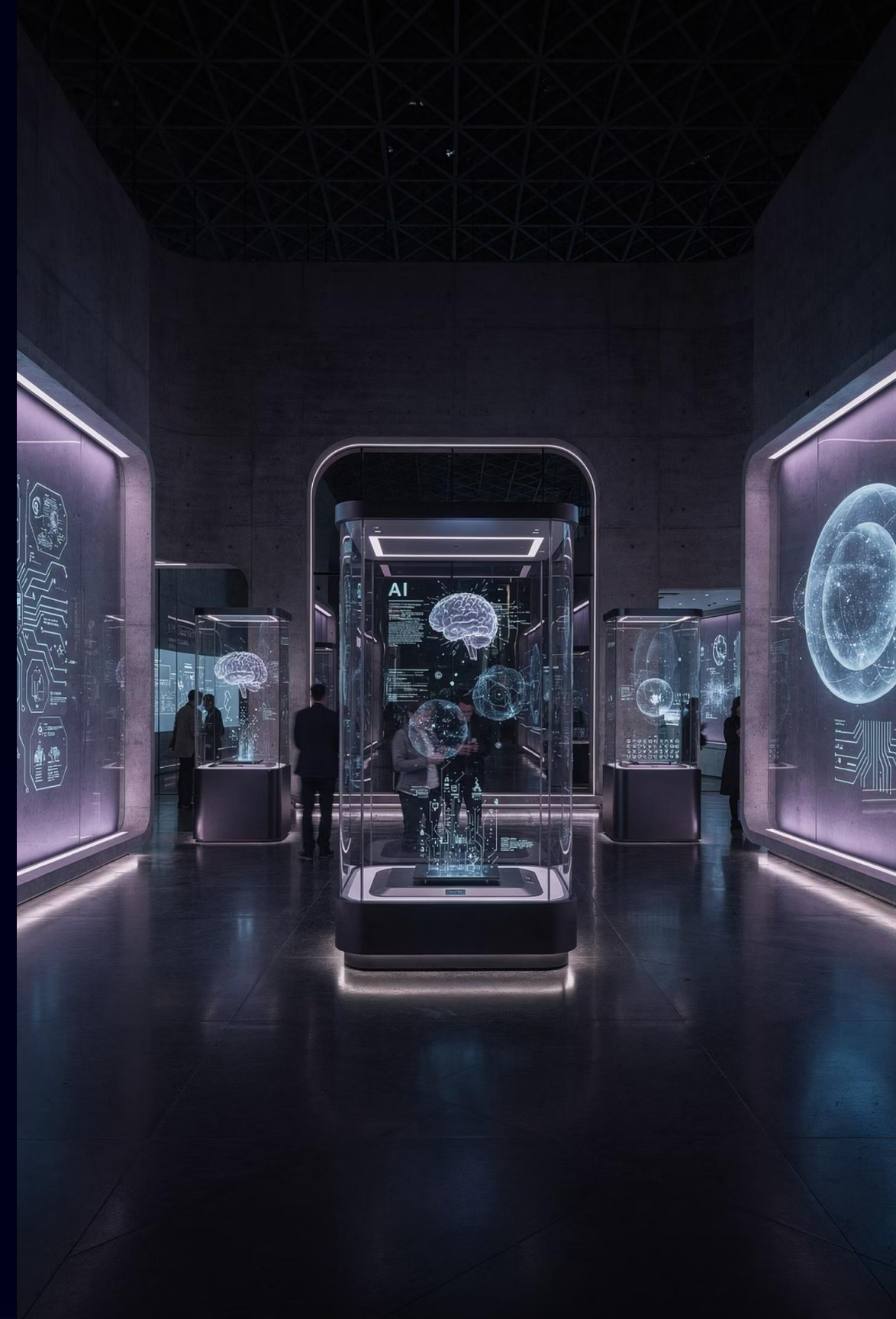


Искусственный интеллект в музейной практике: новые возможности и вызовы

Роман Мишин

Начальник отдела мультимедийных средств
и информационных технологий

Российского национального музея музыки



ИИ в работе с коллекциями музеев



Проект MoMA и Google Arts & Culture

С помощью алгоритмов машинного зрения проанализировано свыше 30 000 архивных фотографий выставок MoMA (с 1929 года) и распознано более 20 000 произведений. Система автоматически установила связь между историческими фото и 65 000 оцифрованными экспонатами коллекции.

