

УДК 391:7.072.2

Феномен косплея в зеркале новейшего фэшн-дизайна**Сахарук Екатерина Валерьевна**

Магистрант,
РГУ им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)
117997, Российская Федерация, Москва, ул. Садовническая, 33/1;
e-mail: teaunikorn@mail.ru

Сысоева Ольга Юрьевна

Доцент кафедры «Дизайн костюма»
РГУ им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)
117997, Российская Федерация, Москва, ул. Садовническая, 33/1;
e-mail: olgasyssoeva@bk.ru

Аннотация

Исследование новейших проявлений культуры и практик в условиях современности представляет объективную необходимость и ценность. Это имеет огромное значение для социокультурных воздействий и культурного вдохновения, поскольку без учета актуальных тенденций становится сложно разрабатывать образовательные, воспитательные и художественные стратегии. Статья посвящена косплею — одной из развивающихся сфер современного искусства, находящей отражение в новейшем фэшн-дизайне. Модные дома, такие как Alexander McQueen, Prada, Ralph Lauren, Moschino, находят вдохновение в образах популярной культуры, используя в своих дефиле приемы и инструменты, присущие искусству косплея. Это обогащает опыт модного показа, позволяя воздействовать на зрителя более полно и ярко. Кроме того, кооперация косплея и моды способствует демократизации художественного процесса, вовлекая аудиторию в создание и восприятие модных нарративов. Это открывает новые горизонты для исследования взаимодействий между различными формами искусства, а также изучения их влияния на общественное сознание. Современный фэшн-дизайн, как одна из форм искусства, приобретает новые черты и возможности в процессе стирания граней между жанрами, кооперируясь с другими видами искусства.

Для цитирования в научных исследованиях

Сахарук Е.В., Сысоева О.Ю. Феномен косплея в зеркале новейшего фэшн-дизайна // Культура и цивилизация. 2024. Том 14. № 12А. С. 53-61.

Ключевые слова

Косплей, фэшн-дизайн, подиум, театральное искусство, мода, популярная культура.

Введение

Косплей - одна из форм современного искусства, находящаяся в стадии своего формирования. Сам термин является синтезом английских слов «costume» и «play» и обозначает игровое воплощение в жизнь образов, созданных при помощи одежды, аксессуаров, крафта, париков и грима и т.д., подразумевая как визуальное подражание персонажам, так и имитацию их поведения, жестов и речи.

Косплей, как явление, появился в XX веке. В 1939 году на первом в мире ежегодном научно-фантастическом конвенте World Science Fiction Convention писатель-фантаст Форрест Дж. Аккерман нарядился в необычный футуристический костюм, вдохновив тысячи людей последовать его примеру. К 1956 году традиция надевать костюмы на конвент уже относительно устоялась, появились первые конкурсы на лучшие костюмы. Сам термин «косплей» был введен в обиход позднее, в июньском номере журнала «My anime» (1983 год) журналистом Нобуюки Такахашаи. С этого номера в журнале стала выходить рубрика «Обслуживание костюма героя» (в оригинале - «Hero Costume Operation»), в ней содержались советы о том, как выбрать героя для косплея, советы по шитью, позированию и другим полезным в данном хобби навыкам. Через пару лет термин стал общепринятым.

Основная часть

Для России точкой отсчета появления косплея стал 1999 год, после публикации статьи «Что такое косплей и чем его едят?» в журнале «Великий Дракон» (выпуск №45), где читателей впервые официально познакомили с данным явлением, а также показали работы как японских косплееров, так и несколько фотографий российских косплееров. Растущая популярность косплея, наблюдаемая в период с 1999 по 2024 год, тесно связана с развитием социальных сетей и гик-культуры. Таким образом сфера косплея, являясь очень перспективным направлением, быстро набирает обороты, заинтересовывая новые поколения.

