

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Лицей №55 г. Пенза»

Проектная работа по культурологии

«Косплей. Проще, чем театр. Интереснее, чем маскарад»

Выполнила: Селиверстова Ульяна Евгеньевна

Ученица 10 «б» класса

Преподаватель: Преображенская Наталья
Александровна

Содержание:

Введение;

I. Теоретическая часть:

1. Лингвистическая справка
2. Историческая справка
3. Зачем и почему люди этим занимаются?
4. Интересные факты
5. Проблемы косплея в России

II. Практическая часть:

6. Выводы

Информационные источники; Приложение.

Введение

На сегодняшний день в мировом сообществе существует множество субкультур. О большинстве объединений люди имеют хоть какое-то представление: панки, готы, рокеры, стилиаги и т. д. Но есть и такие, названия которых известны очень узкому кругу людей, а в основном подросткам. Что такое «косплей»? Мало кто может ответить на этот вопрос. Однако, это молодая, активно развивающаяся во всем мире субкультура.

Издавна всё, что непонятно и необъяснимо, вызывало у человека страх и отчуждение. Это происходит и с косплеерами. Возраст российских косплееров варьируется от 12 до 30-35 лет. Люди старшего поколения либо не знают, что это, либо же считают, что это занятие для «фриковатой» молодёжи, «фанатеющей» от японских мультфильмов. Объяснить это можно недостаточной информированностью. Сведения о косплее в России можно найти только в некоторых подростковых журналах и на немногочисленных тематических сайтах.

Актуальность данного исследования связана с недостаточной научной разработанностью современного развития молодежных субкультур, в том числе и косплея.

Так как я общаюсь с людьми, увлекающимися этим, и сама имею непосредственное отношение к этому движению, тема для меня особенно интересна.

Научная **новизна** моего исследования заключается в рассмотрении способов популяризации косплея через создание костюма для фотосессии.

Объект исследования: косплей – современная субкультура.

Предмет исследования: костюм для косплея.

Методы исследования:

- анализ

- синтез
- наблюдение
- сравнение
- эксперимент

Цель: популяризация косплея как культурного явления.

Задачи:

1. Изучить информационные источники по теме исследования.
2. Ознакомиться с терминологией.
3. Собрать исторический материал.
4. Выявить проблемы косплея в России.
5. Изготовить косплей своими руками, используя полученные данные.
6. Проанализировать и обобщить результаты исследования.

I. Теоретическая часть.

Косплей как современная субкультура

Косплей - это полное перевоплощение* в героя игры, книги, манги¹, комикса, аниме², фильма, знаменитость, да хоть создание своего собственного персонажа - собирание образа: пошив/покупка костюма, макияж, укладка парика; также копирование его поведения, манеры речи, позы и т.д.

Косплэй (м., скл., яп. コスプレ косупурэ, сокр. от англ. costume play)

- с английского «костюмированная игра».

Термин пришёл из Японии³ в 80-е годы прошлого столетия(4). Люди, увлекающиеся косплеем, - **косплееры** (англ. cosplayer) или **косплейщики** (уже рус.термин).

По словам Такахаси(6) в том же году, когда было введено понятие (1983), на крупнейшем японском комикс конвенте, мало кто был знаком с данным термином, но уже через год или два «косплей» повсеместно использовалось среди фанов, участвующих в манга и аниме-конвенциях. Только в 90-е годы после того, как субкультура была представлена на телевидении и в журналах, это слово окончательно укоренилось в японском лексиконе. Даже Такахаси удивлен тому, что спустя тридцать лет термин все еще используется.

История косплея

Итак, косплей начал зарождаться в Америке в 40-е годы на фестивалях комиксов, когда люди надевали костюмы своих любимых супер-героев, например, персонажей Star Trek и Star Wars. К 1956 году традиция уже относительно устоялась. А уже к 1960-м годам произошло формирование отдельных групп фанатов, изготавливающих и примеряющих на себя костюмы и образы полюбившихся им персонажей научно-фантастической культуры. Но основным катализатором движения косплееров стали фестивали, посвящённые культуре американских комиксов, на которых даже проводились конкурсы нарядов.

