



## ГИБРИДНЫЕ ПРАКТИКИ В РАБОТЕ БИБЛИОТЕКИ В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ

Курачева В. В.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия им. А.Л. Штиглица  
(Россия, Санкт-Петербург)

### АННОТАЦИЯ

В эпоху цифровизации инструменты социокультурной деятельности претерпевают постоянные изменения. Данная тенденция распространяется на все типы учреждений в сфере культуры, в том числе – библиотеки. Активная деятельность библиотек наряду с традиционным формированием фондов с актуальными книгами, доступами в архивы и фондам онлайн, включает в себя и проектное направление, работу с выставками, в том числе с использованием виртуальной и дополненной реальности, а также ряда технологических решений. Основная цель использования технологий в деятельности библиотеки – соблюдение баланса между традицией и современностью, выявление новых возможностей библиотечного пространства и решение возникающих проблем при выстраивании диалога разных эпох.

Опыт гибридных практик, применяемых в современной библиотеке, будет раскрыт на примере проектов библиотечно-культурного центра «НОТА» на протяжении двух лет деятельности, а именно: тотальной выставки «Михаил Шемякин. Симфония цвета», выставки к 125-летию иллюстратора и художника Юрия Васнецова «НОТА ВАСНЕЦОВА», представленной на площадке, и совместного проекта «Виртуальное пространство: Память стен Петроградской стороны» (ГБОУ СОШ №84 им. П. А. Покрышева, Санкт-Петербург).

В статье анализируются ресурсы для диалога медиахудожника и современного «аналогового» художника, принципы работы с художественным наследием книжного иллюстратора в контексте современности и популяризации краеведения для широкой аудитории, в том числе молодежи и школьников.

Реализованные в 2024-2025 гг. выставочные проекты позволили не только расширить спектр применяемых в современной библиотеке социокультурных технологий, но и привлечь аудиторию разных возрастов – от школьников, которых привлекает технологическая составляющая выставки, до старшего поколения, которое в первую очередь обращает внимание на «аналоговую» составляющую, но в то же время знакомится с новыми для него технологическими аспектами.

Привлечение к работе над гибридными проектами специалистов разного профиля, представляющих креативные индустрии, позволило библиотечно-культурному центру «НОТА» решить сразу несколько задач – с помощью цифровых технологий творчески переосмыслить привычное пространство для экспонирования, привлечь новую аудиторию, реализовать выставочные проекты на высоком уровне.

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:** художественное наследие, цифровизация, гибридные практики, медиаискусство, экспонирование, краеведение

**ДЛЯ ЦИТИРОВАНИЯ:** Курачева В. В. (2026). Гибридные практики в работе библиотеки в цифровую эпоху. *Управление культурой*, 5(2), 15–24. <https://doi.org/10.70202/2949-074X-2026-5-2-15-24>

Статья поступила: 08.04.2026; принята: 30.04.2026; опубликована: 16.05.2026.



## HYBRID PRACTICES IN LIBRARY WORK IN THE DIGITAL AGE

Kuracheva V. V.<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Saint Petersburg Stieglitz State Academy of Art and Design (Saint Petersburg, Russian Federation)

### ABSTRACT

In the era of digitalization, the tools of socio-cultural activities are constantly changing. This trend applies to all types of cultural institutions, including libraries. In addition to traditional library activities such as collecting relevant books, accessing online archives and collections, libraries are also involved in project-based activities, working with exhibitions, including those using virtual and augmented reality, as well as various technological solutions. The main goal of using technology in library activities is to strike a balance between tradition and modernity, identify new opportunities for the library space, and solve emerging problems in building a dialogue between different eras.

The experience of hybrid practices applied in a modern library will be revealed through the projects of the Nota Library and Cultural Center over the course of two years, namely: the total exhibition “Mikhail Shemyakin. Symphony of Color”, the exhibition dedicated to the 125th anniversary of the illustrator and artist Yuri Vasnetsov “Vasnetsov’s Nota”, presented at the venue, and the joint project “Virtual Space: Memory of the Walls of the Petrograd Side” (Secondary School No. 84 named after P. A. Pokryshev, Saint Petersburg).

The article analyzes the resources for a dialogue between a media artist and a contemporary “analog” artist, as well as the principles of working with the artistic heritage of a book illustrator in the context of modernity and the popularization of local history for a wide audience, including young people and schoolchildren.

The exhibition projects implemented in 2024-2025 not only expanded the range of sociocultural technologies used in modern libraries, but also attracted an audience of different ages, from schoolchildren who were interested in the technological aspects of the exhibition to the older generation, who focused on the “analog” components but also learned about new technological developments.

By involving specialists from various fields representing the creative industries in the development of hybrid projects, the Nota Library and Cultural Center was able to solve several problems at once: to creatively rethink the traditional exhibition space using digital technologies, to attract a new audience, and to implement high-quality exhibition projects.

**KEYWORDS:** artistic heritage, digitalization, hybrid practices, media art, exposure, local history

**FOR CITATION:** Kuracheva, V. V. (2026). Hybrid Practices in Library Work in the Digital Age. *Managing of Culture*, 5(2), 15–24. <https://doi.org/10.70202/2949-074X-2026-5-2-15-24>

Article received: 04/08/2026; accepted: 04/30/2026; published: 05/16/2026.

