

**TELE2 × МАММ**  
**ИНТЕГРАЦИЯ**  
**БРЕНДА 2022/23**

## РОЛЬ БРЕНДА: НОВАТОР

## КЛЮЧЕВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ: AR

ГРАНЬ: в архиве МАММ огромное количество художественных работ, к которым у Tele2 появляется уникальный доступ. Конечно, мы могли бы провести ретроспективу, но чтобы сыграть по другим правилам искусства по-настоящему, мы привлечем в кураторы по отбору работ к выставке совершенно необычную персону из мира искусства, которая со своим безупречным взглядом создаст уникальный выставочный контент

## РОЛЬ МУЗЕЯ

Демонстрация открытости и доступности для коллабораций с художниками, в том числе не выставляемыми в музее

Арт-кураторство совместно с приглашенным брендом артистом

## МЕХАНИКА

### OFFLINE

Выставка архивных работ МАММ по другим правилам

### ПРИМЕРЫ КУРАТОРОВ

Также роль куратора может выполнить художественный представитель от МАММ

### ПРИМЕРЫ КУРАТОРОВ

[Андрей Бартенев,](#)  
[Николай Солодников,](#)  
[Адиль Аубекеров](#)

### ONLINE

Промо в социальных сетях с розыгрышем билетов на специальный показ и другими призами от куратора

## КЕЙСЫ-РЕФЕРЕНСЫ

История, стоящая за самым заметным артефактом истории Британского музея. Партизанское приложение, которое помещает историю стран в контекст колониализма. Он принял Гран-при Cannes Lions Brand Experience и Activation 2022 года

[Ссылка](#)

## РОЛЬ БРЕНДА: ПРОВОДНИК

ГРАНЬ: в архиве МАММ огромное количество художественных работ, к которым у Tele2 появляется уникальный доступ. Учитывая неограниченные возможности по работе с архивом, мы предлагаем по настоящему продвинуть искусство в массы и разместить отобранные работы на крупных придорожных билбордах, городских остановках и общественных пространствах

## КЛЮЧЕВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ: AR

## КЕЙСЫ-РЕФЕРЕНСЫ

Красивая работа для открытия Лувра Абу-Даби. Первая аудио-экскурсия на открытом воздухе на базе FM-радио для привлечения трафика в музей. Один из победителей Гран-при Дубая Lynx

[Ссылка](#)

То, что, вероятно, началось как отличная печатная кампания, превратилось в еще более полную интегрированную кампанию с эмпирическими, мобильными, радио и даже промо-компонентами. Как отметил Хулиан Эрнандес, одна из истинных жемчужин Канн. Красиво созданный и несколько победителей Lions

[Ссылка](#)

## МЕХАНИКА

### OFFLINE

Отобранные работы размещаем на крупных билбордах, остановках общественного транспорта и общественных пространствах. Часть работ снабжаем метками с AR для дополнительного пользовательского технологичного опыта

### ONLINE

Кампания активно поддерживается в блогосфере

### ДРУГИЕ КАНАЛЫ

Кампания активно поддерживается и в других каналах:

- Коллаборация с радио
- ТВ реклама

### ПРИМЕРЫ КУРАТОРОВ

По аналогии с предыдущей идеей для больших охватов в качестве куратора по отбору работ мы можем привлечь внешнюю персону

## РОЛЬ БРЕНДА: ПРОВОДНИК

## КЛЮЧЕВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ: АМБИЕНТ

ГРАНЬ: в пространстве музея МАММ, как правило, контакт посетителя и художника ограничивается визуальным знакомством. Tele2 дарит гостям уникальную возможность познакомиться с картинами художников аудиально

## КЕЙСЫ-РЕФЕРЕНСЫ

Чтобы у пользователя была возможность вступить в диалог с художником «из прошлого» с помощью технологии deep fake мы можем восстановить его точную диджитал копию

[Ссылка](#)

## МЕХАНИКА

### OFFLINE

Все/ключевые/выборочные работы в музее сопровождаются QR-кодом с небольшим анонсом, пройдя по ссылке пользователь «вступает в диалог с автором», который приветствует его, рассказывает о специальной музыкальной композиции, созданной с целью лучшего восприятия работы художника

### ONLINE

В рамках кампании мы создадим уникальную посадочную страницу в сети, которая будет доступна не только посетителям музея, но и вообще всем.

Путь пользователя на сайте разделен в два потока:

1. Для посетителей музея: им доступен диалог с художником и ambient
2. Для всех внешних посетителей – для них так же доступна онлайн-галерея работ

## РОЛЬ БРЕНДА: НОВАТОР

## КЛЮЧЕВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ: СВЕТОВЫЕ ИНСТАЛЛЯЦИИ/ LEAP MOTION/KINECT

ГРАНЬ: Tele2 с помощью новых технологий позволит пользователям управлять интерактивными элементами в музее и подсветкой главных локация МАММ, создавая пространство выставки по «другим правилам». Управлять цветом, звуками и дизайном также просто, как ГБ и минутами в своем тарифном плане.

## РОЛЬ МУЗЕЯ

Показываем, что атмосфера выставки создается не только профессионалами, но и посетителями, ведь каждый человек внутри – творец. МАММ помогает раскрывать в себе прямую причастность к миру искусства.

## МЕХАНИКА

### OFFLINE

Посетители могут управлять подсветкой лестницы, выбирая свой цвет с помощью слов и ассоциаций. Колонны холла будут реагировать на тепло ладоней и менять оттенок цвета. Ступеньки на лестнице будут реагировать на шаги и оставлять индивидуальные отпечатки ног.

### ONLINE

На экране у сцены приветствие для своей половинки, через приложение скаченное по QR коду. Запустим поддержку у блогеров, мотивируем снимать сториз и reels, повышаем охват проекта.

## КЕЙСЫ-РЕФЕРЕНСЫ

В качестве стартовой точки в пути пользователя мы можем оформить колонны МАММ на 1ом этаже в видео-инсталляции. Снабдить инсталляции красивым контентом + сопутствующими технологиями: Kinect, Leap Motion

[Ссылка](#)

# ИДЕЯ #1

# BACKGROUND

Когда приходишь в музей,  
попадаешь в невероятную  
атмосферу искусства  
и творчества. Атмосферу,  
которую создали другие люди.

**НО КАЖДЫЙ РАЗ,  
СМОТЯ НА ВСЕ ЭТИ  
ШЕДЕВРЫ, ТАК ХОЧЕТСЯ  
БЫТЬ К НИМ  
ПРИЧАСТНЫМ.**

# ИДЕЯ

**А ЧТО, ЕСЛИ ПОСЕЩЕНИЯ  
МУЗЕЯ КАЖДЫЙ РАЗ БУДЕТ  
ПРОХОДИТЬ ПО ДРУГИМ  
ПРАВИЛАМ?**

Вместо пассивной роли простого посетителя каждый гость получит возможность стать креатором, со-автором и художником всего пространства МАММ вместе с Tele2.





# МАММ ПО ДРУГИМ ПРАВИЛАМ

Посещай и твори

МАММ  
ПО ДРУГИМ  
ПРАВИЛАМ

Посещай  
и твори

**TELE2**  
другие правила

**МАММ**

# ПОСЕЩАЙ И ТВОРИ

С помощью современных технологичных решений Tele2 превратит весь МАММ в огромное полотно, с которым посетители могут взаимодействовать: изменять, наполнять смыслами, подстраивать под себя.

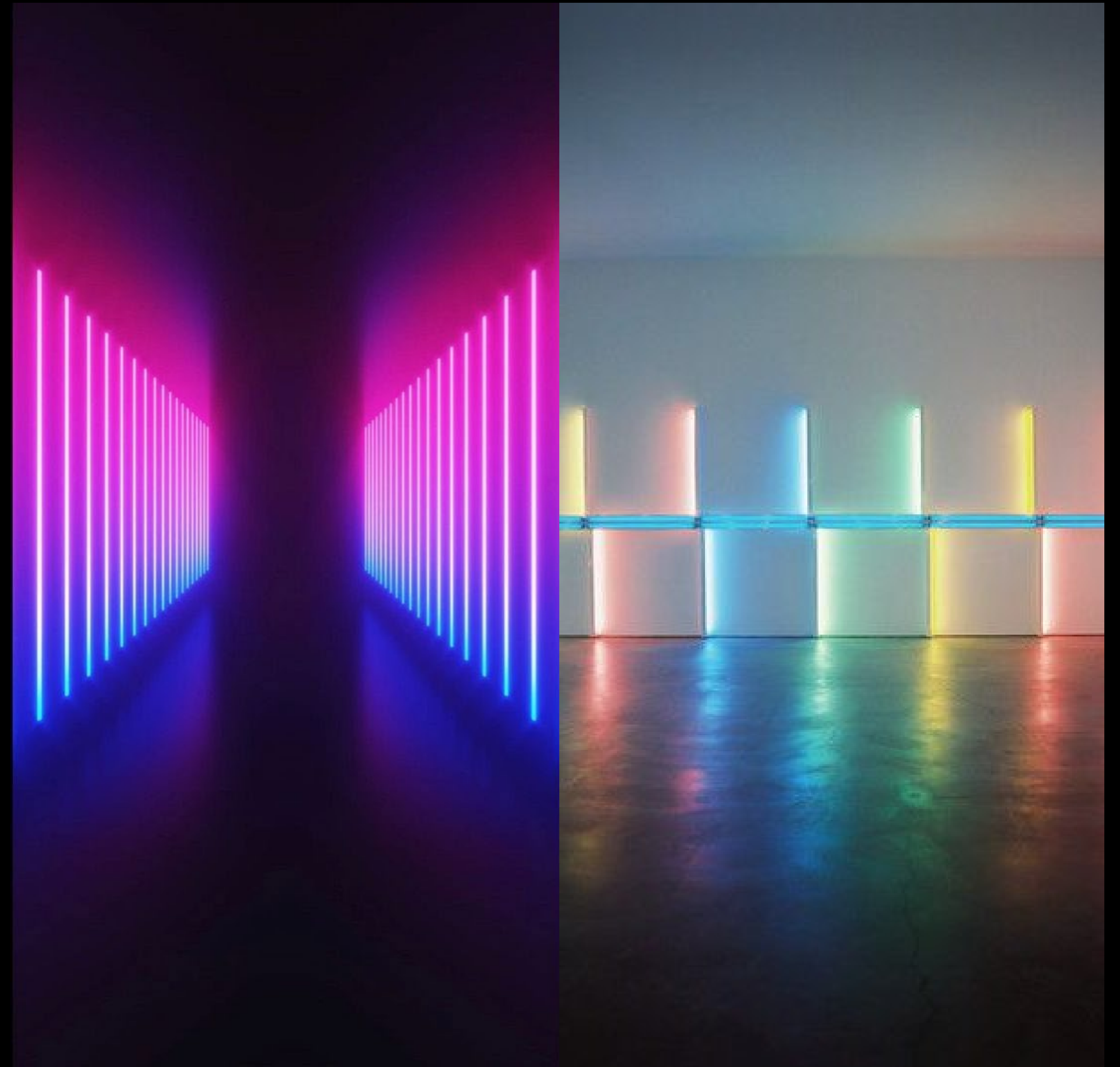
**МАММ СТАНЕТ ЖИВЫМ  
ПРОСТРАНСТВОМ –  
ОБЪЕКТОМ  
ИНТЕРАКТИВНОГО  
ИСКУССТВА!**

# АКТИВАЦИИ

# ПРЕОБРАЖАЙ

Посетители выставки смогут почувствовать себя художниками, а именно раскрасить одну из стен МАММ на свой вкус с помощью световых решений.

На стене расположены интерактивные LED лампы, которые меняют цвет и преобразуют пространство в зависимости от прикосновений и действий пользователя на планшете.





# МЕНЯЙ

Лифт МАММ тоже станет пространством для творчества.

Светодиодные ленты лифта станут интерактивными для посетителей с помощью технологий от Tele2.

На специальном тачскрине пользователь сможет выбрать цвет подсветки, ее интенсивность, тем самым поделиться своим настроением с окружающими.



# САМОВЫРАЖАЙСЯ

Tele2 создаст инсталляцию, которая будет взаимодействовать с посетителем с помощью генеративной графики.

Когда гость или спикер подходят объекту, графика оживает и создает живой фон, который повторяет движения пользователя.

Инсталляция будет фотозоной, которая создается персонально для каждого гостя.



# ДЕЛИСЬ

В МАММ будет установлена интерактивная инсталляция, с помощью которой каждый посетитель сможет поделиться своими эмоциями или настроением через цвет.

Перейдя на сайт через QR-код пользователя может выбрать эмоцию или настроение, которое преобладают в нем в данный момент от просмотра экспозиции. Каждая эмоция, каждое ощущение и каждое переживания будет отражаться в инсталляции определенным цветом.

Вместе все пользователи создают огромное световое полотно.





# УПРАВЛЯЙ

В МАММ появится интерактивная стена, на которой можно будет создать собственное произведения искусства с помощью движения.

Это большое digital полотно, которое наполняет генеративными образами в зависимости от действий пользователя.

Свой АРТ можно будет отправить себе на почту, чтобы поделиться в соцсетях.



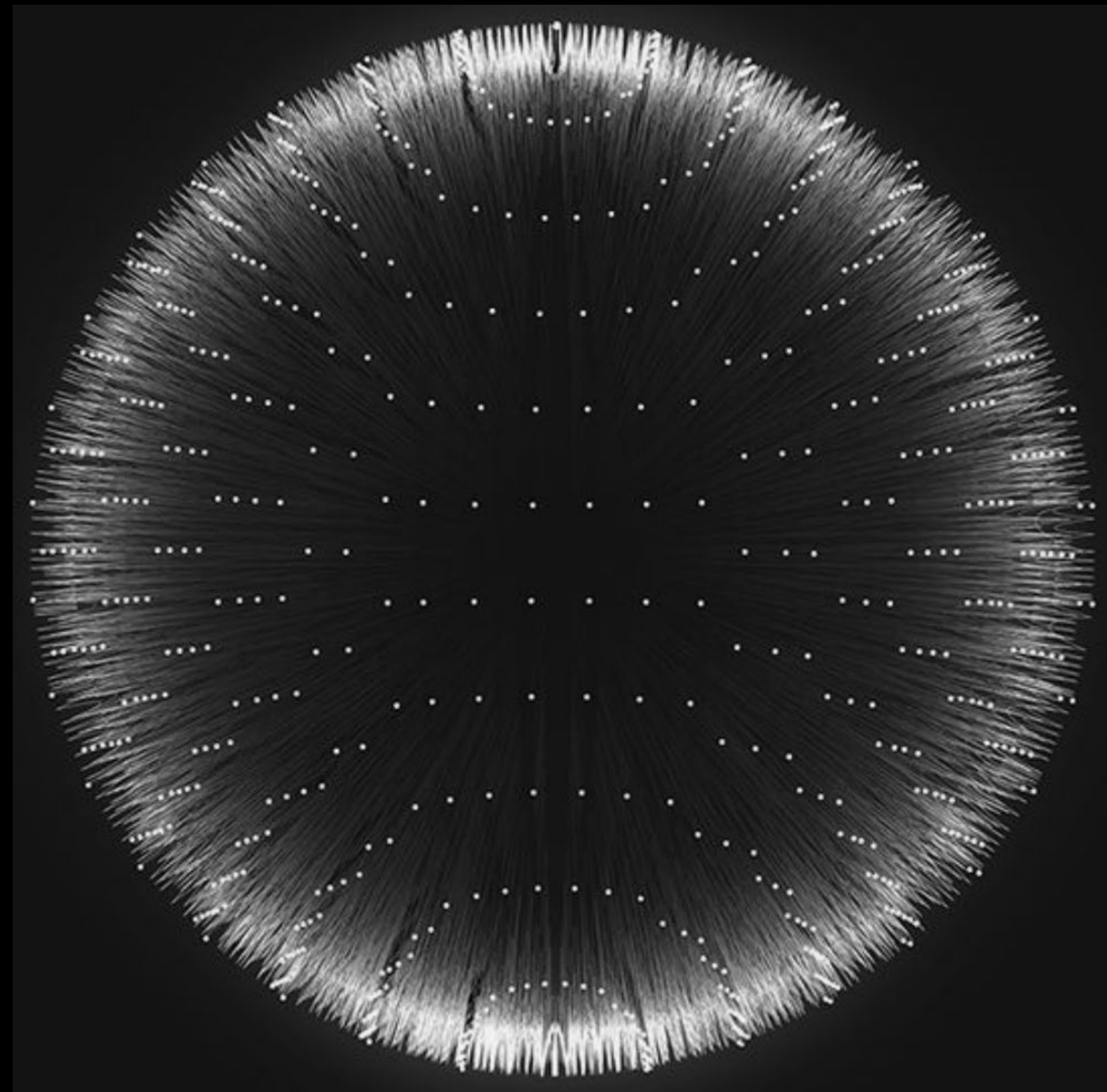


# БУДЬ СО-АВТОРОМ

В завершающей точке посещения экспозиции все гости смогут принять участие в создании digital арт-объекта.

