

**Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования**

**«Всероссийский государственный университет кинематографии
имени С.А. Герасимова»**

Институт анимации и цифровых технологий

129226, Москва, ул. Вильгельма Пика, д.3



ПРОГРАММА

Всероссийской молодежной научно-практической конференции

**«Новые возможности цифрового искусства:
от первых пикселей к виртуальной вечности»**

12–13 мая 2025 года

ПОРЯДОК РАБОТЫ КОНФЕРЕНЦИИ

Регламент выступления: доклад – 10 минут, обсуждение – 5 минут

12 мая 2025, понедельник

10.00–10.45	Регистрация участников
11.00–13.15	Секция 1. Часть 1.
13.15–14.15	Перерыв
14.15–18.00	Секция 1. Часть 2.

13 мая 2025, вторник

11.00–13.00	Секция 2. Часть 1.
13.00–14.00	Перерыв
14.00–18.00	Секция 2. Часть 2.

12 МАЯ, ПОНЕДЕЛЬНИК

(Галерея «Кинограф», 11 этаж нового корпуса)

10.00–10.45 — регистрация участников

11.00 — Открытие конференции и приветственное слово
В.С. Малышева, ректора ВГИКа

Секция 1. Часть 1.

Аспекты развития современных анимационных и мультимедиа искусств

11.00–13.15

1. Цифровые технологии как инструмент создания музыкальных мультимедиа проектов, посвященных 80-летию Победы.

Мария Малыхина, Ника Рудый, Михаил Сладков, Кирилл Поздеев, Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова, специализация «Режиссер мультимедиа», 2 курс, мастерская О.В. Добрынина (С показом фрагментов музыкальных проектов).

2. Мультимедиа как перспектива развития кинематографа. Не станут ли деятели кино заложниками нового инструментария?

Андрющенко Всеволод Игоревич, Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова, специализация «Режиссер мультимедиа», 5 курс, мастерская Н.Г. Лациса.

3. Пространство, время, пользователь: переосмысление подходов к нарративу и роли зрителя в интерактивных медиа.

Скитович Ангелина Павловна, Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова, соискатель кафедры эстетики, истории и теории культуры, научный руководитель Ю.В. Михеева; исполнительный продюсер студии мультимедиа и дизайна «Sila Sveta».

4. Влияние цифровых технологий на производство и потребление аудиовизуального продукта.

Чухонкин Андрей Андреевич, Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова, соискатель кафедры эстетики, истории и теории культуры, научный руководитель Н.Б. Маньковская.

5. Тенденции и риски развития искусственного интеллекта в XXI столетии.

Лебедев Иван Сергеевич, Институт кино и телевидения (ГИТР), факультет журналистики, кафедра тележурналистики, магистрант 1 курса, научный руководитель О.В. Маякова.

6. Вопросы зрительского доверия и интонационной убедительности при использовании цифровых технологий в кино.

Кунгуров Юрий Мирославович, Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова, сценарно-киноведческий факультет, кафедра киноведения, 4 курс, мастерская В.В. Виноградова.

7. Цифровые технологии как способ воссоздать сознание человека.

Воскресенская Яна Сергеевна, Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова, специализация «Режиссер мультимедиа», 2 курс, мастерская О.В. Добрынина.

8. Видеоарт: мультимедийная эстетика и интерактивность в исследовании памяти.

Решетников Игорь Андреа, Институт кино и телевидения (ГИТР), кафедра теории и истории культуры, аспирант 1 курса, научный руководитель О.В. Строева.

Юнг Елизавета Валерьевна, Московский государственный институт культуры, факультет медиакоммуникаций и аудиовизуальных искусств, кафедра дизайна и декоративно-прикладного искусства, магистрант 2 курса, научный руководитель Е.А. Бетоева.

9. Специфика режиссерского подхода в условиях интерактивности.

Фиськова Дарья Денисовна, Ростовский-на-Дону филиал Всероссийского государственного университета кинематографии имени С.А. Герасимова, факультет экранных искусств, специализация «Режиссер анимации и компьютерной графики», 3 курс, мастерская Р.И. Гиматдиновой (онлайн).

Перерыв

13.15 – 14.15

Секция 1. Часть 2.

14.15 – 18.00

10. Иммерсивная журналистика: VR/AR и интерактивные форматы в новостях на примере проекта New York Times VR.

Потейчук Елизавета Сергеевна, Московский педагогический государственный университет, Институт журналистики, коммуникаций и медиаобразования, кафедра журналистики и медиакоммуникаций имени В.А. Славиной, 5 курс.

11. Особенности студенческого производства интерактивного VR-проекта.

Варганов Арсений Александрович, Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения, факультет экранных искусств, кафедра режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма, 4 курс, мастерская И.В. Литовской.