### ВВЕДЕНИЕ

Влияние цифрового медиума на современную культуру и его интеграция в работу с художественным наследием является важным вызовом, с которым сталкиваются руководители культурных институций. Многие учреждения культуры становятся многопрофильными площадками, не ограничиваясь в своей деятельности основными (привычными) направлениями. Как отмечают И. А. Соловьева, кандидат экономических наук, доцент кафедры социальной государственной деятельности и педагогики Орловского государственного института культуры, и Н. С. Алексеев, «трансформация, связанная с изменением характера экономических отношений, потребительских предпочтений и влиянием современных технологий, оказала влияние на все сферы общественной жизни, включая культуру и искусство» [1, с. 176]. Перед со-

временными библиотеками стоит задача «по обеспечению условий устойчивого развития как социального института и по формированию медиапространства, необходимого обществу в период построения цифровой экономики» [2, с. 119]. А наличие технических средств и технологий в библиотеке является одним из ключевых показателей и требований к модельным библиотекам [3, с. 122].

Выставочная деятельность библиотек в современном культурном контексте представляет собой одно из перспективных направлений. Выполняя культурно-просветительскую роль [4], выставки являются одним из способов привлечь дополнительное внимание к основной деятельности библиотеки и приобщить к библиотечным проектам большее число посетителей. Это могут быть как офлайн-выставки, так и виртуальные проекты, о чем пишут, в частности,

Н. В. Грушевская, доцент кафедры информационно-библиотечной деятельности, И. А. Занора, преподаватель КГИК, и А. С. Матвеева, описывая различные виды виртуальных выставок, организуемых библиотеками [5].

Библиотечно-культурный центр «НОТА» (Санкт-Петербург) также осваивает новые направления деятельности с учетом современных реалий. К таким направлениям можно отнести актуальные выставочные гибридные практики, развиваемые в рамках деятельности новых культурных институций Санкт-Петербурга, выявляющие новые формы диалога художника и медиахудожника. В статье Н. М. Геновой, В. В. Стебляка отмечается, что «искусство все сильнее синхронизируется с несвойственной ему виртуальной реальностью. Повсеместно распространяются проекты, целью которых является репрезентация и сохранение культурного наследия с помощью цифровых ресурсов» [6, с. 49].

Реализуя выставочные проекты с использованием современных технологий, библиотеки отчасти берут на себя роль центров по сохранению не только письменной, но и визуальной культуры, культурного наследия. «Особенностью современных библиотек является то, что они превратились в многофункциональные культурные центры, сочетающие традиционные формы работы с инновационными подходами к сохранению и популяризации наследия» [7]. С активным развитием мегаполисов, разрастанием спальных районов, а также при том условии, что большая часть галерей, музеев, театров сосредоточены в центральных районах, библиотеки работают над привлечением аудитории «шаговой доступности», выполняя роль культурных центров, которые работают с более широким перечнем медиумов, часто на стыке дисциплин. В рамках данной статьи анализируется опыт работы с художественным наследием, в частности – эскизами, коллажами, которые задумывались и были созданы художником как «аналоговые» полотна, и первично предназначенные к экспонированию в качестве самостоятельных объектов.

Включение мультимедиа в работу с существующим современным художественным произведением служит нескольким целям. Во-первых – расширению целевой аудитории, привлечению внимания к работам художника за счет развития практик коммуникации с молодым поколением на понятном им языке, во-вторых – получению нового пользовательского опыта старшим поколением, а также отдельным направлением является межпоколенческая связь, которая может быть выстроена на базе библиотек. Представляется важным также проанализировать, являются ли гибридные практики инструментом для выстраивания диалога между разными поколениями для самих художников, или области цифрового и аналогового не могут пересекаться в этой сфере.

Отдельным направлением работы, которое может быть развито благодаря междисциплинарности и активному включению звукового ландшафта в выста-

вочные проекты, являются инклюзивные практики. Так, например, инсталляции со звуком становятся доступны для слабовидящих, незрячих посетителей.

## МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ

Данные, представленные в настоящей статье, демонстрируют опыт библиотечно-культурного центра «НОТА» – площадки, задуманной как гибридный высокотехнологичный кластер, стремящийся к экспериментам.

Исследовательским материалом послужил ряд выставочных проектов, реализованных библиотечно-культурным центром «НОТА» в 2024–2025 годах: выставки «Михаил Шемякин. Симфония цвета» и «НОТА ВАСНЕЦОВА», «Виртуальное пространство: Память стен Петроградской стороны» (ГБОУ СОШ № 84 им. П. А. Крышева, Санкт-Петербург).

В качестве базового метода исследования были применены описание, искусствоведческий и семиотический анализ, а также сравнительный метод, использовавшийся в том числе для выявления общего и особенного в классических и гибридных практиках экспонирования.

## РЕЗУЛЬТАТЫ

### Выставка «Михаил Шемякин. Симфония цвета»

Работа над данной выставкой стала первым экспериментом по выстраиванию гибридной выставки в новой библиотеке. Поиск языка, понятного разным поколениям петербуржцев, в городе, для которого Михаил Шемякин уже является символом – большинство туристов знакомятся с образом Петра I именно с памятника основателю города, который установлен в Петропавловской крепости, автором которого является М. М. Шемякин. Обратим внимание на концепцию выставки, которая представляет собой продолжение экспозиции, прошедшей в Центре Михаила Шемякина в 2023 г. Проект обобщает работу художника над серией «Гербарий», которую он ведет на протяжении последнего десятилетия. Произведения этой серии выполнены в сложной технике коллажа-гербария: все работы Михаил Шемякин создает вручную из мельчайших кусочков засушенных листьев и лепестков различных оттенков, накладывая их пинцетом на клеевую основу.

