «Жар-Птица», символизирующей возрождение. Для всестороннего погружения в тематику проекта в рамках арт-резиденции была организована публичная программа – лекции, раскрывающие теоретические аспекты экоповестки в искусстве, и практические мастер-классы, на которых посетители под наставничеством художников создавали необычные сувениры своими руками.

Одной из **целей** проекта стала поддержка местных художников, работающих с темой ответственного потребления. Арт-резиденция дала им шанс для развития творческого потенциала в родном регионе, позволила обменяться опытом с единомышленниками, а главное – представить работы широкой аудитории.



Благодаря **партнеру**, природному парку чудес «Кудыкина гора», получился масштабный, значимый для региона и его туристического потенциала проект, вышедший за пределы галереи современного искусства. Сказочный маршрут по объектам в парке «Кудыкина гора» позволил поднять важную тему ответственного потребления и экологии.

Результат проекта – повышение привлекательности Липецкой области среди туристов. Мероприятия по освещению деятельности арт-резиденции и маршрута, открытие выставки вовлекли большое количество творческих сообществ региона – фотографов, художников, ремесленников, а благодаря популяризации темы ответственного потребления – экоактивистов и новых партнеров.

НОВАЯ ЖИЗНЬ СТАРЫХ ВЕЩЕЙ: СУВЕНИРЫ ИЗ ПЕРЕРАБОТАННОГО СЫРЬЯ ДЛЯ КАЛИНИНГРАДСКОГО ЗООПАРКА



КАЛИНИНГРАДСКИЙ ЗООПАРК
2022

Г. КАЛИНИНГРАД
РУКОВОДИТЕЛИ ПРОЕКТА: ЮЛИЯ СЕЛЕЗНЕВА, ЕКАТЕРИНА
МИХАЙЛОВА

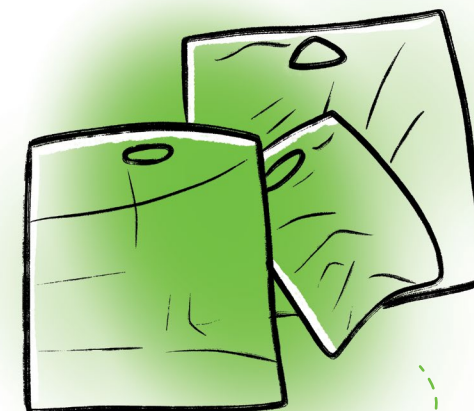
Зоопарк – не только место для прогулок с детьми. Это пространство для эксперимента, поиска новых форм, концепций и решений. **Идея** проекта «Новая жизнь старых вещей» – создать эксклюзивную сувенирную продукцию, которая отвечала бы философии зоопарка как современной просветительской, природоохранной, культурной и экологоориентированной организации.

Проект направлен на работу с локальным креативным сообществом мастеров, использующих в своем творчестве технологии вторичной переработки сырья и природные материалы.



На первом этапе проекта был проведен открытый конкурс, в ходе которого сформировалась группа представителей творческих индустрий. Серия практико-ориентированных мастер-классов позволила изучить философию современных зоопарков, ценности экологичного образа жизни и их проявление в материальных объектах, технологии переработки материалов, дизайн и продвижение сувенирной продукции. При поддержке сотрудников зоопарка и экспертов **партнера** проекта – Фонда креативных индустрий «Креспектива» – участники разработали образцы сувениров, часть которых вошла в линейку новой сувенирной продукции. Проект завершился «Зеленым фестивалем», включавшим в себя ярмарку творческих экологических продуктов из переработанного сырья и просветительскую программу.

В **результате** проекта кардинально изменился взгляд на сувенирную продукцию, налажены крепкие связи с локальными креативным и экпросветительским сообществами. Достигнуты и позитивные незапланированные результаты. Например, сложилась долгосрочная коллаборация с воронежским эконообществом «Собиратор». Благодаря этому программа проекта пополнилась публичной образовательной составляющей. Участники творческой лаборатории не только смогли выйти со своими продуктами на местный сувенирный рынок, но и получили предложения о сотрудничестве из других регионов.



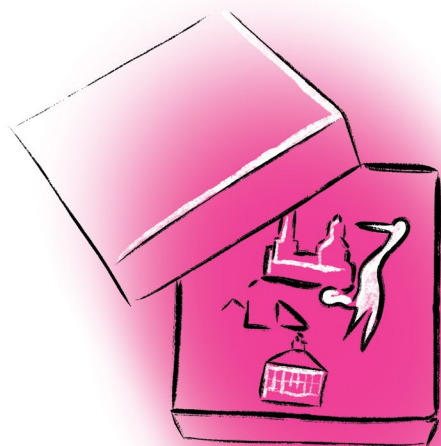
Проект продвигает важные социально-культурные ценности, такие как сохранение биоразнообразия всей планеты, бережное потребление, уважение к каждому живому существу. В соответствии с этими принципами необходимо максимально аккуратно и с благодарностью к живой природе использовать всё, что становится материалом для творчества – шерсть для валяния, рога для поделок, перья для украшения.

КОЛЛЕКЦИЯ ЗНАЧКОВ «СЫСЕРТЬ В МИНИАТЮРЕ»



2020

Г. СЫСЕРТЬ, СВЕРДЛОВСКАЯ ОБЛАСТЬ
АВТОР ПРОЕКТА: НАТАЛЬЯ МАЛОВА



Локальный бизнес-проект «Сысерть в миниатюре» создала журналистка и художник Наталья Малова в **партнерстве** с краеведом Александром Савичевым. Наталья занимается разработкой и изготовлением значков из бисера, воплощая в миниатюре архитектурные объекты и значимые символы Сысерти. Благодаря японскому бисеру и нити они словно построены из кирпичиков. Александр, по образованию архитектор, консультирует, обеспечивая точность и аутентичность каждой модели. Первые значки появились в 2018 году. Все они сопровождаются исторической справкой из книги Александра Савичева «Архитектурное достояние Сысерти».

Чтобы проект из серии сувениров преобразовался в бренд, Наталья разработала фирменный стиль. Он распространяется на новые спецпроекты: адвент-календарь «Сила завода», набор «Собери свой завод», открытки, стенды для выставки, спецвыпуск значков «Щелкун в миниатюре». К 2024 году выпущена коллекция из 26 разных элементов-значков. В Сысерти печатаются и фирменные бирки, что делает проект полностью локальным. Значки можно приобрести в сувенирной лавке туристско-информационного центра Сысерти и на сайте проекта.

Кроме туристов **аудиторией** и постоянными клиентами стали местные жители, которые покупают значки в подарок друзьям и родственникам из других городов. Для них же проводилась выставка всех значков на стендах в местном выставочном пространстве «Ножницы и кофе». В поддержку проекта проведена PR-кампания. Благодаря победе в конкурсе Уральского федерального округа «Туристический сувенир 2020» о проекте узнали на уровне региона. Презентацию проекта «Сысерть в миниатюре» на конкурсе успешно провел его идейный вдохновитель – краевед Александр Савичев.

Авторы уверены, что даже в таких небольших проектах важно иметь **команду** и не бояться обращаться за помощью к другим участникам туристической сферы города. Не менее значимым для развития проекта стал сбор обратной связи от покупателей, например, через вопрос «Что узнали нового?».



Проект привлекает внимание и туристов, и жителей уральского города к его историческим объектам и локальным символам. «Сысерть в миниатюре» развивает интерес к ремеслу бисероплетения, убеждает в ценности ручной работы в современном прочтении. Главный секрет его **успеха** – в любви к родному городу и стремлении выразить эту любовь.



С этим проектом Наталья Малова заняла 1-е место на окружном этапе Всероссийского конкурса «Туристический сувенир» (Большой Урал) в номинации «Сувенир города, средняя ценовая категория (от 200 до 500 руб.)», 2020.

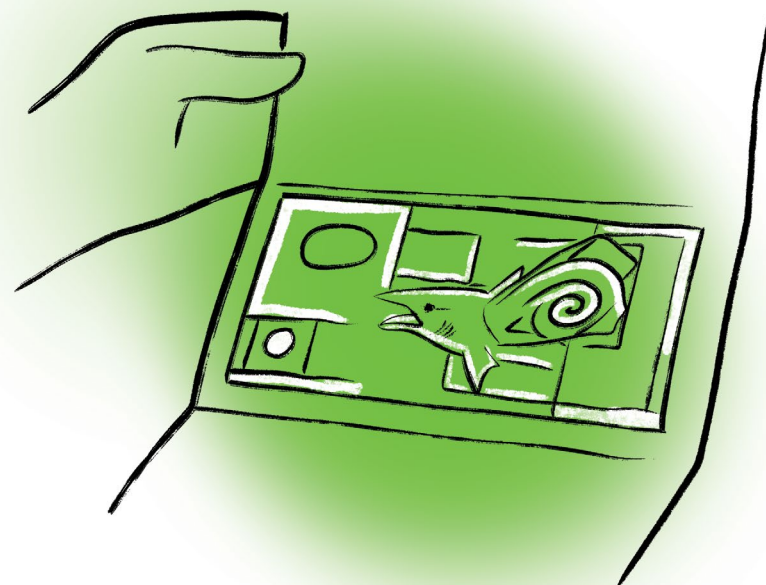
СУВЕНИРНАЯ БАНКНОТА «ПЕРМСКИЙ КРАЕВЕДЧЕСКИЙ МУЗЕЙ: ПЕРМСКИЙ ПЕРИОД»



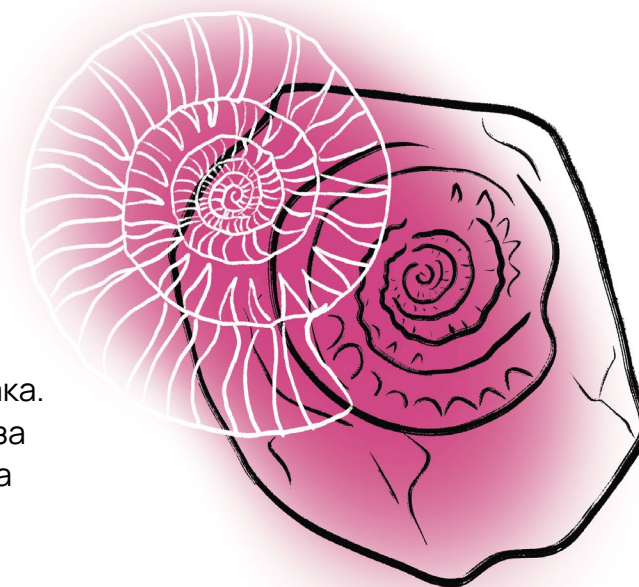
ПЕРМСКИЙ КРАЕВЕДЧЕСКИЙ МУЗЕЙ
2024

Г. ПЕРМЬ
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: ЮЛИЯ ГЛАЗЫРИНА

Сувенирная банкнота «Пермский краеведческий музей: пермский период» создана благодаря **объединению** высоких технологий в области защищенной полиграфии Пермской печатной фабрики – филиала АО «Гознак» с научными знаниями и палеонтологическими коллекциями Пермского краеведческого музея. Это первая сувенирная банкнота серии «Музеи. Память о веках». Основной **продукт** проекта – музейный сувенир высокого качества, с большим тиражом (37 тыс. штук) и доступный по цене (1000 рублей). Купить банкноту можно в филиалах музея, сувенирных магазинах города или оформить заявку на приобретение на сайте Музея Пермской печатной фабрики Гознака.



