



Центр современного искусства М'АРС
Москва

Выставочный проект «НИ В КАКИЕ РАМКИ»

Интерактивная мультимедийная выставка цифрового искусства на стыке ИИ и классической культуры

Автор проекта: Алиев Эмиль Илхамович
Телефон: +7 (960) 009-63-07
Email: emilaliyev1999@yandex.ru

О проекте

«НИ В КАКИЕ РАМКИ» — это интерактивная мультимедийная экосистема на стыке ИИ и классической культуры.

Проект переводит академические знания об искусстве на цифровой язык «поколения нейросетей», создавая иммерсивный опыт погружения в историю и культуру.

Мы используем нейросети для создания высокодетализированных полотен, дополняем их персональными аудиогuidaми-спектаклями и вовлекаем зрителя через игру живых актеров.

Проект успешно апробирован в ЦСИ М`АРС, где получил рейтинг 4.8 на Яндекс Афише и охват более 5000 посетителей.



Проблема и актуальность

Сегодня классическое искусство все чаще теряет контакт с молодой аудиторией. Для современной молодежи поход в музей — это скорее редкое событие, чем привычная часть досуга. Причина не в отсутствии интереса к культуре, а в формате: традиционные экспозиции воспринимаются как статичные, сложные и не соответствующие привычному цифровому ритму жизни.

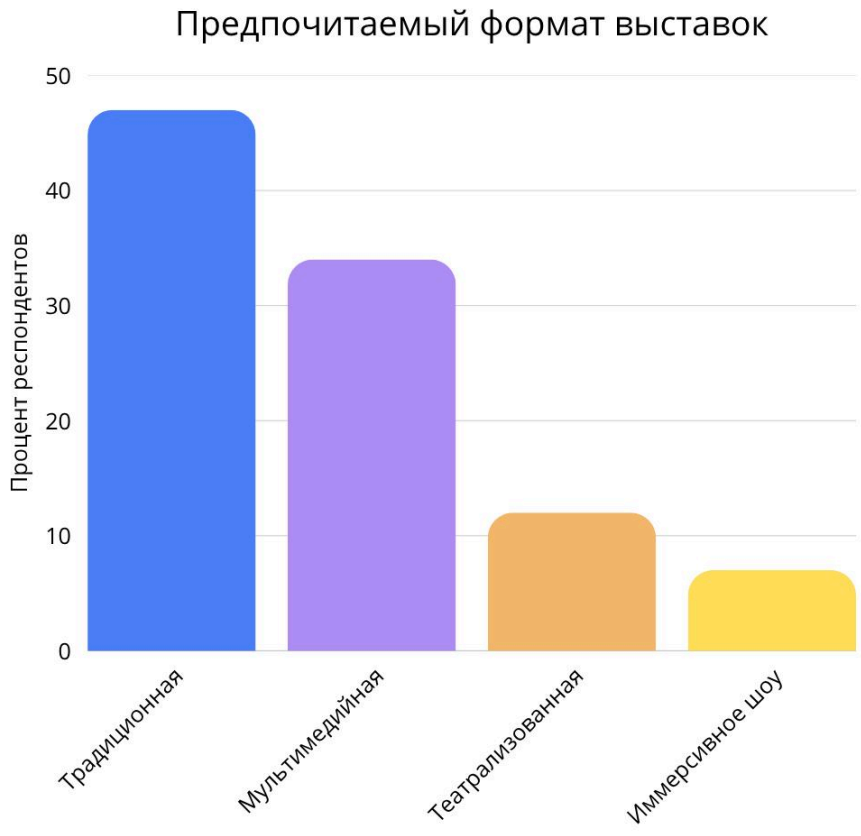
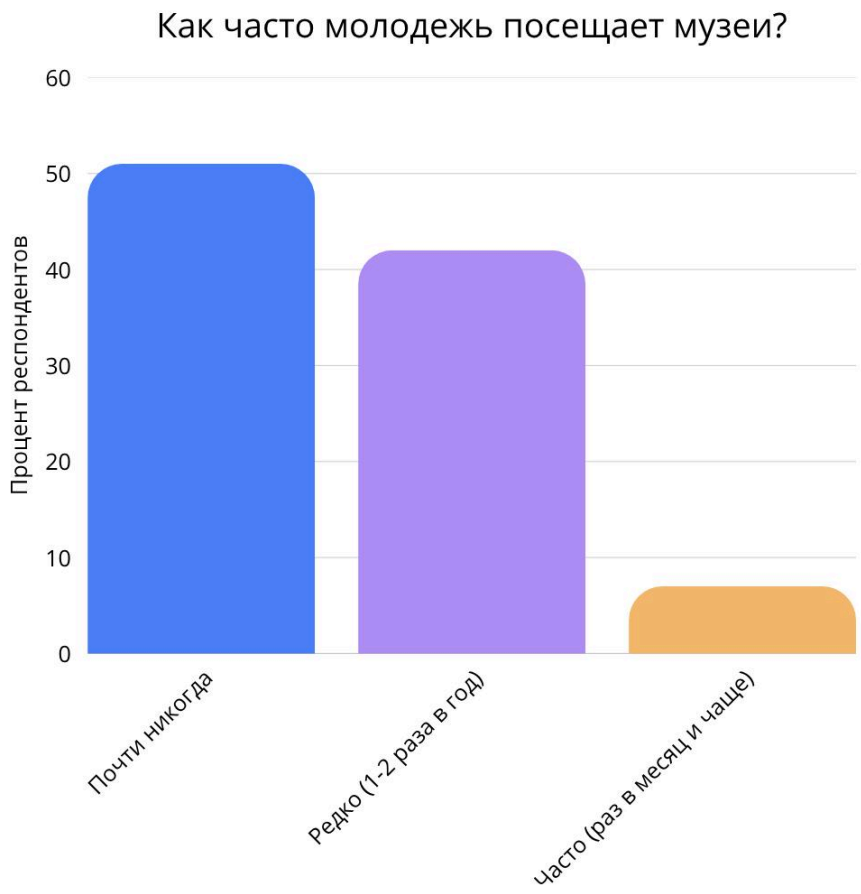
Мы провели собственное исследование аудитории Москвы (апрель 2026), которое это подтверждает:

- **93%** респондентов посещают музеи редко или не посещают вовсе;
- **92%** отмечают нехватку интерактива и более «человеческого» языка подачи;
- **65%** готовы идти на выставку, если в ней используются современные технологии (AI, видео-арт).

В результате возникает разрыв: культурное наследие остается востребованным, но формат его подачи не попадает в ожидания аудитории.



Проблема и актуальность



Результаты опроса молодежной аудитории Москвы 18-35 лет (апрель 2026)

Решение

Проект **«НИ В КАКИЕ РАМКИ»** — это «лекарство» от культурной скуки, предлагающее активное соучастие вместо пассивного созерцания. Мы решаем проблему отчуждения через внедрение формата *edutainment* (“обучение через развлечение”), включающего следующие инструменты глубокого погружения:

- **Разрушение «четвертой стены»:**

Через персональные аудиогиды и ИИ-голоса художник обращается напрямую к зрителю.

- **Геймификация смыслов:**

Информация подается нелинейно, через загадки и иронию, что стимулирует работу мозга и запоминаемость (эффект вовлечения).

- **Синтез медиумов:**

Сочетание генеративного искусства и театра дает зрителю новый тип сенсорного опыта, удовлетворяя запрос на технологичный досуг.



Технология и инновационность

Инновационность проекта заключается в создании уникальной мультимедийной экосистемы, объединяющей **три уровня воздействия на зрителя**, которые ранее не интегрировались в единый продукт на массовом музейном рынке:

- **Генеративный контент (AI-дизайн):**

Мы используем нейросети не для копирования, а для «вскрытия» визуального кода классики. Это позволяет создать контент, который эстетически близок поколению, выросшему на видеоиграх и CGI.

- **Интеллектуальный иммерсивный слой:**

Мы разработали сценарии аудиогидов с внедрением элементов сатиры и разговорного стиля. Это инновационный способ подачи академических знаний через «эмоциональный захват» внимания, что радикально повышает усвоение информации у аудитории с клиповым мышлением.

- **Гибридный формат:**

Мы интегрировали живых актеров в пространство цифровой экспозиции. Это позволило превратить статичную выставку в «динамический цифровой театр».