Свою «палитру» из листьев и лепестков художник собирает и высушивает, иногда заказывая недостающие оттенки по всему миру. Основой выставочного проекта в Центре Михаила Шемякина стала тотальная инсталляция, состоящая из пяти частей, каждая из которых имеет свое индивидуальное колористическое решение, базирующееся на абстрактных произведениях серии «Гербарий». Данная концепция в новом формате была перенесена в пространство БКЦ «НОТА». В рамках сотрудничества двух культурных институций кураторы создали проект как свое-

образное продолжение выставки «Симфония цвета», внедрив современные технологии в экспонирование работ Михаила Шемякина, тем самым представляя их в новом формате, при этом не изменяя авторскую концепцию и форму.

Выставка разместилась на площади более 500 кв. м. Особую роль в творчестве Михаила Шемякина и работе библиотечно-культурного центра «НОТА» играет книга. Поэтому было предложено включить титульную инсталляцию «Настроение НОТы» в тотальную выставку, где представлены знаковые издания о жизни и творчестве Михаила Шемякина в сочетании с музыкальными композициями, раскрывающими настроение и тематику книг (рис. 1). Механика работы инсталляции следующая: читатель берет книгу в руки и срабатывают датчики, расположенные в обложке, звучит музыка, у каждой книги своя, меняется освещение на полках и в литературном кафе, которое находится рядом.

Большой интерес и внимание у посетителей вызвала книга «Моя жизнь: до изгнания» — автобиография Михаила Шемякина, охватывающая период от рождения в 1943 году до принудительной высылки из Советского Союза в 1971 году. Книга была включена в шорт-лист премии «Большая книга» и заняла 2 место в 2025 году, в момент проведения выставки.

Центральное место выставки – «Большой зал», где на стенах возникали абстрактные полотна Михаила Шемякина из серии «Гербарий», представляя собой тотальное цветопространство и ретроспективу выставки 2023 года, моделируя залы Фонда Михаила Шемякина на Садовой 11. Это одно из преимуществ использования цифровых технологий, на меньшей площади существует возможность размещения объемных решений. Полотна сменяли друг друга, посети-



© Фото: Анастасия Коробова, 2024

Источник: Архив Центра Михаила Шемякина

Рис. 1. Фрагмент инсталляции «Настроение НОТы».

тель мог увидеть несколько залов за 30 минут: Венецианский красный, Желтый, Зеленый, Сине-фиолетовый и Зал сложных цветовых гармонических сочетаний. Мультидисциплинарность, использование разных медиумов позволяет более полноценно раскрыть художественный замысел. Цвет вступал во взаимодействие с музыкой, созданной современными композиторами специально для экспозиции инсталляций в конкретном пространстве.

Одной из выявленных проблем при работе с пространством стал вопрос эстетической категории, которой руководствуется цифровой и «аналоговый» художник при работе с произведением и контентом. Данный конфликт иногда напоминает конфликт использования классического искусства в рекламе, когда для диалога важно найти точки соприкосновения и области взаимодействия [8, с. 231].

Если в аналоговом искусстве ключевыми эстетическими категориями являются прекрасное/безобразное, возвышенное/низменное, трагическое/комическое, то по мере развития медиаискусства фокус смещается на интересное, занимательное, развлекающее, игровое. И при создании гибридных решений важно соблюсти баланс, не делая доминирующими в рамках экспонирования развлечение и игру. Тем более это важно в контексте места экспонирования – библиотеки, когда посетители в первую очередь ориентированы на легитимность информации, интеллектуальную составляющую контента.

В процессе подготовки инсталляции в Большом зале БКЦ «НОТА» был выявлен конфликт технологического решения мультимедиахудожника с использованием технологии Kinect<sup>1</sup>, когда на момент входа посетителя в зал предлагалась статичная картинка с полотном М. Шемякина, а сам акт появления посетителя разрушал полотно, проходила полная деструкция на одинаковые квадраты. Вероятнее всего, художник исходил из категории интереса, игры с посетителем, его включения в процесс взаимодействия с контентом, когда зал приобретал иммерсивный характер. Но такое решение не устроило команду Центра Михаила Шемякина, так как творческий акт – это хаос, который при появлении человека, наоборот, преобразуется в цельное полотно. Поэтому потребовалось время для поиска решения, которое устроило бы все стороны. Таким решением оказалась цифровая ретроспектива.

Проектирование Большого зала на этапе реновации БКЦ «НОТА» учитывало не только массовый характер посещения мероприятий, но и одиночных посетителей, которые предпочитают посещать библиотеку в утреннее время, часто это молодые мамы. В случае свободного посещения выставки без экс-

<sup>1</sup> Kinect – бесконтактный сенсорный игровой контроллер, основанный на добавлении периферийного устройства к игровой приставке Xbox 360. Kinect позволяет пользователю взаимодействовать с ней без помощи контактного игрового контроллера через устные команды, позы тела и показываемые объекты или рисунки. URL: <https://ms.qa.edu.vn/ru/Kinect> (дата обращения: 10.05.2024).

курсии или медиации, посетитель мог пройти по свободному маршруту, начиная с любой локации, используя доступ к аудиогиду, обеспеченному благодаря QR-кодам, расположенным на экспликациях во входной группе каждой локации. Важно также отметить выявленную траекторию движения по экспозиции некоторых категорий граждан: было отмечено, что для молодежи путь изучения выставки «М. Шемякин. Симфония цвета» начинался именно со знакомства с медиаискусством, а уже затем – с «аналоговыми» полотнами. Можно сказать, что медиа служили точкой входа для знакомства с задумкой автора.

Исследователь медиакультуры Лев Манович отмечает, что «в отличие от кино, “пользователи” которого могут понимать кинематографический язык, но не могут говорить на нем, все пользователи компьютера способны “высказываться” на языке интерфейса»<sup>2</sup>.