В 1984 году судьей очередного состязания стал Нобуюки Такахаси, японский писатель, который был в восторге от костюмированного представления и стал распространять эту идею в родной стране, выпуская журнал «My Anime» с рубрикой «Hero Costume Operation», где её охотно приняли (7). Естественно, что японское аниме также повлияло и на восприятие косплея (в российском обществе сложилась четкая ассоциация косплея и аниме), на его внешний вид.

Одновременно с любителями комиксов появилась волна толкинистов, больше связанная с ролевыми играми, «полёвками»(8), чем с косплеем. Тем не менее, толкинисты тоже повлияли на создание косплей-культуры. С течением времени менялась поп-культура, а вместе с ней и основные тенденции, повлиявшие на косплей. Если в 1970-х—1980-х годах основными двигателями косплея были комиксы, то в 1980—1990-х к ним добавились кинофильмы. В 2000-е годы, по мере возрастания графических возможностей персональных компьютеров и игровых видеоприставок, косплееры начали активно черпать идеи в видеоиграх.

Обратимся к истории развития косплея в нашей стране. «Полёвки» перекочевали в Россию и проводились в ней с 1990-х годов. А в сентябре 2001 г. открылся первый русскоязычный сайт; изначально на нём были представлены фотографии зарубежного косплея, чуть позже стали появляться первые творения российских отаку(9). В начале нулевых основным локомотивом развития косплей-движения были аниме-выставки и фестивали, проходившие в Москве, Санкт-Петербурге, Ростове-на-Дону, Воронеже, Краснодаре, Казани. Таким образом, в СНГ косплей пришел с нескольких сторон: через ролевое движение толкинистов и рост популярности аниме.

В Японии же косплей уже в полную силу представлялся на многочисленных фестивалях и конвентах в Европе и Америке. В 2000-х появилась новая мировая тенденция - организация местных косплей-фестивалей и чемпионатов. С 2003 года в Японии проводится ежегодный Всемирный Косплей Саммит (World Cosplay Summit(10)). В Америке - San Diego Comic-Con International(11), на данный момент также являющийся ведущим мировым событием косплей-движения.

Зачем и почему люди этим занимаются?

На косплее заработать можно, но трудно - ребята рекламируют игры и т. п., заключая контракт с компанией, но в этом тоже есть свои тонкости и трудности, или же заводят аккаунт на Patreon(12), но это только в том случае, если косплеер довольно опытный и популярный, а еще готов тратить силы и на эту платформу, т. к. большинство ведут аккаунты с бесплатным качественным контентом в соцсетях. То есть большинство косплееров тратят деньги без какой-либо выгоды для себя, рассчитывая лишь на отдачу аудитории (возможные донаты(13) по желанию фанатов).

Так для чего же люди этим занимаются, если все равно остаются в минусе? Ответ прост - для того же, для чего мы читаем книги и смотрим фильмы: для новых эмоций и ощущений, возможности прожить чью-то более интересную жизнь, почувствовать себя кем-то другим в каком-то ином мире. Никто не задаётся вопросом, зачем покупать книгу, если её можно найти в интернете, но многим интересно, зачем нужны такие финансовые жертвы ради дорогущего костюма и пары красивых фотографий на память.

Интересные факты о косплее в России

1. В России есть как минимум 2 крупных сайта, посвящённых косплею:

Cosplace (<http://cosplace.ru/2015/12/kospley-resursy-i-prosto-poleznye-say/>)

- это самая большая база косплей уроков в русскоязычном сегменте интернета. Тут вы всегда сможете найти массу косплей туториалов, советов и статей. a-cosplay.ru (<https://a-cosplay.ru/>) - на этом сайте все самое лучшее и интересное из мира косплея. Фото, видео, уроки и перформансы - весь косплей здесь.