На планшете гость оставляет свое собственное видение, что значит МАММ по другим правилам. «твори по другим правилам, создавай по другим правилам». После ввода слов, каждый пользователь остается точкой в объекте. Точки формируются в масштабный арт-объект.

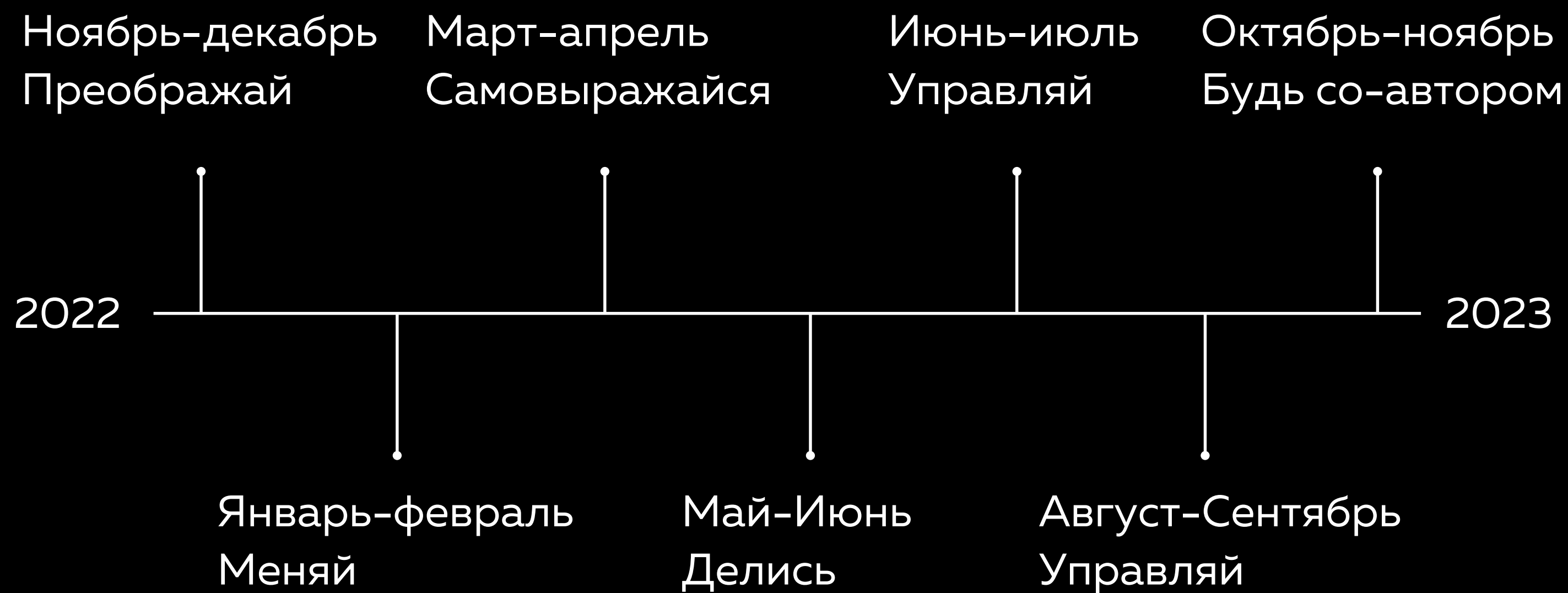
Объект можно двигать, а точки раскрывать нажатием, чтобы узнать кто посетил экспозицию и как ее прочувствовал вместе с Tele2.



# РАЗВИТИЕ

С Tele2 каждое посещение выставки будет уникальным, потому что окружающее пространство создают сами люди.

Активации будут появляться в МАММ по очереди каждые 2 месяца.



# ТАКЕОУТ ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

**«ТЕЛЕ2 ДАЕТ МНЕ ВОЗМОЖНОСТЬ ПОСЕТИТЬ  
МАММ ПО ДРУГИМ ПРАВИЛАМ: СТАТЬ НЕ ПРОСТО  
ПОСЕТИТЕЛЕМ, А ХУДОЖНИКОМ И СО-АВТОРОМ»**

# ПРОДВИЖЕНИЕ

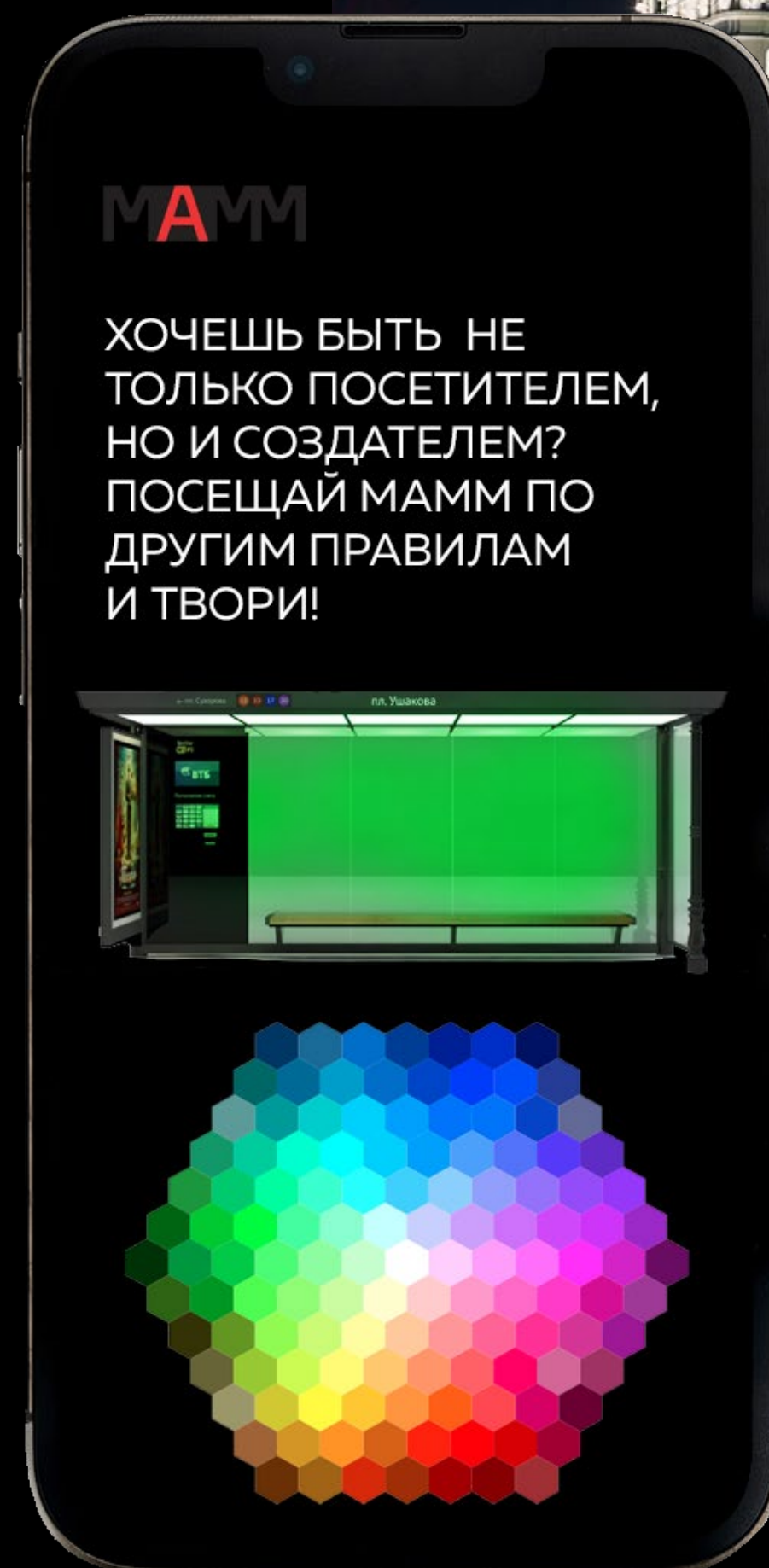


# НАРУЖКА

В городе появится интерактивная наружная реклама.

В остановках и ситиформатах будут представлены объекты выставки, с которыми можно взаимодействовать.

Отсканировав QR-КОД, участник переходит на сайт, с помощью которого может менять подсветку всей остановки и шедевра выставки под свое настроение.





**ИДЕЯ #2**

# BACKGROUND

**В АРХИВЕ МАММ СОХРАНИЛОСЬ ОГРОМНОЕ  
КОЛИЧЕСТВО ХУДОЖЕСТВЕННЫХ РАБОТ,  
КОТОРЫЕ АУДИТОРИЯ УЖЕ ВИДЕЛА.**

# ИДЕЯ

**У TELE2 ДРУГИЕ ПРАВИЛА.  
МЫ НЕ ПРОСТО ОТКРОЕМ ДОСТУП К АРХИВАМ, НО ПРЕДЛОЖИМ  
ПОСМОТРЕТЬ НА УЖЕ ЗНАКОМЫЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ ИСКУССТВА  
С НОВОЙ СТОРОНЫ.**



# ДРУГОЕ ПРОЧТЕНИЕ ИСКУССТВА

В течение года Tele2 будет устраивать собственный экспозиции, используя архивные коллекции МАММ.

Приглашенные эксперт МАММ и известный обыватель составят новое мнение о предметах искусства.

Куратор будет в проекте весь сезон, а экспозиция и приглашенный селебрити будут меняться каждый месяц, создавая для посетителей МАММ уникальный контент.

Селебрити будут подобраны из разных областей (блогер, тик-покер, певец, ведущий, повар, автогонщик), чтобы показать восприятие искусства от совершенно разных людей.



Богдан Титомир



Даня Милохин



Юлианна Караулова,  
певица



Владимир Мухин,  
шеф-повар White Rabbit



Куратор  
МАММ



# МАММ ПО ДРУГИМ ПРАВИЛАМ

Другое прочтение  
искусства

# ВОЗМОЖНЫЕ МЕХАНИКИ ЭКСПОЗИЦИИ

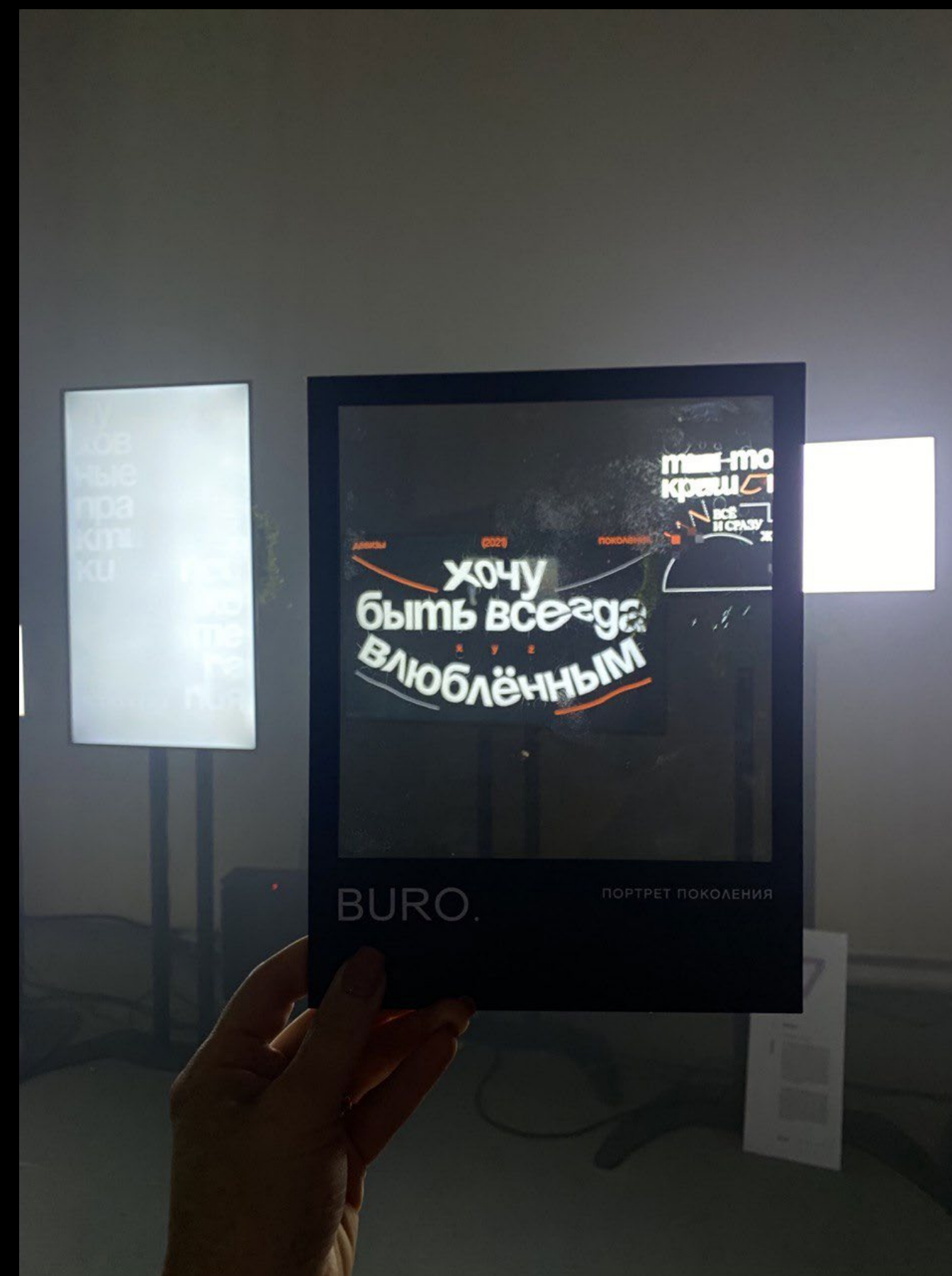


# МЕХАНИКА 1

Вместе с билетом посетитель МАММ получает специальную карточку в виде смартфона.

В пространстве музея будут установлены специальные экраны, а в них предметы искусства из архивной коллекции с прочтением наших экспертов.

Изображение на экране можно увидеть только через нашу карточку.





# МЕХАНИКА 2

Для посетителей будет создана параллельная виртуальная экскурсия с экспонатами из архива. Вдоль всей экспозиции расставлены AR-метки. (в виде логотипа Tele2).

