

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КРИВОРІЗЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет мистецтв
Кафедра декоративно-прикладного мистецтва та дизайну

«Допущено до захисту»
В.о. завідувача кафедри
_____ Ємельова А.П.
«__» _____ 2022 р.

Реєстраційний № _____
«__» _____ 2022 р.

ДИЗАЙН-ПРОЄКТУВАННЯ КОСТЮМА ДЛЯ КОСПЛЕЯ

Кваліфікаційний проєкт студентки
групи ДО– 18
ступінь вищої освіти «бакалавр»
спеціальності 022 Дизайн
Павленко Аліни Володимирівни
Керівник: к.пед.н., ст. викладач
Ємельова Анна Петрівна

Оцінка:

Національна шкала _____

Шкала ECTS __ Кількість балів ____

Голова _____ ЕК _____

_____ (підпис) (прізвище, ініціали)

Члени ЕК _____
_____ (підпис) (прізвище, ініціали)

_____ (підпис) (прізвище, ініціали)

_____ (підпис) (прізвище, ініціали)

ЗАПЕВНЕННЯ

Я, Павленко Аліна Володимирівна, розумію і підтримую політику Криворізького державного педагогічного університету з академічної доброчесності. Запевняю, що ця кваліфікаційна робота виконана самостійно, не містить академічного плагіату, фабрикації, фальсифікації. Я не надавав(ла) і не одержував(ла) недозволену допомогу під час підготовки цієї роботи. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають покликання на відповідне джерело.

Із чинним Положенням про запобігання та виявлення академічного плагіату в роботах здобувачів вищої освіти Криворізького державного педагогічного університету ознайомлений(а). Чітко усвідомлюю, що в разі виявлення у кваліфікаційній роботі порушення академічної доброчесності робота не допускається до захисту або оцінюється незадовільно.

Rintek.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1. ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА КОСПЛЕЯ.....	7
1.1 Косплей як сучасна та популярна субкультура	7
1.2 Косплей як вид дизайну одягу.....	15
1.3 Представники українського косплей ком'юніті	16
Висновки до розділу 1.....	22
РОЗДІЛ 2. ПРОЄКТУВАННЯ КОСТЮМА ДЛЯ КОСПЛЕЯ. АВТОРСЬКА ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ.....	23
2.1 Джерело натхнення: традиції Давнього Китаю в костюмах романів Мосян Тунсю.....	23
2.2 Проєктування костюмів для створення образів персонажів	33
2.3 Економічне обґрунтування дизайн-проєкту.....	35
Висновки до розділу 2.....	37
ВИСНОВКИ.....	39
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	41
ДОДАТКИ.....	44
Додаток А.....	44
Додаток В.....	61

ВСТУП

Актуальність теми. Нині під впливом зростаючої популярності наукової фантастики, комп'ютерних ігор, коміксів та інших проявів масової культури все більшої популярності в Україні та поза її межами набуває «косплей» (костюмована гра), що стрімкими темпами трансформується у загальнодоступний вид дозвілля та стає предметом дослідження дизайнерів одягу.

На сьогодні тема косплею дуже актуальна. З кожним роком вона набирає все більше прихильників, більше людей дізнається про даний вид перфоменсу та залучається до нього. Сучасний косплей – це ціла медіаіндустрія, учасником якої може бути будь-хто бажаючий від простого школяра до дорослої людини. Головне – це бажання до творчості, фінансові можливості та підтримка близьких.

Косплей – це не просто те, чим люди займаються, як хобі, для деяких це також може бути дуже прибутковим кар'єрним шляхом. Професійні косплеери витрачають тижні чи навіть місяці, створюючи костюми повністю власноруч. Популярною ця культура стала на стику міленіуму, коли в усі верстви суспільства стрімко увірвався інтернет та зруйнував бар'єри над поширенням будь-якої інформації. У цей непростий час кінця 90-х, косплей дістався і до України, відразу завоювавши надзвичайну популярність.

Історію розвитку косплея розглянуто в закордонних англomовних виданнях та вітчизняних публікаціях таких авторів І. Тацумі, Дж. Байнбриджа та К. Норриса, Нобуюкі Такахасі, Рона Міллера, Ольги Лей, Фореста Аккермана, Френсіса Форд Коппола. Зокрема у закордонних дослідженнях приділено увагу історії розвитку косплею, її субкультурному характеру та іншим аспектам. Художньо-образні особливості героїв косплею в контексті досягнення туристичної атракції подано у публікації М. Артеменко, І. Ахаджанян.

Актуальність обраного дослідження зумовила нас обрати **тему кваліфікаційного проекту «Дизайн-проекування костюма для косплея».**

Мета роботи полягає у дослідженні історії косплея та проектуванні модельного ряду костюмів персонажів для косплея.

Для досягнення мети необхідно вирішити наступні **завдання**:

1. Проаналізувати косплей як сучасну та популярну субкультуру.
2. Проаналізувати косплей як вид дизайн одягу.
3. Дослідити традиції Давнього Китаю в костюмах романів Мосян Тунсю.
4. Дослідити творчість українських косплеєрів, розглянути аналоги їх проєктів.
5. Проаналізувати відібраних персонажів для проєктування костюмів.
6. Описати розрахунки економічного обґрунтування проєкту колекції костюмів для косплея.

Об'єкт дослідження: сучасні дизайн-практики, обумовлені зверненням до традиційного китайського костюму як джерела натхнення.

Предмет дослідження: дизайн-проєктування костюма для косплея.

Джерела і методи дослідження: вітчизняні та зарубіжні матеріали (наукові статті, словники, енциклопедії, автореферати, інтернет-ресурси). Візуальні матеріали: зразки робіт дизайнерів, колекції, окремі моделі, інтернет-сайти.

В роботі використано такі теоретичні та загально-логічні **методи дослідження**, як: дослідницький, порівняння, художньо-композиційний, системний і термінологічний аналіз, узагальнення отриманих даних, історичний метод

Практичне значення одержаних результатів.. полягає в тому, що її результати дозволяють більш повно охарактеризувати культуру традиційного китайського костюма, взаємовплив китайської та світової моди як елемента сучасної глобалізованої матеріальної культури і дизайн-діяльності.

Апробація дослідження: участь у VI Всеукраїнській науково-практичній конференції «Формула творчості: теорія та методика мистецької

освіти», 27 квітня 2022 р., м. Полтава з доповіддю на тему: Косплей як відображення художніх образів персонажів.

Структура дослідження. Робота складається з пояснювальної записки, яка містить два розділи, висновки до кожного розділу, загальні висновки, список використаної літератури, ілюстративні додатки; презентації результатів дослідження та авторської проектної розробки. Загальний обсяг основної частини – 40 с., кількість ілюстрацій в додатках – 70.

РОЗДІЛ 1

ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА КОСПЛЕЯ

1.1 Косплей як сучасна та популярна субкультура

Косплей – це популярне в усьому світі хобі. Цей термін є результатом скорочення словосполучення «costume play», що перекладається як «костюмована гра». Це свого роду перевдягання в будь-якого персонажа з подальшою імітацією характерних для нього поведінки та мови. Основна ідея косплея полягає у демонстрації публіці костюма, характеру та пластики персонажів популярних мультфільмів, аніме, коміксів, художніх фільмів та комп'ютерних ігор.

Артеменко М. та Агаджанян С. зазначають, що «приміряючи на себе ролі різних героїв, людина отримує можливість вивчити способи конструювання особистості на основі досвіду різних персонажів. В цій побудові художнього образу і полягає сенс костюмованої гри та її атракційні можливості як засобу рекреації» [1, с. 42].

Погоджуємося з думкою дослідників, що стрімкий розвиток костюмованої гри у світі, проведення фестивалів, призводить до того, що косплей поступово перестає бути культурою для обраних представників субкультури фанатів і стрімкими темпами трансформується у загальнодоступний вид дозвілля.

Для тих, хто нічого не знає про косплей, - це лише хобі для «дивних» людей, у яких занадто багато часу (Додаток А, рис. А.1). Однак для тих самих «дивних» це не просто хобі, багато в чому це їх життя. Для сторонньої людини може бути важко зрозуміти, чому люди витрачають так багато часу, грошей і зусиль на цей вид мистецтва перформансу. Але для людей у спільноті мистецтво косплею набагато більше, ніж сума його частин.

Якщо задуматися, то косплей, як практика, існує так довго, як існують і вигадані персонажі. З тих пір, як були створені перші письмові п'єси та оповідання, люди об'єднувалися, щоб наслідувати тих, хто міститься у творах. Сьогодні ми бачимо, що косплей усюди – на вулицях, на конгресах і на сцені;

куди б ми не пішли, ми можемо знайти людей у косплеї. Ми навіть святкуємо свято майже в кінці року, яке вже стає все більше присвяченим косплею – Хеллоуїн. Але якщо ви любите одягатися, як улюблені вигадані герої, немає причин обмежувати своє задоволення тільки Хеллоуїном [14].

Історія свідчить, що письменник Нобуюкі Такахаші вперше використав термін «косплей» (що означає «костюмована гра») в японському журналі *My Anime* після відвідування Всесвітньої конференції наукової фантастики 1984 року в Лос-Анджелесі. Явище справді сучасне, але коріння має трохи глибше і походить не з Азії. Косплей виник завдяки дивакові на ім'я Форрест Джеймс Аккерман (1916-2008), який зрозумів для себе, що його приваблює світ літератури, особливо – фантастики. Він співпрацював з журналами, які друкували твори цього жанру, активно листувався з поціновувачами фантастики, і став одним із найвідоміших видавців у цій сфері. А ще – першим у світі косплеєром [2].

Все почалося з того, що Джеймс прийшов на конвенцію фанатів фентезі у непростому костюмі, та інші впізнали у ньому персонажа популярної на той час фільму під назвою "Обрис майбутнього" ("Things to Come"), який, доречі, вважають першим витвором мистецтва у жанрі наукової фантастики (Додаток А, рис. А.2).

Косплей передбачає одягання улюбленого вигаданого персонажа з найрізноманітніших джерел, включаючи книги наукової фантастики або фентезі, графічні романи, фільми, телевізійні шоу, комікси, аніме, мангу та відеоігри (Додаток А, рис. А.3). Костюми можуть варіюватися від простих саморобних до надзвичайно складних нарядів, виготовлених на замовлення за допомогою професіоналів [28].

Косплеєром може стати хто завгодно, він не обмежується статтю, віком та расою. Якщо ви коли-небудь були на конференції коміксів або наукової фантастики, наприклад *Comic Con* (Додаток А, рис. А.4) (його щорічно проводять майже у всіх країнах світу, у тому числі в Україні), то стовідсотково бачили людей, одягнених у найрізноманітніших персонажів з коміксів, аніме,

манги, фільмів, книг і телевізійних шоу. Хто ці люди? Вони косплеєри. Їм весело займатися косплеєм, що є різновидом перформансу.

Деякі вважають, що незалежно від того, наскільки добре виготовлений костюм, якщо персонажа впізнати, образ вважається косплеєм, але це не зовсім так. Косплей не терпить халатного відношення до себе, все має бути чітко по канону. Коли образ готовий наполовину або ж виконаний неякісно, то вважається вже так званим «закосом», але в англійській мові такого слова не існує у відношенні до косплея, тому закордоном зазвичай будь-як виконані образи так і називають – косплей, повноцінний він чи ні [14].

Американська авторка та експерт з шанувальників культури Лорен Орсіні зазначає, що це більше, ніж просто одягатися як персонаж. Косплеєри, пояснює вона, «докладають зусиль, щоб стати таким персонажем» за допомогою таких речей, як манери та жести. Іншими словами, це не тільки костюм, це вид мистецтва перформансу [19, с. 4].

Це цілком самостійне явище і люди, що посвячені в нього, відтворюють образ будь-якого персонажа й намагаються зробити це максимально точно, не шкодуючи ні часу, ні будь-яких інших ресурсів. Українка Віра Мельничук вивчає дане явище і стверджує, що «косплей дуже часто стає засобом самоствердження. Оточення косплеєра-новачка часто налаштоване скептично, і це характерно не лише для України, де таке хобі лише набуває популярності, а й для Європи чи Америки» [2].

