



**МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ
КАФЕДРА «ДИЗАЙНУ ТКАНИН ТА ОДЯГУ»**

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
НА ЗДОБУТТЯ ОСВІТНЬО-КВАЛІФІКАЦІЙНОГО РІВНЯ «БАКАЛАВР»
НА ТЕМУ: «ДИЗАЙН СЦЕНІЧНОГО ОДЯГУ ДЛЯ К-ПОП ГРУПТУ “AESPA”»**

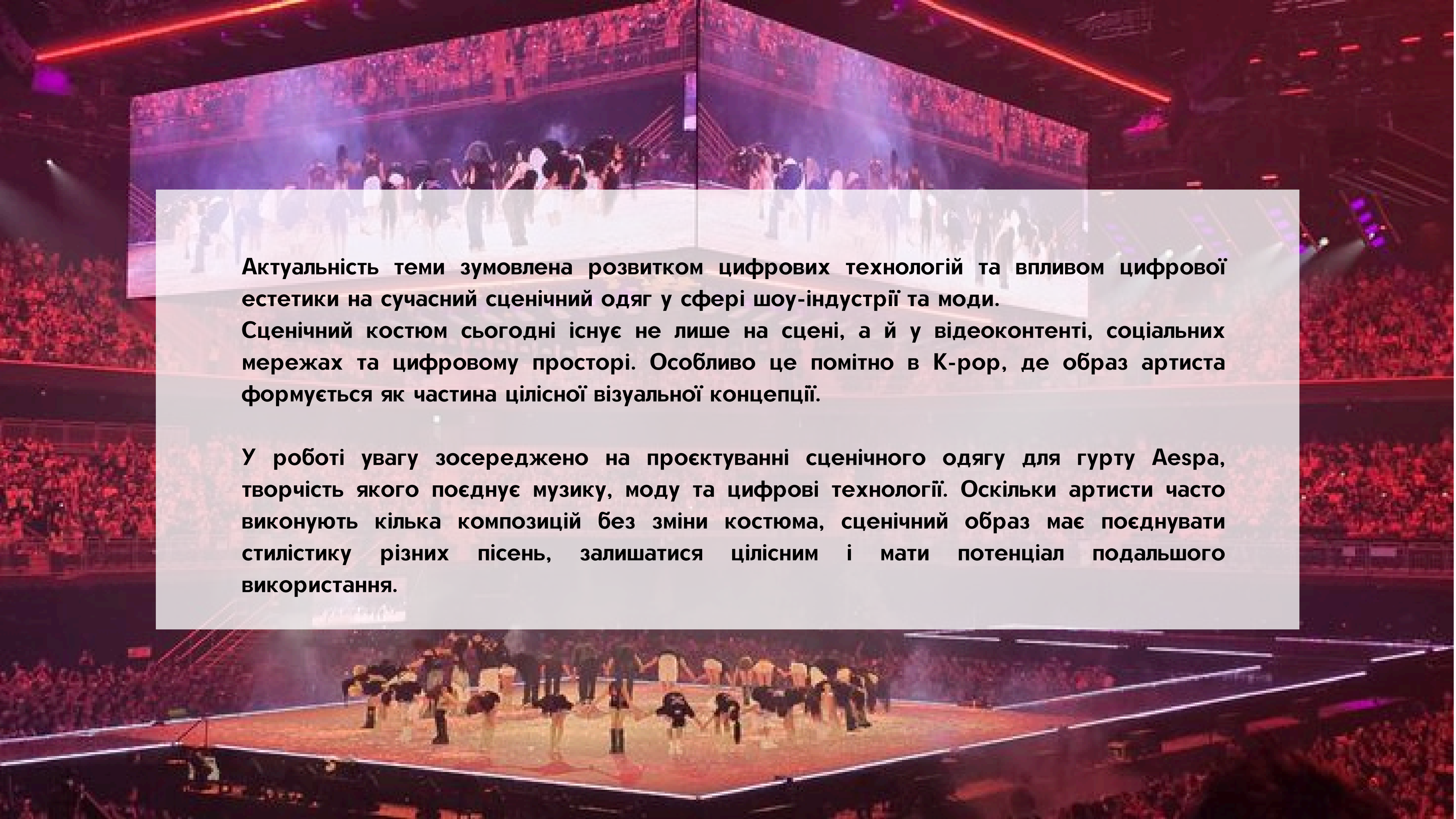
**Студентки 4 курсу
напряму підготовки 022 «Дизайн»
спеціалізації «Дизайн одягу (взуття)»**

Автор Руслана УБИЙКІН

Керівник Марина ВАСИЛЬЄВА

Харків 2026





Актуальність теми зумовлена розвитком цифрових технологій та впливом цифрової естетики на сучасний сценічний одяг у сфері шоу-індустрії та моди.

Сценічний костюм сьогодні існує не лише на сцені, а й у відеоконтенті, соціальних мережах та цифровому просторі. Особливо це помітно в К-поп, де образ артиста формується як частина цілісної візуальної концепції.

У роботі увагу зосереджено на проєктуванні сценічного одягу для гурту Aespa, творчість якого поєднує музику, моду та цифрові технології. Оскільки артисти часто виконують кілька композицій без зміни костюма, сценічний образ має поєднувати стилістику різних пісень, залишатися цілісним і мати потенціал подальшого використання.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОПРОЄКТНИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Історія сценічного костюму в К-рор

1. Сценічний костюм у К-рор сформувався на основі ансамблевості, символізму давніх сценічних традицій, поєднання різних стилів післявоєнного періоду та сучасної айдольної системи.
2. У К-рор костюм є частиною цілісної візуальної системи, де музика, хореографія, сценічний образ і одяг працюють на єдину концепцію гурту.
3. Розвиток медіа й цифрових платформ перетворив сценічний костюм на елемент візуальної мови гурту та інструмент просування.
- 4.3 розвитком індустрії посилюється питання екологічності сценічного одягу: повторного використання, апсайклінгу та продовження життєвого циклу костюму.



ТРАДИЦІЙНІ ФОРМИ КОРЕЙСЬКОГО ВИКОНАВСЬКОГО МИСТЕЦТВА



1950-ті рр

1960-ті рр



1980-1990-х рр.



