

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ
ТА ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну

Кафедра мистецтва та дизайну костюма

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему

Розробка колекції сучасного молодіжного одягу на основі
інтерпретації естетики аніме

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Дизайн одягу

Виконав: студент групи БДо1-21

Павлюк Д.О.

Науковий керівник д. філ.

Чуботіна І.М.

Рецензент д. мист., проф. Чупріна Н.В.

Київ 2025

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ
ТА ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну

Кафедра мистецтва та дизайну костюма

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Дизайн одягу

ЗАТВЕРДЖУЮ:

Завідувач кафедри
мистецтва та дизайну костюма

доктор філософії Чуботіна І.М.

« ____ » _____ 2025 року

З А В Д А Н Н Я
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ

Павлюка Дениса Олександровича

- 1. Тема кваліфікаційної роботи** «Розробка молодіжної колекції на основі інтерпретації естетики аніме»
- 2. Науковий керівник роботи** Чуботіна Ірина Михайлівна доктор філософії затверджений наказом КНУТД від «5» березня 2025 р. № ?-уч.
- 3. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи:** наукові публікації та джерела за темою, дослідження дизайн-проектування одягу з використанням методів типових конструкцій.
- 4. Зміст кваліфікаційної роботи** (перелік питань, які потрібно розробити): Вступ, Розділ 1. Аналітичний, Розділ 2. Проектно-композиційний, Розділ 3. Конструкторський, Загальні висновки, Список використаних джерел, Додатки
- 5. Дата видачі завдання** лютий 2025 року

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Терміни виконання етапів	Примітка про виконання
1	Вступ	лютий 2025	
2	Розділ 1. Аналітичний	березень 2025	
3	Розділ 2. Проектно-композиційний	квітень 2025	
4	Розділ 3. Розробка дизайн-проекту	травень 2025	
5	Загальні висновки	травень 2025	
6	Оформлення кваліфікаційної роботи (чистовий варіант)	червень 2025	
7	Подача кваліфікаційної роботи науковому керівнику для відгуку(за 14 днів до захисту)	червень 2025	
8	Подача кваліфікаційної роботи для рецензування (за 12 днів до захисту)	червень 2025	
9	Перевірка кваліфікаційної роботи на наявність ознак плагіату та текстових співпадінь (за 10 днів до захисту)	червень 2025	
10	Подання кваліфікаційної роботи на затвердження завідувачу кафедри (за 7 днів до захисту)	червень 2025	

З завданням ознайомлений:

Студент _____ Денис ПАВЛЮК

Науковий керівник _____ Ірина ЧУБОТІНА

АНОТАЦІЯ

Павлюк Д. О. Розробка колекції сучасного молодіжного одягу на основі інтерпретації естетики аніме . – Рукопис.

Кваліфікаційна робота здобувача вищої освіти першого (бакалаврського) рівня за спеціальністю 022 Дизайн – Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, 2025 рік.

У кваліфікаційній роботі надані результати дослідження історії японської анімації та її поступовому росту та розповсюдженню в різних сферах. Проаналізовано як аніме впливає на сучасну моду та чим надихає дизайнерів зі всього світу. Отримані результати дадуть змогу розробити адаптовані для повсякденного носіння костюми персонажів з оригінальних сюжетів способом спрощення та осучаснення їх для меншого виділення з натовпу.

Ключові слова: *аніме, культура, цінності, молодіжна мода, дизайн костюма, стилістика, графіка.*

SUMMARY

Pavlyuk D.O. Development of a collection of modern youth clothing based on the interpretation of anime aesthetics . – The manuscript.

Qualification work of a first (bachelor's) level higher education applicant in the specialty 022 Design – Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, 2025.

The qualification work presents the results of a study of the history of Japanese animation and its gradual growth and spread in various fields. It analyzes how anime influences modern fashion and how it inspires designers from all over the world. The results obtained will allow us to develop costumes of characters from original plots adapted for everyday wear in a way that simplifies and modernizes them to stand out from the crowd.

Keywords: *anime, culture, values, youth fashion, costume design, stylistics, graphics.*

ЗМІСТ

ВСТУП	6
РОЗДІЛ 1. АНАЛІТИЧНИЙ РОЗДІЛ	9
1.1. Проведення аналізу світових трендів в контексті інноваційних, технологічних, глобалізаційних та екологічних аспектів.	9
1.2. Історія розвитку японської анімації	11
1.3. Фактори глобалізації та розвитку аніме	16
1.4. Соціальні питання, які висвітлює аніме	20
1.5. Стильові та графічні особливості аніме й манги в сучасному контексті	25
1.6. Інтерпретація аніме як джерела натхнення у творчості сучасних дизайнерів	28
Висновки до розділу 1	34
РОЗДІЛ 2. ПРОЄКТНО-КОМПОЗИЦІЙНИЙ РОЗДІЛ	36
2.1. Тип споживача, для якого розроблено колекцію	36
2.2. Аналіз модних тенденцій аніме в контексті розвитку дизайну	38
2.3. Розробка ескізного ряду моделей колекції одягу	40
2.4. Асортиментний склад колекції	49
Висновки до розділу 2	51
РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА ДИЗАЙН-ПРОЕКТУ	52
3.1. Аналіз сучасного напрямку моди пов'язаного з вибором моделей	52
3.2. Дослідження та обґрунтування моделі для проєктування	55
3.3. Аналіз актуальних тенденцій та вибір матеріалів для колекції	61
3.4. Аналіз способу розробки об'ємно-просторової форми моделі колекції	64
3.5. Розробка конструкції моделі колекції	66
3.6. Виготовлення моделей виробів у матеріалі	69
Висновки до розділу 3	70
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	71
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	72
ДОДАТКИ	76

ВСТУП

Актуальність дослідження полягає в популяризації сюжетів аніме, оскільки споживачі сучасного графічного контенту постійно прагнуть чогось нового та незвично.

Аніме набуває все більше популярності, незвичні сюжети та особливість графіки захоплюють глядачів які хочуть чогось нового з першого погляду. Аніме персонажів вже давно почали інтегрувати в комерційну продукцію, тому що безліч людей хоче носити свого улюбленого персонажа на одязі бачити в інтер'єрі або якимось іншим способом. У зв'язку з цим вже давно з'явився косплей, але не всі готові одягатися в настільки яскраві наряди й доту дуже доцільно працювати над тим, щоб брати костюми зі світу фантазії в цьому випадку японської анімації яка повна своєї історії та постійних покращень та адаптувати в одяг, щоб звичайний споживач міг його купити та носити на сильно виділяючись з натовпу. При цьому ставши ближчим до свого персонажа та наповнивши своє життя краплею магії. Аніме-естетика вже давно вийшла за межі екранів і активно проникає в повсякденне життя, особливо в індустрію моди. Дизайнери використовують характерні стилістичні елементи аніме такі як великі очі, динамічні лінії, яскраві кольори для створення унікальних та впізнаваних образів. Бренди світового рівня все частіше звертаються до цієї культури, співпрацюючи з японськими художниками та студіями. Це не лише данина моді, а й відповідь на попит що росте серед молодого покоління, яке прагне самовираження через одяг. Аніме мотиви гармонійно поєднуються як з вуличним стилем, так і з більш класичними фасонами, дозволяючи інтегрувати елементи попкультури в щоденний гардероб. Таким чином, вплив аніме на сучасну моду вже неможливо ігнорувати, бо це тренд, який лише набирає обертів.

Зараз зростає дуже активна молодь з ширшим поглядом на світ та жагою проявити себе. Жага до чогось нового та незвичного постійно зростає і тому просто не можна стояти на місці та постійно покращувати свої роботи або ще

краще вигадувати нові, бо кожна людина зараз намагається проявити свою інклюзивність.

Метою дослідження є виявлення актуальних образно-проектних рис костюмів аніме героїв та адаптація під реальність в процесі проектування колекції молодіжного одягу.

Відповідно до мети було визначено завдання:

- проаналізувати соціально-історичні передумови розвитку японської анімації
- визначення концепції колекції, актуальних елементів сучасної моди.
- трансформування аніме костюмів в повсякденному використанні молодіжного одягу широкого призначення.

Об'єктом дослідження є естетика японської анімації та художньо-образні властивості.

Предмет дослідження – альтернативні рішення аніме костюма та засоби їх трансформації в актуальні молодіжні тренди.

Методи дослідження. Проаналізувавши сучасні тренди та поглибившись в обрану тему було застосовано візуальні методи для перетворення костюмів з аніме в придатних для носіння в повсякденному використанні. Видозміна цілісного образу виділенням основних частин застосовані в костюмах методом асоціацій.

Наукова новизна полягає в розкритті можливості адаптувати костюми з аніме на сучасний лад та значно розширити можливості гардеробу наповнивши його як стриманим одягом так і різнобарвним та незвичним.

Практичним результатом роботи глибоке дослідження теми на основі якого було розроблено авторську колекцію методом трансформації та виділення основних рис з костюмів оригіналу та адаптування під сучасний молодіжний стиль та розпізнавання методом асоціацій.

Апробація результатів дослідження. Теоретичні результати дослідження були опубліковані на VII міжнародній науково-практичній конференції: Актуальні проблеми сучасного дизайну (2025р.). Практичні результати були показані завдяки участі у міжнародному конкурсі «Печерські каштани» (2025р.).

Структура та обсяг роботи. Кваліфікаційна робота складається зі вступу, трьох розділів з висновками, загальних висновків, списку використаних джерел та додатків. Повний обсяг кваліфікаційної роботи складає 83 сторінки; обсяг основної частини роботи – 75 сторінок; додатки складають 8 сторінок.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІТИЧНИЙ

1.1. Проведення аналізу світових трендів в контексті інноваційних, технологічних, глобалізаційних та екологічних аспектів.

Екологічні аспекти. Найкращі тренди екологічної моди у 2024 році. Екологічна мода у 2024 році більш не є тільки експериментом чи маркетинговим кроком. Це — новий стандарт, що підкреслює важливість сталого розвитку, етичного виробництва та відповідальності перед планетою. Індустрія одягу, котра багато років не звертала уваги на проблеми довкілля, зараз починає змінюватись [1].

Шляхи екологічного використання продуктів індустрії моди.

- Відходи стають ресурсом. Речі, виготовлені з перероблених матеріалів, набувають нового значення. Перероблений пластик, старі тканини чи навіть зламані предмети отримують друге життя у вигляді стильного одягу. Одяг зі вторинної сировини перетворюється не лише на модний тренд, а й на символ нової епохи усвідомленого споживання. Кожна така річ зберігає у собі історію про те, як її створення допомогло зменшити кількість сміття. Бренди впроваджують інноваційні підходи, дозволяючи покупцям не просто купувати одяг, а й відчувати свою причетність до цього процесу. Це вже реальність [1].
- Біорозкладні матеріали стають ключовим елементом екологічної моди у 2024 році. Тканини з коноплі, льону чи грибів мають здатність повертатися до природи, не завдаючи шкоди довкіллю. Однак справа не лише в самих матеріалах. Дизайнери дедалі частіше будують свої колекції навколо концепції природного циклу, де кожна складова одягу, від моменту створення до завершення свого життєвого шляху, сприяє підтримці екологічної рівноваги [1].

- Свідома мода набуває нового значення у 2024 році, адже концепція швидкої моди поступово втрачає свою популярність. Замість постійного прагнення слідувати за стрімкими змінами колекцій кожного сезону, все більше споживачів віддають перевагу якісним і довговічним речам, які здатні служити роками. Уповільнена мода виступає відповіддю на проблеми перевиробництва та надмірних відходів, пропонуючи більш усвідомлений підхід до вибору одягу. Це сприяє формуванню нової культури, де мода сприймається як вдала інвестиція, а не як короткотривала примха, що робить її і економічно вигідною для покупців [2].
- Веганські матеріали. Сучасні синтетичні замітники шкіри, які повністю позбавлені тваринного походження, стають дедалі популярнішими та якіснішими. У 2024 році ринок пропонує цілу низку варіантів веганських матеріалів: від шкіри з кактусів до текстилю з волокна ананасу. Це відкриває нові перспективи для тих, хто прагне гармонійно поєднати стиль та етичні принципи. Етична мода, яка не шкодить тваринам, стає одним із головних елементів екологічного руху. Споживачі дедалі частіше обирають вироби, створені без залучення тваринних ресурсів, що стимулює розвиток інноваційних технологій. Локальне виробництво та підтримка місцевих брендів. Локальне виробництво, яке набирає обертів у контексті глобальних викликів, стає важливою складовою екологічної моди. У 2024 році багато брендів активно переходять на місцеве виробництво, зменшуючи вуглецевий слід і підтримуючи економіку регіонів. Це не лише сприяє сталому розвитку, але й дозволяє брендам бути гнучкими та оперативно реагувати на локальні потреби, що є важливою конкурентною перевагою [2].

Аніме перестало бути нішевим напрямом і перетворилося на мейнстрім. Команда Depositphotos провела масштабне дослідження того, як бренди використовують тему, естетику й персонажів аніме у маркетингових цілях та які бренди успішно застосовують естетичні принципи аніме, як виглядають їхні кампанії та з чого почати створення дизайну у стилі аніме [3].

Терміном аніме називають японську анімацію, яка характеризується не лише візуальним стилем, а й особливим підходом до побудови сюжету та вибору теми для розповіді. Розпізнати аніме можна за такими візуальними ознаками:

- 2D;
- контурне тонування;
- обмежена кількість кадрів;
- деталізовані фони;
- великі очі, багато волосся, маленькі роти та витягнуті кінцівки;
- виразні емоції на обличчі, наприклад, вираз провини чи ознаки стресу;
- контрастні діагональні штрихи на задньому плані, що вказують на швидкість.

Японський медіапродукт також можна впізнати за темами, які обирають його автори. Сюжети аніме зазвичай розвиваються навколо 4 головних тем:

- життєві проблеми, наприклад, дорослішання чи смерть;
- емоції, такі як любов, страх чи відчай;
- війна або насильство;
- секс.

Японські творці анімації також використовують автентичний підхід до розкриття тем в аніме-серіалах. Наприклад, герої аніме часто сильно переживають будь-які ситуації та є емоційно чутливими. Рушійними силами для сюжету аніме є спогади, естетика та жага до справедливості [3].

B2B-компанії рідко вдаються до анімації, чого не скажеш про малий бізнес, орієнтований на клієнтів. Мода, комп'ютерні ігри, розваги та їжа, шоубізнес, а також компанії, пов'язані зі спортом та красою — ті категорії бізнесу, яким варто звернути увагу на аніме [3].

Інтерв'ю артдиректора 99designs by Vista Джастіна Хампа [4].

1.2. Історія розвитку японської анімації

Для того що аніме стало таким цікавим та популярним як зараз цей жанр пройшов великий шлях. На початку якого взагалі головною ідеєю було

показати японським дітям в післявоєнний період різні американські мультфільми намальовані на свій лад для розширення кругозору та цікаво та весело проведення часу в важкий період. Надалі воно почало розвиватися й для більш дорослої аудиторії з серйозним сюжетом та більш різким графічним рішенням. В сучасності ж аніме світ став надзвичайно великий з безліч різноманітних цікавих наснажливих та мотиваційних сюжетів. Також унікальна анімація дуже гарно адаптується у різні сфери та впевнено себе там відчуває.

Історія японської анімації від зародження до сьогодення та чинники, що цьому сприяли. Першою анімацією, створеною в Японії, вважається «Katsudo Shashin», яка з'явилася у 1907 році. Анімація була виконана на стрічці з п'ятдесяти целулоїдних кадрів. У сюжеті показаний хлопчик (Дод.А., рис. А.1), який малює ієрогліфи, що означають Рухомі фотографії. Наприкінці персонаж повертається до глядача, знімає капелюха й кланяється. Ім'я художника та автора цієї історичної роботи досі залишається невідомим. Експерименти в галузі анімації продовжилися у 1917 році, коли було створено кілька нових проєктів. Однак багато з цих ранніх робіт наразі вважаються втраченими. Причиною цього стала їх низька популярність у Японії [5]. Крім того, стрічки часто продавали невеликим кінотеатрам і компаніям, де вони розрізалися на короткі ролики тривалістю хвилину або дві. Через ці обставини значна частина ранніх анімацій не збереглася до сьогодення.

