

УДК 792.01

ФОРМИРОВАНИЕ И РАЗВИТИЕ ФЕСТИВАЛЕЙ КОСПЛЕЯ В США, ЯПОНИИ И РОССИИ

Телегина Марина Сергеевна, магистрант, кафедра режиссуры театрализованных представлений и праздников, Санкт-Петербургский государственный институт культуры (г. Санкт-Петербург, РФ). E-mail: orenji-kitsune@yandex.ru

Астафьева Татьяна Владимировна, кандидат искусствоведения, доцент, доцент кафедры режиссуры театрализованных представлений и праздников, Санкт-Петербургский государственный институт культуры (г. Санкт-Петербург, РФ). E-mail: tastafieva7@rambler.ru

В статье проанализирован процесс зарождения и развития косплей-движения в США, Японии и России. Рассмотрены три точки зрения на возникновение косплея, основанные на географическом признаке. При изучении американского опыта значительное внимание уделяется Всемирному фестивалю научной фантастики, так как в рамках данного мероприятия происходила постепенная формализация хобби и формировался ряд критериев для оценки конкурсных косплей-выступлений. Японский опыт рассматривается на примере Ярмарки комиксов и Всемирного косплей-саммита, которые демонстрируют два разных примера организационной структуры мероприятия. В первом случае косплееры существуют в «выставочном пространстве» и способы репрезентации образа смещены в сторону создания фотографий; во втором – косплееры создают сценические номера, используя широкий спектр средств художественной выразительности. Развитие российских фестивалей косплея изучено обзорно, акцент сделан на трансформации сценической программы фестивалей и номинаций, а также на изменении субкультурной принадлежности фестивалей в связи с их контекстуализацией в ходе развития массовой культуры. Сделаны выводы о том, что процесс возникновения косплея в США и Японии на начальных этапах проходил обособленно. Далее, благодаря мировым процессам глобализации, произошло взаимовлияние двух культур, что привело, с одной стороны, к обогащению опыта косплей-движения в обеих странах, а с другой – к унификации косплея по всему миру.

Ключевые слова: косплей, фестиваль, костюм, аниме, научная фантастика.

FORMATION AND DEVELOPMENT OF COSPLAY FESTIVALS IN THE USA, JAPAN AND RUSSIA

Telegina Marina Sergeevna, Graduate Student, Department of Directing the Theatrical Performances and Festivals, St. Petersburg State University of Culture and Arts (St. Petersburg, Russian Federation). E-mail: orenji-kitsune@yandex.ru

Astafyeva Tatyana Vladimirovna, PhD in Art History, Associate Professor, Associate Professor of Department of Directing the Theatrical Performances and Festivals, St. Petersburg State University of Culture and Arts (St. Petersburg, Russian Federation). E-mail: tastafieva7@rambler.ru

The article describes the process of formation and development of cosplay festivals in the USA, Japan and Russia. The article analyzes three points of view on the origin of cosplay, which depend on the geographical location. In the USA, the evolution of cosplay was related to The World Science Fiction Convention. Furthermore, there was the process of cosplay transformation from local hobby to the professional competition. Moreover, the cosplay performances evaluation criteria was created. That is why the article focuses on The World Science Fiction Convention. The description of Japanese experience is based on two events: the Comic Market and the World Cosplay Summit, both of which have different organizational structure.

At the Comic Market, cosplayers are located in “exhibition space,” they do not have an opportunity to make any performances, therefore they can represent their costumes only by making photographs. At the World Cosplay Summit, cosplayers take part in cosplay performance competition, where they can use wide range of forms of artistic expression. The research of Russian cosplay festivals development focuses on transformation of scenic program. Moreover, it describes the changes in subcultural background of cosplay festivals because they need to be in context of modern culture. The conclusion were drawn that the process of cosplay formation in the early stages was isolated in the USA and Japan. Further, the interinfluence between the two cultures took place because of the world globalization process. That leads to increasing of artistic and technical cosplay level and unification of cosplay all over the world.

Keywords: cosplay, festival, costume, anime, science fiction.

