

Научный журнал «Костюмология» / Journal of Clothing Science <https://kostumologiya.ru>

2024, Том 9, № 2 / 2024, Vol. 9, Iss. 2 <https://kostumologiya.ru/issue-2-2024.html>

URL статьи: <https://kostumologiya.ru/PDF/03IVKL224.pdf>

5.10.3. Виды искусства (с указанием конкретного искусства) (искусствоведение)

Ссылка для цитирования этой статьи:

Климова, Л. А. Дизайн в контексте цифровой трансформации / Л. А. Климова, М. Г. Плотникова // Костюмология. — 2024. — Т. 9. — № 2. — URL: <https://kostumologiya.ru/PDF/03IVKL224.pdf>

For citation:

Klimova L.A., Plotnikova M.G. Design in the context of digital transformation. *Journal of Clothing Science*. 2024;9(2): 03IVKL224. Available at: <https://kostumologiya.ru/PDF/03IVKL224.pdf>. (In Russ., abstract in Eng.)

УДК 76.01; 7.05

Климова Лариса Андреевна

ФГБОУ ВО «Донской государственный технический университет», Шахты, Россия

Доцент

Кандидат технических наук, доцент

E-mail: k_larissa@mail.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4893-3905>

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=344016

Плотникова Марина Геннадьевна¹

ФГБОУ ВО «Донской государственный технический университет», Ростов-на-Дону, Россия

Доцент

ЧУ ВО «Южно-Российский гуманитарный институт», Ростов-на-Дону, Россия

Заведующий кафедрой «Графический дизайн»

Кандидат философских наук, доцент, Член Союза Дизайнеров России, Член Евразийского Художественного Союза

E-mail: Diz.Marina@yandex.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2937-7157>

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=906605

Дизайн в контексте цифровой трансформации

Аннотация. Данная статья посвящена исследованию проблемы места внедрения цифровых технологий в различные сферы проектной деятельности. Рассматриваются взаимосвязи дизайна с явлением цифровизации в культуре, искусстве и другими современными феноменами удаленных процессов экспозиции и презентации творчества. Затрагиваются вопросы существования цифровых технологий в различных проектных ситуациях. Проводится анализ экспериментальной деятельности дизайнеров, использующих различные информационные технологии, которые являются основой для коллаборации разных специалистов современного цифрового искусства и различных видов дизайна, в том числе коммуникативного дизайна и дизайна костюма. Концептуальный дизайн, включая в свои проекты эксперименты, сам стимулирует развитие инновационных технологий, материалов и программных продуктов.

Цель статьи заключается в выявлении специфики взаимосвязи дизайна с таким феноменом как рост цифровизации. Выявление этой специфики может послужить аргументом, свидетельствующим об укоренённости постоянного роста и развития цифровых технологий в проектной культуре. Для реализации цели поставлены следующие задачи: проведение анализа уровней и типов цифровой проектной подачи материалов визуализации проектной культуры; раскрытие особенностей цифровых технологий в современном дизайне; выявление связей

¹ <https://3535353536.wixsite.com/plotnikova-marina-1/portraits>

между ними. Авторы исходят из идеи синхронного развития или параллельного роста технологий как формы взаимодействия социокультурных явлений и процессов проектной культуры. В результате сравнительного анализа основных характеристик постнеклассической науки и современного дизайна выявляются их общие черты. Наличие данных связей авторы связывают с социальной необходимостью, в силу роста определённых ограничений социальных контактов. Полученный результат подтверждает идею роста цифровых технологий в проектной культуре современного дизайна и искусства.

Ключевые слова: цифровые технологии; графический дизайн; дизайн костюма; мода; коллекции; социокультурные явления; процессы проектной культуры

Введение

Актуальность обращения к проблеме связана с определённой спецификой современного научного познания. Прежде всего, следует отметить то обстоятельство, что под влиянием чрезвычайно возросшей популярности в XX–XXI веке специализации дизайна, стал наблюдаться интерес к его специфическим узким направлениям. Цифровые технологии обладают мощностью влияния на сознание людей, что позволяет дизайнеру презентовать свои проектные идеи более убедительно.

