

Министерство образования и науки Российской Федерации
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
УНИВЕРСИТЕТ (ТГУ)

Институт искусств и культуры Кафедра культурологии, теории и истории культуры

ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ В ГАК

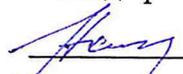
канд. филос. наук, доцент


Е.Н. Савельева
«14» июня 2018

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ МАГИСТЕРСКАЯ РАБОТА
«COSPLAY» КАК ЯВЛЕНИЕ СОВРЕМЕННОЙ РОССИЙСКОЙ КУЛЬТУРЫ (НА
ПРИМЕРЕ ФЕСТИВАЛЕЙ СИБИРСКИХ ГОРОДОВ)
по основной образовательной программе подготовки магистров направление подготовки
51.04.01 – Культурология
профиль подготовки
Практическая культурология и менеджмент в социокультурной сфере
Филимончук Валентина Николаевна

Руководитель ВКР

канд. филос. наук, доцент


Е.Н. Савельева
«14» июня 2018

Автор работы

Студентка группы № 16211


В.Н. Филимончук

Томск-2018

Введение

Стать на некоторое время живым воплощением того или иного героя книги, кино или сериала – стало возможным благодаря такому молодежному движению и направлению как «cosplay». Данное движение породило своего рода тематические фестивали по всему миру. Цель этих мероприятий – дать полное погружение любому присутствующему побывать в другом, не привычном для него мире, обстановке. Разряжение атмосферы, временами погружение в альтернативную несуществующую реальность. Воплотить свои фантазии и картинку, поделиться идеями, сплотиться и заручиться новыми дружескими, партнерскими связями с такими же единомышленниками.

Направление «cosplay» можно отнести к молодежной «Geek» культуре, которая вмещает в себя нестандартные варианты видения на существующую реальность. Это мощный творческий, визуальный пласт, соединяющий искусство в целом. Кино, литература, игры, музыка – основа для такого творчества.

Данное направление имеет предпосылки для дальнейшего роста и развития. Есть схожие черты с ролевой игрой, в которой, важный фактор – это отыгрыш, раскрытие творческого потенциала показываемого персонажа на фестивале. Подходящая фраза для данного сравнения: «вся наша жизнь игра, а люди в ней актеры», написанная и озвученная еще Вильямом Шекспиром.

«Cosplay» – это досуг, деятельность, вмещающая, абсолютно все возраста и категории. Однако есть моменты, которые все же требуют отбора по возрасту (на фестивалях об этом предупреждают). Выделяется в отдельную категорию 16+ или 18+.

Актуальность исследования заключается в том, что феномен «Cosplay» как часть самостоятельного современного явления молодежной GEEK (человек, чрезвычайно увлечённый чем-либо; фанат) культуры в России на данный момент, крайне мало изучен. Данное направление возникает в эпоху постмодернистской культуры, которую отличает активное

приобщение к культурному мировому фонду; плюрализм стилей, художественных представлений и пристрастий; синкретизм искусств (совмещение киноискусства, анимации, геймдева, современной музыки и т.д.); свобода самовыражения. Кроме того, «cosplay» - это движение молодежной культуры, важной составляющей которого является психологический фактор, а именно влияние на эмоциональную составляющую индивида, посетившего данное мероприятие. «Cosplay» способ выстраивания новой модели поведения молодежи (обусловленное интересами и увлечениями).

Автор исследования обращается к **проблеме** развития и организации фестивалей на территории РФ в Сибирском регионе, посвященные данному направлению.

Объектом исследования является феномен «cosplay». В качестве **предмета исследования** выступают организационные принципы проведения тематических фестивалей в Сибирском регионе.

Цель данного исследования выявить и проанализировать принципы практической организации «cosplay» фестивалей.

Для достижения поставленной цели решаются следующие **задачи**:

1) Рассматривается история развития «cosplay» движения в двух направлениях «Восток – Запад».

2) Изучается и анализируется опыт тематических фестивалей в крупных сибирских городах.

3) Выявляются основные принципы проведения «cosplay» фестивалей (обуславливающие его структуру, обеспечивающие успешность данных мероприятий).

4) Обозначаются позитивные и негативные аспекты данного феномена.

Гипотеза дипломной работы: основные принципы и особенности проведения «cosplay» фестивалей обусловлены созданием особой среды, именуемой «альтернативной реальностью», в которой возникают новые

творческие связи, рождаются новые ценностно-смысловые установки для молодежи. Благодаря подобной досуговой деятельности раскрывается творческий потенциал индивидуумов.

Методологические основы исследования. В основе исследования лежат несколько базовых методов:

1) основной дескриптивный метод, с помощью которого был произведен сбор, анализ и описание данных о самом феномене «cosplay» и форм проведения тематических фестивалей;

2) сравнительно-аналитический метод, позволивший проанализировать и систематизировать различия между «cosplay» фестивалями в городах сибирского региона;

3) историко-культурный подход, благодаря которому обозначается место «cosplay» явления в общем пространстве современной культуры XXI века и в отечественной культуре, в частности.

Научная новизна исследования:

1) Представлена история развития фестивалей, направленных на раскрытие тематики «cosplay»;

2) На основе анализа и систематизации структуры «cosplay» фестивалей, предложена авторская организационная модель проведения данных мероприятий на территории РФ, с учетом интересов GEEK культуры в среде современной молодежи;

Положения на защиту:

1) Феномен «Cosplay», возникший на территории ЕС и Америки, был подхвачен странами Востока в середине XX века. В России данный феномен получает развитие в начале 2000-х годов.

2) «Cosplay» выступает в качестве оригинального отражения досуговой культуры, включающей в себя элементы кинематографа, литературы, гейм индустрии и музыки.

3) «Cosplay» диктует новые ценности, формирует характер у современной молодежи. Помогает развивать GEEK культуру.

4) Существует общая структура фестивалей данного направления, которая может корректироваться, учитывая интерес GEEK культуры. При этом, как показывает практика, в городах России (Сибирского региона) о «cosplay» движении можно сказать следующее: его развитие в последние года активно, но находится на начальном этапе.

5) Наиболее эффективная организация «cosplay» фестиваля предусматривает соблюдение определенных правил, устанавливаемых непосредственно организаторами.

Временные рамки исследования охватывают период с середины XX века (с первого момента появления данного течения в США), – до наших дней, когда данное явление в России только начинает развиваться, открывая отдельное новое направление в культуре – GEEK культуру.

Территориальные рамки явления: Российская Федерация, Сибирский округ (г. Кемерово, г. Новосибирск, г. Красноярск).

Степень теоретической разработанности темы исследования можно обозначить, указав основные источники. Автор выделяет 2 блока источников в соответствии со структурой данной работы.

Первый блок, соответствующий первым параграфам работы, вводит в историю движения «cosplay». Говоря о его развитии автор приводит работы Е.В. Тюрморезова, И.П. Шевченко и М.Р. Фахретдиновой. Их труды емко обозначают историю развития явления «cosplay».

Второй блок опирается на интернет ресурс cosplay2.ru , который является единым источником информации о проводимых тематических фестивалей в Сибирском регионе.

Теоретическая значимость работы заключается в систематизации информации, касающейся феномена «cosplay» на примере фестивалей сибирских городов, а также в предложенном сравнительном анализе приемов их организации.

Практическая значимость исследование заключается в том, что материал магистерской диссертации может стать базовым для дальнейших

изысканий в данной области; а также для разработки практических рекомендаций проведения «cosplay» мероприятий.

Структура работы соответствует поставленным целям и задачам; работа состоит из введения, двух разделов, заключения и списка используемой литературы и 4 приложения.

1 История развития движения «cosplay»

1.1 Особенности возникновения и развития феномена косплей в Западной и Восточной культурах

Историю развития «cosplay» движения можно рассматривать в двух направлениях – запад (на примере стран ЕС и США) и восток (на примере стран Япония, Китай, Корея).

Вопрос «откуда пошло данное движение?» во многих аспектах считается открытым. Люди поделились на два лагеря, одни утверждают, что поистине страны «Востока» - являются прародителями данного движения. И что само слово «cosplay» было придумано японским журналистом Такахаши в 1983 году, а сама субкультура переодевания в персонажей фильмов и комиксов возникла в Японии в конце 1970-х.

Другой лагерь, считает, что популяризация и истоки берут свое начало из Соединенных Штатов Америки. Именно там американский исследователь Рон Миллер доказал в своем исследовании, что «cosplay» оформился в США уже в 1960-е – в жанре Sci-Fi.

