

Міністерство освіти і науки України
Харківський національний педагогічний університет імені Г.С. Сковороди
Кафедра теорії і методики мистецької освіти та диригентсько-хорової
підготовки вчителя

ЧАС МИСТЕЦЬКОЇ ОСВІТИ

ЗБІРНИК СТАТЕЙ VIII ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ МИСТЕЦЬКА ОСВІТА: ПОШУКИ ТА ВІДКРИТТЯ

22–23 жовтня 2020 року

II частина

TIME OF ART EDUCATION
COLLECTION OF ARTICLES VIII OF THE ALL-UKRAINIAN SCIENTIFIC-PRACTICAL
CONFERENCE
ART EDUCATION: SEARCH AND DISCOVERY

Харків 2020

УДК 37.032

ББК 85я43

Ч-24

Редакційна колегія

Фомін В.В. доктор педагогічних наук, доцент (гол. ред.)

Калашник М.П. – доктор мистецтвознавства, професор

Матвеева О.О. - доктор педагогічних наук, професор

Мартинюк Т.В. – доктор мистецтвознавства, професор

Полубоярина І.І. – доктор педагогічних наук, професор

Смирнова Т.А. - доктор педагогічних наук, професор

Соколова А.В. - доктор педагогічних наук, професор

Тарарак Н.Г. - доктор педагогічних наук, професор

Тушева В.В. - доктор педагогічних наук, професор

Перетяга Л.Є - доктор педагогічних наук, професор

Бурма А.В. канд.пед. наук, доцент

Затверджено редакційно-видавничою радою Харківського національного педагогічного університету імені Г.С. Сковороди

Протокол № 7 від 19.11.2020р.

У II частині збірника статей представлені матеріали VIII Всеукраїнської науково-практичної конференції «Мистецька освіта: пошуки та відкриття»:.. Збірник розрахований на студентів, магістрантів, аспірантів, докторантів, здобувачів, педагогічних і науково-педагогічних працівників науково-дослідних інститутів, ЗВО, учителів мистецьких шкіл.

Ч-24 Час мистецької освіти «Мистецька освіта: пошуки та відкриття»: зб. статей VIII Всеукраїнської наук. - практ. конф., (22-23 жовтня, 2020) / заг. ред.В.В. Фомін– Харків: ХНПУ імені Г. С. Сковороди, 2020, Ч-П. 169 с.

ISBN 978-617-7298-28-0

Редакційна колегія не завжди поділяє позицію авторів

Автори статей несуть повну відповідальність за опублікований матеріал

Мова видання: українська, англійська

УДК 37.032

ББК 85я43

© Харківський національний педагогічний університет імені Г.С. Сковороди, 2020

Ярослав Комаревцев

*Харківський національний університет
імені Г.С. Сковороди
факультет мистецтв, кафедра дизайну.
Магістр 2-го курсу, група б-М*

ДОСЛІДЖЕННЯ СУБКУЛЬТУРИ КОСПЛЕЙ, ЯК СУЧАСНОГО АРТ- ДИЗАЙНУ

Науковий керівник – доцент М.Г. Куратова

***Анотація.** Робота присвячена розкриттю та розумінню поняття косплею як субкультури та розгляд його як майбутнього напрямку у арт дизайні. Для виконання роботи використовувались різноманітні технологічні ресурси та власний досвід.*

***Ключові слова:** Косплей, косплеер, дизайн, мистецтво, арт-дизайн, одяг.*

***Annotation:** The work is devoted to the disclosure and understanding of the concept of cosplay as a subculture and its consideration as a future direction in art design. Various technological resources and own experience were used to perform the work.*

***Key words:** Cosplay, cosplayer, design, art, art design, clothing.*

Постановка проблеми та її актуальність. Косплей це новітня субкультура яка не так давно потрапила до нашої країни і стрімко розвивається. Для творчих та талановитих людей, вона є шансом для реалізації своїх креативних ідей. Для дизайнерів одягу є джерелом натхнення. Я хочу розповісти, що це таке, і як у майбутньому це може вплинути на майбутнє створенні арт колекцій для молодих дизайнерів.

Мета статті полягає в тому щоб дослідити що саме таке косплей, розкрити його історію походження, та його потенціал у галузі арт-дизайну.

