

УДК 7.012 + 77.04
ББК Щ10 + Щ167

КОСПЛЕЙ – СИНТЕЗ ИСКУССТВ

Л.Б. Сурина, Е.В. Жаркова

В современный век глобализации и взаимовлияния культур разных стран, неизбежно проникновение субкультуры одной страны в другую. Яркий пример такого восприятия и преобразования чужого опыта самовыражения мы видим в таком новом мировом направлении искусства как косплей. Опираясь на собственное восприятие, в процессе проектирования удалось создать яркий образ косплея при синтезе различных видов пластических искусств.

Ключевые слова: косплей, фотокосплей, визуализация, синтез искусств, дизайн.

Сложившиеся взаимоотношения преподавателей и студентов на кафедре дизайна и изобразительных искусств способствуют становлению позитивного потенциала молодых людей, развитию их индивидуальных возможностей и самосовершенствования на основе равенства партнеров по общению, открытости и доверия, уважения друг друга. Это отражается и в отношении преподавателей к тем проектам, над которыми работают студенты внеаудиторных занятий. В данной статье отражена специфика проектирования костюмированного представления – нового вида дизайна зародившегося в молодежной субкультуре.

В литературе косплей (eng. costumeplay – костюмированная игра) – форма воплощения действия, совершаемого на экране [1]. В широком смысле – это сочетание многих известных нам форм прикладного творчества и сценического искусства (танец, пантомима), которые осваивает человек для достижения максимальной схожести с реальным персонажем или героем из фильма, мультфильма, книги и другого источника, имеющего визуальное воплощение (рис. 1).

Для участия на фестивале молодежной современной культуры осенью 2014 года (г. Екатеринбург) нам следовало подготовить свой проект, для чего было необходимо исследовать явление косплей в современной культуре.

Косплей возник в Японии в конце XX века среди фанатов субкультуры аниме и манги и к началу XXI века получил широкое распространение по всему миру как форма новой молодежной субкультуры (рис. 2).

На фестивалях молодежной культуры традиционно формой представления костюма является дефиле. В классическом понимании – это демонстрация моделей одежды в процессе движения манекенщиков по подиуму [2]. В искусстве косплей, демонстрация давно переросла в небольшое театральное представление или шоу, однако термин, которым называют выступление, остался тот же.



Рис. 1. Косплей как визуальное воплощение художника и его картины



Рис. 2. Косплей а) японский, б) американский, в) русский

Косплей-дефиле отличается от обычного тем, что косплеер не просто проходит по подиуму (сцене), но и становится актером, вжившимся в роль персонажа. Для этого в команду приглашается человек, знакомый с искусством режиссуры и постановки, он призван продумать выступление и «поставить выход». Длина такого спектакля обычно не более трех минут,

в чем и состоит сложность. Постановкой выступления занимается человек, который, как режиссер, продумывает и утверждает схему поведения выступающего на сцене, однако считается с мнением команды, в итоге чего коллективно утверждается конечный вариант. Далее ответственный за режиссуру согласовывает звуковой ряд и световой сценарий для более эффектного представления персонажа. Это может быть оригинальная идея, а может быть детальная копия первоисточника, для этого режиссер-постановщик должен быть хорошо знаком с этим первоисточником.

Взяв эту тему на курсовое проектирование, мы определили аудиторию, т.е. потребителя данного продукта. Исследовали искусство косплея с точки зрения синтеза различных видов искусств (проект, костюм, антураж). Создали команду, способную достичь поставленной цели. Для представления костюмированной игры в жанре косплей на фестивале нам было необходимо выполнить следующие задачи. Изучить виды смежных искусств и их роль в формировании косплей-образа, рассмотреть проектирование косплей при взаимодействии этих видов искусств.

Первой задачей дизайнера, начинающего работу в таком виде искусства как косплей, становится выбор образа и его точное проектирование (от костюма и аксессуаров, до макияжа, грима и сценографии).

Известно, что синтез – это процесс соединения или объединения ранее разрозненных вещей или понятий в целое. Следовательно, необходимо было определить части будущего целого, объединение которых позволит создать элементы нового.

Большая часть работы в проекте отводится костюмам. Из каких материалов и частей они будут сконструированы – это ответственность дизайнера. Необходимо не только смоделировать и сшить изделия, но так же выполнить декоративную роспись по ткани объединяющую весь ансамбль символикой цветного орнамента. Работа с художником-декоратором подразумевает проектирование и изготовление доспехов, масок, оружия, имитацию материалов и фактур, например, стальных доспехов. Образ игры решено было представить в виде пантомимы, где второстепенные герои вступают в немой диалог с главным персонажем по очереди, каждый из которых указывает направление движения сюжета ко второму главному персонажу, он появляется в конце. Кульминацией является короткий танец двух главных героев, а завершает постановку эффектные статичные позы.