Самый первый «cosplay», в современном смысле слова, датируется 1939 годом. На первой же World Science Fiction Convention некий Forrest J. Ackerman нарядился в футуристичный костюм. Именно это породило волну подражаний в будущем. 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» (пример костюма показан в Приложении А, Приложении Б). Он так же отмечал, что Ольга Лэй – жена писателя Вилли Лэя выиграла в номинации «Лучший костюм» и была первым высокопрофессиональным костюмером.[1]

В Японии, первым человеком, который придумал и ввел в обиход это слово, называют журналиста Нобуюки Такахаши. Слово kosupure впервые появилось в статье, которую Такахаши написал в 1983 году для июньского выпуска MyAnime. Однако другие ресурсы, собирающие сведения о

знаменитостях, содержат информацию о том, что Такахаши начал использовать его в 1984 году, вернувшись с лос-анджелесского Всемирного конвента научной фантастики, и вслед за ним это слово подхватили сразу несколько японских журналов. Данный факт, указывает на то, что начало появления самого определения все же зародилось от влияния Запада, было подхвачено Востоком и раскручено до невероятных размеров. Публичные мероприятия 1970-х годов положили начало уже широкому распространению данного направления[2]. В основном они были связаны с коммерческим оборотом «додзинси» — издаваемых энтузиастами-любителями журналов, или манга (к числу таких мероприятий, в частности, относится ярмарка ComicMarket или Comitek). Многие издатели использовали косплей как средство коммерческого продвижения своих додзинси, приглашая артистов, чтобы изобразить положительных персонажей из комиксов и тем самым привлечь к своей продукции внимание как можно большего количества людей.

В 1990-е годы данный субкультурный феномен начал приобретать популярность за пределами не только стран Японии и Америки.

Со временем значение слова «косплей» расширилось и стало подразумевать переодевание в другие костюмы. Например, в Китае субкультура косплей вобрала в себя как костюмы традиционных персонажей китайской драмы и пекинской оперы, так и костюмы киногероев, не имеющих никакого отношения к японской научной фантастике (из таких фильмов, как «Матрица», «Властелин колец», «Гарри Поттер»). Американцы оспаривают первенство японцев в изобретении косплея. Так, исследователь косплея и фотограф Рон Миллер считает, что данная субкультура возникла в США в 1960-е. Японцы (в том числе выше упомянутый Нобуюки Такахаши, часто бывавший в Америке на хайтек-форумах) просто скопировали её[3].

Основоположниками американского косплея были те, кого сегодня называют «ботаниками». В 1960-е, когда вышли пилотные фильмы «звездных» саг, эти подростки не были звёздами школьных спортивных

команд, танцевальных площадок рок-н-ролла и не состояли в коммунах хиппи. Это были тихие «зануды», которым учеба доставляла удовольствие. Они подвергались осмеянию со стороны сверстников и постепенно превосходили образованностью своих родителей. Со временем это вырвалось в направлении GEEK культуры. Данная группа людей, не выбирала в качестве жизненной цели сытость «американской мечты», а потому им стали чужды ценности как «взрослых», так протестующей молодежи. Но им стали близки истории о подвигах, совершаемых немощью мышц или денег, а силой интеллекта и особой одарённости, поэтому их настрой стал собирать первые сообщества фанатов, предпочтения которых сделали пилотные фильмы «звёздными» сериалами.

Итак, не экспансия образцов массовой культуры сформировала поклонников этих сериалов, а потребность армии «ботаников» в историях о будущем, в котором действительной силой станет знание. Эту потребность не удовлетворяли продукты массовой культуры, несущие мечты о том, что в настоящем и будущем «всё будет хорошо». А вот истории, близкие к жанру научной фантастики, во-первых, утверждающие силу науки и, во-вторых, рисуящие будущее, для перехода в которое в настоящем не было предпосылок, и за пределами земного пространства, их увлекли.

«Ботаниками» легко были расшифрованы все цитаты из ментальных оснований различных культур, приводимых в этих историях, поэтому из данной смеси эти «зануды» создали историю желаемой для них культурной реальности.

В замысле «звёздных» историй, вызванном освоением космоса в 1960-е, «ботаники» того времени увидели образ «общества, основанного на знании», что превратило эти кинематографические эпизоды в масштабные проекты. В этих историях была угадана семантика, отсутствующая в них изначально, поэтому воздействие массовой культуры здесь было случайным, но стало триггером для создания будущим креативным классом новой

прагматики, приведшей к становлению общества знаний, в котором мы все сейчас живём.

Для США 1960-е годы — очень знаковый период. Именно тогда всеобщее образование достигло своего наивысшего качества. Обширные знания, которые закладывались в головы молодёжи ещё в школе, стимулировало её к самовыражению и демонстрации своего взгляда на мир. Появлялось множество субкультур и общественных движений.

Не удивительно, что простое увлечение комиксами и фантастическими фильмами в плотную фанатскую среду. Это совпало со стремительным ростом уровня жизни и соответственно уровня потребления.

В 1970 году в US Grant Hotel в San Diego прошёл первый Comic-Con. Всё было скромно – набралось чуть больше 300 посетителей, а костюмированных и вовсе почти не было. К 1974 году было уже около 1000 посетителей. А число косплееров немного подросло до, примерно, 10% от всех посетителей. Перенесённый в отель ElCortez, Comic-Con 1979 принял уже 6000 человек.

К 1983 году в его рамках объединялись все крупные издатели комиксов, организовывались «Арт-центры». В 1991 он опять переехал, теперь в San Diego Convention Center и принял уже 15.000 человек. Название сменили на соответствующее сути Comic-Con International. Тогда же появилось их фирменное лого с «глазом». В течении 1990-х в раскрутке Comic-Con принял деятельное участие Голливуд. Это сильно сказывалось на направлении косплея. Если в 1980-е это были комиксы, то в 1990-е — кино. Именно ориентация на кино сделало своё дело. В конференции принимал участие сам Фрэнсис Форд Коппола и многие другие. К 2007 году посещаемость выросла до 125.000.

В то же самое время в Японии, игры стали общенациональным феноменом, и японцы смогли привнести частичку себя в новые проекты как отдельных компаний, так и маленьких команд, не говоря уже о таких гигантах как Nintendo. Уже ко второй половине 1980-х оформилось такое

явление как «японская игровая индустрия». Игры того времени образовывали культурный микс из специалистов приходивших со всех ветвей медиа. Одних программистов было теперь недостаточно, и в индустрию начали подтягиваться авторы манги, создатели аниме и другие. Происходило небывалое ранее сближение и взаимодействие медиа, а значит и фанаты объединялись под одной крышей. Если американцы изобрели косплей, то японцы сыграли решающую роль в его популяризации[4].

Как в США так и в Японии косплееров объединяли тематические мероприятия. Сначала они чётко делились на любителей и нанятых компаниями профессионалами. Всё таки они были украшением, а не главными героями. SanDiegoComicCon, DragonCon, AnimeRevolution, E3 – лишь самые известные из них и только в США. Всего их десятки и отличаются они как количеством посетителей, так и тематикой.

В 1999 в Токио открылось первое косплей-кафе. В том же году их стало ещё больше и несколько открылось в Осаке. В 2003 году появился DengekiLayers — первый журнал, полностью посвящённый данной теме. Тогда же в Японии был проведён первый WorldCosplaySummit.

В Японии косплейная тема неразрывно связана с таким термином как «kawaii» (означающее «милый», «прелестный», «хорошенький», «славный», «маленький») и японской культурой. В Японии всегда были очень популярны костюмы в стиле «Кимоно». Мероприятия подобные современному косплею проводились ещё в начале 17 века в течение августа. Женщины переодевались в различные костюмы народных героев и вымышленных персонажей, устраивая на улице импровизированные представления. Конечно, подобные мероприятия можно найти в культуре любой страны и народа. Взять хотя бы знаменитые на весь мир Венецианские маскарады. Но, Япония одна из немногих стран с таким уровнем преемственности традиций.

Как и во всём остальном мире, подобные мероприятия помогали найти друзей по интересам. Последние 30 лет в Японии такими местами

были Comiket (ComicMarket) который проходит дважды в год в TokyoBigSight. Сам Comiket существует с 1973 года и является крупнейший рынок манги, музыки, коллекционных фигурок и прочего. Разумеется, такое мероприятие привлекает косплееров со всей страны. По всей стране проходят и более узкоспециализированные мероприятия. Крупнейшим игровым съездом остаётся TokyoGameShow и являясь мероприятием международным привлекает косплееров уже со всего мира.

Начинающие косплееры работают себе в убыток и сами оплачивают фотосессии, чтобы, выложив в интернет, привлечь внимание к своей персоне. В среднем это стоит около 3.000 йен. Например, у UniStudio такса за костюм и одно фото составляет 3.100 йен.

Решающий для своего успеха скачок косплей совершил на исходе 1990-х — в начале 2000-х. Благодарить за это стоит распространение интернета и появление большинства современных социальных сервисов. Тогда же прошёл бум мобильных телефонов и смартфонов. Влияние интернета на умы молодёжи уступало телевидению, по которому показывали такие популярные японские франчайзы как *Dragonball Z*, *SailorMoon*, *andtheMobileSuitGundamside-seriesGundamWing*. Именно они и некоторые другие сформировали современное гик-сообщество, а AmericanCosplayParadise и Cosplay.com сделали всё возможное для облегчения консолидации этого самого сообщества.

1.2. Специфика развития косплей-движения в России

Косплей в Россию ворвался после открытия «Железного Занавеса». Поток туристов, новые диковинки, переплетение культур. Все это дало толчок к развитию этого направления. Постепенно появлялась и развивалась игровая индустрия, которая тоже вносила свой вклад в развитие истории косплея на территории РФ. Расширение человеческого сознания, открытия новых рамок.