Сегодня, в условиях широкой популярности массовой культуры, постоянно растет количество мероприятий, включающих косплей в программу. Однако в нашей стране история возникновения косплея освещена исследователями не в полной мере.

Появление косплея в России (конец 90-х годов XX века) связано с популяризацией японской культуры. Российские организаторы фестивалей в большей степени заимствовали именно японскую эстетическую традицию, поэтому уровень визуального соответствия является одним из важнейших критериев оценки выступлений в косплее. Фестивальное движение позволило российским косплеерам находиться в «сценических условиях», используя возможность усложнения художественной структуры выступлений, применяя широкий спектр средств художественной выразительности.

Существуют три точки зрения на возникновение косплея. Ряд исследователей (например, Е. О. Самойлова [2]) пишут о косплее, как о японском явлении, так как понятие «косплей» впервые появилось в 1983 году в журнале «My Anime», где термин был заявлен в двух вариантах: полном – «コスチューム プレイ» (Cosuchumu Purei) и сокращенном – «コスプレ» (cosplay) [6], который в дальнейшем получил более широкое распространение. Другие исследователи (например, М. Р. Фахретдинова [3]) пишут, что косплей зародился в Америке и был связан со Всемирным фестивалем научной фантастики «World Science Fiction Convention» (сокращенно «Worldcon»). Третья точка зрения носит центристский характер. Т. Виндж [11] говорит о косплее, как о синтезе двух культурных традиций, когда японцы не только переняли опыт американцев, но и адапти-

ровали его, согласно особенностям своей культуры. Другие исследователи (Х. МакКарти [8], Б. Ашкрафт и Л. Планкетт [5]) придерживаются мнения, что в Америке и Японии предпосылки того явления, которое сейчас принято называть «косплей», на начальных этапах формировались обособленно и параллельно. А потом, с течением исторического процесса, обе культуры начали оказывать взаимное влияние друг на друга.

Опровергая распространенное мнение, что первый случай косплея в мире, и в Америке в частности, произошел в рамках «Worldcon'a» в 1939 году, МакКарти и Планкетт пишут, что первый зафиксированный прецедент переодевания в персонажа комикса датирован 17 декабря 1908 года. У. А. Фелл и его жена посетили карнавал в образах м-ра Скайгака с Марса и Дианы Диллпиклес – персонажей, нарисованных американским художником-комиксистом А. Сондо [8; 5]. Следующий случай, появившийся в прессе, связан с арестом О. Джеймса, который прогуливался по улице г. Такома в костюме м-ра Скайгака в марте 1910 года. А в 1912 году в газете появилась фотография А. Олсона, взявшего первый приз в конкурсе костюмов за образ м-ра Скайгака [5]. Планкетт также акцентирует внимание на том, что вышеперечисленные случаи переодевания в героев книг или комиксов нельзя с точностью назвать «первыми», скорее, можно говорить о первых зафиксированных случаях косплея.

В 1939 году прошел первый «Worldcon», в рамках которого косплей начал популяризоваться среди большого числа людей. На примере данного мероприятия мы можем проследить не только развитие косплея как формы творческой деятельности, но и процесс формирования конкурса косплея. Однако, поскольку термин

