

**ОБЗОР МЕЖДУНАРОДНОЙ НАУЧНО-  
ПРАКТИЧЕСКОЙ КОНФЕРЕНЦИИ  
«АРХИТЕКТУРА И ДИЗАЙН  
В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ»**

**Александр Н. Лаврентьев**

*Московская государственная художественно-промышленная академия  
им. С.Г. Строганова, Москва, Россия, strog-nauka2011@yandex.ru*

**Алексей В. Сазиков**

*Научно-исследовательский институт теории и истории изобразительных искусств  
Российской академии художеств, Москва, Россия, sazikovav@rah.ru*

*Аннотация:* Статья подводит итоги Международной научно-практической конференции «Архитектура и дизайн в цифровую эпоху», состоявшейся онлайн 23–24 апреля 2021 г. Показаны истоки научной проблематики конференции, отмечены важнейшие ее итоги, среди которых констатация завершения процесса «цифровизации» проектного поля и распределения функций в процессе создания объектов, когда само проектирование становится технологией, производством. В статье дана характеристика подготовленного по итогам конференции сборника научных трудов, приведен краткий обзор прозвучавших докладов.

*Ключевые слова:* цифровая революция, цифровизация, компьютеризация, научная конференция, архитектура, дизайн

*Для цитирования:* Лаврентьев А.Н., Сазиков А.В. Обзор Международной научно-практической конференции «Архитектура и дизайн в цифровую эпоху» // Academia. 2021. № 2. С. 208–219.  
DOI: 10.37953-2079-0341-2021-2-1-208-219

**REVIEW OF INTERNATIONAL SCIENTIFIC AND  
PRACTICAL CONFERENCE “ARCHITECTURE  
AND DESIGN IN THE DIGITAL AGE”**

**Alexander N. Lavrentiev**

*Moscow State Stroganov Academy of Industrial and Applied Arts,  
Moscow, Russia, strog-nauka2011@yandex.ru*

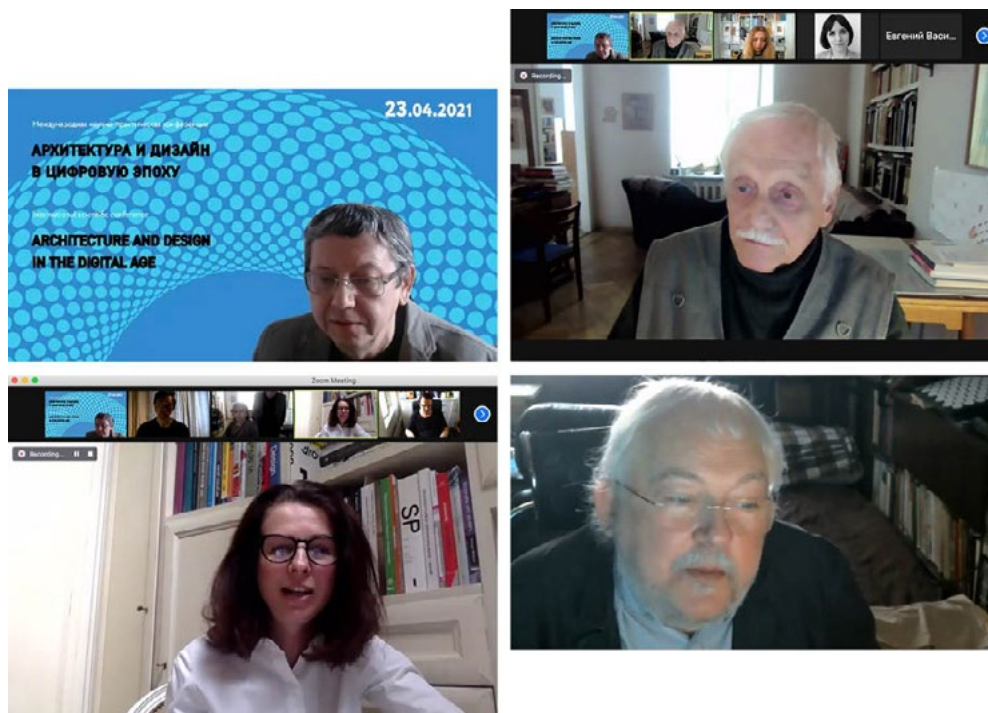
**Alexey V. Sazikov**

*Research Institute of Theory and History of Fine Arts,  
Russian Academy of Arts, Moscow, Russia, sazikovav@rah.ru*

*Abstract:* The article summarizes the results of the International Scientific and Practical Conference “Architecture and Design in the Digital Age”, held online on April 23–24, 2021. The background of the whole range of problems brushed at the conference is shown, its most important results are noted, including the statement of the completion of the process of ‘digitalization’ of the design field and the distribution of functions in the process of creating objects, when design itself becomes technology, production. The article provides a description of the collection of scientific papers prepared at the end of the conference and a brief overview of the reports presented.

*Keywords:* digital revolution, digitalization, computerization, scientific conference, architecture, design

*For citation:* Lavrentiev, A.N. and Sazikov, A.V. (2021), “Review of International Scientific and Practical Conference ‘Architecture and Design in the Digital Age’”, *Academia*, 2021, no 2, pp. 208–219.  
DOI: 10.37953-2079-0341-2021-2-1-208-219