Для деяких людей створення костюмів власноруч приносить задоволення, але для інших простіше знайти його в інтернеті, або замовити образ у професіонала (швачки, що можуть пошивати костюми, кратели, які можуть займатися різноманітними деталями для доповнення образу, наприклад, виготовлення зброї або аксесуарів). Що цікаво, до косплей ком'юніті запрошуються всі персонажі з абсолютно усіх вигаданих світів і медіумів, навіть ті, що у вас в голові. Є безліч художників, які створюють власних персонажів, перевдягання в яких також буде вважатися косплеєм.

Косплей став глобальною, а часом і комерційною практикою. Більшість відомих косплеєрів світу змогли перетворити свій перформанс у кар'єру, їм платять за створення косплеїв, відвідування різних заходів та просування певних брендів. Але навіть для тих, хто не може заробити на своєму хобі купу грошей, косплей продовжує залишатися улюбленим заняттям, яким вони можуть насолоджуватися разом з іншими косплеєрами, з друзями та родиною [15].

Можна з упевненістю сказати, що косплеєри починають захоплювати Інтернет, за останні кілька років ця тенденція стала все більш домінантною. Завдяки культурі Instagram, яка пропонує ідеальну платформу для косплеєрів, щоб поділитися своєю формою мистецтва, ми бачимо все більше і більше цих творчих особистостей у наших рекомендаціях та у потоках Twitter чи TikTok [26].

Коли справа доходить до професійних косплеїв, на допомогу приходять Exclusive Patreons та інші платформи для просування – місця, де індустрія косплею процвітає економічно.

Конвенції з коміксів і наукової фантастики мають довгу історію заохочень відвідувачів одягатися в костюми, навіть влаштовуючи для них маскарадні змагання. Однак за останні роки косплей різко зріс, і вже давно існують конвенції, присвячені спеціально косплею [28]. Вони допомагають людям знаходити нових друзів, дарують їм неймовірні враження та натхнення, просувають косплеєрів в соцмережах, дають змогу новачкам поспілкуватися з професіоналами та подивитися на них власними очима, а не через екран (Додаток А, рис. А.5).

Та незалежно від того, чи є ви досвідченим косплеєром, чи новачком, люди спілкуватимуться з вами, запитуватимуть про ваш костюм і ваше натхнення, будуть обмінюватися історіями про улюблених персонажів та шоу і попросять сфотографуватися (Додаток А, рис. А.6). Це може допомогти інтровертам вийти зі своїх панцирів, дозволити молодим людям знайти своє

натхнення і, зрештою, дати кожному учаснику момент відчуття себе особливим.

За словами доктора Лорни Піатті-Фарнелл, директора Центру досліджень популярної культури в Університеті AUT, почуття спільноти є сильною частиною успіху косплею. Завдяки дослідженням вона виявила, що люди, які беруть у цьому участь, поділяються на різні групи. «Не всі шанувальники косплеєри. Між «Мені це подобається» і «Я хочу так одягатися» є прірва». Вона також каже, що люди, які регулярно займаються косплеєм, знайшли «почуття ототожнення» з хобі та створили «культурне коло», яке дозволяє їхньому хобі процвітати [15].

Якщо людина вміє шити одяг, у неї вже є багато спільного з більшістю косплеєрів — вона дбає про самовираження, вона може бути мати нав'язливу увагу до деталей.

«Це дуже індивідуально. Кожен косплеєр по-різному ставиться до цього», - говорить Джилліан Конахан, авторка книги «The Hero's Closet: Sewing for Cosplay and Costuming» («Швейна шафа героя: шиття для косплею та костюмів») [18, с. 4].

Цей посібник містить докладні, покрокові інструкції, які охоплюють основи шиття костюмів (які часто вимагають навичок, яких немає в стандартних посібниках з шиття), щоб допомогти навіть початківцям створити костюм своєї мрії. Джилліан веде читачів до пошуку натхнення в Інтернеті та через свій фандом, ділиться розумінням перетворення мистецтва персонажів у реальний одяг, пропонує поради щодо вибору візерунка, змін, тканин та технік прикрашання. У книзі також представлено 11 оригінальних покрокових базових викрійок, таких як комбінезони, жакети та штани. Також пропонуються ідеї щодо змішування та поєднання цих основ для створення костюмів усіх стилів, включаючи супергероїв, піратів, ельфів, школярок та шукачів пригод. Взагалі-то подібних зарубіжних посібників дуже багато, але зазвичай їх важко знайти онлайн, потрібно або купувати друковані видання, або брати у знайомих на деякий час.

Так чи інакше, лише умінням майструвати або шити косплеєру не обійтися. Список усього, що вам доведеться засвоїти на шляху до цього хобі, дійсно вражає. Одним з основних і найбільш шанованих умінь для косплеєра є крафт – уміння зробити все з нічого [2]. Коли косплеєр дійсно захоплюється, він зазвичай намагається вийти далеко за межі домашніх технік шиття: захоплюються виготовленням епоксидної смоли і тому подібним, ліпленням, крафтом і роботою з пінопластом, ДВП, євою (Додаток А, Рис. А.7, А.8). Косплеєри використовують не лише тканину.

Окрім створення костюмів, косплей викликає ще один кайф — це фізичне перетворення себе в когось іншого (Додаток А, Рис. А.9). Треба вміти перетілитися в персонажа (для цього навіть беруть уроки акторської майстерності), загримуватися, вкласти перуку, гарно позувати й рухатися на сцені, не розгубитися й зімпровізувати, якщо щось у вашому виступі пішло не так [2].

Однією з причин, чому люди звертаються до косплею, є те, що це втеча від повсякденної реальності. Ескапізм (втеча від реальності), як правило, має погану репутацію, але важливо зазначити, що це не завжди погано. При правильних обставинах і в помірних кількостях вийти за межі себе, в персонажа, з яким ви ототожнюєте себе, може бути досить розширеним — і це один із найбільших мотиваторів для багатьох косплеєрів [27].

Перетинаючи цю межу між реальним та уявним — і, що ще важливіше, втілюючи це за допомогою вашого косплею, — люди перетворюються не лише із «звичайної людини» в «супергероя», а й із «дорослості» в «дитинство». Тобто косплеєри можуть відновити зв'язок з тими речами, які їм подобалися в дитинстві, а також з тими частинами себе, які їм, можливо, довелося знищити, аби вирости (Додаток А, Рис. А.10).

Ми знаємо, що те, що ми одягаємо, впливає не тільки на те, як нас бачать інші, а й на те, як ми думаємо про себе. Це називається наукою закритого пізнання, і саме тому для деяких молодих людей косплей може бути засобом бути більш впевненим і комфортним із собою.

Доктор Лорна Піатті-Фарнелл – професорка медіа та культурологічних досліджень Оклендського технологічного університету Нової Зеландії - каже, що завдяки доступності технологій і їх популярності в масовій культурі косплеї залишаться і не втратять своєї популярності. «Це не просто те, що існує поза повсякденністю. Це частина нашого життя в 21 столітті, а не просто щось, що час від часу з'являється», - зазначає Лорна [15].

Мистецтво косплею може допомогти будь-кому не тільки надихатися певними поглядами та властивостями певних персонажів, але й допомогти дослідити ті частини себе, які не завжди виявляються.

Дослідження 2013 року щодо косплею показало, що більшість косплеєрів схильні ототожнювати себе з персонажами, яких вони вирішили втілювати. Чи то через відчуття, що вони мають схожі психологічні характеристики й ототожнюють себе з якимось аспектом минулого цього персонажа, чи то через фізичну схожість на героя. Або ж і те, і інше. Ось чому використання конкретного персонажа може мати великий потенціал у обробці досвіду, має свою філософію [27].

Незважаючи на все це, також варто відзначити, що спільнота не є ідеальною. Як і у випадку з фанфіками (аматорські твори за мотивами популярних оригінальних літературних творів, творів кіномистецтва, коміксів, а також комп'ютерних ігор і т.д.) та ширшим світом фандомів, косплей-спільнота не звільнена від нерівності навколишнього світу. Наприклад, все більше і більше творців говорять про расизм у косплеї. Навіть у фан-спільнотах, які люди, як правило, вважають інклюзивними та привітними, афроамериканські жінки, як правило, стикаються з найбільшою скупістю в Інтернеті просто через колір шкіри (Додаток А, Рис. А.11).

У The Atlantic є стаття під назвою «Dressed for the Plague. No, Not This One» («Одягнений до чуми. Ні, не один»), яка підняла питання, чи тенденція костюмів чумних лікарів під час пандемії Covid-19 натякає на відродження косплею.

Вони виявили, що молоде покоління звертається до соціальних платформ, щоб поділитися ремеслами та історичними фактами й створити інклюзивні спільноти, які відзначають різноманітність. Але косплей — це не утопія, де будь-хто може стати ким завгодно, а всі соціальні недуги виліковуються. Як пояснюється в цій статті: «Навіть коли індустрія розваг починає досягати успіхів у зростанні різноманітності та представленості, фактом залишається те, що більшість персонажів, які шанувальники бачать на екрані чи на сторінці, як правило, худі або здорові (сильно накачені), білі (мається на увазі світлий колір шкіри) або ж мають специфічну фігуру, і багато косплеєрів не підходять під той чи інший критерій» [17].

Звичайно, це не означає, що сама спільнота погана. Це лише означає, що, будучи частиною ширшого світу навколо нас, вона також бореться з тим, як зробити свій простір більш справедливим та інклюзивним.

Люди борються проти утискання, створюючи такі спільноти, їм байдуже, як виглядають люди, якої вони раси. Адже кожен має право робити те, що бажає, бути тим, ким хоче. Їм байдуже, які матеріали люди використовують — кожен має право використовувати все, що у них є. Люди навіть виготовляють макети зі старих коробок з крупами та крафтять деталі для одягу з леноліума. І вміти зробити щось гарне з нічого – це дуже крута здатність.

Любов до однієї і тієї ж вистави, гри чи книги – це чудова спільна основа для дружніх стосунків на все життя. І хоча деякі з цих дружніх стосунків поновлюються на конгресах щороку, інші можуть поширюватися на сферу повсякденного життя. Одягатися в костюми веселіше, якщо ви робите це з іншими людьми. Ви створюєте свій власний образ, але також відчуваєте себе частиною всесвіту, коли оточуєте себе людьми, яким це подобається так само, як і вам (Додаток А, Рис. А.12).

Команда SheProp (група, яка відзначає жіночі, небінарні, трансгендерні, дводуховні та інші маргіналізовані групи, щоб забезпечити безпечний простір для жінок косплеєрів) визнає, що великий бар'єр зводиться до рівня

кваліфікації. Буває, що люди відчують, немов їхні костюми недостатньо гарні, тому вони переживають, що вони - не місце в косплеї [13].

Але варто пам'ятати, що косплеєри люблять щось робити і освоювати нові навички. Косплей-спільнота дуже велика та дружня. Наприклад, є хтось, хто майструє та крафтить з поролону чи єви, і він хоче зробити собі сукню, але не вміє шити. В такому випадку він може зайти на форум/спільний чат з іншими косплеєрами й запитати інших людей про допомогу. І обов'язково знайдуться люди, які мають досвід у пошитті, вони можуть дати раду або ж запропонувати власну допомогу, можна навіть домовитися на «послугу за послугу». Тому в підсумку це стає дуже спільним середовищем, щоб навчитися чогось, чого ви раніше не вчилися, або більше комунікувати з іншими людьми, що в наш час дуже потрібно й важливо.

Маємо зауважити, що українська косплей спільнота дуже зросла за останні роки. Українці показують себе на європейському рівні та мають шанувальників за кордоном, кожного року готують нові образи й демонструють їх не тільки в просторах Instagram чи TikTok, а й на фестивалях та інших конвенціях, пов'язаних з косплеєм і не тільки. В Україні досить багато подій, присвячених переодягненим «дивакам», такі як ComicConUkraine, ХАНІФЕСТ, PokemonFest Cosplay, Здибанка та багато інших (Додаток А, Рис. А.13).

1.2 Косплей як вид дизайну одягу

З'являється питання, яким чином косплей допомагає людині і насамперед дизайнеру одягу? Насправді це дуже крутий простір для натхнення майбутніх дизайнерів. Косплей як вид дизайну одягу та аксесуарів:

- допомагає розширювати свої пізнання в роботі з багатьма текстурами, формами, матеріалами (Додаток А, Рис. А.14);
- містить у собі безліч навичок, наприклад, моделювання та конструювання, шиття, 3D моделювання, крафт, робота з будівельними матеріалами, малювання та інше (Додаток А, Рис. А.15);

- надає змогу розширити свою фантазію та креативність;
- навчає «викручуватися» в будь-якій ситуації, використовуючи найрізноманітніші матеріали для створення тієї чи іншої частини образу (Додаток А, Рис. А.16).