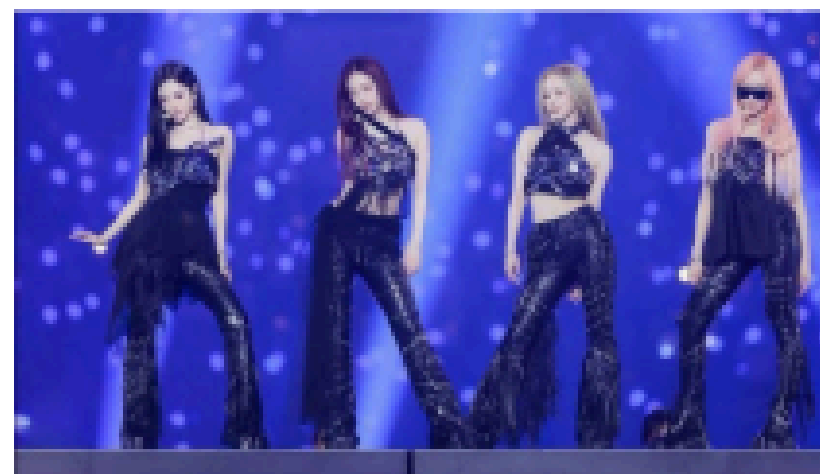
1 ПОКОЛІННЯ



2 ПОКОЛІННЯ



3 ПОКОЛІННЯ

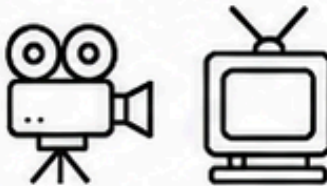


4 ПОКОЛІННЯ

ОСОБЛИВОСТІ СЦЕНІЧНОГО ОДЯГУ. ЧИННИКИ



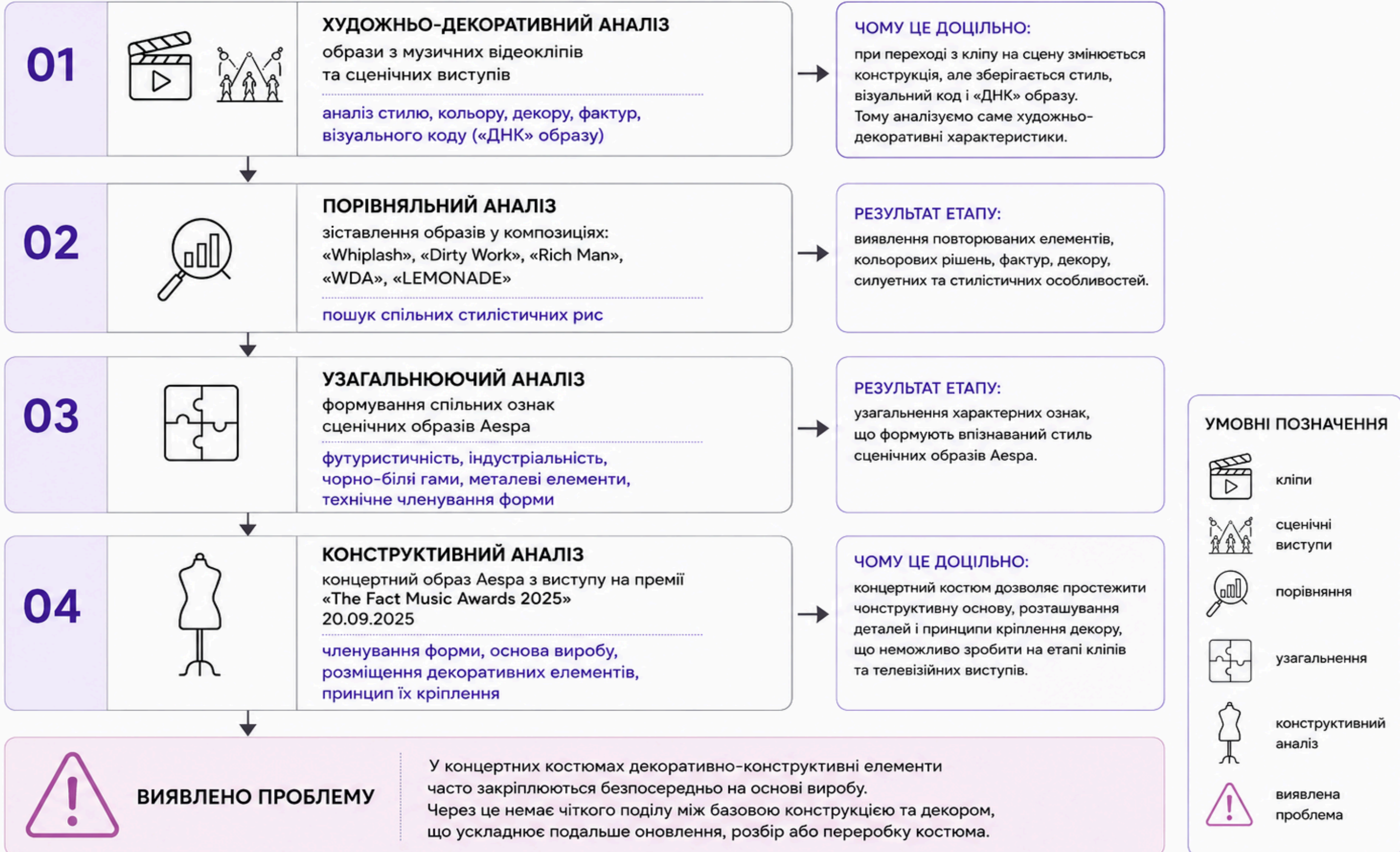
ШЛЯХ СЦЕНІЧНОГО КОСТЮМУ В МЕЖАХ ПРОСУВАННЯ ПІСНІ

СТИЛІСТ ДИЗАЙНЕР	01	МУЗИЧНИЙ ВІДЕОКЛІП – ФОРМУВАННЯ ВІЗУАЛЬНОГО ДНК ОБРАЗУ	1 ПІСНЯ	
СТИЛІСТ	02	МУЗИЧНІ ШОУ – ВПІЗНАВАНІСТЬ І ВАРІАТИВНІСТЬ	1 ПІСНЯ	
ДИЗАЙНЕР	03	КОНЦЕРТИ – ВИТРИВАЛІСТЬ, ЕРГОНОМІЧНІСТЬ	КІЛЬКА КОМПОЗИЦІЙ	
ДИЗАЙНЕР	04	ПРЕМІЇ – ВИДОВИЩНІСТЬ І УРОЧИСТІСТЬ	3 ПІСНІ	
СТИЛІСТ ДИЗАЙНЕР	05	ФЕСТИВАЛІ – ЧИТАБЕЛЬНІСТЬ ЗДАЛЕКУ, ЗАЛЕЖНО ВІД ТЕМИ	1–3 ПІСНІ	
КОМПАНІЯ ДИЗАЙНЕР	06	ПІСЛЯ ПРОСУВАННЯ ПІСНІ / ТУРУ – ПОВТОРНЕ ВИКОРИСТАННЯ	ПІСЛЯ ПРОМО	

Музичний відеокліп задає основний візуальний код образу, а на наступних етапах сценічний одяг адаптується до різних форматів виступу.

AESPA. АНАЛІЗ СЦЕНІЧНИХ ОБРАЗІВ

ПОСЛІДОВНІСТЬ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА МЕТОДИ АНАЛІЗУ





ЗБЕРЕЖЕННЯ ВІЗУАЛЬНОГО КОДУ КОСТЮМІВ ЕРИ «WHIPLASH» ВІД ВІДЕОКЛІПУ ДО ПРЕМІАЛЬНОГО ВИСТУПУ.