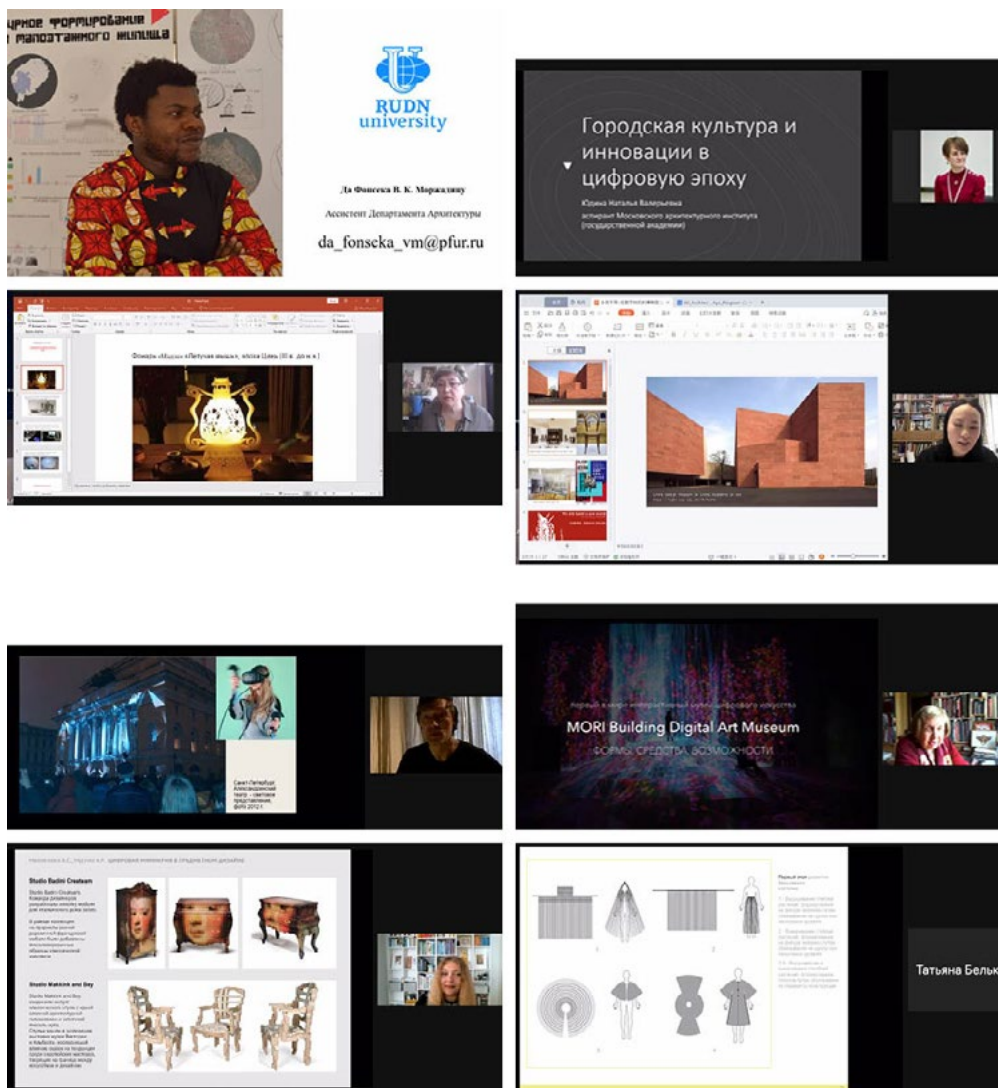
23–24 апреля 2021 года Российская академия художеств (РАХ), Научно-исследовательский институт теории и истории изобразительных искусств Российской академии художеств (НИИ РАХ), Московская государственная художественно-промышленная академия им. С.Г. Строганова (МГХПА им. С.Г. Строганова), Московский архитектурный институт (МАРХИ) и Национальная академия дизайна провели Международную научно-практическую конференцию «Архитектура и дизайн в цифровую эпоху», посвященную междисциплинарным исследованиям современной цифровой проектной культуры в архитектуре, дизайне, художественном творчестве. Мероприятие проводилось в дистанционном видеоформате.

Конференция представляет собой ставшую традиционной форму проведения междисциплинарных встреч архитекторов, дизайнеров, художников, теоретиков и историков дизайна и архитектуры, организованных РАХ, МАРХИ и МГХПА им. С.Г. Строганова на протяжении 2010-х годов. В эту серию Международных научных конференций входит и триада научных форумов, посвященных 100-летию авангардных школ архитектуры и дизайна<sup>1</sup>, включившая многие аспекты использования цифровых технологий в проектно-художественной деятельности. На форумах были представлены результаты исследований ученых России, Германии, Италии, Великобритании, Китая, США и других стран, касающиеся компьютерного моделирования при анализе произведений архитектуры, дизайна, изобразительного искусства, курсовых проектов студентов ВХУТЕМАСа и Баухауза, адаптации пропедевтических курсов этих школ к современным методикам образования.

Цикл Международных научно-практических конференций МАРХИ «Наука, образование и экспериментальное проектирование» (2020, 2021) также касается вопросов современного инструментария проектной деятельности архитектора. В 2020 и 2021 годах вопросам компьютерных технологий были посвящены отдельные секции конференций<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Речь идет о целостном проекте исследования наследия авангардных школ архитектуры и дизайна XX века: «Из столицы — в регионы» (100-летие Свободных государственных художественных мастерских), 2018; «Баухауз и художественные школы эпохи авангарда», 2019; «Пространство ВХУТЕМАС в мировой культуре XX–XXI вв.», 2020. Начало этому проекту было положено в 2010 г. при подготовке Международной конференции «Пространство ВХУТЕМАС: Наследие. Традиции. Новации».

<sup>2</sup> Наука, образование и экспериментальное проектирование. Том 2. Тезисы докладов международной научно-практической конференции профессорско-преподавательского состава, молодых ученых и студентов 6–10 апреля 2020. — Москва: МАРХИ, 2020. URL: [https://marhi.ru/sciense/conf/20/tom\\_2.pdf](https://marhi.ru/sciense/conf/20/tom_2.pdf) (дата обращения 11.03.2021)



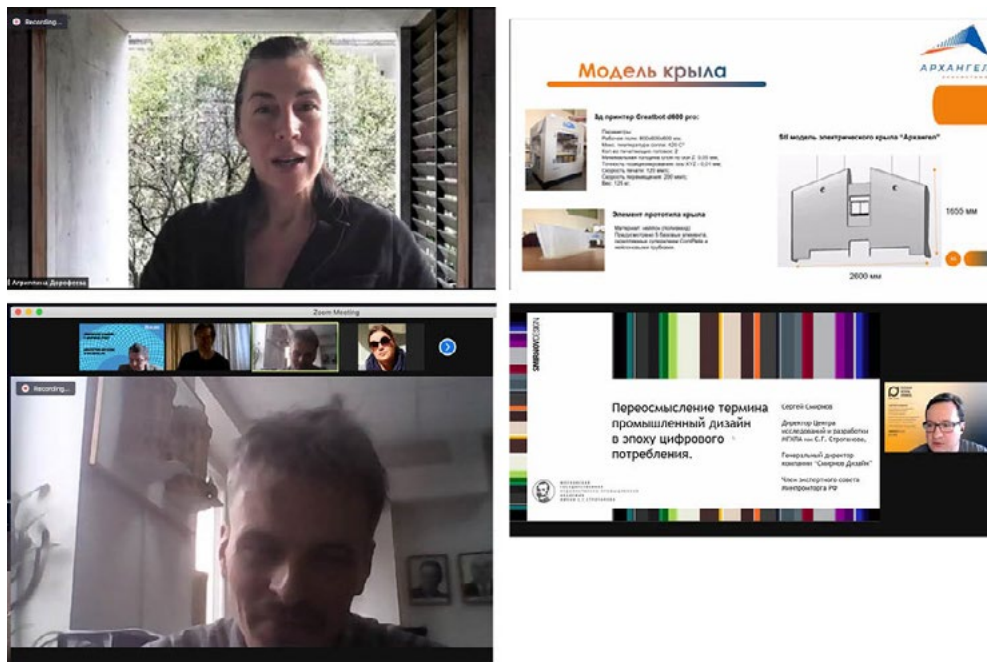
Широкий спектр представленных на нынешней конференции докладов включает, помимо традиционного блока, связанного с художественным, архитектурным и дизайнерским образованием, обзор расширяющейся проектной сферы, использующей цифровые технологии не только в информационной, издательской, театрално-музыкальной и музейно-выставочной сфере, но и в строительстве, разработке интерфейсов промышленных изделий, создании новых материалов.