Тобто дизайнер-костюмер у прямому сенсі має бути готовим до всього. Робота над образом завжди починається з розбору референсу, тобто самого зображення героя. Іноді в просторах Інтернету можна одразу знайти технічну розробку костюма, але найчастіше на початку своєї подорожі костюмер має кілька не дуже деталізованих зображень, до того ж із нереалістичними пропорціями. В такому випадку і йде в хід вся наша фантазія й креативність.

Завдання дизайнера - оптимізувати картинку так, щоб підсумкова робота вийшла максимально близькою до референсу. На основі ілюстрацій він створює технічний ескіз, описує основні технології, які використовуватиме при створенні образу. А лекала зазвичай збираються з нуля, іноді на основі стандартних. Використовується що завгодно від нестандартних викрійок одягу до використання будівельних матеріалів задля здобуття потрібних форм виробу (Додаток А, Рис. А.17) [7, с. 23].

Що потрібно завжди пам'ятати – костюмер не терпить халатного відношення до себе, все має бути чітко, як на картинці. Канонічно. На розробку одного костюма можуть піти неділі та місяці. А вже сам процес роботи завжди насичений та натхненний, особливо, коли не поспішати і все виходить так, як треба.

1.3. Представники українського костюмер ком'юніті

Незважаючи на обставини, через які наразі більшість українських костюмерів були вимушені покинути свої домівки, ми змогли зв'язатися з декількома представниками українського костюмер ком'юніті та поспілкуватися з ними щодо їх діяльності, як костюмерів та майстрів.

Костюмер з Чернівців під псевдонімом Ан Лін (An Lin) (Додаток А, рис. А.18) розповіла нам свою історію натхнення та початку себе, як костюмера: «Я

почала десь в 2013 році. Тоді й попросила батьків відвезти мене в Вінницю на перший аніме фестиваль, але десь в кінці 2014 року я була вимушена припинити діяльність через навчання в коледжі. Та в 2017 році моя подруга запропонувала поїхати на фестиваль в Київ, відтоді я так і не залишила це діло. Виходить я займаюсь косплеєм вже сім років».

На запитання «тобі подобається більше майструвати костюми власноруч чи купувати готові?» дівчина відповіла, що і те, й інше. Лін каже, що робити костюми самій - це дуже кропітка робота, але круто казати, що ти власноруч пошив костюм. «Отримувати готові костюми також круто. Іноді на них я витрачаю менше грошей, ніж на костюми, що шию сама. Але в готових костюмах є і свої недоліки. Наприклад, вони завеликі або не вистачає деяких деталей. Тому навіть готові костюми доводиться допрацьовувати власноруч».

Ми вже визначали вище, що більшість косплеєрів схильні ототожнювати себе з персонажами, яких вони вирішили втілювати. Ан Лін зазначає, що у персонажів, в яких вона переодягається, зазвичай майже один типаж: маленького зросту і не дуже грудаті. Але «бувають звичайно і персонажі, які під цей опис не підходять. Та всіх персонажів, яких я роблю, - я обираю серцем, тому що вони мені подобаються».

Аби розказати читачеві, як відтворення косплея відбувається на практиці, ми вирішили поговорити з дівчиною про її косплей на Сян Лін з дуже популярної на сьогодні гри «Genshin Impact» (Додаток А, рис. А.19). Косплеєр каже, що їй запропонували відтворити даного персонажа друзі, але їй також сподобався дизайн героя. «Я до останнього дня, навіть в день фото сесії, не була впевнена, що вона мені підходить, тому я трішки переймалася. Але багато людей підтримали мене, багатьом сподобалась моя Сян Лін», - зазначає дівчина (Додаток А, рис. А.20).

Процес відтворення повного образу у Лін був насиченим, вона мала періоди, коли неділями робила викрійки, щось шила, приміряла (Додаток А, рис. А.21, А.22). А бувало й таке, що натхнення на роботу взагалі не було, тому «я просто жила в кімнаті, де все було закинута деталями від костюма».

За словами косплеєра, вона займалася розробкою десь півроку, але якщо скласти саме час, коли вона над ним працювала, то це зайняло приблизно дві з половиною неділі (Додаток А, Рис. А.23).

Коли ми дійшли до питання вражень під час розробки та самої роботи, відповідь пролунала наступною: «Взагалі, було весело, тому що я працювала над цим косплеєм власноруч. Замавила тканину, яка на мій погляд підходила для персонажа більше всього. Я працювала і раділа, що ось-ось і все, над чим я так довго трудилася, побачать інші люди, і можливо оцінять мої здібності, в яких я не дуже впевнена».

Ан Лін рекомендує початківцям таку просту істину, як «сім раз помір'яй і перерахуй - один раз відріж». Дівчина закликає не соромитися й звертатися до людей, які знають більше, ніж ви, тому що це може допомогти зекономити час та гроші. Також вона зазначила, що косплей дійсно змінив її життя, «тому що майже всі мої друзі пов'язані з цим ділом. Це круто й весело, коли ви допомагаєте один одному в виборі персонажів, костюмів, або тканини».

Наступною нашою інтерв'юованою була косплеєр та крафтер з Києва під псевдонімом Мейн Дрегон (Maine Dragon) (Додаток А, Рис. А.24), яка займається косплеєм також сім років. «Першим моїм косплеєм була Цирі з «Відьмака 3», в яку я закохалася на момент виходу гри (Додаток А, Рис. А.25). Робила, як могла, перекупила рубашку, десь у магазині знайшла штани, мама по викрійкам з Бурди (німецький журнал про моду та шиття) сшила корсет, замовили десь перуку просто сіру, і намагалася своїми не люблячими косметикою руками малювати собі смокі. Виявилось, що в мене непогані навички у малюванні ран. Меч мені батько випиляв з ДСП, пофарбований був з любов'ю з балону», - розказує дівчина.

На сьогодні у Мейн не було жодного повністю купованого костюма, тому що їй подобається сам процес створення образу, особливо робота з своєю та фарбою. Дівчині дуже подобається процес розбору та розробки костюмів персонажів, їх реалізація. «Я майструю свої костюми, які зазвичай більш

крафтові, але дуже хочу покращити свої навички шиття (Додаток А, Рис. А.26)».

Влітку 2021 року Мейн Дрегон разом зі своїми друзями косплеєрами брала участь в літньому проєкті, де всі були переодягнені в персонажів з тієї самої популярної гри Genshin Impact та були одягнені в купальники, колекцію яких розробила сама Мейн для кожного героя окремо (Додаток А, Рис. А.27). Ми не могли пройти повз цієї теми й запитали киянку детальніше про колекцію: «Серія купальників була проєктом пристрасті, бо була свіжим повітрям серед тогочасних проблем з навчанням. Мені було дуже цікаво продумувати, як саме можна інтерпретувати костюм та стиль кожного окремого персонажа. З важкого було те, що я намагалась враховувати момент шиття. Я працювала з тканиною і розумію, що деякі дизайни просто не зрозумілі. На кожен дизайн я витратила десь один-два дні. Найдовше йшло часу на отримання фідбеку (Додаток А, Рис. А.28-А.32)».

На сьогодні, не дивлячись на повномасштабне вторгнення з боку країни агресора, Мейн разом із своїм хлопцем проєктують костюми разом і працюють над майбутніми образами, планують щодалі - то складніші проєкти. Дівчина не може уявити своє життя без косплея та радить новачкам не боятися звертатися за допомогою до колег по ремеслу - більшість буде рада допомогти порадою.

Також нам пощастило зв'язатися з косплеєром Лукою (Додаток А, Рис. А.33) зі столиці, що займається творчістю три роки й любить розробляти костюми власноруч, а не купувати вже готові. Genshin Impact на сьогодні дуже популярна гра, тому і хлопець займався розробкою над образом персонажа на ім'я Кейа Альберіх (Додаток А, Рис. А.34), під час якої, зазнає Лука, мав почуття фрустрації (психологічний та емоційний стан, що виникає в ситуаціях, коли людина не може досягти бажаних цілей).

Щодо фрустрації, доречі, це досить поширена проблема серед косплеєрів. Вона виникає щоразу, коли очікувані результати не відповідають прикладеним зусиллям. Дуже важливо підтримувати в такі моменти вразливих

косплеєрів, бути поруч (хоча б морально) та допомагати їм виходити із цього стану.

На питання «чи змінив косплей твоє життя?» Лука відповів, що познайомився на фестивалі зі своєю теперішньою жінкою, тож так, змінив. Косплей навіть з'єднує долі.

Взалагі, українська косплей спільнота має привід пишатися своїми косплеєрами. Авторка цієї кваліфікаційної роботи також займається косплеєм вже два з половиною роки й захоплюється українськими косплеєрами. Українці навіть сьогодні, будучи вимушені покинути свої домівки через повномасштабне вторгнення на нашу країну, показують себе тепер ще більше у Європі, про наших талановитих дівчат та хлопців говорять у всіх країнах, шанують та виявляють повагу.

Наша Україна має як і професійних косплеєрів, що займаються творчістю немало років, і початкових, які тільки починають вливатися у цю масштабну індустрію. В когось одразу виходить гарний контент, в когось - ні, але усі підтримують один одного, поширюють новачків у соцмережах, допомагають їм, і це справді круто. Це тільки малий список українських косплеєрів, що створюють якісний контент (ім'я/псевдонім – нікнейм в Інстаграм, де можна детальніше розглянути творчість згаданих людей):

- Kai – @kaiyushkaaah
- An Lin – @anlin_cos
- Minato - @vlada_chuiko
- Michelle - @vermi_chelle
- Sakura - @sakura_fm
- Marie - @marie_vasss
- Rhea Wald - @rheawald
- Лука - @baern_cos
- Tsutsumia - @fear_yeou
- Келі - kely._chan._
- Airi - @airichan_cos

- Julia - @elie.cos
- Maine Dragon - @maine_dragon
- Marco - @your_father_marco
- Shin - @shim_cosp
- Cory Hatake - @__c.o.r.y__
- Karu Sempai – @karu.smp
- Напевно Рін - @napevno.rin
- Шима - @shima.tea_cos
- Rin - @ackerman_rin_dl

Українське косплей ком'юніті дуже талановите, старанне та створює дійсно якісний контент, професіонали заробляють на своєму хобі, люди збираються в косбенди (команди косплеєрів), працюють разом, виступають з чудовими дефіле на фестивалях. Деякі з перерахованих вище косплеєрів мали проєкти по китайфандомам, у тому числі новелам Мосян Тунсю, і образи виглядають чарівно у кожного (Додаток А, Рис. А.35-А.40).

Загалом, костюми на «китайців», як це скорочено називають фандомні, складні в пошитті власноруч, особливо для тих, хто не навчений цьому ремеслу. Зазвичай на китайських ханьфу присутня вишивка та купа декорацій, що власноруч може зробити не кожен (або комусь просто лінь цим займатися). Тому більшість косплеєрів або звертається до професійних кравців та крательців, або купують вже готові костюми. Китай дуже славиться тим, що продає буквально усе, що завгодно, у тому числі і костюми для косплея, але яка ціна – така і якість.

На китайських платформах AliExpress і ТаоБао можна знайти костюми будь-якої якості та на будь-яку ціну. Іноді дешевше купити новий, тому це також одна з причин, чому більшість вирішує не заморочуватися. Але, не дивлячись на це, у більшості випадків покупний костюм все одно потребує доопрацювання: деякі деталі можуть бути неякісними, розмір може не підійти. Тому для тих, хто любить майструвати все з нуля, процес розробки

китайського ханьфу буде в радість. І хоча, напевно, будуть якісь складнощі під час процесу, результат буде чудовим.

Висновки до розділу 1

У першому розділі розглянуто косплей, як сучасну субкультуру та вид дизайну одягу. Зрештою, косплей – це спосіб спілкуватися з персонажем, чії якості та сюжетну лінію ви перегукуєте та хочете показати всьому світу. Як і більшість фанів, це праця любові, якою ми ділимося з нашою спільнотою.

Багато косплеєрів створюють власні вбрання, отримуючи посилення на зображення персонажів в процесі. У створенні нарядів багато часу приділяється деталям та якості. Через труднощі відтворення деяких деталей і матеріалів, косплеєри часто навчаються спеціальності виготовлення, наприклад, навчаються викроюванню та пошиву, а також використовують інші матеріали, щоб відтворити бажаний костюм.

