Департамент образования города Москвы

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение города Москвы «Гимназия №1505

«Московская городская педагогическая гимназия-лаборатория»»

**РЕФЕРАТ**

на тему

**Сравнительный анализ понятий
историческая реконструкция и косплей**

Выполнила:

Зеликова Вероника Ивановна 9В

Руководитель:

Кириллов Дмитрий Анатольевич

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (подпись руководителя)

Рецензент:

ФИО рецензента

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (подпись рецензента)

 Москва

2017-2018 год.**Введение**

Историческая реконструкция и косплей - понятия достаточно схожие, ведь и то и другое в какой-то мере - костюмированная игра. Однако каждое направление имеет свою цель, ради которой люди выбирают его, у каждого хобби своя история, особенности и целевая аудитория, поэтому в рамках данного реферата я проведу сравнительный анализ этих двух понятий и выявлю их отличительные черты.

Данная тема мне кажется интересной благодаря ее необычности, с моей точки зрения. Также я считаю себя причастной к одной из частей вопроса моего исследования – к косплею, в связи с чем эта тема, в том числе, относится ко мне лично.

Актуальность моей темы заключается в том, что люди, для которых косплей занимает достаточную часть времяпрепровождения, иногда сталкиваются с проблемой, что их путают с людьми, занимающимися исторической реконструкцией и наоборот. Это порождает недопонимание и агрессию, например, некоторые обвиняют косплееров (людей, занимающихся косплеем), которые делают доспехи персонажей игр не из металла и кожи, а из гораздо более удобных в обращении материалов в том, что они не соответствуют «действительности». Эта проблема неприятна для косплееров, однако мой реферат может прояснить некоторые моменты и недопонимания с негативом станет меньше.

Цель данной работы – сравнить косплей и историческую реконструкцию по нескольким аспектам и обозначить их отличительные черты.

В рамках данной работы я ставлю перед собой задачи:

1. Подобрать источники информации: научные статьи и исследования о косплее и исторической реконструкции.
2. Составить подробный план работы, который будет включать краткое описание каждой главы.
3. Написать введение, основную часть реферата, заключение и отредактировать их в соответствии с требованиями, вывешенными на сайте гимназии.
4. Создать визитку реферата.
5. Создать презентацию реферата и защитить его перед комиссией.

Основными источниками информации будут являться научные статьи и простые статьи.

**Глава 1. Косплей**

**1.1. Что такое косплей?**

Термин ***«косплей»*** в переводе с английского *«сostume рlay»* - костюмированная игра. Человека, занимающегося косплеем, называют ***косплеером***. Косплеер в рамках своего выступления или создания фотографии должен перевоплощаться в персонажа (аниме, манги, компьютерной игры и т.д.) с помощью переодевания, гримирования под него, а также его ролевого «отыгрыша». Его задача – максимальное соответствие выбранному персонажу, причем мало сделать себе правильный костюм, подобрать аксессуары, прическу, макияж, т. е. создать внешний вид персонажа – каждый косплеер должен полностью раскрыть своего героя, скопировать его поведение, манеру разговора, фразы и жесты, показать его характер, вжиться в роль и стать своим персонажем на время выступления.

**1.2 Где можно увидеть косплей?**

Чаще всего косплей можно наблюдать на определенных ***фестивалях***, посвещенных этому действу. В рамках такого мероприятия человек может показать свой костюм и искусство отыгрыша, лишь находясь в здании, где проводится так называемый «фест» или же на сцене. На сцену вызываются косплееры в порядке «жанра» их персонажа (то есть, например, герои аниме выступают отдельно от игр и фильмов). Человек может выступать как один, и тогда это называется ***дефиле*** или в паре – ***парное дефиле***, а может быть частью целой группы – ***косбенда*** и выступать вместе со всеми в ***групповом дефиле.*** В любом случае, главная задача – максимально интересно и оригинально показать свой костюм, знание персонажа, умение входить в роль путем создания небольшой сценки, длящейся обычно от 2 до 5 минут.

Также косплееры делают ***фотосеты***, в которых профессиональный фотограф запечатлевает несколько снимков их персонажей в различных позах и эмоциях. Фото могут быть связаны общим сюжетом или быть просто набором красивых картинок, главное, чтобы была видна схожесть с выбранным персонажем.