Современный дизайн обретает определённые специфические черты, среди которых, в первую очередь, выделяется идея вариативности, многообразия типов соотношения красоты и пользы, плюралистичности в отношении человека к вещи, стилового разнообразия [1]. Цифровые технологии отвечают на проектные потребности технического оснащения дизайнера и дают повод для развития новых направлений в творчестве. На пути упрощения повседневной жизни человека, совершенствования сообщений между людьми они несли идею абсолютного блага. Электронная почта, поисковые системы, интернет-магазины, социальные сети — все это стало составляющими жизни современного человека, как любой образец графического дизайна или костюма. Степень проникновения цифровых технологий в дизайн-проектирование достаточно велика и продолжает быстро возрастать. Благодаря программному обеспечению, в области проектирования дизайна одежды, интерьера или полиграфической продукции люди привыкли получать видимый результат, помогающий представить, как изделие будет выглядеть в реальности [2].

Цель данной статьи заключается в выявлении специфики взаимосвязи и влияния цифровых технологий на современный дизайн. Выявление этой специфики может послужить аргументом при создании новых авторских проектов, основанных на коллаборации графических практик дизайна и костюма. В ходе выполнения исследования необходимо: выявить степени значимости социокультурных взаимосвязей инновационных технологий в современном дизайне; рассмотреть аналоговую проектную деятельности с применением инновационных технологий, основанных на авторских работах современного дизайнера; выявление направлений технологических инноваций в данной области.

Для осуществления поставленной цели авторы используют ряд методов, методологических процедур и операций. Выявляя корреляционные связи между цифровыми технологиями и современным дизайном, авторы используют методологическую процедуру сравнительного анализа, а также общелогические операции анализа, синтеза, дедукции, индукции, обобщения, абстрагирования, принципы рассмотрения аналоговых источников в области дизайна костюма, графического дизайна, современного искусства и культуры.

Данная работа опирается на предварительные исследования дизайна и технологий, которые были проведены в ряде предшествующих работ [3–6].

Исследования в области цифровых технологий

Современные отечественные исследования в области цифровых технологий и трансформаций дизайна представлены недостаточно широко. В работе Бердичевского Е.Г. [7] цифровые технологии представлены как средство генерации инновационных решений в дизайне.

Условно, можно выделить несколько групп научных исследований в области цифровых технологий и дизайна:

- цифровые технологии в области дизайна одежды. Данной проблематике посвящены труды авторов: Возмиловой А.А.; Кондаковой Ю.В. [8; 9], вопрос цифровых технологий в дизайне украшений поднимали авторы Груздева И.А., Ильвес О.И. и Денисова Е.В. [2].
- цифровые технологии в графическом дизайне описаны в статьях Братчиковой А.Б., Киселевой А.В. [10].
- влияние и взаимосвязи дизайн-образования и цифровых технологий (Балалов В.В., Заплатникова В.А., Ткалич С.К. [11]). На данный момент наибольшее количество исследований цифровых технологий затрагивают вопросы в области дизайн-образования. Авторы Шепилова В.А. и Голованова М.М. считают, что это связано со стремительным внедрением дистанционного образования и переходом на новые формы обучения, что вынуждает осваивать и искать инновационные формы, методики в дизайне, исследовать нуждающиеся в изменении для внесения коррективов и повышения эффективности обучения [12].

Таким образом, получается, что вопрос исследования коллаборации цифровых технологий, графического дизайна и дизайна костюма, до сих пор не рассматривался. Мелая Т.Г. считает, что мировые процессы глобализации и тенденции развития экономики России требуют разработки инновационных технологий, в том числе цифрового дизайна, в лёгкой и текстильной промышленности, являющихся одними из приоритетных отраслей промышленности [13].

Одним из приоритетных направлений интенсификации развития отечественной лёгкой и текстильной промышленности отводится дизайну, в том числе экспериментальному формообразованию объектов индустрии моды. Для проектирования современной одежды, дизайнер должен ориентироваться в различных сферах, которые охватывает концептуальный дизайн. Под воздействием современных тенденций развития информационной среды феномены культуры перемещаются в виртуальное пространство [14].

Активизация процесса цифровых технологий затрагивает одновременно несколько сфер жизни человека в совокупности информационных потоков культуры: сфера производства, сфера науки и образования, сфера управления, сфера финансов, сфера потребления. Относительно дизайна, в том числе и костюма, можно выделить несколько направлений, откликающихся на эти процессы:

- экология в самом широком смысле (Мода становится социально ответственной. Бренды и модные дома принимают все большую ответственность за экологию. Потребители стараются придерживаться тенденции осознанного потребления.);
- технологии (интенсивное развитие цифровых средств связи, программного обеспечения, развития образовательных платформ, 3D, 4D — и кибер-технологии, находят применение практические во всех областях жизни человека от космоса до расчёта в банке);

- искусство, культура и дизайн (цифровое искусство, виртуальное пространство, гейм-дизайн, кино, театр);
- коммуникационные технологии (социальные сети, Интернет, СМИ, реклама).