Исходя из этого, можно предположить, что это может порождать больший интерес поколения экранной культуры: молодежи, подростков и даже детской аудитории именно к медиаискусству, цифровым решениям, которые используются в рамках экспонирования. При работе с гибридными практиками стоит учесть, что как в профессиональном сообществе, так и среди посетителей высказывается мнение о цифровых решениях как о более простом выразительном способе. Лев Манович полагает, что «синтетические изображения, созданные на компьютере, не являются менее качественной репрезентацией реальности, они реалистичная репрезентация другой реальности»<sup>3</sup>.

Каждый медиахудожник старается найти свой экспрессивный метод высказывания, способ через цифровой язык раскрыть дополнительные стороны в художественном наследии, передать при помощи новых инструментов смыслы. Данное утверждение можно раскрыть на примере локации «Аллея новых медиа» (рис. 2), которая состояла из девяти последовательных расположенных горизонтальных экранов.

Зрителю демонстрировался процесс работы художника над серией «Гербарий» в начале и по окончании «Аллеи новых медиа», также были установлены посадочные места, что позволяло наблюдать за цифровыми динамическими коллажами и просматривать сам фильм людям более старшего поколения. Также зрители увидели семь абстрактных композиций Михаила Шемякина, которые распадаются на фрагменты и снова собираются, демонстрируя тонкие сочетания цвета, размера и фактуры. На других экранах был представлен фрагмент фильма «Гербарий Михаила Шемякина», где художник погружен в процесс создания работы с яркими фигуративными образами.

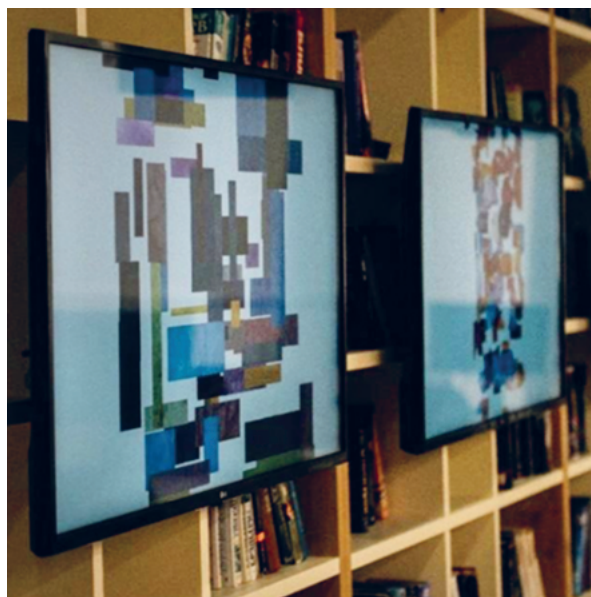
Для всего контента была характерна цикличность, проигрывание в течение всего выставочного дня, важно отметить, что управление контентом проходит

в серверной, что позволяет обеспечить сменяемость контента синхронно на всех экранах, что маловероятно, если используется USB-флеш-накопитель. Процесс начинался с репрезентации представленных в разных залах БКЦ «НОТА» «аналоговых» полотен Михаила Шемякина, а далее проходил процесс деструкции, разложения на отдельные фрагменты гербария. Данное решение позволило статичные, монолитные полотна раскрыть с точки зрения динамики процесса, можно сказать, погрузить посетителя выставки в творческий процесс сотворчества художника с природой<sup>4</sup> [10, с. 10].

В определенный момент частицы увеличивались до большого размера, что позволяло рассмотреть фактуру растения, из которого автор делал свой колористический гербарий. Фокусировка позволила напомнить, что картина создана первично из природных материалов, доступных каждому, но именно художник создал полотно. Эта отправная точка позволяла переходить от созерцания процесса к мастер-классам и лабораториям с посетителями. Диалог между художником и медиахудожником состоял в том числе в выборе подложки для цифрового коллажа, так, было предложено взять Ral бумаги, на которой работает художник, а не черный цвет, как это было ранее, так как по художественной практике коллаж развивает тему работы «аналогового» художника над коллажем.

Эстетическая категория «прекрасное» стала основой для диалога и выстраивания контента. Локация «Капелла» (рис. 3) по задумке кураторов пред-

<sup>4</sup> Хокинс Д. Креативная экономика: как превратить идеи в деньги / Пер. с англ. И. Щербаковой. М. : Финансовая корпорация «Открытие», Классика-XXI, 2011. 253 с.



© Фото: Анастасия Коробова, 2024

Источник: Архив Центра Михаила Шемякина

**Рис. 2. Аллея новых медиа. Выставка «Михаил Шемякин. Симфония цвета». БКЦ «НОТА».**

<sup>2</sup> Манович Л. Язык новых медиа / Пер. Д. Кульчицкой. М. : Ад Маргинем Пресс, 2018. 399 с. С. 9.

<sup>3</sup> Там же. С. 17.

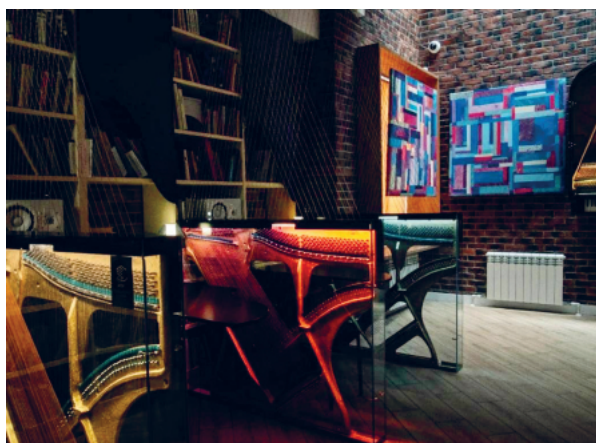
ставляла синтез изображения цвета и звука. Данная мультимодальность заложена в концепцию библиотечно-культурного центра «НОТА», где опорными точками для работы являются смешение четырех медиумов: книги, звука, цвета и света. Поэтому партнёрство в разрезе переосмысления и развития данной выставки является органичной работой для двух институций. На стенах и в световом фонаре располагались «аналоговые» полотна, а также присутствовала музыка, которая была интегрирована в отсеки, стилизованные под остовы пианино с уходящими ввысь струнами, звучащими от движения рук посетителей, благодаря современной технологии Leap Motion<sup>5</sup>. Звучание музыки регулирует сам посетитель, согласно указателю поднося руку к обозначенному месту на отсеке, руку улавливает датчик, и запускается процесс звучания, одновременно могут звучать все отсеки.