2. Также есть крупнейший сайт, доступный в любой стране, где представлены работы косплееров со всего мира - WorldCosplay

(<https://worldcosplay.net/ru/>).

3. Российские косплееры победили на World Cosplay Summit 2014. Это были ребята из Калининграда с никами nek (Екатерина Полыгалова - нередко можно встретить в различных статьях про известных косплееров) и nich1 (Евгений Полыгалов). Персонажи и сценка из поединка из игры The Legend of Zelda: Twilight Princess.

Проблемы косплея в России.

В России все новое, к сожалению, воспринимают остро, часто оскорбляя и подвергая людей физическому и моральному насилию.

Мной были выявлены следующие проблемы:

1. Неверная трактовка увлечения - люди зачастую не знают, что это такое и в чем заключается смысл.
2. Множество людей вообще не в курсе, что такое хобби существует (по большей части старшее поколение), потому презрительно и несерьезно относятся к косплеерам и к молодёжи в целом.
3. Если же люди хотя бы имеют представление, что это, то в большинстве случаев связывают с аниме.
4. Ненависть к аниме, следовательно, ненависть к косплею.
5. Негативное отношение ко всему новому и иностранному (как субкультура косплей молод, как явление - давно нет).

6. Негативное отношение старшего поколения ко многим увлечения молодежи.
7. Среди подростков распространена травля.
8. Домогательства на фестивалях.
9. Избиение и нападения на улицах.

II. Практическая часть.

Понятие «костюм» предполагает наличие тематической одежды, парика, аксессуаров и макияжа – это определило этапы практической работы.

Этапы работы:

- 1. Выбор персонажа**
- 2. Покупка нужных товаров**
- 3. Пошив костюма**
- 4. Укладка парика**
- 5. Макияж**

6. Фотосессия

Ход работы:

1. Я выбрала персонажа из аниме "Волейбол" - Козуме Кенма, потому что он один из моих любимых героев.



2. Парик, линзы, кроссовки можно приобрести в магазине.
3. Костюм я шила сама, дабы не возникло проблем с размером. И такой формы на данный момент в магазинах нет.

Сначала сделала выкройки и вырезала детали:



Просмотрев обучающие видео, шила по инструкциям. Сначала верх (футболку):



Потом шорты:



И добавила мелкие детали (некоторые были нарисованы):



4. Мой персонаж носит каре, поэтому в сложной укладке парик не нуждается.

Первым делом после распаковки парик нужно помыть. Оставить сушиться естественным путём, предварительно расчесав. Мой парик был слишком длинным и кривым, поэтому его нужно было еще и постричь.

С использованием небольшого количества лака я уложила челку.

5. Первым делом я надела линзы, так как у персонажа глаза другого цвета.



Тенями и стрелками я выделила глаза, рисуя им нужную форму.



Контурируя лицо, я выделила скулы, линию челюсти и нос.

6. И последним этапом была фотосессия с фотографом. Нужно было



договориться с фотографом, найти время и занять спортзал или студию, также либо найти готовые фото, либо придумать позы.



Выводы:

Изучив историю и добравшись до истоков, можно сделать вывод, что косплей уже сейчас перестал быть прерогативой фриковатой молодежи и стал многообразным явлением, которым занимаются увлеченные люди целыми семьями, несмотря на то, что это все же довольно новая, только развивающаяся культура не только в России, но и во всем мире. И сейчас косплей больше не имеет прямого отношения ни к толкинистам, ни к аниме. Опираясь на вывод, сделанный выше, можно смело сказать, что буквально все косплееры современности влияют на развитие и внешний вид косплея. То, каким он будет через 10, 20, 30 или 50 лет, зависит от наших современников.

В ходе практической работы я получила ценный опыт. Это оказалось на самом деле очень интересно и увлекательно, хоть и трудоемко, и на это



придётся потратиться финансово.