События последних лет только способствовали более активному освоению информационного пространства и цифровых технологий различными слоями населения.

В то же время развитие дизайна влияет на цифровую среду. Креативные решения проектных и художественных задач дизайнеров и художников выявляют насущные проблемы в области дигитальных технологий и оборудования.

Как считает Ерохин С.В. главными особенностями цифрового искусства являются «цифровой формат, аналоговая форма воспроизведения информации, визуальный характер сообщения, представляющий собой субъективную реальность; а также свойства: безобъектность, доступность для редактирования, создание идентичных копий, их множественность, приводящая к массовости воспроизведения, легкость удаления». ² Те же характеристики можно отнести и к цифровому дизайну.

В искусствоведении и дизайне сформировалось мнение о взаимосвязи искусства и дизайна. Тому есть много примеров практически во всех стилях и периодах последней четверти XIX и XX веков. Искусство, начиная с 1960-х гг., как и общество, экономика и технологии, начало значительно меняться: можно наблюдать, что границы между классическим и авангардным искусством, классическим и концептуальным дизайном начали стираться.

Этому способствовало появление молодёжных субкультур и появление «уличной» моды, востребованной молодёжью. Теперь молодёжь диктовала моду, а не признанные мэтры подиума. С развитием эпохи постмодерна этот процесс продолжается и в XXI веке, но уже с активным использованием инновационных технологий и подходов, в том числе и цифрового искусства и дизайна [15].

В ходе исследования были изучены работы известных художников, таких как, Guy Laramee, Jeff Koons, Damien Hirst, Jasper Johns, Takashi Murakami, Akinori Goto и др., в том числе и в области цифрового искусства.

Дизайнер Акинори Гото не использует фотографию в привычном смысле, он создал хитроумную 3D-печатную конструкцию, подсвечиваемую узким лучом света. Меняя подсветку, дизайнер создаёт еще более разнообразные и интересные иллюзии, которые можно увидеть в видеоформате. ³

Эдоардо Тресольди создал масштабную архитектурную инсталляцию под названием «Архетип» для оформления королевских торжеств в Абу-Даби. В концепции Тресольди прозрачная архитектура интерпретирует действительность в виртуальном формате, синтезируя сказочные призрачные замки и арки с реальной природой и городским ландшафтом, в котором присутствуют деревья, цветочные клумбы, экзотические растения. Примеры работ дизайнеров показаны на рисунках 1, 2 [15]. ⁴

² Ерохин С.В. Эстетика цифрового компьютерного изобразительного искусства. Автореферат диссертации на соискание ученой степени доктора философских наук. — М., 2010. — С. 7.

³ AKINORI GOTO. — URL: <https://www.akinorigoto.com/works> (Дата обращения 22 марта 2024).

⁴ AKINORI GOTO. — URL: <https://www.akinorigoto.com/works> (Дата обращения 22 марта 2024).

Edoardo Tresoldi — URL: <https://www.edoardotresoldi.com/> (Дата обращения 22 марта 2024).