Основной задачей косплея как «костюмированной игры» является инкарнация персонажей медийной культуры в живую человеческую оболочку. Презентация косплей-образа обязательно включает в себя элемент импровизации – имитацию манеры поведения, голоса, мимики, привычек и внешнего облика какого-либо персонажа, что сближает косплей с театральной сферой.

Также косплей и театр объединяет также и то, что оба этих вида искусства являются синтетическими, - то есть сочетают в себе сразу несколько видов искусства - объединенными хореографией, вокалом, гримом, сценическим костюмом, париками и т.д. В косплее, как и при создании театральной постановки, принимает участие целая команда - драматург, актеры, режиссер, музыкант, осветитель, костюмер. Однако, в отличие от театра, косплеер, не берет на себя обязательство раскрыть средствами искусства идейное содержание оригинального произведения, как того требует театральное искусство. Напротив, зачастую привносится что-то свое (как уже было сказано ранее – в основе косплея лежит импровизация). Являясь одной из форм исполнительского искусства, косплей состоит в тесном родстве с театральным искусством, поскольку сочетает в себе синтез различных видов искусств. Однако утверждать, что театр и косплей это одно и то же нельзя, поскольку они подчиняются разным законам.

Все же косплей ближе к средневековому карнавалу, чем к театральной перформативности. В отличие от театра, в котором «все действия и эмоции подчинены идейному замыслу драмы,

что исключает всякие отклонения от текста или вольности в исполнении роли» [5, стр. 108], карнавал обеспечивает некую вариативность и свободу действия в воплощении образа, но не противоречит канону и сохраняя код исходного образа.

Таким образом, феномен косплея, как явление, способствует размытию границ между вымыслом и реальностью. Косплеер во время своей творческой практики создает карнавальное «проницательное присутствие», благодаря чему его персонаж «оживает» в объективной реальности.

Мода, подобно и косплею, и театру, является трансдисциплинарным полем, объединяющим декоративно-прикладные виды искусства с фотографией, видеографией, саунд-артом, 3D моделированием и перформансом.

Так, элементы перформанса оказывают куда больший эффект, когда образы на подиуме узнаваемы. А фэшн-дизайн, используя хорошо знакомые образы, начинает говорить на языке новейшей современной культуры более близком современному зрителю.

Использование принципов косплея в фэшн-дизайне становится макротенденцией первой четверти XXI века, поскольку использование элементов косплея в дефиле способствует восприятию шоу с большей эмоциональной вовлеченностью. Примером тому является шоу «Voss» модного дома Alexander McQueen 2001 года, становясь одним из первых опытов соединения практики косплея с фэшн-дизайном. В образе писательницы Мишель Олли (Рис.1.), в ее гриме и маске с дыхательной трубкой читается оммаж образу героини снимка американского фотографа Джоэла-Питера Уиткина Sanitarium (1983) (Рис. 2).



Рисунок 1 - Alexander McQueen. «Voss» 2001



Рисунок 2 - Джоэл-Питер Уиткин, «Sanitarium» (1983)

Показ «Voss» стал первой репрезентацией болезней человеческой психики среди широкой публики - то время эта, без сомнения, важная и непростая тема жестко табуировалась. Александр Маккуин вышел за рамки привычного модного показа, сделав его еще шокирующим

театрализованным представлением, в котором мода стала инструментом передачи глубоких и сложных вопросов, проблем и идей.

Другим примером соединения практик косплея с фэшн-дизайном является мужская коллекция модного дома Prada сезона осень-зима 2012. Финал шоу стал ярким событием, в котором известные актеры, сыгравшие полюбившиеся многим образы злодеев, дефилировали «будто следуя секретному сценарию»: Тим Рот предстал в образе гангстера, Эдриен Броуди - в образе денди. Гэри Олдман (Рис.3) был особенно впечатляющим в роли *caro di tutti cari* – босса всех боссов. В нагрудном кармане у него лежали солнцезащитные очки с красными линзами, точно как те, что стали культовыми благодаря его роли Дракулы в фильме 1992 года. (Рис. 4). Изначально, набравшая большую популярность на платформе TikTok, коллекция была вдохновлена «Пародией на мужскую силу», как заявляла сама Миучча Прада. Она рассуждала при помощи использованных материалов на тему пустоты стремления произвести впечатление, но именно сама презентация коллекции позволила показу стать по-настоящему запоминающимся.