С 2000-го года наблюдается наплыв и открытие американской киноиндустрии, обширное развитие комиксной индустрии. Японская

анимация влияет на развитие русских субкультур. Современный российский косплей представляет из себя в основном разобщенную деятельность отдельных энтузиастов, и реже - группы энтузиастов. Ими проводятся разовые фотосъемки для последующей демонстрации коллегам по аниме-фэндому, но не более того. Дело практически не движется с мертвой точки. Единичные случаи, о которых недостаточно информации, не позволяют судить точнее. Смелые попытки организации крупномасштабных вечеринок для поклонников аниме с проведением косплея не всегда оканчивались успехом, а иногда и завершались полным провалом

2007 год, начало развития или пик роста направления косплей движения в сибирской части России. Актуально то, что основатели являются выходцами из неформальных движений: «ролевики», «анимешники».

Косплей-показ, проведенный 28 апреля 2002 года в рамках Третьего всероссийского фестиваля японской анимации в Воронеже под руководством Ирины Лапшиной из клуба "R.An.Ma", был весьма успешным и, несомненно, вдохновил многих начинающих и продолжающих косплееров. В частности, было продемонстрировано, что и в провинциальных городах можно создавать не менее эффектные костюмы, чем в Москве и Санкт-Петербурге.

За последние 10 лет, проявляется активная тенденция поднятия уровня косплея в РФ.

Развитие косплей-движения в России дополнительно затрудняется тем, что многие не видят перспективы в самом явлении косплея. Осознание косплея исключительно в качестве мероприятия "бально-маскарадного" типа ставит многих в тупик. Тем не менее, при достаточном желании и мастерстве участников косплей вполне может развиваться в масштабные игровые постановки, а в дальнейшем - как определенное ответвление основной идеи - в игры на местности. В данном случае возможно двухстороннее развитие косплея таким образом, что это не будет "смущать" большинство представителей аниме-фэндома, не признающее ролевые игры[5].

Рано подводить определенные итоги относительно развития косплея в России, заинтересованность косплеем по сей день не спадает в различных кругах фэндомов. Рано говорить и о зрителях, до тех пор, пока не наберется достаточный состав выступающих, однако даже рядовыми индивидуальными фотографиями косплей-постановок интересуются в среде поклонников аниме.

Учитывая уникальность косплея, как явления театрализованного и игрового в одно и то же время, его развитие способно украсить российский аниме-фэндом и образовать новое направление активной деятельности отаку (помимо рисования и обмена аниме и мангой)[6].

1.3. Феномен «cosplay» в контексте психологического (позитивного и негативного) влияния на участников движения

Если в кино и в музыке можно легко творчески выразить все что накопилось, будь то политика, личные переживания и продвижение идеи, то в косплее важно передать идею и настроение характера персонажа. Зрителю это преподносится как неумышленное составление стереотипов, и нового образа, возможного движения жизни в будущем. Формирование новой идеи жизни человека в обществе, внутренние переживания.

Психологи о косплее - Феномен косплея и вообще молодёжных субкультур хорошо описывал социолог и антрополог Леонид Шабанов в журнале «Вестник Томского государственного педагогического университета», 2009, №4.[7]

Переработать идею (один из факторов, почему косплей популярен) - Мода вдохновляет и определяет массовое поведение в рамках социальных коммуникативных сетей (мода на одежду, на фильмы, на книги, на идеи и т. п.). Волна ремифологизации, трансформируя тип культуры, изменила внутреннюю структуру многих феноменов. Появляется мода на самоопределение и оригинальность: «Я хочу быть необычным, как все» (одна из стратегий негативизма). Мода быть «Другим без Другого», придерживаясь лишь внешней атрибутики и противопоставляя себя ценностям общества,

демонстрируя отклонения от норм, что фактически является демонстрацией трансформации культурной традиции на принципах декларации гуманизма (ненормальность - нормальна, а норма - закрепощает, она тотальна и неинтересна). В исследованиях качества толерантности в различных группах мы описали этот феномен как «некомпетентную толерантность»

Для многих это увлечение знакомое с детства, а после популяризации видеоигр и прочего появилась возможность направить свою энергию в конструктивное русло.

Вытекающий юмор, сложившийся сленг – как часть этой культуры.

Изучение косплей движений позволило автору выявить позитивные и негативные аспекты психологического влияния данного феномена на его участников. Рассмотрим их.

Явление тесно связано с процессом самоконструирования личности. Такое происходит, когда над обществом не довлеет идеология, предлагая человеку шаблоны, по которым ему нужно строить себя. Есть большой соблазн предположить, что косплеерами движет простое желание почувствовать себя конкретным персонажем, воспользоваться готовым образом. Примеряя на себя роли различных героев (тут важно заметить, что редко кто придерживается одного образа долгое время: интереснее к каждому фестивалю делать новый костюм), человек получает возможность изучить способы конструирования личности на основе опыта разных персонажей. Понять, из каких элементов выстраивается образ, как он воздействует на самоощущение и поведение. А затем освоенные инструменты используются для построения себя и поиска собственного уникального места в мире[8].

Особым смыслом обладает сообщество: косплей-движение существует через вечеринки, фестивали. Для фанатов это возможность оказаться в среде, где гиковские увлечения не являются предметом осуждения, где царит взаимопонимание. Каждый костюм, сложный или простой, получает свою долю внимания и одобрения. Фестиваль обладает

зарядом положительных эмоций — быть в сообществе незнакомых людей, которые свободно делятся радостью, восхищаются друг другом.

Есть и еще одна важная психологическая функция, связанная с эмансипацией. В США косплей стал предметом бурных дискуссий о так называемых «geekgirls», то есть о культуре фанатов комиксов и sci-fi, которая отторгала женщин. Косплей перевернул представление о том, что женщины не могут быть фанатами, — успешное воплощение женщинами мужских образов доказывает обратное. Это способ в шутку поставить вопрос: какие образы считаются эталонами мужского и женского поведения, какие черты и стереотипы навязаны маскультурой. Тело в косплее второстепенно — в конце концов, ни одно человеческое существо не обладает телосложением анимешной девушки, или дракона, или черепашки-ниндзя. Хорошо сделанный костюм и образ получают одобрение независимо от того, насколько строен и красив участник, будь он мужчина или женщина, черный или белый, толстый или тонкий. Легко сказать, что человек, одевшийся Капитаном Америкой, мечтает быть самым смелым, но куда больше смелости в том, чтобы одеться Капитаном Америкой, находясь в инвалидной коляске. [9]

2 Организационные принципы «cosplay» фестивалей

2.1 Организация и структура Сибирских фестивалей.

Вся информация по организации была собрана автором исследования по крупицам из личного интервью от организаторов фестивалей; либо взята с сайта «cosplay2»[10], который является стартовой площадкой для движения данного молодежного направления. Сайт предназначен для лиц, как обычных зрителей, так и участников фестивалей, имеет удобный интерфейс и справочную информацию.

За основу взяты Фестивали, проходящие каждый год в Новосибирске (MagicKingdom), Кемерово (Akinoyome), Красноярске (ComicConSiberia). Данные Фестивали выбраны автором не случайно, в этих трех крупных городах – они являются самыми посещаемыми. Фестивали указаны по их росту популярности. Коэффициенты по последним данным: Первый Новосибирский фестиваль посетило около двух тысяч человек за 2017 год. Второй фестиваль вместил чуть меньше народа. А третий – Комик Кон Сибирь собрал шесть тысяч зрителей и участников (событие за апрель 2018 год).

Необходимо отметить, что структура указанных фестивалей почти не отличается. Меняются лишь позиции. Все зависит от номинаций, выводимых зрителю. Далее более детально проанализируем структуру трех фестивалей.

Фестиваль – МэджикКингдом (г. Новосибирск) имеет свою относительно недавнюю историю. Ему исполнилось всего семь лет на 2018 год. Фестиваль является переездным. В разные годы проходил то в Кемерово, то в Новосибирске. Организаторы ссылаются на факт того, что так фестиваль себя афиширует более емко, охватывает новых зрителей, тем самым развивается и растет. Фактор Мобильности фестиваля – очень яркий плюс.

Данный открытый молодёжный фестиваль делает упор на объединение людей, увлекающихся мультипликацией и культурой кино европейского стандарта. Блок с Азиатским косплеем – исключен.

В ряду принципиальных аспектов, характеризующих практическую организацию данного фестиваля, нам удалось выявить следующие:

- 1) Время/место/тематическое направление фестиваля;
- 2) Цели и задачи;
- 3) Программа фестиваля;
- 4) Заявка на участие в фестивале;
- 5) Порядок участия;
- 6) Запреты и санкции;
- 8) Порядок голосования и награждения победителей.

Рассмотрим последовательно каждый из перечисленных пунктов.

1) Время/место/тематическое направление фестиваля:

а) территория проведения фестиваля охватывает Сибирский федеральный округ;

б) фестиваль проходит один раз в год;

в) основным направлением фестиваля является Косплей, анимация, литература, а также выявление творческих способностей у молодёжи.

2) Цели и Задачи фестиваля

Целью проведение фестиваля является:

а) Раскрытие творческого потенциала молодёжи.

Задачи:

Предоставление возможностей для раскрытия творческого потенциала молодежи в виде проведения конкурсов, выставок, театрализованных постановок и т.д.