Проект отвечает **стратегии** Пермского краеведческого музея – стать методическим центром для музеев России по работе с палеонтологическим и геологическим наследием. В основе концепции банкноты – **идея** представить моря и сушу пермского периода как часть глобальной экосистемы. Ее следы обнаружены на всех континентах, они объединяют научный мир вне зависимости от языковых и иных барьеров. На банкноте изображены предметы из фондов музея и их реконструкции, специально созданные в партнерстве с научными сотрудниками музея и специалистами художественной студии Гознака. Пермская печатная фабрика Гознака отвечала за разработку дизайна и технологии производства с применением 18 защитных элементов, обыгрывающих предметы коллекции через тактильные эффекты, возможности УФ и ИК-диапазонов, а также производство тиража.



Проект позволил привлечь принципиально новые **аудитории** и качественно расширить существующие. Среди них – представители власти, бизнеса, бонисты, нумизматы, коллекционеры и даже перекупщики. Несомненные преимущества банкноты как сувенира – премиальный внешний вид, коллекционность, удобство транспортировки. Команда использовала финансовый план и план продаж как один из инструментов оценки эффективности вложенных средств.

Продвижением проекта занималось «Бюро 313» – от визуальной концепции рекламной кампании до дизайна упаковки-паспарту и проведения PR-кампании. Банкнота была выпущена к 135-летию Пермского краеведческого музея и 60-летию Пермской печатной фабрики Гознака в мае 2024 года.

В **результате** музей получил инструмент для продвижения темы геологического наследия региона, коллекций и компетенций его сотрудников, а также представительский подарок для переговоров с партнерами и инвесторами. Банкнота выступает и как модель сотрудничества бизнеса и музейной сферы по созданию и продвижению музейного продукта.



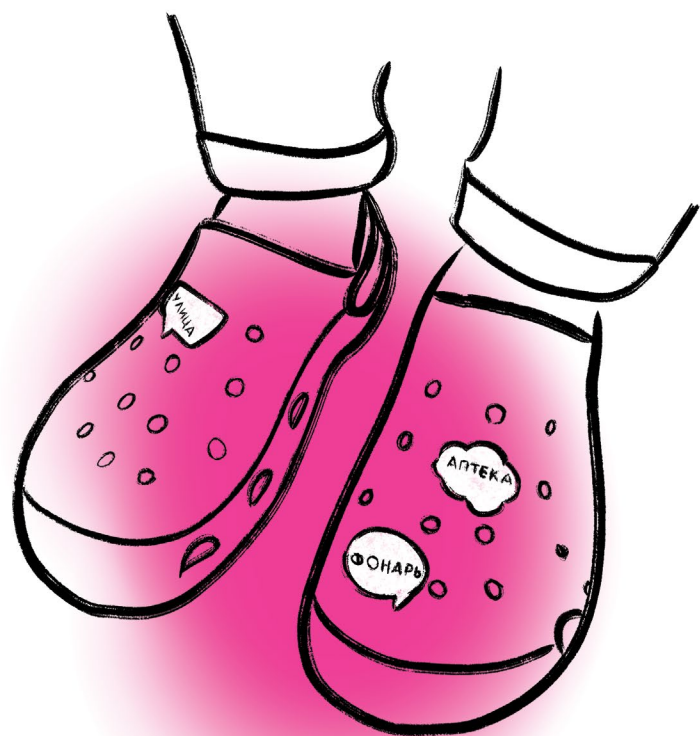
Проект вошел в шорт-лист конкурса «Музейный Олимп» в номинации «Музейное событие», а также взял Гран-при Всероссийского конкурса «Туристический сувенир» в номинации «Сувенир региона».

РОМАН О РОЗЕ



БИБЛИОТЕЧНО-КУЛЬТУРНЫЙ ЦЕНТР «НОТА» 2021

Г. САНКТ-ПЕТЕРБУРГ
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: ВИКТОРИЯ КУРАЧЕВА



Как показать мир библиотеки и ее процессы в интересной и необычной форме? Решением этой **задачи** стало соединение истории создания и развития библиотек с искусством и его воплощение в выставке о легендах библиотек в рамках проекта «Роман о розе». Авторский мерч из переработанных материалов мотивирует читателей задуматься об устойчивом потреблении в отношении печатных книг. А через серию увлекательных занятий – вышивки, изготовления свечей и цветочных букетов – удалось погрузить посетителей в процесс медленного и вдумчивого чтения.

Разработка и реализация проекта стала возможной во взаимодействии с креативными **партнерами**. Еще до окончания ремонта площадки современные художники провели выставку «Роман о розе», посвященную легендам библиотек. После оснащения Библиотечно-культурного центра «НОТА» представлен авторский мерч из переработанных материалов в партнерстве с дизайн-бюро Recycle Object. Вместе с ним проектная команда разработала философию осознанного потребления – от сувениров из переработанных материалов до бережного отношения к книге, которая в библиотеке проходит через множество рук. Состоялась выставка «Михаил Шемякин. Симфония цвета» в сотрудничестве с Фондом художника, перешедшая в цикл цветочных и свечных мастер-классов.



В процессе реализации проект дополнялся новыми форматами. В частности, ряд работ представлял материальные предметы – футболки с росписью. Перед командой возник вопрос: как рассматривать реальные материальные объекты в мультимедийном пространстве? И команда нашла решение – все творческие продукты проекта, созданные вручную, были оцифрованы. В итоге демонстрировался уже цифровой след этих рукотворных работ. Таким образом, видеоарт позволил подружить «цифру и пальцы».

Проект **нацелен** на креативную молодежь, жителей и гостей Санкт-Петербурга, предпочитающих нетривиальные форматы интеллектуального досуга. Он показал, что учреждения в спальном районе могут эффективно функционировать, не уступая по набору предложений и концептуальных смыслов центральным, широко известным культурным организациям.

Сразу же после начала работы Библиотечно-культурный центр «НОТА» стал экспериментальной площадкой в области культуры, привлекая для дальнейшего сотрудничества признанных в России и мире специалистов. Главный **успех** проекта – во взаимодействии профессионалов из разных областей для решения сложных задач.

ПРОВИНЦИЯ У МОРЯ – ЛЕТОПИСЬ КУРОРТА



МУЗЕЙ «КОЛЕСО ИСТОРИИ» 2021

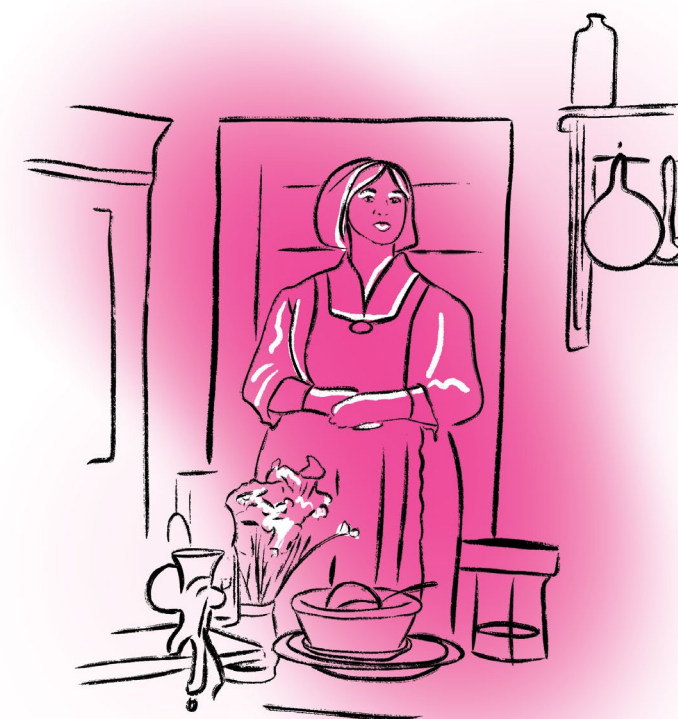
Г. СВЕТЛОГОРСК, КАЛИНИНГРАДСКАЯ ОБЛАСТЬ
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: ЛАРИСА БЫСТРОВА

Экспозиция любого музея время от времени требует критического взгляда и оценки, дополнения новыми экспонатами и форматами. Такую потребность осознала **команда** частного музея «Колесо истории», в результате чего и возник проект «Провинция у моря – летопись курорта».

Перед командой стояла **задача** по модернизации подхода к представлению коллекции музея из более чем 4 тысяч экспонатов, посвященной истории курорта Раушен-Светлогорск. В ходе реализации проекта экспозиция была пересобрана и создан новый контент. Разработана экскурсия с цифровыми проводниками для посетителей. Прототипами для них стали исторические персонажи – рыбак, мельник, фотограф, почтальон, домоправительница, доктор. В основе концепции видеоэкскурсии – представление музея как машины времени, где знакомство с важными элементами истории и культуры курорта проходит как путешествие в прошлое.



