

Ючен Гуо

(Yuchen Guo) — научный сотрудник
Школы философии и социологии,
Университет Ланьчжоу (Ланьчжоу,
провинция Ганьсу, Китай).
yuchenguo17@gmail.com

Эстетика косплея

Аннотация

Это исследование посвящено косплею — деятельности, в процессе которой участники наряжаются в костюмы вымышленных персонажей. Я принципиально различаю косплей и актерскую сценическую игру, детскую имитационную игру и прочие подобные феномены. Я утверждаю, что косплей предполагает принятие перспективы с акцентом на «я» и более тесно ассоциирован с персонажем, чем детская игра, но менее тесно — чем игра актерская. В заключение я рассматриваю косплей как гибридное искусство, или гибрид разных видов искусства, то есть как сочетание фотографии, театральной игры и модного перформанса.

Ключевые слова: актерское мастерство; косплей; костюм; мода; гибридное искусство; имитация.

Статья впервые
опубликована
в журнале
*Fashion Theory: The Journal
of Dress, Body & Culture* (2022.
Vol. 26.6)



Введение

Рассмотрим три следующие ситуации.

Косплей Пол увлекается комиксами DC Comics. Он восхищается Суперменом. Вчера на комик-коне он был одет в костюм Супермена и стоял подбоченясь, в характерной для его героя позе. Его

перформанс привлекал внимание, люди подходили к Полу и просили разрешения его сфотографировать.

Сценическая актерская игра Джон — театральный актер. Сегодня он играет роль Ромео. В сцене, где Ромео, узнав о смерти Джульетты, решает покончить с собой, Джон пытается достоверно передать эмоции своего персонажа. Он испускает громкий вопль и падает на сцене, как будто он и вправду выпил яд и теперь умирает.

Детская имитационная игра Двое детей, Эрик и Грегори, играют в лесу. «Пусть пни будут медведи», — говорит Эрик. Грегори соглашается, и они начинают играть. Грегори натыкается на пень. Эрик кричит: «Там медведь!» Грегори огибает пень, как будто пытается избежать контакта с опасным зверем.

Во всех трех случаях мы имеем дело с притворством: Пол притворяется Суперменом; Джон притворяется Ромео, а также притворяется, что совершает самоубийство; Эрик и Грегори притворяются, что столкнулись с медведем. Почему же мы квалифицируем эти ситуации по-разному? Что их отличает? Актерской и детской имитационной игре посвящено много философских и психологических исследований¹. Косплей, однако, редко становился предметом специального изучения, и никто до сих пор не пытался четко дифференцировать его, сопоставив с актерской игрой или с имитацией. Некоторые авторы отмечают наличие связей между косплеем, с одной стороны, и идентичностью или гендерными нормами, с другой (см., например: Crawford & Hancock 2019: ch. 5). Однако косплей практически не рассматривается в контексте теории сознания и западной эстетики. Настоящая статья призвана частично восполнить эту лакуну.

В случае с косплеем имеется и другая проблема. Драматическое искусство интерпретируется как перформативный акт, а детская игра-имитация не считается искусством. Но можем ли мы назвать искусством косплеи? Деятельность косплееров действительно отчасти напоминает перформанс; неясно, однако, является ли косплей как таковой средством конструирования художественной реальности или отдельным видом искусства. Не следует забывать также, что, независимо от ответа на этот вопрос, косплей определенно обнаруживает связь с традиционными видами искусства, такими как драма и фотография. Как осуществляется эта связь, какова ее природа?

Цель настоящей статьи — ответить на эти вопросы, рассмотреть косплей с философской точки зрения и осуществить его концептуальный анализ². В разделе «Что такое косплей?» мы поговорим о специфике косплея. Раздел «Косплей и другие феномены» посвящен

выявлению принципиальных отличий косплея от других видов деятельности, таких как сценическая игра, детская имитационная игра и костюмирование. В разделе «Косплей как гибридное искусство» я постараюсь показать, что косплей — это гибридное искусство, или гибрид разных видов искусства.