Каждый отсек при этом был временно окрашен в соответствии с цветом музыки. Для «Венецианского красного» музыкальное сопровождение было написано Сергеем Осколковым. По словам самого композитора, фортепианная пьеса адресована музыкальному языку гения, философа и мечтателя А. Н. Скрябина. Прелюдия представляет собой одночастную миниатюру свободной формы, длящуюся во времени и пространстве.

Для желтого цвета музыку написал Глеб Лукомец. Название композиции с латыни переводится как «и я услышал голос». Композиция подчеркивает многогранность и сложность желтого цвета, который для каждого раскрывается самостоятельным набором чувств и ассоциаций – как светлых и радостных, так и тревожных, насыщенных.

Для зеленого цвета музыка написана Савелием Тютиним. «Трио для флейты, вибратона и фортепиано» гармонично дополняет этот цвет. Второе назва-

<sup>5</sup> Leap Motion – разрабатываемая технология, основанная на захвате движения, для человеко-компьютерного взаимодействия.



© Фото: Анастасия Коробова, 2024

Источник: Архив Центра Михаила Шемякина

**Рис. 3. Фрагмент локации «Капелла». Выставка «Михаил Шемякин. Симфония цвета». БКЦ «НОТА».**

ние композиции – «Закат на зеленых просторах». Музыкальные гармонии призваны вызвать ассоциации с картинами пейзажа: зеленые поля, залитые закатным светом, и легкое прикосновение ветра, колышущее траву.

Главный герой произведения – пастух, играющий на флейте. Как сложные цветовые гармонии соединяют в себе сразу несколько оттенков, так и композиция «Без названия», написанная Константином Степановым, включает в себя как гармонии религиозной музыки, так и современные авангардные мотивы.

Сине-фиолетовые оттенки вступают в диалог с музыкой Михаила Кузнецова «Медитация Гини» – своеобразным посвящением первооткрывателю метода гербаризации, жившему в XV в. Композиция написана в стиле эмбиент. Это вид экспериментальной электронной музыки, важную роль в которой играет ее атмосферность и вместе с тем ненавязчивость.

Музыка в стиле эмбиент – «звуковой ландшафт», она гармонически имитирует окружающий шум и «обволакивает» слушателя, который сам выбирает, замечать ее или нет. Ее используют для медитации, расслабления, сосредоточения.

Отдельно стоит композиция Александра Петрова «На пути к колокольне счастья», которая была написана для музыкального сопровождения фигуративных работ Михаила Шемякина из серии «Гербарий».

Важно отметить, что выставочное решение органично интегрировано в пространство Капеллы, в котором размещен фонд по музыкальным персоналиям, а также нотно-музыкальный фонд. Посетители спокойно реагируют на появление звукового ландшафта библиотеки, он становится ее органической составляющей, но также есть локации тишины. Можно создавать звуковые карты библиотеки, где будут указаны «зоны тишины».

### **Выставка «НОТА ВАСНЕЦОВА» к 125-летию со дня рождения художника**

При работе над данной выставкой ключевой задачей было найти новый инструмент для юбилейных выставок, выстроить диалог между поколениями художников и показать актуальность наследия.

В рамках данной статьи мы также обратимся к новаторскому подходу к проектированию юбилейной выставки Юрия Васнецова, приуроченной к 125-летию со дня рождения советского иллюстратора, художника. Проект, реализованный при поддержке Фонда Юрия Васнецова и его семьи, представил современное переосмысление творчества художника в пространстве 1200 м<sup>2</sup>. Выставка интегрирована в 10 залов, в которых размещен книжный фонд, и 3 зала, 2 из которых выставочные залы и 1 Большой зал для проведения концертов, мероприятий с динамичными проекциями. Каждый зал раскрывал многогранность творчества мастера. Впервые за историю на «НОТЕ ВАСНЕЦОВА» были экспонированы уникальные работы и артефакты, отражающие различные аспекты

творчества Юрия Васнецова. Посетители смогли насладиться двумя живописными полотнами, одно из которых было создано в 50-х годах, а также двумя акварельными эскизами, демонстрирующими мастерство художника. Не меньший интерес вызвали фрагменты работы над книгой «Кошкин дом» – первые пробы литографских оттисков иллюстраций, показывающие вариативность цветовых решений.

Выставка «НОТА ВАСНЕЦОВА» (рис. 4) призвана познакомить новое поколение с богатым наследием Юрия Васнецова, чьи иллюстрации стали классикой «Золотого века российской детской литературы», но чьё имя остаётся малознакомым для современного поколения детей и молодёжи. Юрий Алексеевич своим творчеством вдохновлял многих мастеров своего дела: Юрия Норштейна и Хаяо Миядзаки.

Чаще всего такие выставки представляют ретроспективу, а «НОТА ВАСНЕЦОВА» была спроектирована как диалог между наследием художника и современными художниками, которые вдохновляются работами советского иллюстратора и работают в медиумах, используют материалы, идентичные материалам работ Юрия Васнецова.