«костплей» возник позже, мы, для того чтобы соблюсти историческую точность, будем придерживаться понятия «маскарад» по отношению к конкурсу костюмов на «Worldcon'e». Писатель-фантаст М. Резник в эссе «Маскарады Уорлдкона: Первые 40 лет» писал, что традиция проводить маскарады началась благодаря Ф. Аккерману и М. Дуглас, которые посетили фестиваль в «футуристических костюмах», сделанных по мотивам фильма В. Мензиса «Облик грядущего» и новеллы Ф. Ноллана «Армагеддон 2419 А. Д.» [10]. И если в 1939 году в костюмах пришли только они, то в 1940 году в рамках Второго «Worldcon'a» прошел небольшой маскарад, который в дальнейшем стал традиционным. Изначально структура маскарадов обладала чертами, схожими с костюмированной вечеринкой. Резник отмечал, что «в первые пару десятилетий это был фактически балл-маскарад. Играл оркестр, стояли столы, напитки» [10], люди могли свободно общаться и танцевать. А вечером объявляли победителей конкурса костюмов. В эссе «Я помню Моройю» Аккерман писал, что в 1940 году они с Дуглас «получили своего рода приз» [4], то есть на тот момент еще нельзя говорить об официальном конкурсе. А в 1941 году конкурс костюмов уже стал ожидаемым событием. В ходе описания участников Р. Хевелин более подробно остановился на тех, кто занял призовые места. Он отметил сложность сделанных костюмов, а также выделил А. Виднера, который не только сделал костюм, но и «изобразил ее (Грэнни из новеллы “Слан!”) – голос и все остальное – почти в точности, как в истории» [7]. Соответственно, возникает тенденция к перевоплощению, включающему в себя и визуальное соответствие, и воспроизведение ролевой модели персонажа. В 1942–1945 годах фестиваль не проводился, а в следующие пару десятилетий постепенно возрастало качество и количество костюмов. В 1954 году конкурс костюмов проходил по следующим номинациям: «Самый экзотичный костюм», «Самый красивый костюм», «Самый изобретательный костюм», «Самый забавный костюм». Это значит, что в 1954 году победителей определяли не по принципу профессионализма в создании образа, а на основе различных свойств костюмов: эстетика, оригинальный подход к созданию, юмористичность и т. д. Далее постепен-

но расширялось число номинаций: в 1960 году появилась отдельная номинация для массовых номеров, а в 1968 году была зафиксирована номинация «Лучшее выступление», где судьи оценивали в первую очередь постановку номера. Также в анонсах разных годов варьировались названия номинаций, что говорит о постепенном формировании критериев, по которым можно было бы классифицировать участников и определять лучших. Данный процесс завершился в 1982 году, когда программа поделилась на три номинации, соответствующие уровню профессионализма: начинающий (novice), специалист (journeyman) и мастер (master). Таким образом, на примере трансформации программы маскарада в рамках «Worldcon'a» видно, как происходил процесс формализации хобби и закреплялся привычный для современных косплееров конкурсный формат, где призовые места распределяются исходя из качества созданного образа, при учете единого набора критериев.

С каждым годом росли количество участников маскарада и их уровень подготовки, поэтому после 1974 года длительность выступлений была ограничена до одной минуты, так как, по словам Резника, в 1974 году маскарад продолжался в течение шести часов [10]. Это связано с тем, что подготовка творческих номеров закрепилась на фестивале как один из способов репрезентации образа персонажа (наряду с форматом дефиле), а повышение конкурентоспособности участников привело к усложнению структуры выступлений и увеличению их длительности. Процесс регламентации участия в маскараде, в свою очередь, оказал влияние на форму проведения мероприятия. Резник отмечает, что танцевальные вечера, характерные для первых фестивалей, проводить перестали, выступления оркестра также сошли на нет. Он описывает новую структуру: «...исключительно конкурс костюмов, с участниками на главной сцене и зрителями, скорее, сидящими в зале, чем за столиками. К 1974 году в программе стабильно участвовало больше чем 100 костюмов, из-за чего маскарад начинался в 8:00» [10]. То есть закрепляется та структура проведения фестивалей косплея, которая сохранилась до настоящего времени.

Говоря о 1980-х годах, Планкетт отмечает, что в это время количество участников маскарада на «Worldcon'e» достигло наибольшего количества и в дальнейшем начало сокращаться [5]. Новая волна интереса к маскараду началась после того, как «концепция косплея» распространилась по всему миру из Японии. И в то же время в США появились мероприятия, рассчитанные на поклонников аниме и манги. Таким образом, к концу 1990-х годов в США проходило уже более 20 различных фестивалей в год. На данный момент наиболее крупными фестивалями, в рамках которых проходит конкурс косплея, считаются «Аниме Экспо», «А-Кон», «Comic-con» и «Worldcon».