Так, видеопроводник Рыбак погружает в истоки зарождения Раушена-Светлогорска из небольшой рыбацкой деревушки в IV–III веках до нашей эры. Хозяйственный Мельник знакомит не только с историей мельницы – градообразующего предприятия Раушена, но и объясняет, как и зачем добывали лед, рассуждает об интересных предметах – например, стеклянной черепице и клумпах (деревянных башмаках). А Председатель Общества благоустройства Раушена, прообразом которого стал известный предприниматель и основатель Кёнигсбергского зоосада Герман Клаас, рассказывает об истории создания курорта. Благодаря проекту в музее созданы новые тематические стенды, выстроена новая логика маршрута движения посетителя музея, в которую удачно вплетены современные мультимедийные технологии.



Важный вклад в реализацию проекта внес **партнер** – видеостудия «Паракадров». Совместно с ней разработана идея создания цифровых экскурсоводов, которых сыграли профессиональные актеры и реконструкторы.

Создавая в рамках проекта единый контент для широкой **аудитории**, команда пришла к убеждению, что необходимы еще и «детские персонажи», которые будут близки и понятны детской аудитории. Тестирование креативного продукта проекта – видеоэкскурсии – подтвердило правильность выбранной стратегии.

Проект «Провинция у моря» стал для музея началом серьезной работы по сохранению культурного наследия с помощью современных технологий. Благодаря проекту была сформирована не просто новая экспозиция музея, но и новый имидж культурного учреждения. А главный **секрет успеха** проекта – сотворчество всех участников и искренняя заинтересованность в результате.

ЦВЕТУЩИЙ ДВОРЕЦ



МУЗЕЙ-ЗАПОВЕДНИК «ЦАРСКОЕ СЕЛО» 2022

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ, Г. ПУШКИН
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: ТАТЬЯНА АНДРЕЕВА

Александровский дворец – любимый дом семьи императора Николая II и впечатляющий памятник архитектуры. Благодаря проекту «Цветущий дворец» он засиял новыми красками и наполнился благоуханием живых цветов, будто вернулся во времена жизни последней императорской семьи. Каждый месяц в течение года дизайнеры и флористы в сотворчестве с представителями музея украшали интерьеры дворца цветочными композициями, связанными с историей места и вкусами венценосных владельцев царскосельской резиденции.



Источниками вдохновения для команды музея стало культурное наследие. Исторические факты – восточное путешествие наследника, помолвка, венчание, отдых императорской семьи в Ливадии. Архитектурные детали – символика лилий и роз в интерьерах дворца. Предметы музейной коллекции – расписные фарфоровые вазы, предметы в технике перегородчатой эмали, стекло Галле. Документальные свидетельства – фотографии, автохромы, живописные работы.

Эффектное прочтение традиций с помощью создания цветочных композиций – не единственная задача, которая стояла перед командой проекта. Отдельным **продуктом** стала линейка сувениров. Мерч на основе идей флористов разработали молодые дизайнеры, участники творческого конкурса, проведенного совместно с **партнером** проекта – филиалом НИУ «Высшая школа экономики» в Санкт-Петербурге. Студенты проводили опросы посетителей дворца, а команда проекта разработала концепцию и устроила конкурс на создание сувениров по мотивам проекта.

«Цветущий дворец» смог привлечь в музей две основные **аудитории**: профессионалов различных направлений – интерьерных, графических, промышленных дизайнеров, флористов, а также молодежь, участвовавшую в творческом конкурсе на разработку сувенирной продукции и в мероприятиях. Регулярное включение видеосюжетов о проекте в программу передач канала «Санкт-Петербург», публикации в электронных и печатных СМИ, запросы вузов на проведение встреч/экскурсий для студентов подтверждают успех проекта. Как **результат** – выросла привлекательность Александровского дворца, входящего в комплекс ГМЗ «Царское Село», но расположенного в стороне от основных туристических маршрутов по музею-заповеднику. Увеличилась посещаемость дворца, а общее количество просмотров в социальных сетях превысило 2,4 млн.



Творческое сотрудничество с партнерами стало одним из главных факторов **успеха** проекта. Проект ярко продемонстрировал эффективность вовлечения в работу традиционного музея представителей креативных индустрий и молодежи, не только расширяющих аудиторию посетителей музея, но и создающих пул потенциальных партнеров для дальнейшей работы организации.



Проект получил премию «Петербург будущего» журнала «Собака.ру» в номинации «Коллаборация года», 2024.

ЛЕЗЕМ В БУТЫЛКУ



МУЗЕЙ-ЗАПОВЕДНИК «ОСТРОВ-ГРАД СВИЯЖСК» 2021

РЕСПУБЛИКА ТАТАРСТАН, ЗЕЛЕНОДОЛЬСКИЙ РАЙОН,
СЕЛО СВИЯЖСК

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: ЮЛИЯ НУРЕЕВА



Создание произведений искусства из переработанного сырья – популярный у современных художников метод работы. Команда проекта «Лезем в бутылку» пошла дальше – открыла мастерскую, в которой профессионалы-стеклодувы и посетители изготавливают уникальные вещи из собранных на острове бутылок. В результате творческой деятельности была разработана линейка сувенирной продукции для музея-заповедника и подготовлена выставка-презентация созданных работ.

Вовлечение **аудитории** в реализацию проекта началось еще на первых его этапах. Местные жители собирали стекло для переработки, затем участвовали в мастер-классах по созданию из него изделий. Это помогло добиться основной цели проекта – популяризировать стеклодувное ремесло, находящееся на грани утраты.



Проект отлично вписался в профиль музея-заповедника, который занимается изучением и распространением традиционных ремесел, фольклора и кулинарии – нематериального наследия Республики Татарстан. Он укрепил имидж Свияжского заповедника как уникальной и прогрессивной структуры на культурной карте страны.

Участие в проекте стало для **команды** музея-заповедника важным шагом на пути ее профессионального развития. Команда освоила стеклодувное ремесло и разные техники работы со стеклом, познакомилась с холодной обработкой готовых изделий – шлифовкой и гравировкой, придумала, как изготавливать необычные сувениры. К полезным навыкам, приобретенным в результате обучения у профессионалов, добавились и важные организаторские качества.

Креативным **партнером** проекта стала мастер-стеклодув Александра Смирнова. Она внесла большой вклад в обучение команды проекта навыкам работы со стеклом в технике лэмпворка. Благодаря слаженной работе всех заинтересованных лиц, энтузиазму местных жителей, профессионализму команды и экспертов удалось воплотить в жизнь этот масштабный экохудожественный проект. Участие в конкурсе «Креативный музей» позволило команде переосмыслить подход к музейной деятельности и реализовать новые формы взаимодействия с аудиторией.

Отмечены и незапланированные **результаты**. В частности, принято решение об объединении стеклодувной, керамической и печатной мастерских музея-заповедника в единый сектор творческих мастерских и резиденции «Остров художников».

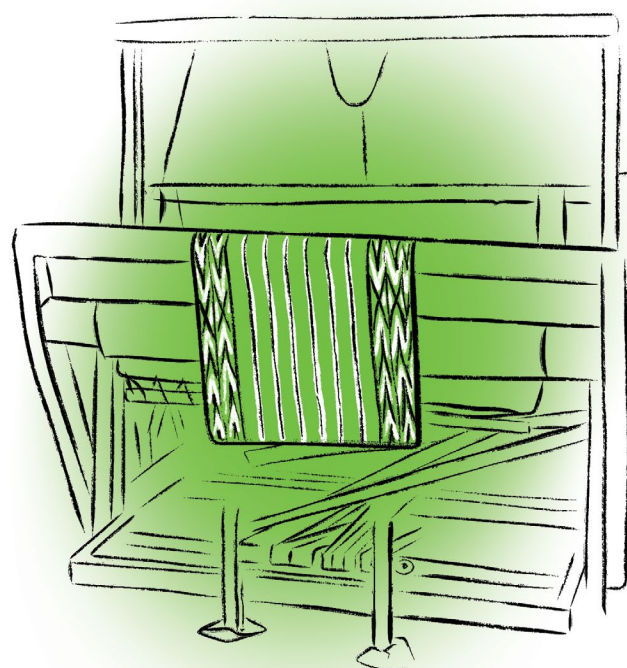
ИЗ ТРЯПЬЯ ЗОЛОТО



КОЛОМЕНСКИЙ ЦЕНТР ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ТУРИЗМА «КОЛОМЕНСКИЙ ПОСАД» 2021

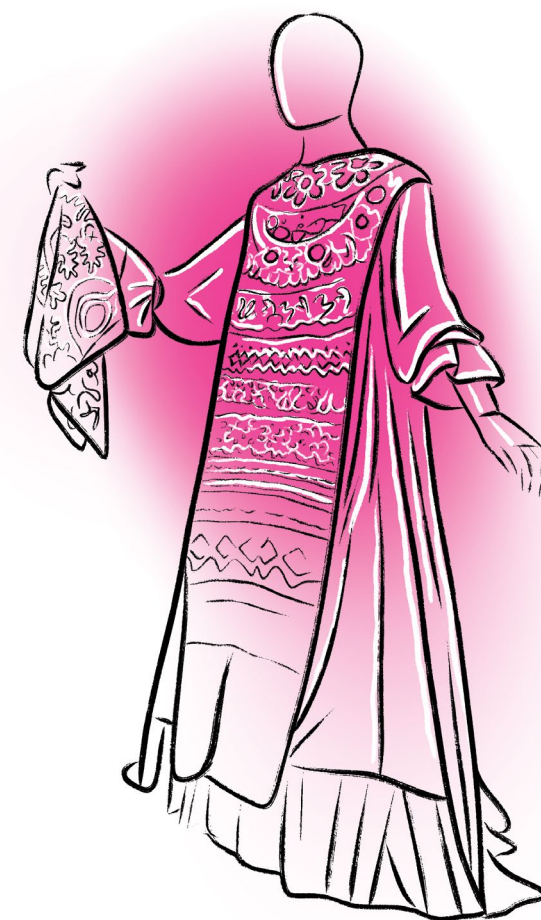
Г. КОЛОМНА, МОСКОВСКАЯ ОБЛАСТЬ
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: ЮЛИЯ РОМАНОВА

Шелкоткачество – важный для культуры и экономики исторический бренд Коломны. В XVIII–XIX веках на территории города работало пять шелковых фабрик полного цикла. В начале XX века предприятия закрылись, традиции и технологии были забыты. **Целью** проекта «Из тряпья золото» стала актуализация шелкового наследия Коломны путем создания новых творческих продуктов, а его **миссией** – возрождение шелкоткачества как вида локального исторического производства и его интеграция в современную экономику города.