У 1920-х роках японська анімація почала черпати натхнення з робіт американських аніматорів, таких як «Кіт Фелікс». У цей період почали адаптувати класичні китайські та японські казки в традиційному японському графічному стилі. У 1932 році була заснована перша виключно анімаційна студія Masaoka Film Production, яка тоді ж випустила перший японський звуковий анімаційний фільм Сила та жінки світу. Під час влади Імператора Хірохіто, з 1926 року, анімація стала інструментом військової пропаганди і просування японських цінностей. Це особливо проявилось після початку вторгнення Японії в Китай у 1931 році. З'явилися мультфільми, де японці були

представлені як герої, а китайці як антагоністи. Яскравим прикладом є стрічка 1943 року «Момотаро божественний моряк», в якій тварини-герої борються з рогатими чортами, що символізували американців та інших ворогів Японії у Другій світовій війні. Після поразки у війні Японія опинилася в глибокій економічній кризі. Кіно стало однією з основних форм розваги, і такі мультфільми, як Том і Джері чи Вуді Вудпекер, завдяки їхній тодішній новаторській анімації, створили значну конкуренцію для місцевих японських студій. Однак вони також стали джерелом натхнення для поліпшення якості місцевої анімації, що призвело до створення великих японських анімаційних студій. Першою стала Toei Douga, заснована Окавою Хіросі, придбавши іншу студію Nippon Douga. У жовтні 1958 року студія випустила перший кольоровий повнометражний мультфільм «Легенда про Білу Змію». Підйом популярності аніме відбувся у 1960-х роках. У цей період була екранізована манга відомого Тедзуки Осаму Подорож на захід історія про подорож царя мавп і буддистського ченця на захід, під час якої цар мавп стає мудрішим і повертає свою силу. Після успішних екранізацій Тедзука заснував власну студію Mushi Productions для власних проєктів, беручи за приклад американську студію Hanna-Barbera. Тедзука Осаму вважають основоположником сучасного аніме завдяки створенню характерної стилістики у роботах таких, як «Астро-бой» 1963-1966 (Дод.А., рис. А.2). Ця історія починається з трагедії: син вченого гине в автокатастрофі. Вчений, не змігши змиритися з втратою, створює робота з пам'яттю сина і ядерною енергією як серцем робота [6].

У 1970-х роках аніме поступово переходило на формат багатосерійних телевізійних шоу. Серіали, що отримували більший відгук серед глядачів, ставали довшими, тоді як менш популярні закінчувалися швидше. У середньому аніме тоді мало 20-30 серій. Сюжети поділялися на арки, де кілька серій концентрувалися на одній сюжетній лінії, яка починалася із зав'язки та доходила до фіналу, після чого розпочиналася наступна арка. Саме цей формат, започаткований у 1970-х, актуальний і досі для багатьох серіалів та

аніме. У цей період відбулася й зміна цільової аудиторії, адже дедалі більше аніме орієнтувалося на підлітків. Водночас набір жанрів залишився практично незмінним: фантастика, фентезі, історичні легенди та наукова фантастика. Проте сюжети стали більш зрілими та складними, адаптуючись до дорослішання аудиторії. У 1970 році з'явився спортивний серіал про бокс «Завтрашній Джо», де вперше головний герой мав риси антигероя. У 1971 році стартував серіал про майстерного злодія Люпена III, який став основою для численних продовжень. Одним із найуспішніших стало повнометражне аніме «Люпен III: Замок Каліостро» та «Мій сусід Тоторо» (Дод.А., рис. А.3), режисером якого був Хаяо Міядзакі. Ця робота була названою журналом *Animage* найкращим фільмом в історії аніме. У 1970-х технічна сторона анімації також значно покращилася порівняно з попереднім десятиріччям. Новітні технології, прихід талановитих авторів, поява нових анімаційних студій і зростання бюджетів створили міцний фундамент для подальшого розвитку індустрії, що підготувало ґрунт для золоті доби аніме у 1980-х. Період 1980-х років ознаменувався розквітом аніме, відомим як Золота доба. Значною мірою цьому сприяла поява формату VHS, який відкрив ринок домашнього перегляду і дозволив авторам зосередитися на більш дорослих темах. Так з'явився новий формат аніме OVA (Original Video Animation), що сприяв популяризації аніме не лише в Японії, але й у світі. Першим твором цього формату стало Даллас: Наказ знищити Даллас.

У 1982 році вийшов серіал «The Super Dimension Fortress Macross, який» замислювався як пародія на космічну наукову фантастику. Однак його популярність перевершила всі очікування, зробивши його культовим прикладом жанру. Головна пісня саундтреку серіалу «Do You Remember Love?» стала хітом японських музичних чартів, що змусило творців ще серйозніше ставитися до музичного супроводу в аніме. У 1981 році з'явився один із перших комедійних серіалів жанру повсякденність Нестерпні прибульці. Цей серіал справив важливий вплив на аніме-індустрію, адже

допоміг створити архетипи персонажів, широко вживані в наступних серіалах [7].

Особливе значення для 1980-х мала студія Ghibli на чолі з Хаяо Міядзакі, яка створила безліч культових робіт і залишається провідним гравцем в індустрії досі. У цей період Міядзакі став режисером таких шедеврів, як Навсікая з долини віт.

Однією з кращих повнометражних аніме стала «Акіра» (1988) у жанрі кіберпанк, яка вразила анімацією та була першою в форматі 24 кадри в секунду. Саме вона відкрила світу японську анімацію. У 80-ті роки аніме почало поширюватись, особливо в США, де з'явилися як професійні, так і піратські переклади. В Японії на початку 90-х років стався економічний колапс, але аніме залишалося фінансово вигідним завдяки відносно дешевому виробництву та новим комп'ютерним технологіям. Саме тоді з'явилося багато класики: Привид у Броні 1995 з інноваційною анімацією та прийомом слоумо, Ідеальний смуток 1997, «Принцеса Мононоке» 1997. Також популярними стали серіали «Сейлор Мун» 1992 та «Покемони» 1997. З 2000-х років і розвитком інтернету аніме остаточно увійшло у світову культуру. З'явилися фанатські команди для озвучення та субтитрування, сформувалась сучасна анімекультура. Вийшли такі шедеври як «Віднесені привидами», «Ходячий замок», «Рибка поньо на кручі», а серед серіалів «Стальний алхімік», «Ковбої бібоп», «Зошит смерті», «Наруто», «Бліч» та «Gurren Lagan». Ближче до 2010-х з'явилися сервіси для легального перегляду аніме, такі як Crunchyroll та Netflix. Аніме стало мейнстримом з різноманітними жанрами. Вийшли важливі для сучасного аніме серіали: «Атака Титанів», «Химерні пригоди ДжоДжо», «Тора Дора», «Ангельські ритми». Аніме почало виходити сезонно весна, літо, осінь, зима. Сьогодні продовжують з'являтися нові проєкти, які переосмислюють старі жанри Магічна битва (Дод.А., рис. А.4), «Людина бензопила» або ставлять філософські питання «ЗОМ 100», «Переродження: Життя з нуля» в іншому світі [5].

1.3. Фактори глобалізації та розвитку аніме

Потенціал аніме та його монетизація. Після коронавірусу де всі більшість часу проводили вдома аніме здобуло ще більшу популярність. Почали виробляти безліч речей пов'язаних з аніме від дитячих іграшок до інтеграції його в дизайн машин будівель та багато іншого також колаборації з популярними комп'ютерними іграми та навіть всесвітно відомий Netflix сам почав робити аніме.

Популярність аніме у сучасності та його потенціал Пандемія коронавірусу показала, що японське аніме є однією з найстійкіших форм розваг у світі. У 2020 році, коли касові збори в США впали на 80%, а японський кінотеатральний ринок на 45%, індустрія аніме скоротилася лише на 3,5% з ринковою вартістю близько 21,3 мільярда доларів. У той же рік аніме випустило свій найбільший театральний хіт: «Вбивця демонів: Поїзд Муген» (Дод.А., рис. А.5), який заробив 504 мільйони доларів у всьому світі, ставши найбільшим блокбастером 2020 року. У 2021 році три найпопулярніші фільми в японському прокаті були аніме-хітами. «Jujutsu Kaisen» приніс 106 мільйонів доларів у Японії, 34 мільйони в Північній Америці та загалом 187 мільйонів доларів у світі. За даними Parrot Analytics, глобальний попит на аніме зріс на 118% за два роки пандемії. Передумови буму створювались роками. З 2009 по 2019 рік ринкова вартість японської аніме-індустрії подвоїлася до 22,1 мільярда доларів. Ключовим фактором стало розширення демографічного охоплення аніме-культури. Раніше аніме було провінцією отаку — запеклих шанувальників, яких стереотипно сприймали як соціально незручних невдах, але тепер воно стало частиною масової культури. За словами Гаку Наріти з Walt Disney Co., яка збільшує випуск аніме на Disney «Ми бачимо дедалі більший апетит до аніме в усіх демонстраціях у всіх країнах. Це стає безмежною формою масової розваги». На відміну від інших форм кіновиробництва, потужність аніме в кінотеатрах була посилена, а не зруйнована революцією стримінгових сервісів, які підвищують доступність і

скорочують цикл між випуском серіалів і фільмів. Сильна фанатська культура та подієвий характер релізів особливо важливі в час, коли театральна модель потребує підкреслення переваг особистого перегляду. «Атмосфера відвідування кінотеатру для перегляду аніме дуже відрізняється від перегляду звичайного голлівудського фільму, зазначає Аса Суехіра з Crunchyroll. Люди одягаються в косплей, кричать, коли їхній улюблений персонаж з'являється на екрані, підспівують пісням. Це справді більше подія, ніж просто перегляд фільму» [8].

Адаптація в ринок та цифрові показники. Дослідження свідчать, що у 2022 році обсяги світового ринку аніме оцінювалися у 25,62 мільярда доларів США і, за прогнозами, до 2032 року ця цифра зросте до 52,99 мільярда доларів США із середньорічним темпом зростання (CAGR) у 7,5% протягом цього періоду. Популярність аніме швидко збільшується завдяки низці чинників, серед яких доступність платформ потокового відео, таких як Netflix, які розширюють можливості цього ринку. Паралельно попит на мангу японські комікси надихає нові покоління творчих молодих людей будувати кар'єру в цій галузі. Індустрія аніме демонструє неабиякий розвиток завдяки стрімкому впровадженню новітніх технологій та інновацій. Використання доповненої та віртуальної реальності відкриває фанатам нові способи взаємодії з улюбленими персонажами, тоді як покращення програм для створення анімаційного контенту надає художникам зручніші інструменти для підвищення якості своєї роботи. Одночасно відбувається активне розширення географічних меж галузі. Зокрема, Китай долучається до активного розвитку власного аніме-сектору та запроваджує відповідне регулювання для стимулювання цієї сфери. Однією з ключових тенденцій є популяризація супутніх товарів, пов'язаних з аніме. У 2021 році понад 29% загальних доходів галузі забезпечила саме ця категорія, яка за прогнозами й надалі демонструватиме зростання та займатиме провідну позицію. Предмети на кшталт футболок, брелків, постерів та мініатюр стали трендами серед

молоді. Виробники аніме активно співпрацюють із компаніями, які займаються виробництвом споживчих товарів, з метою ефективнішого просування своєї продукції. Майбутнє індустрії аніме виглядає обнадійливим з огляду на зростаючу базу шанувальників і постійний попит на пов'язану продукцію й розваги. Протягом останнього десятиліття ця галузь перебуває в стані постійного підйому, і її перспективи обіцяють подальший динамічний розвиток. Разом із тим важливо враховувати виклики, які супроводжують це зростання, включаючи подолання культурних і мовних бар'єрів чи боротьбу зі стереотипами. Для забезпечення довготривалого успіху індустрії аніме слід адаптуватися до мінливих потреб і вподобань аудиторії, дбаючи про її різноманітність й інклюзивність. Загалом аніме-індустрія має всі шанси на ще потужніше зростання завдяки новим технологічним рішенням, виходу на нові ринки та підвищенню попиту на продукти цієї категорії. Обіцяне майбутнє виглядає яскравим, тож шанувальники можуть очікувати безліч захопливих подій найближчим часом. Попри усі виклики, важливим залишається забезпечення різноманітності та відкритості аніме для всіх глядачів, щоб воно продовжувало бути доступною та універсальною формою розваг [9].

Вплив зірок на аніме індустрію. Велику роль в популярності аніме відіграють зірки шоу-бізнесу проявляючи свою любов до нього через одяг тату пісні або пости у соц. мережах, бо більшість фанатів хоч бути схожими на своїх кумирів тому підхоплюють та розповсюджують аніме тренди в неймовірному масштабі.

Коли приходить час для вечірки, він завжди віддається веселошам на повну, але для цієї рок-зірки аніме саме по собі вже є святом. Ендрю Вілкс-Крієр, відомий своєю музикою, непередбачуваністю і подекуди кар'єрою найнеочікуванішого сінюптика, зовсім не виглядає тим, хто б задовольнявся переглядом одного епізоду «Death Note» у спокої. Але ви б дуже помилилися, думаючи так. У 2009 році він представив публіці невеликий кавер-альбом під

назвою Gundam Rock. Так, саме так: музикант записав англійські кавери на композиції з культової серії про механічних гігантів. До того ж альбом супроводжувався крутою обкладинкою, створеною Акірою Ясудою, художником з всесвіту «Gundam». Ось де справжня вечірка. Що ж до Фаррелла Вільямса, то важко було б уявити, що настільки стильна та багатогранна людина могла б увійти в отаку-культуру. Але один погляд на кліп до його синглу It Girl одразу розвіює всі сумніви. Ця співпраця з японським художником Такаші Муракамі стала справжнім вибухом креативності, поєднавши візуальні ефекти з восьмибітної естетики, манги й аніме [10].



Рис.1.1. Pharrell Williams and Takasy Murakami- It Girl

Композиція не лише запам'ятовується своєю мелодійністю, а й демонструє щирий інтерес артиста до цього жанру. Крім того, працюючи разом із Хацуне Міку, Вільямс лише зміцнив свій зв'язок із аніме-культурою.

Ілон Маск, творець Tesla та SpaceX, відомий не лише своїми технологічними досягненнями, але й захопленням аніме. У соціальних мережах він відкрито ділиться своєю любов'ю до цього жанру, рекомендує улюблені серіали підписникам і навіть згадував про плани створення робота в

аніме-стилі. Це захоплення логічно поєднується з його інтересом до передових технологій та штучного інтелекту, адже аніме часто досліджує подібні теми. Аріана Гранде також належить до знаменитих шанувальників аніме. Співачка демонструвала свою колекцію аніме-фігурок у соціальних мережах і зробила татуювання з зображенням Чіхіро з фільму «Віднесені духами» на плечі. За її словами, це татуювання відображає головні теми фільму - сміливість, пригоди та пошук себе. Таким чином вона допомагає популяризувати аніме серед своєї аудиторії. Каньє Вест інтегрує анімеестетику у свою творчість різними способами. Його бренд Yeezy включає елементи дизайну, натхненні аніме, а сам репер співпрацював з відомим японським художником Такаші Муракамі. Крім того, він використовує аніме-саундтреки у своїх композиціях та включає відповідні візуальні елементи в музичні відео. Снуп Дотт познайомився з аніме ще в дитинстві через такі серіали, як Speed Racer та Gigantor. З віком його захоплення поглибилося завдяки «Dragon Ball Z» та «Naruto». Репер цінує унікальний спосіб передачі глибоких ідей через яскраві візуальні образи. У 2013 році він випустив кліп Let the Bass Go в аніместилі, а пізніше співпрацював з японськими брендами вуличного одягу, створюючи колекції з характерною анімеестетикою [11].

1.4. Соціальні питання, які висвітлює аніме

Аніме це не просто мультфільми воно собою охоплює ще багато соціальних питань різними стилями сюжетами та розраховане на різну аудиторію. Залежно від глядачів воно може висвітлювати такі соціальні питання.

1. Булінг та насильство в школі

Булінг є важливою проблемою, бо саме в період формування людині наносять психологічну або фізичну травму, що негативно проявляється в подальшому житті. Агресори також з дорослішанням мають погану репутацію або взагалі проводять решту життя в місцях позбавлення волі, що також

виступає у негативному ключі. В аніме «Форма голосу» [12], дівчина з порушенням слуху зазнає цькування з боку однокласників основним агресором якої є головний герой цього аніме. В період дорослішання він почав усвідомлювати тяжкість своїх вчинків. В сцені де ця дівчина намагалася скоїти самогубство найкраще показано всі емоції коли герой в останню мить встиг схопити її за руку і на контрасті зі святом яке було в той день аніме показує сцену в похмурих тонах підсилюючи це такою ж музикою згадуючи минуле герой розуміє через що це все сталося і має тільки одне бажання врятувати її та роить це але падає замість неї. Також гарним прикладом є «Великий вчитель Онідзука» [13], де його назначили вчителем в тяжкий клас, хоча в нього не було досвіду вчити дітей. Бачачи до чого доводить булінг в цій школі користуючись перевагами анімації можна було побачити як він розв'язує їх проблеми незвичними методами

2. Екологічні проблеми та гармонія з природою

В сучасному світі проблеми з екологією дуже актуальні й аніме їх також висвітлює. В аніме «принцеса Мононоке» [14], конфлікт виникає між людьми та технологіями проти природи та різних незвичних духів які в аніме представлені дуже цікаво та в великому різноманітті кольорів та форм. А в аніме «Дитя погоди» [15], показано неймовірно красиву графіку з глибоким опрацюванням де головна героїня вміє управляти погодою та вчиться зберігати в цьому баланс, щоб не сталося катастрофи.