12. Иммерсивное повествование и режиссура в интерактивной документалистике на примере VR-опыта «Бункер Трибуца».

Ледовская Алиса Викторовна, Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения, факультет экранных искусств, кафедра режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма, 4 курс, мастерская И.В. Литовской.

13. Особенности управления съемками в LED-павильонах.

Салтыков Виталий Викторович, Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова, продюсерский факультет, кафедра продюсерского мастерства, 4 курс, мастерская В.И. Сидоренко.

14. Искусственный интеллект как новый инструмент визуального творчества: графика, VFX и цифровая реставрация.

Наумов Егор Константинович, Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова, сценарно-киноведческий факультет, кафедра киноведения, аспирант 1 курса, научный руководитель В.В. Марусенков.

15. Объединение мультимедийных стилистических элементов и искусственного интеллекта.

Бачурин Евгений Константинович, Микелба Назим Романович, Северо-Кавказская государственная академия (г. Черкесск), Институт цифровых технологий, кафедра прикладной информатики, направление «Программная инженерия», 3 курс.

16. Искусственный интеллект в современном кинематографе: от написания сценариев до постпродакшна.

Аниканова Екатерина Владимировна, Николина Юлия Александровна, Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова, сценарно-киноведческий факультет, кафедра драматургии кино, 4 курс, мастерская Д.В. Соболева.

17. Творческие аспекты применения искусственного интеллекта: взгляд драматурга (онлайн).

Чернова Надежда Александровна, Екатеринбургский государственный театральный институт, факультет театрального искусства, кафедра литературного мастерства и истории театра, 4 курс, специальность «Литературное творчество», художественный руководитель Н.В. Коляда.

18. Продюсирование контента, созданного искусственным интеллектом: правовая зона неопределенности.

Лапшин Сергей Сергеевич, Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова, продюсерский факультет, 5 курс, мастерская В.И. Сидоренко.

19. Граффити в эпоху интернета: виртуальное искусство и цифровые возможности.

Ромашина Юлия Алексеевна, Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова, специализация «Режиссер мультимедиа», 2 курс, мастерская О.В. Добрынина.

20. Интегрирование цифровых технологий в театр: поиск уместного и оправданного.

Буян Ксения Игоревна, Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова, специализация «Режиссер мультимедиа», 2 курс, мастерская О.В. Добрынина.

21. Особенности киноязыка в скринлайф-формате.

Коровин Антон Игоревич, Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова, кафедра истории и филологии, аспирант 1 курса, научный руководитель И.П. Никитина.

22. Консерватизм во имя искусства. Использование или отрицание режиссером новых технологий. Исторический опыт.

Лебедева Юлия Викторовна, Всероссийский государственный университет кинематографии им. С.А. Герасимова, специализация «Режиссер мультимедиа», 2 курс, мастерская О.В. Добрынина.

13 МАЯ, ВТОРНИК

(Галерея «Кинограф», 11 этаж нового корпуса)

Секция 2. Часть 1.

Новые возможности цифрового искусства, нейросетей и искусственного интеллекта

11.00–13.00

1. Работа с 3D-пространством и роль нейросетей.

Амирян Эдуард Тигранович, Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова, специализация «Режиссер мультимедиа», 5 курс, мастерская Н.Г. Лациса.

2. Нейросети в разработке концепт-арта: искусственный интеллект как новый инструмент визуального дизайна аудиовизуального произведения.

Зайцев Артемий Алексеевич, Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова, специализация «Режиссер мультимедиа», 2 курс, мастерская О.В. Добрынина.

3. Художественные особенности применения технологии 3D в фильме Жана-Люка Годара «Прощай, речь».

Прохоров Глеб Алексеевич, Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова, сценарно-киноведческий факультет, кафедра киноведения, аспирант 2 курса, научный руководитель В.В. Виноградов.

4. Соавторство как основа интерактивного кино.

Фоменко Роман Александрович, Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова, сценарно-киноведческий факультет, кафедра киноведения, аспирант 2 курса, научный руководитель М.Ю. Торопыгина.

5. Эстетика взаимодействия: как мультимедийные элементы обогащают документалистику.

Эдельвейс Алиса Владимировна, Сергиево-Посадский филиал Всероссийского государственного университета кинематографии имени С.А. Герасимова, специализация «Режиссер мультимедиа», 2 курс, мастерская А.Е. Абрамовой.

6. Виртуальное пространство видеоигры: игровая механика как стратегия художественного высказывания.

Курнос Дмтрий Андреевич, Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения, факультет экранных искусств, кафедра драматургии и киноведения, аспирант 1 курса, научный руководитель О.С. Давыдова; преподаватель кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма.