б) Возможность встречи, общения, обмена опытом между людьми из разных городов Сибирского региона и России.

3) Программа фестиваля

Программа фестиваля утверждается оргкомитетом фестиваля ежегодно. Поправки в программу вносятся в установленном порядке заблаговременно.

Программа фестиваля включает в себя конкурсную и внеконкурсную части. Конкурсная часть включает в себя:

- 1) конкурс сценического косплея;
- 2) конкурс дефиле;
- 3) конкурс танца;
- 4) конкурс караоке;
- 5) конкурсы арта и фанарта;
- 6) конкурс Fan-video;
- 7) конкурс короткометражного кино;
- 8) конкурс фотокосплея;
- 9) конкурс видеокосплей.

Внеконкурсная часть фестиваля может включать в себя часть программы, не входящую в конкурсную часть по каким-либо критериям и причинам, или исключенную из конкурсной части по решению оргкомитета фестиваля.

Конкурсная часть фестиваля может быть изменена по решению Оргкомитета фестиваля.

Любой из конкурсов считается состоявшимся, если на него было принято 3 и более заявок.

4) Заявка на участие в фестивале:

а) Форма подачи заявки является утвержденной оргкомитетом фестиваля.

б) Заявки на участие в фестивале принимаются в соответствии с установленными оргкомитетом правилами;

в) Начало приема заявок открывается за 1,5-2 календарных месяцев до начала фестиваля и заканчиваются за 10 календарных дней до начала фестиваля;

г) Организаторы имеют полное право отклонить заявку, не удовлетворяющую установленным требованиям, при проявлении неуважения

к другим участникам или организаторам, оказании давления на оргкомитет, а также любую другую заявку, не вписывающуюся в регламент мероприятия;

д) При возникновении ситуаций, не описанных в данном положении, окончательное решение выносится оргкомитетом.

5) Порядок участия

а) участие в фестивале дает возможность каждому человеку творчески проявить себя;

б) принять участие в фестивале может любой человек, вовремя подавший и правильно оформивший заявку, которая прошла предварительный отбор в конкурс.

в) лица, не подавшие заявку в установленный срок и в надлежащем виде, к участию в фестивале не допускаются. (могут быть исключения)

г) ограничения на участие в фестивале: Оргкомитет фестиваля уполномочен на определенный срок не допустить к участию в фестивале лица, нарушившие правила фестиваля. (в т.ч. нарушение Законодательства Российской Федерации)

б) Запреты и санкции

На фестивале запрещается:

а) пропаганда алкоголя и табакокурения, любых наркотических веществ;

б) пропаганда насилия и аморального поведения; порнография; пропаганда педофилии, зоофилии и гомосексуализма;

в) пропаганда религиозных учений, политических партий;

г) нахождение на фестивале в состоянии алкогольного, наркотического или любого другого вида опьянения.

д) использование ненормативной лексики и нарушение общественного порядка.

е) насилие и аморальное поведение.

ж) порча чужого имущества.

Лицо, нарушившее хотя бы один из вышеперечисленных запретов, может быть удалено с фестиваля без возмещения стоимости билета и возможности возвращения на мероприятие.

Заявка участника, нарушившего вышеперечисленные запреты, аннулируется по решению представителя оргкомитета. Его выступление снимается с программы фестиваля.

При нарушении правил фестиваля оргкомитет оставляет за собой право назначить дополнительные санкции по отношению к лицам, нарушившим правила фестиваля.

Список возможных дополнительных санкций:

- а) лишение возможности участия в фестивале на определённый срок;
- б) лишение возможности посещения фестиваля на определённый срок;

7) Порядок голосования и награждения победителей.

Победители конкурсной части фестиваля выбираются путем голосования жюри в следующих номинациях:

- а) конкурс парного дефиле;
- б) конкурс сценического коспаля;
- в) конкурс одиночного дефиле;
- г) конкурс группового дефиле;
- д) конкурс караоке;
- е) конкурс танца

- Победа в любой номинации присуждается участнику(ам) или команде, набравшей наибольшее количество голосов по голосованию жюри.

- Участник может быть победителем конкурса только в одной из номинаций. (зависит от голосования)

- В случае если участники набирают равное количество голосов в номинации, победа присуждается по решению председателя жюри.

- В конкурсах без номинаций победа присуждается участнику или команде, набравшей наибольшее количество голосов по голосованию жюри.

Победителям конкурсной части, выбираемой зрителями, вручается приз зрительских симпатий в следующих номинациях:

- а) конкурс арта;
- б) конкурс фанарта;
- в) конкурс фотокосплея;
- г) конкурс миникомикса;
- д) конкурс видеокосплея;
- е) конкурс короткометражного кино.

Структура фестиваля состоит из двух блоков: внесценическая часть и сценическая часть. В любом подобном фестивале, есть данные блоки. Внесценическая часть обычно включает в себя те номера, или стенды, которые не прошли отбор на конкурсную основу, но все же достойны быть увиденными. Как правило такие номера располагают между блоками, дабы разбавить представление, шоу. Блоки делятся обычно на три части. Некоторые фестивали, из-за большого объёма – проходят в два дня (например Томская «КонВерсия») Ее мы тоже включаем в список разбираемых нами фестивалей.

Внесценическая часть – пускается и после всех основных номеров. Разбавляя саспиенс перед подведением итогов.

Каждому фестивалю, присуждается определенный промежуток времени, рамки, в которые бы он проходил. Это определяется в первую очередь организаторами. И учитывается в зависимости от приятного расположения времени. Чтобы не было конкуренции. Как правило, пик фестивалей приходится на конец весны, начало осени. Лето и зима остаются почти не тронутыми.

Внесценическая часть включает в себя блоки:

Арт (где дается возможность выразиться не только театрально, но и блеснуть художественными навыками – как правило задается тематика, и художники должны исполнить на заданную тему арт (понятие арт - это молодёжно-хипстерское заимствование эффектного и короткого английского

слова «art», которое в переводе на русский означает «искусство, рисунок») как правило автора, не ограничивают в исполнении рисунка, он может быть выполнен как в традиционном исполнении, с помощью красок, карандашей, ручек, лайнеров, фломастеров. Так и не возбраняется исполнение через компьютерную графику. Все эти приемы осуществимы и к следующим внесценическим приемам, которые призваны разбавлять основную часть фестивалей.

Арт – это оригинальный рисунок, выполненный в любой технике по заданной теме.

Тема Арта: "Волшебное Королевство и его обитатели." (Наше королевство, это захватывающее приключение. Вы можете изобразить правителя этой удивительной страны, где магия легко уживается с обычным ремеслом, а жители даже во сне видят только одно – как на престол садится справедливый и мудрый король. А может быть вы хотите создать удивительный дизайн и ландшафт нашего королевства? Или изобразить лестных жителей, где грациозные феи живут по соседству со злыми орками? Ваша фантазия может бродить по нашему сказочному месту и создавать его как только вам заблагорассудится, ведь вы можете мечтать и становиться в нашем королевстве пиратами, бороздящие океаны, или драконами, летящими на своих крыльях в неведомую даль, или даже самим Гарри Поттером! Помните, что вы ограничены только рамками своей фантазии. Желаем вам вдохновения и удачи!)

Для участия в конкурсе необходимо подать организаторам правильно заполненную заявку на участие в установленный срок. Вместе с заявкой необходимо предоставить рисунок на конкурс.

Требования:

- 1) На конкурс принимаются не более 3-х работ от одного участника;
- 2) Работы принимаются на конкурс только в цифровом формате без потери качества. Требования к изображению:
 - а) цветные: 300 dpi, не менее 1000 точек по большей стороне;

черно-белые:

- б) 150 dpi, не менее 500 по большей стороне.
- 3) На работе не должно присутствовать имени, ника, логотипа и любого другого указания на автора.
- 4) На конкурс принимаются работы только в электронном варианте, работы распечатываются организаторами.
- 5) На конкурс не принимаются работы порнографического содержания.
- 6) Работа должна соответствовать установленной тематике.
- 7) Работа может выставляться на фестивале не более одного раза.
- 8) Участник, попадающий под Положение о Фестивале п.5.4. «Ограничение на участие в фестивале» к участию не допускается.

Пожелания:

Не рекомендуется заявлять на участие в конкурсной программе фестиваля работы, ставшие лауреатами аналогичных конкурсов других фестивалей.

Оргкомитет оставляет за собой право использования отпечатанных копий работ, присланных на фестиваль, на свое усмотрение, а также право на размещение изображения на материалах, относящихся к фестивалю (в газетах, журналах, на атрибутике и пр.).

Фан-арт - Фанарт (от англ. «fanart» – «творчество фаната») – рисунок по мотивам мультфильма, комиксов, компьютерной игры, фильмов, книг, сериалов, эстрадных исполнителей, выполненный в любой технике, с сохранением характерных черт оригинала.

Для участия в конкурсе необходимо подать организаторам правильно заполненную заявку на участие в установленный срок. Вместе с заявкой необходимо предоставить рисунок на конкурс.

Требования к заявке:

- 1) На конкурс принимаются не более 3-х работ от одного участника.