**1.3 История косплея**

 О месте и времени возникновения косплея мнения авторов различных источников разнятся. Некоторые сообщают, что косплей зародился в Японии в конце 70-х годов и после перешел в западные страны. Другие утверждают, что косплей уже был в США в 60-х годах, «а самый первый «косплей», в современном смысле слова, датируется 1939 годом. На первой же World Science Fiction Convention некий Forrest J. Ackerman нарядился в футуристичный костюм… Уже к 1956 году традиция пока безымянного «косплея» относительно устоялась и всё тот же Forrest J. Ackerman в отчёте «Fantastic Universe» отмечал: «Монстры, Мутанты, учёные, космонавты, пришельцы, и прочие твари сегодня правят балом»» (с). Но в одном авторы сходятся – в 80-90-х косплей уже распространился повсеместно и в Европе, и в Японии.

*Первый косплей – 1939 год*

**1.4 Почему и зачем люди занимаются косплеем?**

Бесспорно, мотивация каждого человека, решившего принять участие в косплее, различна: кому-то просто приятно щеголять в красивом костюме перед благодарными зрителями, кому-то нужно ненадолго отвлечься от ношения привычной одежды, иной хочет примерить на себя «лицо» другой персоны и удовлетворить, таким образом, свои потребности, которые по какой-то причине трудно реализовать в повседневной жизни, и т. д.

Психологи объясняют интерес к косплею тем, что эта ролевая игра для людей любого возраста является возможностью самовыразиться, проявить воображение и реализовать свой творческий потенциал, разгрузить психику от отрицательных эмоций и перенапряжений, помогает отвлечься от повседневных проблем и наполнить свое сознание положительными эмоциями. Людям нравится играть, это одна из составляющих частей нашей природы. «Игра - в значительной степени основа всей человеческой культуры» - говорил академик А. В. Луначарский. Также участие в кос-плее позволяет реализовать потребность в общении, расширяет кругозор.

**Глава 2. Историческая реконструкция**

**2.1. Что такое историческая реконструкция?**

Термин «реконструкция» (от лат. «reconstruction - построение) означает переделку, коренную перестройку чего-либо, организацию по совершенно новым принципам» [9]. Словосочетание «историческая реконструкция» может употребляться в двух значениях. В первом случае речь идет о восстановлении внешнего вида и структуры заданного объекта, теоретическом или практическом моделировании. Подобная реконструкция основывается на работе с сохранившимися материалами (фрагменты, исторические источники об объекте) при помощи современных научных методов науки (компьютерное моделирование, воссоздание копий, археологический эксперимент). Во втором случае термин «историческая реконструкция» подразумевает деятельность, направленную на воссоздание различного рода исторических процессов, событий, объектов и пр.

**2.2 История возникновения движения историческая реконструкция**

Движение исторической реконструкции - относительно молодое явление, включающее в себя множество направлений. Считается, что историческая реконструкция как вид деятельности и форма досуга родилась в России приблизительно 25 лет назад. Непосредственной предпосылкой для возникновения движения послужил фестиваль «День Бородино», стартовавший в 1989 году на месте сражения в память о событиях Отечественной войны 1812 года. Впоследствии данный фестиваль стал традицией, а ожившая история наполеоновского наступления послужила своего рода катализатором для возникновения и распространения военно-исторических клубов, специализирующихся на воссоздании военного прошлого.

В отличие от России, историческая реконструкция за рубежом (прежде всего на Западе) насчитывает около полувека своей истории. Уже первый американский реконструкторский фестиваль «Ярмарка Ренессанса» (“Renaissance Fair”, 1963 г.) собрал около 8000 зрителей [8]. По сравнению с отечественным Западное реконструкторское движение имеет более «мирную» ориентацию. Военная тематика за границей - лишь часть, элемент исторической реконструкции.

**2.3 Почему и зачем люди занимаются исторической реконструкцией?**

Что же движет реконструкторами? Неужели просто желание развлечься и отдохнуть от серых будней таким экзотическим способом? Вряд ли только это — иначе они не занимались бы просветительской работой среди детей и взрослых, которая весьма нелегка и приносит мало доходов. Скорее всего, эти люди просто хотят воссоздать былое во всех деталях потому, что очень уж увлекаются историей и прошлое для них — это не просто выцветшие страницы запыленных книг, оно является живым. И, кстати, в такой форме его намного легче изучать.