Для работы над отдельными эскизами костюмов персонажей (рис. 3), необходимо определить общий графический рисунок ансамбля и какую часть каждый костюм будет составлять от целого. Эта работа выполняется в смежной дизайну области художником по костюмам, знания которого необходимы для осуществления проекта. На первый план выносятся не только качество изготовления атрибутов, но и высокая степень передачи фантазийного образа, поэтому немаловажную роль в завершении образа

играет парикмахерское искусство, а также искусство постижера, визажиста, гримера и боди-арта. Следует отдельно отметить, что в некоторых случаях эти направления искусства, совмещающие знания смежных отраслей, изучаются и осваиваются, как несколько ролей, одним специалистом.

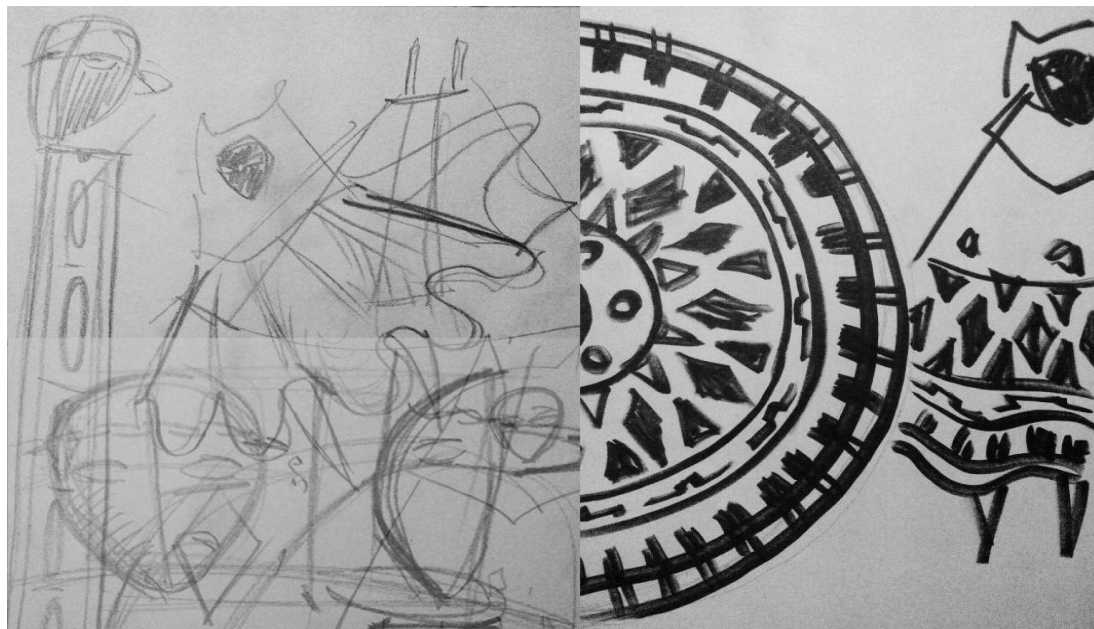


Рис. 3. Эскизы к костюмам

Игрок, в свою очередь, должен проявить актерский талант (рис. 4). Пережить мимику и жесты, нюансы поведения, воспроизвести действия героя в той или иной ситуации. В косплей-дефиле редко удается использовать фонограмму, поэтому модели особенно важно обратиться к искусству пантомимы, заменить слова жестами и мимикой.

Особое место в косплея занимает фотокосплей. Поэтому фотографы с авторским видением, владеющие постановкой кадра, умением выгодно подчеркнуть общую идею проекта с помощью дополнительной обработки фотографии, играют в проектной группе решающую роль. В конечном итоге мы видим комплексную работу дизайнера, фотографа, ретушера, постановщика, декоратора, визажиста и, наконец, актера.

Таким образом, косплей является сложным синтезом многих видов пластических искусства, а весьма интересным объектом для дизайн-проектирования.

Очень важным условием развития профессиональной компетентности студентов является то, что они еще во время студенчества занимаются самостоятельным творчеством и работают в профессиональной среде. Здесь встречаются два важных пространства: первое – пространство свободного развития личности, второе – пространство ее развития, созданное профессиональной средой, в том числе международной.



Рис. 4. Косплей как синтез пластических искусств

В результате такого подхода учение, направляемое «извне», на наш взгляд, уступает место учению, направляемому «изнутри», которое открывает наиболее благоприятные условия для самореализации, для самопознания и поддержки уникального развития каждого из студентов в соответствии с унаследованной ими природой и выраженными предпочтениями.

Яркие впечатления, воплощенные в графических листах, этюдах, театральных постановках во время обучения становятся материалом для профессионального роста и серьезной работы в мастерских. Ценностное отношение преподавательского состава к личности студента позволяет каждому из них еще на этапе обучения успешно адаптироваться в социуме, сохранять, создавать и приносить эстетику в создаваемый ими творческий продукт, а также в окружающий мир.

Библиографический список

1. Философский энциклопедический словарь / Глав. ред.: Л.Ф. Ильичев, П.Н. Федосеев, С.М. Ковалев, В.Г. Панов. – М.: Советская энциклопедия, 1983. – 840 с.
2. Энциклопедический словарь Ф.А. Брокгауза и И.А. Эфрона. – СПб.: Фирма «ПОЛРАДИС», АОТ «Иван Федоров», 1993–1998.

[К содержанию](#)