Семантический поиск и каталогизация

Глубокое обучение

Алгоритмы классифицируют объекты и выявляют неочевидные сходства

Проект Recognition

Tate Gallery сопоставляет новостные фото с произведениями из собрания

Новые связи

Инструменты помогают кураторам находить смысловые переклички



ИИ и НОВЫЙ ОПЫТ для посетителей

Интерактивные гиды и чат-боты

Национальный музей Дании внедрил виртуального помощника, который круглосуточно отвечает на вопросы о часах работы, выставках и экспонатах. Технологии обработки естественного языка позволяют ботам понимать разнообразные формулировки и отвечать персонализированно.

Преимущества

- Доступность 24/7
- Персонализированные ответы
- Помощь до и во время визита
- Поддержка через сайт и мессенджеры



Виртуальный Кандинский в Третьяковке

01

Воссоздание образа

Нейросети GigaChat и Kandinsky воссоздали образ, голос и манеру речи художника

02

Виртуальное сопровождение

ИИ-«Кандинский» рассказывает о работах от первого лица, выстраивая повествование через 12 архетипов

03

Интерактивные элементы

Игра по теории Эндера, психологический тест и Telegram-бот для посетителей

Генеративное искусство в музее

Refik Anadol: Unsupervised в MoMA

Масштабная мультимедийная инсталляция (2022–2023), где нейросеть проанализировала изображения коллекции музея за 200 лет. Модель генерирует постоянно меняющиеся визуальные образы – «сны машины» на тему истории модернизма.

Ход генерации зависит от внешних факторов: шума и освещения в зале. ИИ стал соавтором художественного высказывания.



Кейсы Российского национального музея МУЗЫКИ



Дизайн афиши (2023)

Нейросеть предложила концепцию для плаката выставки «Искусство игры: Шахматы – Музыка», которую реализовали дизайнеры



Лаборатория «Нейродети»

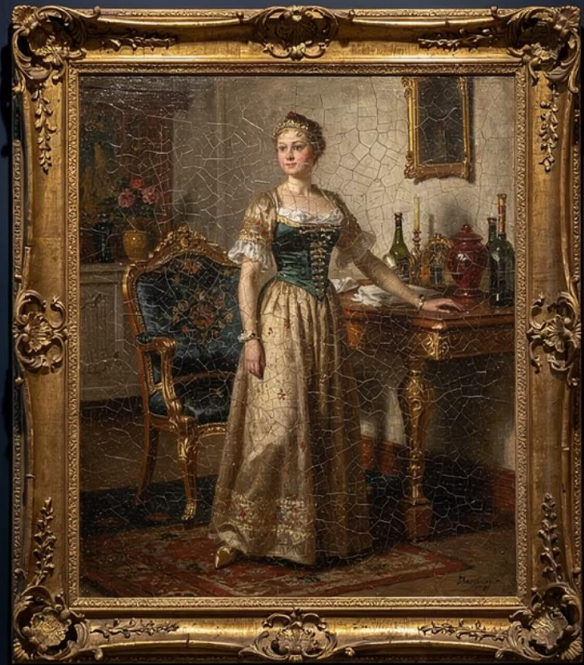
Подростков учат генерировать музыку и графику с помощью нейросетей, формулировать промпты



Выставка «Музыкальная эволюция»

33 интерактивных экспоната прослеживают путь от камней до нейросетей, включая ИИ-композитора

Выставка коллекции Голованова



Живопись в музее музыки

Картины Айвазовского, Верещагина, Нестерова, Поленова из коллекции дирижёра Голованова



«Оживление» картин

Нейросеть добавила движение в цифровые копии полотен на экранах



Голос Голованова

ИИ воссоздал голос коллекционера для аудиогuida на основе архивных записей

Выставка «Онегин. Открытый финал»



Интерактивный чат-бот

В музее П. И. Чайковского посетители могли написать «письмо Татьяны» от своего лица и получить ответ от Онегина, сгенерированный нейросетью.

Интерактив мягко встроен в логику выставки, помогая зрителю эмоционально «примерить» роль персонажа и стать соучастником событий.

Цифровой куратор: возможности и риски

Возможности

Большие языковые модели генерируют описания экспонатов, этикетки, аннотации и сценарии экскурсий за часы вместо месяцев.
Автоматический перевод на разные языки.

Необходимость контроля

Каждый сгенерированный текст требует тщательной проверки экспертами. ИИ-тексты печатались отдельно от комментариев, написанных человеком.

1

2

3

4

Эксперимент Музея Nasher

ChatGPT отобрал работы и составил концепцию выставки, но начал «галлюцинировать» – приписывал несуществующие названия и свойства экспонатам.

Вывод

ИИ-копирайтер не заменяет живого эксперта: справляется со скоростью и стилем, но требует постоянного надзора и финальной редакции специалиста.