



*Культурология*

**УДК 379.8**

**К.М.Мартиросян**

**Ван Цзинцзин**

**Мартиросян Карен Минасович**, доктор философских наук, профессор кафедры социально-культурной деятельности Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: karen\_mm@rambler.ru

**Ван Цзинцзин**, магистрант 1 курса факультета гуманитарного образования Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: fine10000@yandex.ru

## **РАЗРАБОТКИ И ИННОВАЦИИ В ОБЛАСТИ ЦИФРОВЫХ ВЫСТАВОК**

Современное развитие выставочной деятельности во многом перемещается в цифровую сферу. Появляются и активно развиваются на практике цифровые выставочные технологии. Теоретическое осмысление позволило выделить несколько характерных признаков современных онлайн-выставок и применения новых технологий в традиционных видах выставок. Среди основных таких признаков – постоянная модернизация технологических приложений, диверсификация выставочных форм, инновации в создании контента и бизнес-моделей, цифровой фандрайзинг, расширение сотрудничества и обменов.

**Ключевые слова:** цифровые выставки, инновации, диверсификация

выставочных форм, цифровой фандрайзинг, сотрудничество в области выставочной деятельности.

**K. M.Martirosyan**

**Wang Jingjing**

**Martirosyan Karen Minasovich**, doctor of Philosophy, dean of faculty of humanitarian education of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy st., Krasnodar), e-mail: karen\_mm@rambler.ru

**Wang Jingjing**, 1st year master student of faculty of humanitarian education of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy st., Krasnodar), e-mail: fine10000@yandex.ru

## **DEVELOPMENTS AND INNOVATIONS IN THE FIELD OF DIGITAL EXHIBITIONS**

The modern development of exhibition activities is largely moving to the digital sphere. Digital exhibition technologies are emerging and actively developing in practice. Theoretical comprehension made it possible to identify several characteristic features of modern online exhibitions and the use of new technologies in traditional types of exhibitions. Among the main such signs are the constant modernization of technological applications, the diversification of exhibition forms, innovations in content creation and business models, digital fundraising, increased cooperation and exchanges.

**Key words:** digital exhibitions, innovations, diversification of exhibition forms, digital fundraising, cooperation in the field of exhibition activities.

2021 год считается первым годом цифровой «метавселенной». К этому времени уже накоплен опыт перемещения видов и форм культурной деятельности в виртуальную среду. Играя заметную роль во многих областях, цифровые технологии стали незаменимыми и на выставках. Этому

способствовали несколько факторов: из-за экономических неурядиц и продолжения пандемии пострадали новые крупные выставки, что привело к активному поиску альтернативных режимов офлайн-выставок крупными выставочными предприятиями; офлайн-выставки продолжили быструю цифровую трансформацию, а цифровые выставки получили ускоренное развитие. Согласно данным Global Exhibition Industry Barometer, опубликованным UFI, 58% респондентов мировой индустрии добавили цифровые услуги и продукты к своим существующим выставочным предложениям [8].

Рассмотрим несколько аспектов, характерных для разработки, организации и развития современных цифровых выставок.

### **1. Постоянная модернизация технологических приложений**

- Технологии виртуальной реальности (VR) и дополненной реальности (AR). Изначально технологии VR и AR находились на начальном этапе применения в цифровых выставках и использовались в основном для простого показа сцен и демонстрации продукции. Теперь их применение стало более широким и глубоким, например, на выставке культурных реликвий зрители могут «войти» в историческую сцену с помощью VR-оборудования, погрузиться в древнюю культуру.

Например, электронная версия видеопроекционного проекта «Карта реки Цинмин» павильона Китая на Всемирной выставке в Шанхае известна как «сокровище павильона», является видеопроекцией произведения искусства. Выставка основана на версии «Вдоль реки во время фестиваля Цинмин» Чжан Цзэдуаня эпохи династии Сун и имеет динамическую интерпретацию. Цифровые изображения проецируются на занавес длиной 128 м и шириной 6,5 м с помощью 12 проекторов, динамические изображения демонстрируются в цикле по четыре минуты. Это не только восстанавливает процветающую сцену города династии Сун в пассивной форме, но и придает современный оттенок этой реликвии в динамичной форме [6].