Работы принимаются на конкурс только в цифровом формате без потери качества. Требования к изображению:

а) цветные: 300 dpi, не менее 1000 точек по большей стороне.

б) черно-белые: 150 dpi, не менее 500 по большей стороне.

2) На работе не должно присутствовать имени, ника, логотипа и любого другого указания на автора.

3) На конкурс принимаются работы только в электронном варианте, работы распечатываются организаторами.

4) На конкурс не принимаются работы порнографического содержания.

5) Работа может выставляться на фестивале не более одного раза.

б) Участник, попадающий под Положение о Фестивале п.5.4. «Ограничение на участие в фестивале» к участию не допускается.

Пожелания:

Не рекомендуется заявлять на участие в конкурсной программе фестиваля работы, ставшие лауреатами аналогичных конкурсов других фестивалей.

Оргкомитет оставляет за собой право использования отпечатанных копий работ, присланных на фестиваль, на свое усмотрение, а так же право на размещение изображения на материалах, относящихся к фестивалю (в газетах, журналах, на атрибутике и пр.)

Комиксы — рассказы в картинках. Комикс сочетает черты таких видов искусства, как литература и изобразительное искусство.

Для участия в конкурсе необходимо подать организаторам правильно заполненную заявку на участие в установленный срок. Вместе с заявкой необходимо предоставить рисунок на конкурс.

Требования

1) Рисованная история — последовательность изображений, образующих связанное повествование;

- 2) На конкурс принимаются рисованные истории в любом стиле и жанре.
- 3) Объем конкурсного проекта не более 9 кадров (1 стр.);
- 4) Проект должен иметь вид законченной истории;
- 5) Подаваемые на конкурс проекты должны быть на русском языке;
- 6) От одного участника на конкурс принимается 1 работа.
- 7) Проекты, нарушающие законодательство РФ будут сняты с конкурса.

Требования к странице комикса:

- 1) Высота до 24 см;
- 2) Ширина до 17 см;
- 3) Разрешение 300 DPI (точек на дюйм);
- 4) Формат файла JPG. Компрессия JPG качества 8 (80%);
- 5) Цветовая схема — RGB.

Пожелания

Не рекомендуется заявлять на участие в конкурсной программе фестиваля работы, ставшие лауреатами аналогичных конкурсов других фестивалей.

Оргкомитет оставляет за собой право использования отпечатанных копий работ, присланных на фестиваль, на свое усмотрение, а так же право на размещение изображения на материалах, относящихся к фестивалю (в газетах, журналах, на атрибутике и пр.).

FMV. Для участия в конкурсе необходимо подать организаторам правильно заполненную заявку на участие и предоставить организаторам все требуемые приложения к заявке в установленный срок. Рассмотрим подробно - что именно нужно для заявки, поскольку этот аспект, в свою очередь, характеризует особенности (или специфику) мероприятия.

Требования

- 1) В самом клипе должно быть упоминание фестиваля (например, в титрах);

- 2) Конкурсный клип не может быть короче 1 минуты (без учёта титров) и не длиннее 7 минут;
- 3) Принимается до двух работ от одного участника.
- 4) На конкурс принимаются работы созданные несколькими участниками (МЕР), в том числе и в случае, когда один или несколько участников сдали свои отдельные работы.
- 5) Допускаются не премьерные ролики, если они не были призерами других фестивалей и конкурсов

На конкурс не принимаются клипы:

- 1) Демонстрировавшийся широкой публике до 13 февраля 2015 года.
- 2) Сделанные на аниме и японские видеоигры. Для этих клипов есть АМВ-конкурсы проходящие параллельно.
- 3) Со значительными артефактами сжатия.
- 4) С чрезмерно плохим качеством видео. С маленьким ТВ-разрешением в полной версии (320x240 или 352x288)
- 5) Имеющие встроенные субтитры, не обоснованные художественным замыслом.
- 6) Имеющие явный сбитый аспект либо интерлейс в большей части клипа.
- 7) Клипы, имеющие черные поля сверху и снизу кадра.
- 8) Клипы, нарушающие законодательство РФ, в частности содержащие призывы к межнациональной розни.
- 9) Ролики победители других фестивалей и конкурсов

Пожелания

На фестивале желательно иметь при себе копию музыкального трека и изображения на цифровом носителе информации (flash-диск).

Видеокосплей – это игровой сюжетный видеоролик, в котором присутствует косплей.

Крайне важно подчеркнуть, что для заявки нужен видеоклип, к которому предъявляются особые требования. Рассмотрим их более детально:

- 1) Неигровые вставки (изображения, эпизоды из первоисточника, тексты и т.д.) не должны превышать 1/3 от общей продолжительности видеоролика.
- 2) Длительность клипа не более 8 минут.
- 3) Ограничений по сроку давности создания работ нет.
- 4) Не допускается использование водяных знаков (исключение составляют ситуации, когда это продиктовано художественным замыслом).
- 5) Разрешается вставлять в видеоряд титры, длительность которых не превышает 10 секунд.
- 6) В конце (или начале) клипа должен присутствовать раздел титров (не длиннее 30 сек), где должны быть перечислены названия всех использованных в клипе источников видео и музыкальных треков, а так же представлены косплееры (команда), видеооператоры, монтажеры.
- 7) Работа может быть показана в конкурсе Видеокосплей на фестивале не более одного раза.
- 8) Участник, попадающий под Положение о Фестивале п.5.4. «Ограничение на участие в фестивале» к участию не допускается.

Не принимаются работы соответствующие тематикам: видео с насилием, негуманным обращением с животными; видео, пропагандирующее наркотики и нездоровый образ жизни; пропаганда педофилии, зоофилии и гомосексуализма; а также работы расистского характера и фильмы, разжигающие национальную и религиозную вражду.

Pet's-фотокосплей – постановочная фотография с участием домашних питомцев в оригинальных костюмах.

Для участия в конкурсе необходимо подать организаторам правильно заполненную заявку на участие и предоставить организаторам все требуемые приложения к заявке в установленный срок. Что нужно для заявки?

Фотографии на конкурс в цифровом формате JPEG.

Изображение конкретного персонажа(ей) представляемого на фотографиях в цифровом формате JPEG (300 dpi, не менее 500 по большей стороне).

Требования

- 1) На конкурс принимается не более одной заявки от одного или нескольких питомцев;
- 2) Каждая заявка может содержать не более 3-х фотографий одного костюма(ов) одного фендома;
- 3) Фотографии принимаются на выставку только в цифровом формате JPEG. Требования к изображению:

цветные: 300 dpi, не менее 1000 большей стороне.

черно-белые: 150 dpi, не менее 500 точек по большей стороне.

- 4) Не допускается жестокое или неправомерное обращение с животными.

Пожелания

Не рекомендуется подавать в конкурс работы, ставшие лауреатами аналогичных конкурсов других фестивалей.

Не допускается: фотоколлажи, дорисовывание фотографий (в том числе недостающих деталей – узоров на костюмах, татуировок, украшений, фона и т.д.), ретушь, приводящая к изменению черт морды и/или костюмов, грубое устранение естественного фона (размытие, искажение).

Оргкомитет оставляет за собой право использования отпечатанных копий работ, присланных на фестиваль, на свое усмотрение, а так же право на размещение изображения на материалах, относящихся к фестивалю (в газетах, журналах, на атрибутике и пр.).

Фотокосплей – постановочная фотография с участием косплеера или косплей-группы, демонстрирующая образ и костюм персонажа.

Для участия в конкурсе необходимо подать организаторам правильно заполненную заявку на участие и предоставить организаторам все требуемые приложения к заявке в установленный срок. Для заявки нужно:

Фотографии на конкурс в цифровом формате JPEG

Изображение конкретного персонажа(ей) представляемого на фотографиях в цифровом формате JPEG (300 dpi, не менее 500 по большей стороне)

Требования

- 1) На конкурс принимается не более одной заявки от одного участника (или команды);
- 2) Каждая заявка может содержать не более 3-х фотографий одного костюма(ов) одного фендома;
- 3) Фотографии принимаются на выставку только в цифровом формате JPEG. Требования к изображению:

цветные: 300 dpi, не менее 1000 большей стороне.

черно-белые: 150 dpi, не менее 500 точек по большей стороне.

- 4) На групповых фотографиях необходимо согласие всех изображенных на фото людей.
- 5) Если работы содержит элементы эротического содержания, то оргкомитет оставляет за собой право решить вопрос о принятии данной заявки в индивидуальном порядке.

Пожелания

Не рекомендуется подавать в конкурс работы, ставшие лауреатами аналогичных конкурсов других фестивалей.

Не допускается: фотоколлажи, дорисовывание фотографий (в том числе недостающих деталей – узоров на костюмах, татуировок, украшений, фона и т.д.), ретушь, приводящая к изменению черт лица и/или костюмов, грубое устранение естественного фона (размытие, искажение).

Оргкомитет оставляет за собой право использования отпечатанных копий работ, присланных на фестиваль, на свое усмотрение, а также право на размещение изображения на материалах, относящихся к фестивалю (в газетах, журналах, на атрибутике и пр.).

Не менее важную роль в организации фестиваля играет презентационный **стенд**.