3. Соціальна нерівність та класовий поділ

Аніме часто показує як нерівність утворює несправедливість та призводить то повстань в аніме «Атака титанів» [16], наприклад показано нерівність через розділ стінами в якому у внутрішніх стінах в комфорті та безпеці живе еліта, а в зовнішніх живуть звичайні люди які страждають від нестачі ресурсів та постійно піддаються атакам титанів які набагато вище за людей, але трохи схожі силуетом, але як і люди відрізняються всі між собою. На фоні цих подій графіка в аніме виражається гострими кутами грубими лініями та відсутністю яскравих кольорів. В аніме «Акудама драйв» теж

велика нерівність між класами яку вирішили виправити небезпечні злочини з цікаво вираженими та різними талантами у кожного та загальною атмосферою кіберпанку.

4. Психічне здоров'я та емоційна боротьба

Аніме дозволяє більше заглибитися в проблеми та краще побачити переживання героїв. Дехто в цих проблемах може знайти себе та побачити, що він такий не один і завжди є вихід. В аніме «Сванеліон» [17], персонажі борються з різними внутрішніми проблемами такими як депресія комплекси соціальний тиск та пошук себе які виражаються як за характером, так і візуально. Також так названі ними ангели кожного разу приходять нові за здібностями та цікавими формами. А в аніме «Твоя квітнева брехня» [18], після смерті матері головний герой втратив здатність на піаніно та впадає в депресію і все для нього стає сірим, але після зустрічі з однією дівчиною скрипачкою та виходу їх на сцену в аніме дуже гарно візуалізовано як красиво звучить та виглядає музика та як вона зцілює.

5. Дискримінація та страх перед іншим

В аніме дискримінацію часто зображають як страх перед невідомим та його неприйняття. В його сюжетах показують що не все невідоме погане і не потрібно судити по картинці, щоб потім не пожалкувати та не було соромно. В аніме «Токійський гуль» [19], головний герой стає наполовину гулем та зіштовхується з проблемою ненависті та нерозуміння. Хоч гулі й схожі на звичайних людей вони мають небезпечну зброю створену власним тілом яка в кожного різна в когось вилазять щупальці зі спини в когось крила, а хтось взагалі покривається повністю створюючи цікаві форми. В аніме «Паразит» головною думкою є ідея про те хто ж насправді є монстром. Паразити які діють за законами природи чи люди які її знищують.

6. Війна та пацифізм

Війна одна з найтрагічніших тем яка показує не тільки героїзм та силу волі, а й заглиблюється глибше в наслідки руйнування цілих міст та сімей друзів голод та спроби повернутися до нормального життя. В аніме «Могила

світлячків» показано як головний герой з молодшою сестрою в наслідок бомбардувань зіштовхнулись з проблемою голоду та байдужості оточення до них. Дуже трагічно відображено війну та її наслідки. А аніме «86» [20], зображено байдужість більшості штабних офіцерів до звичайного солдата на передовій та показано чутливі переживання однієї дівчини якій довірили командування групою воєнних яка б більшості своїй включала майже дітей. Гарно показано які зміни відбуваються в групі залежно від командування.

7. Роль технологій у житті суспільства

Розвиток технологій змінює наше життя, але не завжди в кращу сторону й аніме показує як розвиток може впливати на ідентичність та охоплює етичні питання. В сучасності ж багато людей навіть вважають що штучний інтелект ставить під загрозу існування людства. В аніме «Привид в обладунках» де дії відбуваються у світі тісно пов'язаному з кібертехнологіями, що сильно розмиває межу між людьми та машинами. Головний герой в цьому аніме кібер істота і вона упродовж всього сюжету шукає відповідь на питання своєї ідентичності є вона людиною чи технологічним продуктом, що показує як технології можуть змінити уявлення та свідомість. В аніме «Психопаспорт» [21], розповідається про світ майбутнього де спеціальна система Сібіл визначає психологічний стан людини та передбачає здатність до злочинів. Красива графіка та неймовірна передача емоцій через екран з різними цікавими ефектами в додаток.

8. Індивідуалізм проти колективізму

Головною ідеєю багатьох аніме є баланс між особистими прагненнями та гармонією з суспільством і головні герої часто зіштовхуються з питанням іти до своєї цілі не дивлячись ні на що чи підкоритися думці суспільства. Наприклад в аніме «Наруто» [22], основною ідеєю є шлях до цілі та сила дружби й допомога слабшим. З візуального погляду там просто безліч всього цікавого починаючи з великої кількості різних та цікавих персонажів з такими ж різними та надиханими техніками за формою та закінчуючи дуже незвичними істотами. В аніме «Моя геройська академія» також показано шлях

до цілі попри труднощі дуже яскравий та різноколірний візуальний вигляд костюма кожного героя підбраного спеціально під їх здібності.

9. Складні сімейні стосунки

В аніме, щоб висвітлити теми сімейних проблем родину зображають не доброю та люблячою, а як місце конфліктів психологічних травм та важкого дорослішання. В аніме «Місто в якому мене немає» [23], показано як головний герой повернувся в минуле та спробував врятувати свою однокласницю яка зіштовхнулася з насильством з боку матері. Ця історія показує як травматичні історії з дитинства можуть впливати на майбутнє також показано що потрібно втручатись в таких випадках, щоб запобігати трагедій в майбутньому. В аніме «Сталевий алхімік» показано як за спробу повернути матір до життя ляхом алхімії двоє братів один з яких повністю втратив тіло та переселився в броню, а інший втратив руку та ногу упродовж всього аніме зіштовхуються з безліччю незвичних ситуацій пов'язаних з алхімією та намагаються повернути свої тіла до нормального стану.

10. Пошук сенсу життя

Ця тема стосується багатьох людей та не залежить від статі та віку в аніме головні герої часто шукають себе долаючи різні труднощі для знаходження свого місця у світі. В аніме «Твоє ім'я» [24], показано як міський хлопець та сільська дівчина одного разу помінялись тілами в ході чого почали розуміти цілі та прагнення один одного. Таким чином показуючи що життя одне і як зв'язки з іншими допомагають знайти себе. Супроводжувалась ця чудова історія неймовірно красивою графікою та допоміжними ефектами. В аніме «Вайолет Еверарден» показують як колишня військова намагається жити в мирний час і шукає себе. Ставши авторкою листів вона через чужі історії знаходить свій сенс життя який пов'язаний в тому щоб знову навчитися відчувати емоції яких вона була позбавлена через службу. Це аніме також має неймовірно красиву графіку та глибоке опрацювання.

Отже, такий популярний на сьогодні жанр як аніме має, так велике охоплення серед різних верств населення оскільки висвітлює такі важливі

соціальні питання які були описані вище та дає змогу в них побачити себе та щось змінити.

1.5. Стильові та графічні особливості аніме й манги в сучасному контексті

Японськ аніме та манга формувались протягом десятиліть, створивши унікальну візуальну мову, що сьогодні впізнається в усьому світі. Коріння сучасної манги можна простежити до гравюр укійо-е періоду Едо, але справжню революцію у цьому мистецтві здійснив Осаму Тедзука. Його стиль із великими виразними очима персонажів та кінематографічними прийомами оповіді став фундаментом того, що ми сьогодні називаємо мангою та аніме.

У 21 столітті стиль манги значно диверсифікувався. Сучасні мангаки експериментують з різними підходами від мінімалізму з чистими лініями та спрощеними формами як у початковій версії «One-Punch Man» автора One до гіперреалізму з підвищеною увагою до деталей роботи Такехіко Іноуе в «Vagabond». З'явилися експериментальні стилі з поєднанням різних художніх технік – наприклад, манга Oyasumi Punpun Інію Асано використовує фотореалістичні фони з намальованими персонажами.



Рис.1.2. а-мінімалізм One-Punch Man б-гіперреалізм Vagabond

Технологічні інновації суттєво змінили процес створення аніме і манги. Сучасні художники активно використовують графічні планшети та спеціалізоване програмне забезпечення, що дозволяє працювати з шарами, створювати складні ефекти та експериментувати з композицією. Багато митців поєднують традиційне малювання від руки з цифровим опрацюванням. Для складних сцен часто використовують 3D-моделювання тривимірні моделі архітектури, транспорту та інших об'єктів інтегруються у двовимірну ілюстрацію. Анімаційні студії Японії швидко адаптуються до технологічних змін [25]. Одна з найпомітніших тенденцій сучасного аніме поєднання 2D і CGI. Студії інтегрують тривимірну графіку для складних сцен руху, зберігаючи 2D-анімацію для персонажів. Це добре видно в таких роботах як «Demon Slayer» студії Ufotable та «Attack on Titan» студії MAPPA. Особливу увагу сучасні аніматори приділяють фотореалістичним фонам. Студія CoMix Wave Films у роботах режисера Макото Шінкая «Your Name», «Weathering With You» створює надзвичайно деталізовані, майже фотографічні пейзажі. Динамічне освітлення та вражаючі цифрові ефекти частинки, розмиття, світіння стали важливими елементами візуальної мови аніме.

Окремої уваги заслуговує явище сакуга особливо плавні, технічно складні сцени анімації з високою кількістю кадрів. Сучасне аніме часто включає сакуга моменти, коли якість анімації раптово зростає для ключових сцен. Студії MAPPA, Bones, Ufotable та окремі аніматори як Їютака Накамура славляться такими епізодами. Взаємозв'язок між оригінальною мангою та її аніме-адаптацією демонструє цікаві аспекти візуальної трансформації. Студії зазвичай намагаються зберегти візуальний стиль манги, але іноді свідомо його змінюють. Яскравий приклад адаптація «Jojo's Bizarre Adventure» студією David Production з її підкресленими яскравими кольорами та сміливими композиціями. При цьому цікаво, що аніме також впливає на стиль манги сучасні мангаки часто використовують кінематографічні техніки та продумують кольорові схеми під впливом аніме-естетики. Різні жанри аніме і манги мають власні візуальні особливості. У шьонен для хлопців-підлітків

акцент робиться на динамічній анімації бойових сцен та яскравих, впізнаваних дизайнах персонажів. У шьоджьо для дівчат-підлітків підвищена увага приділяється емоційній виразності та декоративним елементам квіти, зірки, візерунки. Сейнен для дорослих чоловіків характеризується реалістичнішими пропорціями персонажів та деталізованими середовищами, як у «Vinland Saga». Джьосей для дорослих жінок відзначається природними пропорціями персонажів, тонкими виразами обличчя та увагою до деталей побуту [26].

Глобалізація істотно вплинула на візуальну естетику аніме і манги. Сучасні роботи активно інтегрують елементи західної анімації, коміксів та кіно, а усвідомлення глобальної аудиторії впливає на візуальні рішення. З'явилися колаборації із західними творцями – яскравий приклад, Star Wars: Visions, де різні аніместудії інтерпретували всесвіт Зоряних воєн у власному стилі.

При цьому сучасне аніме і манга продовжують відображати японські культурні концепції: та порожній простір, wabi-sabi прийняття недосконалості та уйген натяк на глибину та таємницю. Цифрові технології змінили виробничі процеси. Спеціалізоване програмне забезпечення та процедурна анімація дозволяють студіям створювати складнішу анімацію з меншими витратами. Розподілене виробництво з залученням аніматорів з різних країн привносить різноманітні культурні впливи у візуальний стиль. Краудфандинг дозволяє реалізувати нішеві проєкти з експериментальною естетикою. Відбувається активна взаємодія аніме і манги з іншими медіа. Стираються кордони між стилями аніме, манги та японських відеоігор франшиза Persona демонструє єдину естетику в усіх форматах. Жанр ісекай часто використовує ігрові елементи інтерфейсу як візуальні метафори. Вплив VR позначається на композиції кадрів в аніме, з використанням більш імерсивних ракурсів.

Сучасні аніме і манга перебувають у постійній еволюції, балансує між традиціями та інноваціями. Їхня естетика характеризується технологічною гібридизацією, стилістичним різноманіттям, глобальними

впливами, жанровою специфікою та мультимедійністю. За останнє десятиліття вони перетворились із нішевих продуктів на глобальні культурні феномени, і їхня візуальна мова продовжує розвиватися, відображаючи технологічні можливості та зміни в культурному ландшафті.

1.6. Інтерпретація аніме як джерела натхнення у творчості сучасних дизайнерів

Аніме вже досить давно зробило революцію в індустрії розваг, але повільно, але впевнено проникло і в індустрію моди. Ми бачимо, як фрагменти популярного японського аніме стають невід'ємною частиною нашого повсякденного життя, включаючи продукти харчування, косметику та аксесуари. Ми завжди черпаємо натхнення для створення костюмів з різних матеріалів, таких як фільми, телешоу та соціальні медіа, але аніме також є для нас натхненням для моди.

Аніме вже давно змінило індустрію розваг, поступово проникаючи в різні сфери нашого життя, зокрема й у моду. Сьогодні елементи популярного японського аніме стають невід'ємною частиною повсякденності, впливаючи навіть на продукти харчування, косметику та аксесуари. Дизайнери знаходять натхнення для створення образів у таких джерелах, як фільми, серіали чи соціальні медіа. Однак аніме також відіграє значну роль як джерело ідей для модних колекцій. Хоча може здатися, що зв'язок між модою та аніме виник нещодавно, насправді він простежується ще з 1990-х років. Наприклад, знамените аніме «Сейлор Мун» 1992 демонструє персонажів у яскравих героїчних костюмах із кольоровими чобітьми або туфлями на підборах. Цей тренд платформи і підборів зростав у популярності, а 7 березня 2022 року, до 30-річчя Сейлор Мун, малайзійський дизайнер Джиммі Чу презентував колекцію Jimmy Choo X Pretty Guardian Sailor Moon. Вона включала чоботи та туфлі на підборах, натхненні п'ятьма головними героїнями серіалу. Колекція мала шалений успіх, адже її розкупили миттєво після релізу. Менше ніж за

місяць після цього модний дім Dolce & Gabbana випустив спеціальну колекцію в колаборації з аніме «Jujutsu Kaisen» 2018. Колекція Dolce & Gabbana x Jujutsu Kaisen стала поєднанням мистецтва й стилю, зосереджених на кожному з головних героїв аніме. Кожна річ з цієї лінійки передавала особисту історію персонажа. Стиль відображав японську вуличну естетику футболки, трикотаж, нейлонові куртки, спортивні костюми та худі з елементами кіберпанку. Водночас цей модний експеримент поєднав токійську енергію з вишуканістю італійського пошиття. Успіх цієї співпраці лише підкреслює потужний вплив аніме на світову моду, роблячи її ще більш популярною на міжнародній арені [27].

Цього сезону Стів Аокі (рис. 2.1) помітно повернувся на Тиждень моди в Нью-Йорку, співпрацюючи з DIM MAK x ONE PIECE у партнерстві з Toei Animation, провівши інноваційний та захоплюючий показ на подіумі 9 вересня 2024 року в Artechhouse. Колекція весна-літо 2025, яка поєднує в собі передовий дизайн Dim Mak і сміливу, авантюрну сутність «ONE PIECE», була представлена в рамках святкування 25-річчя аніме Toei Animation. Ця співпраця є ключовим моментом для впливу аніме на індустрію моди [26].

Колекція «One Piece» (рис. 2.2, рис. 2.3) весна-літо 2025 віддає данину хвилюючому та захоплюючому світу, створеному Ейтіро Одою, і має дизайн, натхненний нинішньою аркою серіалу Egghead, включаючи яскравих персонажів, таких як Мавпа Д. Луффі та його команда «Солом'яні капелюхи». На кастингу показу була представлена різноманітна лінійка моделей, зокрема Ноа Лайлз, американський легкоатлет і олімпієць, і Джунель Бромфілд, легкоатлетка з Ямайки, які оживили колекцію на подіумі [28].



Рис.1.3. Стів Аокі [28]

«Ця співпраця між Dim Mak і One Piece — мрія, яка здійснилася. Це суміш усього, що я люблю — моди, музики та аніме — все в одному. Як величезний шанувальник One Piece і Луффі, мене дуже надихає його драйв, його безстрашний дух і те, як він перетворює перешкоди на можливості. Цілком цього партнерства є відзначення цієї енергії за допомогою сміливої, динамічної моди, яка передає атмосферу One Piece, водночас відтворюючи вуличний стиль, яким є Dim Mak». – Стів Аокі [28].