Рисунок 3 - Гэри Олдман для Prada осень-зима 2012



Рисунок 4 - Гэри Олдман в "Дракуле" 1992

Миучча Прада черпала вдохновение для своей коллекции у мужчин, находящихся у власти - глядя на крой и фактуры образов зритель поражается тому, как мода может передать и подчеркнуть авторитет и превосходство человека. Энергия и харизма вышедших на подиум актеров, шлейф полюбившихся многим зрителям злодейских образов, и идеально скроенные костюмы вызвали у зрителей ностальгию и ассоциации с любимыми персонажами, одновременно заставляя задуматься о социальных конструктах власти посредством эффектного костюмированного представления и театральности, характерным и для косплея. Зрителя завораживает состояние, в которое он погружается, благодаря размытию границ между

реальностью и выдумкой.

Главной героиней другой коллекции модного дома Prada сезона весна-лето 2019 стал образ британской супермодели 1960-х Твигги (Рис.5): большие очки, короткие стрижки, сигнатурный макияж транслировали широко известный образ (Рис. 6).



Рисунок 5 - Prada весна-лето 2019



Рис.унок 6 - Лесли Лоусон / "Твигги"

«Показ коллекции Prada сезона весна-лето 2019 сознательно был приурочен ко дню рождения легендарной модели Твигги, а именно — 20 сентября. Концепция этой коллекции под название «Назад в будущее» продемонстрировала обновленную версию «Твигги 2019». Знаменитые хиты 1960-х гг., претерпевшие очевидный апгрейд, захватили подиум: мини-платья babydoll, юбки А-силуэта, топы с воротником-стойкой, ободки, дополненные капроновыми гольфами и остроносими туфлями-лодочками. Ориентация на очень молодую аудиторию от арт-директора модного дома Миуччи Прада очевидна» [2, стр. 349]. Таким образом, привлечение и появление новой целевой аудитории провоцирует дизайнера на обращение к массовой культуре. Модный дом Prada нередко прибегает к цитированию, используя в своих показах образы как известных личностей, так и героев кино, например, из фильмов Хичкока.

К персонажам фильмов Хичкока обращается и Ральф Лорен в своей коллекции осень-зима 2014 года. «Роль» загадочной девушки, которой был одержим главный герой фильма, «исполнила» модель Саша Лусс (Рис.7). В данном случае использование существующего образа не является примером косплея, то есть не является полной передачей и воплощением образа из кино на подиуме, однако здесь также применены приемы косплея, такие как использование основных кодов внешнего облика персонажей и атмосферы, созданной режиссёром дефиле при помощи музыки, что погружает зрителя в другую реальность – реальность киновселенной, и, опять же, вызывает куда больший интерес.



Рисунок 7 - "Головокружение"/Ralph Lauren осень-зима 2014

Приведенные выше примеры являются доказательством интереса дизайнеров к образам, зачастую являющимся продуктами массовой культуры. Как правило, на вдохновении и использовании нескольких наиболее выделяющихся кодов первоисточника при создании коллекции транслирование образа в фэшн-дизайне заканчивается.