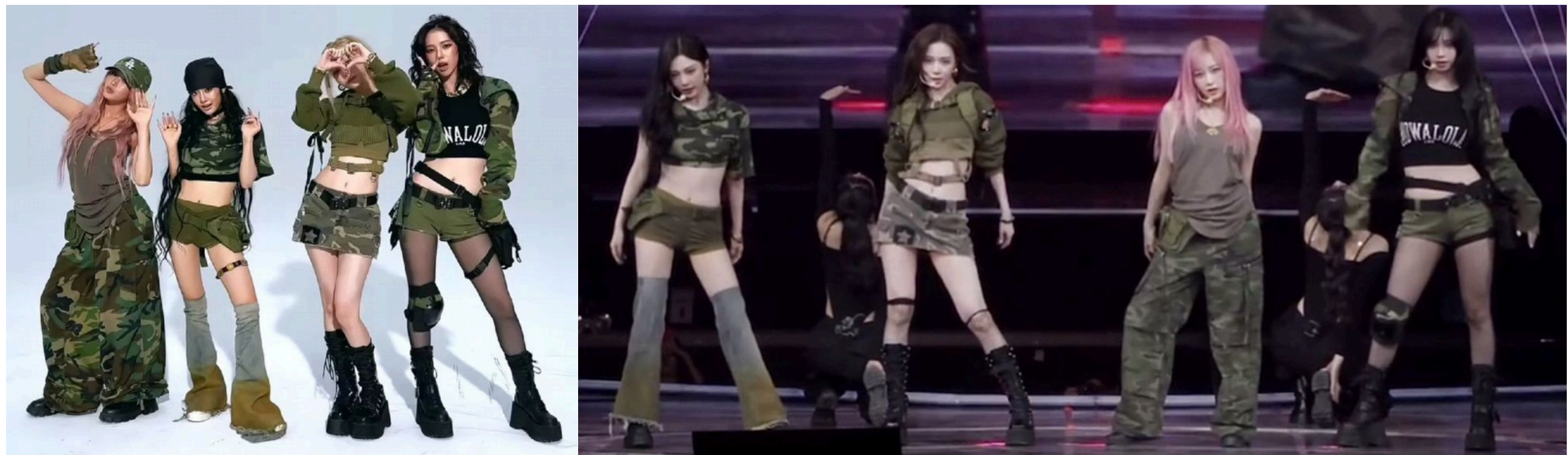


КОНЦЕРТНІ КОСТЮМИ 2025-2026РР. ДЛЯ АНАЛІЗУ ЧЛЕНУВАННЯ ФОРМИ

ПРОДОВЖЕННЯ ЖИТТЯ КОНЦЕРТНОГО ОДЯГУ



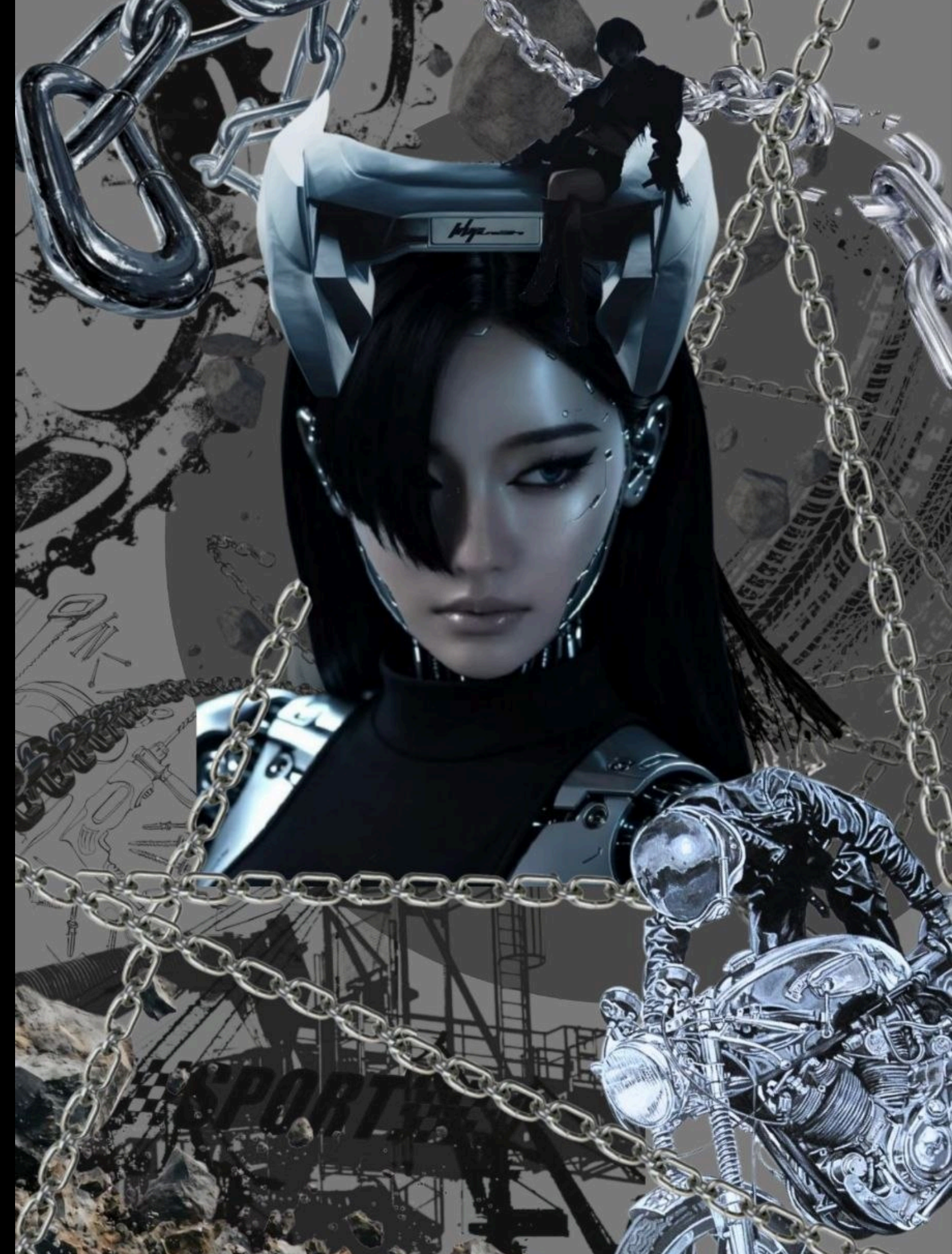
1. КОНЦЕРТНИЙ ОДЯГ → СТАЙЛІНГ КЛІПУ



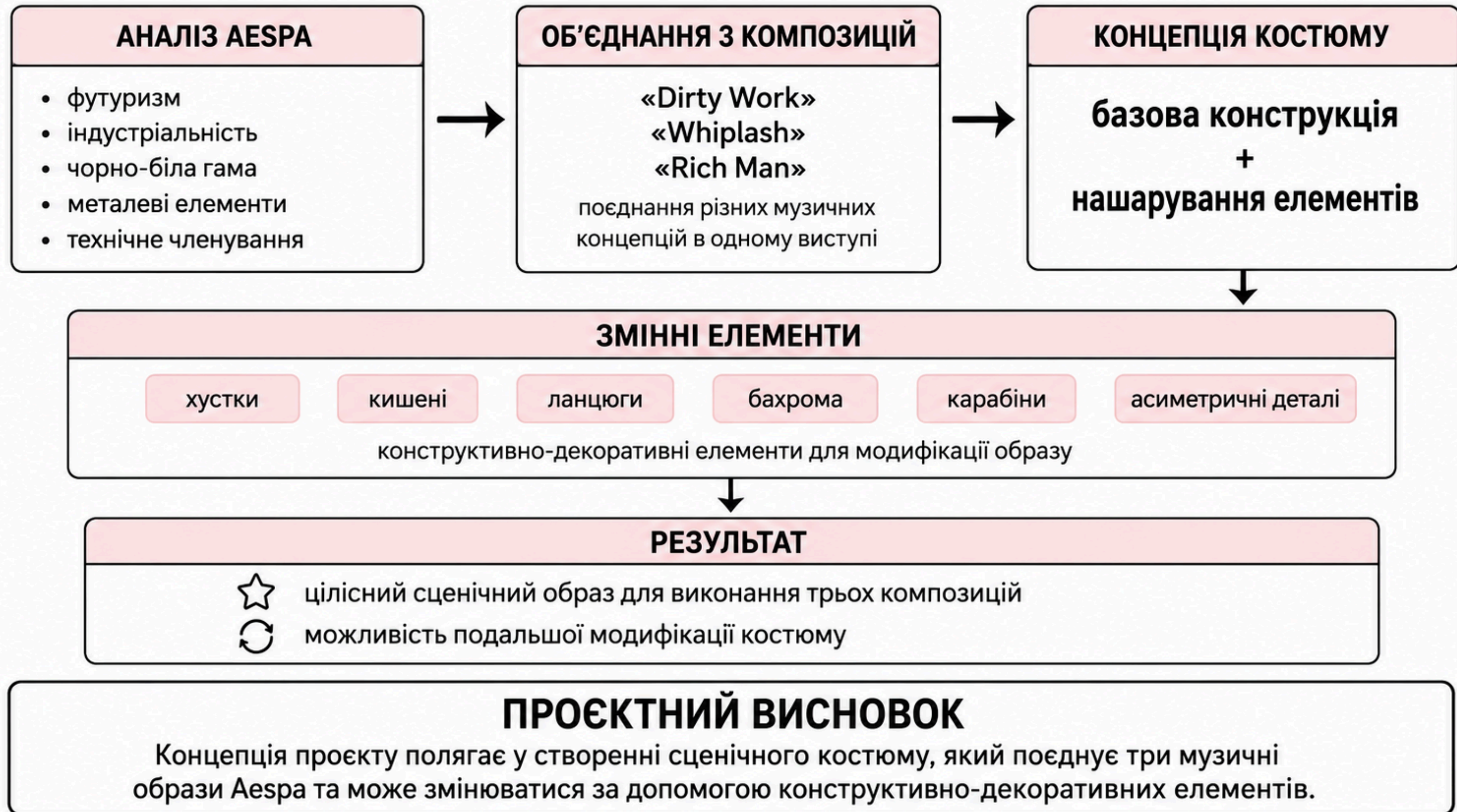
2. СЦЕНІЧНИЙ ОБРАЗ → КОНЦЕРТНИЙ ФОРМАТ

Джерело натхнення. Мудборд

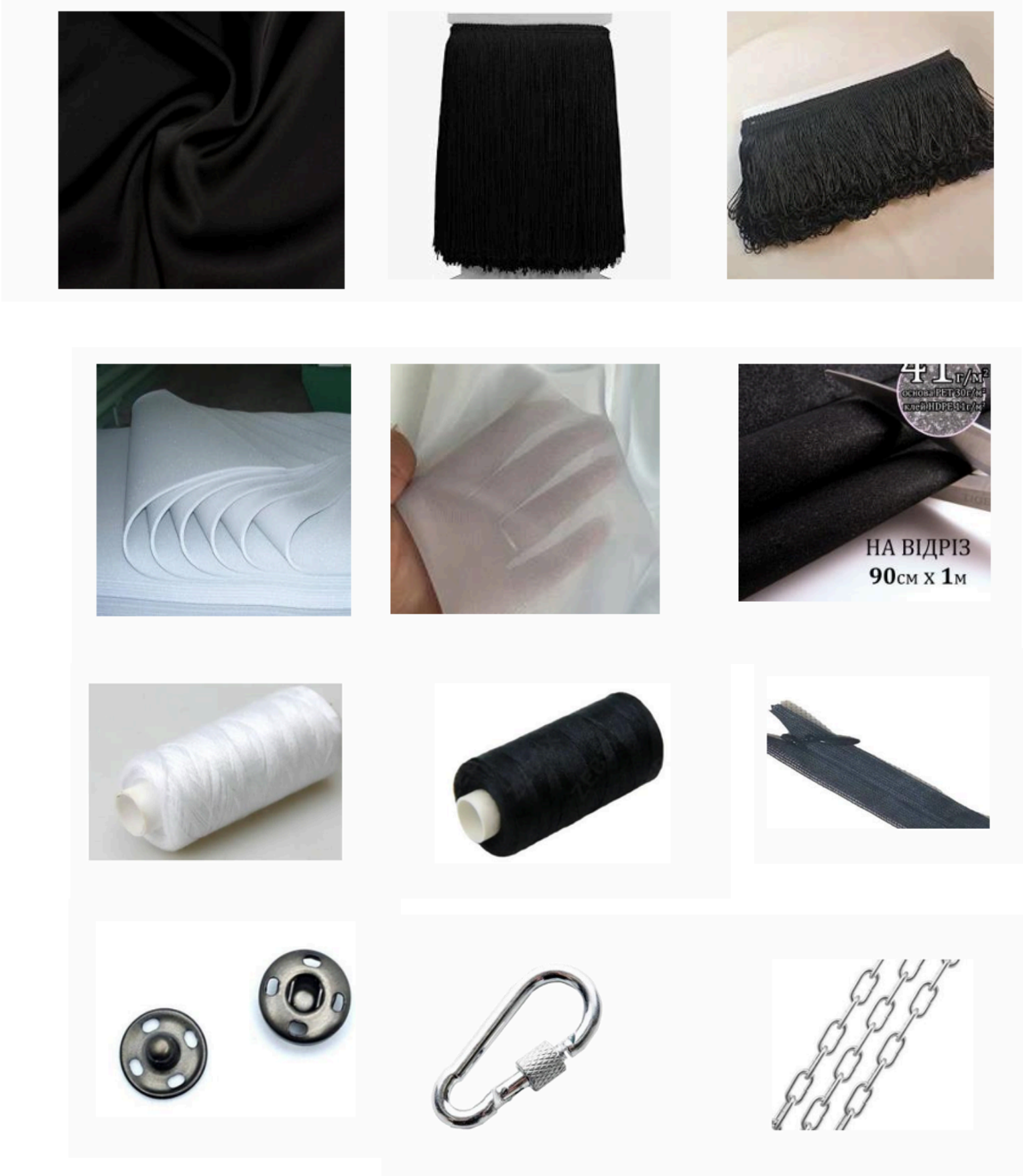
Джерелом натхнення для розробки сценічних костюмів стали результати аналізу сценічних образів обраних композицій, призначених для виконання в одному сценічному блоці концертного туру 2026-2027 рр. На основі їхніх спільних ознак об'єднувальним стилістичним напрямом для сетлісту визначено індустріальність. Для формування базової конструкції додатково враховано візуальні матеріали нових композицій «WDA (Whole Different Animal)» та «LEMONADE», у яких простежуються футуристичні риси нової музичної ери гурту. Додатковим джерелом натхнення стала візуальна концепція Aesra, у якій через ідеалізовані обличчя учасниць, технологічну естетику та фанатське сприйняття формується образ, наближений до цифрової моделі, штучного інтелекту або роботизованого персонажа, що відповідає загальній концепції гурту.