7. Нейросети в играх.

Николаев Юрий Павлович, Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова, специализация «Режиссер мультимедиа», 3 курс, мастерская Е.Г. Яременко.

8. Современное искусство компьютерных игр. Действия игрока как движущая сила повествования.

Грязин Кирилл Игоревич, Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова, специализация «Режиссер мультимедиа», 1 курс, мастерская Н.Г. Лациса.

9. Проблема погружения в художественный мир: потенциал видео-игр (на примере God of War: Ragnarök) (онлайн).

Погорелов Артур Олегович, Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова, сценарно-киноведческий факультет, кафедра киноведения, аспирант 1 курса, научный руководитель М.О. Воденко.

10. Генеративная визуализация с Fragment Flow.

Целищева Анна Ивановна, Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова, специализация «Режиссер мультимедиа», 5 курс, мастерская Н.Г. Лациса.

Перерыв

13.00–14.00

Секция 2. Часть 2.

14.00–18.00

11. «Искусственный» антигерой: формирование образа злодея в современном кино.

Щукина Александра Валентиновна, Ярославский государственный педагогический университет имени К.Д. Ушинского, факультет русской филологии и культуры, кафедра культурологии, магистрант 1 курса, научный руководитель Т.И. Ерохина.

12. Визуальное новаторство в анимации: как новые технологии меняют кино, сериалы и игры (онлайн).

Макарова Елизавета Дмитриевна, Ростовский-на-Дону филиал Всероссийского государственного университета кинематографии имени С.А. Герасимова, факультет экранных искусств, специализация «Режиссер анимации и компьютерной графики», 2 курс, мастерская А.В. Галкина.

13. Особенности переноса элементов видеоигры в анимационный фильм.

Хотин Демид Максимович, Институт кино и телевидения (ГИТР), кафедра теории и истории культуры, аспирант 3 курса, научный руководитель Н.Г. Кривуля.

14. Живая душа (анима) цифровой анимации (онлайн).

Тхоржевский Матфей Владиславович, Екатеринбургский государственный театральный институт, факультет театрального искусства, кафедра литературного мастерства и истории театра, специальность «Литературное творчество», 4 курс, художественный руководитель О.А. Богаев.

15. Применение Unreal Engine для создания анимации: инструменты и возможности.

Кухарская Ангелина Павловна, Институт кино и телевидения (ГИТР), художественный факультет, кафедра художника мультимедиа, специализация «Художник анимации и компьютерной графики», 6 курс, руководитель курса Н.А. Томилова.

16. Цифровые инструменты для аналогового стиля: как технологии сохраняют дух классической анимации (онлайн).

Орлова Анастасия Владимировна, Сергиево-Посадский филиал Всероссийского государственного университета кинематографии имени С.А. Герасимова, специализация «Режиссер мультимедиа», 3 курс, мастерская А.Е. Абрамовой.

17. Традиционная анимация и нейросети: сходства, различия и перспективы интеграции.

Бородина Анна Олеговна, Институт кино и телевидения (ГИТР), художественный факультет, кафедра художника мультимедиа, специализация «Художник анимации и компьютерной графики», 6 курс, руководитель курса Н.А. Томилова.

18. Нейросети как инструмент инди-анимации.

Тузов Александр Павлович, Озерова Алена Антоновна, Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова, специализация «Режиссер мультимедиа», 3 курс, мастерская Е.Г. Яременко.

19. Технологии на стыке прошлого и будущего: как 3D-печать трансформирует кукольную анимацию.

Булавкин Всеволод Климович, Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова, ассистент-стажер, научный руководитель С.М. Соколов.

20. Пиктографические объекты и их роль в экранных произведениях.

Гончарова Марина Юрьевна, Институт кино и телевидения (ГИТР), кафедра теории и истории культуры, аспирант 2 курса, научный руководитель О.В. Строева.

21. Документальная анимации: как анимация используется для рассказа реальных историй.

Амирова Диана Рамильевна, Институт кино и телевидения (ГИТР), факультет журналистики, кафедра тележурналистики, магистрант 1 курса, научный руководитель О.В. Маякова.

22. Роль компьютерной графики и анимации в сериале «Космос: Возможные миры».

Климентьева Валерия Сергеевна, РГУ им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство), кафедра журналистики и телевизионных технологий, направление «Режиссура телевизионных и мультимедийных проектов», 4 курс.

23. Синтез анимации и кино.

Андреянова Ольга Александровна, Институт кино и телевидения (ГИТР), факультет журналистики, кафедра тележурналистики, магистрант 1 курса, научный руководитель О.В. Маякова; продюсер постпродакшн TELEALLIANCE MEDIA HOLDING.