Джереми Скотт является примером дизайнера, который использовал наибольшее количество приемов косплея в своей работе. Так в дефиле сезона весна-лето 2015 для Moschino при создании коллекции был использован образ куклы Barbie (Рис. 8) Мы сразу же узнаем на моделях элементы, отсылающие нас к первоисточнику, позволяющие образу, транслируемому на подиуме, быть узнаваемым. Создается впечатление, что по подиуму дефилируют не профессиональные модели, а ожившие куклы (Рис. 9). Эффект сходства с оригиналом создает непосредственно крой одежды, выбор моделей и характерные цвета - дизайнер грамотно интегрирует коды первоисточника в свою работу. Эффект схожести с куклами усиливают густые пышно уложенные парики и вдохновленный первоисточником макияж. Дополнением образов становится характерная персонажу мимика и жесты. Благодаря этим приемам, граница между дефиле и косплеем выглядит достаточно условной.



Рисунок 8 - Moschino Barbie



Рисунок 9 - Джереми Скотт для Moschino весна-лето 2015

Заключение

Таким образом, происходит процесс разрушения граней различных форм художественного творчества. Новейшая мода, кооперируясь с другими видами и жанрами искусства приобретает новые грани.

«Так же, как и в искусстве, в моде происходят фундаментальные изменения, отвергающие привычные установки уходящего XX века: фэшн-дизайну теперь становится недостаточно просто высокого исполнительского мастерства, свойственного исключительно декоративно-прикладному виду искусства, в контексте которого мода рассматривалась ранее - в XIX-XX веке. Теперь важным элементом новейшего модного процесса становится его сопричастность концептуально-художественной идее или исследовательской установке. Вот почему мода, стремительно выходит за границы утилитарности, изменяя свой прикладной характер, нарушая границы корпоративной замкнутости, она объединяется с такими видами творчества, как перформанс, хеппенинг, акционизм, инсталляция, саунд-арт, мультимедиа-арт и др.»

В этом смысле процесс интеграции косплей-практик становится составляющей частью процесса объединения декоративно-прикладного языка фэшн-дизайна с языком зрелищных видов искусства, что наглядно иллюстрируется коллекциями таких модных домов, как Alexander McQueen, Prada, Moschino и др.

Библиография

1. Пушкарева Т.В., Иванова Е.Ю., Шемякина Е.М. Феномен косплея: культурные прототипы и тренды // Человек и культура. - 2021. - №3. - С. 1-17.
2. Гаврилин К.Н., Сысоев С.В. Бунт 1960-х: революция в моде и ее новейшие последствия // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. - 2020. - №2. - С. 340-353.
3. Гаврилин К.Н., Сысоев С.В., Сысоева О.Ю. Метамода как феномен эпохи метамодернизма // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. - 2022. - №2. - С. 115-137.
4. Сысоев С.В. Мода и сайнс-арт в художественной культуре стран запада 1990-х – начала 2020-х.: дис. канд. виды искусства наук: 5.10.3. - Москва, 2024. - 33 с.
5. Никульча Е. Карнавальное начало и театральность — (идея, стиль, язык) в художественном тексте (произведения Э.Т.А. Гофмана, Н.В. Гоголя, М.А. Булгакова) // Speech and Context : International Journal of Linguistics Semiotics and Literary Science.. - 2010. - №1. - С. 107-113.
6. Корнеев В. Что такое косплей и с чем его едят? // Великий дракон. - 1999. - №45. - С. 8-11.
7. Телегина М.С., Астафьева Т. В. Формирование и развитие фестивалей косплея в США, Японии и России // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. - 2019. - №48. - С. 85-90.