1. Что такое косплей?

Термин «косплей» часто интерпретируют как слово-гибрид, составленное из слов «костюм» (*costume*) и «спектакль» (*play*), или «костюм» и «ролевая игра» (*role-play*) (Lamerichs 2015; Lome 2016). Термин появился в Японии в 1984 году, однако к тому времени американцы уже были знакомы с практиками облачения в костюмы героев массовой культуры — аниме, мультфильмов, комиксов, манги, видеоигр или популярной беллетристики. Исследователи часто вспоминают Всемирный съезд любителей научной фантастики в Нью-Йорке 1939 года, на который Форрест Дж. Акерман и его дочь Миртл Ребекка Дуглас явились одетые героями кинофильма «Облик грядущего» (*«Things to Come»*) (Lotecki 2012). В 1960–1970-х годах все большей популярностью на подобных мероприятиях пользовались костюмы поп-культурных персонажей, например героев сериала «Звездные войны».

Для многих японцев американские съезды любителей научной фантастики стали образцом для подражания. Сегодня общепризнано, что термин «косплей» ввел в употребление японец Нобуюки Такахаси, посетивший Всемирный съезд любителей научной фантастики 1984 года в Лос-Анджелесе; участники съезда были наряжены в костюмы своих любимых персонажей. В статье, посвященной этому событию и опубликованной в японском журнале *My Anime*, Такахаси и использовал новое слово — «косплей» (コスプレ, *kosupure*).

Разумеется, японцы и до этого облачались в костюмы вымышленных персонажей: речь идет прежде всего о поклонниках манги и аниме. Часто говорят, что косплей существовал в Японии уже в 1970-х годах (Galbraith 2009). Исторические обстоятельства и детали происхождения косплея до сих пор вызывают жаркие дебаты в академической и субкультурной среде (см.: Crawford & Hancock 2019: ch. 1). Несомненно, однако, что и американская, и японская поп-культура оказали серьезное влияние на его развитие и практики³.

Проще всего определить косплей так: это деятельность, участники которой (косплееры) наряжаются в костюмы и подбирают аксессуары, помогающие им изобразить того или иного героя

поп-культуры — персонажа аниме, мультфильма, комикса, манги, телесериала, романа, видеоигры или другого продукта массового искусства⁴. Облачение в костюм называется костюмированием, а перевоплощение в персонажа — ролевой игрой. Вместе они и образуют косплей. Приведенное определение, однако, поверхностно и затрагивает лишь самые базовые составляющие косплея. Косплей гораздо шире своего названия. Как правило, он включает в себя три вида деятельности.

Подготовка В позиции зрителей или читателей косплееры погружаются в сюжет произведения и пытаются понять поведение героев, которые им нравятся или которыми они восхищаются; для изображения этих героев нужны особые костюмы и аксессуары⁵. Таким образом, косплей требует осмыслиения персонажа и производства костюмов и аксессуаров.

Перформанс Самый важный компонент косплея — это перформанс. Игроки не просто наряжаются в костюмы. Подобно драматическим актерам, они имитируют поведение и мимику персонажа, а некоторые даже пытаются подстроиться под него внутренне, на уровне настроения, переживаний и эмоций. Кроме того, многие косплееры нанимают профессиональных фотографов, чтобы те запечатлели их в костюмах на качественных фотоснимках.

Постобработка После завершения перформанса косплееры часто корректируют и совершенствуют свои фотографии и видео и демонстрируют их другим косплеерам и фанатам.

Косплей, однако, не исчерпывается тремя описанными выше этапами: подготовкой, перформансом и последующей обработкой фото- и видеоматериалов. Многие косплееры утверждают, что косплей — это стиль жизни: они постоянно оценивают фотографии других косплееров, делятся идеями с фанатами и даже ежедневно облачается в костюмы своих любимых персонажей (кое-где в Японии косплей — это повседневная практика, в которую вовлечено много людей). **Продолжение и иллюстрации см. в печатной версии.**