Презентационный стенд – это карта вашего мира, его уголок, который может посетить любой гость фестиваля. Это может быть любая конструкция (стол, щит, ширма, макет, иное), на которой расположены изображения, фигурки или тексты, наиболее полно отражающие ваше увлечение, фэндом или тему, о которой вы хотите поговорить. Но не ограничивайте свое воображение! Сама конструкция может быть использована и как основа, и как дополнение к вашей презентации. Вы можете сделать стенд интерактивным, добавить к нему игру, небольшой конкурс, мини-лекцию или «экскурсовода» в тематическом костюме.

Цель конкурса: создать яркую и информативную визуализацию вашего увлечения, деятельности или интересующего вопроса и заинтересовать ими окружающих вас людей.

Для заявки необходимо:

- 1) Схематическое изображение как будет выглядеть стенд.
- 2) Фотография стенда или его частей.

Требования участию:

- 1) К участию в конкурсе допускаются участник или команда, вовремя подавшие заявку и все необходимые материалы, заявка которых прошла конкурсный отбор.
- 2) Участники конкурса стендов организуют свои презентации самостоятельно. Это значит, что создание самого стенда, его доставка на фестиваль, сборка, работа во время фестиваля и демонтаж после мероприятия – полностью на совести участников.

Не стоит надеяться на оргкомитет, волонтеров или иные службы фестиваля.

- 3) Участники конкурса следят за сохранностью своих стендов самостоятельно.
- 4) На фестивале должен присутствовать как минимум один представитель команды создателей стенда или человек, назначенный командой ответственным за стенд.
- 5) Количество подаваемых стендов от одной команды не ограничено, если у этих стендов разная тематика.
- 6) Площадь, занимаемая стендом не должна превышать 4 м². В конкурс может быть принято не более 10 заявок

Запрещены:

- 1) Нарушение общих правил фестиваля.
- 2) Нарушение Федерального Закона "О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию" ст. 9. ч.2 N 436-ФЗ от 29.12.2010 г.
- 3) Нарушение техники безопасности при создании стендов.
- 4) Реклама любой деятельности, не имеющей отношения к тематике фестиваля.
- 5) Торговля со стенда продукцией любого характера.
- 6) Перемещение стенда с выделенного места без согласия организаторов фестиваля.
- 7) Изготовление и/или покраска деталей стенда прямо на фестивале.

Конкурс сценических постановок

Косплэй (от англ. *costumeplay* — «костюмированная игра») — форма воплощения действия, совершаемого на экране, сцене. Участники косплея на время мероприятия отождествляют себя с каким-то персонажем, называются его именем, носят аналогичную одежду, употребляют аналогичные речевые обороты. Часто во время косплея разыгрывается ролевая игра. Костюмы

обычно шьются самостоятельно, но могут и заказываться в ателье или покупаться готовыми.

Конкурс "Сценических постановок" - косплей, имеющий вид постановочного шоу представления – пусть это будет пластический этюд или акробатический номер, миниатюра, танец с философским смыслом, пластика, боевые сцены и многое другое! Существует много режиссерских приемов, когда можно показать постановку абсолютно без слов, номера, они многогранны и могут быть сделаны с использованием живого или "записанного" заранее голоса.

Для участия в конкурсе необходимо подать правильно заполненную заявку на участие и предоставить организаторам все требуемые приложения к заявке в установленный срок.

Для заявки нужно

Подробный сценарий выступления (сценарий предполагает описание действия на сцене, реплики персонажей, их очередность, порядок выхода участников на сцену, и пр.).

Единый фоновый звуковой трек в формате mp3 с битрейдом не менее 320 kbit/s, 48 kHz.

Коллаж с изображением персонажей участвующих в сценическом выступлении в цифровом формате JPEG (минимум 300 dpi, не менее 500 по большей стороне).

Кроме того, желательно указать в заявке список необходимых для выступления атрибутов и декораций.

Требования

- 1) Длительность выступления не должна превышать 20 минут.
- 2) Ограничений на сюжет нет в пределах установленного ценза (см. Положение о фестивале)
- 3) Участники должны быть ознакомлены с правилами эксплуатации микрофонов, либо быть в состоянии играть без них. Возможно

использование заготовленной фонограммы звука с репликами персонажей. (четкая, внятная речь)

- 4) Выступление должно быть оригинальным, т.е. представляться на фестивале не более одного раза. При совпадении сценария выступления с любым другим более чем на 50 %, сценарий оригинальным не считается.
- 5) Команда, 20% состава которой попадает под Положение о Фестивале п.5.4. «Ограничение на участие в фестивале» к участию не допускается.
- б) Одна и та же команда может выступить не более 2-х раз в рамках данного конкурса текущего фестиваля.
- 7) Один человек имеет право выступить не более 2-х раз в рамках данного конкурса текущего фестиваля.

Пожелания

Не рекомендуется заявлять на участие в конкурсной программе фестиваля номера, ставшие лауреатами аналогичных конкурсов других фестивалей.

В дополнение к заявке присылать видео запись с репетиционным вариантом сценки.

В дополнение к заявке прислать фотографии костюмов или их частей.

На фестивале крайне желательно иметь при себе копию фонового трека на цифровом носителе информации (flash-диск) в формате mp3.

Одиночное дефиле

Дефиле – это демонстрация косплея в течение короткого промежутка времени одним участником. Для участия в конкурсе необходимо подать организаторам правильно заполненную заявку на участие и предоставить организаторам все требуемые приложения к заявке в установленный срок.

Для заявки необходимо:

- 1) Сценарий действий на сцене в текстовом варианте или в формате видео.

- 2) Изображение конкретного персонажа, представляемого в выступлении в цифровом формате JPEG (минимум 300 dpi, не менее 500 по большей стороне).
- 3) Фоновый музыкальный трек, заявленной в правилах номинации длительности в формате mp3 (битрейт не менее 320 kbit/s, 48 kHz).
- 4) Фотография костюма и парика на участнике с необходимым стаффом.

Требования к участию:

- 1) На сцене во время выступления может находиться только 1 участник.
- 2) Длительность выступления каждого участника должна быть не более 1 минуты.
- 3) Участнику необходимо за время своего выступления показать не менее 3-х статичных поз, длительностью не менее 4-5 секунд.
- 4) Участник имеет право выступить не более 1-ого раз в рамках данного конкурса текущего фестиваля.
- 5) Участник, попадающий под Положение о Фестивале п.5.4. «Ограничение на участие в фестивале» к участию не допускается.
- 6) В выступлениях запрещается ненормативная лексика, пропаганда алкоголя, наркотиков и прочие пункты, попадающие под запрет конституцией и законами РФ о цензуре и не только.

Пожелания:

Не рекомендуется заявлять на участие в конкурсной программе фестиваля номера, ставшие лауреатами аналогичных конкурсов других фестивалей.

На фестивале желательно иметь при себе копию музыкального трека и изображения на цифровом носителе информации (flash-диск).

Групповое дефиле – это демонстрация косплея в течение короткого промежутка времени группой участников.

Для участия в конкурсе необходимо подать организаторам правильно заполненную заявку на участие и предоставить организаторам все требуемые приложения к заявке в установленный срок.

Для заявки необходимо:

- 1) Сценарий действий на сцене в текстовом варианте или в формате видео.
- 2) Коллаж с изображением конкретных персонажей представляемых в выступлении в цифровом формате JPEG (минимум 300 dpi, не менее 500 по большей стороне).
- 3) Фоновый музыкальный трек, заявленной в правилах номинации длительности в формате mp3 (битрейт не менее 320 kbit/s, 48 kHz).
- 4) Фотография костюмов и париков на участниках с необходимым стаффом

Требования к участию:

- 1) На сцене во время выступления может находиться не менее 2-х участников.
- 2) Длительность выступления должна быть не более 2-х минут.
- 3) Участникам необходимо за время своего выступления показать не менее 3-х статичных поз, длительностью не менее 4-5 секунд.
- 4) Участники имеют право выступить не более 1-ого раз в рамках данного конкурса в рамках текущего фестиваля.
- 5) Участники, попадающие под Положение о Фестивале п.5.4. «Ограничение на участие в фестивале» к участию не допускается.
- 6) В выступлениях запрещается ненормативная лексика, пропаганда алкоголя, наркотиков и прочие пункты, попадающие под запрет конституцией и законами РФ о цензуре и не только.

Пожелания

Не рекомендуется заявлять на участие в конкурсной программе фестиваля номера, ставшие лауреатами аналогичных конкурсов других фестивалей.

На фестивале крайне желательно иметь при себе копию музыкального трека и изображения на цифровом носителе информации (flash-диск).

Фурри Дефиле – это демонстрация косплея в течение короткого промежутка времени одним участником или группой участников.

Фурри дефиле предполагает выступление в фурсьюте, либо в костюме антропоморфного животного.

Для участия в конкурсе необходимо подать организаторам правильно заполненную заявку на участие и предоставить организаторам все требуемые приложения к заявке в установленный срок.

Для заявки необходимо:

- 1) Сценарий действий на сцене в текстовом варианте или в формате видео.
- 2) Фоновый музыкальный трек, заявленной в правилах номинации длительности в формате mp3 (битрейт не менее 320 kbit/s, 48 kHz).
- 3) Фотография костюмов на участниках с необходимым стаффом.
- 4) Коллаж с изображением конкретных персонажей представляемых в выступлении в цифровом формате JPEG (минимум 300 dpi, не менее 500 по большей стороне). Не обязателен.