Виклад основного матеріалу. Якщо під час маскараду потрібно переодягнутися в іншої людини, то в косплей важливий рівень злиття з персонажем. Мало виглядати схоже, потрібно говорити тоном героя, копіювати його манеру мови, вираз обличчя, вживати ті ж слова і фрази, реагувати схожим чином - косплеер повинен відчувати свого персонажа зсередини.

Історія косплею. Кажуть, що у косплея японські коріння. Але це не зовсім так. Нікому достеменно не відомо, де саме він почав формуватися як окрема субкультура, але безперечним є те, що в Японії він розрісся ширше і глибше, ніж де-небудь. Можливо, справа в багатовіковій традиції самодіяльного японського театру "кабукі", який існує з початку XVII століття. Це був синтез музики, танцю і драми. У постановках актори приділяли особливу увагу складного гриму, який відображав сутність персонажа, і костюмах, які мали сильну символічне навантаження. Традиції театру глибоко проникли в культуру країни, дозволивши косплею згодом гармонійно відокремитися як самостійного культурного гілки.

Вважається, що перший косплей з'явився в 1939 році в США: на першому в світі щорічному науково-фантастичному конвенті World Science Fiction Convention письменник-фантаст Forrest J. Ackerman вбрався в незвичайний футуристичний костюм, сподвігнув тисячі наслідувачів наслідувати його приклад.

До 1956 року традиція вже щодо усталилася, на конвенті навіть проводився конкурс на кращий наряд. У 1984 році суддею чергового змагання став Нобуюкі Такахасі, японський письменник, який був в захваті від костюмованого уявлення і став поширювати цю ідею в рідній країні. Її підхопили в першу чергу шанувальники аніме, які отримали можливість перевтілення в улюблених персонажів. Приблизно в цей час в Японії з'явився термін "косплей".

Паралельно ідея косплея продовжувала розвиватися в Америці. Для США 1960-і роки були періодом виникнення багатьох громадських рухів і субкультур: панки, рокери, хіпі. Молодь прагнула до самоідентифікації і до самовираження. Тоді захоплення коміксами і фентезі вилилося в фанатську середу, прихильники якої переодягалися в улюблених персонажів. Одночасно з любителями коміксів в цей же час з'явилася хвиля толкинистов, більше пов'язана з рольовими іграми, "полівки", ніж з косплеєм. Проте, толкіністи теж вплинули на створення косплей-культури.

Таким чином, в Україну косплей прийшов з декількох сторін: через рольове рух толкинистов і зростання популярності аніме. З плином часу косплей

VI. ВИКОНАВСЬКА МАЙСТЕРНІСТЬ МАЙБУТНЬОГО ВЧИТЕЛЯ МИСТЕЦЬКИХ ДИСЦИПЛІН

перестав бути прерогативою фріковатий молоді та став різноманітним культурним явищем, яким займаються захоплені люди цілими сім'ями. Сучасний косплей більше не має прямого відношення ні до толкіністів, ні до аніме.

Арт-дизайн. Вперше цей термін з'явився в Італії в вісімдесяті роки двадцятого століття. Його поява була пов'язана з утворенням двох дизайнерських груп, що носять назви «Алхімія» і «Мемфіс». Учасниками першої були Мендіні і Гуерр'єро, а другий Соттсасс, які кинули виклик існуючому на той момент дизайну функціонального характеру. У сучасному світі це б назвали патентом на креативну ідею. Твори мистецтва, які все частіше і частіше створювали зазначені дизайнери (а займалися вони в самому початку свого творчого розвитку дизайном інтер'єрів і створенням дизайну меблів), стали відрізнятися від поширених на той момент прагматичних продуктів дизайнерської роботи.

