

<https://doi.org/10.30853/manuscript.2019.12.55>

Прохоров Сергей Анатольевич, Шадулин Александр Владимирович, Прохоров Никита Сергеевич  
**ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В МОНУМЕНТАЛЬНО-ДЕКОРАТИВНОЙ ЖИВОПИСИ КАК  
НОВЫЙ ХУДОЖЕСТВЕННО-ВИЗУАЛЬНЫЙ ЯЗЫК СОЗДАНИЯ СОВРЕМЕННОГО ОБРАЗА  
АРХИТЕКТУРНОЙ СРЕДЫ**

В статье рассматривается процесс развития монументально-декоративной живописи от первобытных наскальных изображений до современных произведений 3D-арт в городской среде как нового визуального языка в области изобразительного искусства. Авторы обосновывают положение о том, что информационные компьютерные технологии дали толчок развитию новым средствам художественной выразительности монументально-декоративного искусства в архитектуре благодаря использованию художниками электронного инструментария, позволяющего решать более современные художественные задачи в организации городского пространства.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/9/2019/12/55.html](http://www.gramota.net/materials/9/2019/12/55.html)

Источник

**Манускрипт**

Тамбов: Грамота, 2019. Том 12. Выпуск 12. С. 276-282. ISSN 2618-9690.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/9.html](http://www.gramota.net/editions/9.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/9/2019/12/](http://www.gramota.net/materials/9/2019/12/)

**© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [hist@gramota.net](mailto:hist@gramota.net)

Практическим применением атрибуции предметов мебели национального стиля из музейных собраний Ростовской области может стать, во-первых, внесение уточнений в учетную документацию музеев; во-вторых, дополнение экспозиционных экспликаций; в-третьих, оптимизация вовлечения исследованных произведений в экскурсионно-выставочную работу.

*Список источников*

1. **Абрамцево. Художественный кружок. Живопись. Графика. Скульптура. Театр. Мастерские** / под ред. Г. Ю. Стернина. Л.: Художник РСФСР, 1988. 320 с.
2. **Горожанина С. В.** Земские художественные мастерские Сергиева Посада [Электронный ресурс]. URL: <http://rusfolklor.ru/archives/13953> (дата обращения: 10.10.2019).
3. **Касаткина С. С., Свешникова О. А.** Фёдор Ливчак. Ульяновск: Типография Облучинского, 2006. 200 с.
4. **Кириченко Е. И.** Русский стиль. Поиски выражения национальной самобытности. Народность и национальность. Традиции древнерусского и народного искусства в русском искусстве XVIII – начала XX века. М.: Галарт, 1997. 432 с.
5. **Мотивы русской архитектуры** [Электронный ресурс]: альбом. URL: <http://wood.totalarch.com/motive> (дата обращения: 10.10.2019).
6. **Прохоров Н. Г.** Русский стиль в мебели. М.: Трилистник, 2006. 103 с.
7. **Русский интерьер. От барокко до минимализма** [Электронный ресурс]. URL: <http://tsaritsyno-museum.ru/events/exhibitions/p/russkij-interer-ot-barokko-do-minimalizma/> (дата обращения: 15.10.2019).
8. **Стругова О. Б.** Мебель в «русском стиле». Из собрания Государственного исторического музея [Электронный ресурс]. URL: <http://www.raruss.ru/russe-moderne/3968-strugova-furniture-moderne.html> (дата обращения: 06.10.2019).
9. <http://www.ulzapovednik.ru/kollektsii/mebel/> (дата обращения: 06.10.2019).
10. <https://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/digital-collection/13.+Furniture/1150198/?lng=ru> (дата обращения: 11.10.2019).

**NATIONAL STYLE FURNITURE: PROBLEMS OF ATTRIBUTION**

**Kishkinova Evgeniya Mikhailovna**, Ph. D. in Art Criticism, Associate Professor

**Limareva Yuliya Petrovna**

*Don State Technical University, Rostov-on-Don*

*kem0022@yandex.ru; limar-yuliya@yandex.ru*

The article examines furniture items of the Russian and neo-Russian styles stored in the funds of Rostov, Novocherkassk and Taganrog museums. The items, not numerous but typical of their time, clearly show the evolution of national style furniture from eclecticism to modernism. The comparative, stylistic and iconographic analysis of the construction and décor has allowed the researchers to suggest and justify attribution hypotheses, to clarify the dating and to ascertain the authorship of the analysed works.