Рис.1.4 Тиждень моди в Нью-Йорку DIM MAK x ONE PIECE [28]



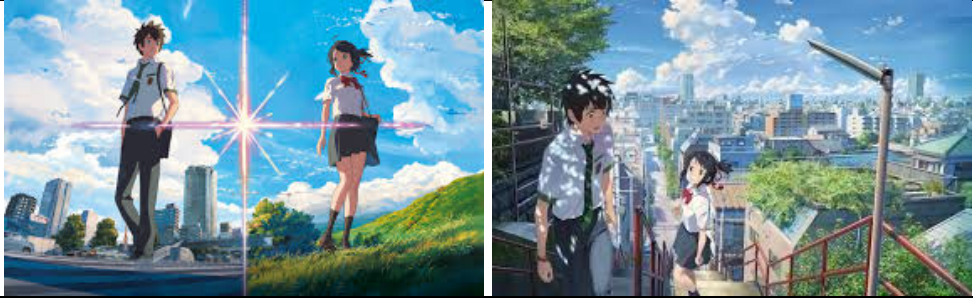
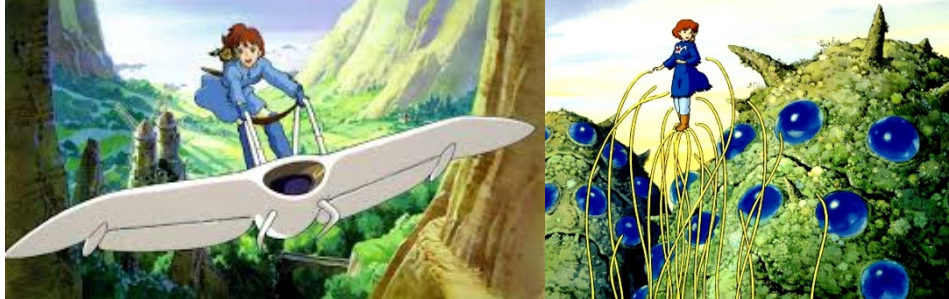
Рис.1.5. Тиждень моди в Нью-Йорку DIM MAK x ONE PIECE [28]

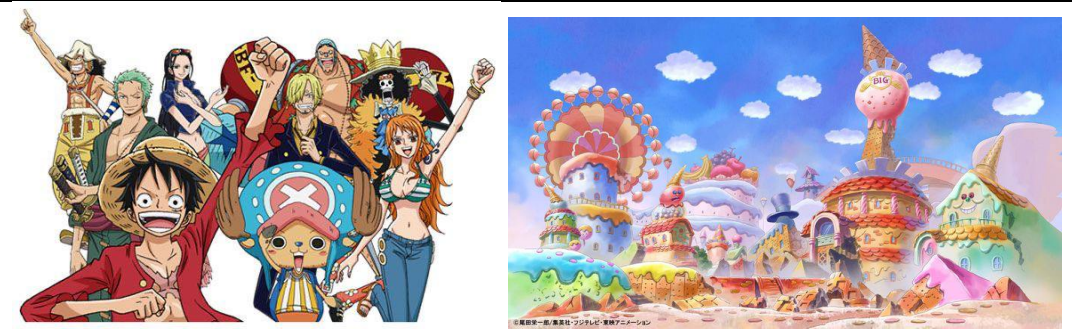
Через 25 років після телевізійної прем'єри серіалу «One Piece» зайняв своє місце в мейнстрімі поп-культури, залучаючи шанувальників різного віку. Сьогодні франшиза охоплює 15 художніх фільмів, численні відеоігри, колекційну карткову гру та постійно зростаючий каталог ліцензованого одягу, взуття, аксесуарів, іграшок, ігор, спортивних товарів, канцтоварів, подарунків, новинок, товарів для дому, книг, їжі та напоїв та розваги на основі місця розташування [28].

Таблиця 2.1

Візуальні прояви аніме в контексті розвитку сучасного дизайну

№	Соціальна тема	Аніме та бренд	Зображення із аніме	
1	Гендерна рівність	Sailor Moon-KITH Women 2021		

2	Самотність і втрата	Your Name - Uniqlo UT 2017	
3	Дискримінація	Tokyo Ghoul - UNDERCOVER 2019	
4	Соціальна нерівність	Attack on Titan - Gucci x AOT 2022	
5	Молодіжна культура	FLCL – Supreme x FLCL 2019	
6	Екологічна криза	Nausicaä - Stella McCartney 2022	

7	Ментальне здоров'я	Evangelion - Yohji Yamamoto x Evangelion 2020	
8	Фемінізм і жіноча сила	Kill la Kill – Moschino 2015	
9	Дружба та співпраця	One Piece - BAPE 2021	
10	Антиутопія та контроль	Psycho-Pass - Alexander McQueen 2019	

Таблиця 2.2

**Втілення основних рис аніме
в художньо-проектних характеристиках колекції**

№	Аніме та бренд	Концепція	Художньо-простне втілення
1	Sailor Moon- KITH Women 2021	Романтизація жіночої сили	Атласні тканини та анти в пастельних тонах в поєднанні з міні спідницями нагадують костюми воїнів адаптовані до сучасного стилю.

2	Your Name - Uniqlo UT 2017	Мотиви неба в поєднанні з пастельними кольорами символізують зв'язки та поук долі	Футболки та світшоти з плавним переходом кольорів зображенням неба і хмар а також фрагментів з аніме.
3	Tokyo Ghoul - UNDERCOVER 2019	Інакшість через маски та готичну тематику	Маски та пальта з високими комірами з темних тканин та драпірування що нагадує одяг з аніме.
4	Attack on Titan - Gucci x AOT 2022	Мілітаристська естетика, натхнення боротьбою героїв проти системи	Масивна уніформа в темно-коричневих та зелених відтінках, що нагадує обмундирування скаутів.
5	FLCL - Supreme x FLCL 2019	Бунтівний дух в підлітковій культурі	Яскраві принти оверсайз футболки та кепки з логотипами аніме.
6	Nausicaä - Stella McCartney 2022	Натхнення її природою	Натуральні тканини та приглушені кольори з квітковими принтами на легких сукнях та блузках що нагадують польові квіти.
7	Evangelion - Yohji Yamamoto x Evangelion 2020	Агатошаровість як вираження психологічноо тиску	Темні кольори на асиметричних силуетах та металеві вставки, що символізують жорстокість світу.
8	Kill la Kill - Moschino 2015	Визволення від стандартів	Яскраві костюми з облягаючими силуетами відсилають до живого костюму з аніме.
9	One Piece - BAPE 2021	Єдність через яскраву командну естетику	Яскраві принти та логотипи на толстовках штанах та футболках відображають пригодницький дух та різноманіття героїв.
10	Psycho-Pass - Alexander McQueen 2019	Атмосфера тотального контролю в футуристичних деталях	Холодні кольори на лаконічних силуетах з чіткими лініями та металеві вставки, що символізують деспотичний контроль.

Таким чином, жанр аніме стає не просто натхненням, а й каналом для трансляції сучасних ідей через мову дизайну. Кожна колекція несе символізм соціальних питань, передаючи ідеї через текстури, крої та палітру кольорів.

Висновки до розділу 1

Проведене дослідження демонструє трансформацію аніме з нішевого японського продукту на глобальний культурний феномен. Ключовим фактором успіху стала здатність аніме висвітлювати актуальні соціальні проблеми через унікальну візуальну мову. Висвітлено питання булінгу та психічного здоров'я до екологічних викликів аніме пропонує універсальні наративи, які резонують з різними аудиторіями та стають джерелом натхнення

для дизайнерів. Технологічний розвиток значно вплинув на еволюцію аніме естетики. Поєднання 2D-анімації з CGI-технологіями створило нові візуальні стандарти, які активно адаптуються модною індустрією. Характерні риси аніме специфічні пропорції, колористика та стилістика стали розпізнаваними елементами сучасного дизайну.

Отже, аніме функціонує як багатовимірний культурний код, що впливає на моду, технології та соціальні практики. Його здатність поєднувати традиційні японські цінності з універсальними темами робить аніме потужним інструментом культурної дипломатії та комерційного успіху в глобалізованому світі.

РОЗДІЛ 2.

ПРОЄКТНО-КОМПОЗИЦІЙНИЙ

2.1. Тип споживача, для якого розроблено колекцію

Молодь, що займається блогерством від 25-30 років, здебільшого молоді чоловіки. Чоловіки на зріст від 170-180, вага 55-70 кг, темно каштанове волосся. Це молодь, що виросла у звичайних сім'ях. З дитинства займалась власним розвитком у вигляді відвідування різноманітних секцій. Безумовно значну роль в житті цього покоління відігравала мода на проведення часу в інтернет-мережах та за переглядом популярного контенту.

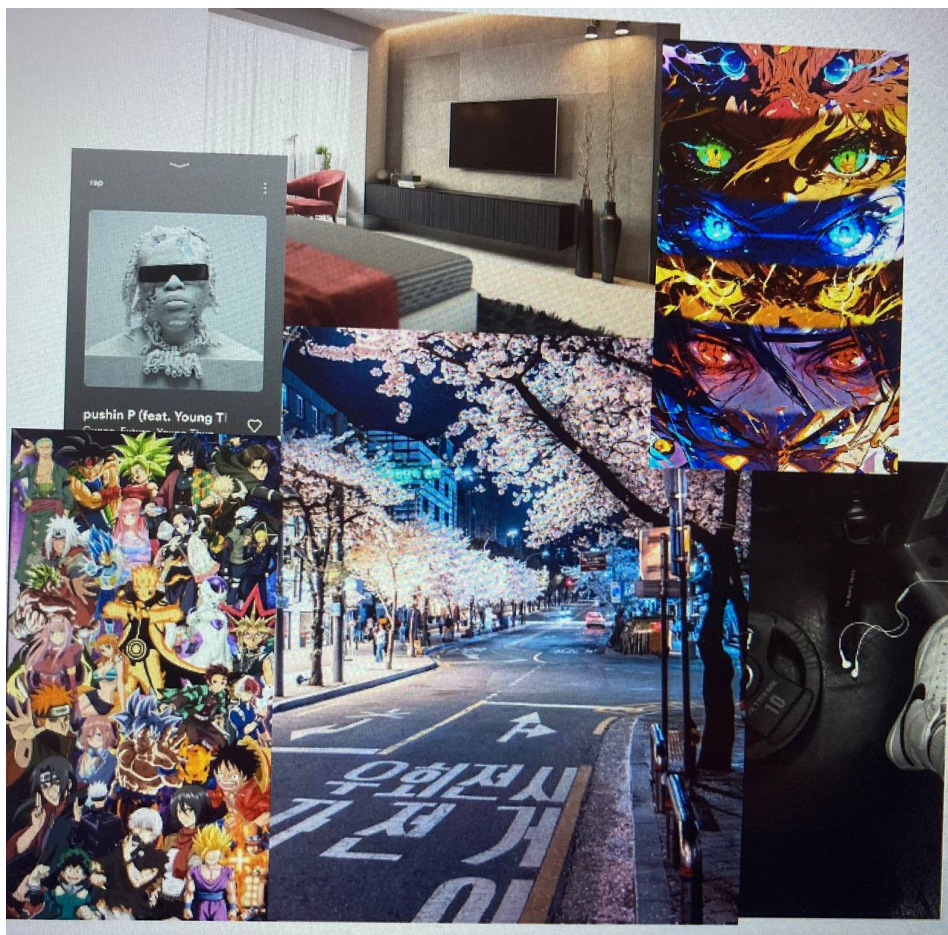


Рис.2.1. Мудборд споживача

Одним з таких напрямків було аніме, що привертало увагу симбіозом реалістичності із мультиплікацією, що в досить легкій формі розкривало

важливі теми. Внаслідок того, що візуал наближений до фантастичного, легко вдавалося гіперболізація певних здібностей та рис героїв.

Згодом, популяризація блогів та розвиток цифровізації, дозволили створити власний ютуб-канал, знімати огляди аніме, висловлювати свою думку на широку аудиторію та обговорювати різні сюжетні аспекти в коментарях із підписниками. Саме ця аудиторія сформувала новий тренд у споживанні медіаконтенту, де аналіз та критичне мислення поєднуються із неформальним стилем подачі. Їхній стиль одягу часто відображає елементи естетики аніме та японської вуличної моди вільного крою, комфортні силуети, мінімалістичний дизайн з акцентними деталями. Особливу увагу вони приділяють комфорту, адже знімання відео потребує свободи рухів та тривалого перебування перед камерою. Кофта реглан стала одним з улюблених елементів гардероба цієї категорії блогерів через універсальність та зручність. Цікаво, що представники цієї аудиторії формують власну субкультуру зі специфічними мовними зворотами, жартами та посиланнями на популярні аніме серіали. Технічна обізнаність та креативне мислення дозволяють їм постійно вдосконалювати якість контенту, експериментуючи з форматами та впроваджуючи нові підходи до взаємодії з аудиторією. І на основі цієї інформації розроблена (табл. 1.1.) з визначенням основних характеристик для подальшої роботи.

Таблиця 2.1.

Матриця ознак групи споживачів

Група ознак	Назва ознаки	Варіанти ознаки
Антропоморфологічні ознаки статури	Вікова група Зріст (Р) Обхват грудей третій (Огш) Обхват стегон (Об) або обхват талії (От) Повнотна група Тип пропорцій тіла	25-30 років 170-180 Р 95-104 Огш 76 От II-III підкачаний

Емоційно-психологічні ознаки особистості	Тип темпераменту Ставлення до моди Уподобання щодо стилю в одязі Уподобання щодо кольорової гами матеріалів	Меланхолік-сангвінік Спостережливо-активне Кежуал + Аніме-стиль +Мінімалістичний +Стріт Темні (чорний, темно-синій), Нейтральні (сірий), Акцентні кольори (червоний, білий)
Соціально-демографічні ознаки	Місце проживання Вид діяльності Рівень матеріального забезпечення Інтереси Соціальна активність	Мегалопіс Блогер, контент-мейкер з оглядами аніме Середній-вище середнього Аніме, японська культура, відеоблогінг, сучасні технології Висока, переважно в онлайн-спільнотах

2.2. Аналіз модних тенденцій аніме в контексті розвитку дизайну

Аніме, як унікальний стиль анімації, що виник у Японії, стало величезним джерелом натхнення для сучасної моди. Останнім часом перетин аніме і світової моди набув неймовірної популярності, однак його вплив на стиль одягу сягає вже багатьох десятиліть. Цей сталий вплив є свідченням того, наскільки цей жанр приваблює людей різного віку. Дизайни персонажів з аніме вирізняються оригінальністю і барвистістю, що неодноразово надихало як модельєрів, так і ентузіастів моди. Світ моди та аніме давно співіснували поруч, але останніми роками взаємодія між ними значно посилюється завдяки гучним колабораціям та розвитку культури косплею.

Значний інтерес до японського аніме відображається і у сфері розкішної моди. Лише за останні кілька років бачимо приклади, як модні бренди, наприклад, Guccі зі своєю капсульною колекцією Guccі x Doraemon або Loewe зі Спогадами про «Мій сусід Тоторо» від Studio Ghibli, змогли вдало інтегрувати мотиви аніме у свої дизайни. Колекція Balmain з використанням персонажів улюблених поколіннями покемонів демонструє, як сучасна висока мода адаптується до стилю, що натхнений аніме. Японська анімація знаходить своє втілення як у вуличному одязі кавай-школи, так і в масштабних креативних проектах розкішних брендів та у дедалі популярнішій культурі косплею. Кольорові та химерні дизайни аніме давно є джерелом ідей для дизайнерів таких брендів, як Comme des Garçons чи Supreme, які переосмислювали відомі образи на кшталт героїв з Акіри. Модельєри активно залучають мультфільмовані елементи: від друку персонажів на тканині до створення аксесуарів з характерними рисами аніме-естетики [29]. Такі рішення роблять продукцію більш привабливою саме для шанувальників цього жанру, що сприяє збільшенню продажів. Таким чином, використання мотивів японської анімації не лише розширює творчі межі моди, а й показує її здатність трансформуватися під впливом нового культурного контенту.