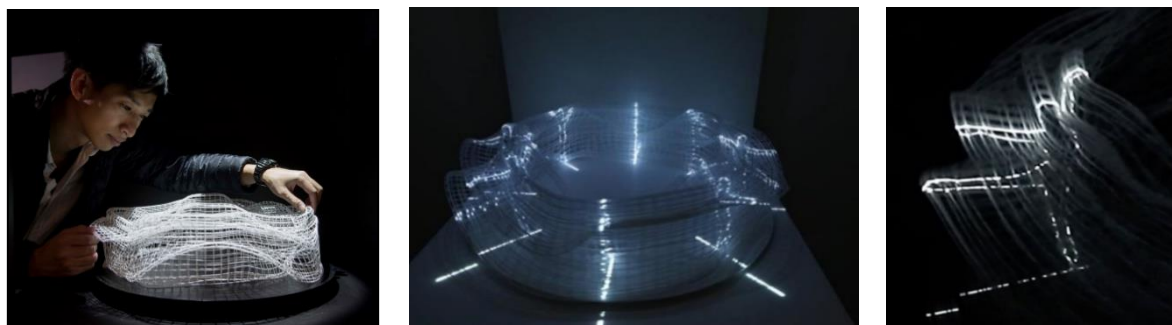


Рисунок 1. А. Гото (AKINORI GOTO), «Танцующие» световые фигуры³

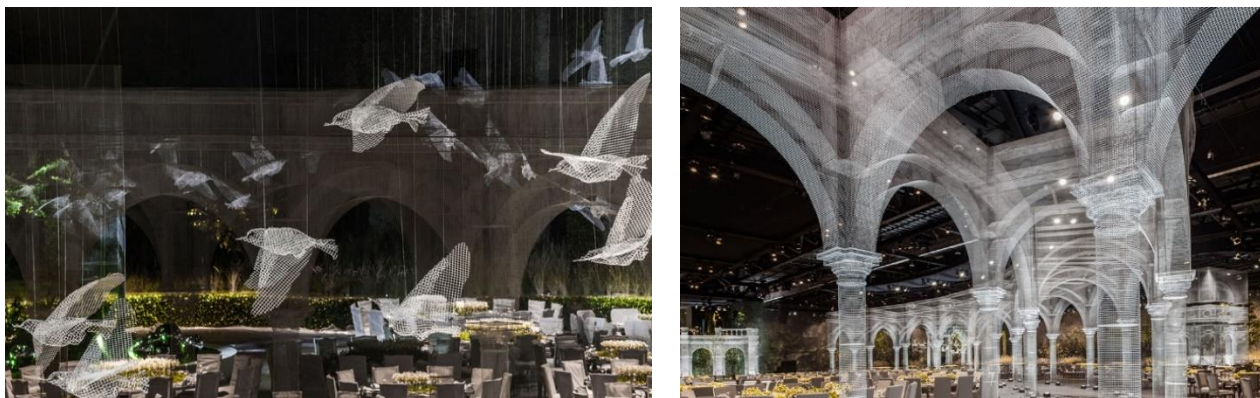


Рисунок 2. Э. Тресольди: сказочная архитектура в реальном пространстве⁴

Высокие технологии (Hi-tech) активно применяются в современном искусстве и помогают художникам создавать реальные (3D моделирование) и виртуальные объекты. Художники используют новые инструменты для создания работ, галереи и музеи — способы организации выставочных пространств.

В условиях постоянно изменяющейся реальности креативное мышление делает дизайнера или художника более успешным и востребованным. Наука, образование, технологии, бизнес, коммерция, реклама и т. д. — везде требуются инновационные идеи. «В некоторых сферах успешность функционирования компании зависит непосредственно от её креативного резерва. К числу таких сфер можно отнести дизайн» [15].



Рисунок 3. Коллекция Ирис ван Херпен (фото Шарля Платио / Reuters), 2019 г.⁵

⁵ День в фотографиях — 22 января 2020 г. Текст электронный // AvaxNews, 22 января 2020, [сайт]. URL: <https://avax.news/pictures/358043>.

В дизайне нашли свое применение и аддитивные технологии. Модельеры печатают детали костюмов или целые изделия на 3D принтерах, создают новые материалы, имеющие сложную поверхностную фактуру. Среди наиболее известных дизайнеров, работающих с аддитивными технологиями и направлениями Hi-tech стоит назвать Ирис ван Херпен, коллекция 2019 г. представлена на рисунке 3 [16]. Для достижения креативной формы платьев дизайнер использовала лазерную технологию резки и японскую технику рисования чернилами на воде. Модели со сложными отрезными деталями, изготовленные из прозрачного тюля, светоотражающей плёнки и переливающихся тканей, на подиуме постоянно изменялись в пространстве и выглядели живыми. Воплощение метода кинетизма в моде усиливалось за счёт мерцания тканей, тонкой теневой проработки деталей платьев и динамики кроя [17].

Актуальной тенденцией современного времени является «цифровая мода». В условиях ограничения передвижения и нахождения в закрытом пространстве, естественным стало одевать свои виртуальные копии в виртуальную одежду [18]. Возможность менять фон в обстановке своего привычного окружения и делать селфи в нарядах, которых нет в реальности, даёт простор для творчества и создаёт иллюзию обновления гардероба, который не нужно хранить. Данное технологичное явление может значительно изменить тенденции потребления. На вещь, существующую только в виртуальном пространстве, не нужно тратить промышленные мощности, электроэнергию, воду, не нужно использовать сервисы доставки её не нужно утилизировать. Особенность данных примерок высоко оценили любители выкладывания своих фотографий в социальных сетях. При небольшом гардеробе, можно получить бесконечное количество образов самой разной одежды. Одежда выступает новым способом коммуникации.