*Key words and phrases:* Russian style; national style furniture; museums of Rostov region; attribution; eclecticism; modernism.

УДК 7.036

Дата поступления рукописи: 08.10.2019

<https://doi.org/10.30853/manuscript.2019.12.55>

*В статье рассматривается процесс развития монументально-декоративной живописи от первобытных наскальных изображений до современных произведений 3D-арт в городской среде как нового визуального языка в области изобразительного искусства. Авторы обосновывают положение о том, что информационные компьютерные технологии дали толчок развитию новым средствам художественной выразительности монументально-декоративного искусства в архитектуре благодаря использованию художниками электронного инструментария, позволяющего решать более современные художественные задачи в организации городского пространства.*

*Ключевые слова и фразы:* архитектура; дизайн; искусство; декоративно-прикладное искусство; визуальное искусство; декоративная живопись; художественный образ; компьютерные технологии; архитектурная среда.

**Прохоров Сергей Анатольевич**, д. искусствоведения, доцент

**Шадурин Александр Владимирович**, доцент

**Прохоров Никита Сергеевич**

*Алтайский государственный технический университет имени И. И. Ползунова, г. Барнаул*

*prokh64@mail.ru; schadurin@mail.ru; pronja64@mail.ru*

**ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В МОНУМЕНТАЛЬНО-ДЕКОРАТИВНОЙ ЖИВОПИСИ  
КАК НОВЫЙ ХУДОЖЕСТВЕННО-ВИЗУАЛЬНЫЙ ЯЗЫК СОЗДАНИЯ  
СОВРЕМЕННОГО ОБРАЗА АРХИТЕКТУРНОЙ СРЕДЫ**

Исследование художественных средств, свойств и приемов создания монументально-декоративной живописи, связанных с развитием инновационных технологий как нового визуального языка в области изобразительного искусства, – довольно многогранная и актуальная задача, позволяющая расширить область искусствоведческого анализа применения электронных технологий в организации архитектурного пространства,

а также показать практическую значимость современной трактовки данного вида искусства. **Актуальность** исследования заключается в том, что применение электронных технологий мы рассматриваем как новые формы монументально-декоративного искусства.

**Научная новизна** исследования состоит в том, что в сочетании инновационных компьютерных технологий с традиционными техниками просматривается новая форма монументально-декоративного искусства в архитектуре. **Цель и задача** данного исследования – рассмотреть закономерности возникновения и развития этой новой формы монументально-декоративного искусства на основе предыдущих этапов развития искусства.

Для рассмотрения использования инновационных технологий в современных формах монументальной живописи необходимо вспомнить, что традиционные формы ее по характеру содержания и образного строя делаются на произведения, которые по своему композиционному строю носят монументальный характер, являясь доминантой архитектурного ансамбля, и произведения монументально-декоративные, обладающие качествами, лишь декорирующими поверхность стен, которые как бы «растворяются» в архитектуре. К ним относятся произведения изобразительного искусства большого размера, непосредственно исполненные на поверхностях архитектурных сооружений (стены, потолки, своды, полы), – это декоративные панно, цветные штукатурки, а также все виды росписей по штукатурке, к которым относятся фреска, буон фреско, фреско а секко, флорентийская и римская мозаики, написанные на холсте живописные панно, специально приспособленные для определенного места в архитектуре, а также витражи, сграффито, майолика и другие формы плоскостно-живописного декора в архитектуре и многое другое [10].

В данном контексте, думается, будет уместно напомнить, что монументальные произведения искусства, в том числе и монументально-декоративная живопись, должны быть связаны со всеми составляющими архитектурного ансамбля, охватывающего широкий круг произведений, создаваемых для конкретной архитектурной среды и соответствующих ей своими идейными качествами, и лишь тогда они приобретают свою цельность и художественную законченность.