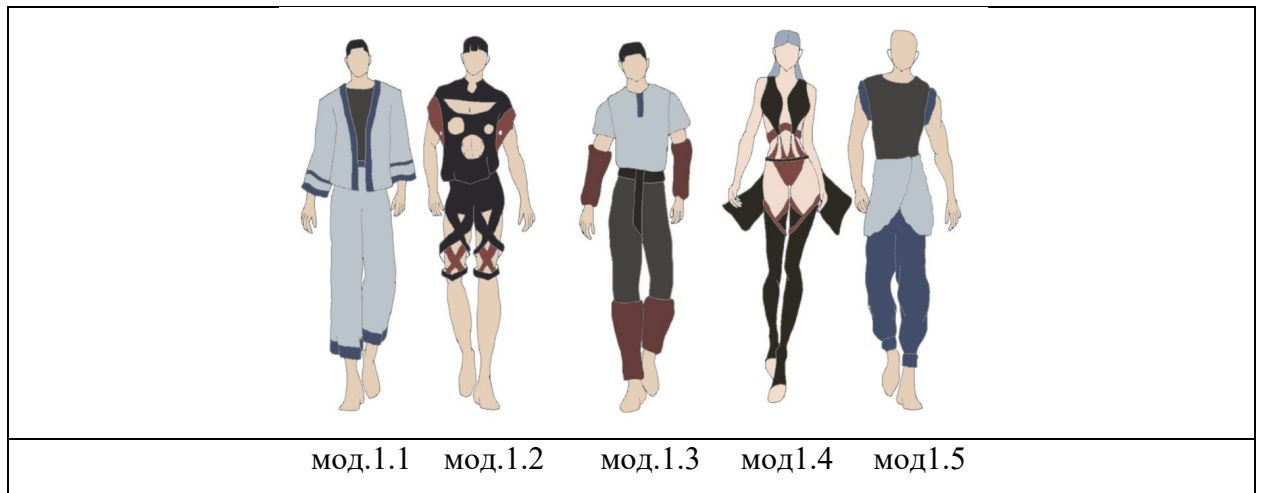
Одним із найяскравіших проявів впливу аніме на моду стала культура косплею. Це явище дає можливість фанатам повністю перевтілюватися у своїх улюблених персонажів, створюючи костюми до найменших дрібниць. Причини популярності косплею включають бажання втекти від буденності та знайти задоволення через творчий процес перевтілення. Те, що колись вважалося частиною субкультури, тепер еволюціонувало у велике святкування самовираження, позбавлене гендерних чи соціальних обмежень. Масштаб фестивалів та зустрічей фанатів свідчить про глибокий вплив цього феномена на сучасну культуру загалом і моду зокрема. Популярність косплею стимулювала багато брендів звертати увагу на аніме-естетику та інтегрувати її у свої колекції. Проте варто зазначити, що певні аніме-серіали

мали особливо сильний вплив на молодіжний стиль за межами косплею. Зокрема, «Sailor Moon» (1992) та «NANA» (2005) стали своєрідними символами формування стилю дівчат-підлітків. Наприклад, «Sailor Moon» представила естетику 1990-х західній аудиторії через теледубляжі, що почали з'являтися в медіапросторі з 1995 року. Ці культові серіали й досі продов [30].

Аніме безсумнівно вплинуло на європейську культуру, проникнувши в сфери кіно, телебачення та літератури. Яскравим свідченням такого впливу стало захоплення західних режисерів японською анімацією у 1990-х та 2000-х роках, що привело до створення кінострічок із елементами японського стилю. Наприклад, візуальна стилістика та тематика аніме стали джерелом натхнення для Люка Бессона при роботі над фільмом П'ятий елемент, чітко виражаючись у дизайні костюмів та побудові світу картини. Також аніме істотно вплинуло на підхід європейських анімаційних студій, мотивуючи їх створювати більш глибокі й складні історії, здатні зачаровувати як дітей, так і дорослих. Такі приклади демонструють, як японська анімація надихає європейських митців, сприяючи творчому діалогу, який долає культурні й географічні межі. Водночас інтеграція елементів аніме в європейську моду лише підтверджує зростаюче визнання цього мистецтва та його вплив на сучасну естетику дизайну.

2.3. Розробка ескізного ряду моделей колекції одягу

Колекція була розроблена на основі перетворення костюмів аніме персонажів в більш сучасному та адаптованому стилі для можливості носіння їх в соціумі без привертання зайвої уваги. Проте завдяки спробам відтворити подібну форму костюма та поєднанню кольорів оригінального сюжету з сучасними трендовими одяг відразу асоціюється з персонажем у людей, які ознайомлені з творчістю японської анімації. З урахуванням того, що аніме вже й так популярне по всьому світу продовжує стрімко зростати ці костюми дозволять бути ближче до своїх улюблених персонажів.



Другий блок колекції “ Спортивний ” зосереджений на занятті спортом в спортзалі або на свіжому повітрі тривалий час. Комфорт забезпечують більш вільні та еластичні тканини які не будуть заважати при активних діях для того щоб проведений там час був більш приємний фор-ескізи цього блоку вказані на (табл. 2.3)

Таблиця 2.3

Формування блоку спортивного одягу

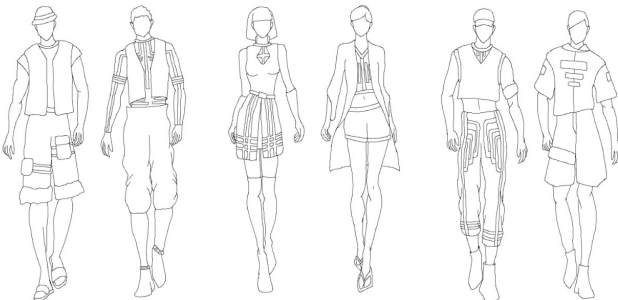
Референси образів аніме персонажів для блоку спортивного одягу					
					
Фор-ескізи блоку спортивного одягу					
					
Кольорова гама блоку					

					
Ескізи блоку спортивного одягу					
					
мод.2.1 мод.2.2 мод.2.3 мод.2.4 мод.2.5 мод.2.6.					

Третій блок колекції “Літній повсякденний” розроблений для проведення у літній період під час спеки. На основі цього блок був розроблений з легких матеріалів та складається переважно з шортів та футболок фор-ескізи цього блоку вказані на (табл.2.4)

Таблиця 2.4

Формування блоку літнього одягу

Референси образів аніме персонажів для блоку літнього одягу					
					
Фор-ескізи блоку літнього одягу					
					
Кольорова гама блоку					

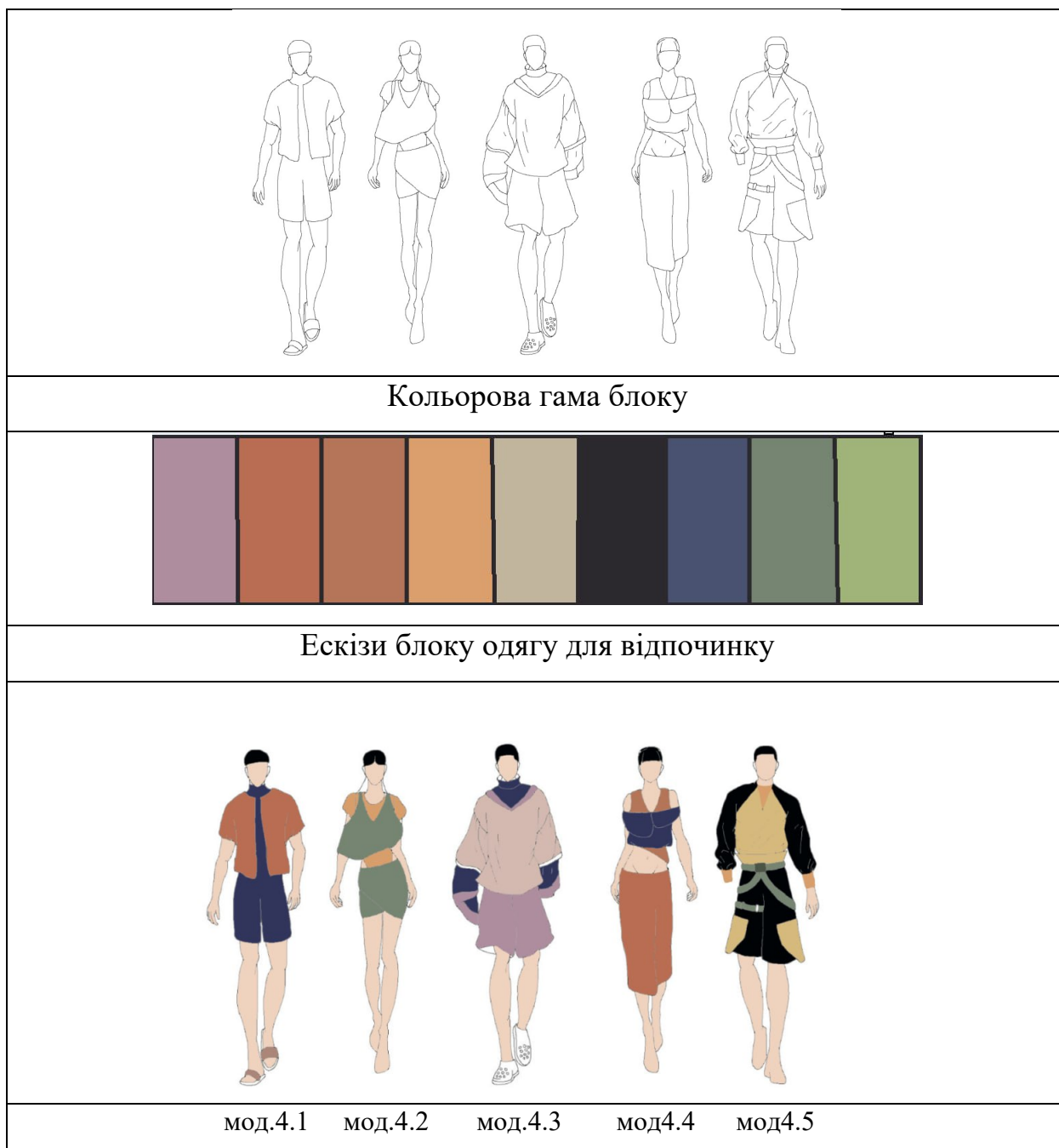
									
Ескізи блоку літнього одягу									
									
мод.3.1 мод.3.2 мод.3.3 мод3.4 мод3.5 мод.3.6.									

Четвертий блок колекції “ Для відпочинку ” був розроблений для відпочинку з друзями на природі основною задачею якого була практичність від зайвих небезпек які там є та адаптивність під різні ситуації наприклад сходити покупатись в річці позагорати на пляжі захистити від подряпин та різних комах фор-ескізи цього блоку вказані на (табл.2.5)

Таблиця 2.5

Формування блоку одягу для відпочинку

Референси образів аніме персонажів для блоку одягу для відпочинку	
	
Фор-ескізи блоку одягу для відпочинку	



П'ятий блок колекції “Друга половина дня” цей блок містить у собі як речі для повсякденного носіння по місту зустрічей з друзями походу по магазинах або зайти посидіти в якесь кафе так і урочисті речі для походу на якісь урочисті події відвідування гарного ресторану на свята. Для першого варіанту одяг виглядає більш стримано як за кольором, так і за формою, а для другого варіанту підібрано більш яскраві кольори витончені та пишні форми для можливості навпаки виділятися. Головною задачею цього блоку повинен бути комфорт та безпека, бо повсякденний одяг передає тривале носіння

протягом дня. Також ці костюми враховують специфіку професії та гарно підходять для зйомки блогів фор-ескізи цього блоку вказані на (табл.2.6).

Таблиця 2.6

Формування блоку одягу друга половина дня

Референси образів аніме персонажів для блоку одягу друга половина дня	
	
Фор-ескізи блоку одягу друга половина дня	
	
Кольорова гама блоку	
	

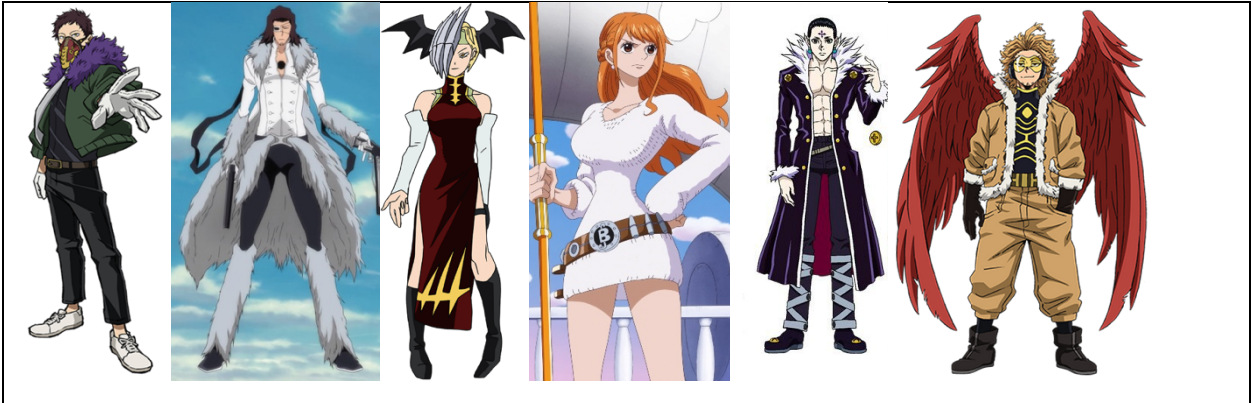
											
Екیزی блоку одягу друга половина дня											
											
мод.5.1		мод.5.2		мод.5.3		мод.5.4		мод.5.5		мод.5.6.	
											
мод.5.7			мод.5.8			мод.5.9			мод.5.10		

Шостий блок колекції “Демісезонний” розроблений для носіння в більш холодну погоду тому повинен бути теплішим за інші блоки. В цьому блоці теж важливий комфорт, бо він теж являє собою тривалий термін носіння протягом дня фор-ескізи цього блоку вказані на (табл.2.7).

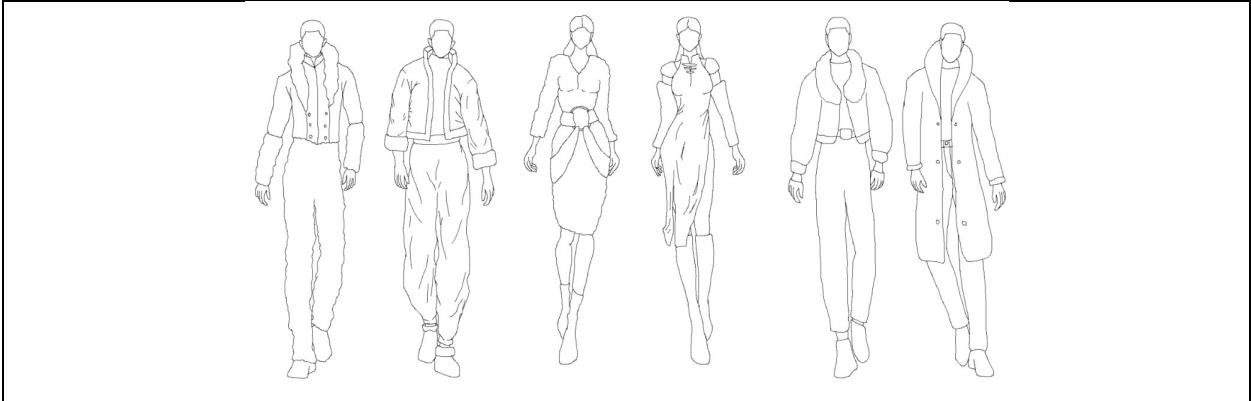
Таблиця 2.7

Формування блоку демісезонного одягу

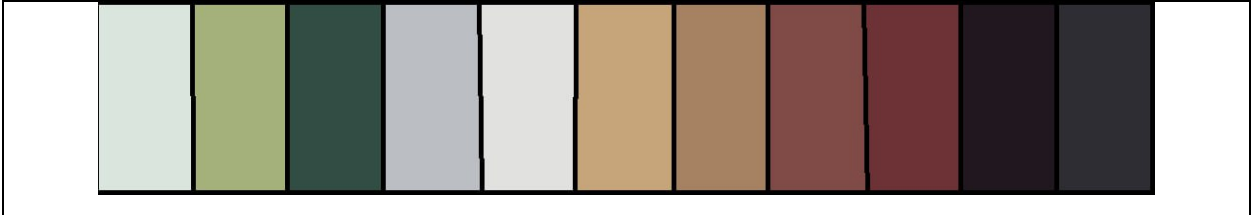
Референси образів аніме персонажів для блоку демісезонного одягу



Фор-ескізи блоку повсякденного демісезонного одягу



Кольорова гама блоку



Ескізи блоку повсякденного демісезонного одягу



мод.6.1 мод.6.2 мод.6.3 мод6.4 мод6.5 мод.6.6.