На архитектурных выставках использование технологии AR позволяет накладывать виртуальные архитектурные модели на реальную сцену, позволяя зрителям понять дизайн и эффект здания. В будущем, с дальнейшим развитием технологий, погружение и интерактивность VR и AR будут продолжать расти, принося зрителям более реалистичный опыт.

- Технология больших данных: она позволяет собирать и анализировать поведенческие данные аудитории, включая записи о просмотрах, время пребывания, интерактивное поведение и т.д. Изучая эти данные, организаторы выставок могут лучше понять интересы и потребности посетителей, чтобы оптимизировать содержание и оформление выставки и предоставлять более точные услуги. Например, рассылать релевантную информацию об экспонатах, исходя из интересов посетителей, или корректировать дизайн маршрута выставки, чтобы улучшить впечатления посетителей.

- Технология искусственного интеллекта. Его применение в цифровых выставках растет. Так, интеллектуальная система голосовых подсказок может в режиме реального времени давать ответы и объяснения на вопросы зрителей; интеллектуальная рекомендательная система может рекомендовать соответствующее содержание выставки и мероприятия в соответствии с личными предпочтениями зрителей; использование искусственного интеллекта может также идентифицировать и классифицировать экспонаты, чтобы облегчить зрителям быстрый поиск интересующих их экспонатов. Эта технология была внедрена во многих музеях и используется в Лувре и Британском музее во Франции.

## **2. Диверсификация выставочных форм**

- Рост выставочных платформ в режиме онлайн: онлайн-выставки разрушают ограничения времени и пространства, так что зрители могут посетить выставку в любое время и в любом месте. Организаторы выставок могут создавать онлайн-выставочные платформы для демонстрации фотографий, видео, 3D-моделей и другой информации об экспонатах в сети,

которую зрители могут просматривать с помощью компьютеров, мобильных телефонов и других устройств. Онлайн-выставка также может предоставить различные интерактивные возможности, такие как онлайн-чат, видеоконференция, виртуальная демонстрация и т.д., чтобы усилить ощущение участия аудитории.

Например, Пушкинский музей и компания Navigator4D представляют первый в России проект по оцифровке реальной выставки в формате 4D. В марте 2020 года был создан цифровой двойник выставки «От Дюрера до Матисса. Избранные рисунки из собрания ГМИИ им. А.С. Пушкина». В отличие от традиционных фотопанорам с фиксированными точками обзора, созданный проект является качественно другим подходом к виртуализации музея и передаче в цифровом виде коллекции и музейного пространства. Технология, разработанная компанией Navigator4D, позволяет создать полную 3D-реплику всего музейного и выставочного пространства с высокой фотореалистичной детализацией, как экспонатов, так и самого пространства выставки [2].

- Развитие гибридного выставочного режима: сочетание онлайн- и офлайн-выставок для формирования гибридного выставочного режима является важной тенденцией развития цифровой выставки. Онлайн-выставка может быть использована как разминка и дополнение к офлайн-выставке, привлекая больше аудитории к участию в офлайн-выставке через сетевую рекламу; офлайн-выставка может предоставить аудитории больше реального опыта и возможности общения лицом к лицу.