Требования к участию:

- 1) На сцене во время выступления может находиться от одного до 6 участников.
- 2) Длительность выступления должна быть не более 2-х минут.
- 3) Участникам необходимо за время своего выступления показать не менее 3-х статичных поз, длительностью не менее 4-5 секунд.
- 4) Участники имеют право выступить не более 1-ого раз в рамках данного конкурса в рамках текущего фестиваля.
- 5) Участники, попадающие под Положение о Фестивале п.5.4. «Ограничение на участие в фестивале» к участию не допускается.

- б) В выступлениях запрещается ненормативная лексика, пропаганда алкоголя, наркотиков и прочие пункты, попадающие под запрет конституцией и законами РФ о цензуре и не только.

Пожелания

На фестивале крайне желательно иметь при себе копию музыкального трека и изображения на цифровом носителе информации (flash-диск).

Crazy дефиле– это демонстрация косплея в течение короткого промежутка времени одним участником.

Заявка подается прямо НА ФЕСТИВАЛЕ в течение указанного времени.

Для заявки необходимо:

- 1) Прийти на фестиваль в любом косплей костюме
- 2) Изображение конкретного персонажа, представляемого в выступлении в цифровом формате JPEG (минимум 300 dpi, не менее 500 по большей стороне).

Требования

- 1) На сцене во время выступления может находиться только 1 участник.
- 2) Участнику необходимо за время своего выступления показать не менее 3-х статичных поз, длительностью не менее 4-5 секунд..А так же максимально отыграть и раскрыть своего персонажа под заготовленную организаторами музыку.
- 3) Участник имеет право выступить не более 1-ого раз в рамках данного конкурса текущего фестиваля.
- 4) Участник, попадающий под Положение о Фестивале п.5.4. «Ограничение на участие в фестивале» к участию не допускается.

Пожелания:

Не рекомендуется заявлять на участие в конкурсной программе фестиваля номера, ставшие лауреатами аналогичных конкурсов других фестивалей.

В "Crazy дефиле" может быть принято не больше 15 заявок

Антикосплей дефиле— это демонстрация косплея в течение короткого промежутка времени одним участником.

Для участия в конкурсе необходимо подать организаторам правильно заполненную заявку на участие и предоставить организаторам все требуемые приложения к заявке в установленный срок.

Для заявки необходимо:

- 1) Сценарий действий на сцене в текстовом варианте или в формате видео.
- 2) Изображение в цифровом формате для проектора во время выступления JPEG (минимум 300 dpi, не менее 500 по большей стороне).
- 3) Фоновый музыкальный трек, заявленной в правилах номинации длительности в формате mp3 (битрейт не менее 320 kbit/s, 48 kHz).
- 4) Фотография костюма или его частей

Требования:

- 1) На сцене во время выступления может находиться неограниченное число участников.
- 2) Длительность выступления должна быть не более 1 минуты.
- 3) Правила просты, никаких требований и ограничений. Вы можете выбрать любой фэндом и даже не фэндом вовсе. Единственное условие - ваш костюм должен взрывать мозг.
- 4) Участники имеет право выступить не более 1-ого раз в рамках данного конкурса текущего фестиваля.
- 5) Участники, попадающий под Положение о Фестивале п.5.4. «Ограничение на участие в фестивале» к участию не допускается.
- 6) В выступлениях запрещается ненормативная лексика, пропаганда алкоголя, наркотиков и прочие пункты, попадающие под запрет конституцией и законами РФ о цензуре и не только. Но тем не менее приветствуется юмор и трэш.

Пожелания:

Не рекомендуется заявлять на участие в конкурсной программе фестиваля номера, ставшие лауреатами аналогичных конкурсов других фестивалей.

На фестивале желательно иметь при себе копию музыкального трека и изображения на цифровом носителе информации (flash-диск).

Конкурс вокала— это исполнение песен из репертуара живых или электронных исполнителей, в том числе входящих в саундтреки к мультфильмам, кинофильмам, сериалам, компьютерным и консольным играм, под минусовый трек и на языке оригинала, либо перевод.

Для участия в конкурсе необходимо подать организаторам правильно заполненную заявку на участие и предоставить организаторам все требуемые приложения к заявке в установленный срок.

Для заявки необходимо:

- 1) Демо-запись исполняемой композиции в формате mp3. Демо-запись должна отвечать следующим требованиям:
- 2) Песня должна быть исполнена от начала и до конца.
- 3) Не допускается использование эффектов, изменяющих голос, кроме эффектов естественного эха.
- 4) Уровень громкости голоса и минусового трека должен быть одинаковым.
- 5) Текст исполняемой композиции в формате txt.
- 6) Перевод исполняемой композиции (если исполняется перевод, указать — авторский или нет).
- 7) Подробное описание планируемого выступления.
- 8) Сопровождающий выступление видеоклип, либо видеозапись с репетиции подтанцовки. Также в конкурс допускается художественное оформление, если, конечно, оно не нарушает правил фестиваля.

9) Минусовый музыкальный трек исполняемой композиции в формате mp3 (битрейт не менее 320 kbit/s, 48 kHz).

Требования:

- 1) Композиция на демо-записи должна быть исполнена от начала и до конца.
- 2) Одновременно на сцене могут петь не более 3-х человек.
- 3) Песня должна исполняться вживую, под минусовый трек.
- 4) Текст исполняемой песни должен полностью соответствовать оригиналу присланного (язык и слова). Никакие изменения текста не допускаются.
- 5) Перевод песни должен нести ту же смысловую нагрузку, что и оригинал.
- 6) Участник или дуэт, или один из участников дуэта, который попадает под Положение о Фестивале п.5.4. «Ограничение на участие в фестивале», к участию не допускается.
- 7) Выступление в обязательном порядке должно быть оформлено. В качестве оформления можно использовать видеоклип, подтанцовку, сценический этюд, световые эффекты и т.д.

Пожелания

Не рекомендуется заявлять на участие в конкурсной программе фестиваля номера, ставшие лауреатами аналогичных конкурсов других фестивалей.

Рекомендуется исполнять композиции, еще не звучавшие на фестивале.

Крайне желательно в дополнение к заявке прислать фотографии костюмов или их частей. (если есть)

В конкурс рекомендуется подавать композиции, исполненные только на языке европейских носителей, а азиатские композиции (Япония, Корея, Китай) могут быть исполнены во внеконкурсной программе фестиваля.

На фестивале крайне желательно иметь при себе копию минусового музыкального трека и бэкграундного видеоряда на цифровом носителе информации (flash-диск).

Конкурс авторской песни — это исполнение песни, либо музыкальной композиции собственного сочинения в разных музыкальных стилях: rock, rap, RnB, techno и пр.

Для участия в конкурсе необходимо подать организаторам правильно заполненную заявку на участие и предоставить все требуемые приложения к заявке в установленный срок.

Требования к заявке:

- 1) Готовый музыкальный трек исполняемой композиции в формате mp3, либо демо-запись, сделанная в профессиональном звуковом редакторе, в формате mp3 или wav (битрейт не менее 320 kbit/s, 48 kHz). Композиция должна быть исполнена от начала и до конца.
- 2) Текст исполняемой композиции в формате txt.
- 3) Перевод исполняемой композиции (если композиция исполненной песни написана на иностранном языке).
- 4) Подробное описание планируемого выступления.
- 5) Сопровождающий выступление видеоклип, сценарий выступления, либо видеозапись с репетицией подтанцовки.
- 6) Не допускается использование эффектов, изменяющих голос, кроме эффектов естественного эха.
- 7) Одновременно на сцене могут петь не более 5-ти человек.
- 8) Песня должна исполняться вживую, под минусовый трек.
- 9) Текст исполняемой песни должен полностью соответствовать оригиналу присланного (язык и слова). Никакие изменения текста не допускаются.
- 10) Перевод песни должен нести ту же смысловую нагрузку, что и оригинал.

11) Участник или дуэт, или один из участников дуэта, либо музыкальной группы, который попадает под Положение о Фестивале п.5.4. «Ограничение на участие в фестивале», к участию не допускается.

12) Выступление в обязательном порядке должно быть оформлено. В качестве оформления можно использовать видеоклип, подтанцовку, сценический этюд, световые эффекты и т.д.

Пожелания: не рекомендуется заявлять на участие в конкурсной программе фестиваля номера, ставшие лауреатами аналогичных конкурсов других фестивалей(например, "Вокально-инструментальный конкурс" на фестивале TaiyounoMatsuri).

Рекомендуется исполнять композиции, еще не звучавшие на фестивале. Крайне желательно в дополнение к заявке прислать фотографии костюмов или их частей (если таковые имеются). На фестивале крайне желательно иметь при себе копию минусового музыкального сопровождения и бекграундного видеоряда на цифровом носителе информации (flash-диск).

Танец — вид искусства, в котором художественный образ создается посредством ритмичных пластических движений и смены выразительных положений человеческого тела. Танец неразрывно связан с музыкой, эмоционально-образное содержание которой находит свое воплощение в его движениях, фигурах, композиции.