На одной площадке были представлены как художественные высказывания в различных медиа: инсталляции (физические и мультимедийные), AR/VR-опыт, генеративный медиа-арт (нейро-арт), видео-арт, саунд-арт, перформансы и голографические работы, так и живописные работы самого Юрия Васнецова, и артефакты, представленные его семьей.



© Фото: Алиса Инсомния, 2025

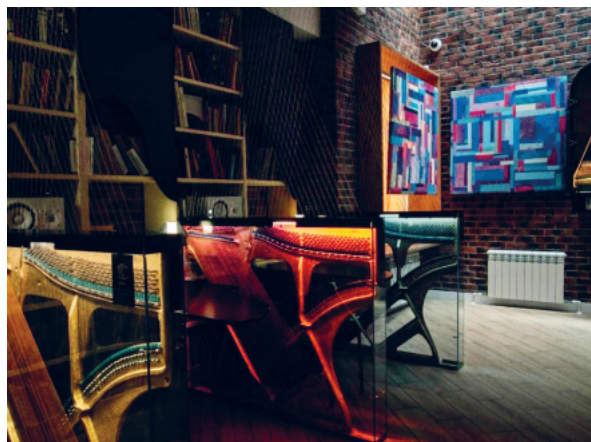
Источник: Архив БКЦ «НОТА»

Рис. 4. Выставка «НОТА ВАСНЕЦОВА».

Выставка включала в себя панорамную видеоинсталляцию Натальи Рэй «Соль земли» о культурном коде Вятки и её аудиовизуальной эстетике, а также инсталляцию «XR Болото», использующую рисунки сказочных сюжетов, болотных жителей и технологии смешанной реальности (рис. 5). При подготовке локации XR-болото по одноименной тихой книге «БОЛОТО» был объявлен конкурс, в которой изображаются разные обитатели этого места. Библиотека предложила детям представить себя героями этой книги и придумать им слова. Самые интересные тексты были озвучены в студии звукозаписи НОТЫ и стали частью аудиоспектакля. Таким образом дети стали соучастниками создания гибридного продукта. Такие выставки дети посещают с большой увлеченностью, как в качестве участников конкурса, так и в составе организованных групп, так как детям важно видеть, что и они могут создавать достойные вещи, для которого такие события становятся частью профориентации. Иногда только в библиотеке дети могут увидеть достижения в области новейших и современных технологий, к которым относится дополненная реальность, смешанная и виртуальная реальности.

Особое место на выставке занимала инсталляция «НАСТРОЕНИЕ НОТЫ», в которой каждая книга Васнецова «звучит» своим уникальным музыкальным сопровождением, если посетитель возьмёт её в руки. Музыка для инсталляции написала Александра Захаренко, композитор электронной музыки и правнучка Юрия Васнецова, что делает проект особенным и позволяет проследить эволюцию таланта в одной семье через поколения.

Развитие гибридных практик включает и просветительский аспект, и инклюзию. Библиотеки часто работают с организованными группами, хорошо оснащенная библиотека может и должна выступать технологическим партнёром для развития цифровых компетенций школьников, включая их в создание контента.



© Фото: Алиса Инсомния, 2025

Источник: Архив БКЦ «НОТА»

Рис. 5. Фрагмент просмотра инсталляции «XR Болото».

### Проект «Виртуальное пространство: Память стен Петроградской стороны»

Описанный выше опыт БКЦ «НОТА» по интеграции медиарешений в экспонирование классического искусства не ограничивается только выставочной деятельностью. Созданная в центре технологическая и методическая база активно используется для развития сторонних проектов, направленных на решение актуальных социальных и педагогических задач. Ярким примером такого симбиоза технологий, образования и культуры стал проект «Виртуальное пространство: Память стен Петроградской стороны» (ГБОУ СОШ № 84 им. П. А. Покрышева, Санкт-Петербург)<sup>6</sup>.

Целью проекта, выполненного школьниками 7 класса, было создание интерактивного виртуального пространства, посвященного мемориальным доскам и скульптурам Петроградской стороны, связанным с историей блокады Ленинграда. Для его реализации были задействованы ресурсы БКЦ «НОТА»: экшен-камера Insta360 X3 (предоставленная центром по договору о техническом сотрудничестве) позволила создать качественные панорамы 360°, а консультации специалистов «НОТЫ» помогли выстроить концепцию «доступной среды» в цифровом продукте.

Это сотрудничество иллюстрирует еще один вектор гибридных практик: соединение краеведческого исследования (аналоговая, научная работа) с ИТ-технологиями (цифровой продукт) в образовательной среде. Примечательно, что, следуя философии «НОТЫ» (синтез книги, звука, цвета, света), школьный проект также стремится к синтезу, но иного порядка: исторической памяти, панорамной фотосъемки и геймификации.

В результате был создан продукт на российском ПО Varwin, который не только популяризирует историческое наследие среди молодежи (используя привыч-

ный для них VR-формат), но и отвечает принципам инклюзии (рис. 6).

Проект обеспечивает доступ к городским памятникам для людей с ограниченными возможностями здоровья (в частности, с нарушением опорно-двигательного аппарата и слабовидящих), реализуя через виртуальную среду ту самую «социальную значимость» и «доступность», о которых говорилось в контексте выставки Михаила Шемякина. Таким образом, БКЦ «НОТА» выступает не только как выставочная площадка, но и как ресурсный центр, предоставляющий инструментальный для создания нового пользовательского опыта в самых разных областях – от искусства до школьного краеведения.