В Японии, как и в Америке, формирование косплея связано с деятельностью фанатских сообществ. Если в Америке это, в первую очередь, поклонники научной фантастики, то в Японии, в том числе, – участники студенческих аниме- и манга-клубов. Как пишет Планкетт, изначально практику переодевания в популярных персонажей в Японии обозначали термином «касо» (仮想) [5]. Первые опыты косплея имели локальный и единичный характер. МакКарти видит причину локальности в достаточно жестких правилах поведения, принятых в японском социуме [8]. Здесь люди чаще всего передевались в домашних условиях и наиболее популярным форматом фиксации и взаимодействия косплеера с сообществом была фотография. М. Бруно пишет, что первый полноценный косплей был сделан в 1983 году, в рамках «Ярмарки Комиксов», когда некто (имя он не указывает) переделалась в костюм Лам из аниме «Несносные пришельцы» [6]. Однако Планкетт упоминает, что единичные случаи косплея были зафиксированы уже в 1970-х годах [5]. А по словам МакКарти, первое появление косплея в рамках мероприятия, имевшего более или менее массовый характер, связано с «Японским фестивалем научной фантастики» (Nihon SF Taikai) [8], прошедшем в 1974 году в Киото, что опровергает мнение Бруно. Следующим наиболее известным мероприятием, связанным с косплеем, стала «Ярмарка комиксов», сокращенно «Комикет», которая впервые прошла в 1975 году. Она изначально позиционировалась как ярмарка, где можно при-

обрести любительские комиксы, и с течением времени не изменила своего основного формата. Несмотря на то, что по данным официального сайта в 1984 году за три дня проведения ярмарки общее число косплееров было примерно равно 19000, а в 1985 году – около 25000, конкурс косплея в рамках «Комикета» не проводится. Также пространство ярмарки не предполагает проведения сценических выступлений, соответственно, косплееры свободно перемещаются по отведенному для них пространству и не имеют возможности репрезентовать свой образ, кроме как посредством самих себя. Поэтому основным способом реализации творческого потенциала косплеера также становится позирование для создания фотографии.

В 1983 году, как было сказано выше, вышла статья в журнале «My Anime». Однако термин «косплей» не сразу вошел в массовое употребление. В 1984 году он еще не употреблялся, как не употреблялось и понятие «маскарад». Журналисты пользовались формулировкой «одежда в стиле научной фантастики или фэнтези» (Sci-Fi clothing's or fantasy clothing's). МакКарти пишет, что только к середине 1990-х годов люди стали стабильно использовать термин «косплей» по всему миру, с оговоркой, что первое время в Америке и Европе косплей считался типом маскарада, который основан на азиатских (в частности японских) источниках [8].

С 2003 года в Нагоя проводится ежегодный Всемирный косплей-саммит» (World Cosplay Summit). Саммит изначально заявляет сценическое выступление как основной формат участия для косплееров. Соответственно, организаторы ставят перед участниками задачи, не свойственные фестивалям выставочного типа. На телевизионной записи 2003 года видно, что косплееры дефилируют и позируют на сцене-подиуме. В 2005 году в рамках Саммита прошел Первый Международный чемпионат по косплею (World Cosplay Championship). В официальном видео, посвященном первым семи годам проведения Саммита, использована формулировка «Cosplay performances». На видеозаписи выступлений за разные годы можно увидеть косплееров, исполняющих вокальные партии, даны фрагменты сценического боя и хореографических зарисовок. Если

номера все-таки имели элементы позирования, то они были включены в общую сюжетную линию и становились не самоцелью номера, а приемом. И, поскольку номера ограничены по времени, в основу берутся простые и легко воспринимаемые на любом языке конфликты: спортивное/военное соперничество двух персонажей, любовные перипетии, бытовые конфликты и т. д. Также здесь сформулирована наиболее развернутая балловая система и даны критерии оценки выступлений. Максимально участники могут набрать 300 баллов по двум позициям: «Оценка костюма» – 100 баллов и «Оценка сценического действия» – 200 баллов. Жюри оценивает, во-первых, аутентичность образа и сюжета выступления. Соответственно, здесь закрепляется положение о необходимости косплееру максимально точно воссоздать персонаж: его визуальный образ и ролевую модель. Во-вторых, оцениваются эстетические свойства костюма и профессионализм косплееров как создателей костюмов и реквизита. В-третьих, важную роль играет актерская и режиссерская работа участников. Появляется необходимость включения элементов режиссирования в номер, чтобы повысить его художественный уровень, а значит, сделать конкурентоспособным. Данные критерии закрепляют технический и игровой аспекты демонстрации образа в косплее как равнозначные.