- Появление иммерсивных выставок: иммерсивные выставки используют мультимедийные технологии, эффекты света и тени, пространственный дизайн и другие средства для создания иммерсивной выставочной среды для зрителей. Зритель перестает быть пассивным зрителем, а становится частью выставки, может взаимодействовать с ее содержанием и переживать его: возникает новое явление – культура участия. Культура участия, модели реализации ее в различных условиях, а также

механизмы участия, исследуются в ряде статей Д. Агаповой [1], Р. Харта [7], Т. Гафар [3], В. Голицыной [4] и др. Фактически, культура участия – это принципиально новая модель взаимодействия между культурными институтами и обществом, которая воплощается сегодня не только в музеях, но и в других культурных учреждениях мира. В статье «Культура участия: миллионы диалогов» дается следующее определение феномену: «Participatory culture – это, прежде всего, свободное, деятельное и осознанное участие людей в культурных и социальных процессах, возможность для них быть не только «потребителями» или объектами воздействия, но вносить свой собственный вклад в принятие решений и создание культурных событий (например, выставок или образовательных программ)» [1, с. 8].

Эта техника также используется во многих исторических музеях, например, в Дарвинском музее в Москве, одном из старейших естественно-исторических музеев Европы. Здесь можно принять участие в увлекательном путешествии протяженностью в несколько миллиардов лет и успешно миновать тупиковые ветви развития цивилизации, узнать о возникновении и развитии жизни на нашей планете, услышать звуки древнего леса и прикоснуться рукой к зубу мамонта либо к окаменевшим останкам ископаемой акулы. В интерактивном образовательном центре музея можно завести близкое знакомство с обитателями планеты Земля, сделать на память фотографию с хамелеоном Чарликом и разгадать ответы на многочисленные загадки природы.

### **3. Инновации в создании контента**

- Межпрофильная интеграция: содержание цифровых выставок больше не ограничивается одной областью, а демонстрирует тенденцию межпрофильной интеграции. Например, элементы из разных областей, таких как искусство и технологии, культура и бизнес, история и современность, объединяются для создания новых тем и содержания выставок.

- Персонализированная кастомизация выставочного контента, которая осуществляется в соответствии с потребностями и интересами различных

посетителей. Посетители могут выбрать интересующие их темы и экспонаты до начала выставки, а организатор выставки предоставит им индивидуальные маршруты посещения и услуги по объяснению в соответствии с их выбором. Такой индивидуальный и персонализированный режим работы выставки позволяет лучше удовлетворить разнообразные потребности аудитории и повысить ее вовлеченность и удовлетворенность.

- Усиление сюжета и повествования: при разработке содержания выставки больше внимания уделяется выражению сюжета и повествования. Благодаря тщательно продуманным выставочным сюжетам и повествовательным подсказкам экспонаты связаны между собой, так что зрители могут посетить выставку, как будто они читают историю, и лучше понять тему и подтекст выставки.

#### **4. Инновации в бизнес-моделях**

- Диверсификация режимов платного посещения: помимо традиционного режима платы за вход, для цифровых выставок появились различные режимы платного посещения. Подобно ранее упомянутой 4D-выставке в Пушкинском музее, зрители могут виртуально посмотреть выставку, а также приобрести виртуальные туры AI и т.д. (эта технология также может быть применена к живописным местам и т.д.).

- Маркетинг данных и дополнительные услуги, использование данных о зрителях, собранных во время выставки, для проведения точных маркетинговых мероприятий. Использование зарегистрированного социального программного обеспечения для регулярного информирования аудитории о ходе выставки, о новостях или передвижении выставочных объектов. Здесь же можно размещать периферийную и сувенирную рекламу по продуктам посетителям на основе их интересов и поведенческих данных; предоставление отчетов об анализе данных и услуг по исследованию рынка для экспонентов, чтобы помочь им понять динамику рынка и потребности посетителей и разработать более эффективные маркетинговые стратегии. Кроме того, компания может предоставлять производные выставочные

услуги, такие как обучение и консультирование по вопросам проведения выставок, чтобы создать дополнительную ценность для выставочной индустрии.

## **5. Цифровой фандрайзинг**

Цифровой фандрайзинг – это поиск и сбор денежных средств для проведения музейных проектов и организации выставок посредством цифровых технологий. В галерее Tate фандрайзинг осуществляется путем сбора средств для нужд музея через SMS и совершенствуется путем анализа оптимальных моментов для запроса пожертвований и персонального взаимодействия с жертвователями.