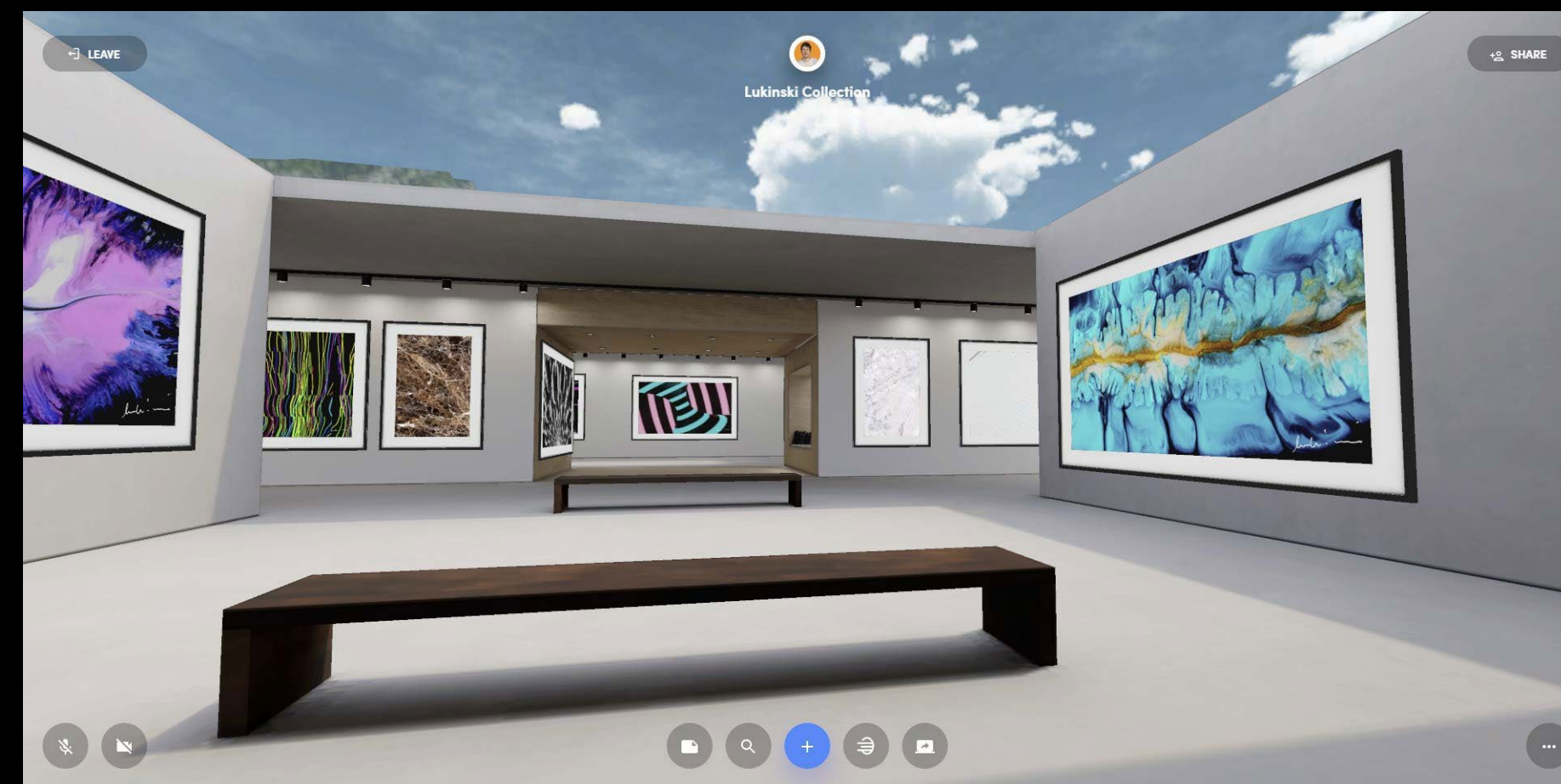
Наведя на них смартфон, пользователь активирует виртуальную экскурсию от приглашённого селебрита: здесь будут архивные работы, дополненные инфографикой.





# МЕХАНИКА 3

В зоне отдыха для посетителей будет доступна VR коллекция архивных произведений искусства, которые приглашенные селебрити и эксперт МАММ отобрали для посетителей.





# МЕХАНИКА 4

В МАММ откроется интерактивная экспозиция, в которой с помощью специально экрана на рельсах произведения искусства в AR дополняются новым прочтением от селебрити.



Во время посещения уникальных экспозиций от Tele2, гости смогут голосовать за те работы из архива, которые им понравились больше всего.

И, конечно, отдать голос приглашенному селебрити!

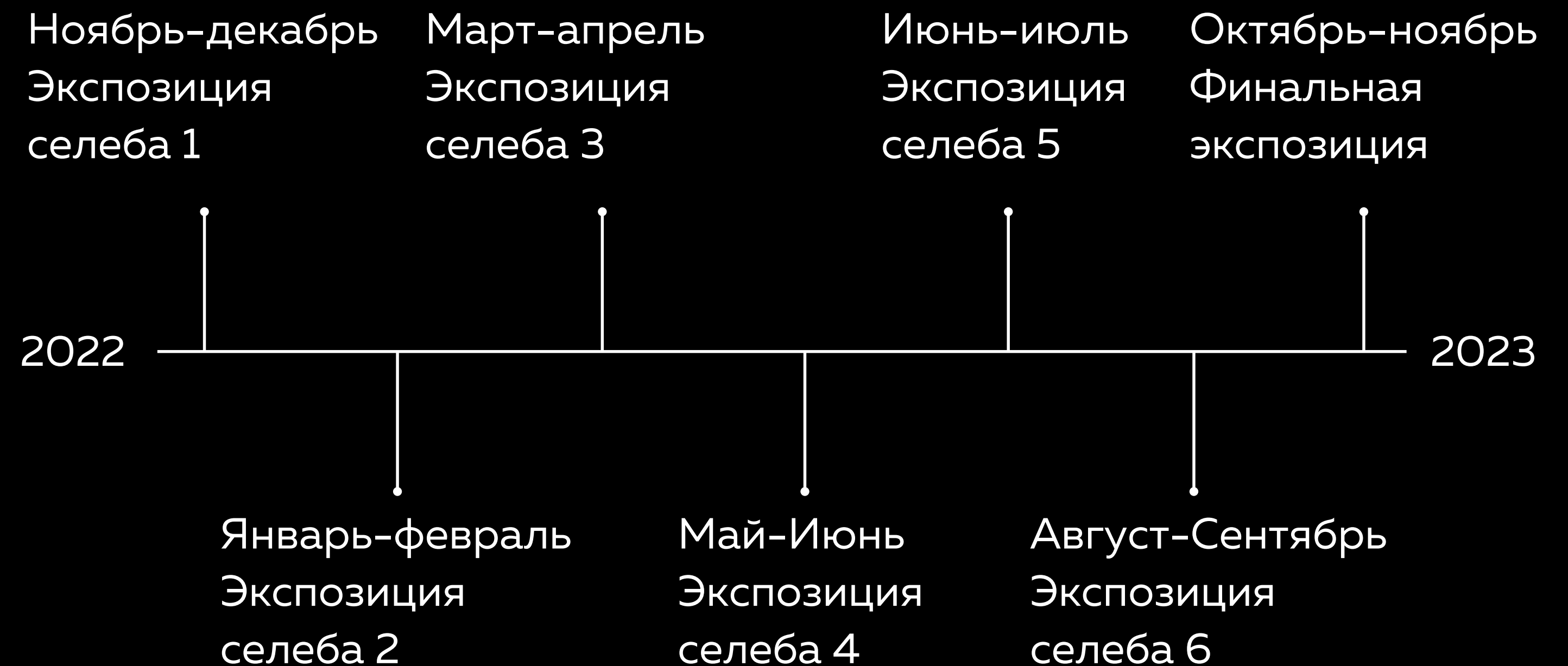
**НА 12 МЕСЯЦЕ УСТРОИМ  
ФИНАЛЬНУЮ ВЫСТАВКУ,  
В КОТОРУЮ ВОЙДУТ  
ЛУЧШИЕ РАБОТЫ И  
ЛУЧШИЕ СЕЛЕБРИТИ.**



# РАЗВИТИЕ

Каждый месяц посетители МАММ будут попадать на новые экспозиции от Tele2 и приглашенного селебрити.

Предложенный набор активаций будет меняться в течение всего года.



# ТАКЕОУТ ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

**«ТЕЛЕ2 ДАЕТ МНЕ ВОЗМОЖНОСТЬ НЕ ТОЛЬКО ПОЛУЧИТЬ ДОСТУП К АРХИВНОЙ КОЛЛЕКЦИИ, НО И ПОНЯТЬ НА ИСКУССТВО С РАЗНЫХ СТОРОН: ОБЫВАТЕЛЯ И ЭКСПЕРТА»**

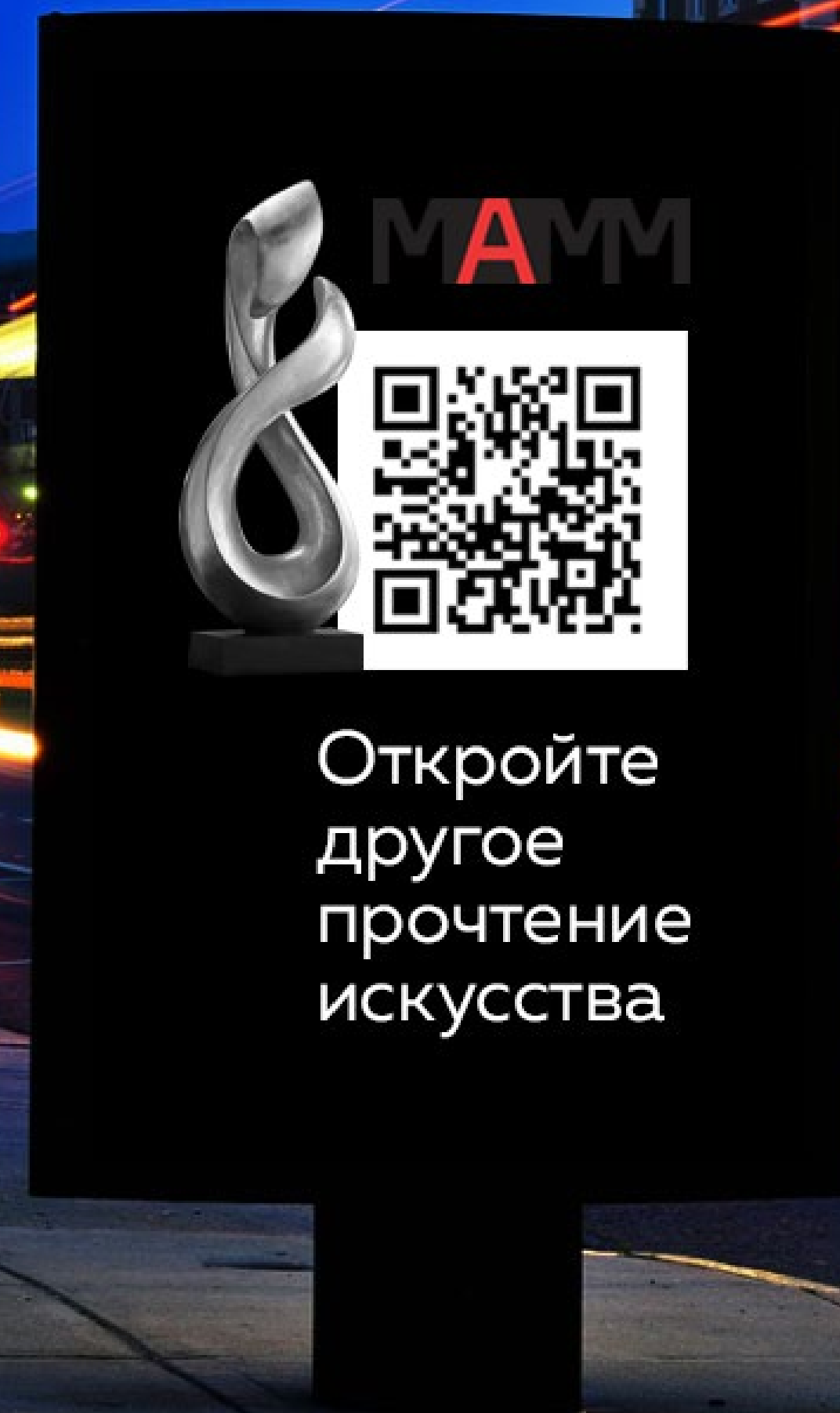
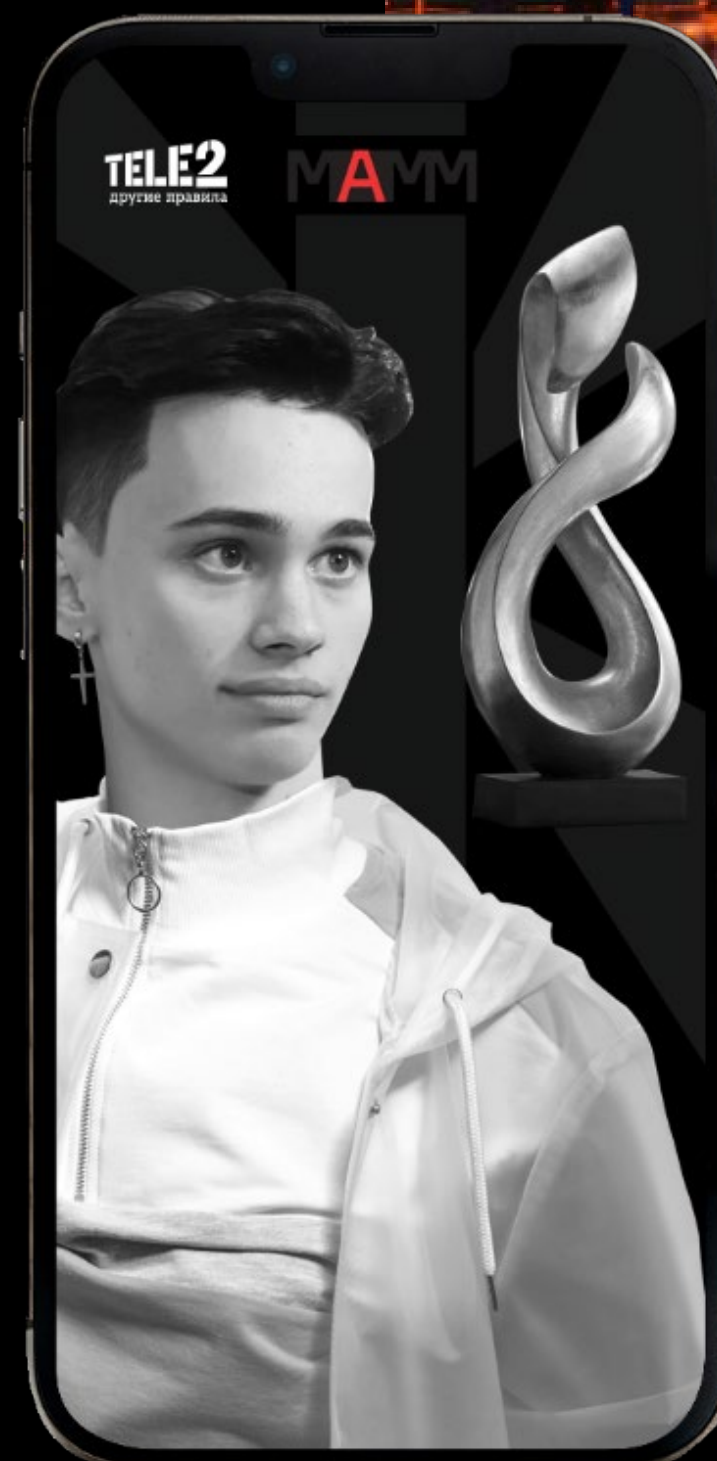
# ПРОДВИЖЕНИЕ

# ИДЕЯ 1

На остановках и ситиформатах появится интерактивная реклама будущей экспозиции.

В центре формата только QR-код, логотип бренда и СТА.

Отсканировав QR-код, пользователь активирует web ar и может уже здесь и сейчас увидеть небольшую часть архивной экспозиции в дополненной реальности с прочтением от приглашённого селебрита и эксперта МАММ.



## ИДЕЯ 2

На остановках появится интерактивная реклама будущей экспозиции.

С уличной стороны остановки установлена камера, которая транслирует улицу в прямом эфире на ситиформат.

С помощью дополненной реальности прямо на улице появляются узнаваемые элементы шедевров выставки.





**ДЛЯ ПРОДВИЖЕНИЯ ПРОЕКТА БУДЕМ  
ИСПОЛЬЗОВАТЬ СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ  
ПРИГЛАШЁННЫХ СЕЛЕБРИТИ.**

**ЗДЕСЬ МОЖНО НЕ ТОЛЬКО АНОНСИРОВАТЬ  
ЭКСПОЗИЦИИ, НО И ПРОВОДИТЬ  
РОЗЫГРЫШИ БЕСПЛАТНЫХ БИЛЕТОВ.**



# ИДЕЯ #3

# BACKGROUND

**КОГДА ТЫ ПРИХОДИШЬ  
В ГАЛЕРЕИ, НА ВЫСТАВКИ  
ИЛИ БИЕННАЛЕ, ТО  
ВСЕГДА ГОТОВ УВИДЕТЬ  
ЧТО-ТО ПРЕКРАСНОЕ.**

Но, кажется, будто бы это  
сильно ограничивает зрителя...  
ведь чувствовать искусство  
можно по-разному.