Можливо, багато хто навіть не здогадується, але українська косплей спільнота дуже обширна. В Україні живе багато крутих косплеєрів, що створюють якісні проекти, показують себе за межами країни та показують себе світові, особливо сьогодні.

Українці – дружня та щедра нація, і це також відображається на косплей косм'юніті. Талановиті дівчата й хлопці допомагають один одному порадами, власними знаннями, крафтом, пошиттям, укладанням перуки, також є «послуга за послугу».

Традиційний одяг Китаю є незвичайним поєднанням консерватизму, мінімалізму, розкоші та елегантною вишуканості. Він зручний і практичний, що є одним з визначальних чинників при виборі стилю. Але ми розглянули традиційний китайський костюм для роботи, для більшого розуміння, що то таке і як його відтворити, аби косплей був канонічним.

РОЗДІЛ 2

ПРОЄКТУВАННЯ КОСТЮМА ДЛЯ КОСПЛЕЯ

2.1. Джерело натхнення: традиції Давнього Китаю в костюмах романів Мосян Тунсю

Дух Китаю, його культури і традицій в романі Мосян Тунсю слугували джерелом натхнення для створення образів персонажів для проєктування костюмів.

Тож, знайомимося з Мосян Тунсю (Mo Xiang Tong Xiu) – китайською письменницею. Її три веб-романи спочатку були опубліковані в Інтернеті на китайському веб-сайті JJWXC, де вони стали надзвичайно популярними.

Мо Сян Тонг Сю вперше задумала ідею створити роман «Магістр диявольського культу» під час її останнього року навчання в коледжі. Хвилюючись за свою дипломну роботу, вона почала ходити вночі, слухаючи музику. Коли вона дозволила своєму розуму мріяти, перед нею з'явився образ чоловіка. Він був одягнений у чорне, з блідим обличчям і кров'ю на обличчі, тримав у руці щось, що могло нагадувати флейту чи стрілу [20].

Згодом ця ідея перетворилася в її перший роман «Магістр диявольського культу», який вона вважає «експериментальною» роботою. Згідно з її інтерв'ю 2019 року [22], Мосян не очікувала, що «Магістр диявольського культу» стане популярним. Вона описала закінчений роман як історію про складну помсту, а також стосунки та вдячність.

Авторка порадувала світ трьома чудовими веб-романами, що були перекладені різними мовами та адаптовані у різних напрямках (мультсеріали, серіали, маньхуа, гра та навіть аудіо-драми), і дві з них - «Магістр диявольського культу» (Додаток В, Рис. В.1) [23] та «Благословення небожителів» (Додаток В, Рис. В.2) [21].

«Магістр диявольського культу» — це глибокий фантастичний роман, що поєднує в собі битви на мечах, чаклунство, нежить, надприродних істот та

блискучих персонажів, де промені ЛГБТК+ майстерно вплетені у високий фентезійний пейзаж.

Новела (а також адаптовані донхуа та серіал) розповідає про культиватора Вей Усяня, загиблого через те, що через вагомні причини він почав шлях «темного» вдосконалення, незважаючи на його хоробрість проти тиранічного войовничого клану. Через десять років після його смерті один божевільний (таким його вважали інші) парубок із клану, який його покинув, несе в жертву власне життя, щоб повернути Вей Усяня з мертвих, на що той в обмін має помститися не дуже хорошій родині хлопця. Переродившись у світ в новому тілі, головний герой стикається з наслідками свого попереднього життя.

Якимось чином він опиняється поруч з Лань Ванцзи – людиною, яку він вважав своїм ворогом – і їм доводиться розслідувати низку вбивств і таємниць, що мають відношення до минулого Вей Усяня. Коли ці двоє намагаються розгадати таємницю, емоції нарастають, а Усянь розуміє, що під холодною зовнішністю Лань Ванцзи може бути щось більше. Сам Ванцзи - широко шанований член свого клану та всього світу. Його клан надає перевагу порядку й самодисципліні понад усе (їх святилище, наприклад, відоме тим, що має понад три тисячі правил, які забороняють все, від розмов за спиною до поспіхів) [11].

Світ Вей Усяня багато в чому антикапіталістичний, одержимий пануванням і соціальним статусом більше, ніж матеріальним багатством. Його злочин у минулому житті, по суті, сформував свого роду радикальну утопію для його нової сім'ї, захищеної демонічної магією, яку світ забороняє, можливо, натяком на численні реальні спроби квір-утопії. У цьому є своя філософія.

Простий та захоплюючий стиль авторки спрацював неймовірно добре і дозволив історії підтримувати постійний та пристойний темп – це також дозволило нам побачити, як сформувалися всі стосунки між персонажами та

як вони також змінилися, і означає, що під час читання ми дуже добре дізналися кожного персонажа [12].

Історія «Благословення небожителів» обертається навколо Се Ляня, наслідного принца королівства Сянь Ле, Бога, який піднісся на Небеса і раніше був двічі вигнаний у Царство Смертних. У рамках своєї першої місії він зустрічає таємничого короля-привида Хуа Чена, який лякає й жахає небесних чиновників. Завершивши свою першу місію, Се Лянь вирішує жити в Царстві Смертних, щоб побудувати святиню, присвячену собі, оскільки поки що у нього немає прихильників. Та в розпалі своєї подорожі до простих смертних він зустрічає таємничого молодого чоловіка на ім'я Сань Лан, який згодом виявляється тим самим Хуа Ченом [16].

Це захоплююча історія, що чарує з самого початку. Історії Мосян Тунсю прекрасні, як картина, її романи дуже нагадують історичний китайський жанр (сянься). Це не звичайна історія, де один з головних героїв виявляється поблажливим, владним, має надзвичайно завищене его і очікує, що кожен Бог поклониться йому. Насправді, Се Лянь є повною протилежністю типового головного героя. Натомість Сань Лан прихований у таємниці й володіє харизмою, яку він демонструє лише для Се Ляня.

Автор просто показує історію любові та дружби, не більше. Головне тут - почуття, а не сам факт відносин двох чоловіків, переживання героїв щирі та справжні, в цьому і є особливість китайських творів.

Чому ж ми взагалі взяли для кваліфікаційної роботи саме ці дві донхуа та саме цієї авторки? Непосвячена людина не знає, але якщо прочитати ці два романи та переглянути адаптації, усе стає зрозуміло. Мосян Тунсю змогла передати у своїх роботах філософію кожного персонажа через їх зовнішність, характер, одяг. По офіційним артам до новел та донхуа можна побачити, що образ кожного героя детально продуманий та має свої особливості. Недарма багато косплеєрів бажають перевтілюватися в персонажів з «Магістра диявольського культу» та «Благословення небожителів». Розберемо ж образи героїв, яких будемо створювати.

Наш протагоніст Вей Усянь з «Магістру диявольського культу» має три варіанти зовнішнього вигляду: початковий, після початку «темного» шляху та після переродження (Додаток В, рис. В.3). Ми розглядаємо останні два, тому що вони не тільки дуже гармонійні та показують одним видом сам образ, але вони також мають важливе значення, важливі моменти життя головного героя, через які він виглядає так і носить такий одяг. Коли Усянь став Старійшиною Ілін, тобто пішов стежкою пітьми, він одразу подорослішав візуально, а його одяг тільки підкреслив це: весь його комплект одягу традиційно складається з трьох шарів: нижня сорочка червоного кольору, довга зовнішня сорочка чорного кольору, пояс та верхній одяг - ханьфу сірого кольору з градієнтами та вишивкою на рукавах. Щодо зачіски (одна з найважливіших частин у розробці косплей образів), Старійшина має довге чорне волосся та «мальвінку» на потилиці, зав'язану червоною стрічкою.

Після переродження у тіло молодого чоловіка одяг Вей Усяня теж змінився, але кольорова гамма залишилася такою ж: нижня сорочка червоного кольору з традиційними довгими рукавами червоного кольору зсередини й чорного зовні, чорна спідниця та зовнішня сорочка чорного кольору з короткими, але також широкими, рукавами, а також із орнаментальною вишивкою на рукавах. Всі ці шари одягу також підперезані поясом і, якщо уважно дивитися епізоди битв чи будь-які активні моменти персонажа в донхуа, можна помітити чорні штани під костюмом. Це також входить до комплекту. Аксесуари теж мають важливу роль в образі будь-якого персонажа, і флейта Усяня – не виключення. Це бамбукова флейта чорного кольору з червоною китайською кистю. Її можна змайструвати власноруч або придбати вже готову. Тут Усянь також має чорне довге волосся, але зібране у високий хвіст незмінною червоною стрічкою.

Далі ми розглянули героя на ім'я Цзян Чен (Додаток В, рис. В.4) – зведений брат Вей Усяня. На перший погляд запальний персонаж, але насправді за агресією та зухвалістю ховається шалена любов до своєї сім'ї, яку він прагне захистити. Також він любить свого брата, Вей Усяня, хоч той і

робить безліч шалених витівок. Події минулого сильно змінили його в гірший бік, перетворивши на похмуру й неспокійну людину, сповнену пекучої ненависті зокрема до Вей Усяня. У дитинстві та юності вони пройшли через багато випробувань і були близькі, наче рідні брати, але відколи Усянь став практикувати темні мистецтва, вони почали віддалятися один від одного і, зрештою, стали ворогами. Зараз Цзян Чен відомий як найжорстокіший кат заклинателів, що йдуть шляхом «темряви».

Образ харизматичного, похмурого та владного чоловіка чудово передали в донхуа «Магістр диявольського культу». Як і всі персонажі, він носить одяг кольору свого клану Цзян (окрім Усяня, який хоч і був офіційно у клані Цзян, але носив одяг свого клану Вей, який був знищений) – фіолетовий. Комплект одягу Чена має нижню білу сорочку, зовнішню чорного кольору з фіолетовою окантовкою та штани, а також фіолетового кольору наручі та верхній традиційний одяг його ордену, що знаходиться на пристані лотосу, тому квіти лотосу також мають важливе значення й використовуються для позначення кладу Цзян. Тому на одязі Цзян Чена є вишивка у формі лотосу знизу. В донхуа волосся персонажа зібрано в пучок на голові, а передні пасма випущені, також з боків можна побачити заплетені косички. Сама зачіска закріплена довгою фіолетовою стрічкою, що майорить на вітрі.

Наступним обраним нами персонажем є Цзян Янлі (Додаток В, рис. В.5) – рідна старша сестра Цзян Чена та зведена сестра Усяня. Вона була м'якою, нічим особливо не примітною, дівчиною. Однак, при всій м'якості та ввічливості, Янлі завжди люто захищала свою сім'ю. Вона відмовлялася терпіти будь-які образи на адресу свого названого брата Вей Усяня, і тільки вона сама могла заспокоїти його, божевільного від горя. Зрештою, вона без вагань пожертвувала своїм життям заради брата.

У Янлі такий же м'який та ніжний образ, як і вона сама: палітра кольорів її сукні має фіолетові, бузкові, ніжно-рожеві та білі відтінки. Вона носить традиційну китайську багат шарову сукню з зображенням лотоса на грудях, можна стверджувати, що тканина легка; сукня підперезана поясом з

витонченим бантом, і також традиційно має довгий верхній одяг, що закриває плечі та має довгі рукава й шліці з обох сторін. Зачіска у дівчини акуратна: розплетені довгі коси, зібрані в «рогалики» по обидві сторони на маківці.

Йдемо далі по «Магістру диявольського культу, тому що тут кожен персонаж має значення, але ми звісно відібрали більш незабутніх персонажів. Цзинь Лін (Додаток В, рис. В.6) є єдиним сином Цзян Яньлі. Через деякі обставини він ріс без батьків, виховував хлопчика його дядько Цзян Чен. Лін описаний як запальний і гордовитий юнак, Чен через таку поведінку племінника навіть став говорити, що через це Цзинь схожий на «юну пані». Через свій нелегкий характер він має проблеми у спілкуванні з однолітками. За словами Вей Усяня, він «успадкував усі недоліки своїх батька та дядька, але не успадкував жодної з сильних якостей матері».

У новелі риси його обличчя описуються як ніжні, але водночас гострі. Він дуже схожий на свого дядька Цзян Чена настільки, що їх можна було б прийняти за братів. Лін носить золоті шати ордена Ланьлін Цзинь, його одяг схожий з одягом Цзян Чена, але все ж має відмінні риси, а між бровами у нього характерна для членів його ордену червона точка з кіноварі. В анімації його волосся зібране у високий кінський хвіст довжиною до талії.