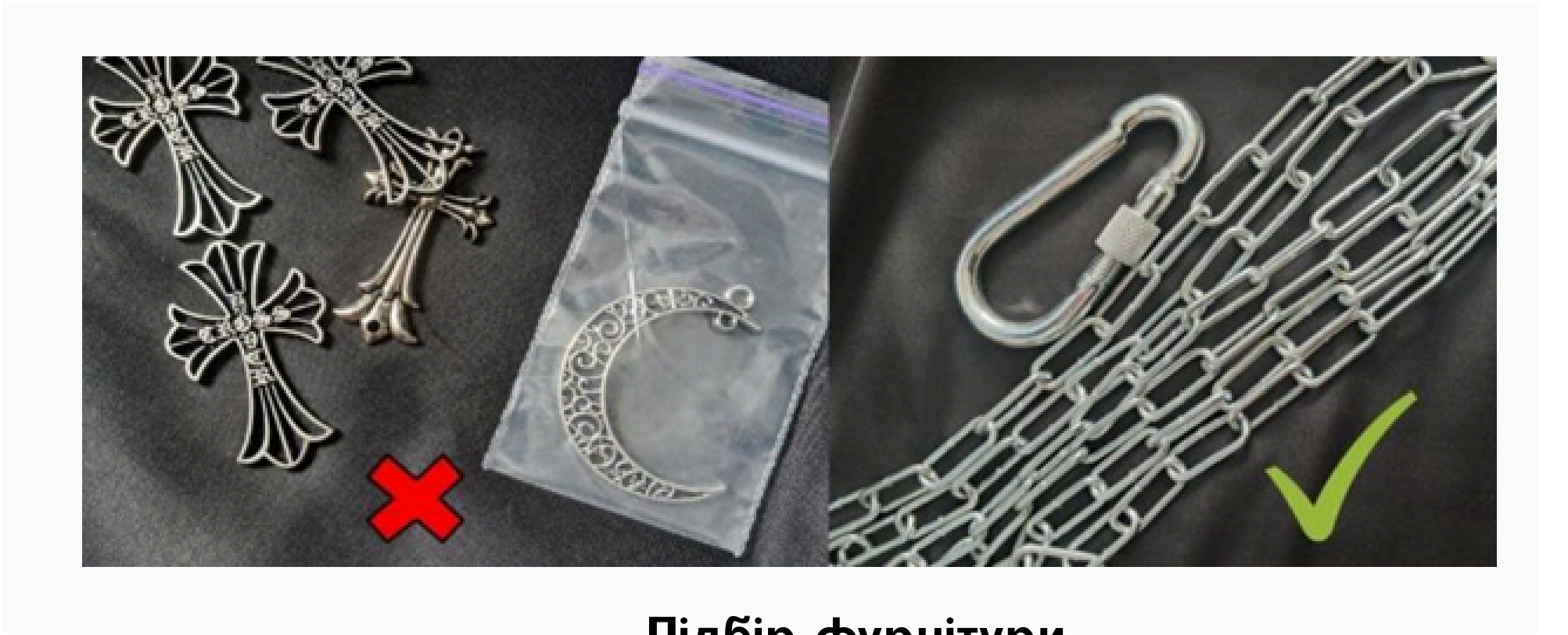
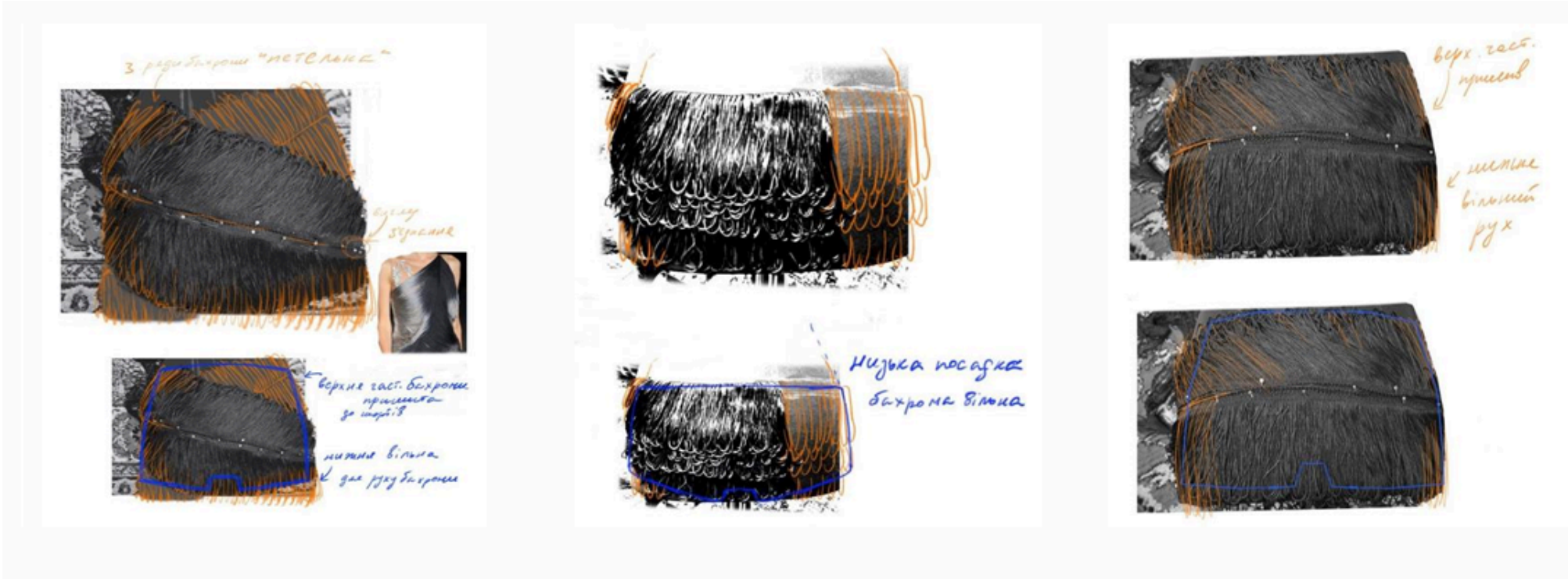
ФОРМУВАННЯ КОНЦЕПЦІЇ ПРОЄКТУ



РЕКОМЕНДОВАНІ МАТЕРІАЛИ

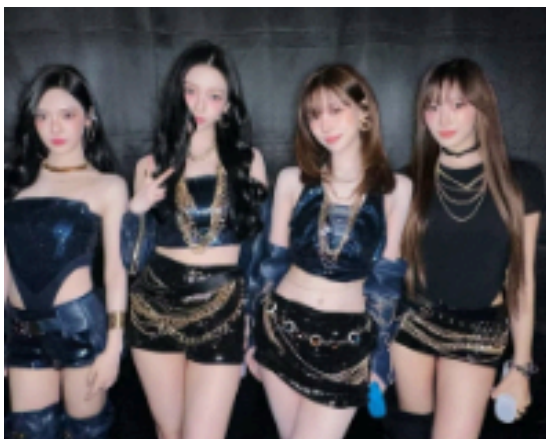
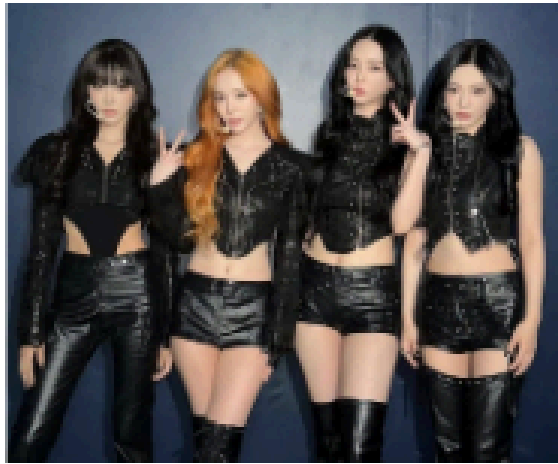


ПОШУК ФОРМОУТВОРЕННЯ ТА СТИЛІЗАЦІЇ



Підбір фурнітури

ЕТАПИ ФОРМУВАННЯ ОБРАЗІВ



Пошук поділу форм і пропорцій з урахуванням індивідуальних особливостей стилізації учасниць