2.4. Асортиментний склад колекції

Опис асортиментного складу блоку «домашній» (I блок). Перший блок складається з легких та зручних речей – футболок, майок, штанів та нижньої білизни

Модель 1.1 є чоловічою і представлена з широких та легких штанів і кофтини та тонкої футболки.

Модель 1.2 також чоловіча і являє собою розмодельовані шорти та футболку з дірками.

Модель 1.3 – чоловіча, включає в себе штани з футболкою та м'які наруківники та гетри.

Модель 1.4 є жіночою і складається з'єднаних між собою трусів та ліфчику.

Модель 1.5 являється чоловічою і представлена майку та штани з м'яким поясом.

Опис асортиментного складу блоку «спортивний» (II блок). Другий блок складається з ергономічних та зручних речей для спорту – шорти, штани, футболки та термокофти.

Модель 2.1 - чоловіча і складається з термо-футболки та штанів.

Модель 2.2 теж чоловіча та складається з штанів, футболки та корсету.

Модель 2.3 жіноча і складається з топіку, лосин, однієї рукавички та одного чулка.

Модель 2.4 є жіночою та включає в себе штани що перетворюються на шорти та топік.

Модель 2.5 чоловіча та складається з шортів та термо кофти з підштанниками.

Модель 2.6 також чоловіча, яка включає в себе майку та штани.

Опис асортиментного складу блоку «літній повсякденний» (III блок).

Третій блок включає в себе легкі та зручні речі з гарною ергономічністю.

Модель 3.1 являється чоловічою та представлена штанами з тонкою кофтою та жилеткою.

Модель 3.2 – жіноча і являє собою спідницю з майкою та рукавиці з колготами.

Модель 3.3 чоловіча і складається з майки та штанів.

Модель 3.4 чоловіча і являє собою шорти та футболку з жилеткою.

Модель 3.5 – також чоловіча, представлена шортами з топиком та легкого кардегану.

Модель 3.6 чоловіча, складається з футболки та шортів.

Опис асортиментного складу блоку «для відпочинку» (IV блок).

Четвертий блок переважно складається з якісних тканин які забезпечують захист в складних умовах.

Модель 4.1 являється чоловічою і складається з костюму для плавання та футолки.

Модель 4.2 є жіночою, складається з боді, спідниці та майки.

Модель 4.3 – чоловіча, складається з оверсайз шортів, кофти та футболки.

Модель 4.4 – жіноча і представлена спідницею та топиком.

Модель 4.5 чоловіча та представлена кофтою та шортами з багатьма карманами.

Опис асортиментного складу блоку «друга половина дня» (V блок).

П'ятий блок складається з частини речей для виходу в кафе з друзями або прогулянки по місту та іншої частини для цікавих заходів та вечірок.

Модель 5.1 – жіноча та являє собою сукню зі складками.

Модель 5.2 – жіноча та складається з сукні та сідчатої водолазки.

Модель 5.3 – чоловіча та являє собою дві кофти та широкі штани.

Модель 5.4 – чоловіча та являє собою кофту та джинси.

Модель 5.5 – чоловіча та складається з спортивних штанів майки та жилетки.

Модель 5.6 – чоловіча та являє собою жакет та брюки.

Модель 5.7 – чоловіча та складається з комбінезону, сорочки та поясу канатного типу.

Модель 5.8 – чоловіча та являє собою штани, сорочки та шубу.

Модель 5.9 – жіноча представлена пишною сукнею та верхнею накидкою.

Модель 5.10 – жіноча представлена сукнею з відкритою спиною та поясом.

Опис асортиментного складу блоку «демісезонний» (VI блок).

Шостий блок складається з теплих речей на холодну пору.

Модель 6.1 – чоловіча та являє собою комбінезон.

Модель 6.2 – чоловіча та складається з теплих штанів, кофти та куртки.

Модель 6.3 – жіноча представлена сукнею подвійним поясом.

Модель 6.4 – жіноча представлена утепленою сукнею з рукавицями.

Модель 6.5 – чоловіча та являє собою штани з кофтою та курткою.

Модель 6.6 – чоловіча та складається з штанів кофти та пальто.

Висновки до розділу 2

У ході проведеного дослідження встановлено відповідність між темами першоджерела та сучасними модними тенденціями. У роботі проаналізовано образ потенційного споживача, його стиль життя, а також визначено ключові напрями функціонального призначення одягу, необхідні для задоволення його потреб. Спираючись на ці характеристики, була розроблена колекція, спрямована на задоволення очікувань споживача. вона об'єднує риси актуальних модних напрямів певних дизайнерських рішень, що лежать в основі сучасної модної системи.

РОЗДІЛ 3

РОЗРОБКА ДИЗАЙН-ПРОЕКТУ

3.1. Аналіз сучасного напрямку моди пов'язаного з вибором моделей

У сезоні весна-літо 2024 модна індустрія кардинально змінює колірну палітру, залишаючи позаду популярні рожеві тони barbiecore епохи. На зміну їм приходить потужний та енергійний червоний колір, який стає справжнім символом нового модного напрямку. Цей тренд охоплює весь спектр червоних відтінків - від інтенсивних яскравих тонів до глибоких темних, включаючи розкішний вишневий колір [31]. Провідні модні дома активно впроваджують цю палітру у свої колекції: Valentino створює вражаючі максі-сукні, Gucci експериментує з костюмами, що складаються з укорочених топів та спідниць, а Alexander McQueen акцентує увагу на елегантних топах. Особливо вдало червоний розкривається на шкіряних виробах та різноманітних фактурах.

Але цей модний феномен виходить далеко за межі простого кольору це справжня філософія стилю, що втілює енергію, пристрасть та внутрішню силу. Дизайнери руйнують усталені стереотипи, створюючи революційні поєднання, які надають кожному образу неповторного магнетизму та харизми [32].

Вплив червоного тренду поширюється на всі сфери стилю від одягу до косметики, від аксесуарів до інтер'єрного дизайну. Цей колір перетворюється на універсальний інструмент самовираження, який підкреслює індивідуальність та демонструє готовність до сміливих рішень. Червоний тренд 2024 року більше ніж модна тенденція, це потужна заява про особистість. Він запрошує кожного зануритися у вогняну атмосферу пристрасті та рішучості, перетворюючи повсякденний образ на джерело натхнення та впевненості.



Bottega Veneta



Ferragamo



Alexander McQueen

Рис. 3.1. Приклади сучасних трендів колекцій червоного кольору

Штучне хутро переживає справжнє відродження у 2024 році, перетворюючись з етичної альтернативи на повноцінний модний тренд. Цей феномен має глибоке коріння в індустрійних змінах, що розпочалися у 2017 році, коли Guccі першим серед люксових брендів відмовився від використання натурального хутра. Цей революційний крок спонукав численні модні дома переглянути свої принципи та наслідувати приклад італійського гіганта. Однак відмова від натурального хутра породила нові виклики. Масове заміщення природних матеріалів синтетичними альтернативами, виробленими з викопного палива, створило нову екологічну дилему. Індустрія опинилася перед складним вибором між захистом тварин та турботою про навколишнє середовище. Сучасні технологічні досягнення кардинально змінили якість штучного хутра. Нинішні матеріали практично не поступаються натуральним аналогам за багатством текстур, об'ємністю та естетичними властивостями. Це дозволило дизайнерам створювати вишукані вироби, які задовольняють найвибагливіші смаки, зберігаючи при цьому етичні принципи [33].

Ключовим аспектом сучасного тренду стає концепція циркулярної економіки. Щоб запобігти потраплянню штучного хутра на сміттєзвалища та

продовжити його життєвий цикл, розвивається індустрія прокату одягу. Платформи на кшталт By Rotation фіксують стрімке зростання попиту на оренду пальт зі штучного хутра та вовни. Лондонський бренд Charlotte Simone, улюблений знаменитостями як Тейлор Свіфт, Дуа Ліпа та Мадонна, посідає третє місце за популярністю серед орендованих пальт та курток.

Цей тренд символізує еволюцію модної індустрії, де стиль та розкіш поєднуються з відповідальним споживанням. Штучне хутро 2024 року стає не просто модним вибором, а заявою про цінності - демонструючи, що сучасна мода може бути одночасно красивою, етичною та екологічно свідомою. Це рішення знімає моральний тягар з модних ентузіастів, дозволяючи їм насолоджуватися розкішшю без компромісів з совістю.



Miu Miu



Michael Kors

Рис. 3.2. Приклади сучасних трендів колекцій зі штучного хутра

Нові силуети набувають форми до осені 2024 року, і варто звернути увагу на кілька ключових тенденцій. Якщо протягом останніх років фасони штанів ставали дедалі вільнішими та невимушеними, то зараз дизайнери повертаються до іншого полюсу моди з відродженням штанів-сигарет. Попри

критику вузьких джинсів у соцмережах, точно скроєні, ультратонкі штани знову стають актуальними.

3.2. Дослідження та обґрунтування моделі для проєктування

Для отримання первинної конструкції виробу в матеріалі було обрано метод типових конструкцій. Обрана для виготовлення в матеріалі модель на (рис. 3.3) була обрана, щоб показати яскраві кольори та стилістику аніме всесвіту. Відповідно до того, що тип споживача являє собою молодого активного хлопця, то представлена модель з повсякденного блоку підходить найкраще, бо доречна в багатьох ситуаціях та розрахована на довгий час користування.



Рис. 3.3. Модель колекції, обрана для виконання в матеріалі

Запропонована для виконання в матеріалі модель 1 кофта реглан. Опис зовнішнього вигляду з характеристикою конструкції виробу в цілому й окремих частин надається для подальшої розробки конструкторсько-технічної документації.

Таблиця 3.1.

Формування вихідних даних для отримання конструкції.

№	Найменування ознаки	Варіант ознаки
1	Асортимент (вид виробу)	Кофта реглан
2	Поло-вікова ознака	Чоловічий, мол. вік. група
3	Силует	прямий
4	Покрій	реглан з круглим вирізом
5	Розмірно-повнотна ознака	175-92-75 (II повнотна група)
6	Припавка Пг	5 см
7	Матеріал	Трикотажне полотно та мікродайвінг

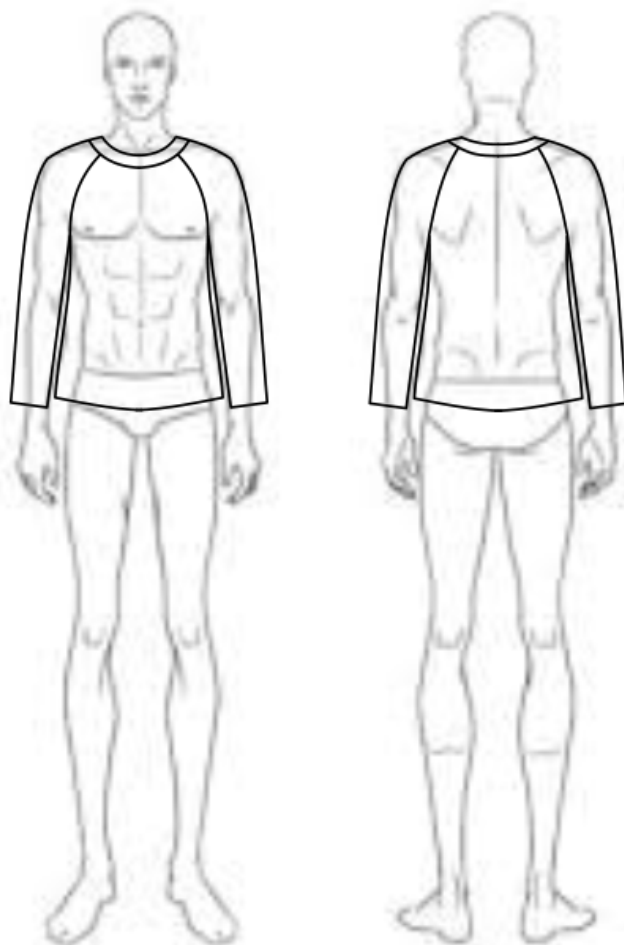


Рис. 3.4. Технічний малюнок моделі 1. Вигляд на фігурі спереду та ззаду

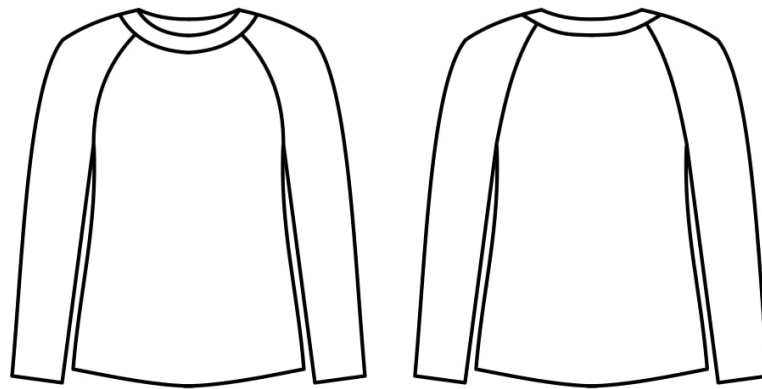


Рис. 3.5. Технічний малюнок моделі 1. Вигляд спереду та заду

Опис зовнішнього вигляду моделі 1. Кофта реглан чоловіча для молодшої та середньої вікової групи з трикотажу та мікродайвінгу. Кофта реглан прямого силуету довжиною до лінії стегон, зі окантуванням горловини. Кофта рукавами реглан. Конструкція без виточок. Пілочка та спинка виконані з мікродайвінгу, а рукави з трикотажу в чорному кольорі. Кофта реглан рекомендується для зростів 170-180, ОгIII 95-104 II повнотної групи.

Запропонована для виконання в матеріалі модель 2 штани. Опис зовнішнього вигляду з характеристикою конструкції виробу в цілому й окремих частин надається для подальшої розробки конструкторсько-технічної документації.

Таблиця 3.2.

Формування вихідних даних для отримання конструкції.

№	Найменування ознаки	Варіант ознаки
1	Асортимент (вид виробу)	штани
2	Поло-вікова ознака	Чоловічий, мол. вік. група
3	Силует	широкий
4	Покрій	прямого крою з класичним поясом

5	Розмірно-повнотна ознака	175-75-92 (II повнотна група)
6	Припавка Пг	0 см
7	Матеріал	сатин

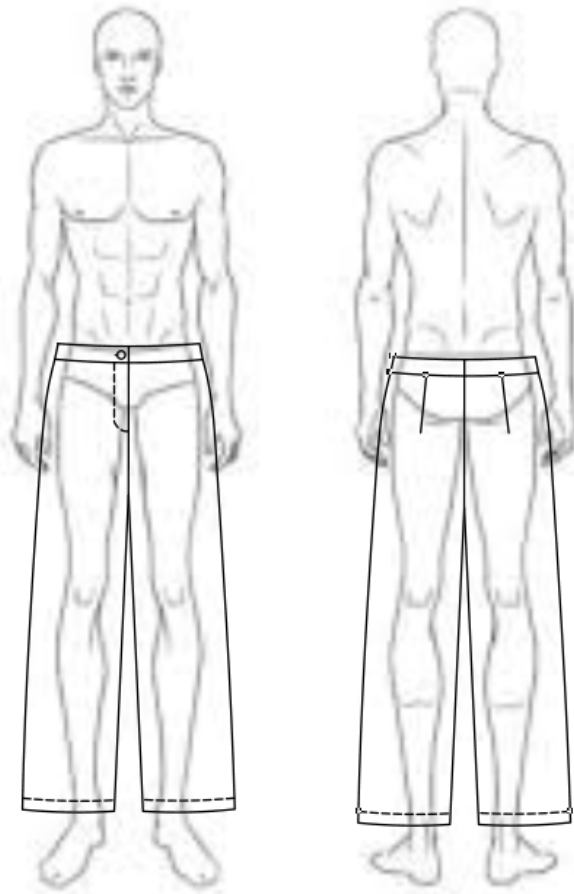


Рис. 3.6. Технічний малюнок моделі 2. Вигляд на фігурі спереду та заду

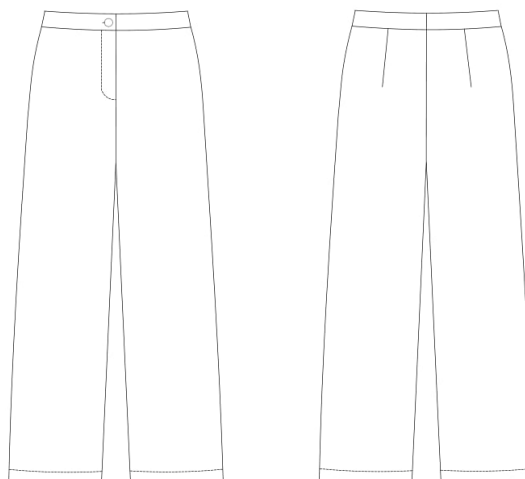


Рис. 3.7. Технічний малюнок моделі 2. Вигляд спереду та заду

Опис зовнішнього вигляду моделі 2. Штани з сатину, силуету кльош для чоловічої молодіжної вікової групи. Модель виконана в класичному стилі. Призначення-повсякденний одяг. Ззаду брюки мають 2 виточки, спереду виточки відсутні. Спереду класична застібка з гульфіком. Довгі та розширені донизу.