8. Takahashi Nobuyuki, Yoshikoka Hitoshi. Costume Play // *My Anime*. - 1983. - № 6. - P. 107-110.
9. The World Science Fiction Convention URL: <https://www.worldcon.org/> (дата обращения: 10.04.2024).
10. Резник Н. «Изоляция»: от домашнего театра к общественному событию// URL: <https://www.colta.ru/articles/art/24459-izoizolyatsiya-ot-piktorializma-k-obschestvennomu-sobytiyu> (дата обращения: 13.04.2024).
11. Tim G. Prada Fall 2012 Menswear Collection | Vogue // Vogue.com URL: <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2012-menswear/prada> (дата обращения: 15.04.2024).
12. Manon G. From Barbie to Looney Tunes: Jeremy Scott's pop culture inspiration for Moschino // Vogue.com URL: <https://www.vogue.fr/fashion/fashion-inspiration/diaporama/fwah2016-from-barbie-to-looney-tunes-jeremy-scotts-pop-culture-inspiration-for-moschino/25990> (дата обращения: 14.04.2024).
13. DJVU-архив журнала «Великий Дракон» // Великий Дракон. Журнал. Игры. Эпоха. URL: <https://gdragon.ru/great-dragon-archive/> (дата обращения: 17.09.2024).
14. На показ: Alexander McQueen весна-лето 2001 // The Blueprint URL: <https://theblueprint.ru/fashion/history/voss-mcqueen-2001> (дата обращения: 15.09.2024).
15. Bruno M. Cosplay: the illegitimate child of sf masquerades // Cosplay in America URL: <https://cosplayinamerica.com/cosplay-the-illegitimate-child-of-sf-masquerades/> (дата обращения: 18.10.2024).

The Phenomenon of Cosplay in the Mirror of Contemporary Fashion Design

Ekaterina V. Sakharuk

Master's Student

Russian State University named after A.N. Kosygin (Technologies. Design. Art)
117997, 33/1 Sadovnicheskaya str., Moscow, Russian Federation;
e-mail: teaunikorn@mail.ru

Ol'ga Yu. Sysoeva

Associate Professor, Department of Costume Design

Russian State University named after A.N. Kosygin (Technologies. Design. Art)
117997, 33/1 Sadovnicheskaya str., Moscow, Russian Federation;
e-mail: olgasyssoeva@bk.ru

Abstract

The study of contemporary cultural phenomena and practices is both a necessity and a valuable endeavor. It holds significant importance for sociocultural impacts and artistic inspiration, as the development of educational, pedagogical, and creative strategies becomes challenging without considering current trends. This article focuses on cosplay—a growing field of contemporary art that is increasingly reflected in modern fashion design. Fashion houses such as Alexander McQueen, Prada, Ralph Lauren, and Moschino draw inspiration from popular culture, incorporating techniques and tools characteristic of cosplay into their runway shows. This enriches the fashion show experience, allowing for a more vivid and impactful engagement with audiences. Furthermore, the collaboration between cosplay and fashion democratizes the artistic process, involving the audience in the creation and interpretation of fashion narratives. This phenomenon opens new avenues for exploring the interactions between different art forms and their influence on public consciousness. Contemporary fashion design, as an art form, evolves by blurring genre boundaries and collaborating with other artistic disciplines.

For citation

Sakharuk E.V., Sysoeva O.Yu. (2024) Fenomen kospleia v zerkale sovremennogo dizaina mody [The Phenomenon of Cosplay in the Mirror of Contemporary Fashion Design]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 14 (12A), pp. 53-61.

Keywords

Cosplay, fashion design, runway, theatrical art, fashion, popular culture.

