Современные храмы искусства постепенно отходят от классических канонов. Новейшие информационные и мультимедийные технологии открывают перед культурой и искусством совершенно новые возможности и помогают привлечь аудиторию, в особенности молодежную, на выставочные площадки, в театры и музеи. Они формируют новый имидж искусства, делают их посещение еще более интересным и зрелищным. Все более востребованным становится интерактивное взаимодействие посетителей с произведениями искусства, новые формы представления аудиовизуальной информации.  
  
Это подстегивает спрос на мультимедийные решения в сфере искусства и заставляет игроков рынка расширять спектр своих предложений. Появляются крупные авторитетные поставщики решений и технологий для данного сегмента, принимающие участие в масштабных проектах во многих странах мира.  
  
Для нашей страны это относительно новый сегмент рынка, однако вендоры мультимедийных решений рассматривают его как привлекательный и перспективный по темпам роста. Рынок мультимедийных решений для сферы искусства и культуры также представляет интерес для системных интеграторов, поставщиков контента, компаний, оказывающих сервисные услуги. Расширяется география поставок и спектр организаций, использующих мультимедийные решения, - от Московской консерватории и столичных выставочных площадок до небольших провинциальных музеев и театров.  
  
ИТ в искусстве  
  
Современные информационные технологии используются и при создании произведений, и при их экспонировании, демонстрации в виде мультимедийных инсталляций, которые дают возможность по-новому взглянуть на классику, поддержать интерес к традиционной классической живописи, музыке, театру. Так, например, неизменным успехом у зрителей пользуются выставки картин старых мастеров в стиле "ожившие шедевры". Широкий круг задач позволяют решать сопутствующие мультимедийные справочные и информационные системы, системы Digital Signage. Музеи также оцифровывают свои экспонаты и записывают информацию на долговременных носителях и создают веб-сайты, решающие информационные и демонстрационные задачи.  
  
Наконец, современные технологии способны создать "эффект погружения" в атмосферу той или иной эпохи. Технологии виртуальной и дополненной реальности позволяют посетителям увидеть то, что раньше визуально невозможно было представить. Например, в виртуальном музее экспонаты находятся в виртуальном пространстве, и посетители могут знакомиться с ними с помощью дисплеев, проекторов или устройств виртуальной и дополненной реальности. К экспонатам можно добавить виртуальные элементы, которые в реальном времени совмещаются с объектами реального мира. Инсталляционные проекторы, видеостены, интерактивные панели позволяют создавать широкоформатные яркие изображения на различных поверхностях.  
  
Значительная доля подобных проектов приходится на музейные инсталляции. Посетители уже могли познакомиться с ними в Тульском музее оружия, Ельцин-центре, Музее Государственной Думы, Музее космонавтики, Музее современного искусства "Гараж". Эти же технологии все чаще применяются в театральном искусстве, в музыке.  
  
Так, современный спектакль - это специальное аудио- и видеосопровождение. В нем может быть задействовано оборудование для воспроизведения качественного звука и большие экраны для демонстрации видео.  
  
Поэтому сегодня с музейными экспонатами и театральной сценой соседствуют достижения информационных и мультимедийных технологий. Они производят на публику намного более сильное впечатление, чем статичная экспозиция. Культурные мероприятия, использующие разнообразные возможности мультимедиа-технологий, становятся наиболее посещаемыми.  
  
Сейчас сложно представить себе выставочный или музейный зал без информационных технологий. И это не только аудиогиды и дисплеи с информацией об экспозициях. Все больше музеев, выставок, концертных залов и других учреждений культуры используют цифровое оборудование для удержания и привлечения аудитории. Это не только помогает увеличить посещаемость, но и способствует росту интереса к культуре в целом, развивает художественный вкус зрителя и дает возможность получать необходимые знания.  
  
Перспективы данного направления развития информационных технологий настолько многообещающи, что можно говорить о зарождении нового направления в области культуры - экранной культуры, одного из элементов мирового рынка медиа и развлечений, оборот которого, по данным PricewaterhouseCoppers (PwC) в этом году достигнет $2,4 трлн с $1,9 трлн в 2017 году и покажет ежегодный темп роста (CAGR) 4,4% за пятилетний прогнозный период до 2022 года.