Одной из актуальных проблем остается выработка творческого отношения к возможностям цифровых технологий, программного обеспечения, сопряжения реального и виртуального миров.

За период, прошедший с момента проведения в МГХПА им. С.Г. Строганова в 2017 году Всероссийской научно-практической конференции «Цифровая революция-2017» наметились некоторые новые тенденции.

Надежды на перспективы решения широкого спектра творческих задач стали уступать место более сдержанному подходу, осознанию необходимости учета гуманитарной составляющей в условиях непрерывного появления новых программных продуктов и продолжающихся исследований возможностей искусственного интеллекта.

Увеличение времени, проводимого перед экранами, обострило проблемы создания эффективного пользовательского интерфейса (user interface), поиска удобной и рациональной организации информационного пространства. Архитектура и дизайн вошли в число проектных этапов разработки цифровых продуктов. Термин «дизайн продукта»



(product design) в контексте интернет-пространства (space internet) приобрел новый смысл.

Переход многих выставочных и общекультурных проектов в режим онлайн также привел к появлению новых жанров выставок, интернет-экскурсий. Компьютерная анимация стала стандартным композиционным средством при создании плаката, художественной или рекламной фотографии, обычного шрифтового объявления и т.д.

Материалы конференции свидетельствуют о завершении процесса цифровизации проектного поля и распределении функций — исполнительских, креативных, технологических — в процессе создания объектов, от замысла до воплощения. Само проектирование становится технологией, производством.

В архитектуре и дизайне эта революция касается не только процесса проектирования и его программного инструментария, но и применения композитных материалов, порожденных компьютерными технологиями, роботизации производства, использования 3-d печати объектов любого размера, насыщения поверхностей изделий, интерьеров, зданий всевозможными экранными и светодиодными элементами, а также «умными» отделочными материалами. Все это меняет представления о том, как и из чего мы строим пространственную среду. Световые панели и экраны интегрируются в форму промышленных изделий и архитектуры. «Умный фасад» и «умные материалы» позволяют менять цвет, световую отдачу поверхности, ее рисунок. Печать стойких изображений на различных материалах, металле, пластике, бетоне и т.д. расширяет ассортимент декоративных и отделочных материалов<sup>3</sup>.

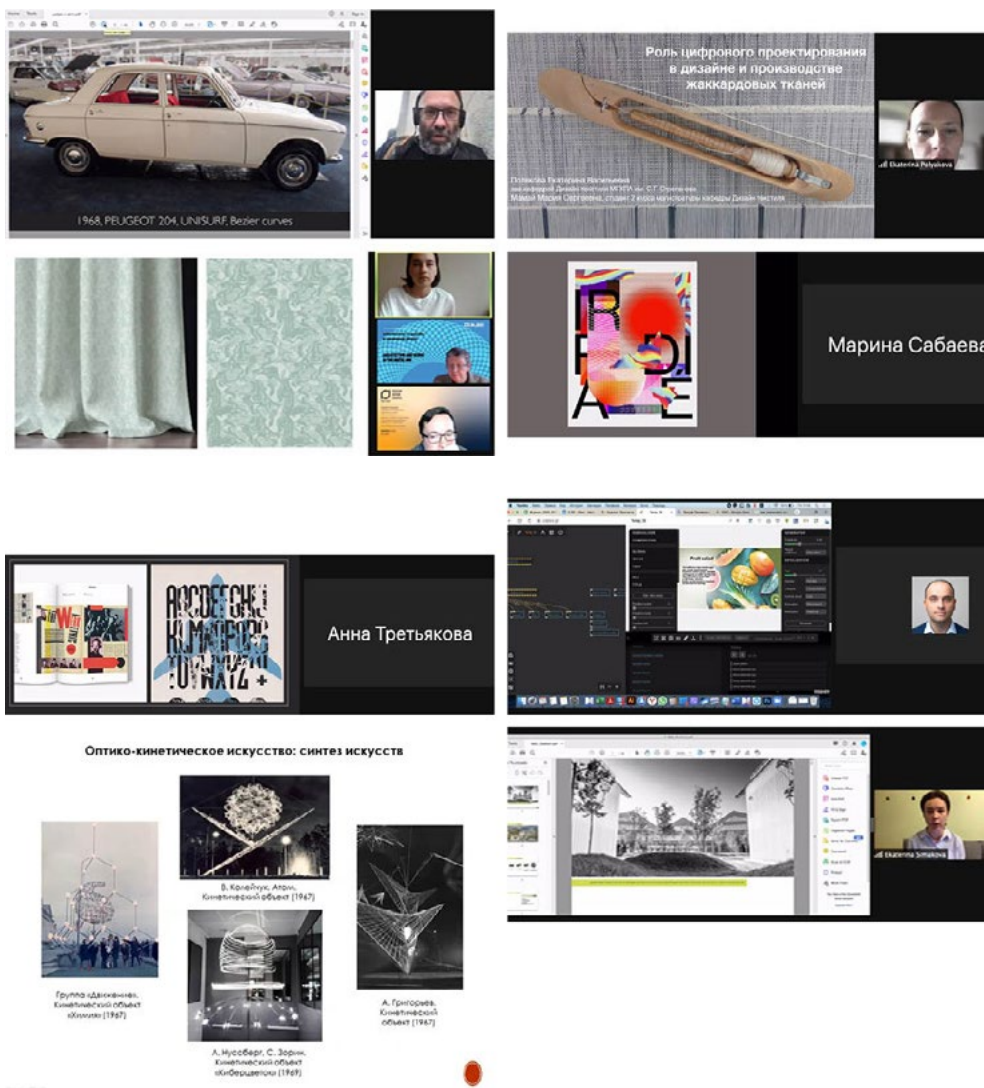
Цифровая технология стала основным каналом коммуникации в производстве и проектной деятельности, своего рода движущей силой, полем проектирования.