Сюжеты для художественных монументальных произведений обязательно должны быть посвящены значимым событиям исторического прошлого, настоящего или будущего, героическим подвигам, увековечению памяти выдающихся людей и их деятельности, отражать общие социальные процессы и философские идеи времени. В отличие от них, сюжеты монументально-декоративных произведений менее значительны и служат большей частью эстетическим функциям: украшению стен, воплощением простых бытовых сцен, изображению природы.

Можно привести многочисленные примеры из глубокой древности: украшения стен первобытной монументально-декоративной живописью, созданные кроманьонцами между XXV и XVI тыс. до н.э., процарапанные контурные изображения животных в пещерах Дордони во Франции и на юге Пиреней в Испании, изображения в пещерах Альтамиры (Испания), настенные изображения эпохи позднего палеолита в пещере Ла Мадлен (Франция), а также настенные росписи додинастического Египта периода V-IV тыс. до н.э., например, в гробницах Иераконполя (Гиераконполя) (Рис. 1, 2) [3].

Из многочисленных упоминаний письменных источников известно о расцвете монументально-декоративного искусства в классический период древнегреческого искусства, о чём свидетельствуют созданные знаменитым художником середины V века до н.э. Полигнотом росписи в Пропилях Афинского акрополя. В городах Помпеи, Геркуланум и Стабии, погибших в 79 г. при извержении Везувия, на стенах домов под слоем пепла были обнаружены прекрасные произведения декоративной живописи. Широко известны работы древнеримских мастеров настенной живописи, исполненные на мифологические сюжеты, как, например, фреска дома на Эсквилине в Риме – «Одиссей в стране лестригонов», датируемая I в. до н.э. (Рисунок 3).

В раннехристианский период III-VI вв. и в Средние века монументальная живопись была одним из ведущих видов искусства [6]. Стенопись того времени носила преимущественно декоративный характер, сначала фресками украшались стены катакомб, а в последствии храмы Римской империи (до 476 года) – настенными росписями, мозаиками и витражами.

Художники Западной Европы средневекового периода в эпоху Возрождения в Италии в области монументально-декоративного искусства храмов отдавали предпочтение технике фрески, которую делали, в большинстве случаев, по сухой штукатурке. Передача сюжетов произведений художников того времени отличалась стремлением передачи реалистичного изображения человеческих фигур, объема и пространства. В основном произведения монументального искусства несли декоративную эстетическую нагрузку организации архитектурной среды, играли в архитектуре роль аккомпанемента, украшая сюжетами поверхность стен, перекрытий, фасадов. В качестве такого примера произведений монументального искусства можно привести композиции, выполненные ярчайшим художником – представителем эпохи Возрождения Рафаэлем Санти во дворце Ватикана: в Станцах и в Лоджиях (Рис. 4). В отличие от западной Европы, в средневековых сооружениях русских храмовых построек применялся принцип орнаментально-ковровой композиции, где архитектурная поверхность расписывалась целиком (Рис. 5).

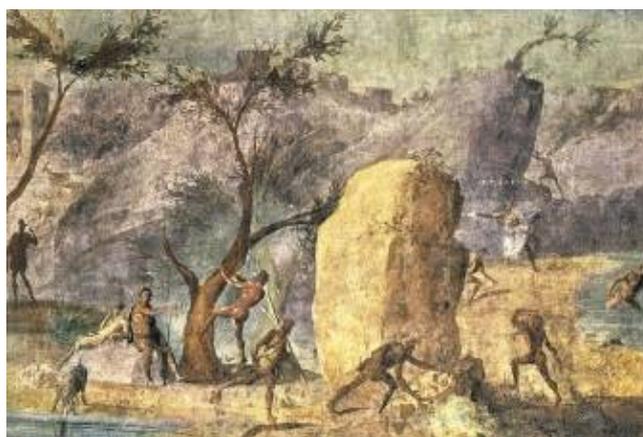
Завершая исторический экскурс рассматриваемой темы, надо отметить, что традиционное монументальное и монументально-декоративное искусство практически достигло своего предела в совершенстве еще в XVIII веке, материалы и технологии, казалось, были полностью исчерпаны, и ничего нового уже, видимо, не должно было появиться. Но во второй половине XX века происходит технологический прорыв – компьютерная революция, которая оказывает огромное влияние на все сферы жизни человека, в том числе на область изобразительного искусства, в частности, на развитие монументально-декоративных произведений. В это время появляется новый термин – цифровое искусство, который обозначает применение художниками компьютерных технологий в творческом процессе создания своих произведений.