Конкурентный анализ

Главное отличие проекта — бесшовный синтез трех медиа-сред: генеративного ИИ-искусства, иммерсивного аудиоспектакля и живого театрального перформанса.

01. Развлекательные интерактивные пространства (Futurione (ВДНХ), Эйфория, Музей иллюзий).

Предлагают визуальный аттракцион, лазерные шоу и фото-зоны для создания контента в соцсетях.

Отсутствует глубокая сюжетная линия и образовательная составляющая.

Мы предлагаем *Edutainment*-формат, где технологии ИИ служат инструментом погружения в историю и искусство, а не просто световым эффектом.

02. Крупные мультимедийные центры (Artplay Media, Люмьер-Холл).

Демонстрируют широкоформатные видео-фильмы на основе классической живописи («Ван Гог», «Пикассо», «Айвазовский»).

Производство таких фильмов чаще всего имеет высокую стоимость и длительный цикл производства.

Наш AI-пайплайн позволяет менять экспозицию полностью за короткие сроки, удерживая интерес постоянных посетителей.

03. Академические и частные музеи (Выставка «Дали & Пикассо» (Сад Баумана), Мультимедиа Арт Музей (МАММ)).

Предлагают традиционный осмотр репродукций или подлинников с аудиогидом или экскурсоводом.

Такие классические форматы часто воспринимаются молодежью как «скучные» или «архаичные».

Мы переводим культурный код на язык современных цифровых медиа, сохраняя глубину смысла, но делая подачу виральной и интерактивной.

Анализ целевой аудитории

Проект ориентирован на аудиторию с "клиповым мышлением", для которой визуальный ряд и технологичность являются первичными триггерами внимания.

01. «Цифровое поколение»

- Сегменты: Школьники, студенты творческих вузов, IT-специалисты.
- Запрос: Технологичный досуг, «инстаграмность» пространства, поиск новых смыслов в классике через ИИ.
- Ценность: визуал, интеллектуальный юмор, возможность увидеть «кухню» нейросетей.

02. Семьи с детьми

- Профиль: Родители 25–40 лет, ориентированные на развитие детей.
- Запрос: Показать ребенку искусство так, чтобы ему не было скучно. Альтернатива стандартным походам в кино.
- Ценность: Игровой формат (спектакль + анимация) удерживает внимание ребенка, пока взрослые погружаются в смыслы.

03. «Серебряный возраст» (50+)

- Профиль: Люди с глубоким культурным бэкграундом, открытые новому опыту.
- Запрос: Свежий взгляд на любимых классиков. Желание «понять» современные технологии через знакомые образы.
- Ценность: Бережное отношение к наследию (благодаря экспертизе искусствоведов) и эффект «ожившей истории».

04. Туристы и гости столицы

- Профиль: Внутренний и внешний турпоток, ищущий «*must-see*» локации.
- Запрос: Увидеть инновационную, технологичную Москву. Короткий, яркий и понятный культурный опыт.
- Ценность: Готовый мультимедийный продукт, который становится визитной карточкой Art & Tech сцены города.

Анализ рынка

Методика расчета

TAM: 115 млрд руб. - общий объём целевого рынка

Весь рынок культурно-досуговых мероприятий Москвы (музеи, выставки, фестивали).

