

УДК

791.65:792.024:379.82

DOI:10.30857/2617-0272.2018.3.4.

АРТЕМЕНКО М.П., АГАДЖАНЫН І.С.

Херсонський національний технічний університет

ХУДОЖНЬО-ОБРАЗНІ ОСОБЛИВОСТІ ГЕРОЇВ КОСПЛЕЮ В КОНТЕКСТІ ДОСЯГНЕННЯ ТУРИСТИЧНОЇ АТРАКЦІЇ

Мета. Дослідження має на меті систематизацію художньо-образних особливостей героїв косплею в контексті досягнення туристичної атракції з урахуванням культурних традицій східного (японського) та західного (американо-європейського) напрямку даної субкультури.

Методика. Дослідження включає в себе критичний аналіз публікацій з обраної тематики, аналітичну обробку та систематизацію зібраної інформаційної бази дослідження з фотоілюстративним матеріалом, в якому зафіксовані приклади костюмів для косплею. Також в роботі використані візуально-графічні методи обробки даних, які дозволили наочно ілюструвати характерні концептуальні течії художніх образів східного та західного напрямку даної субкультури.

Результати. Виділено чотири основні групи художніх образів героїв косплею за походженням, а також виявлено принципові відмінності в образах східного та західного напрямку косплею. Для західного (американо-європейського) сформовано класифікаційну схему, що налічує 12 базових груп персонажів з характерними зовнішніми ознаками, для східного (японського) обґрунтовано більш складну ієрархічну структуру, яка містить три глобальні категорії (образи «реального світу», «вигаданого світу», «середньовічного світу») та одну допоміжну (фансервісні образи). Глобальні категорії образів розділяються на 9 груп.

Наукова новизна. Вперше проведено науковий аналіз та систематизацію художньо-образних особливостей героїв косплею з урахуванням специфіки культурних традицій східного (японського) та західного (американо-європейського) напрямку даної субкультури.

Практична значимість. Результати дослідження можуть бути використані в педагогічній діяльності у викладанні ряду дисциплін, пов'язаних з проектуванням видовищного та театрального костюму, а також в практичній діяльності дизайнерів, художників з костюму, косплеєрів-практиків, менеджерів з туризму тощо.

Ключові слова: костюм, рекреація, туризм, косплей, атракція, дизайн одягу, художній образ.

Вступ. Туризм у сучасному світі сприймається як головна форма рекреаційної діяльності, перетворившись на потужну самостійну галузь нематеріального виробництва, що задовольняє потреби суспільства у відпочинку [1]. З кожним роком кількість мотиваційних чинників людства для міграції в пошуках нових вражень, а також видів та способів рекреації зростає. Одним з них є костюмована гра, або косплей, що виникла в середині ХХ століття під впливом зростаючої популярності наукової

фантастики, комп'ютерних ігор, коміксів та інших проявів масової культури. Темпи розвитку костюмованої гри у світі дозволяють фахівцям практикам робити висновки, що косплей поступово перестає бути культурою для обраних представників субкультури фанатів і стрімкими темпами трансформується у загальнодоступний вид дозвілля, про що зазначає І. Тацумі [2]. Дане твердження підкріплюється статистикою зростання популярності косплей-фестивалів та ілюструється кількістю учасників подібних заходів, яка в деяких випадках

перевищує 500 тис. осіб. Потік туристів складається не тільки з представників косплей-субкультури, а й здебільшого з туристів-спостерігачів, які отримують туристичну атракцію та досягають мету рекреації за рахунок видовищності дійства.

Як стверджує О. А. Артем'єва, провокація штучної атракції являє собою фізичне втілення концептуального туристично-рекреаційного ресурсу у вигляді об'єкта [3]. В контексті досліджуваної теми таким об'єктом виступає костюм для костюмованої гри як самостійна одиниця туристичного продукту. З огляду на вище сказане можна стверджувати, що підхід до костюму як до елемента провокації атракції в туристично-рекреаційній діяльності є доцільним та потребує всебічного дослідження.

Постановка проблеми. На сьогоднішнє питання костюму в туризмі в науковій літературі увага майже не приділяється, хоча є низька заходів, для втілення концепції яких костюм відіграє провідну роль. Косплей-фестивалі, як приклад таких туристичних рекреацій, збирають тисячі прихильників по всьому світові, а з позицій мистецтвознавства та дизайну залишаються недостатньо опрацьованими. Зокрема, відкриті до досліджень художньо-образні особливості героїв косплею, їх специфіка в залежності від культурних традицій.

Аналіз досліджень і публікацій. Більшість наукових публікацій на задану тему оприлюднені в закордонних англomовних виданнях, наприклад, праці Х. МакКарті [4], І.Тацумі [2], М.Бруно [5], Дж. Байнбриджа та К. Норриса [6], О.Рамена [7]. В переважній більшості зазначені автори приділяють увагу історії розвитку косплею, її субкультурному характеру та іншим аспектам. Художньо-образні та концептуальні особливості в них не розкриваються. Серед вітчизняної наукової літератури є поодинокі випадки розгляду косплею, проте в площині далекій від

мистецтва та дизайну. Зокрема, О.Улітіна та Є.Якуш [8] досліджують косплей з позицій авторського права відповідно до особливостей Українського законодавства.

