

УДК
004.9:7:[687.
01:330.544.2

ІНГА ЄРМАК, АНТОНІНА ДУБРІВНА,
САБРИНА КОМАРОМІ
Київський національний університет технологій та
дизайну, Україна

АСПЕКТИ ЦИФРОВИХ МИСТЕЦЬКИХ ІННОВАЦІЙ В СФЕРІ ФЕШН-ІНДУСТРІЇ

***Мета.** Виявити взаємодію цифрового мистецтва з індустрією моди та його впливу на творчість та комунікацію у цьому секторі. Дослідження спрямоване на ідентифікацію та аналіз ключових способів використання цифрових технологій у процесі створення модного продукту та його сприйняття споживачами. Дослідити як цифрове мистецтво допомагає в створенні одягу, дизайнерських проєктів та в роботі з моделюванням цифрової колекції для віртуальних локацій.*

***Ключові слова:** цифрове мистецтво, фешн-індустрія, мода, віртуальні колекції, споживання одягу.*

***Постановка завдання.** Цифрове мистецтво, що охоплює усе більше аспектів нашого життя, здобуває значну популярність у сучасному суспільстві, а його взаємодія з індустрією моди стає не тільки актуальною, але й надзвичайно важливою. У цьому контексті дослідження впливу цифрового мистецтва на індустрію моди набуває особливого значення, оскільки воно спрямоване на розкриття потенціалу цієї взаємодії та виявлення його впливу на творчий процес, маркетинг та сприйняття споживачами у сучасній модній галузі.*

***Методи досліджень.** Дослідження проводилося на аналізі існуючих проєктів в digital-craft, та осмисленні підходів у створенні 3d-образів в програмах Clo3D та ZBrush.*

***Результати досліджень.** Майбутнє моди народжується із синергії мистецтва, науки й технологій, тому індустрія моди ніколи не стоїть на місці, і щоразу створює нові технології для покращення дизайнерських процесів. Однією з таких інновацій став digital-craft, який являє собою створення віртуального одягу, колекцій, бугиків та багатьох інших речей за допомогою 3d моделювання в таких програмах як Clo3D та ZBrush. Він значно полегшує роботу дизайнерам, та за допомогою digital-одягу модні бренди сподіваються*

знизити негативний вплив індустрії моди на навколишнє середовище: жодного виробництва, доставок та пластикових пакувань.

Використання цифрового мистецтва для створення віртуальних колекцій у модній індустрії відкриває безмежні можливості для зменшення споживання та негативного впливу на навколишнє середовище. Це перспективне рішення, що спрямоване на створення віртуальних аналогів одягу та аксесуарів, що дозволяє споживачам відчути та оцінити продукт без фізичної його наявності. Споживання моди має значний відбиток на навколишнє середовище через виробництво, транспортування та утилізацію одягу. Цифрові віртуальні колекції надають можливість спробувати одяг у віртуальному середовищі, сприяючи зменшенню фізичних покупок, обсягу виробництва, дають змогу експериментувати з дизайном та тканинами, створюючи необмежені можливості для інновацій та креативності у модній галузі [1]. Це сприяє розвитку сталого та відповідального підходу до виробництва моди, де основним пріоритетом стає збереження навколишнього середовища та мінімізація негативного впливу на нього. Наочно демонструє проблему надспоживання український художник М. Деяк, який створив під час проведення Ukraine Fashion Week у 2022 році інсталяцію «What's next?» для фонду «Ряд» під кураторством Л. Співаковської. Автор хотів нажахати глядача масштабом речей, які роками можуть лежати в наших шафах.

Дизайнери одягу все частіше звертаються до діджитал-технологій та випускають віртуальні колекції. Це актуально, зручно та необхідно для розвитку соціальних мереж та NFT-аукціонів, на яких митці можуть заробити цілий статок. Вже зараз цифровий одяг стає своєрідним предметом мистецтва. Звісно, фізичний одяг не зникне з нашого життя, але згодом споживання заради контенту, коли речі купують, щоб хвалитися ними в соцмережах, також перейде у віртуальний світ та стане екологічним.

Висновок. Таким чином, використання цифрового мистецтва для створення віртуальних колекцій сприяє зменшенню споживання та сприятливо впливає на екологію, сприяючи кращому збалансуванню між модною інновацією та екологічною відповідальністю.

Література

1. S.Y. Liu, G.X. Yuan. The Virtual Fashion in the Global Apparel Industry in the Post-Epidemic Era. Journal of Fiber Bioengineering and Informatics 15:2 (2022), P. 117-130.