Рынок цифровой моды, несмотря на свой молодой возраст, стремительно растет и развивается. С каждым днем технологии позволяют делать все более невероятные вещи. Вместе с цифровым рынком набирают обороты и экологичные бренды, которые стремятся создавать модную и стильную одежду без вреда для планеты. Если 20 лет назад осознанное потребление и sustainable fashion (устойчивая мода) казались миру прихотью, то сегодня это наша реальность. Преимущества цифровых коллекций по мнению авторов заключаются в следующем:

- Визуализация моделей перед запуском в производство. В этом случае экономятся ресурсы, осуществляется выпуск только необходимой продукции.
- Расширение ассортиментной матрицы, при этом часть коллекции можно выпустить только в цифровом виде.
- Реализация креативных возможностей дизайнера, который может создать виртуальные материалы и сделать коллекцию уникальной. При необходимости и соответствующем спросе, проект может воплотиться в реальные материалы и модели.
- Демонстрация коллекции байерам и клиентам для осуществления работы по предзаказам, что позволит определить наиболее востребованные модели.
- Использование цифровой моды для самопрезентации в соцсетях. Виртуальное пространство требует постоянного обновления образов, что могут обеспечивать стильные и экологичные виртуальные вещи, не занимающие места хранения; Характерно, что в 2017 г. Сбербанк сделал заявление о том, что будет использовать информацию из социальных сетей для оценки потенциальных клиентов [7]. Таким образом, формирующийся информационный образ клиента уже не является чем-то абстрактным, это вполне конкретное и важное для каждого «цифровое» представление, которое оказывает влияние на нашу жизнь.

- Разработка костюма для компьютерных игр. Игрокам в цифровом пространстве важно быть в одежде, которая наиболее ярко выражает их личность и подходит к той роли, которую они играют.
- Создание креативной коллекции может рассматриваться как проект современного искусства, что придаст бренду имидж первооткрывателя, следящего за передовыми технологиями и опережающего своих конкурентов.

Проектная деятельность с применением цифровых технологий

Дизайнер Регина Турбина разработала виртуальные модели и совместила их с фотоизображением заказчиков, примеры цифровой моды приведены на рисунке 4.⁶



Рисунок 4. Виртуальные модели дизайнера Регины Турбиной, 2021 г.

В 2020 г. российский бренд Alena Akhmadullina создал 3D капсульную мини-коллекцию из пяти образов, которые представила виртуальная модель Алиона Пол (рис. 5).⁷



Рисунок 5. Виртуальная капсула дизайнера бренда Alena Akhmadullina, 2020 г.

Магистрант Глинская Екатерина, обучающаяся по программе «Дизайн костюма», в Институте сферы обслуживания (филиале) ДГТУ в г. Шахты, исследовала влияние инноваций в искусстве на формообразование костюма. Практическим результатом выпускной

⁶ Лана Нисневич. Знакомьтесь: первый российский дизайнер виртуальной одежды. Текст электронный // THEBLUEPRINT.RU, [сайт], 05 марта 2020 г. URL: <https://theblueprint.ru/fashion/industry/rukami-ne-trogat-pervii-virtualnii-naryad-prodannii-v-rossii> (Дата обращения 01.04.2024).

⁷ 3D-презентация, посвященная 20-летию AKHMADULLINA. — URL: <https://akhmadullina.ru/20th-anniversary/> (Дата обращения 01.04.2024).

квалификационной работы была разработана коллекция молодежной одежды, в которой воплощено авторское экспериментальное формообразование костюма с использованием инноваций в искусстве постмодерна на основе перспективного направления дизайна костюма «эко-арт». Компьютерная графика эскизов моделей коллекции представлена на рисунке 6.



Рисунок 6. Глинская Е.В. Коллекция костюма направления «эко-арт», 2020 г. Руководитель Климова Л.А.

Совмещение эскизов и компьютерного рисунка, сегодня становится нормой в работе над проектными идеями дизайнеров костюма и графиков. Данный подход существенно оживляет подачу и даёт возможности большей вариативности.



Рисунок 7. Шерстюк Ксения «Композиция 1, 2, 3, 4». Руководитель Плотникова М.Г.