Значимым **продуктом** проекта стал запуск Лаборатории Шелковой фабрики. В работе 10 проектных лабораторий приняли участие 75 художников, дизайнеров, ремесленников, технологов, студентов профильных вузов из разных городов России. Специалисты исследовали современные технологии производства тканей, размышляли над интерпретацией коломенских образов и традиционных узоров в одежде и художественных объектах. Для итоговой выставки были отобраны 48 образцов творческих продуктов – предметы одежды из шелка, авторские изделия домашнего декора, художественные композиции и арт-объекты. Представленные работы показывают гостям и жителям города, как в современном мире может развиваться наследие коломенского шелкоткачества.

Богатое наследие города, разработанные технологии и надежные партнеры стали важными **ресурсами** проекта. Объединить их помогли уникальные навыки, знания и компетенции команды, в том числе тесное взаимодействие с местными сообществами, умение моделировать образовательные программы различных форматов и профессионализм в работе с локальным наследием. Исследования в архиве позволили развернуть историческую справку о шелкоткачестве, а проведение конкурса на участие в проекте – сформировать базу сообществ в социальных сетях и представителей креативных объединений.



Работа над проектом научила **команду** внимательно изучать целевую аудиторию и расширять варианты возможных инструментов ее привлечения и мотивации, а также ставить реально выполнимые цели и задачи проекта.

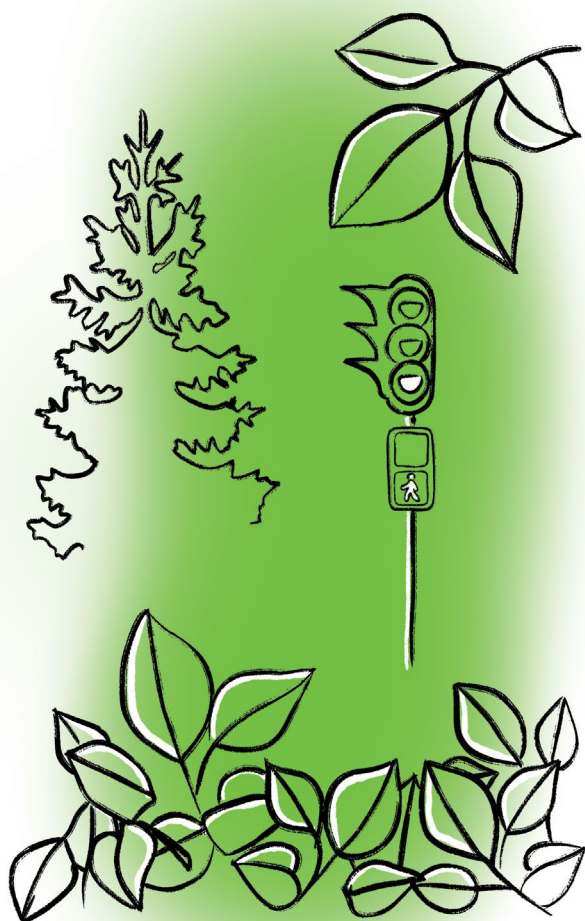
Главным **результатом** проекта смело можно назвать расширение творческого сообщества в Коломне и за ее пределами. А главным **секретом** успеха стало продуктивное взаимодействие с художниками, дизайнерами и мастерами по разным информационным поводам. Проект сплотил вокруг музея единомышленников и профессионалов и сформировал сообщество представителей креативных индустрий, которые продолжают взаимодействовать уже за рамками проекта.

ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ ЛАБОРАТОРИЯ «ТЕРРИТОРИЯ СВЕТА»



МУЗЕЙ «ОГНИ МОСКВЫ»
2021

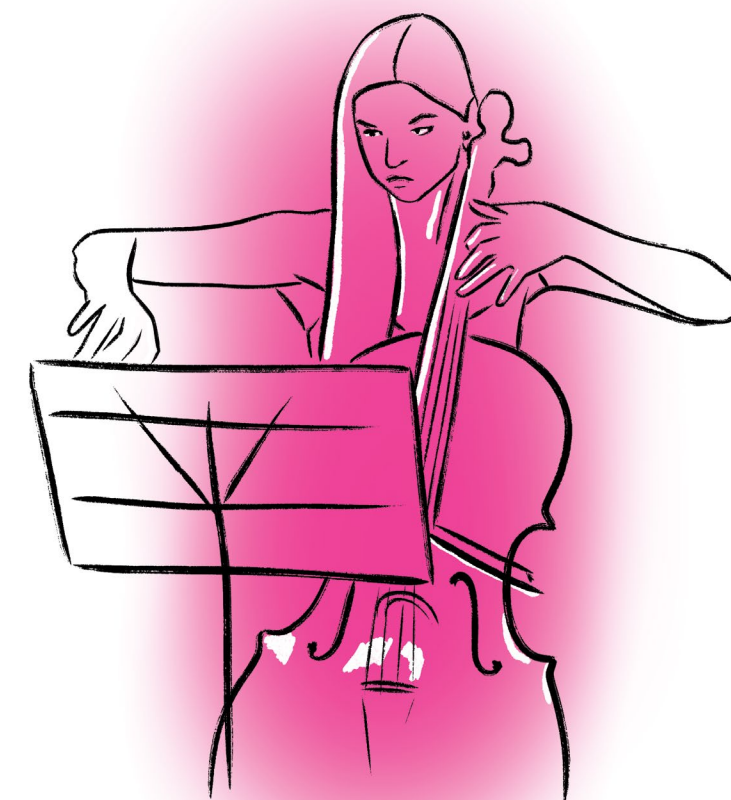
Г. МОСКВА
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: НАТАЛЬЯ ПОТАПОВА



В основе проекта «Экспериментальная лаборатория «Территория света» – поиск синтеза между психологией цвета, музыки и психоэмоциональным состоянием человека. Музей «Огни Москвы» объединил в себе концертный зал и пространство для исследования воздействия цветного света на человека. **Цель** проекта – привлечь внимание светотехников к этой теме и подготовить рекомендации по рациональному использованию цветного света. Это позволит реализовать более широкую **миссию** проекта – улучшить качество освещения в общественных пространствах с учетом потребностей разных аудиторий.

Реализация проекта потребовала от **команды** освоения новых навыков и компетенций в области светотехники, а также участия большого круга **партнеров**. Ими стали слабовидящие эксперты, преподаватели учебных заведений для обучающихся с ментальными особенностями развития, молодые композиторы, которые отразили свои ощущения от цветного света в музыкальных произведениях. Выстроились партнерские отношения с Бюро светодизайна «Культура света» и рядом светотехнических компаний. Взаимодействие с большим количеством специалистов и творческих деятелей показало, насколько важно выстраивать продуктивный диалог и фиксировать все договоренности в письменной форме, даже если доверяете друг другу на 100%.

В рамках **исследования** были собраны материалы по воздействию цветного света на разные целевые аудитории. В первую фокус-группу вошли посетители музея разных возрастов, во вторую – люди с ментальными особенностями развития и в третью – слабовидящие. Участие в этом социальном проекте, направленном на улучшение психоэмоционального состояния человека в городской среде, способствовало повышению уровня самооценки людей с ограниченными возможностями.



Как **результат**, многие светотехники открыли для себя новые знания и впервые задумались, что для слабовидящих людей и людей с ментальными особенностями развития требуется создание особых условий в городском пространстве, в том числе освещении. Устойчивость и развитие проекта вне грантовой поддержки обеспечивается использованием результатов исследования при проектировании освещения в городском пространстве. Проект позволил расширить культурно-образовательную деятельность и аудиторию музея «Огни Москвы». Незапланированным продуктом проекта стал сборник «Территория света» с интересными историческими материалами о применении цветных источников света в разные столетия.

ЗВУКИ БАСМАНИИ



ЭКОЛОГО-КУЛЬТУРНОЕ ОБЪЕДИНЕНИЕ «СЛОБОДА» 2022

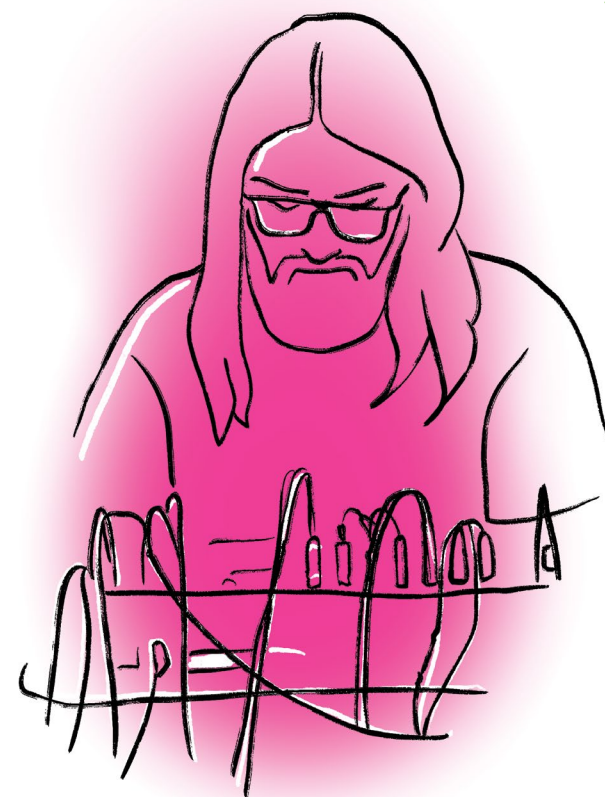
Г. МОСКВА
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: АННА БЕРНИКОВА

Что могут рассказать о повседневной жизни городские звуки, можно ли работать со звуковым образом города? Музей Басманного района искал ответы на эти вопросы в рамках проекта «Звуки Басмании».