### Выводы

Важно отметить, что цифровизация процесса позволяет сделать наследие более доступным широкой аудитории в связи с открытостью публичного пространства, шаговой доступностью, что расширяет доступ такой целевой аудитории, как дети, пожилые люди, для которых логистика часто является ограничением для визитов в традиционные музеи, а также позволяет развить диалог между поколениями участников и арт-рынка. Ведь, как отмечал Д. Хокинс, «транзакция творческих продуктов – важная составляющая креативных индустрий и роста экономики. Цифровые технологии – двигатель креативной индустрии»<sup>7</sup>.

Можно согласиться с Л. Н. Нагорной, что «информатизация и глобализация общества обусловили не только стремительную виртуализацию социокультурного пространства, но и мощный парадигмальный сдвиг в создании и восприятии произведений искусства, расширили способы их демонстрации, способствовали росту и повышению востребованности цифровых его форм» [9, с. 82].

Анализируя применение новых практик, важно оценивать эффективность процесса с точки зрения цифр, одним из важных показателей является посещаемость объекта. Автоматические счетчики на входе позволяют оценивать рост посещаемости объекта в период проведения выставок, посещаемость на уровне 400 человек в день в период четверг – воскресенье и 300 понедельник – среда являются нормой для НОТЫ. Также в рамках эксперимента применялась система МОДИ – искусственный интеллект анализирует информацию с видеокамер, предоставляя на выходе статистику посещаемости каждой локации, времени, проведенном человеком у экспонатов (рис. 7). Данная статистика позволяет сделать вывод, что локация, в которой расположен «гибридный экспонат», динамичная инсталляция с использованием цифровых технологий, посещается чаще и время, проведенное у экспоната, выше, в зависимости от экспоната 3–8,8 минут.

<sup>6</sup> Белозеров Я. А., Кавокина А. А. (Руководители работы: Смолкина Ольга Романовна учитель, педагог ДО, Клименкова Анастасия Андреевна методист по музейно-образовательной деятельности СПбГБУК ГМГС) Проект «Виртуальное пространство: Память стен Петроградской стороны» (Мемориальные доски и скульптуры). ГБОУ СОШ № 84, Санкт-Петербург, 2026.



© Фото: Смолкина Ольга, 2025

Источник: Архив ГБОУ СОШ № 84 им. П. А. Покрышева (Санкт-Петербург)

Рис. 6. Скриншот проекта «Память стен Петроградской стороны».

<sup>7</sup> См. сноску 4.

В рамках работы для БКЦ «НОТА» были привлечены специалисты различных креативных индустрий, каждый получил возможность реализовать экспериментальные инсталляции, попробовал новые экспериментальные решения в рамках работы над инсталляциями при разработке контента, ряде слоев такой сложной работы: интерфейс-контент, операционная система-приложение, язык программирования высокого уровня<sup>8</sup>.

Таким образом, выставка Михаила Шемякина, которая уже находилась на складе центра, получила развитие, ее увидел новый зритель, что в свою очередь стало и популяризацией Центра Михаила Шемякина на Садовой улице, знакомого только узкому кругу ценителей творчества художника и профессиональному кругу культурного сообщества города и страны, среди широкой аудитории. Важно отметить и эффект от выстраивания гибридной выставки – развитие применения цифровых практик в дальнейших выставках Центра Михаила Шемякина, в которые интегрированы цифровые решения, в том числе VR-выставка «Рука в искусстве» в Сатке, сенсорные экраны в выставке «Книга не для чтения» с целью демонстрации объемных материалов, что невозможно в рамках ограниченных выставочных площадей. НОТА в данных проектах уже выступала как технический партнёр. Можно говорить о состоявшемся меж-

поколенческом диалоге профессионалов и развитии экспозиционных практик во времени. Помимо самой выставки было проведено несколько эфиров на телевидении, опубликованы материалы в СМИ и печатных изданиях. Не менее важной оказалась и социальная значимость проекта, так как в спальный район была привезена выставка, которая скорее характерна для центрального района, что открыло доступ для юных мам с детьми и людей в возрасте.

А творчество Юрия Васнецова получило новый виток развития, повлияв на изменения и на институциональном уровне. После успешной выставки в новой библиотеке ЛЕС «ЦБС Красногвардейского района» г. Санкт-Петербурга, которую откроют в ЖК «Цветной город» уже в сентябре 2026 года. Знаковым проектом блока «Книжное детство» станет мастерская имени художника Юрия Васнецова. Здесь для ребят будут проходить занятия трёх творческих лабораторий, появятся эко-тропинка с видеоиграми о разумном потреблении и орнитологическая база данных.

Для библиотеки внедрение гибридных практик в экспонирование и работу с партнёрами расширяет сферы ее влияния, она становится частью креативной экономики, более убедительно присутствует в городском ландшафте, выступает как эксперт для развития отдельных личностей и даже других институций. Также библиотека снова возвращает интерес к своей деятельности части аудитории, для которой она была какое-то время утрачена, такой как подростки, молодежь, которая привыкла к посещению частных культурных институций и с высоким запросом к актуальности и качеству контента, а также расширяет целевую аудиторию с ОВЗ.

Закономерным вопросом масштабируемости практики является возможность использовать опыт, возможно ли это для институций с меньшим штатным расписанием и какие решения бывают? Одно из решений – развитие сотрудничества, в том числе с использованием инструмента социальной франшизы. Мы выступали с такой инициативой в библиотечном сообществе, и надеюсь, автору, как эксперту в библиотечном деле, удастся реализовать данную задумку. Суть франшизы заключается в готовности делиться сильным библиотекам с коллегами в стране контентом и помогать адаптировать контент к цифровым возможностям коллег. Тогда инсталляцию по книге «Ладушки» смогут транслировать на экранах большого количества библиотек страны, и синергия от такой работы будет невероятной.