Мета дослідження. Дослідження має на меті систематизацію художньо-образних особливостей героїв косплею в контексті досягнення туристичної атракції з урахуванням культурних традицій східного (японського) та західного (американо-європейського) напрямку даної субкультури.

Результати дослідження. Вибір художнього образу косплеєром тісно пов'язаний з процесом самоконструювання особистості, зазначає П. Ханова [9]. Приміряючи на себе ролі різних героїв, людина отримує можливість вивчити способи конструювання особистості на основі досвіду різних персонажів. Зрозуміти, з яких елементів вибудовується образ, як він впливає на самовідчуття і поведінку, а потім освоєні інструменти використовуються для побудови себе і пошуку власного унікального місця в світі. В цій побудові художнього образу і полягає сенс костюмованої гри та її атракційні можливості як засобу рекреації.

На першому етапі дослідження художніх образів героїв косплей-заходів проведено відповідно до їх походження. Традиційно косплеєри черпають натхнення та відтворюють образи персонажів з коміксів, анімаційних роликів, комп'ютерних ігор, фантастичної літератури та кіно. В окрему категорію доцільно винести специфічний різновид коміксів та анімації, що виділяються як за візуальними характеристиками своїх героїв так і за іншими особливостями, японські аніме та манга. Про цю відмінність також зазначають і автори деяких робіт [11, 12]. В результаті, пропонується розділити всі художні образи учасників сучасної костюмованої гри на чотири категорії, які наведено на рис. 1.

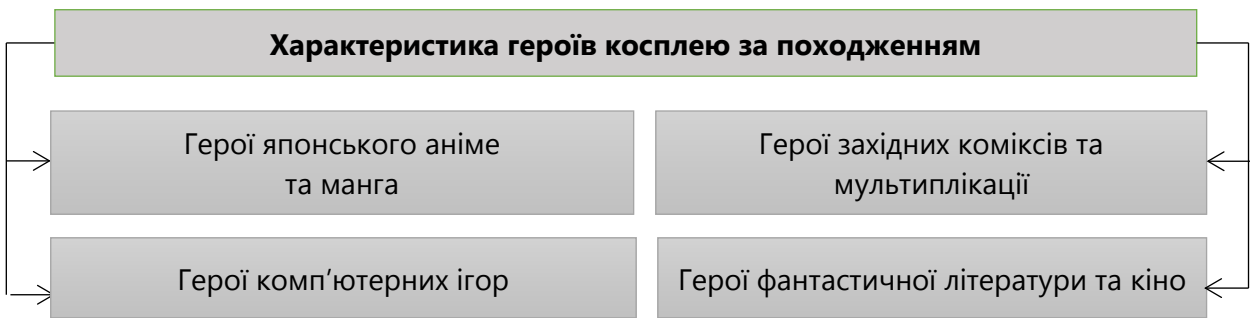


Рис. 1. Класифікаційна схема художніх образів косплею за походженням

Відмінність в образах героїв східної (японської) та західної (американо-європейської) костюмованої гри обумовила необхідність проведення подальшого детального аналізу художніх образів окремо для кожного напрямку субкультури косплею. Як вже зазначалося вище, в середовищі західних косплеєрів є більш популярними герої американських коміксів, фантастичних фільмів, історичні особистості, а також персонажі з фільмів на історичну тему [10]. Наступним кроком в даному дослідженні стала класифікація низки отриманих образів на групи за їх характерними ознаками. Так було сформовано 12 основних груп образів для костюмованої гри західного спрямування: супергерої, суперлиходії, воїни та лицарі, королі та принцеси, приведи та мерці, прибульці та мутанти, роботи та кіборги, чародії, фантазійні герої, етнічні та історичні, формено-професійні, а також зооморфні (рис. 2).

В основних концептуальних тенденціях художніх образів костюмованої гри, що локалізована в Америці та Європі, простежуються споконвічні питання боротьби добра і зла відображені в супергероях та суперлиходіях, ера яких почалась ще 30–40-х рр. ХХ ст. Герой, який має фантастичні магічні здібності – може літати, бачити предмети наскрізь, володіє суперсилою і супершвидкістю – відображає певні соціальні очікування, і в цьому сенсі вбудовується в картину світу, яка є у людей

[12]. І, як символ інтегрований в реальний соціокультурний простір, супергерой втілює утопічні очікування людства від майбутнього. Також можна спостерігати і класичну тему потойбічного життя в привидах та оживих мерцях. Цікавлять косплеєрів і теми пов'язані з чарами та надприродними магічними можливостями. Всі зазначені категорії мають цілком зрозумілі для українського менталітету візуальні характеристики художніх образів та дають змогу прогнозувати зовнішній вигляд решти героїв даного ряду.