Исследователи указывают на то, что цифровые медиа (технология CAD/CAM), быстрое прототипирование, Интернет, виртуальная реальность, 3-d сканирование и технологии захвата движения в кино уже повлияли на понимание пространства как образно-художественной категории в архитектуре и дизайне<sup>4</sup>.

<sup>3</sup> Cohen Diandra. Digital Architecture for a Digital Age. Computational design is changing the way we build. <https://architizer.com/blog/practice/materials/metals-media-and-mesh-products/>

<sup>4</sup> Mitchell, W. J. 1999. Replacing Place. The Digital Dialect: New Essays on New Media, ed. P. Lunenfeld, 112–128. Cambridge, MA: The MIT press.

Liu, Y. T. 1998. Restructuring Shapes: Design cognition and computation. Ann Arbor, Michigan: Proctor. Liu, Y. T. 2002. Defining Digital Architecture: 2001 FEIDAD Award. Basel, Switzerland: Birkhäuser. Liu, Y. T. and J. Y. Bai. 2001. A Computerized Procedure for Visual Impact Analysis and Assessment: The Hsinchu Experience. Automation in Construction, 10: 337–343.



Начиная с 1990-х годов компьютерная технология укоренилась в архитектурном проектировании и последующих технологических процессах строительства, что не могло не повлиять на восприятие архитектурного пространства, на проектные образы и модели пространства, в том числе виртуального. Некоторые авторы делают вывод о том, что компьютерная технология помогает раскрепощению воображения, позволяет выработать новую концепцию архитектурного пространства<sup>5</sup>.

Компьютерное моделирование становится новым инструментом мышления архитектора, что сказывается и на архитектурном образовании. Педагоги-исследователи выделяют этапы интеграции информационно-компьютерных технологий и архитектурного проектирования, а также аспекты становления новой проектной технологии — BIM (Building Information Modelling)<sup>6</sup>.

Среди тем конференции можно выделить следующие:

- Современная визуальная культура, архитектура, дизайн и компьютерные технологии. Обзор мировых тенденций.

<sup>5</sup> LIU Yu-Tung. Digital Architecture: Theory, Media and Design. College of Architecture (Preparatory Office), National Chiao-Tung University, Taiwan URL: [http://papers.cumincad.org/data/works/att/cf2003\\_k\\_003.content.pdf](http://papers.cumincad.org/data/works/att/cf2003_k_003.content.pdf)

<sup>6</sup> Барчугова Е. В., Рочегова Е. А. Динамика развития информационно-компьютерных технологий в практике архитектуры и учебном проектировании / Е. В. Барчугова, Е. А. Рочегова // Architecture and Modern Information Technologies, 2017. №3 (40). С. 304–321 (Электронный ресурс). URL: [https://marhi.ru/AMIT/2017/3kvart17/PDF/22\\_barchugova-rochegova.pdf](https://marhi.ru/AMIT/2017/3kvart17/PDF/22_barchugova-rochegova.pdf) (дата обращения 15.02.2021).

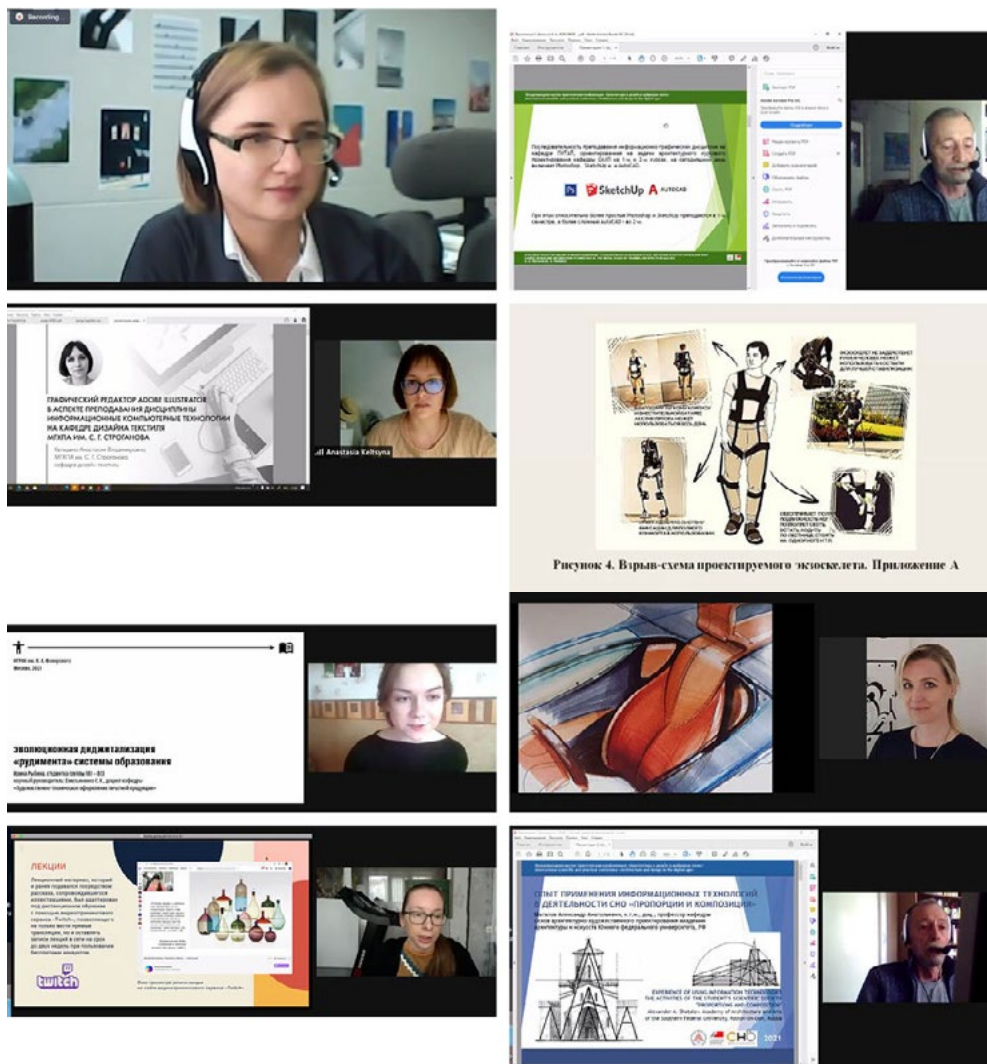


Рисунок 4. Взрыв-схема проектируемого экзоскелета. Приложение А

• Надежды на раскрытие художественного потенциала в архитектурном и дизайнерском проектировании с помощью компьютерных технологий и возникающие при этом проблемы и парадоксы.

