

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

16-17 червня 2020 року

I 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, професор (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 збірнику подано статті 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., (16-17 червня, 2020) / заг.

ред. В.В. Фомін, Харків: ХНПУ імені Г. С. Сковороди, 2020, Ч-І. 186 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

УДК 687.01

Ярослав Комаревцев

Харківський національний університет
імені Г.С. Сковороди
факультет мистецтв, кафедра дизайну.
Група 5М

КОСПЛЕЙ ЯК НОВІТНІЙ ВИД ДИЗАЙНУ ОДЯГУ

Науковий керівник – кандидат педагогічних наук, доцент Л.С. Григорова

***Анотація.** Робота присвячена розкриттю та розумінню поняття косплею як мистецтва та розгляд його як майбутнього напрямку дизайну одягу. Для виконання роботи використовувались різноманітні технологічні ресурси та власний досвід.*

***Ключові слова:** косплей, косплеер, дизайн, мистецтво, одяг.*

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

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

Постановка проблеми та її актуальність. Косплей це новітній простір для творчих та талановитих дизайнерів, який можна заповнити своїми креативними ідеями, та взяти щось нове собі на замітку, тому я хочу розповісти, що це таке, і як у майбутньому це може вплинути на майбутнє в спеціалізації дизайнер.

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

Виклад основного матеріалу. Косплей - це своєрідний "театр" персонажів аніме, манги, японських відеоігор, а також історичних японських костюмів (кімоно, самурайські обладунки і т.д.). Іншими словами, традиційне визначення косплея має на увазі виключно японський антураж.

Коріння косплея як оригінального захоплення йдуть в 30-ті - 60-ті роки минулого століття – за часів торжества наукової фантастики, фентезі та стімпанк.

VI. ВИКОНАВСЬКА МАЙСТЕРНІСТЬ МАЙБУТНЬОГО ВЧИТЕЛЯ МИСТЕЦЬКИХ ДИСЦИПЛІН

Саме ці літературні жанри викликали найбільший інтерес до перевтілення в незвичайних героїв.

На перших «сходках» косплеєрів в західному світі переважали образи мутантів, космонавтів, вчених, інопланетян ... У 60-і роки в Штатах групи фанатів стали об'єднуватися, а в 1970р. пройшов перший в історії San Diego Comic-Con. Сьогодні такі фестивалі проводяться по всьому світу.

Невеликий відсоток цих героїв (або лиходіїв) належить традиційній культурі. Але переважна більшість приходить з тих ігор або серіалів, які популярні в даний момент.

Так, років 10 тому на кожному косплейном фестивалі можна було зустріти, наприклад, Джека Горобця з «Піратів Карибського моря». Сьогодні ж його місце зайняли герої «Ігри престолів» і персонажі коміксів, із кіновсесвітів Marvel і DC.

Технічний прогрес, що призвів до колосального поліпшення комп'ютерної графіки, підігрів зацікавленість до втілення образів ігрових персонажів. На Комік-Коні будь-якої країни можна зустріти Відьмака, Йенніфер або Цирі з гри «Відьмак».

Ще один майданчик для еволюції косплея - Інстаграм. Захоплена молодь викладає такі фото, на яких живих людей часом важко відрізнити від віртуальних героїв.

Різновиди і особливості сучасного косплею

Джерелом натхнення косплеєрів ХХІ століття стають:

Кіно і серіали.

Комп'ютерні ігри.

Комікси.

Книжки.

Аніме та манга.

Як образів для втілення обирають яскравих персонажів, що запам'ятовуються. Важливо, щоб вони володіли якимись характерними рисами в поведінці, мали оригінальну зовнішність та одяг.

У другій половині 1980-х закордонний косплей вийшов на міжнародний рівень у формі спеціальних фестивалів (косплей-конів), а також у вигляді секцій косплея на найбільших аніме-конах. Будучи по суті справи фенскін творчістю, косплей за кордоном придбав комерційний відтінок з появою фірм-виробників костюмів і атрибутики для косплея.

У свою чергу, в Японії косплей встиг стати частиною національної культури і повсякденного життя. Так, наприклад, косплей проводиться на презентаціях відеоігор, на різних національних і дитячих святах, на кінофестивалях і різних подіях, в основному присвячених аніме.