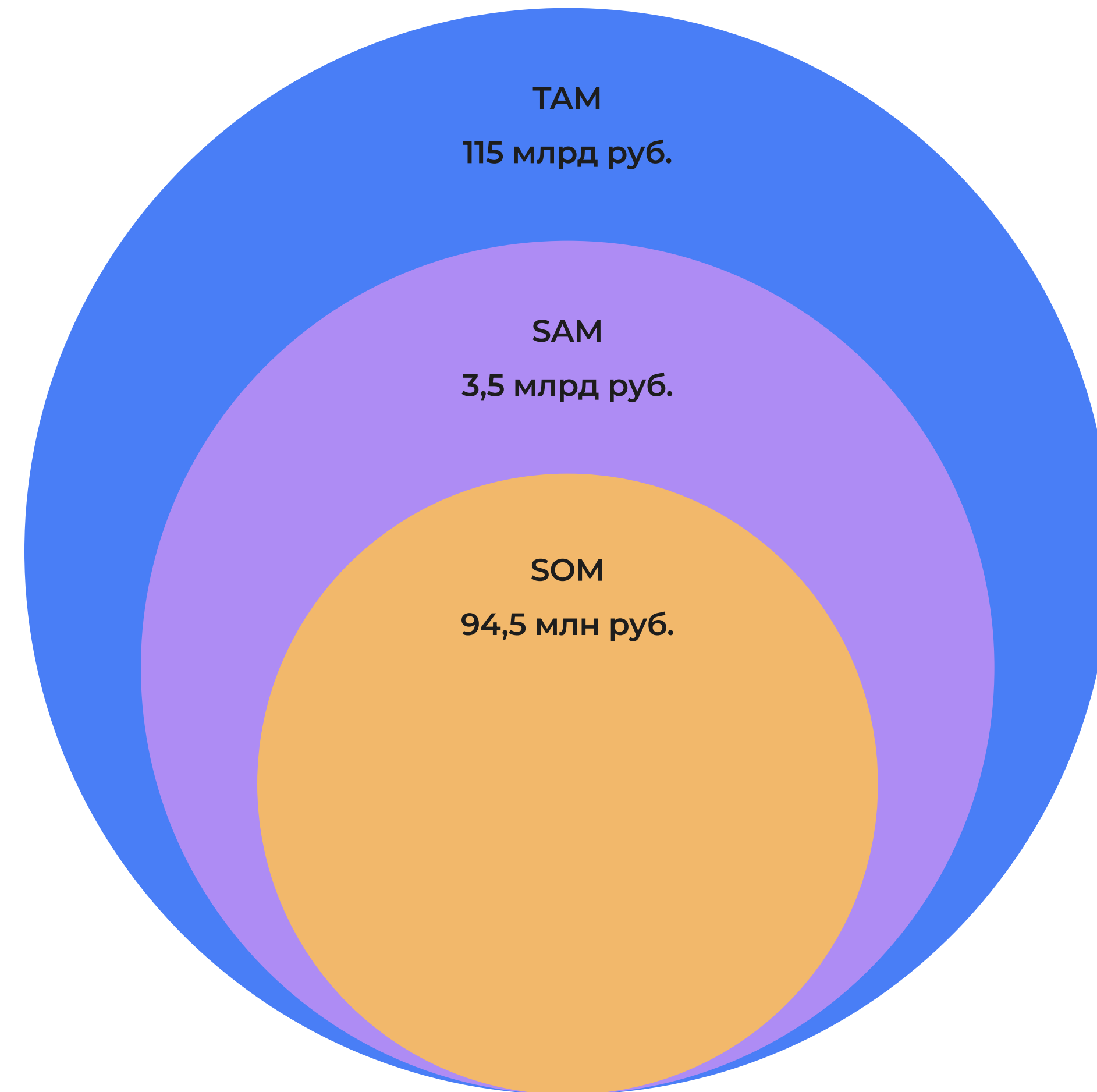
SAM: 3,5 млрд руб. - доступный объём рынка

Рынок технологичного *Edutainment*-досуга для молодежи Москвы по количеству держателей «Пушкинской карты» в Москве (~1,1 млн чел) и активной молодежи, регулярно посещающей платные выставочные проекты (всего ~3,5 млн чел), при среднем чеке 1000 руб.

SOM: 94,5 млн руб. - реально достижимый объём рынка

Реально достижимая выручка проекта при масштабировании на 3–4 площадки.

Расчет основан на операционных данных пилота в ЦСИ М`АРС.



Бизнес-модель

Бизнес-модель проекта строится на гибридном доходе:

B2C и B2B/B2C.

Основными процессами являются AI-продакшн, написание авторских интерактивных сценариев и техническая настройка медиа-серверов.

Мы обеспечиваем полный цикл — от идеи до развертывания выставки «под ключ» всего за 1 месяц.

Ключевым действием является регулярное обновление тематических циклов экспозиции, что позволяет поддерживать актуальность продукта и стимулировать повторные продажи без значительных капиталовложений.

Взаимодействие с аудиторией строится через анализ обратной связи на билетных агрегаторах и управление сообществом в социальных сетях.