**Рисунок 1.** Роспись пещеры Альтамира.  
Испания, 30 км от г. Сантандер



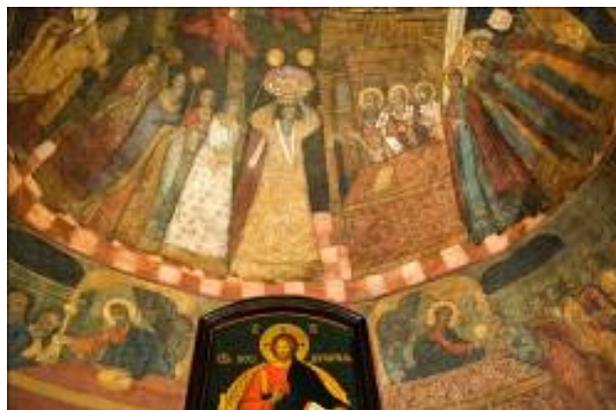
**Рисунок 2.** Фреска. Гробница Нефертари.  
Египет, Долина цариц



**Рисунок 3.** Одиссей в стране лестигонов. Фреска из дома на Эсквiline. Рим



**Рисунок 4.** Афинская школа.  
Рафаэль. Ватикан



**Рисунок 5.** Роспись алтарной части  
собора Московского Сретенского монастыря. Москва

Компьютерное искусство (цифровое искусство) трактуется как творческая деятельность, основанная на использовании информационных (IT) технологий, результатом которой являются художественные произведения [8].

Термин «Цифровое искусство» может применяться к художественным произведениям, созданным изначально в традиционных техниках, отсканированным изображениям или созданным с использованием современных медиатехнологий. Произведения, которые были модифицированы при помощи компьютерных программ, относятся к так называемому направлению **digital art**. Для понимания развития компьютерной живописи необходимо рассмотрение особенностей ряда направлений в цифровом искусстве.

Первые шаги в направлении становления современного цифрового искусства – это искусство, которое начинает складываться в период 2000-2011 годов, так называемое **digital art**, где основой произведений изобразительного творчества становится не создание электронных изображений путем рендеринга компьютерных моделей, а использование художником компьютерных имитаций традиционных художественных инструментов.

Следующим направлением, предстающим как монументально-декоративное творчество в современном изобразительном искусстве, можно рассматривать произведения в стиле **Стрит-арт**, название которого произошло от английского *Street – улица, art – искусство*, отличительной чертой которого стал ярко выраженный

урбанистический характер. Составной частью уличного искусства стрит-арта является **граффити**, или **спрей-арт**. Термин «граффити» (“graffiti” – множественное число от “graffito” (надпись)) ввели в обращение археологи применительно к посторонним неформальным надписям на поверхностях древних античных памятников [7].

Граффити как современное декоративное уличное изобразительное искусство начало формироваться в Филадельфии штата Пенсильвании в начале 1960 годов и характеризовалось росписями и шрифтовыми композициями, наносимыми на стены и другие поверхности яркими цветами из аэрозольных (спрей) баллончиков (Рис. 6).



Рисунок 6. Граффити. Санкт Петербург

Кроме граффити, к направлению стрит-арта относятся **муралы** – это большие рисунки на стене, **стикеры** – специально изготовленные настенные наклейки, постеры – плакаты, а также работы, выполненные по трафарету, различные скульптурные инсталляции. Такой список может быть расширен, так как стрит-арт не имеет никаких ограничений, главное – художнику-райтеру создать свое привлекательное стилизованное изображение в городском ландшафте.

Одним из направлений уличного изобразительного декоративно-монументального искусства, вызывающим особый интерес, является **3D-арт**.

Произведения 3D-арт представляют собой вид изображения – это объемные рисунки на тротуарах, асфальтированных улицах, фасадах зданий и сооружений, а также росписи на стенах интерьеров, создающие иллюзию новой реальности.