Цель проекта – сформировать интерес населения района к историческому наследию города через нестандартные подходы. Звуки и ритмы городской жизни стали основой «живой» коллекции нематериального наследия Басманного района. В ее создание были вовлечены профессионалы – представители творческих индустрий, студенты – будущие специалисты в области саунд-дизайна и просто заинтересованные жители района.



Проведено комплексное исследование района: теоретическое – изучены архивные документы, подготовлены статьи, и практическое – состоялись беседы с местными жителями, сделаны аудио- и видеозаписи звуковых мест района. Результаты изысканий послужили основой продуктов, созданных в **партнерстве** с Институтом звукового дизайна. Сформирована карта звукового ландшафта Басманного района, запущена онлайн-выставка, проведен цикл просветительских встреч. Опубликованы статьи о феномене звука – от роли городов в развитии джаза до значения птиц в звуковом ландшафте столицы. В соавторстве со вторым партнером проекта – Московской шумовой мануфактурой на площадке ЦТИ «Фабрика» презентован звуковой перформанс «Эхо Басмании». Важными для позиционирования проекта стали конференция «Звук в культуре» и живая беседа – паблик-ток «Звуки города как основа творческих практик» в Музее Москвы.



При реализации проекта **команда** смогла развить навыки его продвижения на разных тематических площадках, привлекла специализированные профессиональные издания, оценила, как важно быть открытыми к помощи и рекомендациям профессионального сообщества. А представители партнерских организаций открыли для себя возможности работы с необычным ресурсом – звуками города. Более того, проект стал для них экспериментальной площадкой для апробации самых смелых идей.

Проект продемонстрировал творческий потенциал и необычное использование городского звукового пространства. Неприметное для неподготовленных слушателей, в итоге оно увлекает и завораживает как профессионалов, так и простого зрителя. Звуковая картина города объединила разные аудитории, заинтересовала творческой интерпретацией культурного наследия. Тем самым была реализована главная **миссия** проекта – привлечение различных аудиторий и партнеров, соприкосновение их интересов по совместному созданию «живой» коллекции нематериального наследия Басманного района как уникального музея под открытым небом.

АНИМАЦИОННЫЙ СЕРИАЛ «ВЫБОР ДОБЫЧИНОЙ»



МУЗЕЙ РУССКОГО ИМПРЕССИОНИЗМА
2023

Г. МОСКВА
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: МАРИЯ ГРИГОРЬЕВА



Куратор и коллекционер Надежда Добычина одной из первых российских галеристок в своем Художественном бюро познакомила петербургскую публику с «Черным квадратом» Казимира Малевича и творчеством молодого Марка Шагала. **Идея** проекта – через актуальный формат анимационного сериала в сообществе Музея русского импрессионизма во «ВКонтакте» рассказать о профессиональном пути Надежды Евсеевны. 10 коротких динамичных серий с нестандартными визуальными решениями, юмором и анимацией рассказывают о «выборе Добычиной», а вектор рассказа задают города, связанные с жизнью устроительницы выставок: Орел, Санкт-Петербург, Москва, Алма-Ата и Ереван.

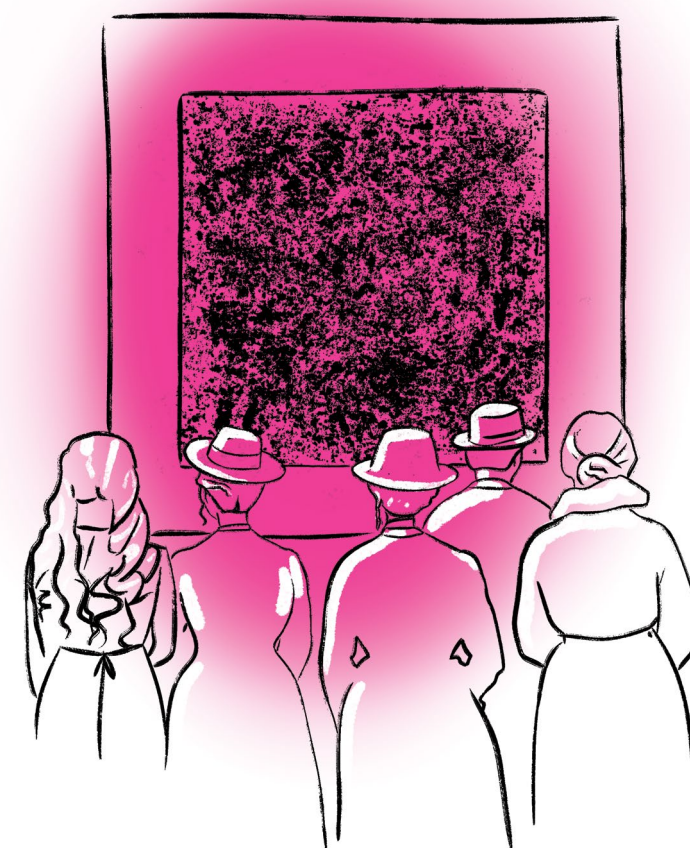
Для реализации проекта **команда** собрала и оценила большое количество информации, чтобы контента хватило для интересного рассказа без концептуальных повторов. Кроме искусствоведов над проектом работали разные специалисты, в том числе сценарист и моушн-дизайнер. Совместные обсуждения и корректировка задач в процессе реализации помогли команде корректно применить самые смелые решения при показе произведений искусства в онлайн-пространстве.

Партнером выступил департамент по работе с сообществами VK, который привлек к работе технического подрядчика по созданию анимации и поддержал проект дополнительным промо на базе «ВКонтакте».



Сериал рассчитан на молодежную **аудиторию** 18–25 лет. Поэтому был выбран формат коротких горизонтальных видео продолжительностью от 1,5 до 4 минут на популярной платформе «ВКонтакте». Анимация, иллюстрирование текстового материала, динамичный рассказ в сочетании с привычными для онлайн-пространства мемами сделали контент привлекательным как для посетителей выставки, так и для подписчиков, у которых нет возможности прийти в музей.

Проект решил **задачу** привлечения дополнительного интереса к музею и выставке «Выбор Добычиной». Новость о проекте была поддержана СМИ, профильными сообществами и развлекательными пабликами. За 42 дня, пока выходил сериал, к сообществу музея присоединилось свыше 2 тыс. пользователей. Видео собрали более 2 млн просмотров, а общий охват проекта вместе с постами на момент подачи заявки превысил 6,5 млн человек. Приятным открытием стал интерес коллег из музейной сферы к формату и работе над ним. Сочетание легкой подачи проверенных фактов из биографии галеристки, произведений искусства и архивных материалов с нестандартными визуальными решениями и анимацией позволило укрепить имидж современного музея классического искусства.



Как **результат**, проект познакомил зрителя не только с галеристкой Надеждой Добычиной, но и с культурной жизнью Санкт-Петербурга и Москвы начала XX века. Более того, анимационный сериал позволил современному любителю искусства быть вовлеченным в художественные события столицы.



Проект стал финалистом премии «Культура онлайн» в категории «Лучшая SMM-кампания», 2023.

ВОЗРОЖДЕННАЯ КОЛЛЕКЦИЯ



ВОРОНЕЖСКИЙ ОБЛАСТНОЙ ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ МУЗЕЙ ИМ. И. Н. КРАМСКОГО 2023

Г. ВОРОНЕЖ
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: ЮЛИЯ ЗАЙЧЕНКО

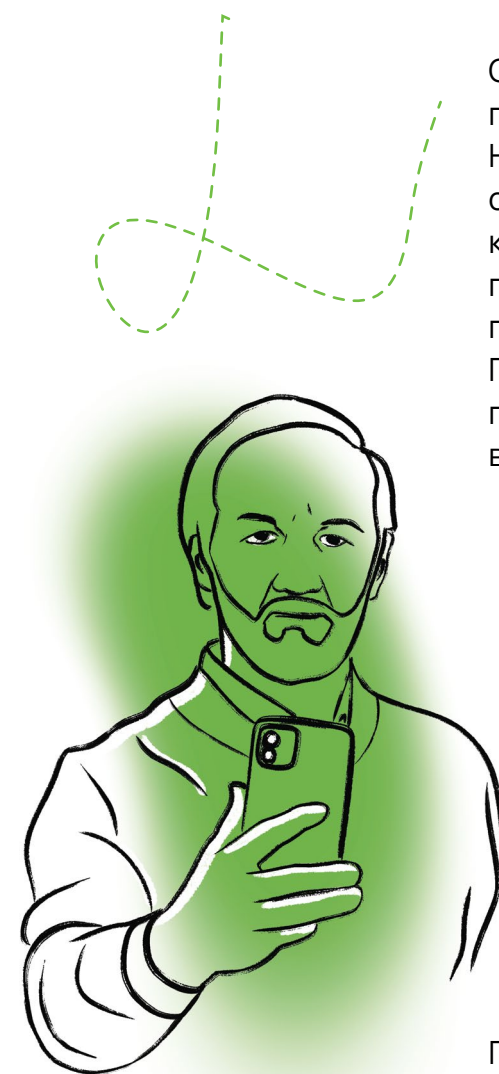
Искусственный интеллект из технологий будущего становится частью нашей реальности, и музеи экспериментируют с возможностями его применения. Одним из ярких примеров синергии стал проект «Возрожденная коллекция». Над ним работали в **партнерстве** команды ПАО «Сбербанк России», Воронежского областного художественного музея им. И. Н. Крамского и digital-агентства Mosaic.



Идея проекта «Возрожденная коллекция» – в использовании знаний искусствоведов и возможностей нейросети Kandinsky для «воссоздания» образов картин, утраченных во время Великой Отечественной войны.

Миссия проекта – сохранить память об огромных потерях музеев страны в военное время и показать пример познавательного сотрудничества музея и генеративного искусственного интеллекта.

Главным **продуктом** стала первая в стране выставка генераций, созданных на базе архивных сведений об утраченной во время войны коллекции авангарда Воронежского музея. Фотографии картин не сохранились, можно было опираться только на их описания. Сгенерированные образы полотен Роберта Фалька, Натальи Гончаровой, Александра Родченко, Василия Кандинского и других художников-авангардистов представлены в виде считываемых QR-кодов в пустых рамах. Посетители могут увидеть их в своих смартфонах.