References

1. Bruno, M. (n.d.). Cosplay: the illegitimate child of sf masquerades. Cosplay in America. Retrieved October 18, 2024, from <https://cosplayinamerica.com/cosplay-the-illegitimate-child-of-sf-masquerades/>
2. DJVU-arkhiv zhurnala «Velikij Drakon» [DJVU Archive of the Journal "The Great Dragon"]. (n.d.). Velikij Drakon. Zhurnal. Igrы. Epokha [The Great Dragon. Journal. Games. Era]. Retrieved September 17, 2024, from <https://gdragon.ru/great-dragon-archive/>
3. Gavrilin, K.N., & Sysoev, S.V. (2020). Bunt 1960-kh: revolyutsiya v mode i ee noveishie posledstviya [The Rebellion of the 1960s: The Revolution in Fashion and Its Latest Consequences]. *Dekorativnoe iskusstvo i predmetno-prostranstvennaya sreda. Vestnik RGHPA im. S.G. Stroganova* [Decorative Art and Object-Spatial Environment. Bulletin of the Stroganov Moscow State University of Arts and Industry], 2, pp. 340-353.
4. Gavrilin, K.N., Sysoev, S.V., & Sysoeva, O.Yu. (2022). Metamoda kak fenomen epokhi metamodernizma [Metafashion as a Phenomenon of the Metamodern Era]. *Dekorativnoe iskusstvo i predmetno-prostranstvennaya sreda. Vestnik RGHPA im. S.G. Stroganova* [Decorative Art and Object-Spatial Environment. Bulletin of the Stroganov Moscow State University of Arts and Industry], 2, pp. 115-137.
5. Korneev, V. (1999). Chto takoe kosplej i s chem ego edyat? [What is Cosplay and What is it Eaten With?]. *Velikij drakon* [The Great Dragon], 45, pp. 8-11.
6. Manon, G. (n.d.). From Barbie to Looney Tunes: Jeremy Scott's pop culture inspiration for Moschino. *Vogue.com*. Retrieved April 14, 2024, from <https://www.vogue.fr/fashion/fashion-inspiration/diaporama/fwah2016-from-barbie-to-looney-tunes-jeremy-scotts-pop-culture-inspiration-for-moschino/25990>
7. Na pokaz: Alexander McQueen vesna-letno 2001 [On Show: Alexander McQueen Spring-Summer 2001]. (n.d.). *The Blueprint*. Retrieved September 15, 2024, from <https://theblueprint.ru/fashion/history/voss-mcqueen-2001>
8. Nikulcha, E. (2010). Karnaval'noe nachalo i teatral'nost' — (ideya, stil', yazyk) v khudozhestvennom tekste (proizvedeniya E.T.A. Gofmana, N.V. Gogolya, M.A. Bulgakova) [Carnival and Theatricality — (Idea, Style, Language) in Artistic Texts (Works by E.T.A. Hoffmann, N.V. Gogol, M.A. Bulgakov)]. *Speech and Context: International Journal of Linguistics Semiotics and Literary Science*, 1, pp. 107-113.
9. Pushkareva, T.V., Ivanova, E.Yu., & Shemyakina, E.M. (2021). Fenomen kospleya: kul'turnye prototipy i trendy [The Phenomenon of Cosplay: Cultural Prototypes and Trends]. *Chelovek i kul'tura* [Man and Culture], 3, pp. 1-17.
10. Reznik, N. (n.d.). «Izoizolyatsiya»: ot domashnego teatra k obshchestvennomu sobyitiyu ["Izolation": From Home Theater to Public Event]. Retrieved April 13, 2024, from <https://www.colta.ru/articles/art/24459-izoizolyatsiya-ot-piktorializma-k-obschestvennomu-sobyitiyu>
11. Sysoev, S.V. (2024). *Moda i sajns-art v khudozhestvennoj kul'ture stran zapada 1990-kh – nachala 2020-kh* [Fashion and Science Art in the Artistic Culture of Western Countries from the 1990s to the Early 2020s] (Doctoral dissertation). Moscow, 33 p.
12. Takahashi, N., & Yoshikoka, H. (1983). Costume Play. *My Anime*, 6, pp. 107-110.
13. Telegina, M.S., & Astafeva, T.V. (2019). Formirovanie i razvitie festivaley kospleya v SShA, Yaponii i Rossii [Formation and Development of Cosplay Festivals in the USA, Japan, and Russia]. *Vestnik Kemerovskogo gosudarstvennogo universiteta kul'tury i iskusstv* [Bulletin of Kemerovo State University of Culture and Arts], 48, pp. 85-90.
14. The World Science Fiction Convention. (n.d.). Retrieved April 10, 2024, from <https://www.worldcon.org/>
15. Tim, G. (2012). Prada Fall 2012 Menswear Collection | Vogue. *Vogue.com*. Retrieved April 15, 2024, from <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2012-menswear/prada>