ІНДУСТРІАЛЬНІСТЬ



ФУТУРИЗМ

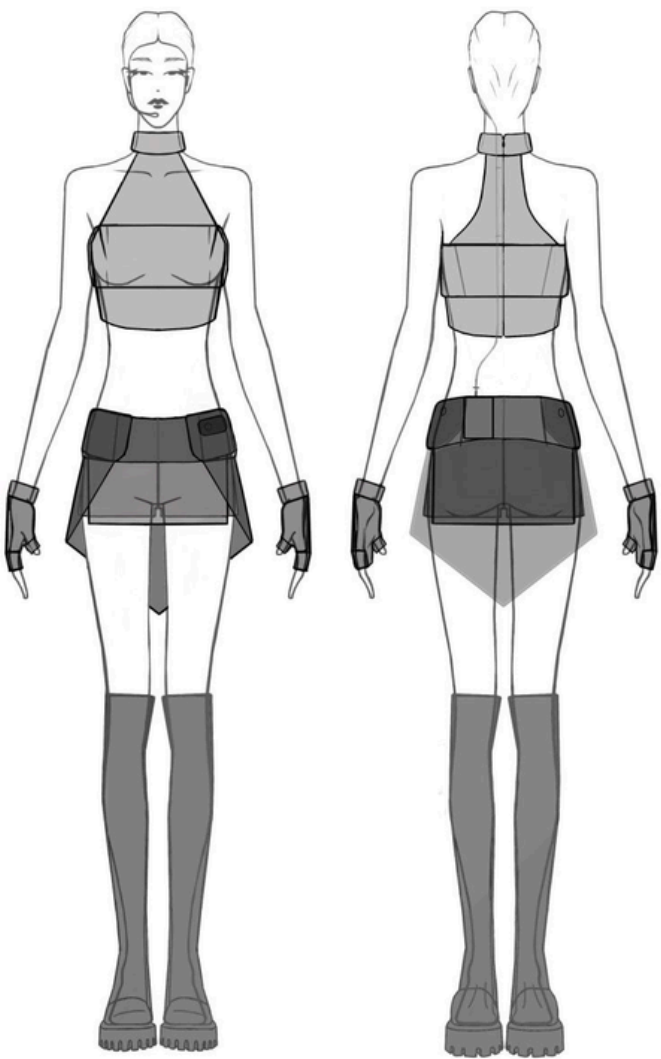




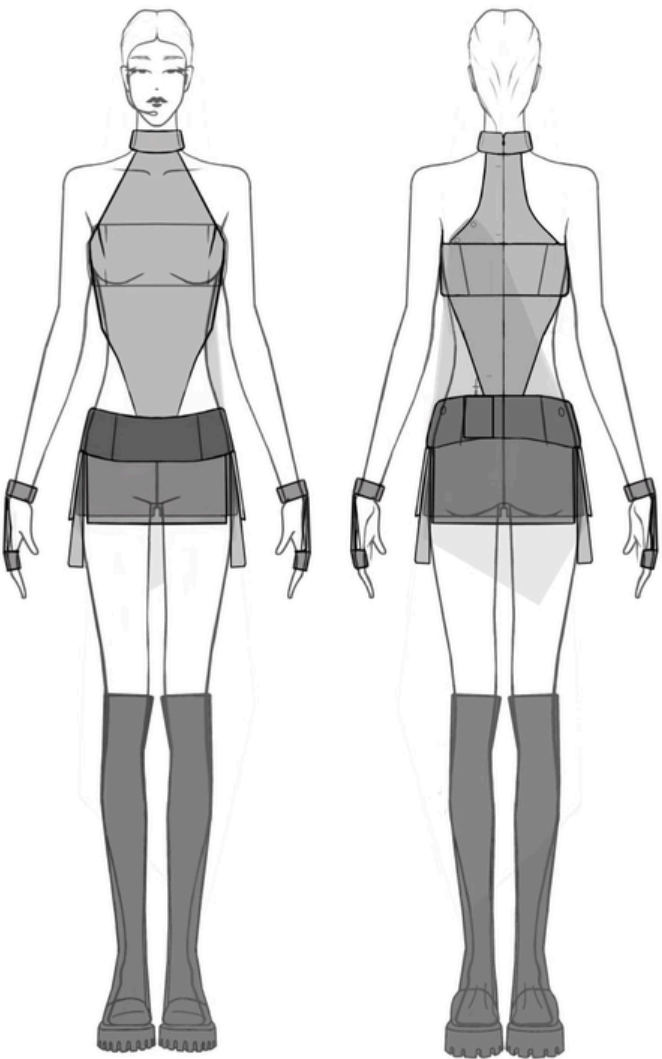


Розробка ескізів колекції

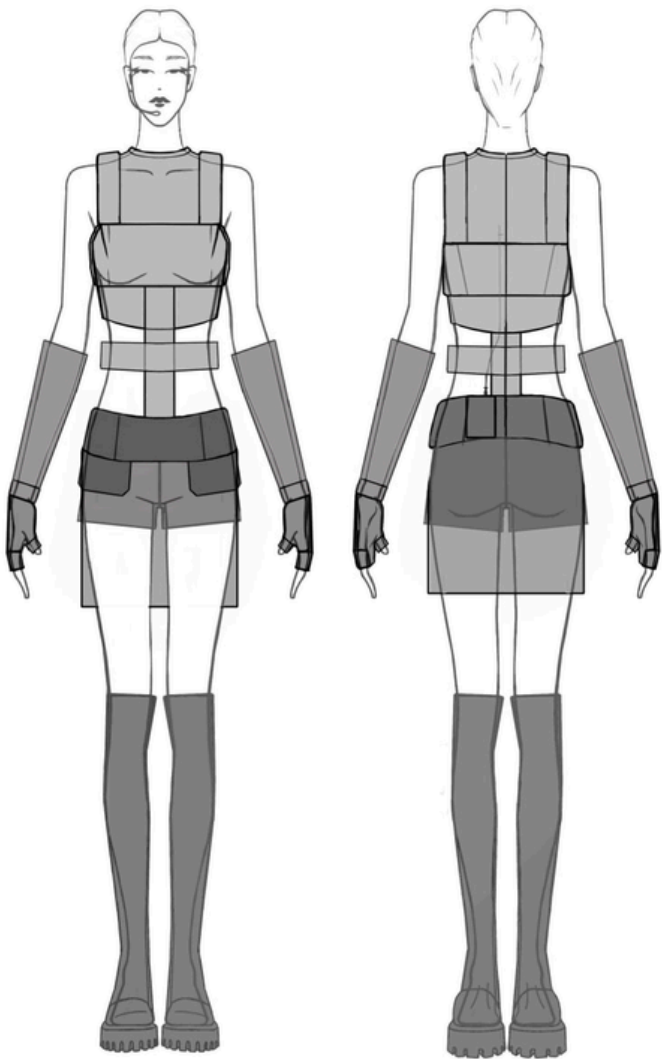
Технічні рисунки



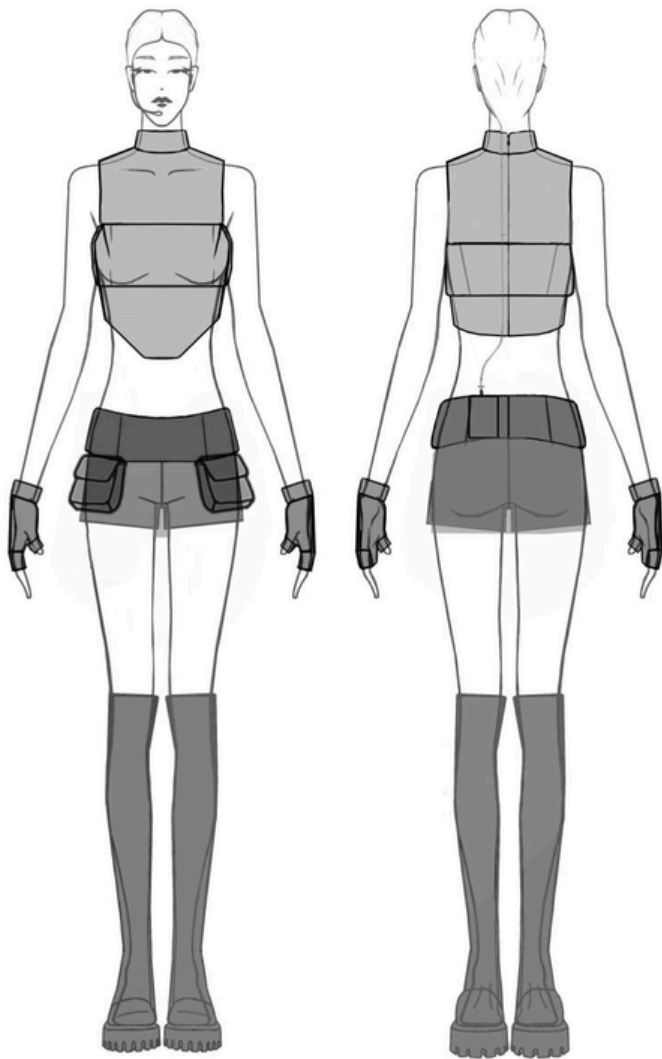