На відміну від західного напрямку косплею в Японії більшу кількість учасників збирають заходи, що пов'язані з комп'ютерними іграми, аніме та манга [10, 11]. Крім того серед загальних відмінних рис японського косплею проявляється вільне використання фашистської амуніції, вона є одягом багатьох персонажів [11], що на Заході є недоречним. Також популярним в створенні художніх образів персонажів японського аніме та манга є використання в якості творчого джерела представників сімейства котячих, про що згадується в публікаціях [10, 13], в результаті більшість героїв мають значну кількість деталей, які запозичені у представників даного виду тварин (вухка, хвосту тощо). Відповідні тенденції відображаються і в художніх образах костюмів для косплею. Явище, коли праобразами персонажів для косплею є герої з тваринними рисами, отримало назву кігурумі (Kigurumi).



Рис. 2. Класифікаційна схема художніх образів косплею західного спрямування

Косплеєри Японії, відмічається в ресурсі ДарамаКун: «Факти про Азію» [13], створюють для себе фірмові знаки – відмінності, які вказують на їх приналежність до даної субкультури. Вони виготовляють спеціальні значки, брелоки, викрашують одне пасмо волосся в незвичний колір.

Ще однією відмінною особливістю косплей-субкультури Японії є явище транс гендерного обрання образів, тобто коли косплеєри перевтілюються в осіб протилежної статі. Воно отримало назву «Crossplay». Цей термін є скороченим поєднанням двох слів (за аналогією з косплеєм) – crossdressing та cosplay [14], хоча явище не є ексклюзивним лише для цього жанру. Аналізу цього явища приділяє увагу А. Палмер [15], яка не виключає як його причину навмисну спекуляцію андрогенними образами авторами аніме.

Звернувшись на попередньому етапі досліджень до аналізу ознак праобразів персонажів японського косплею, було виявлено складну та заплутану ієрархічну структуру, яка включає низку параметрів, що характеризують героя. Наприклад, в інтернет-ресурсі Anime Characters Fight wiki [16] можна знайти персонажів 10 рівнів сил. В залежності від рівня сили персонаж відноситься до низького (людська межа; низький, середній та високий надлюдський рівень; глобальний), середнього (планетарний, зоряний та міжзоряний, галактичний) або високого (вселенський, метавселенський та всевишній) ярусу сили. Також при більшій деталізації за окремими характеристиками виділяються біля 45 категорій. Наведемо лише деякі з них: янголи, боги, вампіри, демони, дракони, духовні сутності, тварини, інопланетяни, качки, кіборги, лолі, маги, маніяки та багато інших.

Проте при детальному розгляді представників кожної категорії, загальних

схожих візуальних ознак в художніх образах персонажів не виявлено. Що свідчить про інший рівень розуміння героя. Наприклад, якщо спробувати проаналізувати представників однієї з запропонованих на ресурсі [16] категорій, побачимо, що вони можуть володіти координально відмінними зовнішніми характеристиками як за статтю та антропоморфологічними ознаками самої фігури, так і за композиційно-формоутворюючими особливостями костюма (табл. 1).

Тобто, можна зробити висновок, що прообрази персонажів для японського косплею в середовище фанатів або як вони себе називають «отаку» аніме та манга, класифікуються в першу чергу за параметрами магічних чи фізичних сил, особливостей характеру та інших інформаційно-комунікативних складових образу, які часто однозначно в костюмі персонажу не проявляються. З вказаної причини було вирішено розробити нову класифікацію прообразів для японського косплею, що базуватиметься на візуально визначених та зовнішньо зрозумілих параметрах художнього образу героя.

При цьому залучено експертів-шанувальників аніме та косплей-руху м. Херсона, які допомогли розтлумачити та розібратися в широкій базі аніме-персонажів та їх особливостей. На основі інтерв'ю з А. Сухановою – випускницею кафедри дизайну ХНТУ, косплеєром, учасником фестивалю «Natsu Nami 5», було розроблено класифікаційні схеми, які наведені нижче. Визначено, що всіх героїв аніме за їх візуальними особливостями без урахування специфічних сил можна розділити на три великих категорії: образи «Реального світу», образи «Вигаданого світу» та образи «Середньовічного світу», а також «Фансервісні» образи (рис. 3). Останні мають мігруючі ознаки, що можуть проявлятися в будь-якому зі «Світів».

Таблиця 1

Характеристика героїв японського аніме та манга, що входять до категорії «дракон» [16]

Зображення				
Ім'я	«Акнологія»	«Йі Шенрон»	«Азі-Дахака»	«Офіс»
Стать	Чоловік	Чоловік	Чоловік	Безстатевий (для цього героя не існує поняття статі)
Вік	Понад 400 років	Невідомо	Не рахується	Невідомо, щонайменше 10 тис. років
Опис	Чарівник, вбивця драконів, дракон	Дракон тіні, істота негативної енергії	Зороастрійський древній демон-лорд (Мао) третього рангу, триголовий дракон, персоніфікація зла	Драконівський Бог Нескінченності, засновник і колишній лідер Бригади Хаосу