Одним из ключевых навыков **команды**, повлиявших на успех проекта, стало искусствоведческое внимание к деталям. Нейросеть не создает чего-то уникального, а лишь сопоставляет и генерирует по заданию. Чтобы создать каждую из 14 итоговых генераций, потребовались сотни правок. Эта коллекция – чисто гипотетическая попытка предположить, что было изображено на утерянных полотнах. Представляя их, музей сохранил память о работниках, порой ценой собственной жизни спасавших экспонаты во время войны.

Аудиторией стали школьники, студенты, семьи с детьми. Продуманное размещение выставки помогает преодолеть «музейную усталость». Стенды находятся в центре постоянной экспозиции и позволяют переключить внимание гостей с картин на интерактив с генерациями нейросети.

Проект был широко представлен за пределами музея. В частности, на Международной выставке-форуме «Россия» в Москве (ВДНХ), X Форуме объединенных культур в Санкт-Петербурге, фестивале «Интермузей – 2024». Идея проекта привлекла внимание других региональных музеев, которые расширили проект, интегрируя методологию в свою работу.

К **результатам** проекта стоит отнести то, что искусственный интеллект можно использовать для серьезных культурных инициатив, таких как попытка вернуть утраченное, пусть и в цифровом формате. «Возрожденная коллекция» доказала, что возможности нейросети могут применяться и в выставочной деятельности, не вступая в конфликт с традиционными произведениями искусства. Она изменила имидж музея, сделав его экспериментальной площадкой для новых форматов взаимодействия с наследием.

ТРОЕ В ГОРАХ, НЕ СЧИТАЯ АЛИСЫ



ТОМСКИЙ ОБЛАСТНОЙ ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ
МУЗЕЙ
2022

Г. ТОМСК
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: АНАСТАСИЯ МАХНЕВА

Геймификация – один из трендов в образовании, но встраивать ее в музейные проекты – задача непростая. **Идея** проекта – создать иммерсивное игровое пространство на базе искусственного интеллекта через соединение коллекций музея и библиотеки, фактов и интерпретаций, Алтая и Томска, реального и виртуального, прошлого и будущего.

Проект построен на **партнерстве** Томского областного художественного музея и Научной библиотеки Томского государственного университета. В его основе – коллекции художника Г. И. Гуркина, ученого-этнографа Г. Н. Потанина, ботаника В. В. Сапожникова.



Главный **продукт** – иммерсивная игра-путешествие «Трое в горах, не считая Алисы» как сценарий для навыка «Путешествие с Научкой» голосового помощника Яндекс Алисы. Игроки у себя дома в любой точке мира слушают в формате аудиоспектакля истории из Томска и с Алтая 1912 года. Сюжет игры зависит от решений, которые участники принимают за главного героя, двигаясь к одной из 12 концовок. Формат позволяет использовать все разработанные командой материалы – текст, аудио, иллюстрации. В двух вариантах разработано настольное приложение – карты для игры и карты с набором стикеров, открыток и напутственным письмом главного героя.



Команда проекта объединила специалистов самых разных направлений. Они создавали тексты, иллюстрации, разрабатывали дизайн печатных и цифровых материалов, игровых сценариев, нарративный дизайн. Выпустить игру на базе более чем 200 сюжетов, не считая инструкций и технических сообщений от Алисы, помогли цифровые сервисы – всё иллюстрировали в них. Гордостью проекта стало посещение игроком Общества содействия физическому развитию строго с учетом его реального расписания, опубликованного в газете за 1912 год.

Были выстроены отдельные стратегии работы с разными **аудиториями**: онлайн-встречи и привлечение к тестированию молодых мам в декрете, летние игротеки для студентов, игра по мини-сценарию для экспертов и друзей музея, специальные презентации для участников локальных фестивалей в Томске и Барнауле. Посещаемость экспозиции, связанной с материалами игры, увеличилась в среднем в два раза.

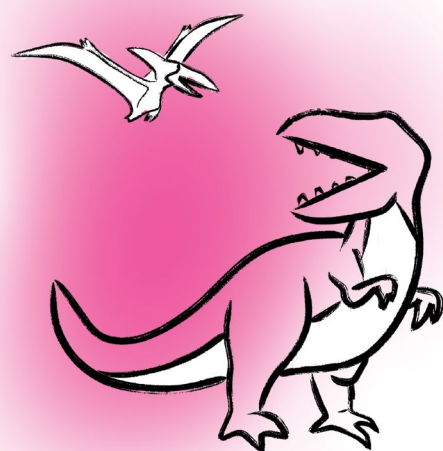
Удивительным и незапланированным **результатом** стало психологическое и социальное влияние на игроков. Семейные пары продолжали обсуждать общие решения и после завершения игры. Игровой формат стали использовать как способ командообразования и тренингов, где люди знакомятся не только с историческим и культурным контекстом, но и друг с другом. Множество новых партнеров и пользователей смогли осмотреть экспозицию музея виртуально. Проект показал, что современные культурные и интеллектуальные организации позволяют не только смотреть и слушать, но и создавать истории, становиться их частью.

ШАРЫПОВО – РОДИНА ДИНОЗАВРОВ



КРАЕВЕДЧЕСКИЙ МУЗЕЙ Г. ШАРЫПОВО
2022

Г. ШАРЫПОВО, КРАСНОЯРСКИЙ КРАЙ
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: ОЛЬГА КОВАЛЕНКО



Палеонтологическая коллекция Краеведческого музея г. Шарыпово – одна из богатейших на территории Красноярского края. Она включает в себя древнейшие из найденных в мире останков динозавров. **Цель** проекта «Шарыпово – родина динозавров» – популяризация палеонтологии через вовлечение жителей в работу с коллекцией и создание интерактивного научно-информационного пространства.

Проект объединил **команду** из 67 человек от 6 до 60 лет. Среди них сотрудники музея, партнер проекта – творческая группа красноярского театра «Вспышка», деятели искусства из разных уголков России и главное – горожане, участники лаборатории «Народный палеонтолог». В ходе реализации проекта проводились занятия, лекции, мастер-классы по разработке музейно-театральных проектов, экскурсии с научными сотрудниками, практикум музейного проектирования и выпуск творческих работ в зале палеонтологии.

Продуктами совместной работы стали 10 проектов научного, аудиального, театрального, художественного направлений, созданных жителями города под руководством творческих специалистов и музейных экспертов. Проект был первым опытом вовлечения горожан в сотворчество и осмысление коллекции музея с помощью искусства. Важным этапом стали презентации созданных творческих продуктов и обсуждение услышанного и увиденного вместе с публикой. Как взрослые, так и совсем юные посетители активно участвовали в дискуссии, предлагали варианты популяризации палеонтологической коллекции музея.

Посетители музея смогли взглянуть на знакомую коллекцию по-новому. Современное мультимедийное оборудование в виде 3D-пирамиды и интерактивного стола позволяет рассмотреть экспонаты, которые в материальном виде не представлены в музее, – заглянуть в далекое прошлое и познакомиться с животными юрского периода, «остатки» которых найдены на шарыповской земле.



Новым опытом стало внедрение театральных практик и аудиоформата в пространство музея. Разработан аудиогид по 12 ключевым экспонатам коллекции ископаемых, написана пьеса для детей на основе научных палеонтологических фактов.

События проекта стали украшением музейных мероприятий – юбилея и Ночи музеев. Впервые в музее разработана линейка сувенирной продукции, готовится открытие сувенирного отдела. Используя **успешный опыт**, полученный благодаря участию в конкурсе «Креативный музей» и реализации проекта, команда намерена продолжать работу в других залах музея. Проект «Шарыпово – родина динозавров» – не разовая акция. Это долгосрочная инициатива, которая способствует общему развитию Шарыпово, самого молодого города Красноярского края, как туристического кластера. Благодаря инновационным экспозициям и интерактивным форматам взаимодействия с аудиторией Краеведческий музей становится важной туристической точкой на карте города и округа.

ПАРАЛЛЕЛЬНЫЕ ХОЛМЫ, ВЕРТИКАЛЬНЫЕ БОЛОТА. КОЛТУШСКИЙ ГОМЕОСТАЗ



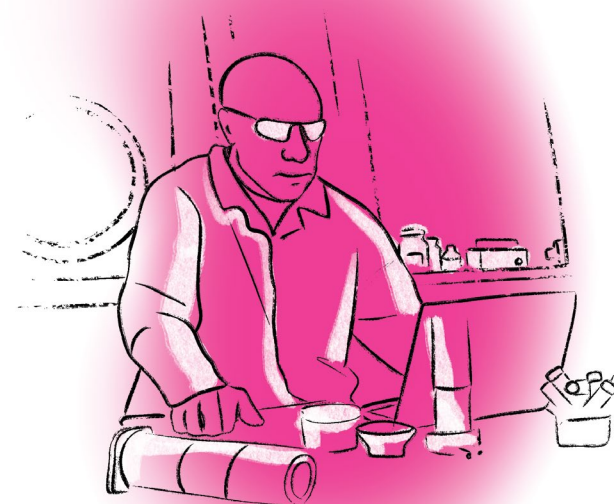
МУЗЕЙ АКАДЕМИКА ПАВЛОВА В КОЛТУШАХ
(ИНСТИТУТ ФИЗИОЛОГИИ ИМ. И. П. ПАВЛОВА РАН)
2021

Г. ПАВЛОВО (КОЛТУШИ), ЛЕНИНГРАДСКАЯ ОБЛАСТЬ
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: ЕЛЕНА РЫБНИКОВА



Безграничную тягу человека ко всему секретному и «закрытому» использовала команда Музея академика Павлова в своем новом проекте. Разрушающийся архитектурный ансамбль лабораторий института, виварий, парк, камовые холмы и озеро, на котором велись эксперименты с обезьянами, создают неповторимую атмосферу причастности к тайне. Научно-исторические ландшафты переплетаются с «ненаучными» Колтушами – финскими деревнями, реликтовыми болотами и озерами, лютеранскими и православными кладбищами. Команда выбрала необычную **идею** продвижения этой территории путем систематизации и популяризации мифов и легенд, сложившихся вокруг Научного городка.