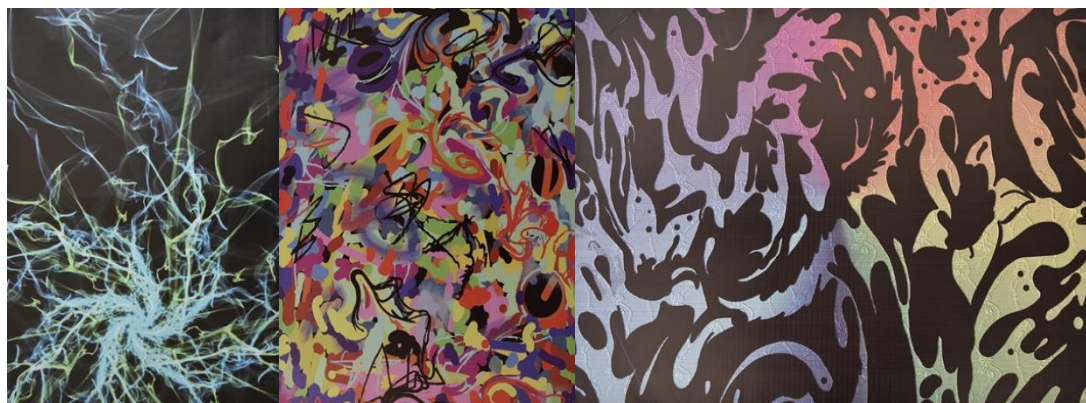


Рисунок 8. Зайцева Татьяна «Компьютерный рисунок», Саркисян Гор «Компьютерный рисунок», Комиссарова Анна «Компьютерный рисунок». Руководитель Плотникова М.Г.

Таким образом, можно сказать, что с развитием популярности интернет-компьютерных технологий область применения цифровых технологий изображения была еще более расширена. Технология цифрового изображения помогает купить, регулировать изображения, изменить цветовую текстуру изображения и форму основного тела изображения. Применение цифровых технологий и изображений в графическом дизайне стало неизбежной тенденцией, и они играют неопределимую роль в графическом дизайне. Сегодня, графический дизайн предназначен для удовлетворения растущих культурных потребностей людей. Развитие дизайна неотделимо от продвижения цифровых технологий изображения, и существует тесная связь между ними. В условиях стремительного развития нынешнего общества, потребности людей возрастают, и первоочередной задачей стало обеспечение удовлетворения визуальных потребностей социального населения [19].

С появлением различных цифровых проектов в области искусства и дизайна, появилась возможность копирования и тиражирования авторских работ. Изображение является основой любого произведения искусства и дизайна. Кулешова А.А. в своей исследовательской работе «Сенсорные и проектные изображения в практике проектирования», рассматривает характер проявления художественных образов, механизм сенсорного восприятия и создание имиджевого решения в проектной деятельности дизайнера. Анализирует исторические примеры символизации архетипических форм и систематизации образов, возникающих в сознании дизайнера в ходе проектирования. Образ концентрирует дизайнерское сознание и формирует внутренний мир личности. Язык изображений отображается в копиях, ассоциациях, гравюрах, марках и символах, предоставляющих визуальную информацию без слов [20].

Иногда автор может не успеть проследить за распространением своих работ. С одной стороны, технологии дают возможность показа и демонстрации своих работ в любой точке мира, с другой стороны, всё труднее становится отстаивать своё право на авторство.

Современные исследователи Meng-Huan Li, Po-Chyi Su и Tien-Ying Kuo [21] предлагают дизайн цифровых водяных знаков для потокового видео. Информация законного получателя представлена в качестве водяного знака, который встроен в видео поток, чтобы служить сигналом для отслеживания получателя в случае, если клон видео незаконно распространяется. Сигналы водяного знака предназначены для встраивания в некоторые области видеорамки в интересах сервера видеострима. Водяной знак может достойно пережить процессы транскодирования и геометрические модификации кадров. Экспериментальные результаты демонстрируют преимущества предлагаемой схемы с точки зрения видимости водяных знаков, потенциала и методологии обнаружения [21].

Заключение

Таким образом, сегодня остаётся актуальным вопрос о защите данных в различных сферах коллаборации цифрового художника, графического дизайнера и модельера на основе проектной деятельности и цифровых технологий современного искусства.

Актуальные тенденции, связанные с развитием науки, техники, проектной культуры, отразились на визуальных видах искусства, создали новые формы трансляции и демонстрации авторских проектов и послужили развитием цифровой синергетики графических коммуникаций в дизайне костюма, трансформируя изобразительную структуру.

Сравнительный анализ специфики современного дизайна показал, что цифровые технологии обладают общими специфическими чертами определённого воздействия на человеческое восприятие, что даёт возможность придания дополнительных эффектов авторским проектам в области дизайна и искусства. Наличие данных особенностей является мощным способом воздействия на восприятие форм, цвета, пропорций и других специфических эффектов.