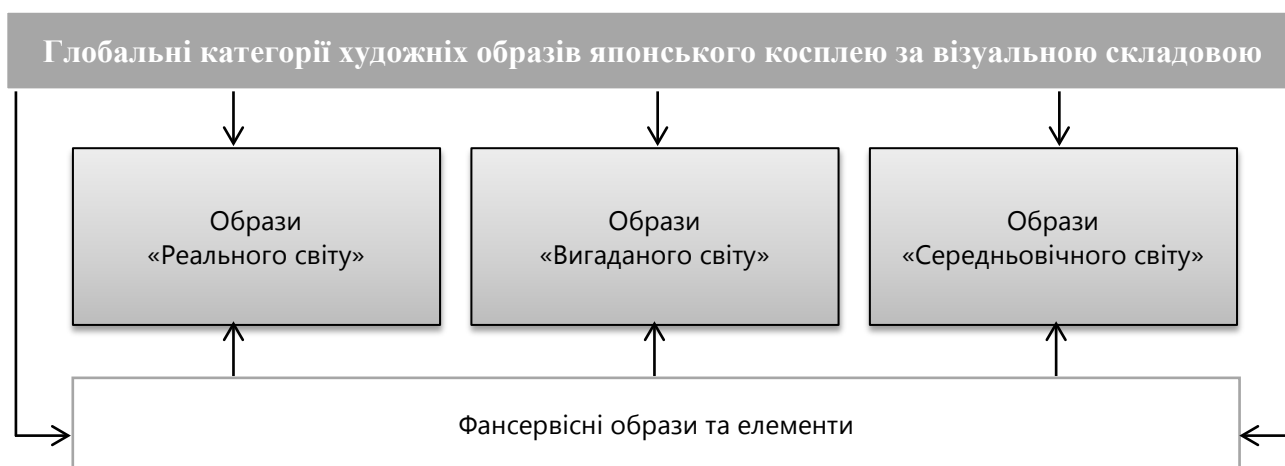


Рис. 3. Класифікаційна схема художніх образів японського косплею за візуальною складовою: глобальні категорії

Поняття фансервісу розкривається в Енциклопедії аніме Клеменкса, Джонатана та МакКарті [17], а також в журналі АнімеГід А.Косирінім [18], під ним автори розуміють прийом в сучасному образотворчому мистецтві, ключовою особливістю якого є включення в сюжетний ряд певних сцен або ракурсів, які не є сюжетоутворюючими, але розраховані на певний відгук у цільовій аудиторії з метою підвищення зацікавленості та залучення потенційних глядачів. Термін походить з фендому манги і аніме, але зараз він використовується і щодо інших медіа, наприклад відеоігор, коміксів і фільмів.

Найпопулярнішим та одночасно найскромнішим видом фансервіса в Японії є панцу, що представляє собою добірку ракурсів і кадрів таким чином, щоб наче ненароком продемонструвати глядачеві деталі нижньої білизни персонажів жіночої, а іноді і чоловічої статі [19]. Дане явище введено в ужиток японськими художниками і аніматорами в кінці шістдесятих років ХХ століття. Тоді панцу стало часто з'являтися в розповідях про милих маленьких дівчаток (бісьодзьо) або одягнених у форму школярок, орієнтованих на дорослу чоловічу аудиторію.

Таким чином, якщо транслювати це поняття на костюмовану гру, то фансервісні образи містять елементи еротики в костюмі. Виходячи з того, що явище фансервісу стало для японського аніме майже класикою жанру, основна більшість костюмів східних коспеєрів має відверту сексуальну спрямованість. Сексуальність є одним з найемоційніших видів впливу на людину, оскільки направлена як на фізичний відгук в респондента (з біологічної точки зору), так і на різні сфери його психічного життя (в аспекті соціокультурному) – відчуття, переживання, уяву, думки, дії, вчинки – все те, що супроводжує його активність [20]. Тому

сексуальність костюму може бути використана як засіб досягнення атракції (враження, позитивного емоційного відгуку). Повертаючись до аналізу художніх образів японської костюмованої гри та з огляду на складну ієрархічну структуру персонажів аніме, було вирішено образи кожного із трьох основних інспіративних для коспею «світів» дослідити окремо.

До образів «Реального світу» вирішено віднести персонажів, чиї костюми мають звичайні побутові сучасні форми та конструкції. В цьому випадку костюми коспеєрів будуть вирізнятися з загальної маси звичайних людей наявністю певних знаків відмінностей. Це може бути – характерна зачіска або макіяж, аксесуари (перстень, амулет, браслет, кулон, значок тощо) або наявність в руках певних атрибутів, що супроводжують образ героя в аніме чи манга. Найчастіше такі костюми відповідно до їх візуальних ознак можна віднести до однієї з наведених на рис. 4 груп.

Ще одним напрямком у японському аніме та манга є історичний, в цьому випадку при формуванні візуальних характеристик художніх образів персонажів здебільшого використовують історичний або національний костюми різних країн. Відповідно вже зазначена вище категорія образів «Середньовічного світу» містить дві основні групи костюмів (рис. 4).

Більш складна ситуація з образами «Вигаданого світу». На першому рівні виділяється три групи – антропоморфні, зооморфні та механізми. До антропоморфних в даному випадку відносяться образи людей, проте з більш складними костюмами в порівнянні з образами «Реального світу». Однак при більш ретельному аналізі більшість костюмів «Вигаданого світу» в антропоморфних образах виявились доволі одноманітними за формою.