**ИДЕЯ**

**У TELE2 ДРУГИЕ ПРАВИЛА.  
И ТЕПЕРЬ УЧАСТНИКИ СМОГУТ  
НЕ ТОЛЬКО УВИДЕТЬ, НО  
И ПОСЛУШАТЬ КАЖДУЮ ИЗ КАРТИН**



**МАММ  
ПО ДРУГИМ  
ПРАВИЛАМ**

Экспонаты,  
которые надо  
услышать

**TELE2**  
другие правила

**МАММ**

# МАММ ПО ДРУГИМ ПРАВИЛАМ

Экспонаты, которые  
надо услышать

# СМОТРИ И СЛУШАЙ

С ПОМОЩЬЮ СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЧНЫХ РЕШЕНИЙ  
TELE2 ПЕРЕВЕРНЁТ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ О ВЫСТАВКАХ  
И ВИЗУАЛЬНОМ ИСКУССТВЕ И ПРЕДЛОЖИТ ПОСЕТИТЕЛЯМ  
ПОСЛУШАТЬ ПРОИЗВЕДЕНИЯ ИСКУССТВА, СОЗДАВ СВОЕГО  
СОБСТВЕННОГО ХРАНИТЕЛЯ ВЫСТАВКИ – САУНД КУРАТОРА

# КАК ЭТО РАБОТАЕТ

**TELE2 СОЗДАЁТ АУДИАЛЬНЫЙ АНАЛОГ КАЖДОГО ЭКСПОНАТА. ПОДХОДЯ К ИЗОБРАЖЕНИЯМ, УЧАСТНИК АКТИВИРУЕТ ЗВУКОВОЙ ФОРМАТ И НАСЛАЖДАЕТ АУДИО-ВИЗУАЛЬНЫМ ИСКУССТВОМ.**

# ЭКЗЕКЬЮШН



# ЧЕЛЛЕНДЖ

Главная наша задача при экзекьюшене – создать особый музыкальный контент, который не только будет "озвучивать" художественное произведение, но и не будет предполагать выкупа авторских прав



# КОНЦЕПЦИЯ 1

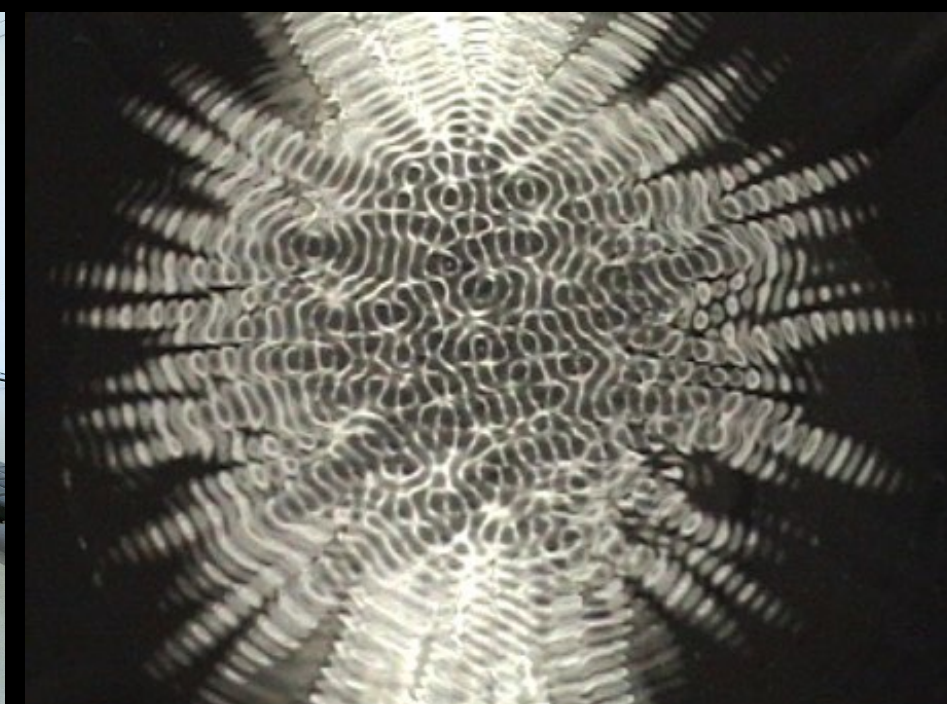
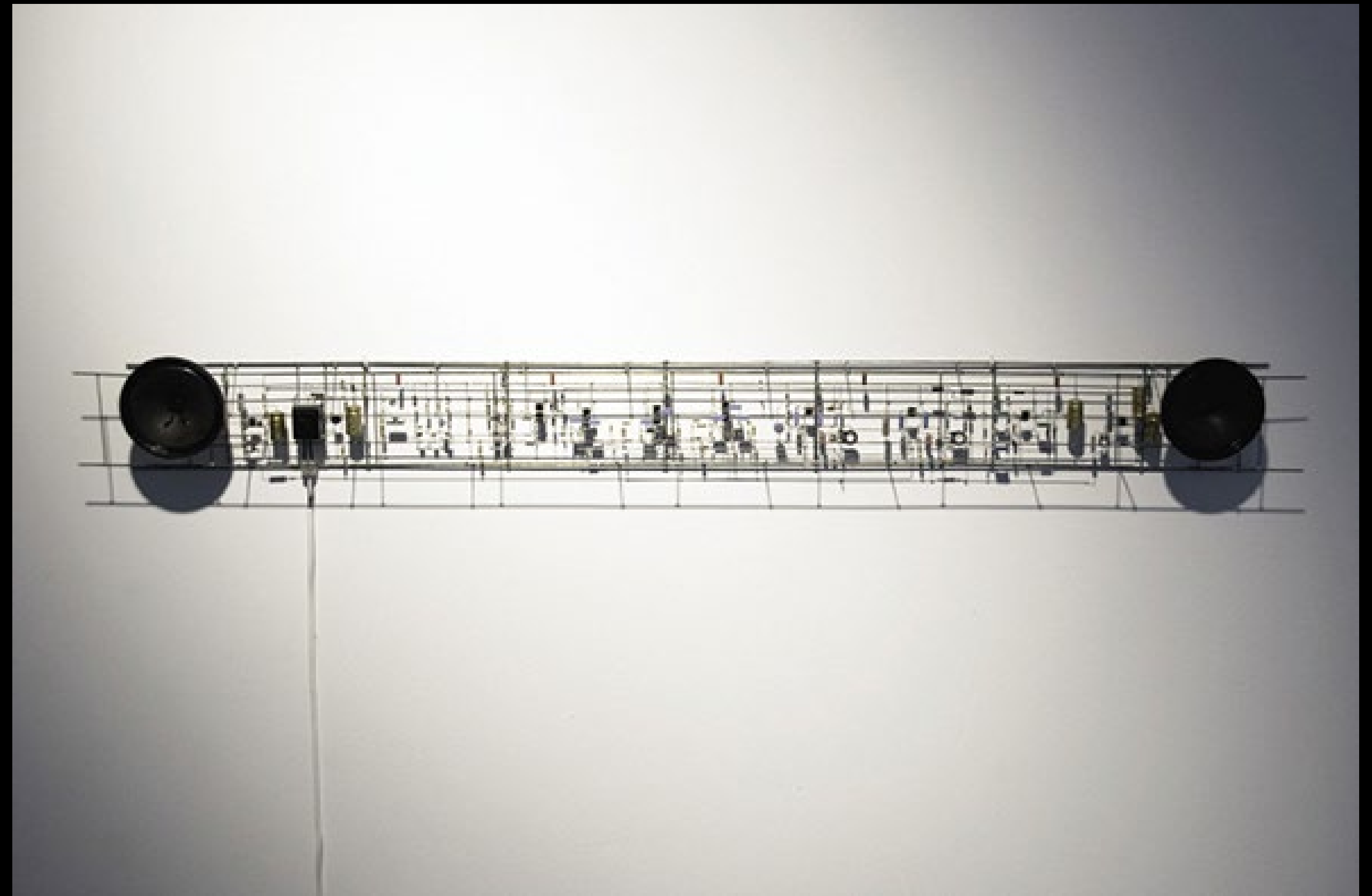
К каждой картине мы создаём аудиодорожки, буквально озвучивающие само изображение – звуки города и автомобилей, если мы в мегаполисе; звуки ручья/водопада и моря, переплетающиеся с голосами птиц и звуком ветра – если мы на природе и т.д.





# КОНЦЕПЦИЯ 2

Каждый художник записывает с композитором авторский трек, через который автор передаёт своё музыкальное восприятие собственной работы, позволяя тем самым созерцателям глубже погрузиться в изображённый сюжет.



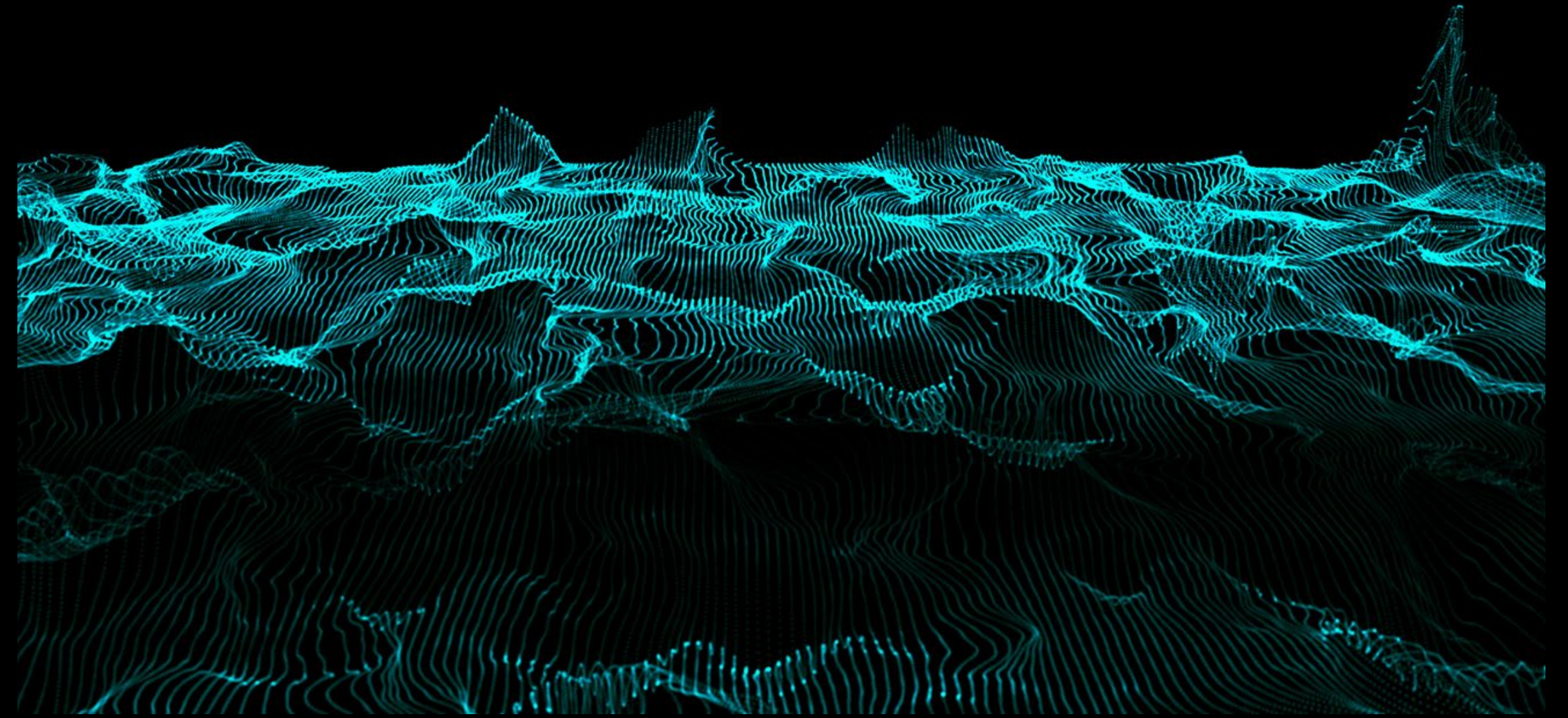


# КОНЦЕПЦИЯ 4

Самая технологичная из возможных опций – использовать для озвучания искусственный интеллект.

Как это работает?

- мы обучаем искусственный интеллект превращать изображения в звуки;
- генеративной искусственный интеллект преобразует изображение в звук;
- контент транслируется на экранах, которые размещены напротив экспонатов



# ИДЕЯ #4



# BACKGROUND

**В ОБЩЕСТВЕ СУЩЕСТВУЕТ МИЛЛИОНЫ ПРАВИЛ, ЧАСТЬ ИЗ КОТОРЫХ С РАЗВИТИЕМ И ТЕЧЕНИЕМ ВРЕМЕНИ ПОСТЕПЕННО СТАНОВИТСЯ АРХАИКОЙ. МУЗЕЙНЫЕ ПРОСТРАНСТВА – НЕ ИСКЛЮЧЕНИЕ.**

В музее помимо стандартных правил этикета, существуют и различные дополнительные: не трогать экспонаты, не фотографировать/ся, не шуметь и т.д. В том числе и негласные – не выходить за рамки наблюдателя и зрителя.

**ИДЕЯ**

**TELE2 ПРЕДЛАГАЕТ ДРУГИЕ ПРАВИЛА,  
ВЕДЬ «TELE2 НЕ ИЗ ТЕХ, КТО ПЛЫВЕТ  
ПО ТЕЧЕНИЮ»**

# СВЯЗЬ С ЗАДАЧАМИ БРЕНДА И ПЛАТФОРМОЙ

## «ДРУГИЕ ПРАВИЛА» БЫЛО → СТАЛО

СМОТРЕТЬ ИСКУССТВО → СОЗДАВАТЬ / БЫТЬ ИСКУССТВОМ

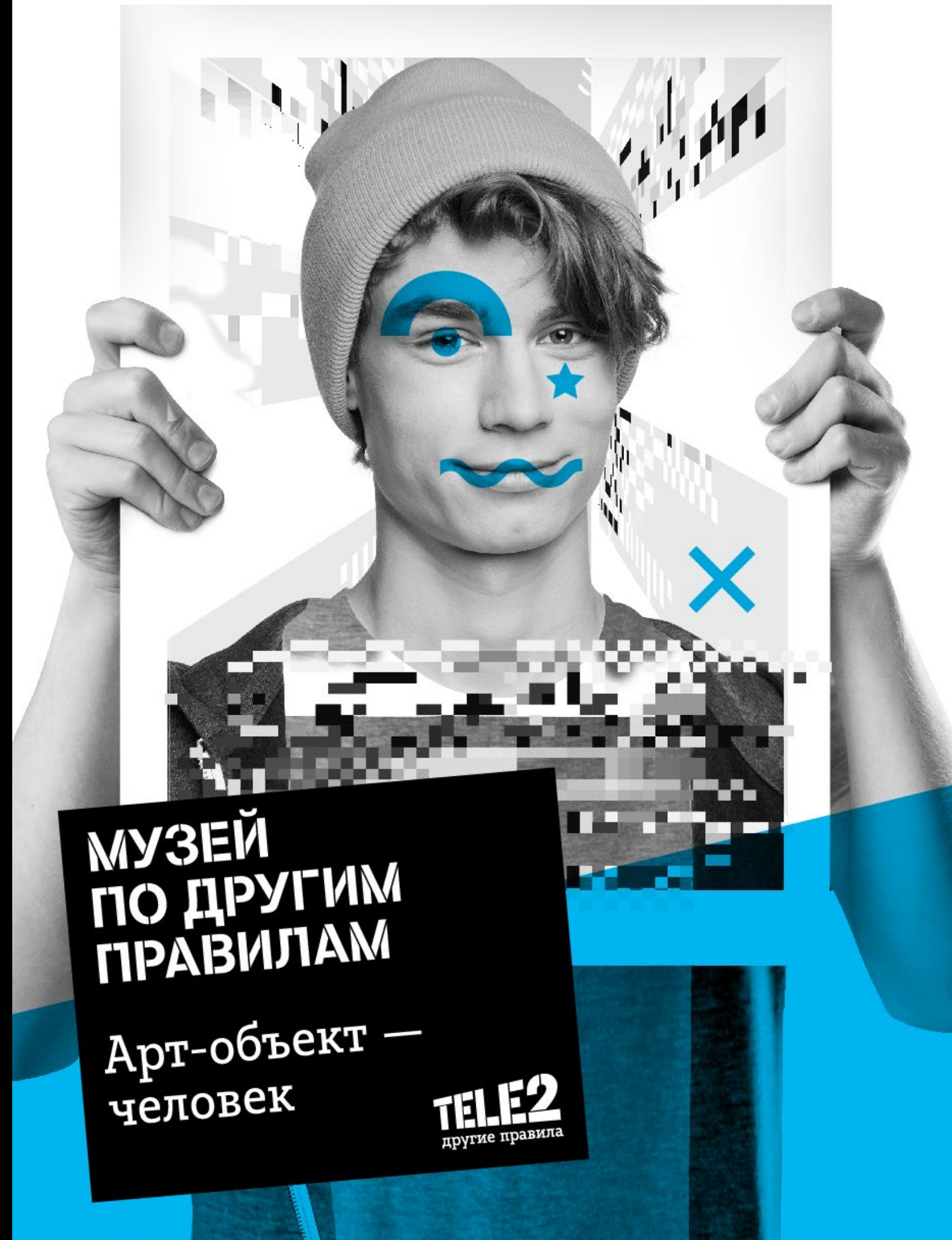
НЕ ТРОГАТЬ / НЕ ЗАХОДИТЬ ЗА ЛИНИЮ → БЫТЬ В ПОЛНОМ КОНТАКТЕ С ИСКУССТВОМ

СОБЛЮДАТЬ ТИШИНУ → ЗВУЧАТЬ

ДВИГАТЬСЯ В ОБЩЕМ ПОТОКЕ  
(ПЛЫТЬ ПО ТЕЧЕНИЮ) → ВЫБИРАТЬ СВОЙ  
МАРШРУТ

УХОДИТЬ ДО ЗАКРЫТИЯ → ПРОДОЛЖАТЬ ОПЫТ БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ

MAMM



МУЗЕЙ  
ПО ДРУГИМ  
ПРАВИЛАМ

Арт-объект —  
человек

TELE2  
другие правила

# МУЗЕЙ ПО ДРУГИМ ПРАВИЛАМ

Арт-объект — человек

# СВЯЗЬ С ЗАДАЧАМИ БРЕНДА И ПЛАТФОРМОЙ

**СЛЕДУЯ ДРУГИМ ПРАВИЛАМ,  
ГОСТИ СМОГУТ ПОПРОБОВАТЬ  
СЕБЯ В РОЛИ ХУДОЖНИКА  
И ОДНОВРЕМЕННО ОБЪЕКТА  
ИСКУССТВА\*.**

Другое правило #1:

Наша выставка для того, чтобы ты мог не только смотреть, но и трогать, соприкасаться с искусством.