Выйдя на улицу со своими произведениями, 3D-райтеры, силой своего таланта и фантазии, создают такую иллюзию восприятия архитектурного пространства, что сложно на первый взгляд определить границу между реальным миром и изображаемым художественным вымыслом. Это могут быть изображения дополнительных несуществующих архитектурных деталей, таких, как арки, создающие иллюзию дополнительного пространства, окна, балконы, пейзажи, фигуры людей и многое другое (Рисунки 7, 8).



Рисунок 7. 3D-арт. Роспись фасада здания, изображение несуществующих архитектурных деталей. Таррагона



Рисунок 8. 3D-арт. Роспись фасада здания, иллюзия реального и изображаемого восприятия фигур человека. Лион

Монументально-декоративные картины-миражи 3D-райтеров необычны и поражают воображение, но для того, чтобы заинтересовать зрителей-пешеходов на улице изображением большого размера, художнику необходимо не только тщательно продумать эффект необычного композиционного построения сюжета будущей работы, но и технику создания изображения, проработку деталей, немаловажна подборка цветовой палитры. Для осуществления своих творческих замыслов, создания произведений на улицах Америки и в странах Европы в качестве профессионального художника 3D-райтеру необходимо получить лицензию и специальное разрешение на роспись стены не только от муниципалитета, но и от владельца здания. Можно привести примеры одних из самых известных мастеров, работающих в стиле трехмерной живописи 3D-арт, которыми являются художники 3D-райтеры, такие, как Курт Веннер, Эдгар Мюллер, Эрик Грох, Джулиан Бивер и др.

Дальнейший виток развития монументально-декоративное искусство получило в связи с появлением современных художественных средств и материалов, создаваемых на основе электронных информационных технологий (ИТ). В первую очередь здесь надо отметить появление такого нового понятия, связанного с электронными технологиями, как «Визуальное искусство», которое можно рассматривать как важное событие, связанное с организацией архитектурного пространства, как новую форму синтеза монументально-декоративных форм изобразительного искусства, дизайна и архитектуры.

Термин «Визуальное искусство» трактуется как сочетание традиционных художественных, пластических и декоративных форм с новыми изобразительными средствами, связанными с электронными технологиями, отсылающими ко всему, что «находится в поле нашего зрения», к которым относятся цифровая фотография и видеоарт [2].

Визуальное искусство позволило художникам, архитекторам и дизайнерам выработать свой более современный, специфический «язык» выразительности в создании архитектурных, в том числе и монументально-декоративных интерактивных форм. Такой художественно-визуальный «язык», основанный на электронных технологиях, позволяет на более высоком технологическом и художественном уровне отвечать на современные образно-визуальные требования организации пространства, распределять интерактивные объемы, решать колористические, функциональные, информационные задачи, используя уникальные возможности электронных технологий в искусстве [5].

Для решения более современных творческих задач художниками-дизайнерами постоянно отслеживается появление более совершенных технологий твердотельных источников света, играющих важную роль в художественной составляющей организации современного архитектурного пространства. Развитие светодиодных технологий позволяет более широко применять дизайнерами архитектурной среды возможности использования средств визуального искусства – это решение колористических задач за счет светового расширения tonального диапазона цвета, низкого электропотребления, длительного срока действия. Как пример можно привести появление сверхъярких светодиодов, которые открыли новые возможности применения их в дизайне за счет сохранения качества трансляций видеоизображений в светлое время суток. Светодиодные свойства материалов позволяют дизайнерам-проектировщикам применять их как комплекс художественных характеристик, использовать как средство освещения для обеспечения выразительности уникальных архитектурных объектов, средство разнообразия облика города, средство информационной коммуникации, средство информационного обеспечения, средство художественного и эстетического воздействия.

Сегодня художниками-дизайнерами на основе технологий речных, кластерных и линейных диодов, диодов-шайб, трубчатых бескаркасных гибких экранов создаются оригинальные мультимедийные медиафасады с постоянно изменяющимися на них изображениями, интерактивные пространственные объекты скульптурного моделирования, рекламные установки, инсталляции, декоративные формы организации музейного пространства и т.д. Художник-дизайнер, создавая мультимедийные фасады зданий и сооружений, превращает их в огромные экраны, связанные с сетевыми ресурсами и передающие заложенную программистами информацию или изображения в реальном времени, обладающие всеми признаками монументально-декоративного произведения (Рис. 9).