• Переосмысление исторически сложившихся видов проектного творчества с учетом новых возможностей использования цифровых технологий.

• Можно ли говорить о завершении первого исторического периода цифровой эпохи в проектном творчестве начала XXI века?

• Производство искусства в цифровую эпоху. Влияние компьютерных технологий на классические виды искусства.

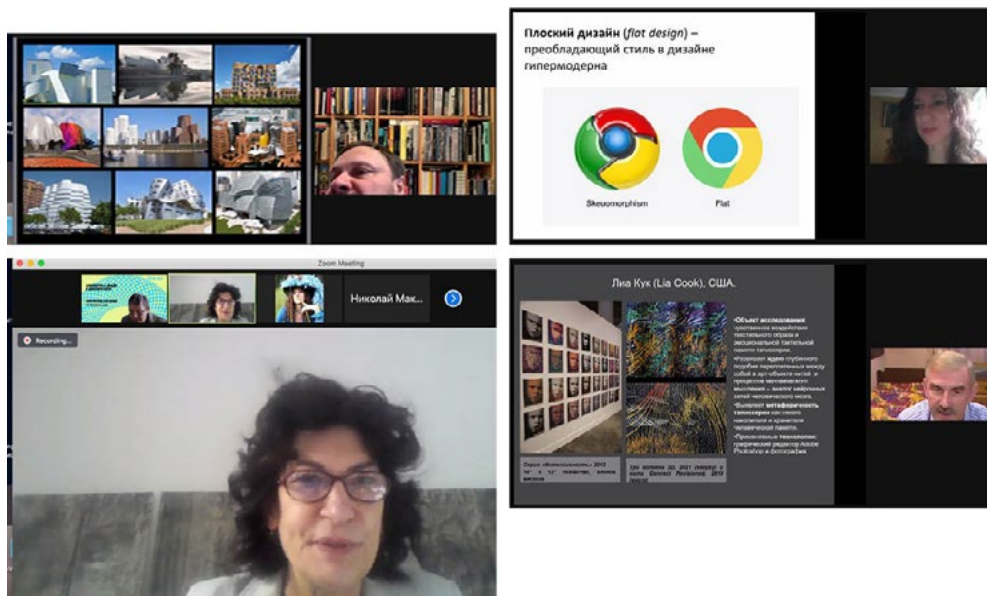
• Влияние программных продуктов на эффективность и скорость проектирования, а также на образно-стилевые характеристики результата. Зависимость образного мышления проектировщиков от возможностей программных продуктов.

• Изменения в архитектурно-дизайнерской школе, связанные с вызовами времени, «цифровой трансформацией» экономики и новыми моделями образования.

Подготовленный по итогам конференции сборник материалов охватывает несколько ключевых для современной теории и практики проектирования направлений.

Во-первых, рассматриваются различные точки зрения на общую концептуальную базу современного проектно-художественного творчества в контексте цифровой эпохи («Век нынешний и век минувший»: метаморфозы мира цифрового проектирования).

Во-вторых, авторы касаются понимания современных проектных стратегий в различных областях создания предметно-пространственной среды: от градостроительства, урбанистики и архитектуры до отдельных фрагментов интерьера. Можно говорить



о своеобразных, уже определившихся «цифровых универсалиях» при их системном осмыслении, учете возможностей «интеллектуальной предметной среды» — от городского освещения до концепций «умного дома». При этом каждая отдельная область дизайна, будь то комплексное проектирование транспортного средства, костюма, ткани или музейной экспозиции, опирается на свой цифровой проектный инструментарий.

В-третьих, наиболее подвержены изменениям оказались сфера графического дизайна и все, что связано с современными жанрами, отвечающими за формирование цифровой информационной среды. В этом направлении центральной темой служит формирование контента, работа с ним и его интерпретацией, превращение его в факт культуры, истории, памяти, а также разработка пользовательского интерфейса.

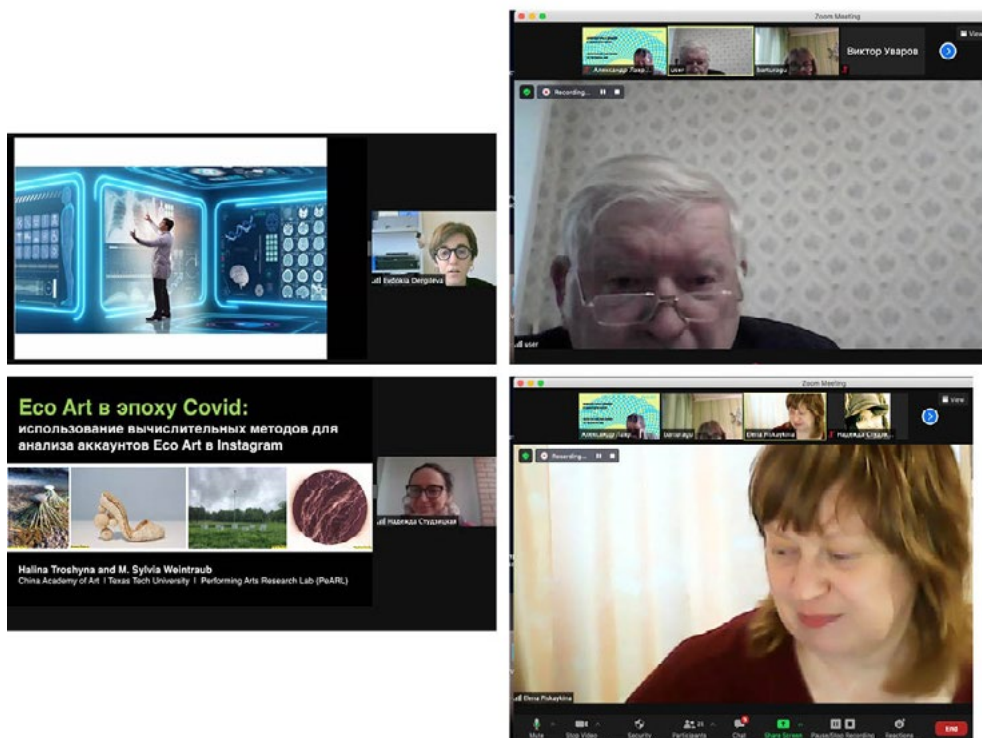
Четвертый блок посвящен экспериментальной художественной составляющей цифрового проектирования, эстетике цифровых и до-цифровых медиа, имеющих общие основания в виде методов формообразования, философско-эстетических концепций, идей программирования в искусстве.