Роль бренда: помочь человеку лучше понять искусство через более тесную связь с ним – образователь

\*Подход к рекламной компании, которая объясняет роль бренда и является СТА для гостей



# СВЯЗЬ С ЗАДАЧАМИ БРЕНДА И ПЛАТФОРМОЙ

Другое правило #2:

Ты не зритель, ты – арт-объект!

Роль бренда: мы покажем тебе  
способ им стать и дадим  
инструменты – проводник

Другое правило #3:

Смотри не только на то, что показывают,  
а находи то, что тебя интересует

Роль бренда: предложит  
кастомизированные маршруты  
и изменение пространства под  
себя – проводник

# СВЯЗЬ С ЗАДАЧАМИ БРЕНДА И ПЛАТФОРМОЙ

Другое правило #4:

Проявляй себя и получай уникальный опыт взаимодействия

Роль бренда: раскрытие личности и обогащение ее опыта – развлекатель/новатор

Другое правило #5:

Создавай, говори, высказывайся, оценивай.

Роль бренда: стать рупором для человека, поддержать – новатор/развлекатель

# РАСКРЫТИЕ КОНЦЕПЦИИ «АРТ-ОБЪЕКТ – ЧЕЛОВЕК»

**TELE2: «МЫ РАЗРАБАТЫВАЕМ  
РЕШЕНИЯ ЛИЧНО ДЛЯ КАЖДОГО»**

В центре внимания – посетитель выставки, его личность и индивидуальность.

Он является отправной точкой: активирует инсталляции в рамках выставки и оставляет часть своих мыслей, визуального образа и голоса.

Через взаимодействие с серией инсталляций гость участвует в создании многослойного арт-объекта, основанного на его уникальности – внешности, темперамента и пристрастий.

# СЦЕНАРИЙ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

В кассе музея посетитель получает билет и/или специальный флаер от TELE2. Номер, указанный на билете или во флаере, позволяет инсталляциям "узнавать" гостя, а гостю - активировать опыт взаимодействия.

В результате интерактивного опыта с каждой инсталляцией посетитель будет создавать контент, который будет сохраняться и наслаиваться друг на друга, формируя уникальный арт-объект.

Для бренда это позволит вовлечь гостя в сквозное взаимодействие на протяжении всей выставки. Каждый слой может иметь метафорическую привязку к ценностям компании.

Например:

- в рамках 1-ой инсталляции мы сделаем фото гостя которое станет основой для арт-объекта;
- 2-я инсталляция добавит слой генеративной графики, изменяемый за счет движений гостя;
- в 3-й инсталляции мы предложим ему добавить слой AI-стилизации, генерируемый нейронной сетью на основе текстовой фразы гостя.
- Финалом взаимодействия становится попадание работы посетителя выставки в галерею TELE2. Также брендированный контент может быть отправлен гостю через тг-бот, QR-код или почтой.

Данный подход позволит гостю участвовать в творческом акте и получить полноценный результат за короткое время независимо от владения художественными навыками.



# СЦЕНАРИЙ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

**КАЖДАЯ ТОЧКА TELE2  
ПРЕДЛАГАЕТ ГОСТЮ ДРУГОЙ  
ОПЫТ ЗНАКОМСТВА  
С СОВРЕМЕННЫМ ИСКУССТВОМ**

Связь с брендом через ассоциацию со средствами связи.

Каждая механика — новый вид коммуникации:

- видео
- аудио
- текст
- ar/vr
- групп колл

\*также каждая точка взаимодействия может сопровождаться коротким интересным экскурсом в историю современного искусства в виде текста на стене, чтобы поддержать образовательную роль TELE2.

# СЦЕНАРИЙ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Каждая точка TELE2 предлагает гостю другой опыт знакомства с современным искусством.

## ТОЧКА 1

### СОЗДАНИЕ ОСНОВЫ АРТ-ОБЪЕКТА (ВИДЕО-СЪЕМКА)

Варианты механик: съемка гостя с использованием технологичных средств, кеинг в реальном времени, программируемые источники света, наложение фильтров, диджитал твин, 3d-скан и тд

## РЕЗУЛЬТАТ

### ГОСТЬ СОЗДАЛ СВОЙ УНИКАЛЬНЫЙ АРТ- ОБЪЕКТ В ОСНОВЕ КОТОРОГО ЕГО ЛИЧНОСТЬ, А ТАКЖЕ ПОМЕСТИЛ СВОЕ ТВОРЧЕСТВО В ЭКСПОЗИЦИЮ МУЗЕЯ

## ТОЧКА 2

### ДОБАВЛЕНИЕ СЛОЯ С ЭФФЕКТАМИ

Варианты механик: добавление эффектов пикселизации, смазывания, двоения и тд.

## ТОЧКА 5

### ПРИСОЕДИНЕНИЕ К КОЛЛЕКТИВНОМУ АРТУ

Варианты механик: результат взаимодействия с инсталляциями будет добавлен в диджитал/AR-галерею TELE2, таймлайн создания общего арта, генеративная арт-инсталляция, звуковая арт-инсталляция и тд

Дополнительная опция  
- онлайн перформанс - гость становится частью коллективного перформанса от TELE2 (бесконечного стрима на сайте МАММ или др.)

## ТОЧКА 3

### ДОБАВЛЕНИЕ СЛОЯ С АR-ГРАФИКОЙ

Варианты механик: генеративная AR-графика, реагирующая на движение гостя, выбор пресетов и их кастомизация, маски и тд

## ТОЧКА 4

### СОЗДАНИЕ АУДИО-СЛОЯ

Варианты механик: рисовать музыку голосом/текстом, направленный звук, аудиопроменад, коллективный трек, запись сообщений и тд

**КАКИЕ ТЕХНОЛОГИИ  
МОЖЕМ ИСПОЛЬЗОВАТЬ?**



# ТОЧКА 1 (опция 1) СЪЕМКА РОБОРУКОЙ

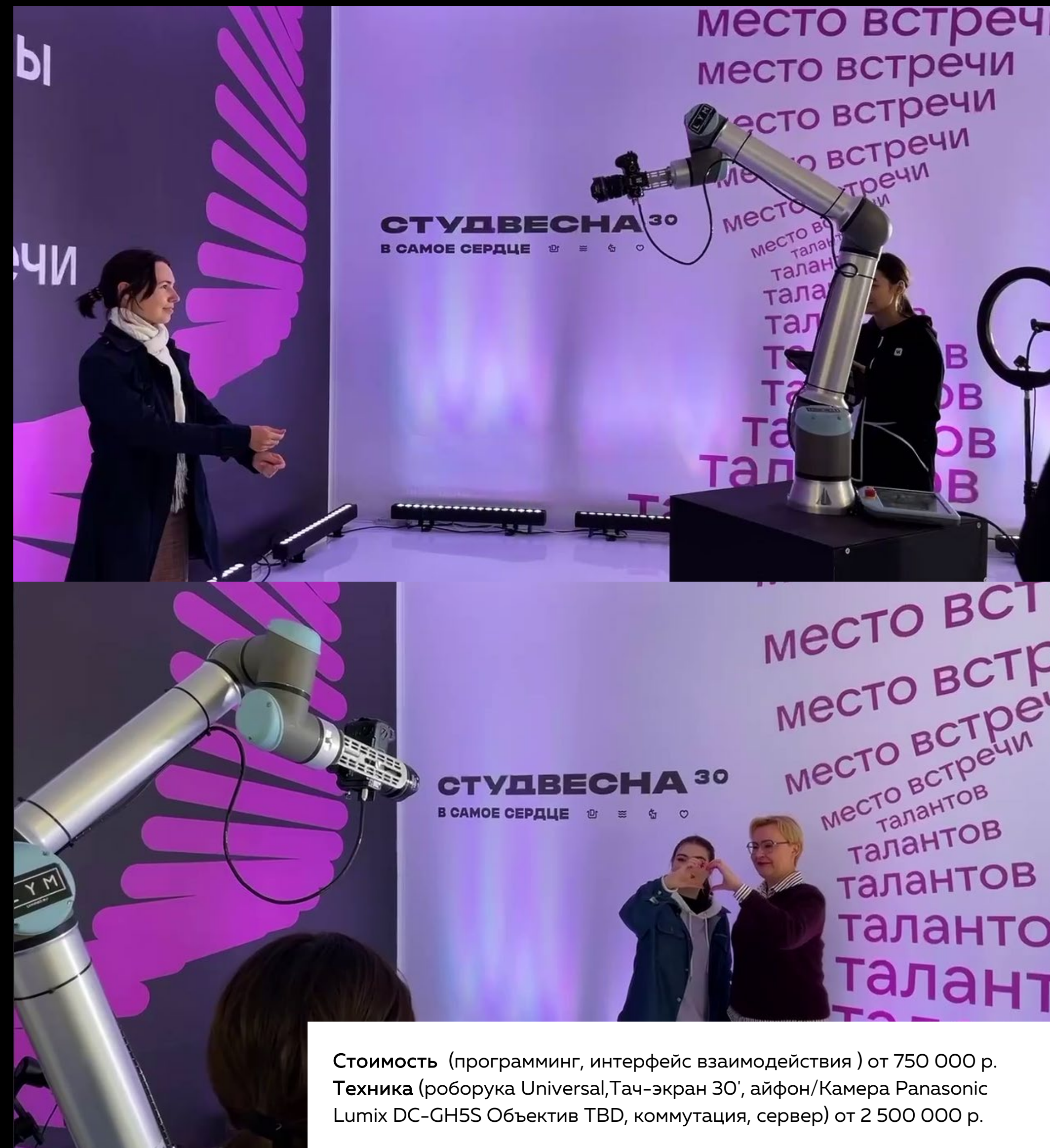
Техника: тач-экран, кинект

Гость видит СТА, приглашающее его стать арт-объектом, подходит к зоне Tele2. Сканирует специальный флаер Tele2 и инсталляция создает его аккаунт. Гость делает видео-запись на брендированном фоне TELE2. Видео станет основой для создания полноценного арт-объекта.

Видео делается нестандартным способом с помощью роборуки с закрепленной на ней камерой или телефоном. Инсталляция выделяет основные цвета одежды гостя и подстраивает свет осветительных приборов. Результат сохраняется и отправляется на сервер. Опция: использовать LED-угол (стена+пол) в качестве фона. Появится возможность сделать XR-видео, где графика будет синхронизирована с движением камеры. Пример

Теперь гость сможет доработать его на следующих точках взаимодействия, дополнив его AR-графикой, обработкой нейронной сетью, текстом, уникальным звуком.

Гостю также предлагается карта, на которой отмечен маршрут следующих поинтов TELE2 и СТА посетить их все.



Стоимость (программинг, интерфейс взаимодействия) от 750 000 р.  
Техника (роборука Universal, Тач-экран 30', айфон/Камера Panasonic Lumix DC-GH5S Объектив TBD, коммутация, сервер) от 2 500 000 р.



# ТОЧКА 1 (опция 2) 3D-СКАН

Техника: тач-экран, кинект

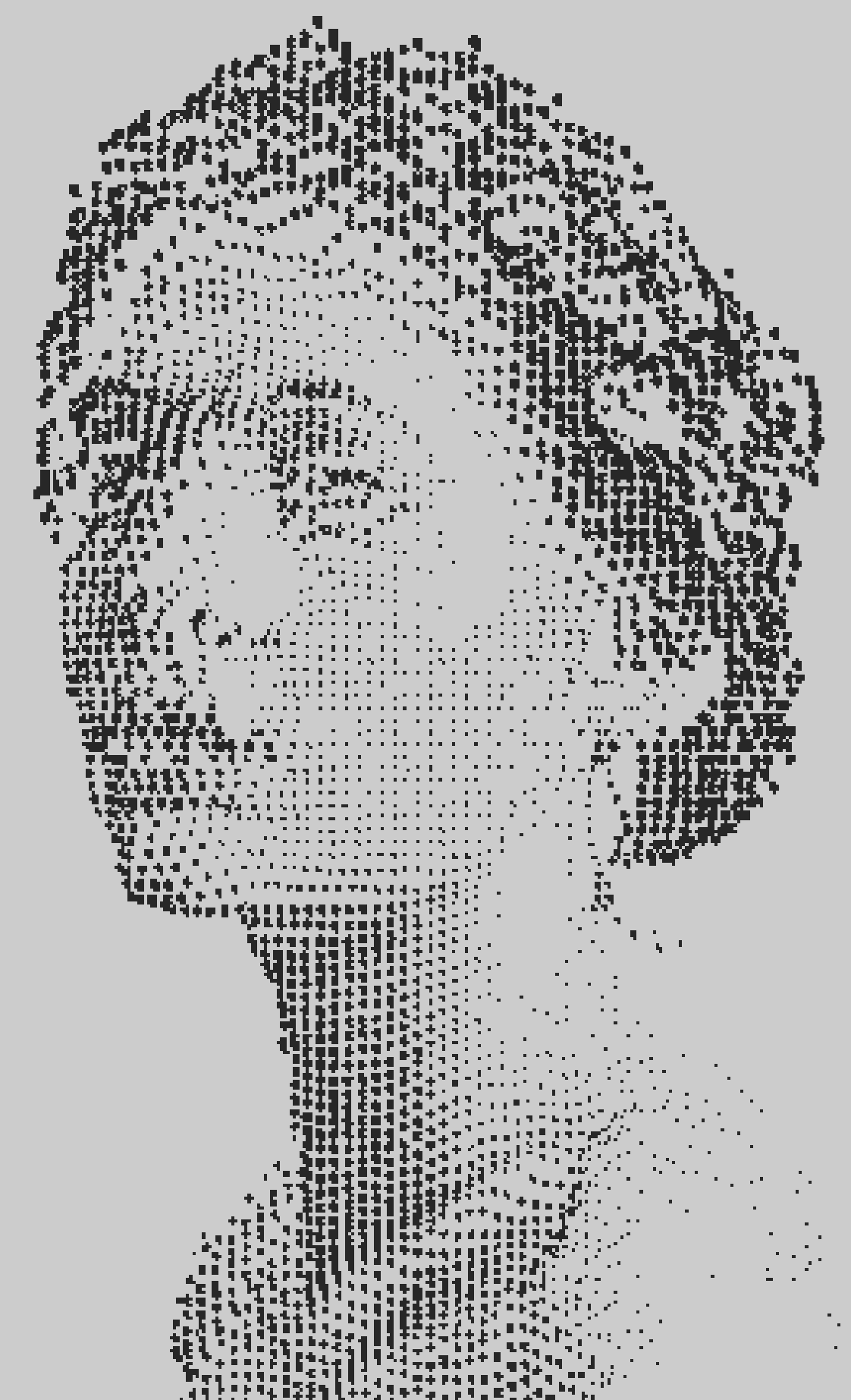
Гость видит СТА, приглашающее его стать арт-объектом, подходит к зоне Tele2. Сканирует специальный флаер Tele2 и инсталляция создает его аккаунт. Теперь можно сделать стартовый 3D скан, который станет основой для создания полноценного арт-объекта.