В России первые локальные опыты косплея зафиксированы с 90-х годов XX века. В 2002 году в рамках Третьего Всероссийского фестиваля японской анимации (г. Воронеж) прошло косплей-шоу. По словам журналиста А. Купера, это не первая «косплей-вечеринка подобного формата» [1], но в рамках фестиваля показ косплея проводился впервые. В этом же году в Санкт-Петербурге прошел первый косплей-фестиваль «М.Ани.Фест», где показ костюмов проходил на конкурсной основе. В программе, помимо конкурса косплея в формате дефиле, также были объявлены конкурсы по другим дисциплинам: караоке, фан-арт, манга. Постепенно аниме-фестивали, в рамках которых проходил конкурс косплея, стали появляться в других городах. В 2005 году прошло 7 крупных фестивалей: Всероссийский фестиваль японской анимации, г. Воронеж, «М.Ани.Фест», «Анимациури» и «АниФест Виктори», г. Санкт-Петербург,

«Аниматрикс» и «AniStage», г. Москва, и «Танибата», г. Ростов-на-Дону. И к 2012 году общее число фестивалей по стране в год примерно стало равно 120. Это связано, во-первых, с тем, что возросло число поклонников японской культуры. Во-вторых, фестивали косплея – это демократичная и доступная площадка для реализации творческого потенциала молодежи, что увеличивает приток новой аудитории сначала в качестве зрителей, а затем – участников. Также в 2010–2012 годах происходило постепенное увеличение числа косплея, по американским и европейским источникам, которое, в свою очередь, влияет на субкультурную принадлежность фестивалей. Многие организаторы меняли название с «аниме-фестиваль» на «фестиваль косплея» или «фестиваль современной визуальной культуры», чтобы вписать себя в общемировой контекст современной массовой культуры и привлечь новую целевую аудиторию.

В первые десять лет развития фестивалей косплея в России структура программы мероприятий претерпела ряд незначительных изменений. Конкурс косплей-дефиле проходил по номинациям «одиночное», «групповое», со временем в отдельную категорию выделили «парное», то есть в основу было положено количество участников дефиле. Затем возникло тематическое разделение на «Восток» и «Запад», то есть классификация по географической принадлежности произведения-источника. В рамках некоторых фестивалей появляется новая номинация: «**action-дефиле**», суть которого заключается в том, что косплееры должны не только продемонстрировать костюмы, выполненные на высоком уровне, но и создать небольшой композиционно выстроенный, законченный сюжет, а также воспроизвести игровую модель своих персонажей. Соответственно, усложняется художественная форма дефиле. Также, помимо непосредственно дефиле, проводится конкурс косплей-сценок. То есть речь идет о целостном сценическом действе, где нивелируется стремление к позированию и основной задачей становится реализация сюжетно-тематического разнообразия, а также актерских возможностей косплееров.

В 2012–2013 годах некоторые крупные фестивали, такие как «Старкон» и «Ава-экспо», сменили места проведения, перейдя на площадки выставочного или стадионного формата: напри-

мер, в 2013 году «Старкон» прошел в экспоцентре «Гарден Сити». В связи с этим изменились условия для выступления косплееров: сцена-коробка стала сценой-подиумом. Поэтому с 2013 года в России начали формироваться два типа направленности косплей-фестивалей, которые условно можно назвать «сценический тип» и «выставочный тип». Структура и особенности данных типов фестивалей косплея требуют дальнейшего изучения.

Можно сделать вывод, что формирование косплея и возникновение фестивалей косплея на

начальных этапах в США и Японии проходило обособленно и параллельно. Поэтому и японская, и американская традиции имеют свою специфику. С середины 80-х годов XX века произошло постепенное взаимовлияние культур, в частности, благодаря проведению ряда международных фестивалей косплея. В процессе развития фестивального косплей-движения, с одной стороны, возникает унификация косплея по всему миру, а с другой – увеличивается диапазон средств художественной выразительности, используемых косплеерами.