Технічний рисунок модель № 2



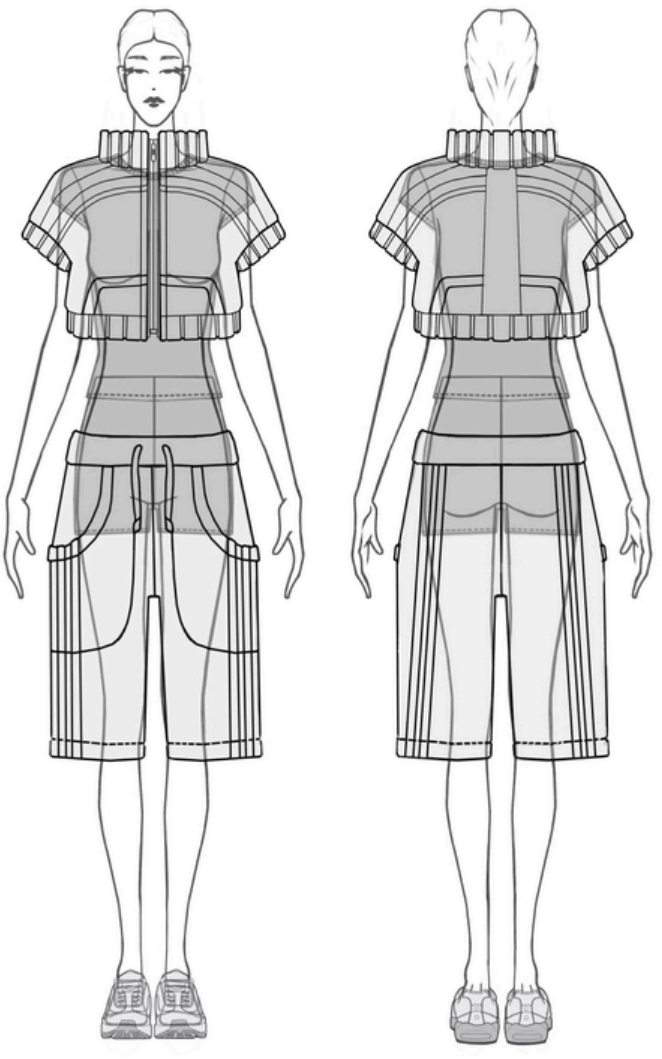
Технічний рисунок модель № 3



Технічний рисунок модель № 4

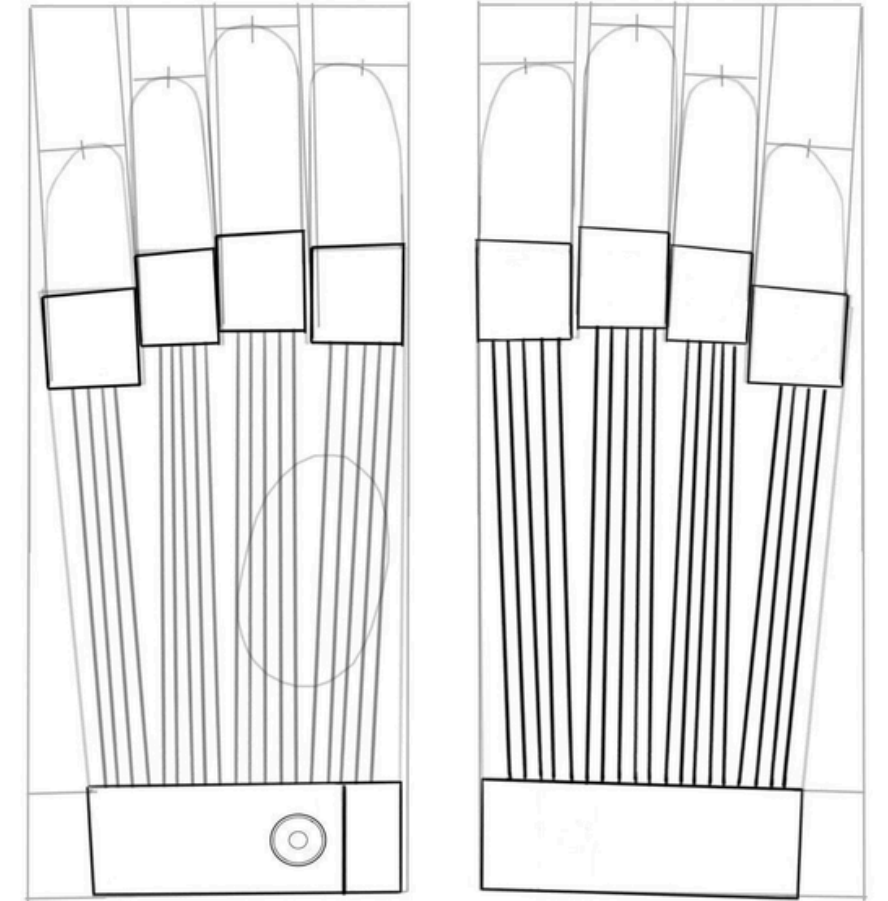
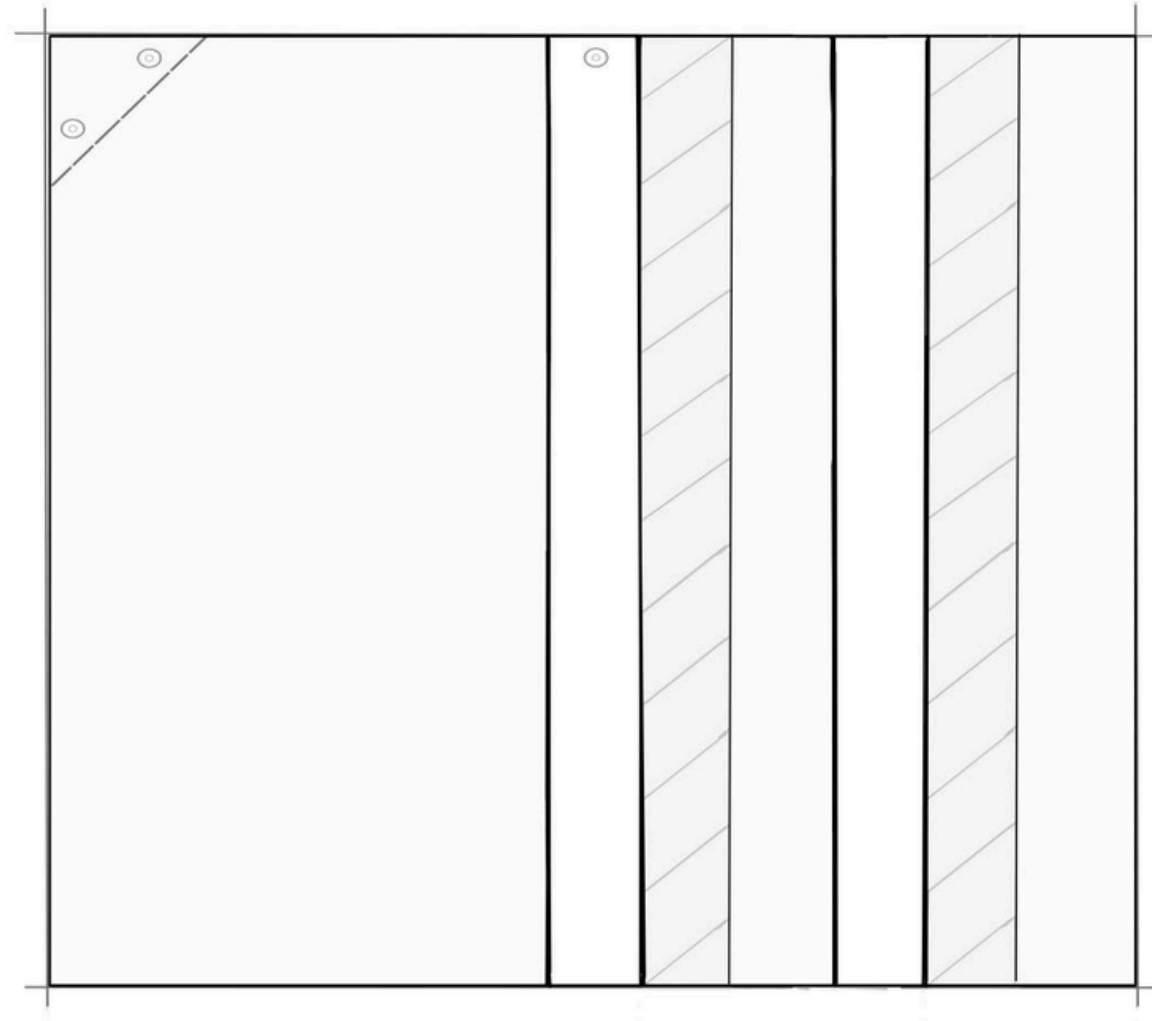
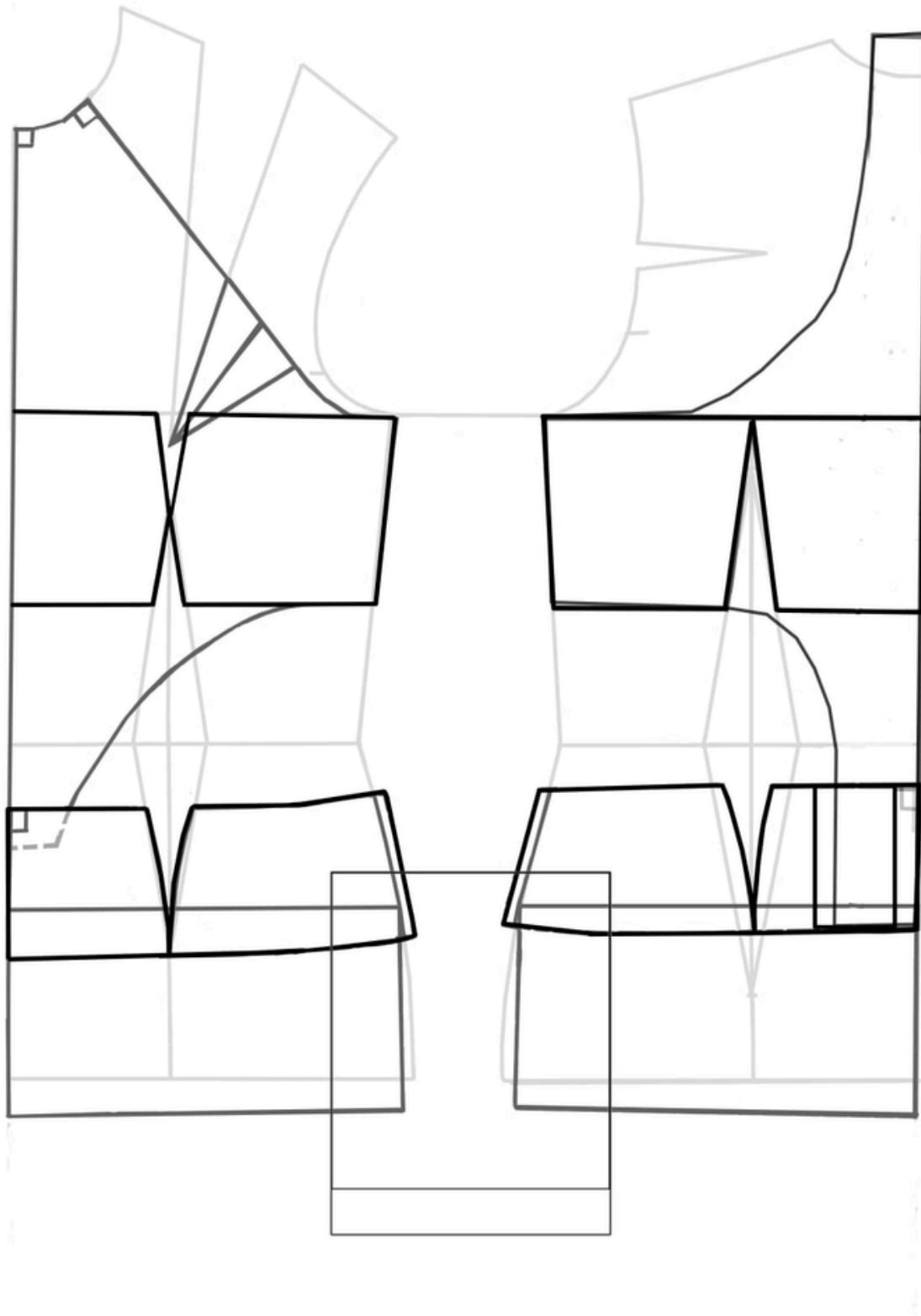