Исследования в области цифровых технологий являются перспективным направлением развития проектной культуры в различных видах дизайна, в том числе графического и дизайна костюма. Возможности применения цифровых технологий в проектной деятельности, включая инструментарий, стремительно расширяются, что позволяет дизайнерам выполнять проекты любой сложности.

С другой стороны, ошеломительное развитие интеллектуальных компьютерных программ требует от дизайнера навык креативного мышления: умения создавать нестандартные и ценные идеи, использовать инновационные методы проектирования и воплощать их в своей деятельности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Плотникова М.Г., Положенкова Е.Ю., Бурменская Д.Н. Постнеклассическая наука, современный дизайн и идея синхронистичности социокультурных взаимодействий // E3S Веб Конф. Инновационные технологии в науке и образовании (ITSE-2020) Том 210, 4 декабря 2020. — С. 9. — URL: <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202021015004>.
2. Груздева И.А. Цифровые технологии в дизайне ювелирных украшений: настоящее и будущее / И.А. Груздева, О.И. Ильвес, Е.В. Денисова. — Текст: электронный // Культурологические чтения — 2020. Культурный код в эпоху глобализации: цифровизация общества и образования: сборник материалов Всероссийской (с Международным участием) научно-практической конференции (Екатеринбург, 10–14 марта 2020 г.). — Екатеринбург: Изд во Урал. ун-та, 2020. — С. 41–46.
3. Плотникова, М.Г. Вещь как предмет художественного конструирования в контексте практик дизайн-образования [Электронный журнал] // Педагогика искусства: электронный научный журнал. — 2016. — № 3. — URL: http://www.art-education.ru/sites/default/files/journal_pdf/plotnikova_110-114.pdf (Дата обращения 23 марта 2024).
4. М.Г. Плотникова, Дизайн вещи: культурно-исторические трансформации, Автореферат диссертации на соискание учёной степени кандидата философских наук, Ростов н/Д, 2014.
5. Плотникова М.Г. Динамическая айдентика в контексте дизайн-образования // Личность и динамика социальных систем: Материалы научно-практической конференции (5–6 декабря 2016 г.) — Ростов-на-Дону: Наука-Спектр, 2017. — С. 223–227.
6. Климова Л.А., Плотникова М.Г. Актуальные тенденции архитектурных форм и графики в контексте дизайна костюма // E3S Веб Конф. Инновационные технологии в науке и образовании (ITSE-2020) Том 210, 4 декабря 2020. — С 7. — URL: <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202021016008>.
7. Бердичевский Е.Г. Цифровые технологии как средство генерации инновационных решений в дизайне // Инновации в науке. 2012. № 6. С. 13–20.
8. Возьмилова А.А. Современные цифровые технологии в дизайне, производство и продажа одежды // Устойчивое развитие науки и образования. 2019. № 6. С. 180–187.

9. Кондакова, Ю.В. Феномен виртуализации: использование цифровых технологий в дизайне одежды / Ю.В. Кондакова // Цифровая культура открытых городов: материалы Международной научно-практической конференции студентов, аспирантов и молодых ученых, Екатеринбург, 27–29 июня 2018 года / Управление культуры Администрации города Екатеринбурга; Муниципальное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Екатеринбургская академия современного искусства» (институт. — Екатеринбург: Муниципальное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Екатеринбургская академия современного искусства" (институт), 2018. — С. 398–401. — EDN YWKUVV.
10. Братчикова А.Б., Киселева А.В., Графический дизайн в эпоху цифровых технологий. В книге: Новые информационные технологии в архитектуре и строительстве / материалы научно-практической конференции с международным участием. 5–6 ноября 2020 г. — г. Екатеринбург: Уральский государственный архитектурно-художественный ун-т, 2020. — С. 27.
11. Заплатникова В.А., Балалов В.В., Ткалич С.К. Развитие дизайн-образования с помощью цифровых технологий // Педагогический опыт: теория, методика, практика. 2016. № 3(8). С. 59–62.
12. V. Shepilova, M. Golovanova, E3S Web of Conferences: Innovative Technologies in Science and Education (ITSE-2020), 210, no 18056 (2020) doi.org/10.1051/e3sconf/202021018056.
13. Мелая Т.Г. Инновационные технологии в современном дизайне костюма // Фундаментальные исследования. — 2015. — № 2-18. — С. 3935–3939; URL: <http://fundamental-research.ru/ru/article/view?id=37883> (дата обращения: 27.04.2021).
14. Кондакова Ю.В. «Цифровой слой» моды как отражение влияния виртуализации на современное общество / Ю.В. Кондакова, Е.Б. Ашмарина // Культурология, искусствоведение и филология: современные взгляды и научные исследования: сб. ст. по материалам V Международной научно-практической конференции «Культурология, искусствоведение и филология: современные взгляды и научные исследования». — № 5(4). — М., Изд. «Интернаука», 2017. — С. 22–27.
15. Климова Л.А., Митрохина Т.А. Синергия искусства и костюма в моде XXI века. Дизайн костюма: теория, практика, образование: моногр. / А.А. Кулешова и др.: под. общ. ред. д.т.н., проф. И.В. Черуновой; ИСОиП (филиал) ДГТУ в г. Шахты. — Шахты, 2015. — С. 60–72 с.
16. Glinskaya E.V., Klimova L.A., Kutsova E.L. Zur Frage der Einwirkung von neuen Kunstarten auf das kreative Schaffen der Modegestalter // «Modern Science». — 2018 — № 6 (June). С. 77–81.
17. Климова Л.А., Глинская Е.В. Инновационные творческие источники для формообразования в дизайне костюма / Л.А. Климова, Е.В. Глинская // Инновации в дизайне и проектировании объектов индустрии моды: монография / Л.А. Климова, Т.М. Рамазанова, М.Г. Плотникова [и др.], под общ. ред. Л.А. Климовой; ИСОиП (филиал) ДГТУ в г. Шахты. — Новочеркасск: Лик, 2018. — 214 с.