Гость встает перед экраном и кинектом. На экране инструкция, что нужно сделать для создания скана:

- активировать запись
- попозировать перед камерой в течении 30 секунд

Создается 3D-скан и он отправляется на сервер.

Теперь гость сможет доработать его на следующих точках взаимодействия, дополнив его AR-графикой, обработкой нейронной сетью, текстом, уникальным звуком.



Стоимость (программинг, интерфейс взаимодействия ) от 600 000  
Техника (kinect, камера, тач-экран 30', сервер, коммутация) от 320 000 - 380 000



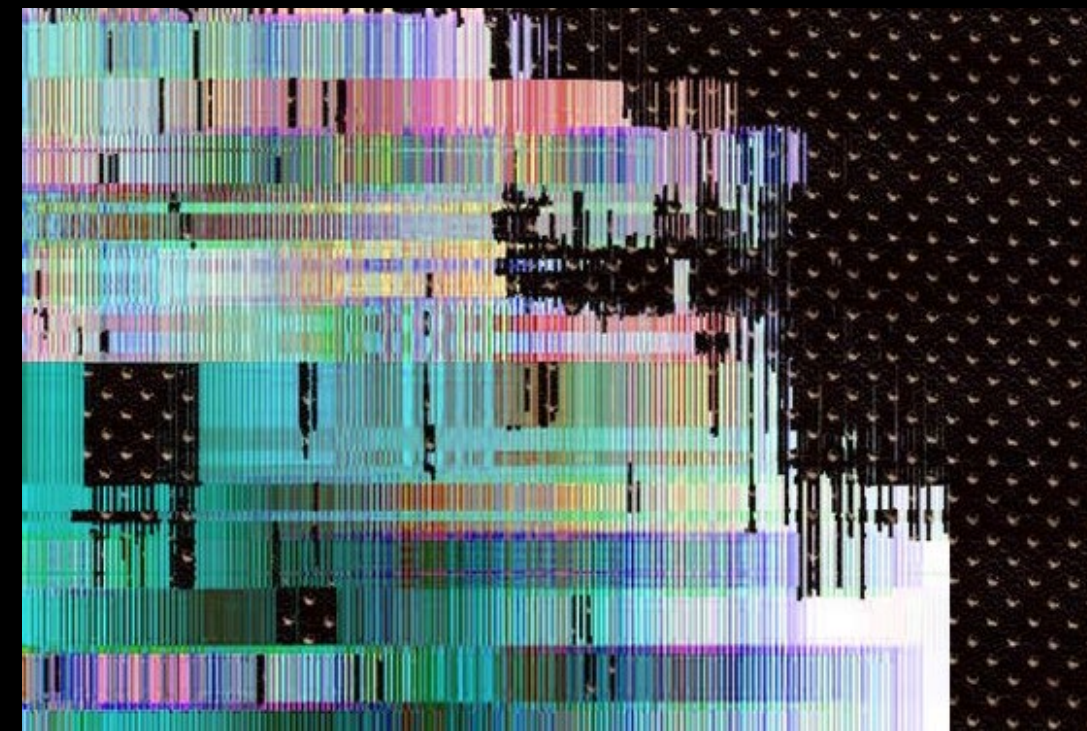
# ТОЧКА 2 (эффекты) ДОБАВЛЕНИЕ СЛОЯ ЭФФЕКТОВ

Гость попадает на вторую точку TELE2. СТА предлагает ему отсканировать метку, на экране появляется его видео.

Техника: экран, Kinect/leap motion

Гость видит СТА "Меняй изображение движением рук".

Он активирует взаимодействие и начинает двигать руками. Картинка начинает искажаться/эффектится вслед за его движениями: смазываться, пикселизироваться и тд. Когда гостю нравится результат, он подтверждает изменения и сохраняет его. Интегрировано присутствие бренда в виде фирменных цветов и присутствие характерных цветовых блоков TELE2.



Стоимость (программинг, создание эффектов, интерфейс взаимодействия ) от 800 000  
Техника (тач-экран от 50', кинест, сервер, коммутация) от 420 000



# ТОЧКА 3 (опция 1) ДОБАВЛЕНИЕ СЛОЯ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Техника: тач-экран

Гость попадает на третью точку TELE2. СТА предлагает ему отсканировать метку, на экране появляется его видео.

Мы предложим ввести любой текст, который станет объемной типографикой на видео.

В AR интегрировано присутствие бренда в виде фирменных цветов/шрифтов TELE2.



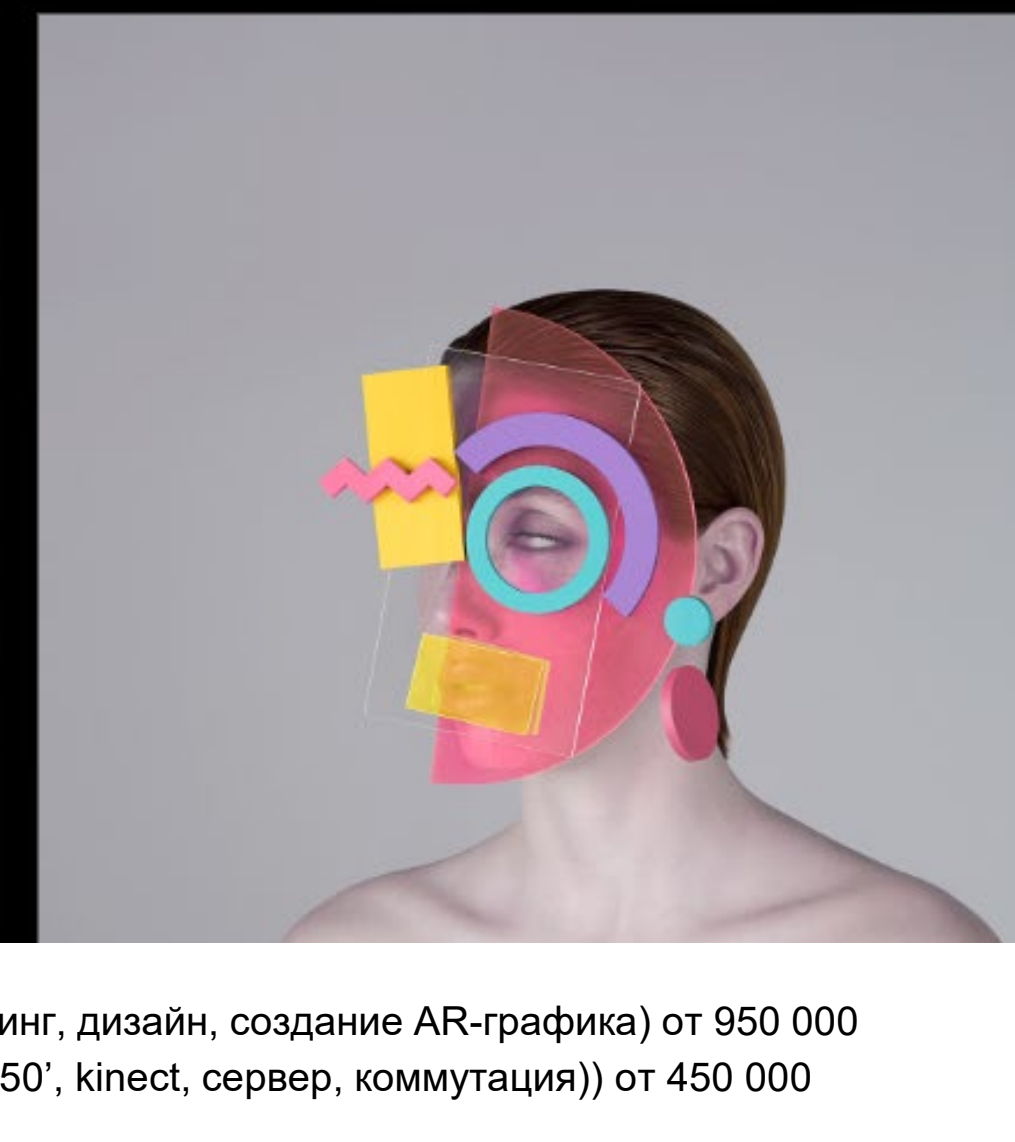
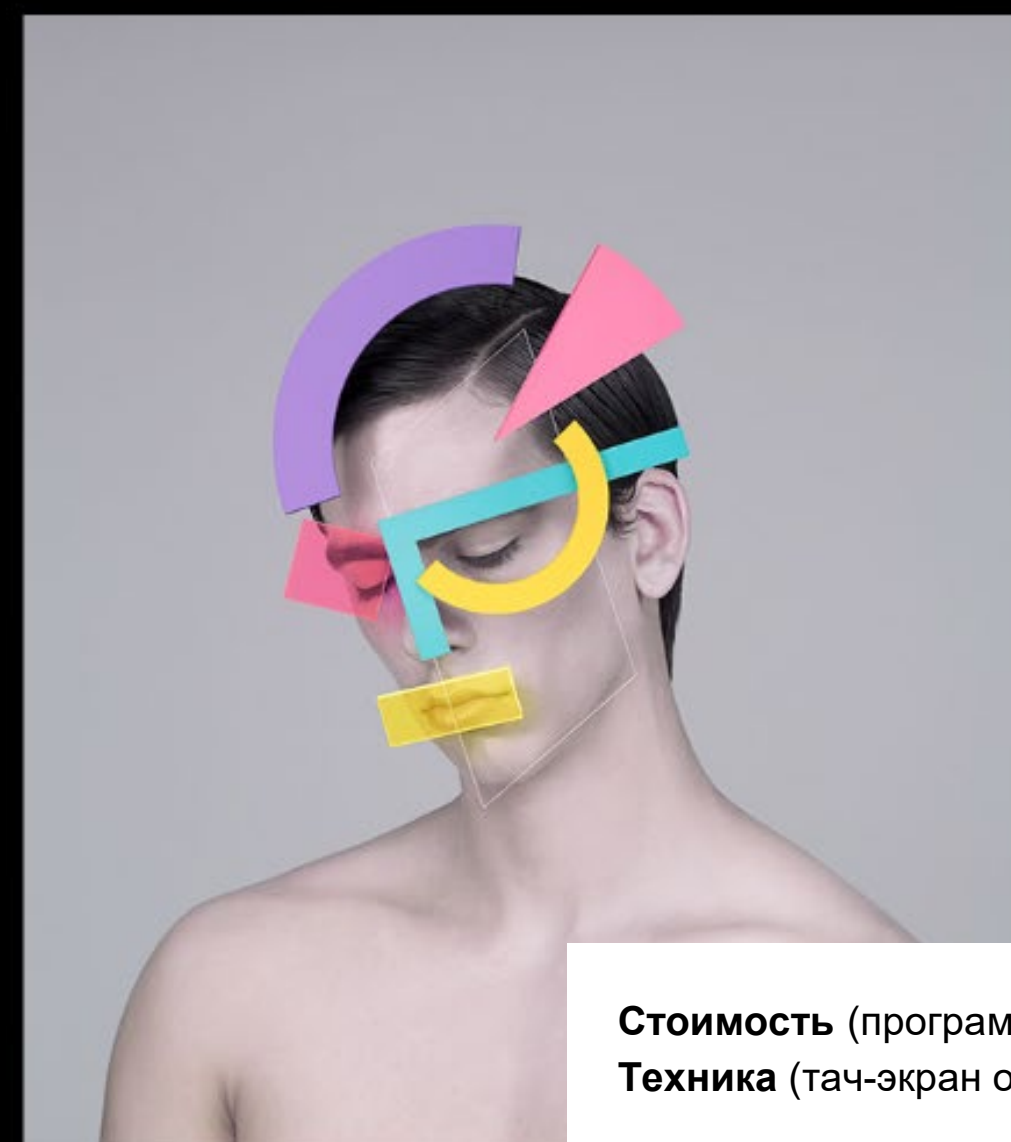
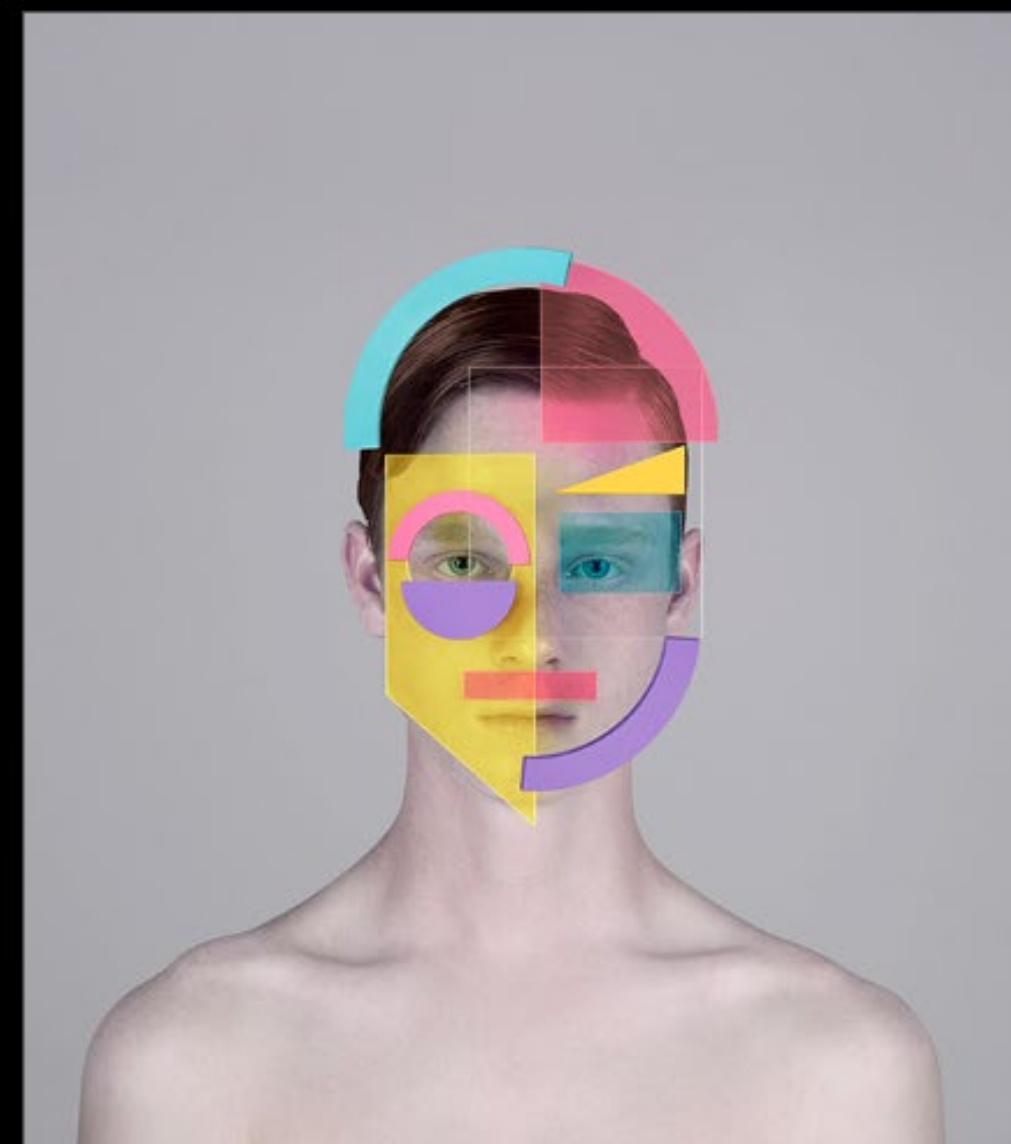
# ТОЧКА 3 (опция 2) ДОБАВЛЕНИЕ СЛОЯ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Техника: тач-экран

Гость попадает на третью точку TELE2. СТА предлагает ему отсканировать метку, на экране появляется его видео.

Механика теста, нацеленная на выявление индивидуальных особенностей и черт личности через серию вопросов с вариантами ответов. За каждым вариантом закреплено определенное свойство графического эффекта, который по окончании теста станет еще одним стиливым слоем арт-объекта. Например, ответ на 1 вопрос определяет форму, ответ на 2 - цветовую гамму, на 3 - динамику, на 4 - стилизацию и т.д.

Таким образом, у нас будет большее количество комбинаций и, соответственно, больше индивидуального различающегося арта.