Технічний рисунок модель № 5



Технічний рисунок модель № 1, №6

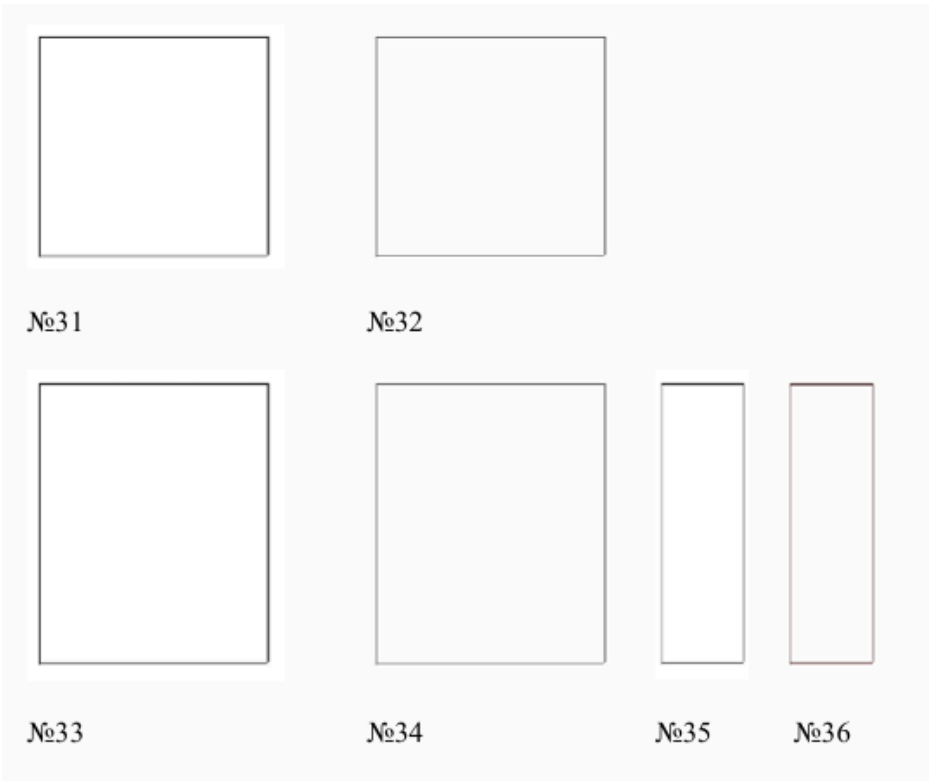
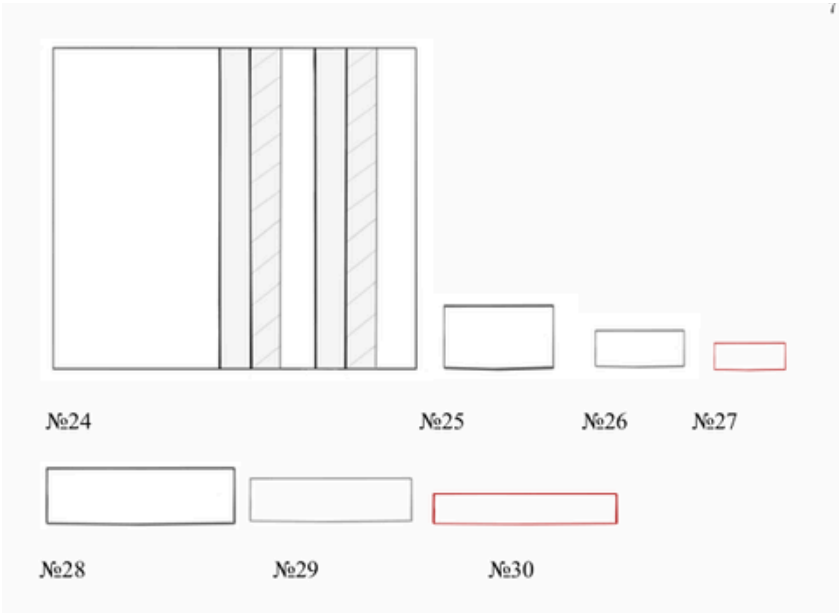
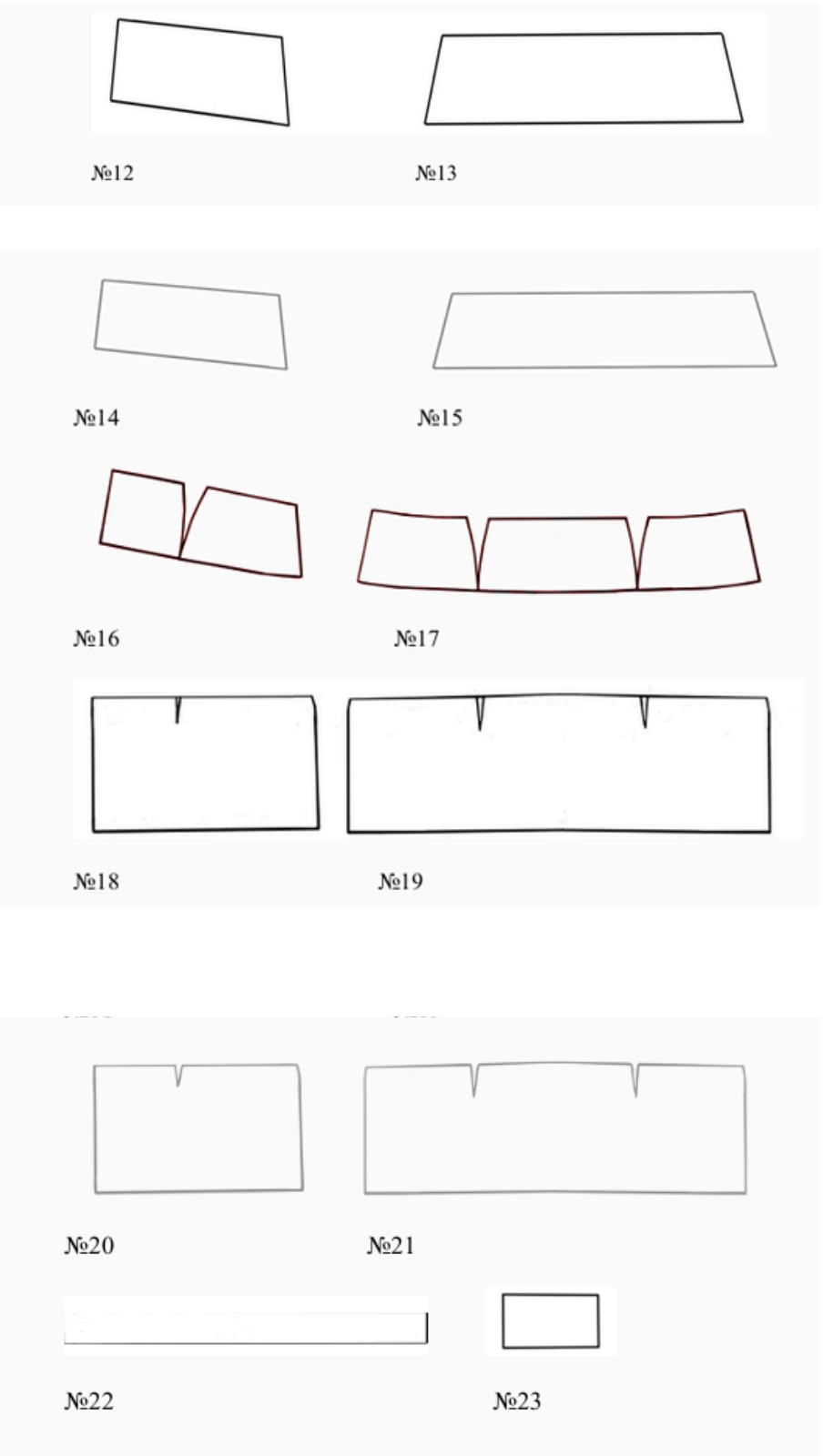
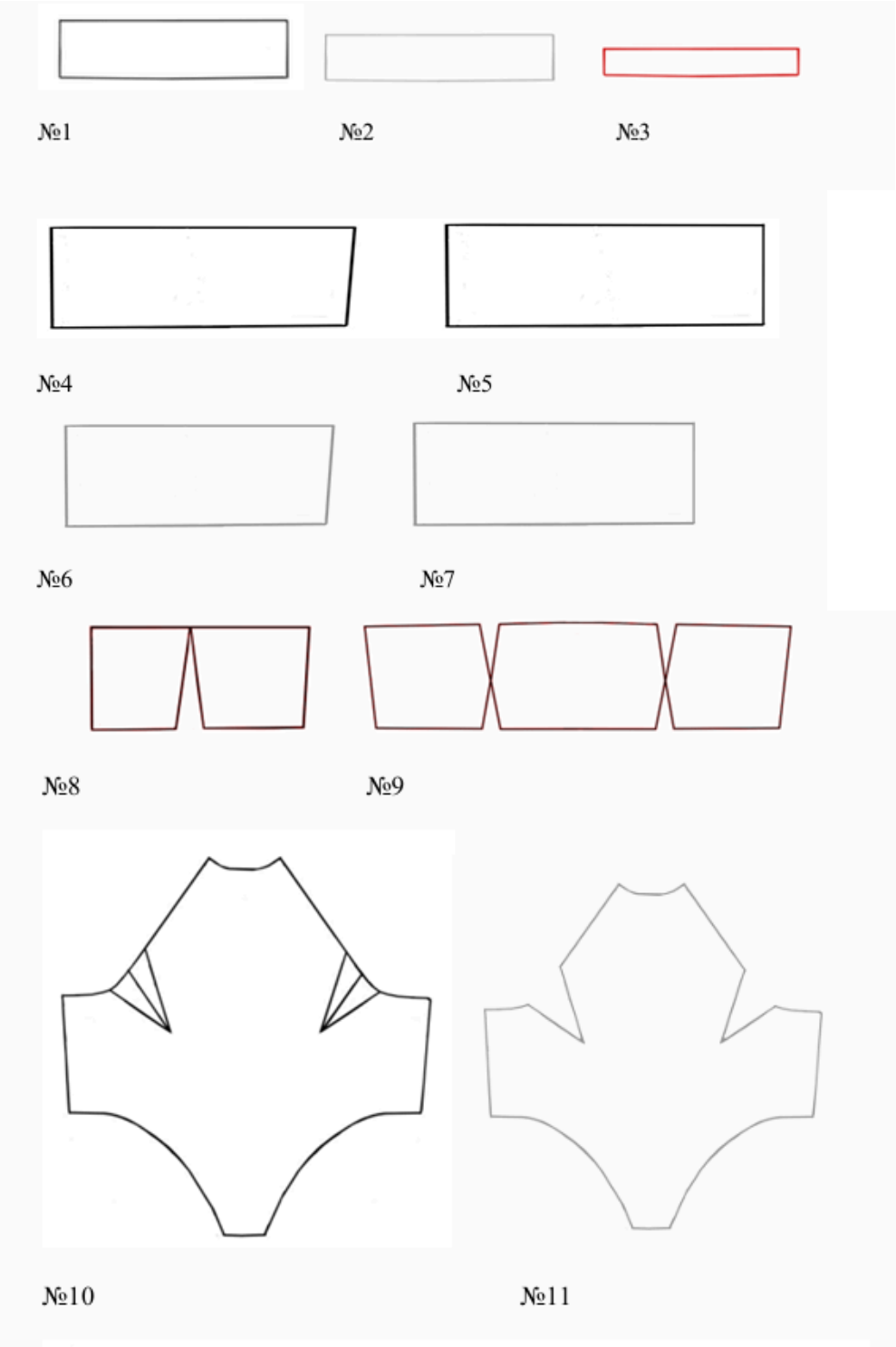
Технічне моделювання виробу



Деталі крою на модель № 4

Колірне маркування контурів деталей для розкрою:

■ основна тканина; ■ флізелін; ■ поролон.



Технологічна послідовність обробки виробів

№	Зміст технологічно-неподільної операції	Обладнання та пристосування
Технологічна послідовність обробки декоративної кишені		
1	Продублювати клейовим флізеліном накривний клапан, лицьову та задню деталі кишені, бічні вставки кишені	Праска
2	Запрасувати припуски зрізів накривного клапана кишені всередину	Праска
3	Обробити краї накривного клапана кишені швом упідгин із закритим зрізом	Швейна машина «Подольск», нитки, ножиці
4	Припрасувати готовий накривний клапан кишені	Праска
5	З'єднати бічні вставки кишені з лицьовою деталлю кишені	Швейна машина «Подольск», нитки, ножиц
6	З'єднати бічні вставки кишені із задньою деталлю кишені	Швейна машина «Подольск», нитки, ножиці
7	Припрасувати шви з'єднання деталей кишені	Праска
8	Обробити верхній зріз кишені швом упідгин із закритим зрізом	Швейна машина «Подольск», нитки, ножиці
9	Пришити накривний клапан до верхнього краю кишені	Швейна машина «Подольск», нитки, ножиці

12	З'єднати виточки на передній та задній частинах пояса з поролону ручними стібками	Ручна голка, нитки, наперсток, ножиці
13	Зшивання деталей пояса з основної тканини	Швейна машина
14	З'єднати передню та задню частини пояса з поролону між собою ручними стібками	Ручна голка, нитки, наперсток, ножиці
15	Обтягування поролонової основи пояса основною тканиною	Голка ручна, наперсток
16	Пришивання топу до поясу на лицевий бік потайними ручними стібками	Голка ручна, наперсток
17	Обробка країв задньої та передньої частини спідниці швом упідгин із закритим зрізом потайними стібками	Ручна голка, нитки, наперсток, ножиці
18	Пришивання поясу та карману на лицевий бік спідниці	Голка ручна, наперсток
19	Зшивання сторін карману до поясу	Голка ручна, наперсток
20	Пришивання карману до задньої частини пілочки	Голка ручна, наперсток
21	Пришивання 6 ґнопок до топу та карману	Голка ручна, наперсток
22	Пришивання потайної блискавки до топу, спідниці та коміра-стійки	Швейна машина
23	Пришивання декору: бахрома і фурнітура	Голка ручна, наперсток
Технологічна послідовність обробки рукавиць		
1	Запрасувати припуски зрізів деталей рукавиць всередину	Праска
2	Вкласти поролонові деталі рукавиць у відповідні деталі з основної тканини: деталі пальців і передпліччя	Ручна голка, нитки, наперсток, ножиці

Технологічна послідовність обробки комплекту		
1	Продублювати клейовим флізеліном деталі пояса, топу, коміра-стійки, декоративних кишень, деталі пальців і передпліччя рукавиці, накривний клапан, лицьову та задню деталі кишені, бічну вставку кишені	Праска
2	Скласти деталь коміра-стійки з основної тканини навпіл, запрасувати згин і припуски зрізів усередину	Праска
3	Обтягнути поролонову основу коміра-стійки основною тканиною потайними ручними стібками, залишивши незашиту ділянку для пришивання топу № 2	Ручна голка, нитки, наперсток, ножиці
4	Зшити виточки на деталях топу № 2 з основної тканини	Швейна машина «Подольск»
5	Запрасувати згини деталей топу № 2 з основної тканини	Праска
6	Обробити згини деталей топу № 2 з основної тканини потайними ручними стібками	Ручна голка, нитки, наперсток, ножиці
7	Вкласти верхній зріз топу № 2 у незашиту ділянку коміра-стійки та пришити машинною строчкою	Швейна машина «Подольск»
8	З'єднати виточки на деталях топу № 1 та спинки з поролону ручними стібками	Ручна голка, нитки, наперсток, ножиці
9	З'єднати деталі топу № 1 та спинки з поролону між собою ручними стібками	Ручна голка, нитки, наперсток, ножиці
10	Зшивання деталей спинки та пілочки топу №1 з основної тканини	Швейна машина «Подольск»
11	Обтягнути поролонову основу топу з основною тканиною	Ручна голка, нитки, наперсток, ножиці,