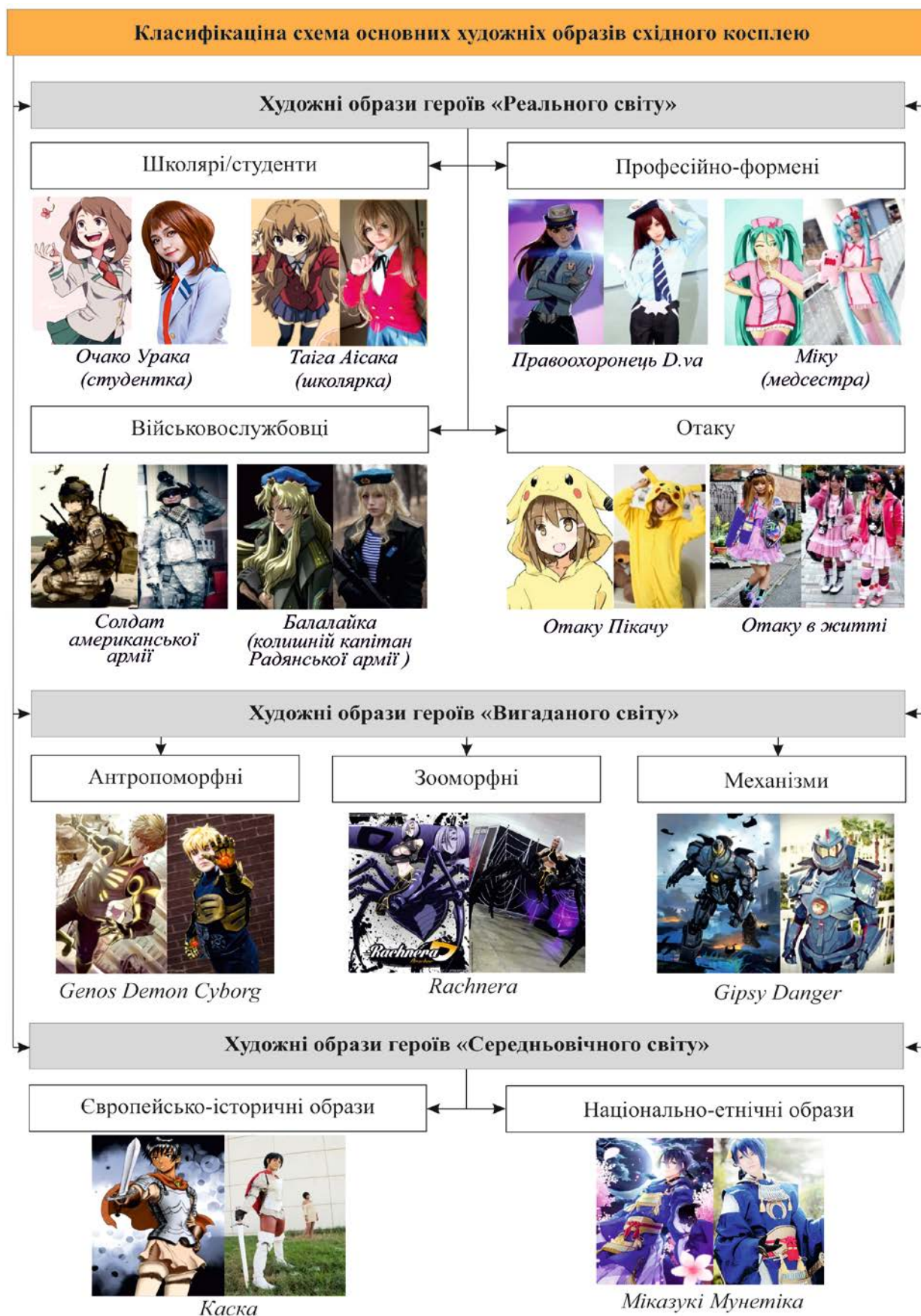


Рис. 4. Класифікаційна схема основних художніх образів східного косплею

Силуети прилеглі, багато відкритих ділянок тіла, що підкреслюють сексуальність образу, особливо жіночого. Відмінності здебільшого полягають в наявності додаткових аксесуарів та реквізиту. Наприклад, образ воїнів може бути з механічною або магічною зброєю та обмундируванням, і якщо в першому випадку аксесуари більш техногенні, то в другому фантазійні. Також можна виділити образи мандрівників, в костюми яких часто включаються плащі. Пірати одягнені за класикою європейського жанру.

Зооморфні персонажі більш різноманітні за формами, за рахунок злиття людських рис з тваринними. Залежно від їх класу можна виділити художні образи героїв костюмованої гри, що мають ознаки птахів, ссавців, рептилій, комах, павукоподібних, тощо.