Новий стиль став виділятися з того, що було раніше, такими рисами:

- Оригінальні поєднання кольорів і світла
- Створення об'єктів в різних стилістичних напрямках
- Змішання стилів при розробці одного продукту
- Використання в роботі екзотичних напрямків, які раніше взагалі не застосовувалися в дизайні
- Робота з незвичайними образами
- Використання в роботі незвичайних матеріалів
- Якісне створення композиції в цілому

Виходячи з вищесказаного можна подумати, що арт-дизайн може прийти до смаку дуже невеликому колу осіб, в який входячи естети і рафіновані представники світського суспільства. Але це зовсім не так. Люди взяли цей новий підхід до створення дизайну і полюбили його. Практично всім здалися привабливими об'єкти створені людськими руками, що поєднують в собі тонкі інтонації і сильні почуття. Люди, стикаючись з роботами дизайнерів, які застосовували в своїй діяльності такий напрямок, мали справу з мистецтвом як таким, а значить відчували непідробні емоції. А людям це подобається.

Косплей як вид арт-дизайну. Поперше, косплей, допомагає розширювати свої пізнання у роботі з багатьма текстурами, формами, матеріалами. Подруге це дуже добрий простір для надхнення майбутніх дизайнерів. По третє косплеер включає в себе багато навичок, таких як: моделювання, шиття, 3д моделювання, робота з будівельними матеріалами, малювання та інше. Кожен косплеер має свою сторінку в соц мережі, зі своїми роботами, костюмами, малюнками и.т.д.

Як косплей допомагає арт-дизайну. Роботу над образом ми починаємо з розбору референсу, зображення героя. Іноді нам щастить, і ми знаходимо відразу технічний розбір костюма. Але найчастіше у нас є кілька зображень, без деталей і з нереалістичними пропорціями щодо живої людини. Тоді ми застосовуємо всю свою фантазію і креативність. Наше завдання - оптимізувати цю картинку так, щоб підсумкова робота вийшла максимально близькою до референсу. На основі ілюстрації майстер малює технічний ескіз і прописує основні технології, які використовуватиме при створенні образу. Викройки ми зазвичай збираємо самі з нуля. Тут у хід іде що завгодно від нестандартних викроек суконь, штанів, до використання будівельних матеріалів задля здобуття бездоганної формим нашого виробу. Косплей не терпить халатного відношення до себе, все має бути чітко, як на картинці. На розробку одного костюма йде від декількох днів до трьох місяців. В окремих випадках робота над проектом ведеться цілодобово.

Список використаних джерел

1. Вильямс Р. Студия дизайна. /Пер с англ. В.Овчинников, В.Тимохин. М.: Символ-Плюс, 2008. 280с.
2. Дизайн: история, современность, перспективы. /Под ред. И.В.Голубятникова. М.: Мир энциклопедий Аванта+; Астрель, 2011. 224с.
3. Літературознавча енциклопедія: у 2-х т. / авт.-уклад. Ю. І. Ковалів. Київ: Академія, 2007. Т. 1. 608 с.

<i>Андрій Дубров</i> КІТЧ В АРХІТЕКТУРІ І ДИЗАЙНІ	129
<i>Оксана Васильєва</i> <i>ВуХунвей</i> <i>Є Паньпань</i> САМОСТІЙНА РОБОТА МАЙБУТНІХ ВЧИТЕЛІВ МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА НАД ВОКАЛЬНИМИ ТВОРАМИ ЗАРУБІЖНИХ КОМПОЗИТОРІВ МОВОЮ ОРИГІНАЛУ	134
<i>Микита Тининика</i> ТВОРЧИСТЬ І ПРОДУКТ ДИЗАЙНУ ЖИТЛОВИХ ІНТЕР'ЄРІВ	142
<i>Анастасія Сафронова</i> MODERN COLOR RELATIONS IN WEB DESIGN.....	146
<i>Ярослав Комаревцев</i> ДОСЛІДЖЕННЯ СУЧАСНОЇ СУБКУЛЬТУРИ КОСПЛЕЙ, ЯК СУЧАСНОГО АРТ ДИЗАЙНУ	150
<i>Єлизавета Філіпчук</i> <i>Шан Лі</i> ПРОБЛЕМА ФОРМУВАННЯ МИСТЕЦЬКО-ТВОРЧИХ УМІНЬ МАЙБУТНЬОГО ВЧИТЕЛЯ МУЗИКИ	154
<i>Галина Романова</i> СВЯТА ТА РОЗВАГИ У ЗДО ЯК ЗАСІБ МУЗИЧНОГО РОЗВИТКУ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ	160