Литература

1. Купер А. Аниме-фестиваль в Воронеже // Великий дракон. – 2000. – № 48. – С. 10–11.
2. Самойлова Е. О. Онтологические компоненты феномена косплея // Фундаментальные исследования. – 2014. – № 9–3. – С. 678–681.
3. Фахретдинова М. Р., Оселедчик Е. Б. История косплея // Культура и время перемен. – Краснодар: КГИК, 2017. – С. 11–15.
4. Ackerman F. J. *I Remember Mororojo*. – LA: Selfpublished, 1965. – 13 p.
5. Ashcraft B., Plankett L. *Cosplay world*. – NY: Prestel Publishing, 2014. – 208 p.
6. Bruno M. *Cosplay: The Illegitimate Child of SF Masquerades* [Электронный ресурс]. – URL: <http://millenniumcg.tripod.com/glitzglitter/1002articles.html> (дата обращения: 08.04.2019).
7. Hevelin R. *Denvention i report* [Электронный ресурс]. – URL: <http://fanac.org/worldcon/Denvention/w41-rpt.html> (дата обращения: 08.04.2019).
8. McCarthy H. *A Brief History of Cosplay* // *The Phoenix Papers*. – 2017. – Vol. 3, № 1. – P. 130–139.
9. Takahashi Nobuyuki, Yoshikoka Hitoshi. *Costume Play* // *My Anime*. – 1983. – № 6. – P. 107–110.
10. Resnick M. *Always a Fan: True Stories from a Life in Science Fiction*. – Cabin John: Wildside Press LLC, 2015. – 461 p.
11. Winge T. *Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay* // *Mechademia. Emerging Worlds of Anime and Manga*. – 2006. – Vol. 1. – P. 65–76.

References

1. Kuper A. *Anime festival' v Voronezhe* [Anime festival in Voronezh]. *Velikiy drakon [The Great Dragon]*. Moscow, ACT Publ., 2000, no. 48, pp. 10-11. (In Russ.).
2. Samoylova E.O. *Ontologicheskie komponenty fenomena kospleya* [Ontological Components of Cosplay Phenomenon]. *Fundamental'nye issledovaniya [Fundamental Research]*, 2014, no. 9-3, pp. 678-681. (In Russ.).
3. Fakhretdinova M.R., Oseledchik E.B. *Istoriya kospleya* [Cosplay history]. *Kul'tura i vremya peremen [The Culture and Time of changing]*. Krasnodar, KGUKI Publ., 2017, no. 1 (16), pp. 11-15. (In Russ.).
4. Ackerman F.J. *I Remember Mororojo*. Los Angeles, Selfpublished., 1965. 13 p. (In Engl.).
5. Ashcraft B., Plankett L. *Cosplay world*. New York, Prestel Publishing, 2014. 208 p. (In Engl.).
6. Bruno M. *Cosplay: The Illegitimate Child of SF Masquerades*. (In Engl.). Available at: <http://millenniumcg.tripod.com/glitzglitter/1002articles.html> (accessed: 08.04.2019).
7. Hevelin R. *Denvention i report*. (In Engl.). Available at: <http://fanac.org/worldcon/Denvention/w41-rpt.html> (accessed 08.04.2019).
8. McCarthy H. *A Brief History of Cosplay*. *The Phoenix Papers*, 2017, vol. 3, no. 1, p. 130-139. (In Engl.).
9. Takahashi Nobuyuki, Yoshikoka Hitoshi. *Costume Play*. *My Anime*, 1983, no. 6, p. 107-110. (In Jap.).
10. Resnick M. *Always a Fan: True Stories from a Life in Science Fiction*. Cabin John, Wildside Press LLC., 2015. 461 p. (In Engl.).
11. Winge T. *Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay*. *Mechademia. Emerging Worlds of Anime and Manga*, 2006, vol. 1, pp. 65-76. (In Engl.).