Остання група художніх образів «Вигаданого світу» - механізми, також підрозділяється на підгрупи – роботів та кіборгів.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Костюмована гра (ко스플레이) є потужним ресурсом в створенні штучної туристичної атракції. Художні образи героїв ко스플레이 мають чітке інспіративне коріння в персонажах коміксів (манга), мультиплікації (аніме), комп'ютерних ігор, наукової фантастики тощо. В результаті проведеного аналізу виділено чотири основні групи художніх

образів героїв ко스플레이 за походженням, а також виявлено принципові відмінності в образах східного та західного напрямку ко스플레이, що полягають, в першу чергу, у генезисі образу, обраного в якості інспірації для костюму. Для західного (американо-європейського) напрямку ко스플레이 було сформовано класифікаційну схему, що налічує 12 базових груп персонажів з характерними зовнішніми ознаками. Для східного (японського) ко스플레이 в зв'язку з іншою специфікою розуміння героя обґрунтовано більш складну ієрархічну структуру, яка містить три глобальні категорії (образи «реального світу», «вигаданого світу», «середньовічного світу») та одну допоміжну (фансервісні образи).

В подальших дослідженнях планується поглиблений розгляд художньо-композиційних особливостей костюмів (виявлення формоутворюючих, композиційних прийомів, характерних матеріалів та фактур тощо) для західного та східного напрямків ко스플레이 з урахуванням виділених категорій та груп образів.

Також буде досліджено можливі першоджерела для ко스플레이 орієнтованого на українські культурні традиції з метою їх популяризації та адаптації до потреб сучасності, а також розробки національно орієнтованих туристичних продуктів, концептуальна ідея яких ґрунтується на використанні костюма.

Література

1. Смаль І.В., Смаль В.В. Рекреація, туризм і дозвілля: тлумачення і співвідношення понять. *Педагогічні та рекреаційні технології в сучасній індустрії дозвілля*: праці міжнар. наук.-практ. конф. (Київ, 4-6 черв. 2004 р.) Київ. 2004. С. 123-128.

2. Тацумі Інуї. Бушующая культура косплея. *Современный взгляд на Японию* URL: <https://www.nippon.com/ru/column/g00255/> (дата звернення 12.05.2018).

3. Артемьева О. А. Формирование туристских продуктов, основанных на искусственной аттракции: автореф. дис. ... канд. эконом. наук. Москва, 2011. 25с.

4. McCarthy H. A Brief History of Cosplay . *The Phoenix Papers*. 2017, Vol. 3. № 1. P. 130-139. URL: <http://fansconf.a-kon.com/dRuZ33A/wp-content/uploads/2017/08/15-A-Brief-History-of-Cosplay.pdf> (Last accessed: 12.05.2018).

5. Bruno M. Cosplay: The Illegitimate Child of SF Masquerades. *Glitz and Glitter Newsletter, Millenium Costume Guild*. 2002. URL: <http://millenniumcgl.tripod.com/glitzglitter/1002articles.html>. (Last accessed: 12.05.2018).

6. Bainbridge J. Norris C. Posthuman Drag: Understanding Cosplay as Social Networking in a Material Culture. *Intersections: Gender & Sexuality In Asia & The Pacific*. 2013. Iss. 32 URL: http://intersections.anu.edu.au/issue32/bainbridge_norris.htm. (Last accessed: 12.05.2018).

7. Osmud R., Wing-sun L. and Hei-man Cheung B. «Cosplay»: Imaginative Self and Performing Identity. *Fashion Theory. The Journal of Dress Body & Culture*. 2015. Vol. 16, Issue 3. P. 317-342. DOI: 10.2752/175174112X13340749707204

8. Улітіна О., Якуш Є. Косплей і авторське право. *Теорія і практика інтелектуальної власності*. 2016. № 6 (92). С. 25-30.

9. Ханова П. Есть ли у косплея смысл? *Русский репортер*. 2014. №33 (361). URL: http://expert.ru/russian_reporter/2014/33/est-li-u-kospleya-smysl/ (дата звернення 12.05.2018).

10. Косплей. *Психология и Психиатрия: Психология личности*. URL: <http://psihomed.com/kospley/> (дата звернення 12.05.2018).

11. Косплей. URL: <http://www.ritsu.ru/sn21-kospley.html> (дата звернення 12.05.2018).

12. Аль-Сальхани М. Вселенная комиксов: кому сегодня нужны супергерои? URL: <https://mir24.tv/news/13265812/vselennaya-komiksov-komu-segodnya-nuzhny-supergeroi> (дата звернення 12.05.2018).

13. Inessa. Япония. Косупурэ (косплей) *ДорамаКун: Факты об Азии* URL: <http://doramakun.ru/interesting/asian-facts/1344436462.html> (дата звернення 12.05.2018).

14. Crossplay URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/https://en.wikipedia.org/wiki/Crossplay> (дата звернення 12.05.2018).

15. Palmer A. Let's Cosplay: Crossplay. *TokyoPop*. 2007. URL: <https://web.archive.org/web/20070421090515/http://www.tokyopop.com/649.html> (Last accessed: 12.05.2018).

16. Профили персонажей. *Anime Characters Fight wiki*. URL: http://ru.anime-characters-fight.wikia.com/wiki/Категория:Профили_персонажей (дата звернення 12.05.2018).

17. Clements J., McCarthy H. *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917*. Stone Bridge Press, 2006. 867 p.