В основе проекта – **партнерство** музея с Санкт-Петербургской общественной организацией науки, искусства и культуры «Техно-Арт-Центр». **Продуктом** проекта стал первый полнометражный фильм о Колтушах, снятый в двух версиях: краткой «Холмы» и полной – «Черновик одного исхода». Его жанр – отчасти документальный, отчасти мокьюментари (игровое кино, которому присущи имитация документальности, фальсификация и мистификация), отчасти арт-хаус.



Производство фильма было использовано для создания узнаваемого бренда Колтушей. Съемки некоторых сцен проходили в форме открытых перформансов – распространялись изобразительные материалы (стикеры, граффити), в местных соцсетях публиковались актуальные статьи и видеоотчеты. Использовались профессиональные навыки художников, специалистов по работе с текстами, съемки фильмов, работы с искусственным интеллектом, взаимодействие с сообществом. Благодаря такому активному продвижению удалось выйти на целевую **аудиторию** и укрепить отношения с местными активистами и волонтерами, наладить взаимодействие с властями.

Фильм передает ощущение от Колтушей сегодня, при этом рассказывает истории о времени, холмах, людях, ученых, обезьянах, памяти и сознании. **Итогом** стала полная картина особенностей места, локальных мифов. Сложилась, по сути, новая технология формирования такого рода продуктов. Незапланированным событием стала организация в Колтушах Летней школы архитекторов, в рамках которой около ста студентов-архитекторов предложили свои проекты по созданию новой инфраструктуры, общественных пространств, благоустройства территории Колтушей и ее аутентики.

Команда проекта взялась за то, чего раньше никогда не делала. Она уверена, что к **успеху** привело партнерство с профессиональными сообществами в разных сферах искусства и культуры, их умение разглядеть скрытый потенциал проекта. Благодаря проекту о Павловских Колтушах стали еще больше говорить, в том числе в СМИ, и это «окончательно странное место» для многих стало привлекательным для посещения.



Проект получил специальный приз Международного кинофестиваля научно-популярных и исследовательских фильмов «Мир знаний» «За популяризацию науки средствами научного и исследовательского кино», 2023.

ВЭЛУМ ХОТ (ДОМ СНОВИДЕНИЙ)



ЦЕНТР ИСТОРИКО-КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ
«КАСУМ ЁХ»
2021

СЕЛО КАЗЫМ, БЕЛОЯРСКИЙ РАЙОН ХМАО-ЮГРА
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: МАРИНА КАБАКОВА

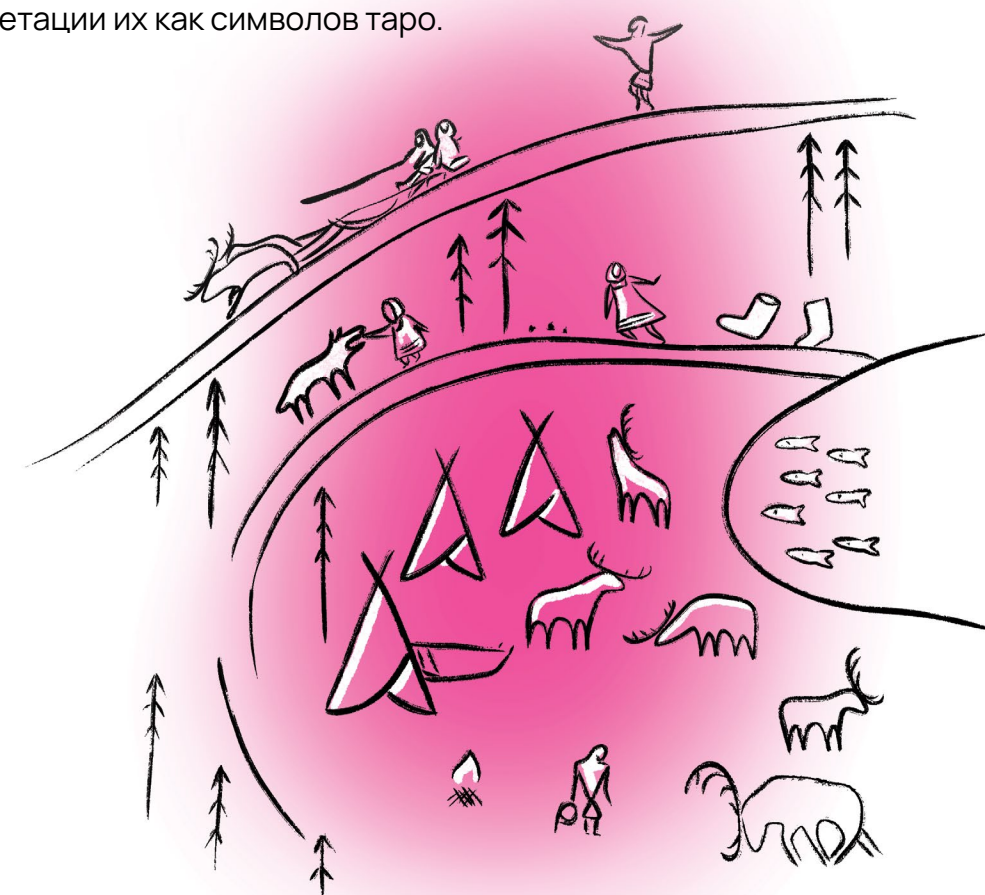
Небольшой поселок Казым Ханты-Мансийского автономного округа – Югры уникален своим этническим составом. 80% его жителей – представители коренных народов: ханты, лесные ненцы, коми-зыряне. **Идея** проекта «Вэлум хот» («Дом сновидений») – создать пространство и набор активностей, погружающих в многогранность духовной культуры ханты через сон. Это явление знакомо каждому, но в традициях коренных северных народов оно занимает особое место: на снах гадают, по ним определяют будущее, их оберегают, о них молчат и говорят одновременно.



Аудитория проекта – женщины, и основным мероприятием стал авторский женский тур в мир хантыйских сновидений. Для разговора со снами было создано пространство, где их можно расшифровать, погадать на них, изготовить обереги, послушать и создать свои колыбельные.

Команда опиралась на опыт работы с коренными народами. В экспозиции использованы артефакты из фондов Центра «Касум Ёх», связанные с темой хантыйских сновидений. Например, традиционная женская одежда из крапивной ткани, изготовленная мастерами народных художественных промыслов. Для сбора материала по традиционным обрядам была изучена литература, проведены интервью с экспертами и носителями ритуалов, участниками обрядов.

Партнером проекта выступил Фонд поддержки угорских проектных инициатив, который привлек специалистов – этнографов, носителей традиционной культуры и мастеров народных художественных промыслов. Тема сновидений заинтересовала психолога, благодаря чему появился незапланированный продукт – клуб по гештальт-подходу к проработке сновидений, созданы карты по архетипам сновидений и интерпретации их как символов таро.



Команда проекта начала самостоятельное продвижение туристических услуг. Разработанные ею «Туры по сновидениям» стали настолько популярными, что появилось предложение создать Дом сновидений в г. Ханты-Мансийске – административном центре автономного округа.

Важным качественным **результатом** проекта «Дом сновидений» стал вклад в сохранение и продвижение культурного наследия малочисленного коренного народа ханты, а также развитие туризма на территории Ханты-Мансийского автономного округа – Югры.

МАНГАЗЕЙСКИЙ ПРЯНИК



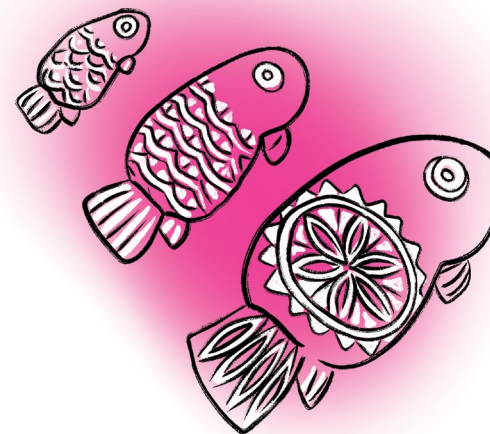
ЯМАЛО-НЕНЕЦКИЙ ОКРУЖНОЙ
МУЗЕЙНО-ВЫСТАВОЧНЫЙ КОМПЛЕКС
ИМ. И. С. ШЕМАНОВСКОГО
2022

Г. САЛЕХАРД
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: ОЛЕСЯ ВАРКЕНТИН



В XVII веке на территории Ямало-Ненецкого автономного округа существовал ярчайший памятник культурного наследия – городище Мангазея. **Идея** проекта – погрузить в историю сибирского Заполярья, создав съедобный туристический сувенир и используя археологическую коллекцию бытового инвентаря. Главный **продукт** проекта – сувенирный пряник, созданный благодаря копии экспоната XVII века – мангазейской пряничной формы. Она повторяет очертания рыбы, составлявшей основу питания в этом регионе.

Проектная **команда** провела большую исследовательскую работу. Изучила литературу и нашла наиболее точный рецепт пряника, аналоги пряничных форм, реконструировала инвентарь на основе археологической коллекции. Следующим шагом стало знакомство с представителями сообщества мастеров пряничного дела и знаменщиков – резчиков пряничных досок, участие в стажировках и мастер-классах. И, наконец, главный этап – создание пряничных форм, разработка дизайн-макета упаковки, поиск подрядчиков и изготовление пробной партии пряников.



PR-кампания включала в себя создание видеоролика «История Мангазейского пряника», проведение конкурсов слоганов и фотографий, акции «Прогулки Спряником», презентации и мастер-классы по выпечке и росписи мангазейского пряника в Салехарде и других регионах России. Востребованность проекта для территории можно оценить по объемам продаж тестовой партии пряников. Тема проекта вызвала широкий общественный резонанс.

Положительным результатом проекта стало расширение **аудитории** уже в ходе работы. Проект был рассчитан на молодых людей от 14 до 25 лет. Однако в число потребителей активно включились дети от 6 лет и старшее поколение. Что неудивительно, ведь пряники – их рецепты, выпекание, роспись – это увлекательное объединяющее действие, собирающее всю семью по праздникам и во время чаепитий. Так была выполнена и главная миссия проекта – объединение разных поколений, возврат к корням, признание в любви к своему краю, познание истории своей страны.