Именно поэтому реконструкторы всегда тесно взаимодействуют с историками, причем это сотрудничество выгодно и тем, и другим. Историк может сообщить воссоздателю былых эпох сведения о деталях костюмов, оружия, утвари, а реконструктор помогает ученому понять такие важные вещи, как, например, сколько сил и времени нужно было затратить на изготовление меча или как долго воин мог махать им, не уставая при этом. Подобные сведения весьма ценны, ибо их нельзя найти в книгах, да и спросить-то уже не у кого.

Также реконструкторы любят взаимодействовать с режиссерами документальных и художественных фильмов на исторические темы. Они не только консультируют "киношников", но и с удовольствием снимаются в массовых сценах (например, в фильме "Александр. Невская битва" вся массовка состояла из реконструкторов). Таким образом режиссеры получают возможность создать живописный исторический фон без особых материальных затрат, а реконструкторы — бесплатно прорекламировать свою деятельность.

Так что следует признать, что деятельность клубов любителей старины очень полезна и нужна для современного общества. Реконструкторы дают всем уникальную возможность прикоснуться к седой старине и ощутить себя свидетелем исторических событий, без детального знания которых невозможно никакое патриотическое воспитание…

Безусловно, историческая реконструкция как феномен современной культуры перспективен и многогранен в научном плане, поскольку представляет собой широкое и пока малоизученное поле для исследования. Кроме академического интереса движение исторической реконструкции как явление может проявляться и «работать» в различных сферах современной культуры. Например, элементы исторической реконструкции при грамотном подходе успешно используются для развития туризма, для привлечения дополнительных доходов в отрасль. Получив наиболее широкое распространение в сфере досуга, движение исторической реконструкции довольно эффективно реализует релаксационную и компенсаторную функции культуры. В научной среде данный феномен используется, в основном, как метод исследования (исторический эксперимент), а в области музееведения - как инновационная методика работы («живые музеи»). Важно отметить, что движение исторической реконструкции может также помочь в решении глобальных культурных проблем, к примеру, проблемы сохранения культурного и исторического наследия. В данной области реконструкторская деятельность может послужить действенным способом «оживления» исторической памяти, консервации культурных наработок, а также средством для привлечения внимания к решению самой задачи сохранения культурного наследия со стороны административных органов и структур власти.

**2.4 Что такое «живая история»?**

«Живая история» - это формат исторической реконструкции, где главным условием является максимально полное и достоверное воссоздание образа жизни людей какой-либо местности в определенный исторический период. Обычно такого рода мероприятия проходят в форме фестивалей, приуроченных, например, к значимой исторической дате, или в виде «живых» музеев под открытым небом, функционирующих временно или на постоянной основе. Задача участников в данном случае - максимально погрузиться в заданное время, прожить его в соответствии с хронологическими характеристиками. Иными словами, все должно соответствовать эпохе, начиная с костюма и обмундирования и заканчивая, скажем, способом приготовления пищи. Так, например, электричество и современные средства связи в условном Средневековье попросту недопустимы. Подобный подход создает достаточно серьезный уровень проводимых мероприятий.

Направление «живой истории» весьма развито и за рубежом, где оно используется в качестве методик для изучения истории, а также как эффективное средство в культурном туризме. Однако западные мероприятия отличаются большей продолжительностью: в специально построенных, аутентичных комплексах каждый день кипит жизнь заданного периода. Получается своего рода живой музей под открытым небом.

**Глава 3. Сравнительный анализ**

Термин ***«косплей»*** в переводе с английского *«сostume рlay»* - костюмированная игра. Человека, занимающегося косплеем, называют ***косплеером***. Косплеер в рамках своего выступления или создания фотографии должен перевоплощаться в персонажа (аниме, манги, компьютерной игры и т.д.) с помощью переодевания, гримирования под него, а также его ролевого «отыгрыша». Его задача – максимальное соответствие выбранному персонажу, причем мало сделать себе правильный костюм, подобрать аксессуары, прическу, макияж, т. е. создать внешний вид персонажа – каждый косплеер должен полностью раскрыть своего героя, скопировать его поведение, манеру разговора, фразы и жесты, показать его характер, вжиться в роль и стать своим персонажем на время выступления.