В заключительном блоке представлен опыт педагогов архитектурно-дизайнерских вузов («Цифровая среда архитектурно-дизайнерского образования»). Организаторы рассматривают конференцию как одну из возможных площадок сетевого обмена информацией и различными взглядами на процессы, происходящие в архитектуре и дизайне в начале XXI века.

В первый день работы конференции участники и слушатели заслушали доклады по двум направлениям: «Проектирование и общество» и «Цифровые универсалии в проектной деятельности». Свое видение социальных аспектов цифрового проектирования представил В.Р. Аронов, зав. отделом дизайна НИИ РАХ. Он обозначил нынешний этап развития как «пост-цифровой», предполагающий взаимодействие цифровых и аналоговых методов в проектировании.

О.Б. Дружинина (НИИ РАХ) рассказала об эволюции цифровых методов проектирования в дизайне и особенностях современных технологий 3-d печати, которыми эффективно пользуются дизайнеры-модельеры.

Процессы синтеза различных областей дизайна и взаимодействие цифровых и аналоговых методов в проектной работе рассмотрел С.М. Михайлов (Казанский государственный архитектурно-строительный университет). В своем докладе «Цифровые метаморфозы. Новые формы художественного синтеза в дизайне современного города» он привел примеры симбиоза цифровых форм презентации проектов с аналоговым опытом архитектуры и дизайна.



Выпускник Российского университета дружбы народов В.К. М. Да Фонсека обратил внимание на широкое распространение находящихся в открытом доступе несложных, интуитивно понятных компьютерных программ, позволяющих даже неподготовленному пользователю планировать собственное жилище. Такие программы становятся подспорьем в диалоге архитектора индивидуальных зданий или дизайнера интерьеров с будущими жителями. Таким образом, общество имеет возможность включиться в процесс архитектурного проектирования с использованием новейших технологических инструментов.

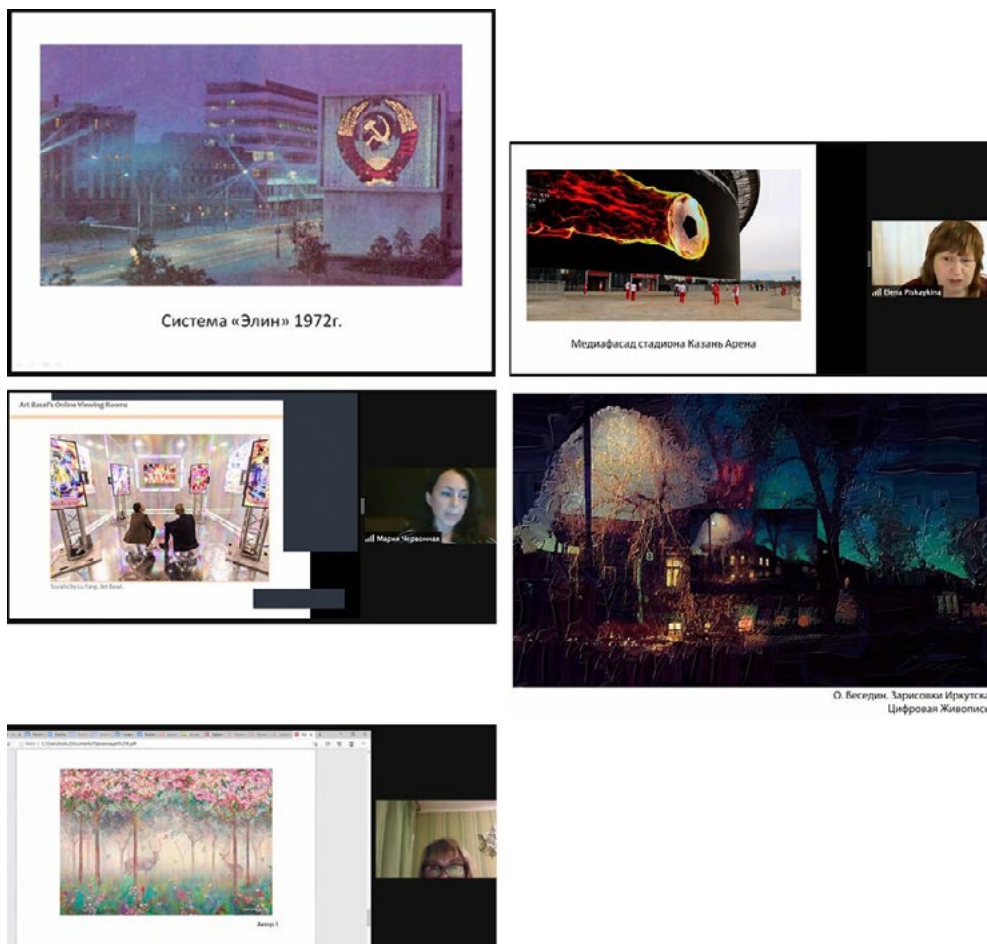
Разговор о влиянии цифровых технологий на общество на примере инфраструктуры малых городов и о формировании новых областей занятости продолжил в своем докладе «Городская культура и инновации в цифровую эпоху» Н.В. Юдина (МАРХИ).

Тема взаимодействия нематериальных культурных ценностей и цифровых технологий 3-d печати приобрела неожиданный поворот в совместном докладе Л.В. Желондиевской (МГХПА им. С.Г. Строганова) и аспирантки Чжан Цзянь «Взаимодействие цифровых технологий с нематериальным культурным наследием Китая». Докладчики познакомили слушателей с обширной программой развития туристической индустрии в Китае, одним из элементов которой должно стать исследование и оцифровка памятников предметной культуры и их распространение в форме сувениров и дидактических моделей.

Ведущий научный сотрудник Китайского музея дизайна Зои Чжан в своей презентации рассказала о структуре типов деятельности, которыми должен заниматься современный музей и музей дизайна в частности, превращаясь в творческий и образовательный центр цифровой эпохи. На примере фрагментов экспозиции были продемонстрированы элементы интерактивных аттракционов с использованием мобильных инструментов, раскрывающие историю создания объектов и их структурно-композиционные особенности.

Д.А. Шатилов (Санкт-Петербургский государственный университет) и Э.М. Глинттерник (НИИ РАХ) представили свой футурпрогноз формирования дизайн-среды историко-архитектурных памятников. В докладе были показаны современные цифровые инструменты организации музейной экспозиции.