Важным элементом стратегии является сотрудничество с образовательными учреждениями. Это превращает выставку из развлекательного объекта в значимый городской центр просвещения и *Edutainment*.



Бизнес-модель

Каналы продаж

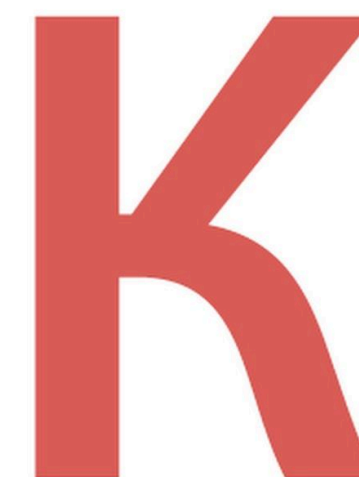
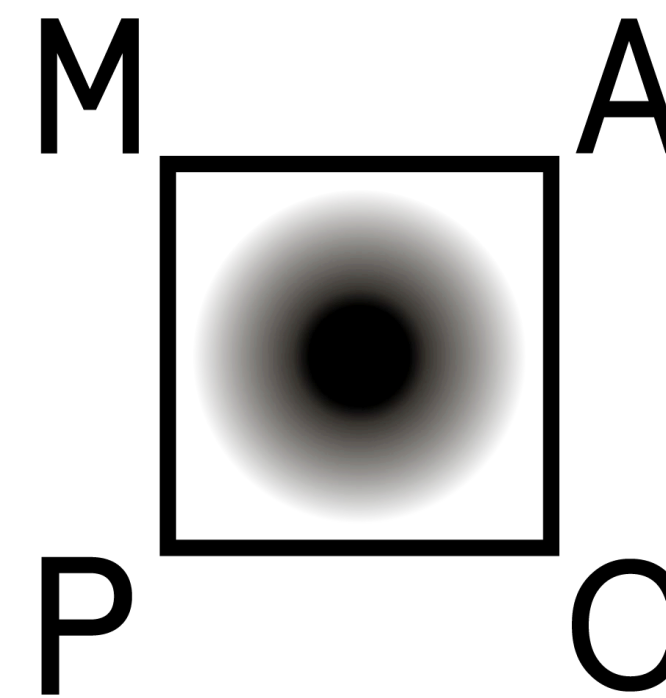
Наша целевая аудитория привыкла потреблять контент и приобретать услуги через социальные платформы.

Клиенты хотят получать информацию о проекте через короткие видеоформаты (Reels, VK Клипы), рекомендации лидеров мнений и через удобные интерфейсы билетных агрегаторов.

Важным каналом является также «сарафанное радио» в цифровой среде — отзывы реальных посетителей, которые становятся триггером к покупке для новых клиентов.

Также задействованы офлайн-каналы непосредственно на площадке экспонирования (кассы и информационные стойки в арт-центре), которые работают на входящий трафик площадки.

Наивысшую эффективность показывают билетные агрегаторы (Яндекс Афиша, KudaGo и Afisha.ru) благодаря встроенным алгоритмам рекомендаций и системе сбора верифицированных отзывов.



KUDAGO

Текущие результаты и планы

Результаты: Апрель 2026

- Проект реализован и функционирует на базе ЦСИ М'АРС (Декабрь 2025 — по настоящее время).
- Рейтинг **4.8 из 5** на Яндекс Афише на основе более 800 развернутых отзывов.
- Разработан и внедрен собственный AI-пайплайн, сокративший время производства контента в несколько раз относительно рынка.
- Проект вышел на самоокупаемость.
- Проведены первые тестовые показы для образовательных групп, подтвердившие запрос на формат Edutainment со стороны школ и вузов.



Текущие результаты и планы

Планы развития

2026: Масштабирование в Москве

- Запуск экспозиции на 3 новых площадках Москвы (музеи, культурные центры).
- Запуск регулярных профориентационных туров для организованных групп.