Участие и победы проекта на различных конкурсах стало подтверждением большого вклада команды «Мангазейского пряника» в популяризацию культурного наследия и традиций региона и источником вдохновения для будущих достижений. Это принесло проекту известность не только на местном, но и на всероссийском уровне. А важным **результатом** стало знакомство с профессиональным кругом мастеров пряничного дела и появление новых партнеров.



Проект стал лидером специальной номинации «Пряник с историей» на V чемпионате России по печатному прянику, 2023.

ЧАК-ЧАК SOCIAL



КАЗАНСКИЙ ЦЕНТР РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ТУРИЗМА «НОВЫЙ МУЗЕЙ» 2021

Г. КАЗАНЬ, РЕСПУБЛИКА ТАТАРСТАН
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: ДМИТРИЙ ПОЛОСИН

В последнее время всё больше внимания уделяется вопросам сохранения национальной культуры и самобытности народов России. **Идея** проекта Chak-chak Social Казанского центра развития познавательного туризма «Новый музей» – сделать татарскую культуру, наследие, мастерство более доступными, вдохнуть новую жизнь в то, что стало привычным.



Chak-chak Social совместил в себе современность и традиции. Его **команда** создала фильм о чак-чаке, настольную игру о мифологии татар, модернизировала традиционные ремёсла – объединила старые техники с новыми материалами и методами. Проект привлек внимание жителей и гостей Казани к защите исторической застройки города. Увеличилось число городских площадок для объединения единомышленников, заинтересованных в сохранении национальных традиций.



Партнером проекта выступил Дом татарской книги (Музей истории татарской литературы с мемориальной квартирой Шарифа Камала). Он обеспечил команду профильной литературой для создания настольной игры и фильма. А Дом татарской книги получил новую аудиторию – стал частью аудиогuida и экскурсии «Литературная Казань». Успешное партнерство команды с Домом татарской книги позволило команде проекта сделать даже больше, чем намечалось. Так, благодаря высокому спросу на разовые мероприятия, при Музее чак-чака появилась Летняя программа в беседке. Продвижение проекта в социальных сетях привело к формированию новых творческих коллабораций.

Проект Chak-chak Social – начало большого интересного пути. В планах **развития** Музея чак-чака – создание креативного кластера, который объединит все проекты, работу ремесленников и современных дизайнеров. Проектная команда уверенно следует своим мечтам – создать что-то новое, сделать историю доступной, переосмыслить и вдохнуть новую жизнь в то, что уже устоялось.

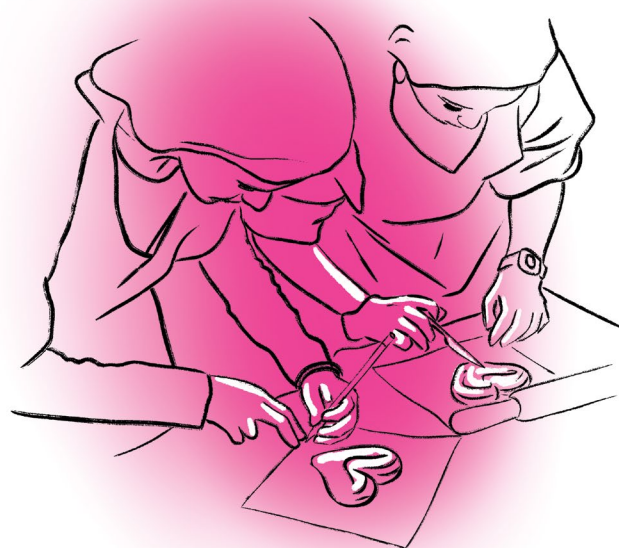


ХЛЕБНАЯ ЦИВИЛИЗАЦИЯ



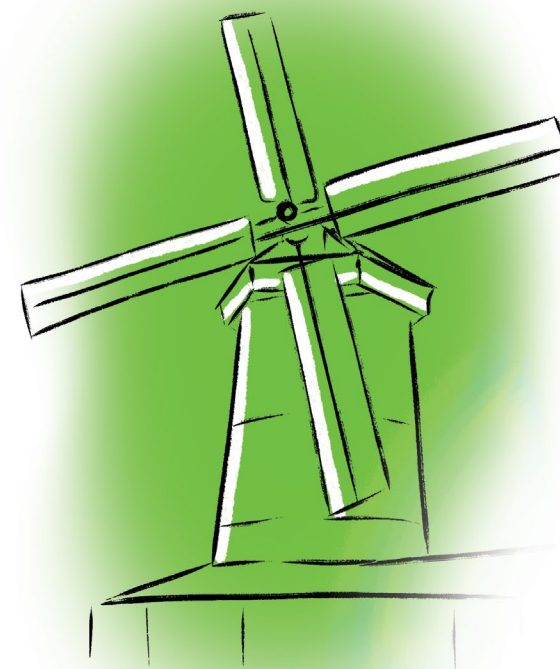
САМАРСКИЙ ОБЛАСТНОЙ ИСТОРИКО-
КРАЕВЕДЧЕСКИЙ МУЗЕЙ ИМ. П. В. АЛАБИНА
2021

Г. САМАРА
РУКОВОДИТЕЛЬ: ЕКАТЕРИНА ГУРОВА



Раскрытие и даже создание одной из граней локальной идентичности Самарского края – так сформулировали **идею** проекта авторы. Хлебная индустрия XIX – начала XX века – увлекательный процесс, нашедший отражение в официальной истории, архитектуре, ландшафте и сознании людей. Его масштаб позволяет говорить о полноценном культурном коде, предполагающем использование методов и знаний из различных областей.

Проект **адресован** людям младшего и среднего возраста, для которых история города – важная часть идентичности, а также туристам, для которых Самару «брендировали» как «хлебную цивилизацию». Наконец, проект создан для связанного с темой хлеба предпринимательского сообщества, поскольку распространение этого культурного кода – совместный интерес.



Для формирования нового локального бренда «Самара – хлебная столица» **команда** изучила фонды музея, архивы и частные коллекции, выявила и исследовала в области и городе утраченные традиции, объекты и топонимы, связанные с хлебом, разработала сувенирную хлебобулочную продукцию по дореволюционным рецептам. На выставке представила все уровни трансформации хлеба – от его рождения, движения и преобразования до формирования на его основе капитала, изменившего город и стиль его жизни.

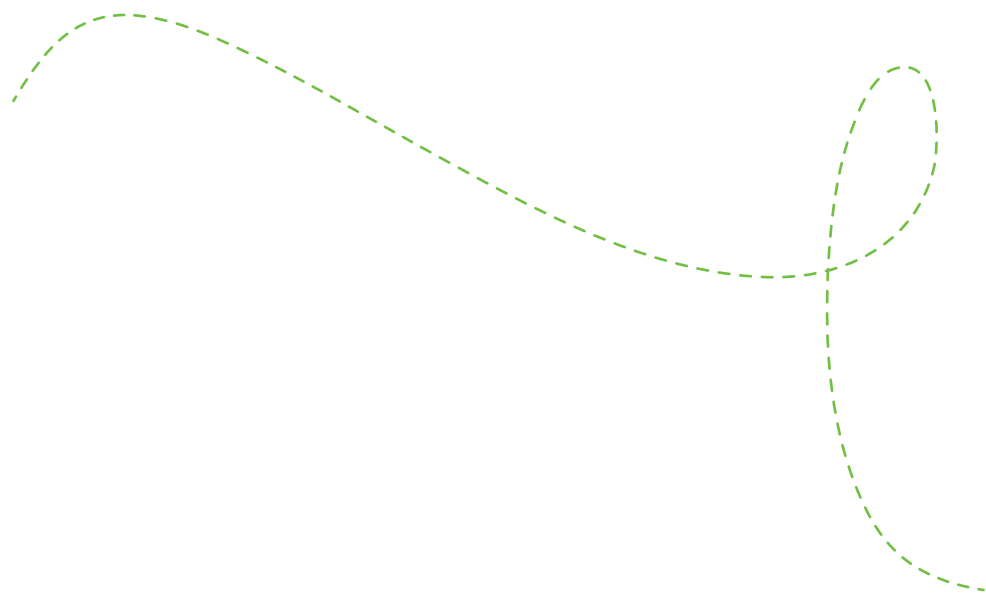
Прочные **партнерские взаимоотношения** команда выстроила с ремесленной пекарней «Белотурка» – заведением крупной ассоциации ресторанов «Милимон Фэмили», видеостудией, экопарком «Бариновская мельница», частными коллекционерами.

Продуктами проекта стали: арт-объект – мельничный каменный жернов XIX столетия; альтернативная версия экскурсионных прогулок – дрейф, где фотографии «хлебных мест» с «дорисованной» историей места дополнены звуковым сопровождением – звуками, ассоциирующимися с историей здания, его жителями. Дополнил проект телеграм-бот для прогулок по улице с посещением заведений креативных индустрий, связанных с хлебобулочной деятельностью, и простыми заданиями – переводом пудов в килограммы, отгадыванием сортов пшеницы, фактов из истории Самарского края.

Все продукты проекта оказались чрезвычайно востребованы, и в этом его **успех**. Так, тизер фильма «Край хлеба» посмотрели почти 60 тысяч человек. А сувенирная продукция, созданная совместно с ремесленной пекарней «Белотурка», стала очень популярной среди местных жителей и гостей города. Это первый ресторан, который обратился к локальной истории. Теперь жители Самары могут объяснить, почему хлеб для территории предстает универсальным ресурсом, конвертируемым в различные блага. Проект сыграл важнейшую роль в модернизации музея – стал первым эскизом к одному из разделов новой экспозиции.



Выставка «Хлебная лихорадка» вошла в шорт-лист конкурса «Музейный Олимп» в номинации «Выставки», 2024.



© Благотворительный фонд Владимира Потанина, 2025

Над изданием работали:

Благотворительный фонд Владимира Потанина

Оксана Орачева

Оксана Фодина

Юлия Грозовская

Анна Радинская

ООО «Мастерская Церр»

Екатерина Церр

Софья Кондратьева

Анна Шикина

Ирина Головашина

Иллюстрации: Андрей Шикин

Редактор: Марина Гаева

Информация, приведенная в издании, актуальна на дату публикации (31.03.2025).

Другие публикации, аналитические материалы и исследования
доступны на сайте фонда <https://fondpotanin.ru/library>