18. Климова Л.А., Рамазанова Т.М., Митрохина Т.А., Распопова Т.М. Авторская графика и живопись для дизайна женского костюма. — Инновации в конструировании, технологии и дизайне изделий легкой промышленности [Текст]: моногр. / С.В. Куренова, С.А. Колесник, Н.Ю. Савельева [и др.]; под ред. С.А. Колесник; ИСОиП (филиал) ДГТУ в г. Шахты. — Шахты, 2021. — С. 97 — 104.
19. Zhenyu Li, Application research of digital image technology in graphic design, Journal of Visual Communication and Image Representation, Volume 65, 2019, 102689, doi.org/10.1016/j.jvcir.2019.102689, www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1047320319303104.
20. L. Klimova. E. Drofa. Marketing as a tool for pre-project studies in costume design // KANT. — 2019 — 1(30) March. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/marketing-kak-instrument-predproektnyh-issledovaniy-v-dizayne-kostyuma/viewer> (case date: 01.04.2024).
21. Po-Chyi Su, Tien-Ying Kuo, Meng-Huan Li, A practical design of digital watermarking for video streaming services, Journal of Visual Communication and Image Representation, Volume 42, 2017, Pages 161–172, doi.org/10.1016/j.jvcir.2016.11.018, www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1047320316302474.

Klimova Larisa Andreevna

Don State Technical University, Shakhty, Russia

E-mail: k_larissa@mail.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4893-3905>

RSCI: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=344016

Plotnikova Marina Gennadievna

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

South Russian Humanitarian Institute, Rostov-on-Don, Russia

E-mail: Diz.Marina@yandex.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2937-7157>

RSCI: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=906605

Design in the context of digital transformation

Abstract. This article is devoted to the study of the problem of the place of introduction of digital technologies in various areas of project activity. The relationship between design and the phenomenon of digitalization in culture, art and other modern phenomena of remote processes of exhibition and presentation of creativity is considered. The issues of the existence of digital technologies in various project situations are addressed. An analysis is made of the experimental activities of designers using various information technologies, which are the basis for the collaboration of various specialists in modern digital art and various types of design, including communication design and costume design. Conceptual design, including experiments in its projects, itself stimulates the development of innovative technologies, materials and software products.

The purpose of the article is to identify the specifics of the relationship between design and such a phenomenon as the growth of digitalization. Identification of this specificity can serve as an argument indicating the rootedness of the constant growth and development of digital technologies in the project culture. To achieve the goal, the following tasks have been set: conducting an analysis of the levels and types of digital project presentation of materials for visualizing project culture; revealing the features of digital technologies in modern design; identifying connections between them. The authors proceed from the idea of synchronous development or parallel growth of technologies as a form of interaction between sociocultural phenomena and processes of project culture. As a result of a comparative analysis of the main characteristics of post-non-classical science and modern design, their common features are revealed. The authors associate the presence of these connections with social necessity, due to the growth of certain restrictions on social contacts. The obtained result confirms the idea of the growth of digital technologies in the project culture of modern design and art.

Keywords: digital technologies; graphic design; costume design; fashion; collections; sociocultural phenomena; processes of project culture