«Ці юнаки в білих шатах зі спадаючими рукавами й поясами, що м'яко окреслюють талію, мали вишукану красу і були безперечною насолодою для очей. Варто лише раз подивитись на цей одяг, і будь-хто зрозумів би, що перед ним учні ордену Гусу Лань. Більше того, вони полягали в кривній спорідненості з кланом Лань, про що свідчили хмари, що пливли, вишиті на білих з палець товщиною лобових стрічках» [23].

Ми дійшли до персонажів з найвишуканішою зовнішністю та одягом із клану Лань. Хоча всі ордени у романі використовували екстравагантні слова, щоб описати одяг ордена Гусу Лань, як найкрасивіший, а Лань Ванцзи (Додаток В, рис. В.7) - як незрівнянно гарного юнака, що тільки міг з'явитися в Піднебесній, «ніщо не могло описати його гіркий вираз обличчя, яке виглядало так, ніби його дружина померла.»

Лань Ванцзи - людина, яку можна описати фразою «в тихому вирі чорти водяться», тому що хоч Ванцзи на початку історії здається нам дуже холодною та відстороненою особистістю, насправді ж справи зовсім не так, що, власне, розкривається по ходу розповіді історії. Він пряма людина, яка завжди дотримується правил, хоча з'ясовується, що у нього також є власне почуття справедливості, якій він слідуватиме, навіть якщо це означає не підкорятися правилам. Він завжди демонстрував атмосферу елегантності та байдужості, що пояснюється його суворими обставинами, у тому числі смертю його матері, хворобою його батька і тим, що він був відокремлений від свого брата на якийсь час.

Після смерті Вей Усяня його особистість змінилася. Він пізнав той біль і ті ж переживання, що зазнав Усянь. Він був показаний ще більш відстороненим, ніж раніше, і досить меланхолійним. Тільки коли він виявив, що Вей Усянь відродився в іншому тілі, він став більш відкритим та живим. Лань Ванцзи описаний як гарний юнак зі світлою шкірою, чорним волоссям та світлими очима. Обриси його талії та спини гладкі, витончені, але сильні, він одягнений у характерний білий одяг ордена Гусу Лань і також носить лобову стрічку. Його комплект одягу складається з нижньої довгої сорочки, зовнішньої з блакитною окантовкою, штанів та верхнього одягу. Усе біле з блакитними моментами та широкими рукавами, с вишитими хмарами.

І останнім важливим персонажем є Лань Сичжуй (Додаток В, Рис. В.8), його родичі були стерті з лиця Землі і Вей Усянь доглядав його до своєї смерті. Під час облоги хлопчик якимсь дивом опинився в дуплі дерева, що дозволило врятуватися, але, на нещастя, той підхопив лихоманку. Лань Ванцзи знайшов його і забрав із собою в орден, впізнавши у дитині підопічного Вей Усяня. Через пережитий стрес дитина абсолютно забула своє минуле і почала жити новим життям, але в кінці історії він все згадав і був невимушено радий поверненню Усяня.

Одяг юнака, як і Лань Ванцзи, має відповідного білого кольору одяг учня ордену Гусу Лань, що складається з нижньої та зовнішньої сорочок і штанів,

окрас тканин такий самий, як у Ванцзи. Це дуже важливо, тому що кожен клан має свої кольори одягу.

Тепер ми дійшли до головних героїв наступного роману Мосян Тунсю «Благословення небожителів», протагоністом якого є Се Лянь (Додаток В, Рис. В.9) – Бог Війни. Він описується як «красивий і молодий юнак з витонченими рисами обличчя, шкіра світла і гладка, як фарфор, часто м'яко усміхається. Проте, незважаючи на красу та ніжні риси обличчя, одного погляду було достатньо, щоби розпізнати в ньому чоловіка» [21].

Він майже весь час носить простий білий одяг даоського ченця, досить пошарпаний, оскільки через бідність у нього всього кілька змінних комплектів. Його шия замотана білою стрічкою, що приховує чорний малюнок проклятої мітки, друга така ж мітка знаходиться на носі й прихована чоботями. Також його зап'ястя обмотане білою стрічкою, яка насправді є його магичною зброєю з власною особистістю по імені Жо. Примітною деталлю його образу є канонічний бамбуковий капелюх доулі, який Се Лянь носить на згадку про безіменного фермера, який проявив до нього щире безкорисливу доброту і співчуття у найгірший момент його життя.

Наш другий персонаж - Хуа Чен (Додаток В, рис. В.10), також відомий як Сань Лан (Додаток В, рис. В.11), є дейтерагоністом у «Благословенні Небожителів», другий головний герой.

Як Всевишній, Хуа Чен має надзвичайно потужну здатність змінювати форму, яку навіть боги не можуть побачити. У новелі кажуть, що ніхто ніколи не бачив його справжньої форми, бо він дуже часто трансформувався. Вперше, коли він зустрів Се Ляня після третього піднесення (початок історії), його зовнішність була віком приблизно шістнадцяти-сімнадцяти років, він був гарний по-хлоп'ячому, з диявольськими очима, яскравими, як зірки. На ньому був повсякденний високоякісний одяг кленово-червоного кольору та вільний хвостик.

У своїй справжній формі Хуа Чен – гарний юнак років дев'ятнадцяти. Дитяча аура його молодшої форми - це аура спокою в істинній формі, хоча в

ньому все ще є дика грайливість. У нього біла, як сніг, шкіра, одяг кольору клена та вишукані срібні наручі.

Ми маємо якомога канонічніше передати образи, зробити потрібні викрійки, аби пошити ханьфу більш схожого до традиційного. Тому, відповідно, ми маємо проаналізувати китайський ханьфу, традиції Давнього Китаю в одязі та зробити висновки.

Доречі, основне історичне тло для даних новел взято з епох Вей, Цзінь, Північних та Південних Династій, а також династії Тан. Тоді дуже рідко в будинках були стільці, тому коли говориться «він сидів», це в більшості випадків означає «сидів на колінах». Парадним шатком вважалася танська тіара, а також китайський халат з круглим коміром (як у Цзинь Ліна). Також у новелі зустрічається гострий сичуаньський перець, який нарівні з яблуками з'явився в період династії Мін; похоронні будинки, що виникли під час династії Сун; подвійні карнизи та особливі дахи із загнутими краями (сішань), які стали робити лише в епоху династії Цин. Деяка лексика і цитати взагалі перенеслися з майбутнього. Загалом, авторка збрала всі елементи стародавньої культури, які їй подобалися, і поклала їх в один котел.

Ханьфу є найстарішим традиційним одягом Китаю, його постійно вдосконалювали протягом кількох династій (Додаток В, рис. В.12). Ханьфу було прийнято та енергійно просувалося лише правлячим класом до династії Хань, потім він став національним одягом і етнічного народу, ханьців (Додаток В, рис. В.13). Він також мав далекосяжний вплив на сусідні азіатські країни, такі як Корея, Японія та В'єтнам [30].

Одяг ханьфу складається з кількох частин:

- уі (衣, відкритий одяг з поперечним коміром);
- рао (袍, одяг на все тіло, який носять чоловіки);
- гу (襦, сорочка з відкритим коміром);
- shan (衫, сорочка або піджак з відкритим коміром, одягнений поверх уі);

- qun/chang (裙/裳,спідниця, яку носять жінки та чоловіки);
- ku (褲, різновид штанів).

Люди використовують різноманітні орнаменти для прикраси свого ханфу (Додаток В, рис. В.14). Орнаменти називаються pei (配, що означає відповідати або прикрашати). Чим більше у них було прикрас, тим вищий соціальний статус. Але жіночий одяг був різноманітнішим за чоловічий. У жіночому одязі порівняно з чоловічим було більше орнаментів, предметів та стилів (Додаток В, рис. В.15).

Маючи світову репутацію вишуканої нації, яка виробляє шовк, китайський одяг має освячену часом культуру. Китай був першою країною в світі, яка вивела шовкопрядів і розвинула шовкоткацтво. Кожен тип одягу має свій унікальний спосіб виготовлення та пошиття, а також вишукані викрійки. Вони не тільки розвивалися з часом, але й кардинально трансформувалися після династичних змін або імперського указу нового правителя [25].

Як і в будь-якій національній культурі, в Китаї з давніх часів існував символізм, який втілювався в візерунки та орнаменти, якими декорувався національний одяг. Стародавні китайці вірили, що кожен малюнок, нанесений на одяг, міг захистити від недобрих помислів заздрісників або наділити деякими рисами [3].

Кольорова гамма в Давньому Китаї в усі часи відігравала важливу роль. Подібно візерункам, символічними були й кольори:

- червоний - верховний колір Китаю, символ Вогню і Сонця, але завжди в позитивному ключі; у червоний одяг традиційно одягалися на свята, він символізував радісний настрій. Традиційно на весілля китайці одягалися саме в червоні костюми;
- жовтий - символ центру світу, тобто, самого Китаю; також це колір імператорської влади, родючості та дозрівання хлібів;
- синій - неоднозначний колір: з одного боку він символізував небо, а з іншого - приносив нещастя;

- білий – це колір, який в Китаї символізує хаос і Захід, де вмирає сонце; до сих пір він вважається відтінком скорботи й печалі, білий одяг символізує траур;

- чорний - колір таємниць і мудрості;
- зелений - колір зародження життя, весни, надії.

Колір і якість тканини - єдине, що візуально показувало соціальний стан і статус людини в Китаї. Багаті жителі обирали яскраві та соковиті відтінки, а бідні - більш прості та тьмяні [9, с. 86].

2.2 Проектування костюмів для створення образів персонажів

Для нашої колекції ми розробили ескізи (Додаток В, рис. В.16-В.19) та відібрали персонажів, чиї образи мають свою філософію та значення, що можна детальніше зрозуміти, прочитавши, подивившись або прослухавши їх історії. Тож нашими образами є такі персонажі, як Вей Усянь (Додаток В, Рис. В.20), Цзинь Лін (Додаток В, Рис. В.21) та Сань Лан (Додаток В, Рис. В.22).

Весь комплект одягу протагоніста Вей Усяня з «Магістру диявольського культу» складається з (Додаток В, Рис. В.23):

- нижньої сорочки червоного кольору;
- штанів чорного кольору;
- спідниці чорного кольору;
- верхньої сорочки чорного кольору;
- поясу чорного кольору та червоною стрічкою.

Костюм Цзинь Ліна схожий, але має свої особливості, так як має інші родові походження (Додаток В, Рис. В.24):

- штани білого кольору;
- нижня сорочка білого кольору;
- спідниця жовтого кольору;
- верхня сорочка жовтого кольору;
- пояс коричневого кольору.

А от образ Сань Лана із «Благословення небожителів» дещо інший на вигляд, але візуально одразу впізнаваний китайський костюм (Додаток В, Рис. В.25):

- штани білого кольору;
- нижня сорочка червоного кольору зі стоячим коміром;
- верхня сорочка білого кольору;
- верхній ханьфу червоного кольору;
- пояс.

Китайці завжди любили простоту, це відігралося і на їх одязі, традиційно вони зазвичай викроєні суцільно та не мають шлевових швів, наприклад, тобто задня та передня частина одягу викроюється як одна. Це також стосується і сорочок, штанів, які можна змайструвати взагалі без швів, правильно зав'язавши їх.

Ми зняли мірки з нашої моделі, аби знати приблизно, скільки тканини та матеріалів нам знадобилося би для реалізації китайських персонажів (Додаток В, табл. 1)

Для крою нашого ханьфу знадобиться приблизно 3 метри тканини. Ширина тканини має становити 150 см. Загалом стандартні параметри для ханьфу - це спина 150x70, рукава 90x40, перед 150x70, пояс 250x10, обтачення горла 200x10 (Додаток В, Рис. В.26). Перед і спину можна зробити як одну деталь, тоді не буде швів на плечах (Додаток В, Рис. В.27). Лекало на китайський ханьфу зазвичай універсальне (потрібно лише враховувати зріст), але можна розробити і за власними вимірами. Довжину пояса необхідно вибирати як обхват талії, помножений на три. Для полегшення ми розробили лекало та технічні малюнки одягу (Додаток В, Рис. В.28).

Отже, на основі базового лекала ханьфу ми можемо вже відповідно побудувати різні моделі, а також, так як в кожному образі присутні штани (а китайці люблять все спрощувати, то ж чому і нам так не зробити), ми з базової викрійки брюк робимо лекало штанів без бокових швів (Додаток В, Рис. В.29).