Развитие каналов электронной коммерции – важная часть деятельности современного музея, так как она предоставляет возможности расширения самофинансирования, к которой стремятся многие музеи мира, например, Государственный Эрмитаж. Статистика демонстрирует, что Эрмитаж становится более активным с точки зрения собственной предпринимательской деятельности, из года в год увеличивает доходы от продаж различных культурных товаров и услуг, в том числе в интернет-среде. Так, в 2013 году 21% всех финансовых поступлений в бюджет музея осуществлялся благодаря собственной коммерческой деятельности [5].

## **6. Расширение сотрудничества и обменов**

- Международное сотрудничество: цифровые выставки создают более удобные условия для международного выставочного сотрудничества. Организаторы выставок из разных стран и регионов могут сотрудничать через онлайн-платформы и совместно проводить трансграничные выставочные мероприятия. Такое международное сотрудничество не только способствует культурному обмену и распространению, но и объединяет ресурсы и преимущества всех сторон, повышает качество и влияние выставки.

- Выставочная индустрия также все теснее сотрудничает с другими отраслями, и обмены с ними становятся все более тесными.



Популярность и востребованность выставок в мире, решительная цифровизация всех областей культурной жизни общества определили потребность теоретически осмыслить особенности технологии цифровых выставок: как ее следует интегрировать в традиционные выставки, какие новые формы выставок и инновационного контента будут более привлекательны для зрителей. Это оказалось важным и в практическом смысле для кураторов и менеджеров, организующих выставки. Теория, подтвержденная практикой, должна также подсказать инновационный путь, который должны выбрать современные выставки.

### Список источников

1. *Агапова, Д.* Культура участия – диалоги миллионов / Д.Агапова // Музей как пространство образования: игра, диалог, культура участия / Отв. ред. А. Щербакова. Сост. Н. Копелянская. – М., 2012. – С. 8-20.
2. Виртуальные выставки в формате NAVIGATOR4D. – URL: <https://globalcio.ru/projects/11073/>
3. *Гафар, Т.* Образование в современном музее: типы программ и направления развития / Т. Гафар // Музей как пространство образования: игра, диалог, культура участия. / Отв. ред. А. Щербакова. Сост. Н. Копелянская. – М., 2012. – С. 29-39.
4. *Голицына, В.* Пришел, увидел, осознал / В. Голицына // Музей как пространство образования: игра, диалог, культура участия / Отв. ред. А. Щербакова. Сост. Н. Копелянская. – М., 2012. – С. 39-44.
5. *Комаленкова, Н.А.* Специфика построения коммуникационной стратегии музея в эпоху цифровых технологий / Н.А. Комаленкова. – URL: [https://www.socreklama.ru/analytics/list.php?ELEMENT\\_ID=6817](https://www.socreklama.ru/analytics/list.php?ELEMENT_ID=6817) (дата обращения: 13.01.2025).
6. *Прокудина, Д.А.* Новые стратегии музейной коммуникации: инновационный телевизионный проект / Д.А. Прокудина // Вестник РМАТ. – 2018. – № 4. – С. 131-136. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/novye->

strategii-muzeynoy-kommunikatsii-innovatsionnyu-televizionnyu-proekt (дата обращения: 13.01.2025).

7. *Харт, Р.* Участие детей: от симуляции к полноправию / Р. Харт // Музей как пространство образования: игра, диалог, культура участия / Отв. ред. А. Щербакова. Сост. Н. Копелянская. – М., 2012. – С. 21-29.

8. UFI: мировая выставочная индустрия адаптируется к эпохе после пандемии. – URL: [https://event-live.ru/articles/tsifry-i-fakty/tsifry-i-fakty\\_1067.html](https://event-live.ru/articles/tsifry-i-fakty/tsifry-i-fakty_1067.html) proekt (дата обращения: 13.01.2025).