Чаще всего косплей можно наблюдать на определенных ***фестивалях***, посвещенных этому действу. В рамках такого мероприятия человек может показать свой костюм и искусство отыгрыша, лишь находясь в здании, где проводится так называемый «фест» или же на сцене. На сцену вызываются косплееры в порядке «жанра» их персонажа (то есть, например, герои аниме выступают отдельно от игр и фильмов). Человек может выступать как один, и тогда это называется ***дефиле*** или в паре – ***парное дефиле***, а может быть частью целой группы – ***косбенда*** и выступать вместе со всеми в ***групповом дефиле.*** В любом случае, главная задача – максимально интересно и оригинально показать свой костюм, знание персонажа, умение входить в роль путем создания небольшой сценки, длящейся обычно от 2 до 5 минут.

Также косплееры делают ***фотосеты***, в которых профессиональный фотограф запечатлевает несколько снимков их персонажей в различных позах и эмоциях. Фото могут быть связаны общим сюжетом или быть просто набором красивых картинок, главное, чтобы была видна схожесть с выбранным персонажем.

 О месте и времени возникновения косплея мнения авторов различных источников разнятся. Некоторые сообщают, что косплей зародился в Японии в конце 70-х годов и после перешел в западные страны. Другие утверждают, что косплей уже был в США в 60-х годах, «а самый первый «косплей», в современном смысле слова, датируется 1939 годом. На первой же World Science Fiction Convention некий Forrest J. Ackerman нарядился в футуристичный костюм… Уже к 1956 году традиция пока безымянного «косплея» относительно устоялась и всё тот же Forrest J. Ackerman в отчёте «Fantastic Universe» отмечал: «Монстры, Мутанты, учёные, космонавты, пришельцы, и прочие твари сегодня правят балом»» (с). Но в одном авторы сходятся – в 80-90-х косплей уже распространился повсеместно и в Европе, и в Японии.

Бесспорно, мотивация каждого человека, решившего принять участие в косплее, различна: кому-то просто приятно щеголять в красивом костюме перед благодарными зрителями, кому-то нужно ненадолго отвлечься от ношения привычной одежды, иной хочет примерить на себя «лицо» другой персоны и удовлетворить, таким образом, свои потребности, которые по какой-то причине трудно реализовать в повседневной жизни, и т. д.

Психологи объясняют интерес к косплею тем, что эта ролевая игра для людей любого возраста является возможностью самовыразиться, проявить воображение и реализовать свой творческий потенциал, разгрузить психику от отрицательных эмоций и перенапряжений, помогает отвлечься от повседневных проблем и наполнить свое сознание положительными эмоциями. Людям нравится играть, это одна из составляющих частей нашей природы. «Игра - в значительной степени основа всей человеческой культуры» - говорил академик А. В. Луначарский. Также участие в кос-плее позволяет реализовать потребность в общении, расширяет кругозор.

Термин «реконструкция» (от лат. «reconstruction - построение) означает переделку, коренную перестройку чего-либо, организацию по совершенно новым принципам» [9]. Словосочетание «историческая реконструкция» может употребляться в двух значениях. В первом случае речь идет о восстановлении внешнего вида и структуры заданного объекта, теоретическом или практическом моделировании. Подобная реконструкция основывается на работе с сохранившимися материалами (фрагменты, исторические источники об объекте) при помощи современных научных методов науки (компьютерное моделирование, воссоздание копий, археологический эксперимент). Во втором случае термин «историческая реконструкция» подразумевает деятельность, направленную на воссоздание различного рода исторических процессов, событий, объектов и пр.

Движение исторической реконструкции - относительно молодое явление, включающее в себя множество направлений. Считается, что историческая реконструкция как вид деятельности и форма досуга родилась в России приблизительно 25 лет назад. Непосредственной предпосылкой для возникновения движения послужил фестиваль «День Бородино», стартовавший в 1989 году на месте сражения в память о событиях Отечественной войны 1812 года. Впоследствии данный фестиваль стал традицией, а ожившая история наполеоновского наступления послужила своего рода катализатором для возникновения и распространения военно-исторических клубов, специализирующихся на воссоздании военного прошлого.