2.3 Економічне обґрунтування дизайн-проекту

Власноруч пошитий косплей-костюм чи куплений в інтернет-магазині, але матеріали все одно схожі між собою і, так як кожен намагається відтворити образ якомога канонічніше, аби одним фото передати атмосферу Давнього Китаю. Поставимо себе, наприклад, на місце китайця з Династії Мін: багатошарові чудесні ханьфу, що майорять на вітрі, априорі не можуть бути виготовлені із, наприклад, пальтової тканини чи костюмною. Тож, тканина для китайського костюма не має бути щільною. Ми брали за основу натуральні тканини, шовкові та бавовняні, а також шифон/органзу та штучну шкіру для деталей. Розрахунок матеріалів (тканина, фурнітура, фарби тощо) подано в таблиці 2.1.

Таблиця 2.1. Розрахунок матеріалів для створення костюмів

Герой	Матеріал	Числове значення, м	Числове значення, грн/м	Числове значення, грн
Вей Усянь	1. шовк Лу	3	702	2 105
	2. шовк крепдешин червоний	1	290	290
	3. шовк крепдешин чорний	3	290	870
	4. шовк шифон червоний	1.5	702	1 050
	5. шовк шифон чорний	1.5	702	1 050
	6. нитки для вишивки червоні	2-3 катушки	82	245

	7. нитки для пошиву чорні, червоні	4-5	15	75
	8. катон твіл чорний	1	235	235
Цзинь Лін	9. шовк крепдешин білий	3	290	870
	10. шовк крепдешин жовтий	2	290	580
	11. Eva Foam MEDIUM	лист 10x10	680	680
	12. Шкірозамінник чорний	0.3	245	100
	13. катон твіл коричневий	1	235	235
	14. нитки для вишивки охристі	1-2 катушки	82	164
	15. нитки для пошиву білі, жовті, коричневі	4-5	15	75
	16. фарба акрилова для роботи з євою чорна та жовта	2	85	170
Сань Лан	17. шовк крепдешин білий	3	290	870

	18. шовк крепдешин червоний	3	290	870
	19. тасьма червона	20	3	60
	20. тасьма золотиста	20	3	60
	21. нитки для вишивки золотисті	1 катушки	82	82
	22. нитки для пошиву білі, червоні	4-5	15	75
	23. золотий ланцюжок	0.5	65	35
	24. нитки червоні для плетіння	1	5	5
	25. нитки для китиці білі	1 катушка	30	30
Повна вартість				10 881

Отже, якщо для трьох образів, ми використовуватимемо якісні натуральні тканини, але шкіру не натуральну, то це обійдеться нам приблизно в 10 880 грн. Якщо спів ставити ціни в китайських інтернет-магазинах, то за три якісні косплей-костюма можна заплатити приблизно таку ж ціну.

Висновки до розділу 2

Джерелом натхнення для створення персонажів, обраних для косплею слугували романи «Благословення небожителів» та «Магістр диявольського культу», що наочно демонструють всі перешкоди й мінливості, з якими може зіткнутися молода та амбітна людина на початку своєї політичної, військової

та творчої кар'єри. А режисерам вдалося довести, що навіть з урізаною й відредагованою любовною лінією серіали за мотивами однойменних новел здатні утримувати увагу глядачів.

У сюжеті цих двох романів та донхуа всьому знайшлося місце: дивним людським характерам, складним сімейним відносинам, суперечливим емоціям і трагічним долям.

Майже жоден косплеєр не може втриматися від жаги до косплея на гарних та харизматичних китайських персонажів і, проаналізувавши ситуацію, стає зрозуміло, чому так.

Китайські новели або маньхуа - це історії про людей, які практикують методи самопізнання й самовдосконалення, аби стати богами, безсмертними чи просто могутніми сутнісними, в них присутня своя філософія. Це відносно новий, але дуже популярний жанр в китайській літературі, при цьому він заснований на стародавній міфології.

Українці також славляться чудовими косплеями на персонажів китайських новел і донхуа. Дехто пошиває костюми власноруч, хтось замовляє у професіональних кравців/кравчинь, а хтось бажає не заморочуватися й купити вже готовий. Але, якої б якості не були костюми, наші косплеєри все одно створюють чудовий контент не тільки на фото, але й на сценах фестивалів, посвячених косплею перфоменсу.

Аби створити повний комплект одягу для персонажа з китайської новели/донхуа з якісних матеріалів, доведеться витратити чимало фінансів, але можна використовувати більш бюджетні тканини та фурнітуру. Головне – розробити костюм максимально схожим до того костюма, який носить персонаж.

ВИСНОВКИ

Отже, сучасний косплей – це величезна культура, що об'єднує творчих людей в світі медійної індустрії. Захоплені цим яскравим видом мистецтва люди, щороку виводять його на новий якісний рівень.

На створення костюмів та сценічного образу в цілому йде все більше й більше часу, сил та бюджету, але все це дозволяє професійним косплеєрам не тільки стати популярними й впізнаваними, а також пристойно заробляти на своєму хобі.

Ми маємо справу з цілком самостійним явищем, коли люди відтворюють образ того чи іншого персонажа і намагаються зробити це максимально точно. Не шкодуючи ні часу, ні будь-яких інших ресурсів. Точне відтворення костюму – головне завдання для косплеєра. Вашого персонажа повинні впізнати миттєво, не питаючи хто це.

Косплей, як вид дизайну одягу, допомагає розширювати знання в роботі з багатьма текстурами, формами, матеріалами; включає в себе багато навичок, таких як: моделювання, шиття, 3D моделювання, крафт, робота з будівельними матеріалами, малювання та інше; надає змогу розширити свою фантазію та креативність; навчає «викручуватися» в будь-якій ситуації, використовуючи найрізноманітніші матеріали для створення тієї чи іншої частини образу.

Тобто дизайнер-косплеєр у прямому сенсі має бути готовим до всього. Робота над образом завжди починається з розбору референсу, тобто самого зображення героя, найчастіше на початку розробки ми маємо лише кілька зображень без деталей, в такому випадку йде в хід вся фантазія й креативність.

Завдання дизайнера - оптимізувати картинку так, аби підсумкова робота вийшла максимально близькою до референсу. На основі ілюстрацій він створює технічний ескіз, описує основні технології, які використовуватиме при створенні образу. А лекала зазвичай збираються з нуля, іноді на основі стандартних. Використовується що завгодно від нестандартних викрійок

одягу до використання будівельних матеріалів задля здобуття потрібних форм виробу.

Китайські романи й серіали «Магістр диявольського культу» та «Благословення небожителів» наочно демонструють всі перешкоди й мінливості, з якими може зіткнутися молодий та амбітний культиватор чи бог на початку своєї політичної, військової та творчої кар'єри. Режисерам вдалося довести, що навіть з урізаною й відредагрованою любовною лінією серіали за мотивами однойменних новел здатні утримувати увагу глядачів. На світі є багато прекрасних речей, крім романтики: батьківська турбота і васальна відданість, міцна дружба і люта ворожнеча.

У сюжетах вище названих донхуа всьому знайшлося місце: дивним людським характерам, складним сімейним відносинам, суперечливим емоціям і трагічним долям. А все це доповнюють чудово продумані персонажі, кожен має свою історію та змушує не йти повз. На сьогодні китайські романи та донхуа дуже популярні й серед українських коспеєрів, тому ми і вирішили розглянути саме таку тематику.

Традиційний китайський костюм є незвичайним поєднанням консерватизму, мінімалізму, розкоші та елегантною вишуканості. Він зручний і практичний, це все добре передала Мосян Тунсю в своїх романах, а також режисери однойменних мультсеріалів донхуа.

Якщо ми хочемо створити китайський ханьфу для коспея власноруч, доведеться чимало витратитися, але, якщо все робити старанно, не поспішаючи, то результат буде кращим, ніж якщо купувати вже готовий костюм. Вибір матеріалу завжди йде за коспеєром, тому загалом кожен завжди розраховує на власний бюджет. Іноді простіше та дешевше придбати новий.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Артеменко М. П., Агаджанян С. Художньо-образні особливості героїв косплею в контексті досягнення туристичної атракції. Art and Design. 2018. № 3 (03). С. 41-53.
2. Гра, що стає життям: хто такі українські косплеери. Українська правда: веб-сайт. URL: <https://life.pravda.com.ua/culture/2017/01/20/222189/>
3. «Зоряні війни» і Леді Дімітреску: нові подробиці Comic Con Ukraine у Києві. INFORMATOR.UA: веб-сайт. URL: <https://informer.ua/uk/zoryani-viyni-i-ledi-dimitresku-novi-podrobici-comic-con-ukraine-u-kiyevi>
4. Костюм Древнего Китая. Мир костюма: веб-сайт. URL: <http://mir-kostuma.com/china/item/34-suit>
5. Мосян Тунсю. Магістр дьявольського культа: новелла. Киев : Rise Manga, 2016. 1645 с.
6. Обзор на «Магістр дьявольського культа». Amino: веб-сайт. URL: https://aminoapps.com/c/deganimedl/page/item/obzor-na-magistr-diavolskogo-kulta/wKlK_kN2upIW1GnLXMmxnoZabx6J8NRLg6o
7. Поднебесная Ю., Кулик А. Косплей. Построение бренда и продвижение в Инстаграм: учеб. пособ. Москва, 2021. 608 с.
8. Ханьфу - традиционный костюм ханьцев Китая. HelloChina.Me: веб-сайт. URL: <https://hellochina.me/2001/istoriya-kitaya/hanfu-traditsionnyu-kostyum-khantsev-kitaya/>
9. Шевнюк О. Л. Історія костюма: навч. посіб. Київ : Знання, 2008. 375 с.
10. All you need to know about cosplay, its history and relevance. Fibre2Fashion: веб-сайт. URL: <https://www.fibre2fashion.com/industry-article/8840/all-you-need-to-know-about-cosplay-its-history-and-relevance>
11. Book Review: Grandmaster of Demonic Cultivation by Mo Xiang Tong Xiu. The Master Review: веб-сайт. URL: <https://mastersreview.com/book-review-grandmaster-of-demonic-cultivation-by-mo-xiang-tong-xiu/>

12. Book Review: Mo Dao Zu Shi, by Mo Xiang Tong Xiu. KBookreviews: веб-сайт. URL: <https://kbbookreviews867789450.wordpress.com/2020/06/17/book-review-mo-dao-zu-shi-by-mo-xiang-tong-xiu/#:~:text=This%20book%20is%20chunky%20but,between%20the%20two%20main%20characters>
13. Cosplay is for Everyone. Seamwork: веб-сайт. URL: <https://www.seamwork.com/articles/cosplay-is-for-everyone>
14. Cosplay: What is it, and how can I do it? The Daily Howl: веб-сайт. URL: <https://thedailyhowl.org/2154/creativity/cosplay-what-is-it-and-how-can-i-do-it/>
15. Cosplay: What is it and why do people do it? nzherald.co.nz: веб-сайт. URL: <https://www.nzherald.co.nz/entertainment/cosplay-what-is-it-and-why-do-people-do-it/A2W52NWTT3OSNWTADHOQ42UT34/>
16. Donghua Review: Heaven Official's Blessing. Sunway Echo Media: веб-сайт. URL: <https://sunwayechomedia.com/2021/09/15/donghua-review-heaven-officials-blessing/#:~:text=As%20a%20whole%2C%20Heaven%20Official%27s,healthy%20relationship%20of%20a%20lifetime.>
17. Dressed for the Plague. No, Not This One. The Atlantic: веб-сайт. URL: <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2020/12/pandemic-cosplay-tumblr-plaguecore/617369/>
18. Gillian Conahan. The Hero's Closet: Sewing for Cosplay and Costuming: Abrams, Illustrated edition. 2018. 208 с.
19. Lauren Orsini. Cosplay - The Fantasy World of Role Play. First Printing: Metro Books, Sterling Publishing. New York, 2015. 256 с.
20. Mo Xiang Tong Xiu. FANDOM.COM: веб-сайт. URL: https://modao-zushi.fandom.com/wiki/Mo_Xiang_Tong_Xiu
21. Mo Xiang Tong Xiu, Heaven Official's Blessing. *READLIGHTNOVELS.NET*: веб-сайт. URL: <https://readlightnovels.net/heaven-officials-blessing.html>