Теоретическая же работа может быть информативна и полезна не только косплеерам или людям, кто близок к этому, но тем, кто имеет даже косвенное отношение к данному хобби. И просто ознакомиться с этим исследованием, с этой субкультурой будет полезно любому человеку, это позволит частично решить выявленные проблемы.

О решении проблем: об этом нужно публиковать статьи, подобные работы, рекламировать фестивали, упоминать об этом в СМИ и т. п.

Некоторые люди стесняются своего увлечения, а потому информационных источников, из которых об этом могут узнать другие, не особо много, но они есть и хорошо известны в кругах косплееров и их фанатов. С травлей и ненавистью борются повсеместно в самых различных сферах, пропагандируя среди народа толерантность и взаимоуважение. Ну а к более серьёзным нарушениям нужно привлекать правоохранительные органы, не стесняться об этом говорить и бороться за справедливость.

Информационные источники

- <https://m.habr.com/ru/company/smileexpo/blog/410281/>
- <https://yandex.ru/turbo/mirf.ru/s/fun/geek/kospley-что-такое/>
- <https://yandex.ru/turbo/kulturologia.ru/s/blogs/230321/49362/>
- <https://ru-wikipedia-org.turbopages.org/ru.wikipedia.org/s/wiki/>
- <https://odezhda.guru/futbolki/1169-kak-ssit-futbolk>
- https://m.vk.com/nek_nichi
- <https://fake-mm.ru/articles/art1541585892>
- <http://www.gamer.ru/girls/nek-i-mesto-v-kosplee-po-final-fantasy-naigromire>
- <https://m.imdb.com/name/nm2582424/>
- <https://tkaner-com.turbopages.org/tkaner.com/s/odezhda/shorty/kak-sshitzhenskie-shorty/?prefetch=1>

Приложения

*ничего не мешает косплееру подстроить персонажа под себя - т. е. сделать персонажа с другой фигурой (худого персонажа делает пухлый человек), другим цветом кожи (сделать персонажа темнокожим или наоборот), другой расы (персонажей азиатов делают европейцы и т. п.), другого пола; сделать костюм удобнее для себя (длину, отличную от каноничной, или подчеркнуть или скрыть особенности фигуры).

Также не менее популярны косплеи, отличные от канона. То есть, когда в образе персонажа отображаются фанатские теории и домыслы, кроссоверы(14), персонажа делают в другом стиле и многое другое. Вообще, писанных или каких-то официальных правил косплея нет.

Терминология

1. **Манга** - японские комиксы (просто термин «комиксы» употребляется только по отношению к западным (европейским) работам или ко всему жанру).
2. **Аниме** - японские мультфильмы (абсолютно любая японская анимация для любого возраста, но в данном контексте это рисованные фильмы и сериалы, рассчитанные на зрителей 12+,16+,18+).
3. Слово «маскарад», которым активно пользовались на западе, не передавало дух косплея. **Маскарад** — бал-маскарад, костюмированный бал, с характерными (национальными, историческими, фантастическими) костюмами и масками. Во время маскарада нужно переодеться в другого человека, а в косплее важен уровень слияния с персонажем. Ну и при переводе на японский язык оно звучало слишком благородно и старомодно.
4. Впервые термин косплей появился в июньском номере журнала «My Anime» (Издательство Akita Shoten) в 1983 году, в котором с этого выпуска выходила рубрика, помогающая подобрать персонажа, обучающая шитью и крафту(5) .