4	Розподілити бахрому на деталях пальців рукавиць і зафіксувати її клейовою павутинкою	Клейова павутинка, праска, проутюжильник
5	Пришити бахрому до внутрішнього боку поролонових деталей пальців ручними стібками	Ручна голка, нитки, наперсток, ножиці
6	З'єднати краї деталей рукавиць з основної тканини потайними ручними стібками	Ручна голка, нитки, наперсток, ножиці
7	Пришити ґнопки та фурнітуру до рукавиць	Ручна голка, нитки, наперсток, ножиці
Технологічна послідовність обробки декоративної хустки задньої частини		
1	Сформувати декоративні складки згинанням тканини	Ручна голка, нитки, кравецькі шпильки або затискачі
2	Зафіксувати декоративні складки волого-тепловою обробкою	Швейна машина «Подольск»
3	Закріпити декоративні складки машинною строчкою	Швейна машина «Подольск»
4	Обробити зрізи декоративної хустки швом упідгин із закритим зрізом	Швейна машина «Подольск»
5	Пришити ґнопки до декоративної хустки	Ручна голка, нитки, наперсток, ножиці

ПРОЦЕС РОБОТИ. ПРОЦЕС СТВОРЕННЯ МАКЕТУ



Рис. 3.1. Основа для розмітки поролону на макет моделі № 2



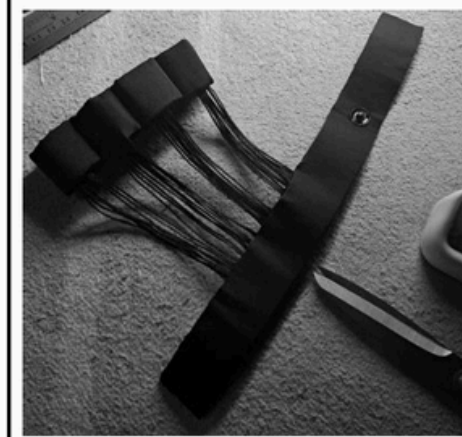
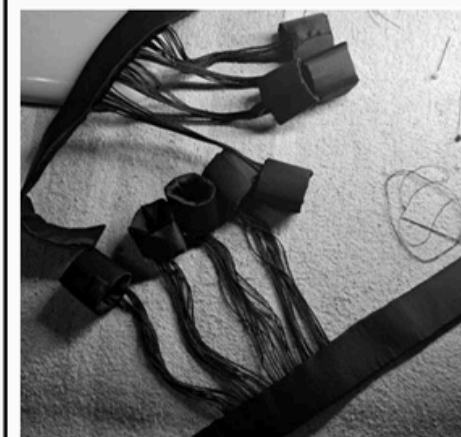
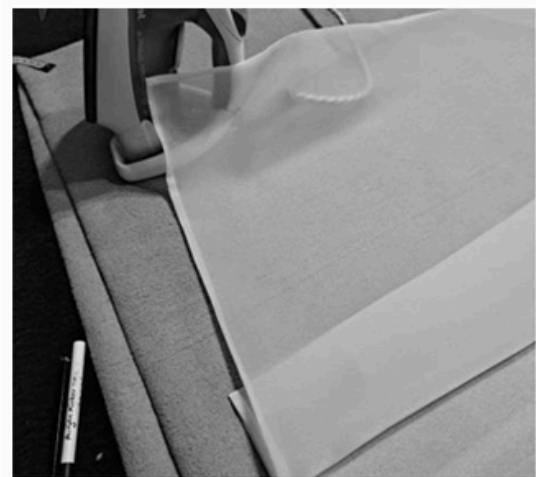
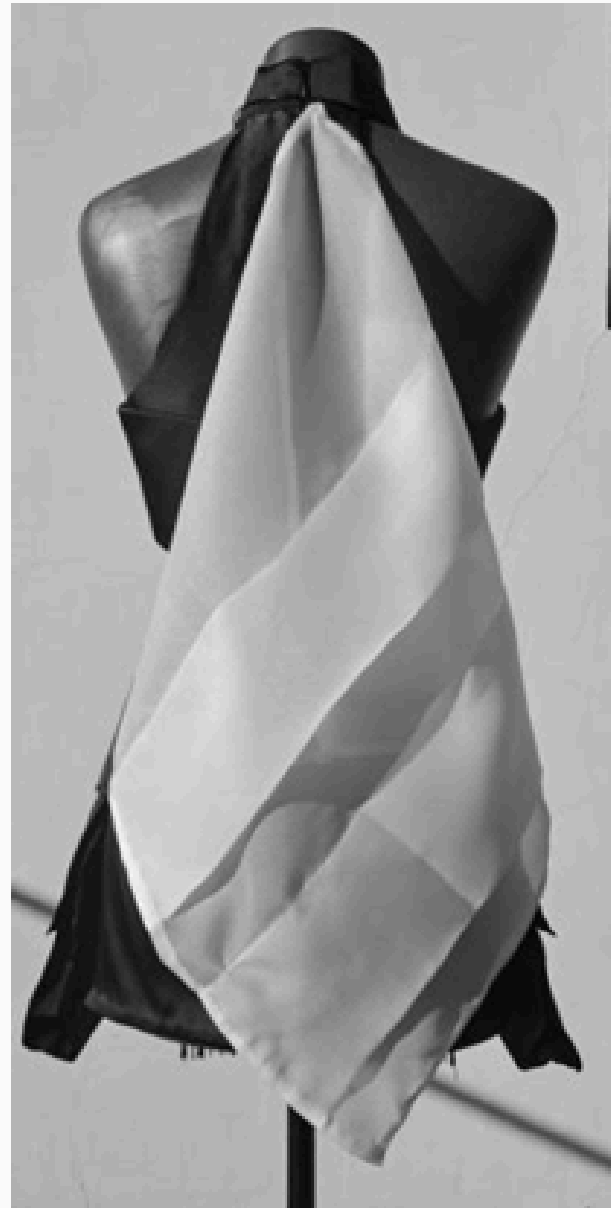


Рис. 3.6 Процес виготовлення рукавички



ГОТОВИЙ ВИРІБ













Висновки

ТАКИМ ЧИНОМ, ПОСТАВЛЕНОЇ МЕТИ КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ РОБОТИ БУЛО ДОСЯГНУТО. У РЕЗУЛЬТАТІ ВИКОНАНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ПРОЄКТНОЇ РОЗРОБКИ СТВОРЕНО АДАПТИВНИЙ СЦЕНІЧНИЙ КОСТЮМ, ЯКИЙ ДЕМОНСТРУЄ МОЖЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ТРАНСФОРМАТИВНИХ ДИЗАЙНЕРСЬКИХ РІШЕНЬ У СУЧАСНІЙ МУЗИЧНІЙ ІНДУСТРІЇ. РОЗРОБЛЕНИЙ ПРОЄКТ ВРАХОВУЄ ВПЛИВ ЦИФРОВОЇ ЕСТЕТИКИ НА ФОРМУВАННЯ СЦЕНІЧНОГО ОБРАЗУ ТА ПІДТВЕРДЖУЄ, ЩО КОСТЮМ СЬОГОДНІ Є НЕ ЛИШЕ ФУНКЦІОНАЛЬНИМ ЕЛЕМЕНТОМ ВИСТУПУ, А Й ВАЖЛИВОЮ СКЛАДОВОЮ ЦІЛІСНОГО МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ХУДОЖНЬОГО ОБРАЗУ ВИКОНАВЦЯ.

ГРАФІЧНА ЧАСТИНА ПРОЄКТУ



КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА НА ЗДОБУТТЯ СВО «БАКАЛАВР» ЗА СПЕЦІАЛЬНОСТЮ 022 ДИЗАЙН, ОПП «ДИЗАЙН ОДЯГУ (ВЗУТТЯ)»
ПРОЄКТ КОЛЕКЦІЇ НА ТЕМУ: "ДИЗАЙН СЦЕНІЧНОГО ОДЯГУ ДЛЯ КПОП ГРУПТУ AESPA"



КОНЦЕПЦІЯ

МУДБОРД



Концепція колекції полягає у створенні сценічних костюмів для гурту «Аесра» для виконання композицій «Dirty Work», «Whiplash» та «Rich Man» у межах концертного туру 2026–2027 рр. Основна ідея проєкту — розробка базової конструкції костюму, здатної зберігати актуальність після завершення музичної ери. Базова конструкція формується з урахуванням членування фігур учасниць, активної хореографії, стабільної посадки та кріплення сценічної гарнітури й бодіпаку. Її стилістика визначена через аналіз основних композицій туру, а також візуальних матеріалів «WDA (Whole Different Animal)» та «LEMONADE», у яких простежуються футуристичні й кіберпанкові риси. Декоративний шар переносить у костюм спільну для «Dirty Work», «Whiplash» та «Rich Man» тему індустріальності: акцент на стегнах, накладні кишені, хустки, асиметрію, металеву фурнітуру, ланцюги, карабини та бахрому. Кишені не є знімними під час виступу, проте можуть бути демонтовані без пошкодження основи. Адаптивність досягається поділом костюму на функціональну базу та змінний декоративний шар, що забезпечує зручність, сценічну виразність і можливість подальшого використання після завершення туру.



ТЕХНІЧНІ РИСУНКИ

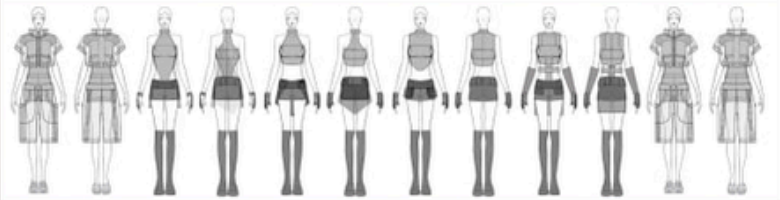


ФОТО ГОТОВОГО ВИРОБУ