22. MXTX interview (translate in english). Tumblr: веб-сайт. URL: <https://kuiqejenniferwilson.tumblr.com/post/182372238020/mxtx-interview-4>
23. Mo Xiang Tong Xiu, The Grandmaster of Demonic Cultivation. Exiled Rebels: веб-сайт. URL: <https://exiledrebelsscanslations.com/novels/grandmaster-of-demonic-cultivation/>
24. Playing in Costume: What is Cosplay? New Idea: веб-сайт. URL: <https://www.newidea.com.au/what-is-cosplay>
25. Traditional Chinese Clothing. Top China Travel: веб-сайт. URL: <https://www.topchinatravel.com/china-guide/traditional-chinese-clothing/>
26. What is cosplay: A beginner's guide. Dexerto.com: веб-сайт. URL: <https://www.dexerto.com/cosplay/what-is-cosplay-a-beginners-guide-1499442/>
27. What Is Cosplay, and Why Do People Do It? A Little Bit Human: веб-сайт. URL: <https://www.alittlebithuman.com/what-is-cosplay-and-why-do-people-do-it/>
28. What Is Cosplay and Why Do People Like It? Your Teen for parents: веб-сайт. URL: <https://yourteenmag.com/blogs/from-dads/what-is-cosplay>
29. What is cosplay, and why do people love it? BBC: веб-сайт. URL: <https://www.bbc.co.uk/bitesize/articles/zv9hxyc>
30. 4 Traditional Chinese Clothing and Dress: Hanfu, Qipao, Tang Suit, Zhongshan Suit. China Highlights: веб-сайт. URL: <https://www.chinahighlights.com/travelguide/traditional-chinese-clothes.htm>

ДОДАТКИ

Додаток А



Рис. А.1. Українські косплеєри в ролі журі на ComicConUkraine2021



Рис. А.2. Форрест Джеймс Аккерман у фантастичному костюмі



Рис. А.3. Косплеери персонажів кінострічки MARVEL



Рис. А.4. Українські косплеери на сцені ComicConUkraine



Рис. А.5. Комунікація косплеєрів на фестивалі



Рис. А.6. Фанати фотографуються з косплеєрами

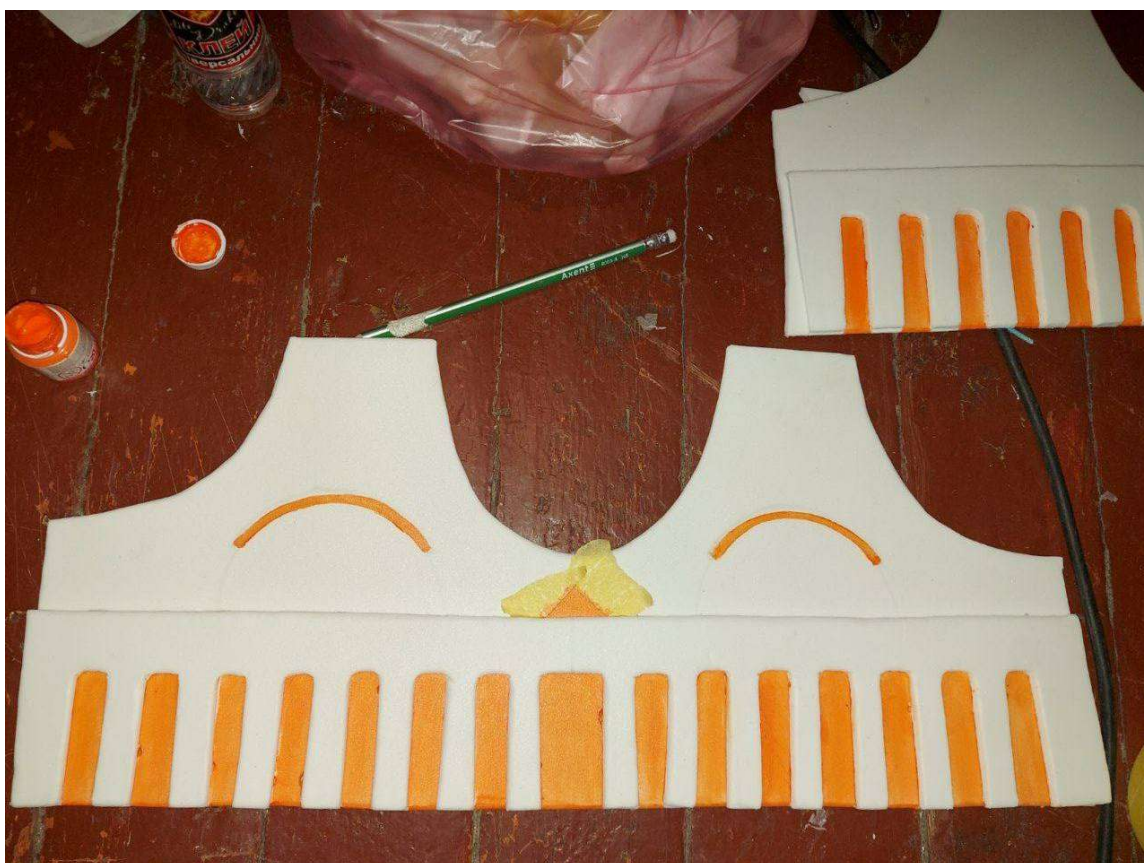


Рис. А.7. Приклады ручного крафту



Рис. А.7. Приклады ручного крафту

Рис. А.8. Приклады ручного крафту



Рис. А.9. Фото косплеера на фестивалі



Рис. А.10. Приклад костюма, який можливо змайструвати власноруч



Рис. А.11. Косплеери, що іноді піддаються критиці через свою расу



Рис. А.12. Косплеери на фестивалі в Києві



Рис. А.13. Косплеери на фестивалі в Києві



Рис. А.14. Приклади необхідних навичок для косплеєра, крафт



Рис. А.15. Приклади необхідних навичок для косплеєра, фарбування



Рис. А.16. Приклади необхідних навичок для косплеєра, змішані техніки



Рис. А.17. Персонаж гри та косплей на нього



Рис. А.18. Косплеер з Чернівців під псевдонімом Ан Лін (An Lin)

Рис. А.19. Сян Лін з гри «Genshin Impact»



Рис. А.20. Косплей Ан Лін на персонажа гри Сян Лін



Рис. А.21. Етапи Лін створення костюма для косплея

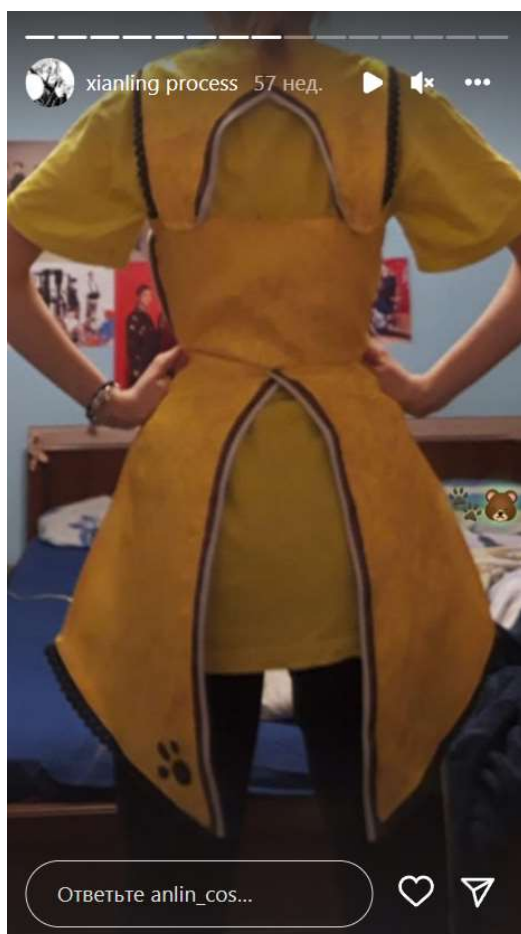


Рис. А.22. Примірка костюма Лін



Рис. А.23. Лін в косплеї на фотосесії



Рис. А.24. Косплеер з Києва під псевдонімом Мейн Дрегон (Maine Gragon)



Рис. А.25. Перший косплей Мейн на Цирі з гри «Відьмак»



Рис. А.26. Косплей Мейн на Ноель із гри «Genshin Impact»



Рис. А.27. Українські косплеери на літній фотосесії



Рис. А.28. Розробка Мейн купальника для персонажа з гри, Ноель

Рис. А.29. Розробка Мейн купальника для персонажа з гри, Сян Лін

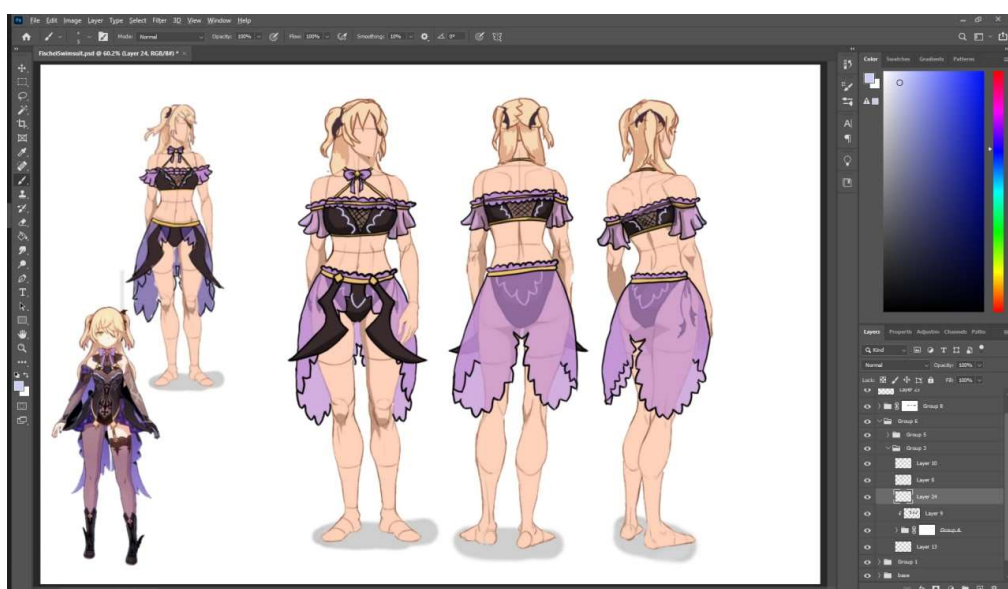


Рис. А.30. Розробка Мейн купальника для персонажа з гри, Фішль



Рис. А.31. Розробка Мейн купальника для персонажа з гри, Еоли

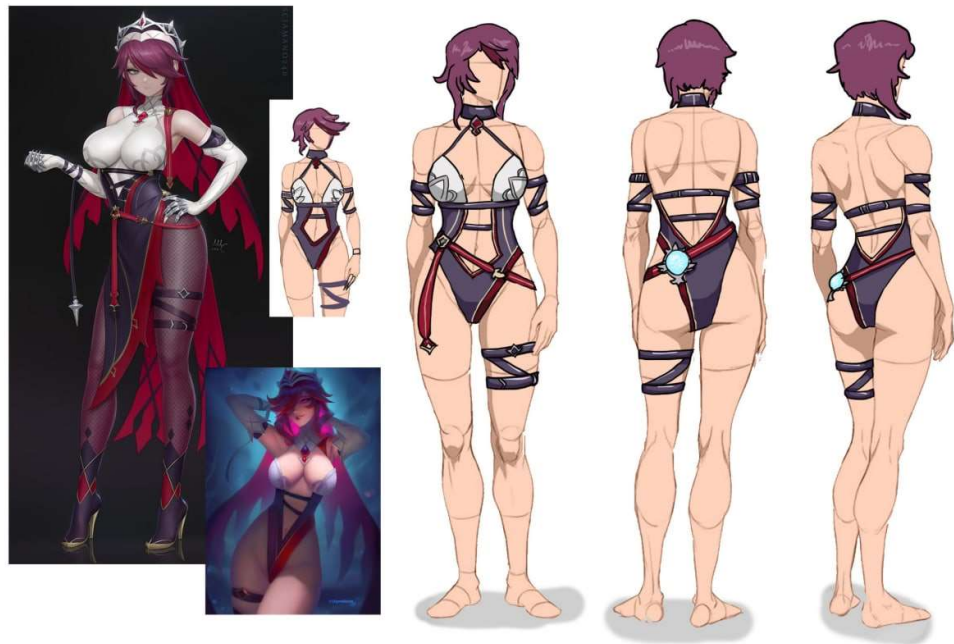


Рис. А.32. Розробка Мейн купальника для персонажа з гри, Розарії



Рис. А.33. Косплеєр Лука з Києва

Рис. А.34. Косплей Луки на Кейю, персонажа з гри «Genshin Impact»