5. **Крафт** - создание аксессуаров, оружия, прочих дополнительных частей костюма в косплее (для косплея) из различных материалов.
6. Ответственные за рубрику «Hero Costume Operation» в японском журнале «My Anime» участники манга клуба университета Васэда - **Ёсиока Хитоси** (который позже стал писателем фантастом), **Матияма Томохиро** (впоследствии кинокритик и редактор) и **Такахаси Нобуюки** (впоследствии продюсер и директор компании по медиа контенту Studio Hard Deluxe) (как раз-таки и назвавшие все это официально косплеем).
7. Возможно, дело в многовековых традициях самодеятельного японского театра «кабуки», который существует с начала XVII века. Это был синтез музыки, танца и драмы. В постановках актеры уделяли особое внимание сложному гриму, который отражал сущность персонажа, и костюмам, которые имели сильную символическую нагрузку. Традиции театра глубоко проникли в культуру страны, позволив косплею со временем гармонично отделиться как самостоятельной культурной ветви.
8. **LARP** — ролевые игры живого действия, где герои не только перевоплощаются и отыгрывают свою роль, но и активно взаимодействуют между собой: общаются, проходят линейные квесты, ходят по кабакам, подвергаются «пыткам», попадают в плен или в «мертвяк».
9. **Отаку** - человек, который увлекается чем-либо. За пределами Японии, в том числе и в России, обычно употребляется по отношению к фанатам аниме и манги.
10. Этот конкурс поддерживает правительство Японии, ведь это мероприятие является одним из главных в продвижении японской популярной и традиционной культуры за рубежом, а к участию принимаются косплеи исключительно по японским аниме, манге и играм. Отборочные турниры World Cosplay Summit проводятся во многих странах мира, в том числе и в России. Кроме того, в нашей стране в рамках конвентов и фестивалей, где есть конкурсы косплея, проводятся отборочные турниры на EuroCosplay и другие зарубежные косплей-соревнования.
11. Ежегодный некоммерческий, многожанровый фестиваль индустрии развлечений и комиксов, проводится в Сан-Диего, США с 1970 года.

12. Веб-сайт, на котором авторы творческих произведений могут распространять свои работы по платной подписке или предоставлять дополнительный контент для своих подписчиков, называемых «покровителями». Сайт популярен среди YouTube-видеоблоггеров, художников веб-комиксов, писателей, подкастеров, музыкантов и деятелей других областей творчества, публикуемого в Интернете.
13. **Донаты** – это безвозмездные пожертвования. Это выражение благодарности и уважения человеку. Иногда пожертвования сопровождаются комментариями или просьбами от подписчиков.
14. Используются элементы одновременно двух или более канонов(15).
15. **Канон** (греч. κανών) — неизменная (консервативная) традиционная, не подлежащая пересмотру совокупность законов, норм и правил в различных сферах деятельности и жизни человека.

Рецензия

на исследовательскую работу « Косплей. Проще, чем театр. Интереснее, чем маскарад».

ученицы 10 «Б» класса МБОУ «Лицей №55» г. Пензы Селиверстовой Ульяны

Работа Селиверстовой Ульяны посвящена изучению молодежного направления «косплей». Выбор темы исследования говорит об интересе девочки к изучению необычного, актуального для многих подростков материала.

Изучены необходимые источники, собран материал, проведен косплей.

Интерес представляет та часть исследования, которая посвящена конкретному воплощению идеи на практике.

Значительна по своей ценности глава, где ученица историю косплея и проблемы его в России.

Работа выполнена на высоком уровне, содержит ряд выводов, представляющих практический интерес для современной творческой молодежи.

Рецензируемая работа структурирована: имеются введение, постановка задач, основное содержание, выводы, информационные источники.

Исследовательская работа Селиверстовой Ульяны « Косплей. Проще, чем театр. Интереснее, чем маскарад» соответствует всем требованиям, предъявляемым к работам такого рода. Может быть рекомендована к участию в IV открытом региональном конкурсе проектных и исследовательских работ школьников «Высший пилотаж – Пенза» 2022.

Директор МБОУ «Лицей №55» г. Пензы

Е.А.Краличкина

Рецензент:

учитель русского языка и литературы МБОУ «Лицей №55» г. Пензы

Н.А. Преображенская

Дата: « 27 » декабря 2021 г.