<sup>8</sup> См. сноску 2. С. 9.



© Фото: Виктория Курачева, 2024

Источник: Личный архив В. Курачевой

**Рис. 7. Система МОДИ – искусственный интеллект анализирует информацию с видекамер.**

## ИСТОЧНИКИ

- [1] Соловьева И. А., Алексеев Н. С. Библиотека как пространство социокультурного взаимодействия с молодежью // Культура и образование. 2025. № 2 (57). С. 175-189. DOI 10.2441/2310-1679-2025-257-175-189. EDN CWERPE.
- [2] Адамова А. Н., Панькина С. А. Возможности современных цифровых технологий в работе библиотек // Вестник Тюменского государственного института культуры. 2024. № 3 (33). С. 119-121. EDN BGLJGZ.
- [3] Анищенко А. В. Цифровые технологии и медиапроекты в современной модельной библиотеке // Вестник Тюменского государственного института культуры. 2024. № 3 (33). С. 122-124. EDN ZVPLLZ.
- [4] Елистратов Г. В. Выставочная работа библиотеки в контексте культурно-просветительской деятельности // Вестник

- Тюменского государственного института культуры. 2023. № 3 (29). С. 125-128. EDN KEYQJO.
- [5] Грушевская Н. В., Занора И. А., Матвеева А. С. Виртуальная выставка как актуальная форма работы современных библиотек: технологии создания // Проблемы современного педагогического образования. 2025. № 86-3. С. 97-101. EDN ORRHFR.
- [6] Генова Н. М., Стебляк В. В. Проектирование культурной среды с использованием цифровых технологий // Культура и цивилизация. 2024. Т. 14, № 9-1. С. 47-53. EDN WRJVCW.
- [7] Уланова В. Н. Библиотека как центр сохранения и популяризации культурного наследия: традиции и инновации // Научная палитра. 2025. № 2 (48). Ст. 2. EDN EWVSXV.
- [8] Никитин М. И. Реклама и классическое искусство: взаимосвязь и взаимодействие // Реклама: теория и практика. 2010. № 4. С. 230-245. EDN MUQRPJ.
- [9] Нагорная Л. Н. Коммуникативный потенциал цифрового искусства: культурно-исторические парадигмы и практики // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2024. № 5 (121). С. 76-84. DOI 10.24412/1997-0803-2024-5121-76-84. EDN BPIYIB.

## REFERENCES

- [1] Solovyova, I. A., & Alekseev, N. S. (2025). Library as a space of socio-cultural interaction with young people. *Culture and Education*, (2), 175-189. <https://doi.org/10.2441/2310-1679-2025-257-175-189>
- [2] Adamova, A. N., & Pankina, S. A. (2024). The potential of modern digital technologies in the work of libraries. *Herald of Tyumen State Institute of Culture*, (3), 119-121. <https://elibrary.ru/bgljgz>
- [3] Anishchenko, A. V. (2024). Digital technologies and media projects in a modern model library. *Herald of Tyumen State Institute of Culture*, (3), 122-124. <https://elibrary.ru/zvpllz>
- [4] Elistratova, G. V. (2023). Exhibition work of the library in the context of cultural and educational activities. *Herald of Tyumen State Institute of Culture*, (3), 125-128. <https://elibrary.ru/keyqjo>
- [5] Grushevskaya, N. V., Zanora, I. A., & Matveeva, A. S. (2025). Virtual exhibition as an actual form of work of modern libraries: Creation technologies. *Problems of Modern Teacher Education*, (86-3), 97-101. <https://elibrary.ru/orrhfr>
- [6] Genova, N. M., & Steblyak, V. V. (2024). Designing a cultural environment using digital technologies. *Culture and Civilization*, 14(9-1), 47-53. <https://elibrary.ru/wrjvcw>
- [7] Ulanova, V. N. (2025). The library as a center for the preservation and popularization of cultural heritage: traditions and innovations. *Scientific Palette*, (2), Article 2. <https://elibrary.ru/ewvsxv>
- [8] Nikitin, M. I. (2010). Advertising and classical art: Relationship and interaction. *Advertising: Theory and Practice*, (4), 230-245. <https://elibrary.ru/muqrpj>
- [9] Nagornaya, L. N. (2024). Communicative potential of digital art: Cultural and historical paradigms and practices. *Bulletin of the Moscow State University of Culture and Arts*, (5), 76-84. <https://doi.org/10.24412/1997-0803-2024-5121-76-84>

## ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Курачева Виктория Викторовна – Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия им. А.Л. Штиглица — преподаватель кафедры теории и истории пространственных искусств (191028, Россия, Санкт-Петербург, Соляной пер., 13); [viktoria.kuracheva@yandex.ru](mailto:viktoria.kuracheva@yandex.ru).

### АВТОРСКИЙ ВКЛАД

Курачева В. В. – идеи и концепция, сбор и обработка данных, анализ данных, общее руководство, подготовка рукописи.

### КОНФЛИКТ ИНТЕРЕСОВ

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

## INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

Viktoriya V. Kuracheva – Saint Petersburg Stieglitz State Academy of Art and Design — lecturer at the Department of Theory and History of Spatial Arts (13, Solyanoy Lane, Saint Petersburg, 191028, Russian Federation); [viktoria.kuracheva@yandex.ru](mailto:viktoria.kuracheva@yandex.ru).

### AUTHORS' CONTRIBUTIONS

V. V. Kuracheva – conceptualization, data curation, formal analysis, supervision, writing – original draft.

### CONFLICT OF INTEREST

Author declares no conflict of interest.