Многим запомнилось выступление М.Т. Майстровской и К.Н. Климова, посвященное Mori Building Digital Art Museum в Токио — первому в мире интерактивному музею



цифрового искусства. В докладе была раскрыта структура музея, отдельные зоны, приведены динамические визуальные эффекты, показаны возможности управления светово-цветовым пространством с помощью мобильных приложений.

Тему влияния цифровых технологий на дизайн и направления проектной деятельности подняла и А.С. Михайлова (Казань). В своем докладе «Цифровая мимикрия в предметном дизайне» (совместно с А.Р. Мусиной) она рассказала о необычном творческом использовании в современном дизайне цифровых образов и принципов параметрического формообразования, превращении ошибок и компьютерных сбоев в источник необычных пространственных композиционных решений.

О том, как в урбанизированных территориях используются инструменты организации, управления и элементы искусственного интеллекта, рассказали в своем сообщении «Интеллектуальное городское освещение» А.А. Дорофеева и А.В. Алтухов (Лаборатория инновационного бизнеса и предпринимательства Экономического факультета МГУ имени М.В. Ломоносова). А.В. Алтухов представил разработанный в лаборатории проект «летающего мотоцикла» — нового индивидуального транспортного средства.

О проблемах, достоинствах и недостатках цифровых средств проектирования при разработке интерьеров рассказали педагоги МГХПА им. С.Г. Строганова В.О. Рыжиков и Д.М. Харитонова. Слушатели согласились с тезисом докладчиков о том, что при всей точности изображения перспективы с помощью программных средств также необходимо развивать навыки пространственного мышления у студентов и проектировщиков аналоговыми графическими средствами — иначе теряются критерии оценки как собственных решений, так и работ коллег.

В своей презентации к докладу «Переосмысление термина “промышленный дизайн” в эпоху цифрового потребления» С.А. Смирнов (Центр исследований и разработок МГХПА им. С.Г. Строганова) прокомментировал возникновение в связи с цифровизацией игровой и информационной индустрии новой области дизайнерского предметного

творчества: разработки чисто виртуального предметного наполнения компьютерных игр, кинофантастики, цифровых аттракционов. Задача дизайнера заключается здесь в создании на экране максимально достоверного, как бы индустриально произведенного изделия со множеством характерных деталей крепежа, фактуры и т.д.

С другой стороны, А.В. Якименко в своем докладе «Образно-стилевые характеристики дизайна легковых автомобилей эпохи цифровых технологий» (совместно с Н.Е. Розановым) показал возвращение к предметной, физической форме проверки результатов проектирования автомобильных кузовов в 2020-е годы.

В каждой области современного дизайна существует свой набор специализированных профессиональных компьютерных программ. Знакомство с ними входит в задачи профессиональной подготовки дизайнеров.

Своими достижениями в области экспериментального моделирования одежды поделились в своем докладе «Преимущество цифровых технологий построения оболочковых структур костюма» Т.В. Белько и М.А. Курбатова (Поволжский государственный университет сервиса, Тольятти). Они показали переход от визионерских структур костюма, созданных в программе 3-d моделирования, к напечатанным на 3-d принтере моделям.

Фактически, первым примером программирования при создании промышленной продукции были станки, изобретенные Жаккардом. Е.В. Полякова и М.С. Мамай (МГХПА им. С.Г. Строганова) раскрыли перспективы симбиоза цифровых и аналоговых технологий при разработке и производстве жаккардовых тканей.

Первые опыты программирования изображений в графическом дизайне также были связаны с докомпьютерными технологиями. О создателях первого в истории Электронного информатора (по сути, мультимедиа-экрана) рассказал А.В. Сазиков (НИИ РАХ).

Тему графического дизайна продолжили в своих презентациях М.И. Сабаяева и Н.С. Карапенко (доклад «Актуальные тренды и направления в графическом дизайне»), а затем Т.А. Самсонова и А.А. Третьякова (доклад «Социальная функция графического дизайна в визуальном оформлении информации»), также представлявшие Тольяттинскую академию управления.

Завершил заседание своей презентацией проекта нового инструмента для создания шаблонов презентаций Т.О. Габриелян (Институт медиакоммуникаций, медиа-технологий и дизайна, Крымский федеральный университет имени В.И. Вернадского, Симферополь).

Первая половина второго дня конференции была посвящена цифровой среде архитектурно-дизайнерского образования и новому проектному инструментарию.

В сотрудничестве вузов в области художественного, архитектурного и дизайнерского образования нередко используется кластерный подход. Концепции создания инновационной площадки художественно-промышленного образования XXI века в контексте цифровой трансформации посвящена отдельная статья в готовящемся сборнике материалов конференции. Смысл создания подобного объединения — в регулярном сетевом обмене информацией педагогами различных вузов, то есть в своеобразной «самоорганизации» педагогического профессионального поля.

Пример подобного сотрудничества художественных и технических вузов и направлений привела в своем докладе «Цифровые технологии в междисциплинарной коллаборации научно-технологических и творческих вузов» С.М. Симакова, представлявшая одновременно Сколтех (Сколково) и Институт бизнеса и дизайна (Москва). Само пространство вуза должно быть гибким, отзывчивым на различные коллективные формы работы. Завершением полного цикла проектирования (от исследования до прототипа) при этом становится необычная технологическая структура — модель процесса (градостроительного, средового и т.д.), который совместно разрабатывают студенты.

Е.В. Жердев (МГХПА им. С.Г. Строганова) попытался ответить на вопрос о том, насколько изменились базовые принципы аналогового дизайна при переходе в цифровое пространство, представив обзор этапов профессионального развития дизайна в XX веке и поделившись собственным опытом использования цифровых технологий в 1970-е и 1980-е годы.

Свою точку зрения на сопряжение компьютерных технологий в обучении проектированию представила Е.С. Шафрай (Университет Ханнам, Даеджон, Южная Корея). В ее презентации «Современные технологии для архитектурного проектирования в образовании: сочетание 3-d моделирования и 3-d печати для работы над проектом» был отражен опыт ведения курсового проектирования.

В свою очередь, собственным опытом ведения курсового проектирования в Академии архитектуры и искусств Южного федерального университета (Ростов-на-Дону) поделился А.С. Шаталов. Последовательное освоение достаточно распространенных программ — от Photoshop до 3-d — включает и работу с аналоговыми инструментами, в том числе фотографирование реальных объектов и макетов.

Свои секреты есть и у дизайнеров текстиля. А.В. Кельцына (МГХПА им. С.Г. Строганова) продемонстрировала симбиоз возможностей ручной графики и графического редактора Adobe Illustrator в преподавании информационных технологий на кафедре дизайна текстиля.