2027: Региональная экспансия и франшиза

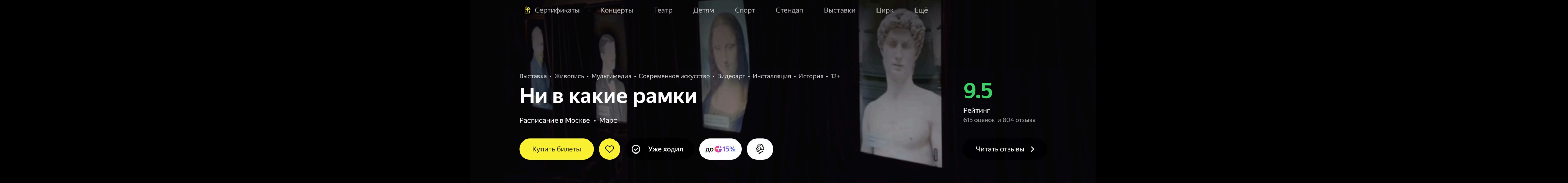
- Выход в города-миллионники (Санкт-Петербург, Казань, Екатеринбург) через партнерские площадки.
- Разработка франчайзингового пакета для быстрой масштабируемости технологии.

2028: Технологическая платформа

- Переход к модели *White Label* — предоставление технологии создания AI-выставок музеям и галереям по всему миру.
- Внедрение ИИ-персонажей с функцией диалога в реальном времени (Real-time AI Interaction).



Отзывы



Виктория Николаева

26 марта 2026

Очень понравилась выставка!Она не похожа на привычные,сложные,тяжелые для восприятия экспозиции других музеев и центров.Очень уютное пространство,которое позволяет окунуться в историю жизни художников.Понравилось,что картины "оживали" и курировали на протяжении посещения.Отдельно хочется отметить,что можно рисовать,писать,то есть максимально взаимодействовать с экспонатами.Это очень интересно! Ещё особенное понравился спор Микеланджело и Да Винчи насчёт произведений искусства,который воспроизведён в маленьком мансардном помещении,где ты узнаёшь про картины и истории из биографии.



ANDREY

27 марта 2026

Мы на выставке с детьми 10 и 12 лет. Остались в восторге. Поучаствовали в квесте, узнали много нового о художниках и картинах.



Тая

28 марта 2026

Это было безумно интересно, будет интересно как взрослым, так детям, так и подросткам, есть коммуникация с аудиторией , много интерактивностей , также там показывают мини кино где картины разговаривают между собой , это самая интересная выставка где я была , вы точно не пожалеете это очень интересно , всем рекомендую к посещению!!!



куст морника

30 марта 2026

интересная выставка с большим количеством интерактивных экспонатов. спектакль очень понравился, как и аудиогид, который доступен на выставке. в нем художники простым языком рассказывают про свои картины или предметы в зале.

в общем, рекомендую. посмеяться и узнать что-то новое для себя — самое то.



Евгений Н.

31 марта 2026

Прекрасное сочетание фактов о великих художниках и скульпторах, современных технологий и юмора.



Екатерина Зорина

1 апреля 2026

Отличная психологическая выставка, с применением ИИ, было интересно и захватывающе, много интересных фактов, проект, который стирает границы между эпохами - прошлым и настоящим.



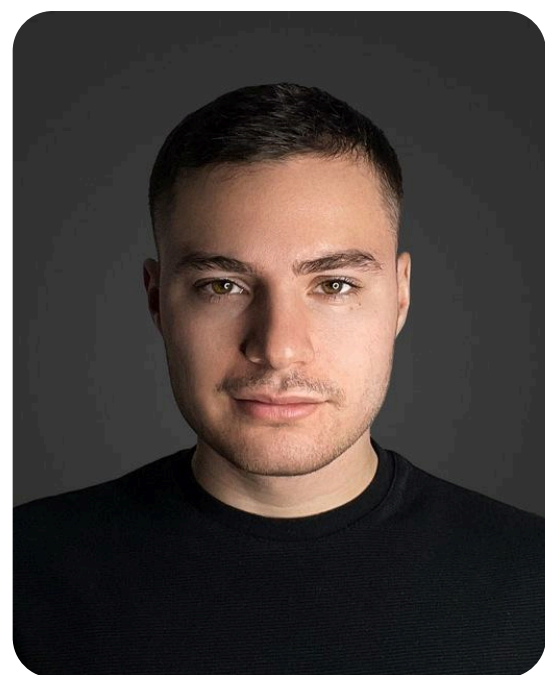
Марина Петрова

Вчера

Нестандартная интересная выставка. Особенно интересно будет молодежи взглянуть на искусство по углом современности и искусственного интеллекта! Рекомендую к посещению!