Запропонована для виконання в матеріалі модель 3 кофта. Опис зовнішнього вигляду з характеристикою конструкції виробу в цілому й окремих частин надається для подальшої розробки конструкторсько-технічної документації.

Таблиця 3.3.

Формування вихідних даних для отримання конструкції.

№	Найменування ознаки	Варіант ознаки
1	Асортимент (вид виробу)	кофта
2	Поло-вікова ознака	Чоловічий, мол. вік. група
3	Силует	прямий
4	Покрій	рукав вшивний
5	Розмірно-повнотна ознака	175-92-75 (II повнотна група)
6	Припавка Пг	6 см
7	Матеріал	Штучне хутро

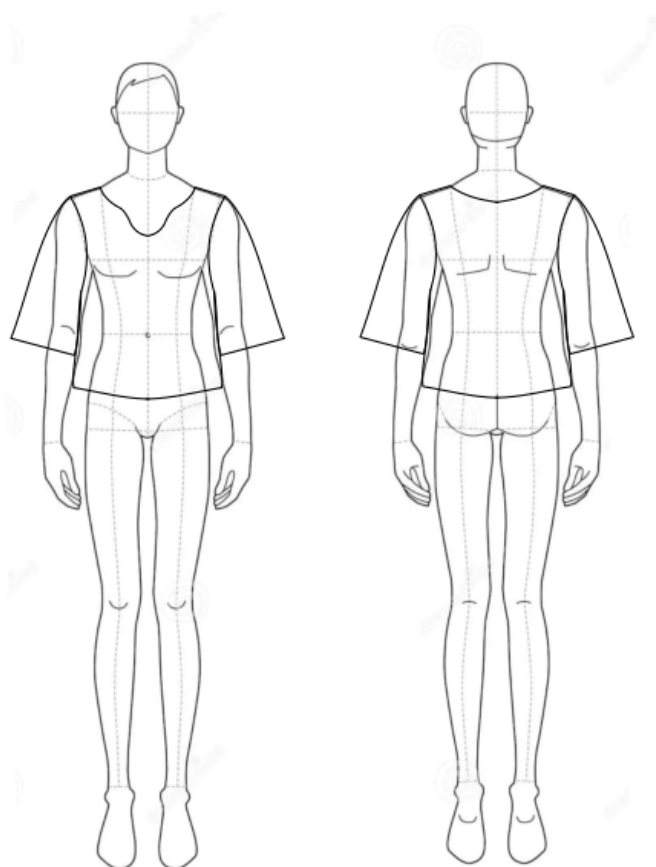


Рис. 3.8. Технічний малюнок моделі 3. Вигляд на фігурі спереду та заду

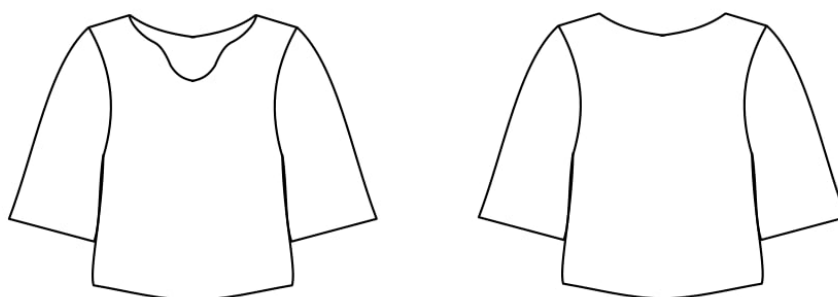


Рис. 3.9. Технічний малюнок моделі 3. Вигляд спереду та заду

Опис зовнішнього вигляду моделі 3. Кофта зі штучного хутра, прямого силуету до лінії стегон для чоловічої молодіжної вікової групи. Модель виконана в аніме стилістиці. Пілочка і спинка мають розширену горловину також розширені по оковому шву. Рукави вшивні розширені.

3.3. Аналіз актуальних тенденцій та вибір матеріалів для колекції

Сатин – це особливий тип плетіння ниток, який забезпечує створення ідеально гладкої тканини з привабливим блиском. Завдяки сатиновому переплетенню лицьові нитки проходять через кожную четверту нитку основи, що надає матеріалу щільність, міцність та гарну структуру. Сатин має двостороннє плетіння: лицева сторона гладка і блискуча, тоді як зворотна є трохи шорсткою на дотик і менш слизькою, ніж шовк.

Сировина, що використовується для виробництва сатину, може бути як натуральною (бавовна, тенсел, шовк, бамбук), так і синтетичною. У складі сатинових тканин іноді присутній від 20% до 50% синтетичних добавок. Цей тип плетіння створює блискучі й приємні на дотик матеріали, які за своєю текстурою нагадують шовк. Традиційно сатинові тканини виготовляли зі шовку, але зараз поширені варіанти з бавовни, поліестеру або їхніх поєднань [34].

Характеристики сатину включають низку переваг:

- Елегантний і розкішний вигляд.
 - Практичність: тканина майже не мнеться, зберігає блиск і гладкість.
 - Висока зносостійкість: вироби із сатину можуть служити понад три роки.
 - М'якість і шовковиста текстура, що робить його ідеальним вибором для людей із чутливою шкірою.
 - Натуральність і екологічність: підходить як дітям, так і дорослим.
 - Гіпоалергенність: добре сумісний з потребами людей, схильних до алергій.
- Єдиним недоліком сатину вважають його досить високу вартість.

Серед сучасних модних тенденцій повторно привертає увагу використання хутра матеріалу, який давно асоціюється з елегантністю та розкішшю. Однак на тлі зростаючої популярності цього елемента гардеробу виникають суперечливі питання щодо його етичності та моральності. Погляди на використання хутра варіюються серед дизайнерів, модельєрів і шанувальників моди. Для одних воно є символом статусу і розкоші, який

активно використовується у створенні колекцій та образів. Інші ж висловлюють рішучий протест проти цього матеріалу через його походження і негативний вплив на довкілля та тваринний світ. У цьому контексті ведуться активні суперечки між прихильниками та противниками хутра. Сьогодні різноманіття способів використання хутра в індустрії моди досить велике. Воно з'являється як під час гучних показів на подіумах, так і в повсякденному житті у формі аксесуарів і верхнього одягу. Завдяки комфорту і теплоті, які забезпечує хутро, цей матеріал приваблює багатьох, адже його історія сягає перших зразків одягу людства. Проте ставлення до нього залишається неоднозначним: багато людей замислюються над моральним боком цього вибору [35].

Думки на тему етичності використання хутра поділяються:

— Для однієї частини суспільства це матеріал, асоційований із жорстокістю та стражданнями тварин, через що вони принципово відмовляються включати хутряні вироби до свого гардероба.

— Інші ж не вбачають нічого неприйняттого у використанні натурального хутра, вважаючи його прекрасною основою для створення естетичних і функціональних речей.

— Моральні переконання значною мірою визначають особисте сприйняття цього матеріалу та формування ставлення до нього в контексті моди.

Взаємозв'язок між моральними цінностями та їхнім впливом на сприйняття хутра є актуальною темою для дискусій і обговорень. Кожна людина формує своє ставлення до цього питання залежно від власних переконань, що, своєю чергою, впливає на її вибір модних трендів. Водночас слід розуміти, що мода постійно трансформується, і в майбутньому можуть з'явитися нові підходи, які врахують етичні та суспільні вимоги, пропонуючи альтернативи у використанні натурального хутра.

Трикотажний одяг незмінно залишається в центрі уваги модних тенденцій, поєднуючи комфорт, затишок, стиль і елегантність. У сезоні 2025

він отримує новий розвиток, пропонуючи широке розмаїття трендів і витончених ідей для гардероба, які чудово підходять для будь-якої пори року. Універсальність і зручність трикотажу сприяють його популярності серед модниць, адже він майстерно поєднує у собі комфорт і стиль. Завдяки цьому матеріалу дизайнери отримують необмежені можливості для створення різних моделей: від суконь і светрів до костюмів і аксесуарів [36]. Сучасні технології та багатство текстур і узорів роблять трикотаж і в'язані вироби незамінною частиною актуальної моди.

Таблиця 3.4.

Структурні параметри текстильних матеріалів для кофти реглан

№	Призначення	Назва тканини	Оформлення поверхні	Здатність до драпірування	Волокнистий склад	Ширин а, см
1	Для основної частини виробу	Мікродайв ін	Однотонна , глянцева	Середня	Поліестер 90%, Еластан 10%	100
2	Для рукавів	Трикожає полотно	Однотонна , матова	Висока	Бавовна 95%, Лайкра 5%	80
3	Для обробки горловини	Мікродайв ін	Однотонна	Середня	Поліестер 90%, Еластан 10%	50

Таблиця 3.5.

Структурні параметри текстильних матеріалів для кофти

№	Призначення	Назва тканини	Оформлення поверхні	Здатність до драпірування	Волокнистий склад	Ширин а, см
1	Для виготовлення кофти	Штучне хутро	Однотонна	Мінімальна	90% поліестер, 10% поліуретан	140

Таблиця 3.6.

Структурні параметри текстильних матеріалів для штанів

№	Призначення	Назва тканини	Оформлення поверхні	Здатність до драпірування	Волокнистий склад	Ширин а, см
---	-------------	---------------	---------------------	---------------------------	-------------------	-------------

1	Для виготовленн я штанів	Атлас- сатин	Однотонна	Сильна	Поліестер 60%, Бавовна 38%, Еластан 2%	150
---	--------------------------------	-----------------	-----------	--------	--	-----

3.4. Аналіз способу розробки об'ємно-просторової форми моделі колекції

Для розробки одягу було обрано метод типових конструкцій. Підбір конструкції здійснювався на основі аналізу вимог до ескізів моделей. Підбір базової конструкції повинен був відповідати функціональним ергономічним естетичним вимогам також потрібно було враховувати можливості тканини та призначення за яким буде використовуватись костюм. Метод типових конструкцій дозволив підібрати конструкцію яка відповідає вимогам виробу. Проаналізувавши ескіз запланованого костюма з'явилася можливість внести необхідні корективи до базової конструкції. Завдяки цьому ув забезпечений баланс між ергономічністю та функціональністю виробу.

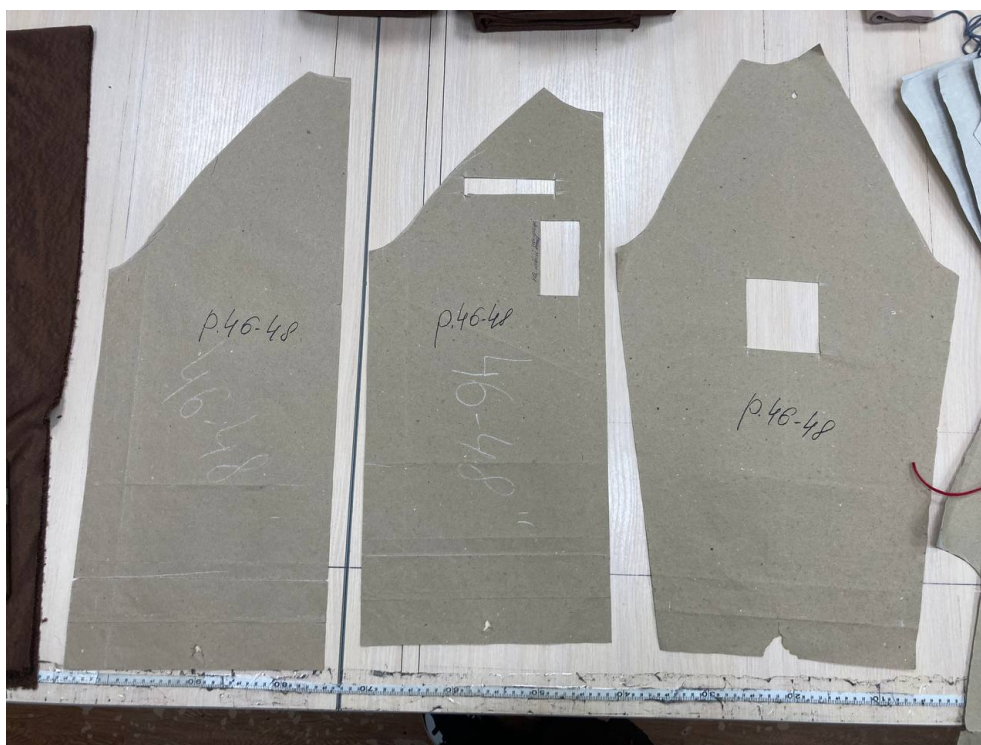


Рис.3.10. Базова конструкція кофти реглан взята з бази практики



Рис.3.11. Базова конструкція штанів взята з бази практики



Рис.3.12. Базова конструкція кофти взята з бази практики

Щоб перевірити якість деталей був виготовлений макет базової конструкції для цього було взято макетну тканину. В ході роботи макетний

варіант був перевірений на манекені та після кореговки використаний для розробки первинних лекал модельної конструкції. Під час розробки остаточного варіанту були постійні примірки на виправлення недоліків та перевірку посадки виробу на фігурі й збалансованості. І в результаті постійних перевірок та змін було створено остаточну версію.

3.5. Розробка конструкції моделі колекції

Таблиця 3.7.

Специфікація деталей кофти реглан

№	Найменування деталі	Кількість лекал	Кількість деталей крою
1	Пілочка	1	1
2	Спинка	1	1
3	Рукав	1	2
4	Комір	1	1

Після внесення мін в конструкціях деталей крою пілочку та спинку мікродайвіну було розширено та подовжено, а рукав з трикотажу вкорочено та звужено до низу. Саме метод типових конструкцій дозволив знайти легку форму верхньої частини для простішого створення правильної конструкції. Метод макетування дозволив перевірити одяг на недоліки та виправити їх щоб досягти готову до використання одиницю одягу.

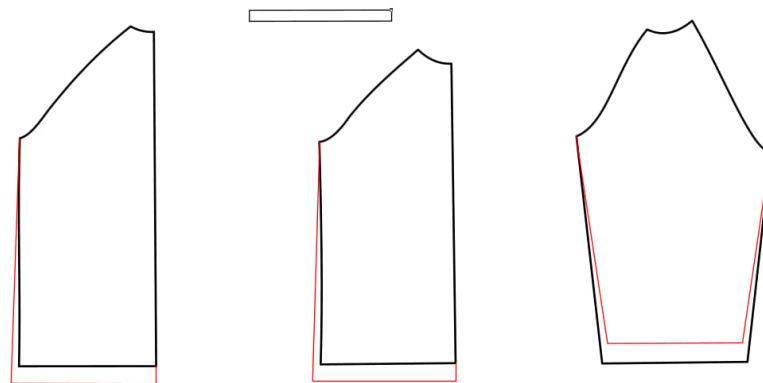


Рис.3.13. Схема моделювання конструкції кофти реглан

Таблиця 3.8.

Специфікація деталей штанів

№	Найменування деталі	Кількість лекал	Кількість деталей крою
1	Передня половинка	1	2
2	Задня половинка	1	2
3	Пояс	1	1

Для моделювання штанів внесли певні зміни у конструкцію. На основі базової конструкції були змодельовані широкі штани. Передня виточка була закрита. Також довжина з урахуванням підгину на вшивання була зменшена. Була обрана класична застібка довжиною 18 см яка знаходиться в центрі.