Український косплей знаходиться в стадії зародження, і існує на рівні індивідуальної самодіяльності. Ентузіасти власними зусиллями підбирають собі костюми, нерідко шують і виготовляють атрибутику власноруч. Дорожнеча покупки або виготовлення якісного костюма часом виступає головною причиною затримки повсюдного поширення косплея в Україні.

Сучасний український косплей вдає із себе роз'єднану діяльність окремих ентузіастів, і рідше - групи ентузіастів. Ними проводяться разові фотозйомки для подальшої демонстрації колегам по аніме-Фендом, але не більше того. Справа практично не рухається з мертвої точки.

Розвиток косплей-руху в Україні додатково ускладнюється тим, що багато хто не бачить перспективи в самому явищі косплея. Усвідомлення косплею виключно в якості заходу "бально-маскарадного" типу ставить багатьох в глухий кут. Проте, при достатньому бажанні і майстерності учасників косплею цілком може розвинутися в масштабні ігрові постановки, а в подальшому - як певне відгалуження основної ідеї - в ігри на місцевості. В даному випадку можливо двостороннє розвиток косплея таким чином, що це не буде "бентежити" більшість представників аніме-фендому, що не визнає рольові ігри. Рано підводити певні підсумки щодо розвитку косплея в Україні, але на тлі деяких розчарувань відрадно те, що зацікавленість косплеєм до цього дня не спадає в різних колах фендому. Рано говорити і про глядачів, до тих пір, поки не набереться достатній склад виступаючих, проте навіть рядовими

VI. ВИКОНАВСЬКА МАЙСТЕРНІСТЬ МАЙБУТНЬОГО ВЧИТЕЛЯ МИСТЕЦЬКИХ ДИСЦИПЛІН

індивідуальними фотографіями косплей-постановок цікавляться в середовищі шанувальників аніме.

Що таке косплей, і чим він точно не є. Що таке косплей? Це така суміш маскараду та подання. Ви берете образ улюбленого героя і приміряєте його на себе. Примірку можна робити вдома перед дзеркалом, можна з'явитися в образі на фестивалі, а можна взяти участь в постановці.

Увага з боку аудиторії гарантовано. Вас фотографують, з вами фотографуються, у вас беруть інтерв'ю, вас обіймають діти - іскра, буря, безумство. У гірших випадках шлях від сцени до гримерки займає більше 40 хвилин.

Хтось шукає уваги, хтось ламає стереотипи через зміну способу, хтось любить працювати руками, хтось кайфує від креативних рішень.

Косплей як вид дизайну одягу:

- По-перше, косплей, допомагає розширювати свої пізнання у роботі з багатьма текстурами, формами, матеріалами.
- По-друге 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. Знає основи пиар-менеджменту, як подати себе аудиторії.

Як косплей допомагає дизайнерів одягу

Декілька слів про відтворення образу у житті:

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. Косплей. Вікіпедія. Електронний ресурс. Режим доступу: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D1%81%D0%BF%D0%B%D0%B5%D0%B9>
2. Аніме і манга. Проект Бориса Іванова. Електронний ресурс. Режим доступу: <http://www.animemanga.ru/Articles/cosplay.shtml>
3. О косплее... Інтернет архів. Електронний ресурс. Режим доступу: <https://web.archive.org/web/20090506105751/http://www.coswave.net/content/view/2/31/>
4. Косплей. Сайт про сучасні розваги. Електронний ресурс. Режим доступу: <https://kanobu.ru/tags/kosplej/>

<i>Діана Дегтяр</i> АНАЛІЗ МОДНИХ ТЕНДЕНЦІЙ. ВІДОБРАЖЕННЯ ІНДИВІДУАЛЬНОСТІ ТА НАСТРОЮ ЧЕРЕЗ ВИБІР ПРИНТА	163
<i>Ярослав Комаревцев</i> КОСПЛЕЙ ЯК НОВІТНІЙ ВИД ДИЗАЙНУ ОДЯГУ	167
<i>Андрій Дубров</i> МИСТЕЦТВО І ДИЗАЙН В КОМП'ЮТЕРНИХ ВІДЕОІГРАХ.....	172
<i>Владислава Гаврутенко</i> ФІРМОВИЙ СТИЛЬ ТА ЙОГО СКЛАДОВА.....	178