В отличие от России, историческая реконструкция за рубежом (прежде всего на Западе) насчитывает около полувека своей истории. Уже первый американский реконструкторский фестиваль «Ярмарка Ренессанса» (“Renaissance Fair”, 1963 г.) собрал около 8000 зрителей [8]. По сравнению с отечественным Западное реконструкторское движение имеет более «мирную» ориентацию. Военная тематика за границей - лишь часть, элемент исторической реконструкции.

Что же движет реконструкторами? Неужели просто желание развлечься и отдохнуть от серых будней таким экзотическим способом? Вряд ли только это — иначе они не занимались бы просветительской работой среди детей и взрослых, которая весьма нелегка и приносит мало доходов. Скорее всего, эти люди просто хотят воссоздать былое во всех деталях потому, что очень уж увлекаются историей и прошлое для них — это не просто выцветшие страницы запыленных книг, оно является живым. И, кстати, в такой форме его намного легче изучать.

Именно поэтому реконструкторы всегда тесно взаимодействуют с историками, причем это сотрудничество выгодно и тем, и другим. Историк может сообщить воссоздателю былых эпох сведения о деталях костюмов, оружия, утвари, а реконструктор помогает ученому понять такие важные вещи, как, например, сколько сил и времени нужно было затратить на изготовление меча или как долго воин мог махать им, не уставая при этом. Подобные сведения весьма ценны, ибо их нельзя найти в книгах, да и спросить-то уже не у кого.

Также реконструкторы любят взаимодействовать с режиссерами документальных и художественных фильмов на исторические темы. Они не только консультируют "киношников", но и с удовольствием снимаются в массовых сценах (например, в фильме "Александр. Невская битва" вся массовка состояла из реконструкторов). Таким образом режиссеры получают возможность создать живописный исторический фон без особых материальных затрат, а реконструкторы — бесплатно прорекламировать свою деятельность.

Так что следует признать, что деятельность клубов любителей старины очень полезна и нужна для современного общества. Реконструкторы дают всем уникальную возможность прикоснуться к седой старине и ощутить себя свидетелем исторических событий, без детального знания которых невозможно никакое патриотическое воспитание…

Безусловно, историческая реконструкция как феномен современной культуры перспективен и многогранен в научном плане, поскольку представляет собой широкое и пока малоизученное поле для исследования. Кроме академического интереса движение исторической реконструкции как явление может проявляться и «работать» в различных сферах современной культуры. Например, элементы исторической реконструкции при грамотном подходе успешно используются для развития туризма, для привлечения дополнительных доходов в отрасль. Получив наиболее широкое распространение в сфере досуга, движение исторической реконструкции довольно эффективно реализует релаксационную и компенсаторную функции культуры. В научной среде данный феномен используется, в основном, как метод исследования (исторический эксперимент), а в области музееведения - как инновационная методика работы («живые музеи»). Важно отметить, что движение исторической реконструкции может также помочь в решении глобальных культурных проблем, к примеру, проблемы сохранения культурного и исторического наследия. В данной области реконструкторская деятельность может послужить действенным способом «оживления» исторической памяти, консервации культурных наработок, а также средством для привлечения внимания к решению самой задачи сохранения культурного наследия со стороны административных органов и структур власти.

«Живая история» - это формат исторической реконструкции, где главным условием является максимально полное и достоверное воссоздание образа жизни людей какой-либо местности в определенный исторический период. Обычно такого рода мероприятия проходят в форме фестивалей, приуроченных, например, к значимой исторической дате, или в виде «живых» музеев под открытым небом, функционирующих временно или на постоянной основе. Задача участников в данном случае - максимально погрузиться в заданное время, прожить его в соответствии с хронологическими характеристиками. Иными словами, все должно соответствовать эпохе, начиная с костюма и обмундирования и заканчивая, скажем, способом приготовления пищи. Так, например, электричество и современные средства связи в условном Средневековье попросту недопустимы. Подобный подход создает достаточно серьезный уровень проводимых мероприятий.

Направление «живой истории» весьма развито и за рубежом, где оно используется в качестве методик для изучения истории, а также как эффективное средство в культурном туризме. Однако западные мероприятия отличаются большей продолжительностью: в специально построенных, аутентичных комплексах каждый день кипит жизнь заданного периода. Получается своего рода живой музей под открытым небом.