Новой для дизайна темой является разработка экзоскелета для лиц с ограниченными возможностями. И.И. Орлов и Е.Л. Ларских поделились разработкой концептуальных проектов в этой области.

Взросший интерес к знакомству с учебно-методической литературой побудил И.Н. Рыбину (Московский Политехнический университет, ИГРИК им. В.А. Фаворского) к созданию новых прототипов брошюр и исследованию данного типа учебных материалов в контексте цифровой интернет-культуры.

М.Б. Удальцова (МГХПА им. С.Г. Строганова) продемонстрировала потенциал скетчинга в сочетании с технологией компьютерной графики при создании эскизов проектных предложений.

О разветвленной системе презентационных материалов, учебных заданий и инструментов контроля рассказала преподаватель Тюменского государственного института культуры Е.В. Быкова в своем докладе «Использование технологий дистанционного обучения в преподавании дисциплины “История дизайна, науки и техники”».

Еще одну возможность подключения цифровых технологий к процессу исследования и анализа формы продемонстрировал А.В. Шаталов (Академия архитектуры и искусств Южного федерального университета, Ростов-на-Дону) в своем докладе «Опыт применения информационных технологий в деятельности СНО “Пропорции и композиция”».

Завершил первую часть второго дня конференции доклад В.В. Савинкина (Институт бизнеса и дизайна, Москва) «Гибрид художественного творчества и цифрового проектирования в произведениях архитектора Фрэнка Гери».

Следующий блок конференции был посвящен теме «Художественный эксперимент: творческие проблемы медиа».

Истоки проектной культуры кинетического искусства, которое сегодня также осваивает цифровые технологии, раскрыла в своем докладе «Влияние идей “космистов” на оптико-кинетическое движение в русском дизайне XX века» О.М. Санду (Ижевский государственный технический университет им. М.Т. Калашникова, Ижевск).

А.В. Панкратова (МЭИ) обратила внимание слушателей на распространенную тенденцию в графическом дизайне цифровой продукции — упрощенность, плоскостность, которую она рассматривает как своеобразный симулякр четвертого порядка.

Интересную модель эволюции произведений мультимедийного искусства и видеоарта на основе теории естественного отбора Ч. Дарвина представила в своем докладе «Эволюция форм. Переосмысление концепций с помощью современных цифровых технологий» Федерика Даль Фалько совместно с Кармен Ротонди (Римский университет Sapienza, Италия).

В.Д. Уваров (Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)) и А.С. Врублевский (Российский экономический университет им. Г.В. Плеханова) рассмотрели проблему внедрения компьютерных технологий в такой вид творчества, как ткачество и плетение, или таписсерия (Fiber Art). Искусство таписсерии в силу своей гуманистической природы, а также самих приемов и техник создания произведения текстильного искусства остается ручным трудом, где цифровые

и мультимедийные технологии предлагают дополнительное, вариативное прочтение художественного объекта.

Е.Н. Дергилёва (Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)) предложила свое видение вопроса о том, как искусственный интеллект может реформировать дизайн. Благодаря внедрению искусственного интеллекта область дизайн-проектирования ожидают революционные изменения, которые коснутся не только процесса, но и самой роли дизайнера. Благодаря сотрудничеству представителей разных сфер и работе над совместными проектами появятся новые дизайн-алгоритмы, делающие нашу жизнь лучше.

В докладе «Предпочтительные числа» в параметрическом синтезе композиций» А.В. Шаповал (Новосибирский государственный архитектурно-строительный университет) рассмотрел особенности выбора человеком значений линейных, угловых и цветовых параметров при проектировании объектов окружающей нас предметной среды.

О возможностях использования вычислительных методов для анализа аккаунтов Eco Art в Instagram в эпоху COVID-19 рассказали Г.Г. Трошина (Академия Искусств Китая) и Мишель Сильвия Веинтрауб (Техасский технологический университет, США).

Примеры использования цифровых технологий и новых медиа в различных видах городской среды, дизайне выставок и декорации интерьеров привела Е.А. Пискайкина (Тюменский государственный институт культуры).

М.А. Червонная (МГХПА им. С.Г. Строганова, Москва) раскрыла тему применения актуальных цифровых технологий экспонирования и продвижения произведений искусства. Первые итоги глобального перехода современных художников на онлайн-проекты в сфере искусства и культуры уже можно подвести.

А.В. Анисимов и Д.А. Бобчинская (Тольяттинская академия управления, Самарская область) в докладе «Мультипликация как цифровой вид искусства» рассмотрели основные этапы в развитии мультипликации и представили современные тенденции создания анимации.

Проблему творческой индивидуальности в компьютерном изобразительном искусстве осветила Л.Н. Турлюн (Алтайский государственный университет, Барнаул). В качестве подтверждения творческой индивидуальности в компьютерном изобразительном искусстве автором приведены примеры иллюстраций, созданных в векторных графических редакторах студентами института и дизайна АЛГУ.

*Информация об авторах:*

*Александр Н. Лаврентьев*, доктор искусствоведения, профессор, проректор по научной и международной работе, Московская государственно-промышленная академия им. С.Г. Строганова, 125080, Россия, Москва, Волоколамское ш., д. 9, [strog-nauka2011@yandex.ru](mailto:strog-nauka2011@yandex.ru)

*Алексей В. Сазиков*, кандидат искусствоведения, ведущий научный сотрудник, Научно-исследовательский институт теории и истории изобразительных искусств Российской академии художеств, 119034, Россия, Москва, ул. Пречистенка, 21; начальник научно-методического отдела, Московская государственная художественно-промышленная академия им. С.Г. Строганова, 125080, Россия, Москва, Волоколамское ш., д. 9, [strog-nauka2011@yandex.ru](mailto:strog-nauka2011@yandex.ru)

*Author Info:*

*Alexander A. Lavrentev*, Dr. of Sci. (Art history), Moscow State Stroganov Academy of Industrial and Applied Arts, bl. 9, Volokolamskoe sh., 125080, Moscow, Russia, [strog-nauka2011@yandex.ru](mailto:strog-nauka2011@yandex.ru)

*Alexey V. Sazikov*, Cand. of Sci. (Art history), leading researcher, Research Institute of Theory and History of Fine Arts of the Russian Academy of Arts, bl. 21, Prechistenka St, 119034, Moscow, Russia; Head of the Scientific and Methodological Department, Moscow State Stroganov Academy of Industrial and Applied Arts, bl. 9, Volokolamskoe sh, 125080, Moscow, Russia, [strog-nauka2011@yandex.ru](mailto:strog-nauka2011@yandex.ru)