В формировании художественной экспозиционной среды уже сегодня находят широкое применение световые лазерные проекции в интерьерах музеев, использование электронно-световых иллюзий изображения экспонатов, а также огромных изображений на фасадах зданий, создаваемых при помощи голографических технологий, играющих монументально-декоративную функцию как составляющая часть организации архитектурного пространства. (Рис. 10, 11) [4].

Вызывает особый интерес новое направление использования современных электронных технологий в творческом процессе между архитекторами, художниками, дизайнерами в организации архитектурного пространства интерактивного дизайна – «интернет вещей» с включением в него декоративных художественных произведений.

В архитектуре и средовом дизайне применение информационных технологий «интернет вещей» определяется двумя англоязычными терминами: “*Building Internet of Things*”, значение которого можно перевести как строительство «интернет вещей», и “*Industrial Internet of Things*”, обозначающий индустриальный или промышленный дизайн «интернет вещей». «Интернет вещей», в данном случае, можно трактовать не только как интерактивное взаимодействие между «вещами», архитектурными объектами и сооружениями, их составляющими, и окружающей средой, но и в том числе с визуальными формами изобразительного декоративного искусства, а также по отношению всего перечисленного непосредственно с человеком.

Примером использования «интернет вещей» как возможности взаимодействия уникальных свойств интерактивной художественной составляющей визуального искусства и его монументально-декоративной

составляющей, применения современных интерактивных материалов, а также новых технологий визуальных информационных средств в архитектурном пространстве и человеком, может служить открывшийся первый в мире интерактивный музей цифрового искусства “Mori Building Digital Art Museum”.



**Рисунок 9.** Светодиодный медиафасад GreenPix Zero Energy Media Wall. Пекин



**Рисунок 10.** Мультимедийное лазерное архитектурное шоу на Исаакиевской площади. Санкт-Петербург



**Рисунок 11.** Вирджил Абло. Голографические инсталляции для Louis Vuitton. Нью-Йорк

Отличительной чертой этого уникального музея, который был открыт на берегу залива в районе Одайба города Токио 21 июня 2018 г., является применение интерактивных информационных технологий взаимодействия человека и современных оригинальных визуальных монументально-декоративных художественных форм в архитектурном пространстве.

Для создания художественного иммерсивного экспозиционного пространства (“immersive” – англ. «многонаправленный одновременно на несколько органов чувств») были привлечены 400 специалистов токийской группы “teamLab Ink” разных профилей, в том числе художников, дизайнеров, специалистов в области физики звука, специалистов по видеомэппингу, которые занимаются созданием и наложением трехмерных проекций на физические объекты. Интерактивные композиции расположены на площади 10 тыс. кв. метров и сопровождаются 520 компьютерами и 470 проекторами, связанными единой системой сложного программного обеспечения и генерирующими изображения в реальном времени (Рис. 12) [1].



**Рисунок 12.** Интерактивный музей цифрового искусства “Mori Building Digital Art Museum”. Токио

**В заключение** можно сделать выводы, что именно информационные компьютерные технологии дали толчок развития новым средствам художественной выразительности через более современный электронный инструментарий, который можно рассматривать как новую форму развития монументально-декоративного искусства в архитектуре, позволяющую решать более современные художественные задачи в организации пространства. Можно констатировать, что в современных проектных решениях находит широкое применение недоступное ранее использование информационных технологий, которые позволяют создавать более сложные электронные цветовые гармонии, использовать демонстрации лазерных шоу и голографических световых композиций, динамические скульптурные объемы и интерактивные малые архитектурные формы.

Необходимо отметить, что современное монументально-декоративное искусство, благодаря развитию электронных технологий, приобрело уникальные по качеству и масштабности возможности творческого осмысления архитектурного пространства. Это в первую очередь совершенствование возможности компьютерных систем и мощности их развития в качестве цветопередачи, совершенствование разработок программного обеспечения цифрового визуального искусства, лазерного и голографического проецирования. Развитие компьютерных программ обеспечения позволяет пользователю интерактивного художественного пространства легко обратиться в интерфейсе программ с вполне логичным цифровым инструментарием художника.