18. Косырин А. Явление: фансервис. *АнимеГид*. 2006. № 12. С. 30-33.

19. Панцу. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Панцу> (дата звернення 12.05.2018).

20. Діденко С. В., Козлова О. С. Психологія сексуальності: підручник. Київ, 2009. 304 с.

References

1. Smal, I.V., & Smal, V.V. (2004). *Rekreasiia, turyzm i dozvillia: tлумachennia i spivvidnoshennia poniat*. [Recreation, tourism and leisure: interpretation and correlation concepts]. *Mizhnarodna naukovo-praktychna konferencija "Pedagoghichni ta rekreacijni tekhnologhiji v suchasnij industriji dozvillja"*. [International scientific and practical conference "Pedagogical and recreational technologies in the modern leisure industry"]. URL: http://tourlib.net/statti_ukr/smal.htm [in Ukrainian].

2. Tacumi, Inui (2015). Bushuyushchaya kul'tura kospleya. [The raging culture of cosplay]. *Sovremennyy vzglyad na Yaponiyu*. [Modern view of Japan]. URL: <https://www.nippon.com/ru/column/g00255/> [in Russian].
3. Artemeva, O. A. (2011). Formirovanie turistskikh produktov, osnovannykh na iskusstvennoy attraktsii. [Formation of tourist products based on artificial attraction]. *Avtoreferat dysertatsii kandydata ekonomichnykh nauk* [Extended abstract of candidate's thesis]. Moscow. [in Russian].
4. McCarthy, H. (2017). A Brief History of Cosplay. *The Phoenix Papers*. 1. 3. 130–139. URL: <http://fansconf.a-kon.com/dRuZ33A/wp-content/uploads/2017/08/15-A-Brief-History-of-Cosplay.pdf>.
5. Bruno, M. (2002). Cosplay: The Illegitimate Child of SF Masquerades. *Glitz and Glitter Newsletter*, Millenium Costume Guild. URL: <http://millenniummcg.tripod.com/glitzglitter/1002articles.html>.
6. Bainbridge, J. (2003). Posthuman Drag: Understanding Cosplay as Social Networking in a Material Culture. *Intersections: Gender & Sexuality In Asia & The Pacific*. URL: http://intersections.anu.edu.au/issue32/bainbridge_norris.htm.
7. Osmud, R., Wing-sun, L. & Hei-man, Cheung B. (2015). «Cosplay»: Imaginative Self and Performing Identity. *Fashion Theory. The Journal of Dress Body & Culture*. 16. 3. 317–342. doi: <http://dx.doi.org/10.2752/175174112X13340749707204>.
8. Ulitina, O., Jakush, Je. (2016). Kosplej i avtorsjke pravo [Cosplay and copyright]. *Teoriya i praktyka intelektual'noji vlasnosti*. [Theory and practice of intellectual property]. 6(92), 25–30. URL: <http://www.inprojournal.org/uk/6-92-2016>. [in Ukrainian].
9. Khanova, P.(2014) Yest li u kospleya smisl [Does cosplay have any sense?]. *Russkii reporter* [Russian reporter]. 33(361). URL: http://expert.ru/russian_reporter/2014/33/est-li-u-kospleya-smysl/ [in Russian].
10. Kosplei [Cosplay]. *Psikhologiiia i Psikhiatriia: Psikhologiiia lichnosti*. [Psychology and Psychiatry: Psychology of personality]. URL: <http://psihomed.com/> [in Russian].
11. Kosplei [Cosplay]. Retrieved from <http://www.ritsu.ru/sn21-kospley.html> [in Russian].
12. Al-Salkhani, M. (2015). Vselennaia komiksov: komu segodnia nuzhny supergeroi?[The universe of comics: who today need superheroes?]. *Mir24: stil zhizni*. URL: <https://mir24.tv/news/13265812/vselennaya-komiksov-komu-segodnya-nuzhny-supergeroi> [in Russian].
13. Inessa. (2012). Iaponiia. Kosupure (kosplei). [Japan. Kosupure (cosplay)]. *DoramaKun: Fakty ob Azii* [DoramaKun: Facts about Asia]. URL: <http://doramakun.ru/interesting/asian-facts/1344436462.html> [in Russian].
14. Crossplay. URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Crossplay>.
15. Palmer, A. (2007). Let's Cosplay: Crossplay. *TokyoPop*. URL: <https://web.archive.org/web/20070421090515/http://www.tokyopop.com/649.html> (Last accessed: 12.05.2018).
16. Profili personazhei [Profiles of characters]. *Anime Characters Fight wiki*. Retrieved from <http://ru.anime-characters-fight.wikia.com/> [in Russian].
17. Clements, J., McCarthy, H. (2006). *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917*. 2, 30–67. Stone Bridge Press.
18. Kosyrin, A. (2006). Iavlennie: fanservis [Appearance: fan service]. *AnimeGid*. 12, 30–33. [in Russian].
19. Pantcu [Panzu]. Retrieved from <https://ru.wikipedia.org/wiki/Панцу> [in Russian].
20. Didenko, S.V., Kozlova, O.S. (2009) *Psihologiya seksualnosti: pidruchnik* [Psychology of Sexuality: Textbook]. Kiev [in Ukrainian]

ХУДОЖЕСТВЕННО-ОБРАЗНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ГЕРОЕВ КОСПЛЕЯ В КОНТЕКСТЕ ДОСТИЖЕНИЯ ТУРИСТИЧЕСКОЙ АТТРАКЦИИ

АРТЕМЕНКО М.П., АГАДЖАНИАН И.С.