**Стоимость** (программинг, дизайн, создание AR-графика) от 950 000  
**Техника** (тач-экран от 50', kinect, сервер, коммутация)) от 450 000



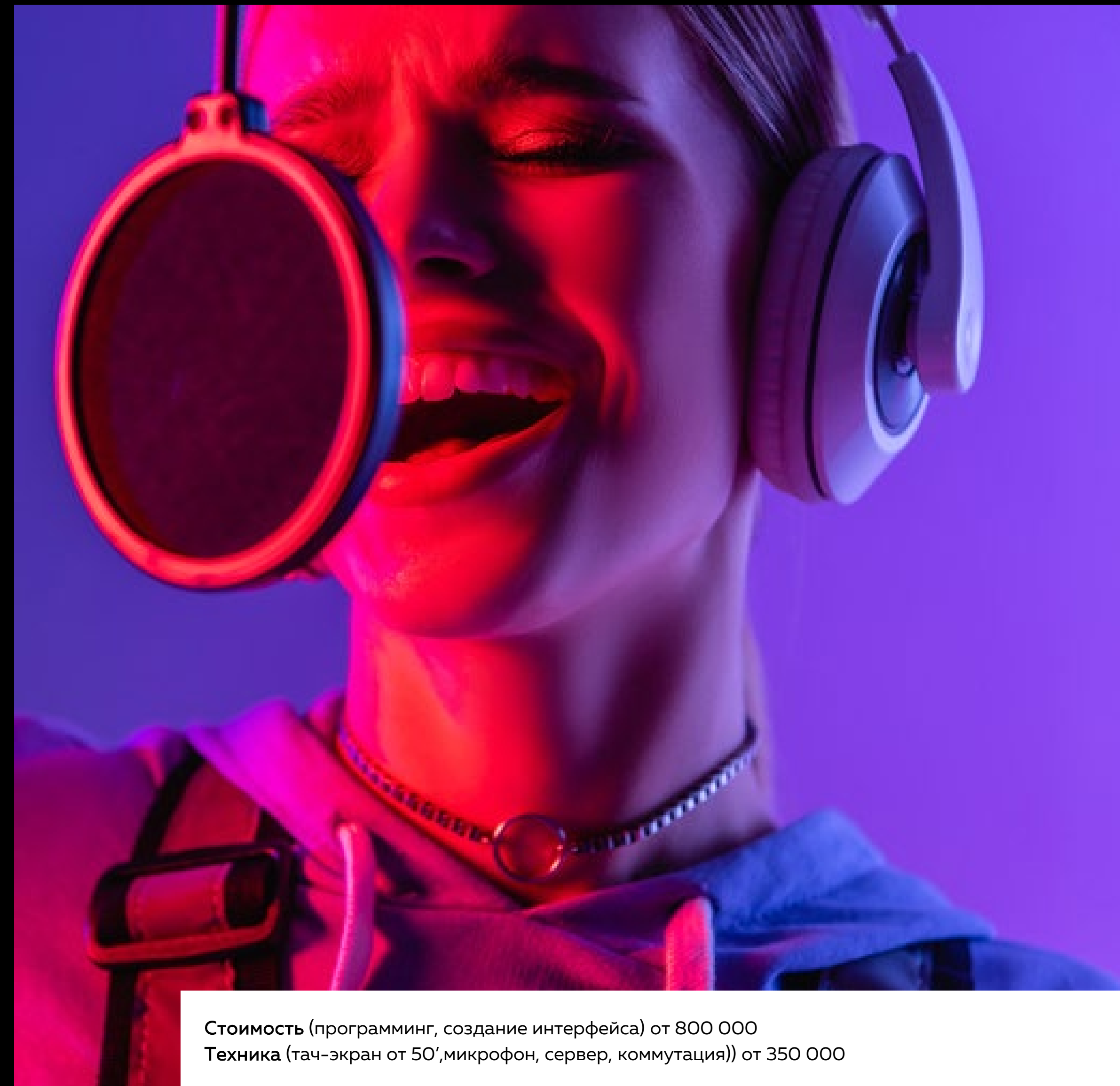
# ТОЧКА 4 (аудио) СОЗДАНИЕ ЗВУКОВОГО СЛОЯ

Техника: тач-экран,

Гость подходит к финальной точке взаимодействия, тут он сможет добавить уникальный звуковой слой для своего видео-арта.

Гость наговаривает текст в микрофон (можем предложить карточки с текстами/стихами, которые гость сможет просто прочесть в микрофон).

Этот текст мы перерабатываем в аудио-файл, дополненный битами, аудио-сэмплами, которой станет звуковым сопровождением к ролику.



Стоимость (программинг, создание интерфейса) от 800 000

Техника (тач-экран от 50',микрофон, сервер, коммутация)) от 350 000

# ТОЧКА 4 (второй вариант) СОЗДАНИЕ ЗВУКОВОГО СЛОЯ – ОСМЫСЛЕННОЕ ВЫСКАЗЫВАНИЕ НА ОПРЕДЕЛЕННУЮ ТЕМУ.

Техника: тач-экран,

Гость подходит к финальной точке взаимодействия, тут он сможет добавить уникальный звуковой слой для своего видео-арта. На экране он видит вопрос, который поднимаем одну из актуальных тем, например об экологии, гендерном неравенстве, искусстве, изоляции.

Гость наговаривает свое высказывание в микрофон. Оно становится частью его арт-объекта.

Интеграция механики с высказыванием добавит арт-объекту большую ценность, создаст вирусный эффект и окажет влияние на инфо-поле.



Стоимость (программинг, создание интерфейса) от 400 000

Техника (тач-экран от 50', микрофон, сервер, коммутация) от 330 000



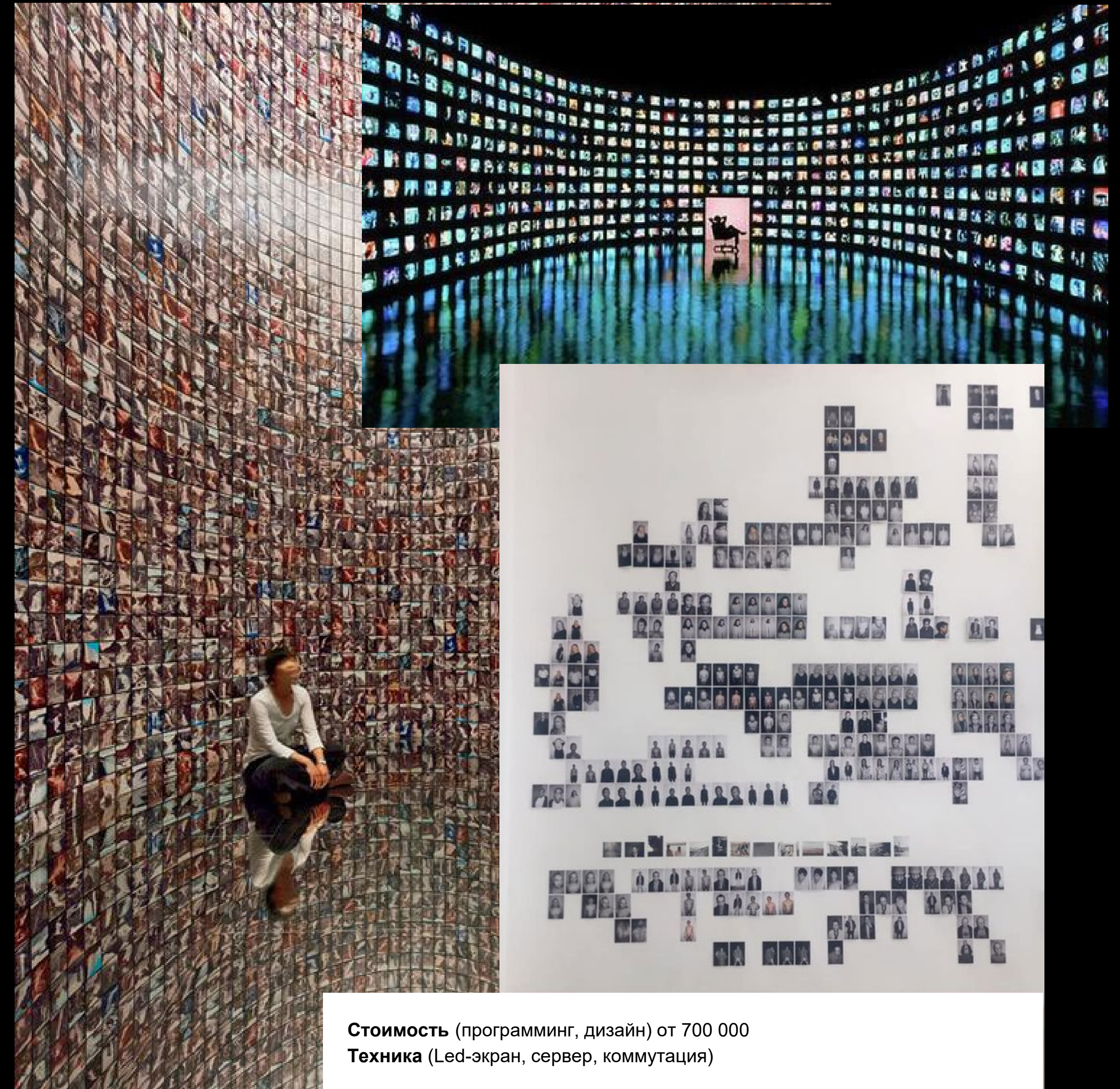
# ТОЧКА 5 ГАЛЕРЕЯ TELE2

## ФИНАЛЬНАЯ ТОЧКА – КОЛЛЕКТИВНЫЙ АРТ

С согласия посетителя, результат его взаимодействия с инсталляциями будет добавлен в галерею TELE2.

На первом этаже размещаем большой экран, брендированный TELE2 на котором появляются видеоарты людей, согласившихся на их экспозицию.

Таким образом мы визуализируем, сколько людей приняли участие во взаимодействии и в результате стали частью экспозиции МАММ.

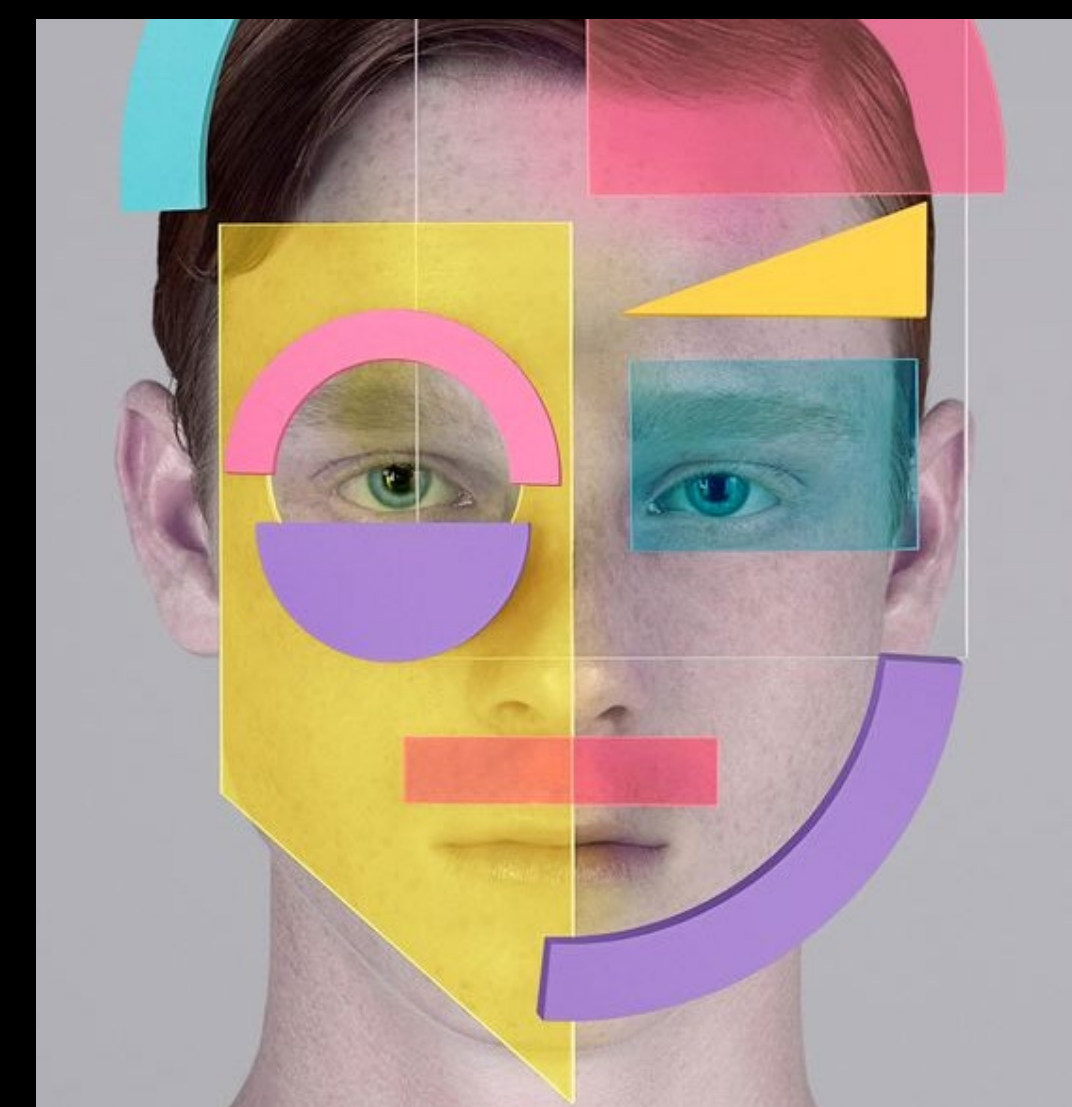
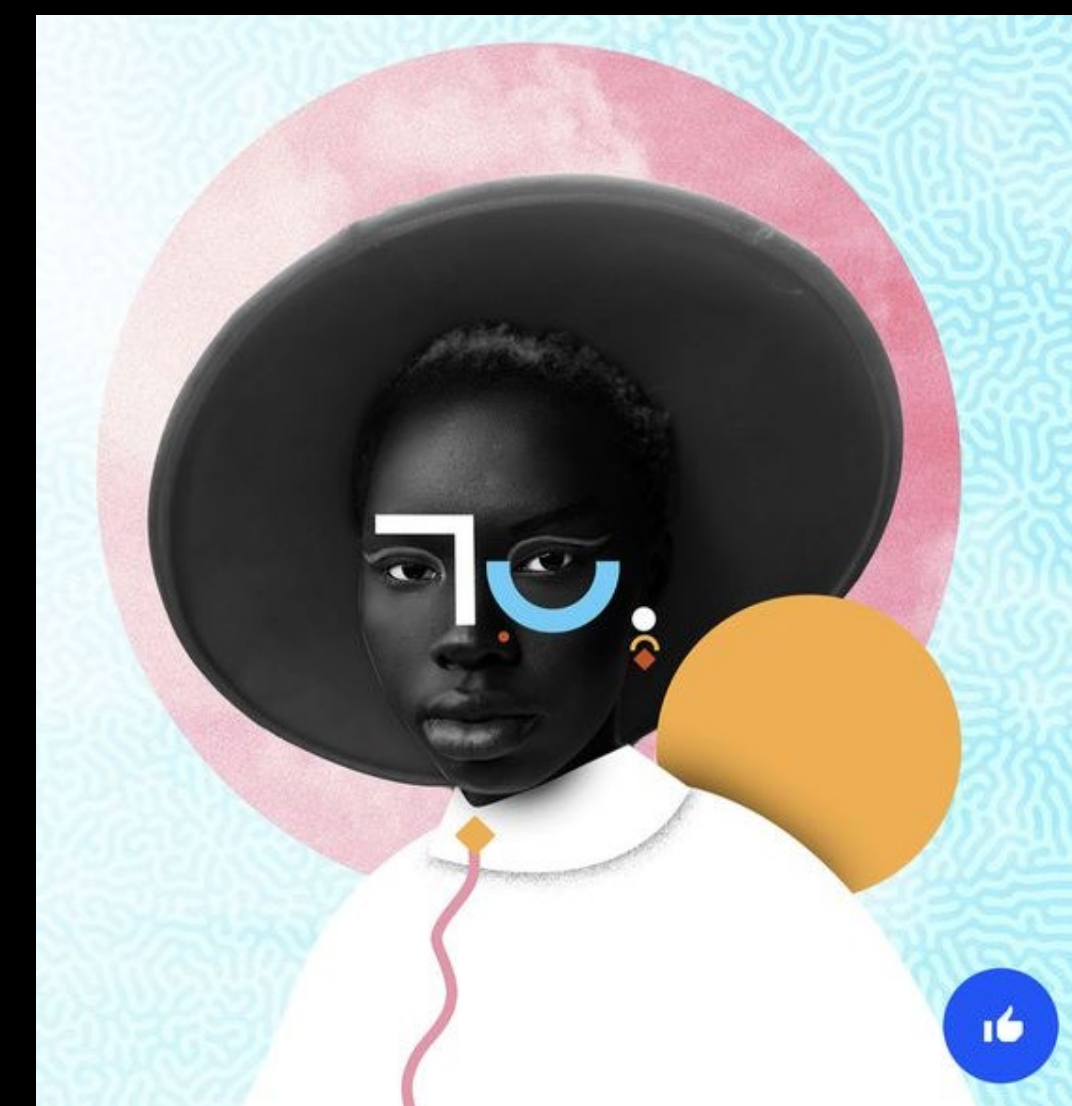