Рис. А.35. Українська косплеєр Маріє в образі китайського персонажа



Рис. А.36. Українська косплеєр Airi



Рис. А.37. Українська косплеєр Sineglaziy



Рис. А.38. Українська косплеєр Шима



Рис. А.39. Українські косплеєри на фотосесії



Рис. А.40. Українські косплеєри Marie та Sineglaziy



Рис. В.1 Обкладинка «Магістра диявольського культу»

Рис. В.2 Обкладинка «Благословення небожителів»



Рис. В.3 Образи протагоніста Вей Усяня за весь час роману



Рис. В.4 Образ Цзян Чена



Рис. В.5 Образ Цзян Янлі



Рис. В.6 Образ Цзинь Ліна



Рис. В.7 Образ Лань Ванцзи



Рис. В.8 Образ Лань Сичжуйа



Рис. В.9 Образ Се Лянйа



Рис. В.10 Образ Хуа Чена



Рис. В.11 Образ Сань Лана



Рис. В.12 Чоловічий китайський ханьфу



Рис. В.13 Традиційний костюм Давнього Китаю



Рис. В.14 Вишивка на китайських ханьфу



Рис. В.15 Жіноче китаїське ханьфу

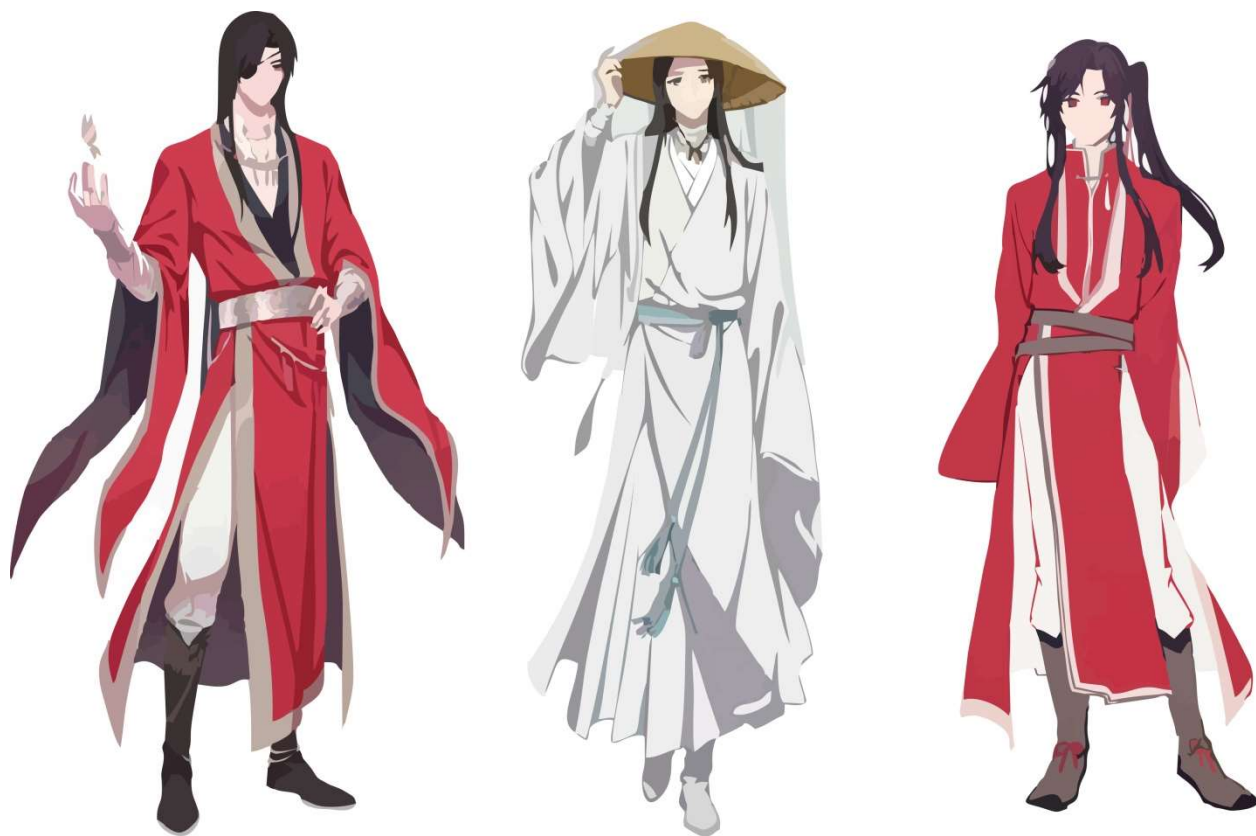


Рис. В.16 Ескізи образів Хуа чена, Се Ляня та Сань Лана



Рис. В.17 Ескізи образів Цзинь Ліна, Цзян Чена та Лань Сичжуня



Рис. В.18 Ескізи образів Вей Усяня, Цзинь Янлі та Старійшини Ілін



Рис. В.19 Ескіз образу Лань Ванцзи



Рис. В.20 Ескіз образу Вей Усяня для колекції

Рис. В.21 Ескіз образу Цзинь Ліна для колекції



Рис. В.22 Ескіз образу Сань Лана для колекції



Рис. В.23 Технічні малюнки комплекту костюма Вей Усяня

Рис. В.24 Технічні малюнки комплекту костюма Цзинь Ліна

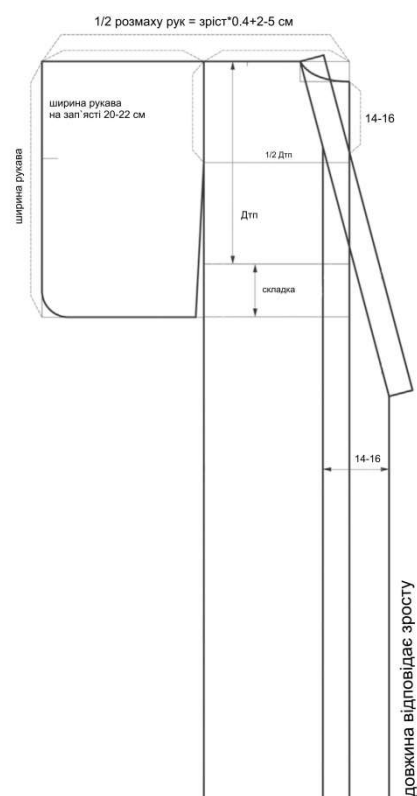


Рис. В.25 Технічні малюнки комплекту костюма Сань Лана

Рис. В.26 Базове лекало китайського ханьфу

Таблиця 1. Виміри для побудови креслення

Умовне позначення	Повна назва позначення	Числове значення, см
Сш	півоб'єм шиї	17.5
Сг1	півоб'єм грудей 1	41.5
Сг2	півоб'єм грудей 2	43.5
Сг3	півоб'єм грудей 3	44
Ст	півоб'єм талії	31
Сс	півоб'єм стегон	45

Шг1	ширина грудей 1	37.5
Шг2	ширина грудей 2	42
Цг	відстань між центрами грудей	17
Шс	ширина спини	32
Дтп1	довжина переду до талії 1	41
Дтп	довжина переду до талії	48
Дтс1	довжина спинки до талії 1	40
Дтс	довжина спинки до талії	36
Вг1	висота грудей 1	26
Вг	висота грудей	32
Впр.з	висота пройми з заду	16.5
Впк	висота плеча скісна	34.4
Впкк	висота плеча передня скісна	23
Шп	ширина плеча	13
Оп	півобхват плеча	27
Озап	обхват зап'ястка	15

Др.зап	довжина руки до зап'ястка	57
Дб	довжина бочка	20

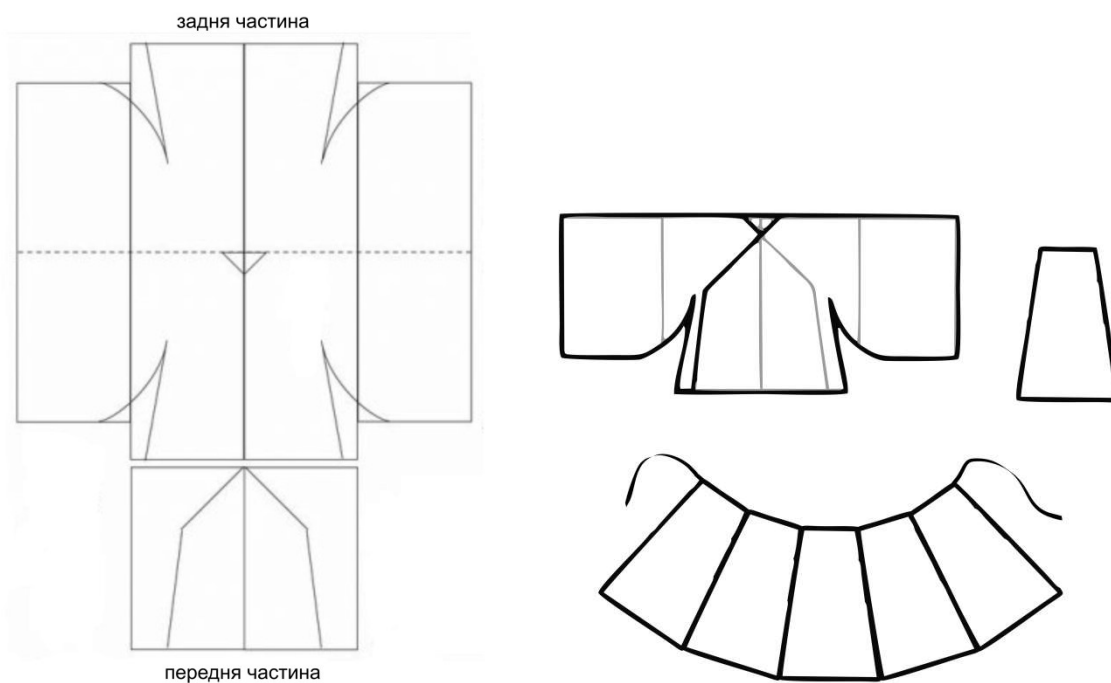


Рис. В.27 Розгортка суцільного китайського ханьфу

Рис. В.28 Технічні деталі ханьфу

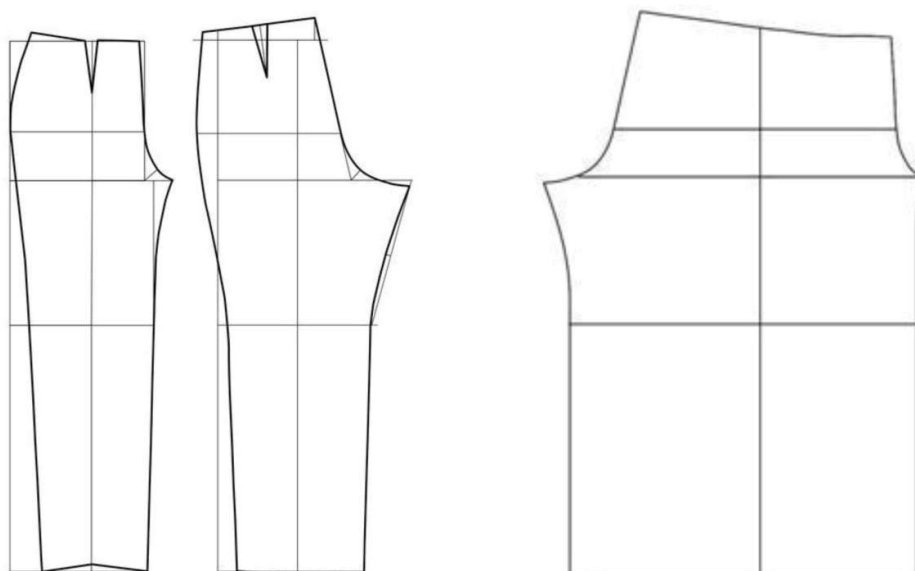


Рис. В.29 технічний малюнок штанів без бокових швів



Рис. В.30 Сертифікат за участь у IV Всеукраїнській науково-практичній конференції «Формула творчості: теорія і методика мистецтва освіти» за темою косплея