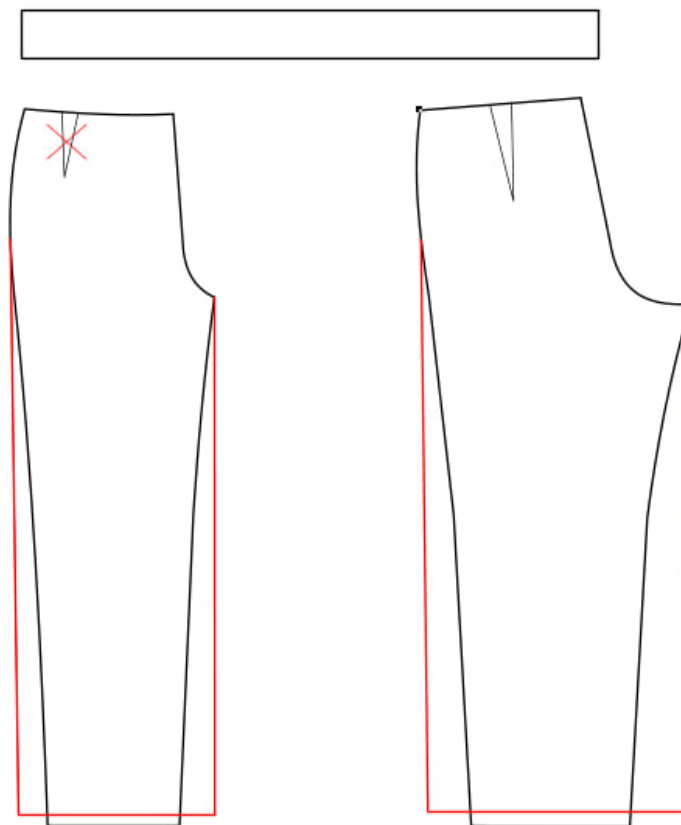


Рис.3.14. Схема моделювання конструкції штанів

Таблиця 3.9.

Специфікація деталей кофти

№	Найменування деталі	Кількість лекал	Кількість деталей крою
1	Пілочка	1	1
2	Спинка	1	1
3	Рукав	1	2
4	Комір	1	1

Для моделювання кофти внесли певні зміни у конструкцію. В пілочці та спинці було подовжено лінію плеча також їх було розширено та подовжено. Рукав було розширено по окату та бічному шву та вкорочено. Також було вшито комір вкінці.

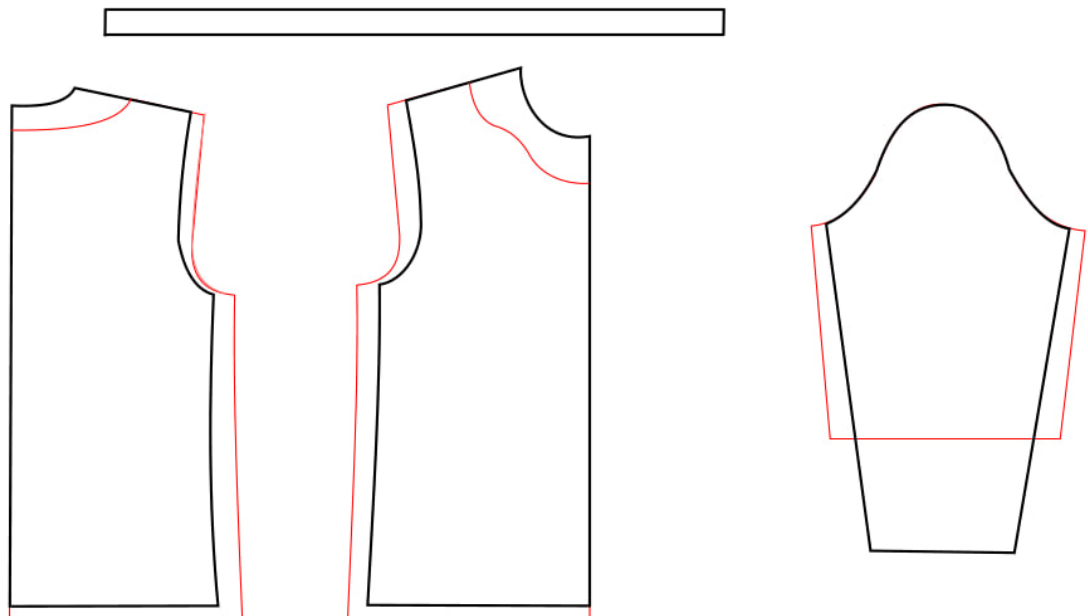


Рис.3.15. Схема моделювання конструкції кофти

3.6. Виготовлення моделей виробів у матеріалі

Для виготовлення моделей у матеріалі спочатку було зроблено розкрій деталей одягу у виді кофти реглан штанів та ще однієї кофти. Після наметування було перевірено кожну одиницю одягу на відсутність дефектів функціональність та баланс виробу. І в остаточному варіанті вийшли три готові до носіння одиниці одягу вказані на (3.1, 3.2, 3.3) для представлення на конкурсі.



Рис. 3.1. Готовий вигляд кофти реглан



Рис. 3.2. Готовий вигляд штанів



Рис. 3.3. Готовий вигляд кофти

Висновки до розділу 3

У конструкторському розділі кваліфікаційної роботи було виконано широкий спектр завдань. Спочатку проведено аналіз художнього ескізу моделі одягу для його перевтілення у матеріальну форму. Після цього первинний ескіз був доопрацьований та змінений відповідно до тематики роботи. Було здійснено ретельний підбір відповідних матеріалів та визначено техніку створення моделей одягу. Розроблено деталізований технічний рисунок базової моделі та складено схеми її модифікації. На наступному етапі було виконано побудову базової конструкції та її адаптацію відповідно до художнього ескізу. Крім того, створено таблиці розмірних характеристик, списки специфікацій деталей крою, а також конфекційну карту виробу. Заключним етапом стало пошиття моделі.

ВИСНОВКИ

Для написання кваліфікаційної роботи та розробки сучасної колекції молодіжного одягу, першоджерелом було обрано стиль на основі інтерпретації естетики аніме. На основі дослідження популярності аніме було обрано саме цю тему та показано її актуальність.

В першому розділі було проведено аналіз літературних джерел, статей та різних інтернет-ресурсів. В результаті даного аналізу було виявлено особливості стилістики візуального стилю аніме персонажів та їх костюмів, пропорції, колористичні та композиційні та культурні особливості.

В другому «Проектно-композиційному» розділі почався процес створення колекції молодіжного одягу у 2Д просторі. Було створено портрет потенційного споживача з усіма його потребами та вподобаннями. На основі проведеного аналізу було розроблено колекцію, яка містила в собі шість блоків – «Домашній», «Спортивний», «Літній повсякденний», «Для відпочинку», «Друга половина дня» та «Демісезонний», які призначені для багатьох різних ситуацій та відповідаю потребам споживача починаючи від відпочинку на природі та завершуючи відвідуванням світських заходів.

В третьому «Розробка дизайн-проекту» на основі аналізу першоджерела та сучасних модних тенденцій було описано зовнішній вигляд та конструктивні особливості обраних моделей. Лекала були отримані завдяки методу типових конструкцій. Також велику роль відіграв ретельний та доцільний підбір матеріалів.

Таким чином, в ході виконання даної кваліфікаційної роботи було створено колекцію, яка відповідає завданню висвітлюючи особливості стилю японської анімації та авторський погляд на сучасну їх адаптацію.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Найкращі тренди екологічної моди у 2024 році - Сутність. *Сутність: усе, що має значення - Головне про світ, ідеї та життя.* URL: <https://sutnist.com/blog/fashion-trends/>
2. Влада В. Топ-7 трендів екологічної моди у 2024 році: стиль на захисті планети. *GreenPost.* URL: <https://greenpost.ua/news/top-7-trendiv-ekologichnoyi-mody-u-2024-rotsi-styl-na-zahysti-planety-i77011?utm>
3. Як створювати дизайн у стилі аніме і чому це тренд 2023 року - Блог Depositphotos. *Блог Depositphotos.* URL: <https://blog.depositphotos.com/ua/yak-stvoryuvaty-dyzajn-u-styli-anime-i-chomu-tse-trend-2023-roku.html?utm>
4. Creativity. Inside & Out. Why Is Anime Trending in 2023? Learn to Create Anime-Style Logos & Explore Brand Cases, 2023. *YouTube.* URL: <https://www.youtube.com/watch?v=37fUWH5z8gg>
5. Дегтяренко Д. Історія японської анімації від зародження до сьогодення URL: <https://porogy.zp.ua/2024/02/istoriya-yaponskoyi-animatsiyi-vid-zarodzhennya-do-sogodennya/>
6. Anime: A History. British Film Institute, 2013. 256 p.
7. Anime: A critical introduction. Bloomsbury Academic, 2015. 191 p.
8. How Japanese Anime Became the World's Most Bankable Genre. *The Hollywood Reporter.* URL: <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/japanese-anime-worlds-most-bankable-genre-1235146810/>
9. Exploring the Global Phenomenon: The Rise of Anime and Its Future. *Digital Trans Asia.* URL: <https://digital-trans.asia/news-and-blogs/post/exploring-global-phenomenon-rise-anime-and-its-future>
10. Top 10 Surprising Celebrity Anime Fans | Articles on WatchMojo.com. *WatchMojo.* URL: <https://www.watchmojo.com/articles/top-10-surprising-celebrity-anime-fans>

- 11.Obaze D. 9 знаменитостей, які напрочуд люблять дивитися аніме.
URL: <https://gamerant.com/celebrities-surprisingly-love-anime/>
- 12.Eiga Koe no Katachi - Anime - AniDB. *AniDB*.
URL: <https://anidb.net/anime/10937>
- 13.Great Teacher Onizuka. *MyAnimeList.net*.
URL: https://myanimelist.net/anime/245/Great_Teacher_Onizuka
- 14.Princess Mononoke (movie) - Anime News Network:W. *Anime News Network*.
URL: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=197>
- 15.Учасники проєктів Вікімедіа. Дитя погоди – Вікіпедія. *Вікіпедія*.
URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Дитя_погоди#:~:text=«Дитя%20погоди»%20\(яп.,для%20фільму%20написала%20група%20RADWIMPS.](https://uk.wikipedia.org/wiki/Дитя_погоди#:~:text=«Дитя%20погоди»%20(яп.,для%20фільму%20написала%20група%20RADWIMPS.)
- 16.Shingeki no Kyojin - Anime - AniDB. *AniDB*.
URL: <https://anidb.net/anime/9541>
- 17.Shinseiki Evangelion - Anime - AniDB. *AniDB*.
URL: <https://anidb.net/anime/22>
- 18.Shigatsu wa Kimi no Uso. *MyAnimeList.net*.
URL: https://myanimelist.net/anime/23273/Shigatsu_wa_Kimi_no_Uso
- 19.Учасники проєктів Вікімедіа. Tokyo Ghoul – Вікіпедія. *Вікіпедія*.
URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Tokyo_Ghoul (дата звернення: 20.11.2024).
- 20.86 - Anime - AniDB. *AniDB*. URL: <https://anidb.net/anime/15441>
- 21.Psycho-Pass. *MyAnimeList.net*.
URL: <https://myanimelist.net/anime/13601/Psycho-Pass>
22. Учасники проєктів Вікімедіа. Наруто – Вікіпедія. *Вікіпедія*.
URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Наруто>
- 23.Boku dake ga Inai Machi. *MyAnimeList.net*.
URL: https://myanimelist.net/anime/31043/Boku_dake_ga_Inai_Machi
- 24.Учасники проєктів Вікімедіа. Твоє ім'я – Вікіпедія. *Вікіпедія*.
URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Твоє_ім'я#:~:text=«Твоє%20ім'я»%20\(поку%20на%20заході%20Anime%20Ехро.](https://uk.wikipedia.org/wiki/Твоє_ім'я#:~:text=«Твоє%20ім'я»%20(поку%20на%20заході%20Anime%20Ехро.)

25. Editions I. History of Modern Manga. Insight Editions, 2023. 204 p.
26. Drawn to Inspire | The Impact of Manga and Anime | JAPAN HOUSE Los Angeles. *JAPAN HOUSE Los Angeles*. URL: <https://www.japanhousela.com/articles/the-impact-of-manga-and-anime/>
27. The Rise of Anime in the Fashion Industry – Strike Magazines. *Strike Magazines*. URL: <https://www.strikemagazines.com/blog-2-1/the-rise-of-anime-in-the-fashion-industry>
28. DIM MAK x ONE PIECE New York Fashion Week in Partnership with Toei Animation! | AnimeTV. *AnimeTV チェーン*. URL: <https://animetv-jp.net/news/dim-mak-x-one-piece-new-york-fashion-week-in-partnership-with-toei-animation/>
29. Anime's Influence on Global Fashion Trends – Wrlter. *wrlter.com*. URL: <https://wrlter.com/animes-influence-on-global-fashion-trends>.
30. Anime has had more influence on the sartorial world than you might think. *Vogue Singapore*. URL: <https://vogue.sg/influence-of-anime-on-fashion/>.
31. Bagtone. *Bagtone*. URL: <https://bagtone.ua/uk/blog/moda-2024-top-10-garyachikh-trendiv>
32. 17 головних трендів сезону весна-літо – 2024. *Elle – модний жіночий журнал*. URL: <https://elle.ua/moda/trendy/17-naygolovnishih-trendiv-sezonu-vesna-lito--2024/>
33. Santi A. Fur is firmly back in fashion - and even more divisive than ever. *BBC Home - Breaking News, World News, US News, Sports, Business, Innovation, Climate, Culture, Travel, Video & Audio*. URL: <https://www.bbc.com/culture/article/20250404-fur-is-back-in-fashion-and-even-more-divisive>
34. Плюси та мінуси сатинової постільної білизни. *Каппоне – це інтернет магазин постільної білизни від виробника | Cappone*. URL: <https://cappone.in.ua/blog/plyusyi-i-minusyi-satinovogo-postelnogo>

belya/?srsltid=AfmBOoohlgmzQC9AAkfgzdv5_bNu1oQtECU-FCOIa5v4K0-DpKh7uEqJ

35. Мода на хутро - етика та тренди використання – Fact-News.com.ua. *Новини ФАКТ*. URL: <https://fact-news.com.ua/moda-na-xutro-etika-ta-trendi-vikoristannya-aktualni-tendentsii-ta-diskusii/>
36. Трикотаж: види та переваги – Гард.City. *Гард.City*. URL: <https://thegard.city/articles/293604/trikotazh-vidi-ta-perevagi>

ДОДАТКИ А



Рис. А. 1. Katsudo shashin 1907 рік.



Рис. А. 2. Астро Бой 1963 рік.



Рис. А.3. «Мій сусід Тоторо» 1988 рік.



Рис. А. 4. «Магічна битва» 2020 рік.



Рис. А. 5. Фільм «Вбивця демонів: Поїзд Муген».

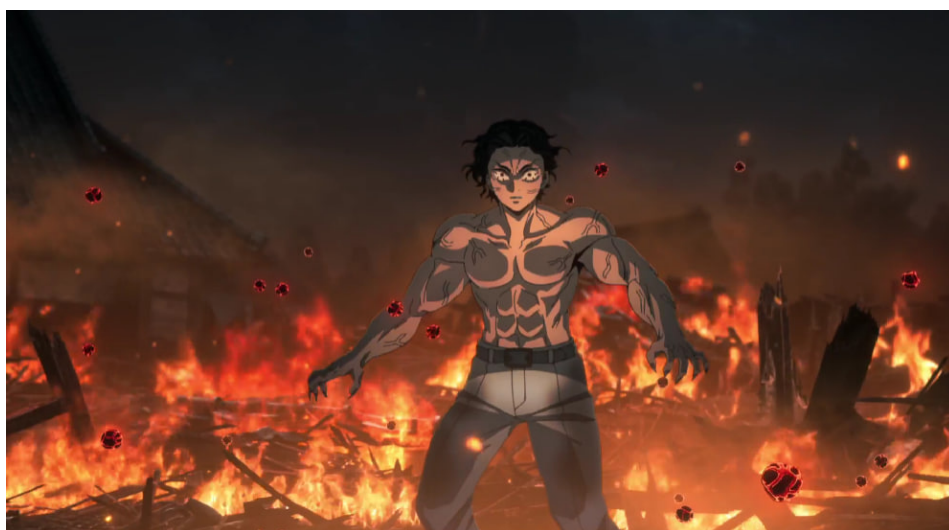


Рис. А. 6. Порівняння старої та нової графіки



Рис. А. 7. Приклад збілошення детанізації

ДОДАТКИ Б



Рис. Б. 1. Jimmy Choo X Pretty Guardian Sailor Moon.



Рис. Б. 2. Dolce & Gabbana x Jujutsu Kaisen.



Рис. Б.3. Капсула Loewe's Spirited Away



Рис. Б.4. Аніме всесвіт



Рис. Б.5. Люк Бессон «П'ятий елемент», 1997



Рис. Б.6. Ліворуч: принцеса Сереніті в сукні Palladium з весняно-літнього показу Dior 1992 року



Рис. Б.7. Індивідуальні косплеї



Рис. Б.8. Індивідуальні косплеї



Рис. Б.9. Командні косплей івенти



Рис. Б.10. Виробби колекції в отовому вигляді

ДОДАТКИ В



Рис. В.1. – Сертифікат учасника конкурса наукової конференції



Рис. В.2. – Сертифікат учасника конкурса «Печерські каштани»