# РЕФЕРЕНСЫ НА РЕЗУЛЬТАТ



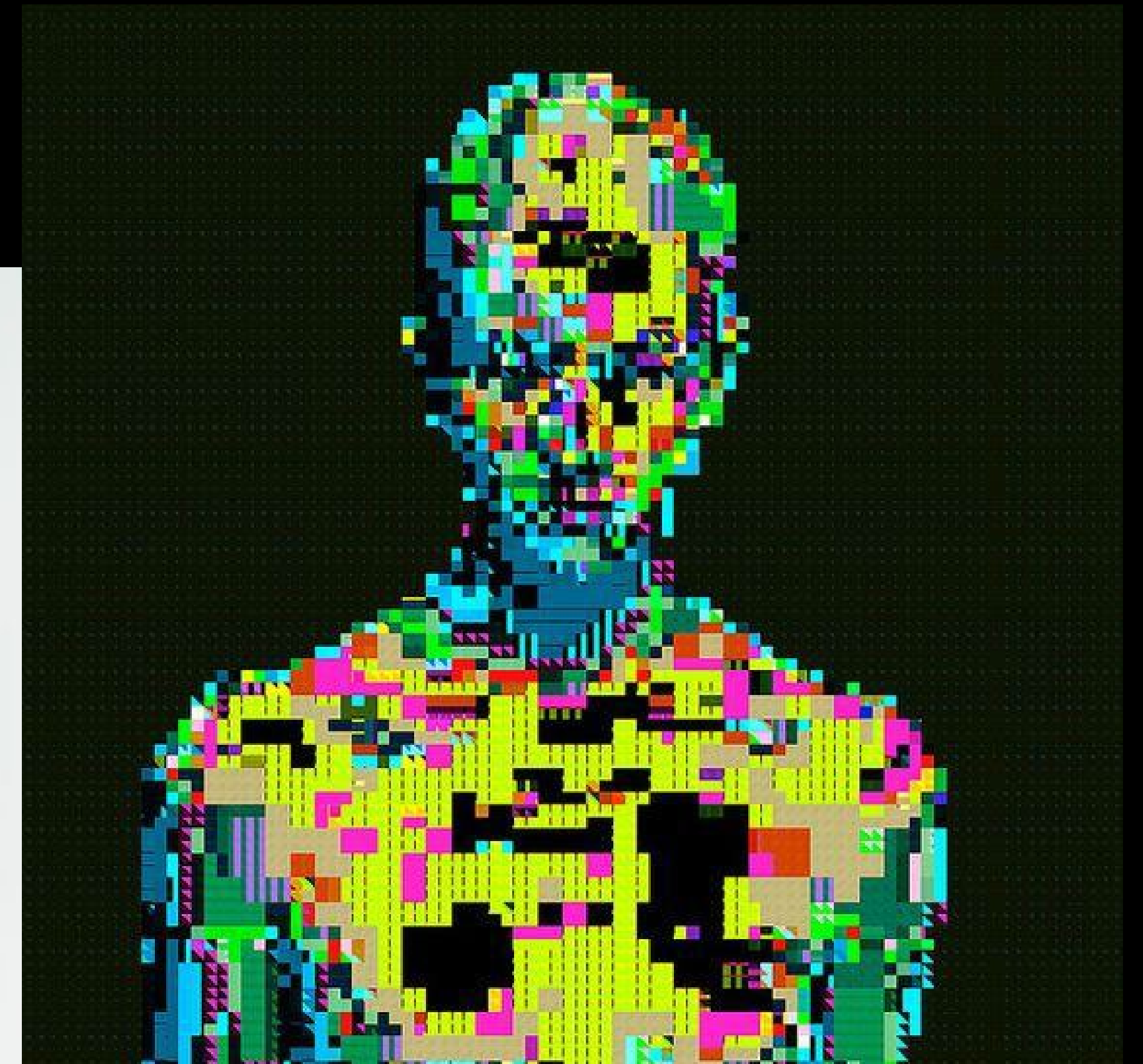


Через результат подчеркнем  
визуально связь с брендом – яркие  
цветовые вставки и элементы.





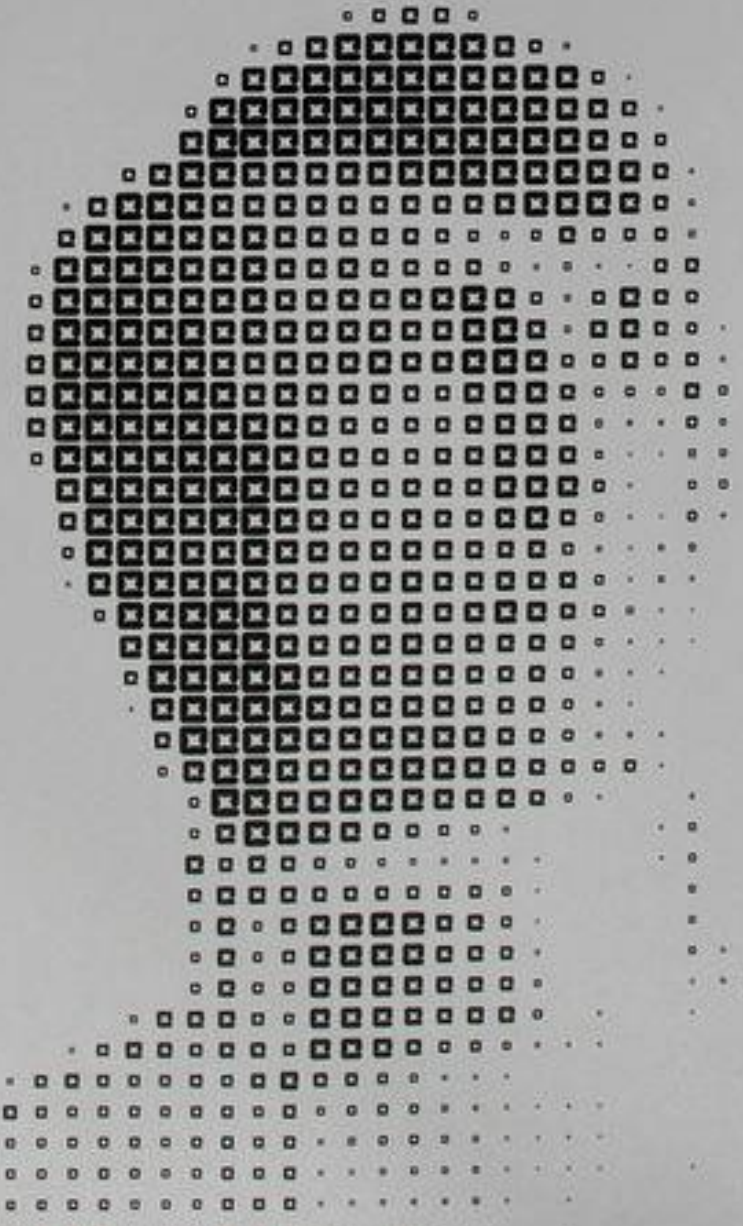
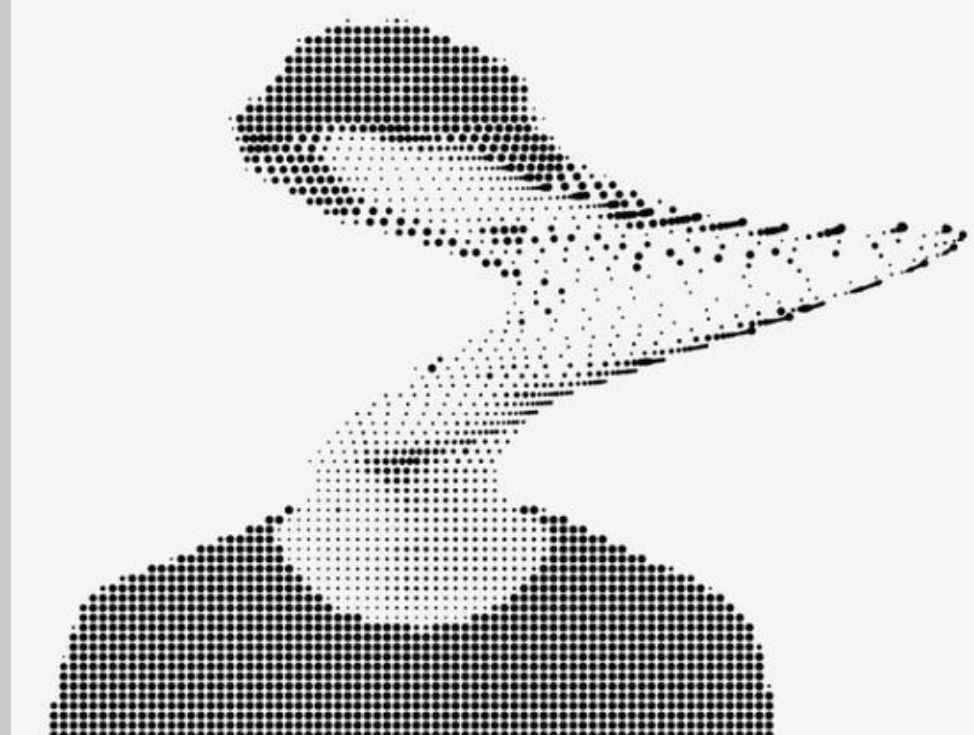
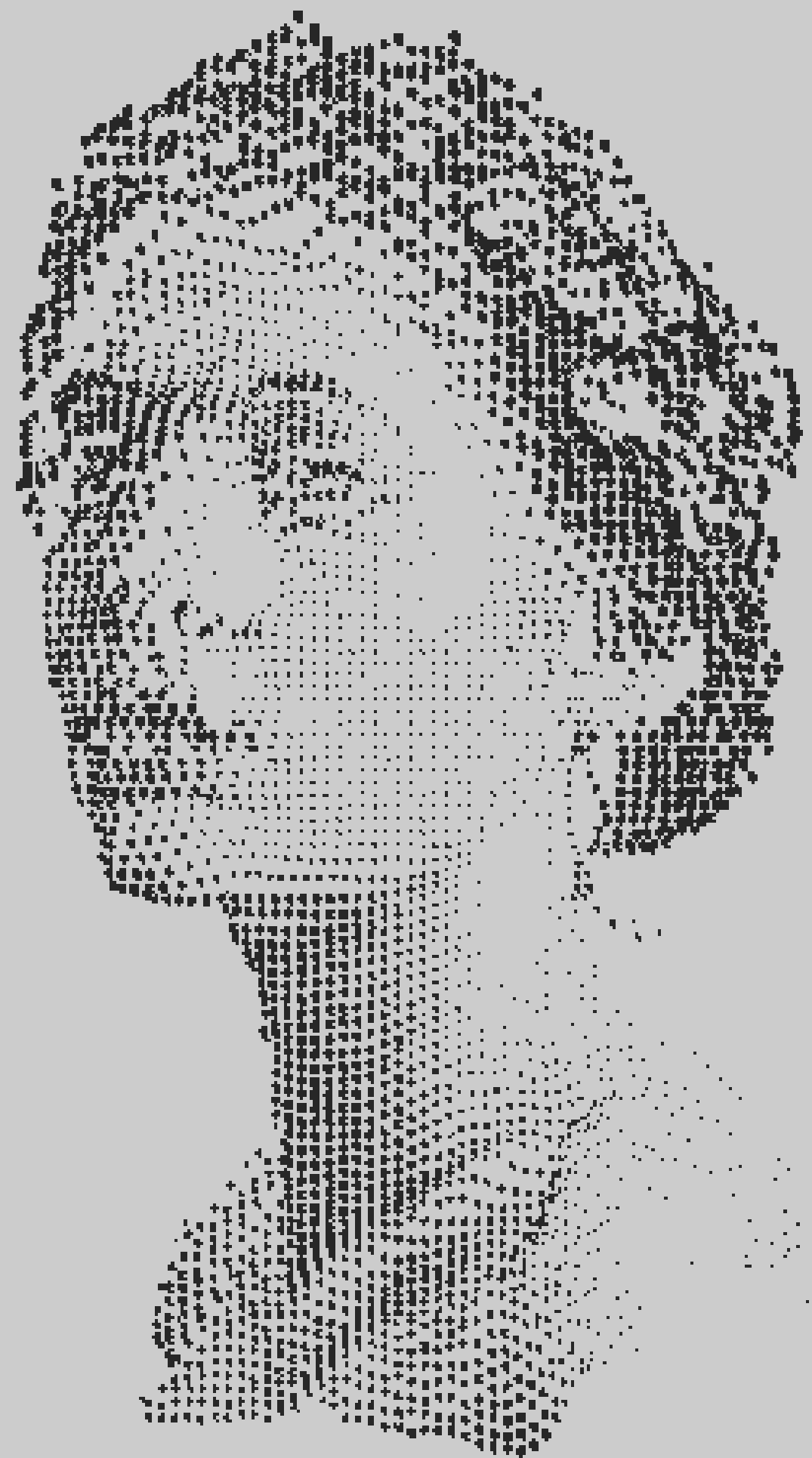
Через результат подчеркнем  
визуально связь с брендом –  
яркие цветовые вставки  
и элементы.





Пример графического слоя





wim crouwel  
a graphic odyssey  
design museum  
30.03—03.07.11

Пример  
графического  
слоя (частицы)

# РАЗВИТИЕ

1/

В течение года предлагаем изменять визуальное решение графики и эффектов, синхронизируясь со стилистикой и темой основной экспозиции. Будем изменять графику и эффекты в зависимости от идейной концепции текущей выставки.

2/

Изменять ракурсы для основы арт-объекта, чтобы получить более разнообразный контент. Например, снимать 4 месяца портретную съемку, 4 месяца поясной портрет, 4 месяца в полный рост, 4 месяца – сменить ракурс на нестандартный (снизу, сверху, фишай).

3/

Добавляем формат быстрых смысловых интеграций. Например, идет Неделя Моды и мы добавляем эту тему для обсуждения в точку создания аудио. Это можно делать чаще, чем смену графического контента, но это будет обновлять инсталляцию без больших затрат.

4/

Раз в 4 месяца задаем новую тематику для высказывания. Гостям предложим в течение года создать арт-объекты на разные темы, такие как: экология, психология, коммуникация, технологии и тд. Для каждой темы будет создан уникальный сетап графики и эффектов, изменен вопрос для высказывания в точке создание аудио-слоя. Результатом работы над каждой темой станет коллективный арт, с индивидуальным высказыванием по теме посетителей выставки.

\* Все изменения и их количество в течение года надо согласовать заранее и включить в стоимость.

# TAKEOUT ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

ГОСТИ СМОГУТ СКАЧАТЬ  
ВИДЕО-АРТ К СЕБЕ НА  
ТЕЛЕФОН И ПОДЕЛИТСЯ  
ИМ В СОЦ.СЕТЯХ ИЛИ  
ПОСТАВИТЬ НА  
АВАТАРКУ

ГОСТИ СМОГУТ  
СФОТОГРАФИРОВАТЬ  
СЕБЯ В ГАЛЕРЕЕ TELE2

СТИКЕР-БОМБИНГ.  
ГОСТЬ ПОЛУЧАЕТ  
УПАКОВКУ НАКЛЕЕК:  
РАЗНОЦВЕТНЫХ QR-  
КОДОВ. КАЖДЫЙ  
СОЗДАННЫЙ АРТ  
БУДЕТ  
ПРИКРЕПЛЯТЬСЯ К  
ОПРЕДЕЛЕННОМУ  
КОДУ И ВЫДАВАТЬСЯ  
ГОСТЮ



# SUMMARY

1/  
**МАММ ПО  
ДРУГИМ  
ПРАВИЛАМ**

Посещай и твори

2/  
**МАММ ПО  
ДРУГИМ  
ПРАВИЛАМ**

Другое прочтение  
искусства

3/  
**МАММ ПО  
ДРУГИМ  
ПРАВИЛАМ**

Экспонаты, которые  
надо услышать

4/  
**МУЗЕЙ ПО ДРУГИМ  
ПРАВИЛАМ**

Арт-объект — человек

**ЭТО ПОСЛЕДНИЙ  
СЛАЙД**