Команда



АЛИЕВ ЭМИЛЬ
Руководитель

Компетенции:
Стратегическое управление,
разработка концепций и
сценариев иммерсивных
пространств.

Опыт: Успешное
взаимодействие с ведущими
арт-площадками,
финансовое планирование и
координация продакшн-
команд.



КОШКИН АЛЕКСАНДР
Креативный продюсер

Компетенции:
Эксперт в области
нейродегенеративного
искусства (ArtTech), 3D-
моделирования и
иммерсивных технологий.

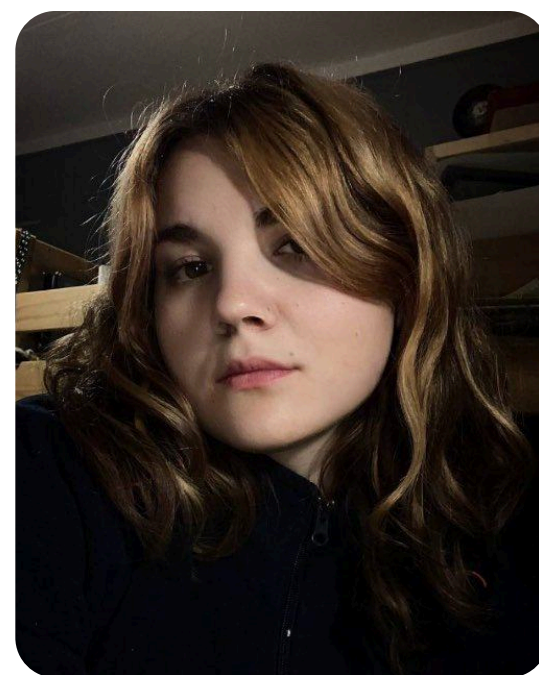
Опыт: Текущий AI-продюсер
экспозиций ЦСИ М`АРС.
Опыт создания
коммерческих продуктов на
стыке AI и крупного бизнеса.



ИСАЕВ АНДРЕЙ
Технический администратор

Компетенции:
Работа с медиа-серверами и
системами
видеомикширования.
Звукорежиссура и
операторское мастерство.

Опыт: 5 лет в индустрии.
Опыт проектирования и
монтажа выставочных
конструкций и сложных
мультимедийных
инсталляций.



СУПРЕМЕНКО МАРИНА
Художник-декоратор

Компетенции:
Проектирование
художественной среды и
работа с материалами.
Экспертиза в истории
искусств и реставрации.

Опыт: Художественная
практика и создание арт-
объектов. Верификация
визуального стиля
нейросетей.

Запрос проекта

Главный запрос - **масштабирование и сетевое развитие**

На текущем этапе наша цель — переход от успешного пилота на одной площадке (ЦСИ М'АРС) к созданию городской сети иммерсивных пространств.

Конкретные направления поддержки:

1. Партнерства и площадки:

- Выход на новые локации в Москве: культурные центры, музейные площадки.
- Сотрудничество с Департаментом культуры и Мосгортуром для интеграции в городские маршруты.

2. Заказчики (B2B / B2G):

- Партнерства с вузами и школами для проведения системных групповых экскурсий.
- Заказы от брендов на создание уникальных мультимедийных зон.

3. Команда и экспертиза:

- Привлечение специалиста для работы с государственным сектором.
- Менторская поддержка по вопросам масштабирования и упаковки франшизы.

4. Инвестиции:

- Объем: 1.500.000 руб. на модернизацию технического парка и активный маркетинг.
- Увеличение охвата до 100 000+ посетителей в год.





Контакты

Название проекта: **«НИ В КАКИЕ РАМКИ»**

Площадка: Центр современного искусства М'АРС

Адрес: Пушкирев пер., 5, Москва, Россия, 107045

Телефон: +7 (960) 009-63-07

Email: emilaliyev1999@yandex.ru

Контактное лицо: Эмиль Илхамович Алиев