Херсонский национальный технический университет

Цель. Целью исследования является систематизация художественно-образных особенностей героев косплея в контексте достижения туристической аттракции с учетом культурных традиций восточного (японского) и западного (американо-европейского) направления данной субкультуры.

Методика. Исследование включает в себя критический анализ публикаций по выбранной тематике, аналитическую обработку и систематизацию собранной информационной базы исследования с фотоиллюстративным материалом, в котором зафиксированы примеры костюмов для косплея. Также в работе использованы визуально-графические методы обработки данных, которые позволили наглядно иллюстрировать характерные концептуальные направления художественных образов восточного и западного направления данной субкультуры.

Результаты. Выделены четыре основных группы художественных образов героев косплея по происхождению, а также выявлены принципиальные различия в образах восточного и западного направления косплея. Для западного (американо-европейского) было сформировано классификационную схему, которая насчитывает 12 базовых групп персонажей с характерными внешними признаками. Для восточного (японского) косплея обоснованно более сложную иерархическую структуру, которая содержит три глобальные категории (образы «реального мира», «вымышленного мира», «средневекового мира») и одну вспомогательную (фансервисные образы). Глобальные категории образов дополнительно разделяются на 9 групп.

Научная новизна. Впервые проведен научный анализ и систематизация художественно-образных особенностей героев косплея с учетом специфики культурных традиций восточного (японского) и западного (американо-европейского) направления данной субкультуры.

Практическая значимость. Результаты исследования могут быть использованы в

ARTISTIC-FIGURATIVE FEATURES OF COSPLAY HEROES IN THE CONTEXT OF REACHING A TOURIST ATTRACTION

ARTEMENKO M. P., AGHAJANIAN I. S.

Kherson National Technical University

Purpose. The study seeks to systematize artistic-figurative features of cosplay heroes in the context of achieving tourist attraction taking into account the cultural traditions of the eastern (Japanese) and western (American-European) directions of this subculture.

Methodology. The research includes a critical analysis of publications on selected topics, analytical processing and systematization of the collected information base of the study with photo-illustrative material, in which examples of costumes for cosplay are recorded. Also, the visual-graphic methods of data processing were used in the work, which allowed to illustrate clearly the characteristic conceptual directions of artistic images of the eastern and western directions of this subculture.

Results. Four groups of artistic images of cosplay heroes of the origin are distinguished, as well as fundamental differences in the images of the eastern and western directions of cosplay are revealed. For the Western (American-European), a classification scheme consisting of 12 basic groups of characters with distinctive external features was formed; for the eastern (Japanese), a more complex hierarchical structure that contains three global categories (images of the «real world», «fictional world», «the medieval world») and one auxiliary (fanservice images). Global categories of images are divided into 9 groups.

Scientific novelty. For the first time, scientific analysis and systematization of artistic-figurative features of heroes of cosplay have been conducted taking into account the specifics of the cultural traditions of the eastern (Japanese) and western (American-European) directions of this subculture.

Practical significance. The results of the

педагогической деятельности при преподавании ряда дисциплин связанных с проектированием зрелищного и театрального костюма, а также в практической деятельности дизайнеров, художников по костюмам, косплееров-практиков, менеджеров по туризму и прочих.

Ключевые слова: костюм, рекреация, туризм, косплей, аттракция, дизайн одежды, художественный образ.

research can be used in pedagogical activities in teaching a number of disciplines related to the design of a spectacle and theatrical costume, as well as in the practice of designers, costume designers, cosplayers, tourism managers, etc.

Keywords: costume, recreation, tourism, cosplay, attraction, design of clothes, artistic image.

ІНФОРМАЦІЯ ПРО АВТОРІВ:

Артеменко Марія Павлівна, канд. техн. наук, доцент, доцент кафедри дизайну, Херсонський національний технічний університет, ORCID 0000-0002-8957-5403, Scopus 57202603385, **e-mail:** marikomash@gmail.com

Агаджанян Ірина Сосівна, студентка, кафедра дизайну, Херсонський національний технічний університет, ORCID 0000-0003-3648-3043, **e-mail:** ira.agadzhanian.97@bk.ru

Цитування за ДСТУ: Артеменко М.П., Агаджанян І.С. Художньо-образні особливості героїв косплею в контексті досягнення туристичної атракції. *Art and design*. 2018. №3. С. 41–53.

Citation APA: Artemenko, M.P., Aghajanian, I.S. (2018) Artistic-figurative features of cosplay heroes in the context of reaching a tourist attraction. *Art and design*. 3. 41–53.

<https://doi.org/10.30857/2617-0272.2018.3.4>.