На основе данного исследования можно сделать вывод, что новое понимание синтеза классического монументально-декоративного искусства, рассчитанного на массовое восприятие и использование новейших электронных технологий в области визуального изобразительного искусства для решения оригинальных художественных задач, можно рассматривать как возникновение и развитие новой формы интерпретации монументально-декоративного изобразительного искусства в архитектуре или архитектурном ансамбле [9].

Также не вызывает сомнения и необходимость подготовки таких специалистов в области современного визуального монументально-декоративного искусства, которые обладали бы знаниями не только в области традиционных художественных дисциплин, но и знаниями цифровых компьютерных технологий в области организации архитектурного пространства.

#### *Список источников*

1. **В Японии открыли первый в мире интерактивный музей цифрового искусства** [Электронный ресурс]. URL: <https://bigpicture.ru/?p=1064158> (дата обращения: 11.09.2019).
2. **Визуальное искусство** [Электронный ресурс]. URL: <https://www.institutfrancais.ru/ru/rossiya/smotret-chitat-slushat/vizualnoe-iskusstvo> (дата обращения: 23.01.2019).
3. **Выразительные средства живописи – это художественные средства живописи** [Электронный ресурс]. URL: <https://docplayer.ru/27283861-Vyrazitelnye-sredstva-zhivopisi-eto-hudozhestvennye-sredstva-zhivopisi-cvet-risunok-kompoziciya-a-takzhe-faktura-krasochnoy-poverhnosti-i.html> (дата обращения: 23.01.2019).
4. **Голограммный спектакль** [Электронный ресурс]. URL: <https://sciencepor.ru/gologrammnyj-spektakl/> (дата обращения: 23.01.2019).
5. **Демшина А. Ю.** Визуальные искусства в ситуации глобализации культуры: институциональный аспект: дисс. ... д. культурологии. СПб., 2001. 270 с.
6. **История развития живописи** [Электронный ресурс]. URL: <https://studopedia.org/13-57918.html> (дата обращения: 23.01.2019).
7. **Компьютерная живопись** [Электронный ресурс]. URL: <https://www.pinterest.ru/pin/452048881321343455/> (дата обращения: 23.01.2019).
8. **Компьютерное искусство: виды, понятие, история появления и яркие примеры** [Электронный ресурс] // HiSoUR. История культуры. URL: <https://fb.ru/article/451733/kompyuternoe-iskusstvo-vidyi-ponyatie-istoriya-poyavleniya-i-yarkie-primeryi> (дата обращения: 03.01.2019).
9. **Монументальное искусство** [Электронный ресурс] // Краткий словарь по эстетике. URL: <https://estetiks.ru/monumentalnoe-iskusstvo.html> (дата обращения: 03.01.2019).
10. **Швидковский О. А.** Гармония взаимодействия. Архитектура и монументальное искусство. М.: Стройиздат, 1984. 280 с.

#### **INNOVATIVE TECHNOLOGIES IN MONUMENTAL-DECORATIVE PAINTING AS A NEW ARTISTIC VISUAL LANGUAGE TO CREATE MODERN ARCHITECTURAL ENVIRONMENT**

**Prokhorov Sergei Anatol'evich**, Doctor in Art Criticism, Associate Professor

**Shadurin Aleksandr Vladimirovich**, Associate Professor

**Prokhorov Nikita Sergeevich**

*Polzunov Altai State Technical University, Barnaul*

*prokh64@mail.ru; schadurin@mail.ru; pronja64@mail.ru*

The article traces the development of monumental-decorative painting from primitive petroglyphic drawings to modern 3D-artworks, which are considered as a new artistic visual language. The authors justify the thesis that information and computer technologies have provided new means of artistic expression in monumental-decorative art due to electronic tools, which allow solving contemporary artistic tasks of organizing urban space.

*Key words and phrases:* architecture; design; art; decorative and applied art; visual art; decorative painting; artistic image; computer technologies; architectural environment.