Для участия в конкурсе необходимо подать организаторам правильно заполненную заявку на участие и предоставить организаторам все требуемые приложения к заявке в установленный срок.

Требования к заявке:

- 1) Фоновый музыкальный трек в формате mp3 (битрейд не менее 320 kbit/s, 48 kHz).
- 2) Видео запись репетиции номера, исполняемого командой (человеком).

Требования к участию:

- 1) Длительность выступления не должна превышать 6 минут.
- 2) Номер, состоящий из музыкальной композиции и рисунка танца, может быть принят в конкурс на фестивале один раз.
- 3) Одна и та же команда может выступить не более 1 раза в рамках данного конкурса на текущем фестивале.
- 4) В конкурс не допускаются выступления, содержащие порнографические элементы.
- 5) Любой из участников команды, попадающий под Положение о Фестивале п.5.4. «Ограничение на участие в фестивале» к участию не допускается.

Пожелания

Крайне желательно соблюдать гармонию в костюмах, которая бы объединяла команду в единое целое и соответствовала характеру исполняемого танца.

Крайне желательно в дополнение к заявке прислать фотографии костюмов или их частей. Так же не рекомендуется заявлять на участие в конкурсной программе фестиваля работы, ставшие лауреатами аналогичных конкурсов других фестивалей. На фестивале крайне желательно иметь при себе копию музыкального трека на цифровом носителе информации (flash-диск) в формате mp3.

Боди-арт (англ. bodyart — «искусство тела») — одна из форм авангардного искусства, где главным объектом творчества становится тело человека, а содержание раскрывается с помощью невербального языка: поз, жестов, мимики, нанесения на тело знаков, «украшений».

Требования к заявке

- 1) Видеофайл действий моделей на сцене.
- 2) Фоновый музыкальный трек в формате mp3 (битрейд не менее 320 kbit/s, 48 kHz)
- 3) Фотография работы, либо примеры ваших работ

Требования к участию:

- 1) В номинации «БодиАрт» могут принять участие все желающие, оформившие заявку до положенного срока.
- 2) Каждый художник создает свою конкурсную работу как законченный образ. Тема образа свободная. Модель подбирается художником Конкурса. Количество моделей не более 3-х. Если от одного художника представлено более одной модели, они рассматриваются как одна работа. Возраст модели должен быть не моложе 18 лет.
- 3) Помощь ассистентов разрешается. Один мастер может взять себе в помощники 1 ассистента.
- 4) Длительность выступления не должна быть больше 2-х минут. На сцене могут находиться только модели.
- 5) Разрешается использование всех необходимых инструментов для нанесения рисунка.
- 6) Разрешается использовать любые материалы, сертифицированные как гипоаллергенные и не раздражающие кожу человека, в том числе специальные материалы для бодиарта, этанолорастворимые краски и художественные материалы.
- 7) Разрешается использование гуммозы для скульптурного оформления тела модели.
- 8) Разрешается использование трафаретов.
- 9) Разрешается использование геометрических шаблонов и эскизов.
- 10) Допускается нижнее белье:
 - а) Слип
 - б) Трусы корсетные
 - в) Трусы корректирующие
 - г) Хипстер или заниженные кюлот
 - д) Пейдженслип
 - е) Бойшорты или трусы-шорты
 - ж) Танго

Женские интимные части тела должны быть закрыты.

Модель на дефиле выходит в нижнем белье. До старта конкурса модель может быть одета в одноразовый халат или пенюар (не предоставляется организаторами), лицо модели может быть закрыто полумаской, которая должна быть снята к моменту завершения конкурса.

Для создания образа разрешается использовать декоративные элементы, бутафорию и предметы одежды, которые в совокупности не должны закрывать тело модели более, чем на 30%.

Макияж, прическа, маникюр, педикюр должны быть выполнены заранее. При создании прически разрешается использование любых материалов, в т.ч. постижерных изделий.

Пример списка номинаций в конкретном фестивале представлен в приложении В.

2.2. Анализ основных критериев оценки выступлений в номинациях «cosplay» дефиле .

Один из важных моментов любого тематического фестиваля, является подведение итогов выступлений по номинациям. Награждение и поощрение участников спонсорами фестиваля. Выявление фаворитов, которые публикуются в интернет ресурсе Cosplay2 [11]. В данном ресурсе, составляется рейтинговая таблица, благодаря которой, можно найти лучшего исполнителя роли, просмотреть информацию его участия в выносимых номинациях, и список побед в тематических фестивалях.

В конкурсе косплея победа присуждается по следующим критериям:

- 1) Отыгрыш - то, как человек держится на сцене, передает характер, эмоции, мимику, движение персонажа;
- 2) Сюжет - общий замысел, сюжет, передача мысли, идеи выступления;
- 3) Аутентичность - то, насколько человек схож с изображением персонажа, формой, размером, пропорциями, схожестью черт лица, фигурой, силуэтом и т.д.

Оценки даются в диапазоне от 1 до 10, где 10 наивысший балл. В конкурсе косплей-дефиле гран-при присуждается по максимальной общей сумме голосов по всем критериям. При возникновении ситуации, когда 2 и более участника набирают одинаковую максимальную сумму голосов по всем номинациям, то победителем считается участник, набравший наибольшее число голосов в номинации «костюм». Приз зрительских симпатий вручается участнику, набравшему по результатам голосования зала наибольшее количество голосов. Участник может быть победителем конкурса только в одной номинации. В том случае, если участники набирают одинаковое количество голосов, победа присуждается по решению оргкомитета.

Заключение

Подводя итог всей работе, стоит сказать, что развитие «cosplay» явления в рамках современной GEEK культуры в России является на данный момент активно развивающейся сферой развлечения, имеет свою историю и претерпевает различные трансформации. Наиболее ярко в косплей движение заявило о себе на территории РФ в середине 2005 года, позже, оно росло и развивалось.

Имея интересную историю развития, данное направление оказало значительно влияние на характер поведения подрастающего поколения 21 века.

В соответствии с целью данного исследования, в работе был произведен сравнительный анализ социокультурных условий, повлиявших на формирование и развитие cosplay движения в рамках GEEK культуры в Сибирском регионе РФ.

В связи с этим, автор хотел бы остановиться на трех важных выводах, к которым он пришел в процессе изучения данной работы.

Явление cosplay является отражением новых идей, собранных из альтернативных реальностей (кино, книга, игра). Формирование идеала и ценностей.

Cosplay, в первую очередь, является воплощением новых GEEK культурных идей представления о современном мире и обществе в целом.

Cosplay становится формой самовыражения молодежи.

В заключение стоит сказать, что cosplay явление, существенно изменило облик, модель поведения современной молодежи в целом. Данное направление открыло миру новые творческие работы, а также смогло оказать влияние на подрастающее поколение.

Отчет о проверке на заимствования №2

Автор: Шеда Валентина valli_ntina@mail.ru / ID: 3548323

Проверяющий: Шеда Валентина (valli_ntina@mail.ru / ID: 3548323)

Отчет предоставлен сервисом «Антиплагиат»- <http://www.antiplagiat.ru>

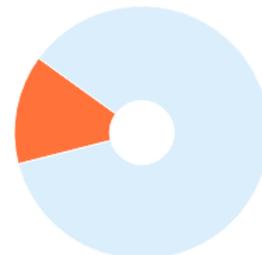
ИНФОРМАЦИЯ О ДОКУМЕНТЕ

№ документа: 4
Начало загрузки: 19.06.2018 04:34:12
Длительность загрузки: 00:00:01
Имя исходного файла:
ВКР_Филимончук_2018
Размер текста: 422 кБ
Символов в тексте: 70808
Слов в тексте: 9117
Число предложений: 561

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ОТЧЕТЕ

Последний готовый отчет (ред.)
Начало проверки: 19.06.2018 04:42:54
Длительность проверки: 00:00:01
Комментарии: не указано
Модули поиска:

ЗАИМСТВОВАНИЯ 14,45%  ЦИТИРОВАНИЯ 0%  ОРИГИНАЛЬНОСТЬ 85,55% 



Заимствования — доля всех найденных текстовых пересечений, за исключением тех, которые система отнесла к цитированиям, по отношению к общему объему документа.
Цитирования — доля текстовых пересечений, которые не являются авторскими, но система посчитала их использование корректным, по отношению к общему объему документа. Сюда относятся оформленные по ГОСТу цитаты; общепотребительные выражения; фрагменты текста, найденные в источниках из коллекций нормативно-правовой документации.

Текстовое пересечение — фрагмент текста проверяемого документа, совпадающий или почти совпадающий с фрагментом текста источника.

Источник — документ, проиндексированный в системе и содержащийся в модуле поиска, по которому проводится проверка.

Оригинальность — доля фрагментов текста проверяемого документа, не обнаруженных ни в одном источнике, по которым шла проверка, по отношению к общему объему документа.

Заимствования, цитирования и оригинальность являются отдельными показателями и в сумме дают 100%, что соответствует всему тексту проверяемого документа.

Обращаем Ваше внимание, что система находит текстовые пересечения проверяемого документа с проиндексированными в системе текстовыми источниками. При этом система является вспомогательным инструментом, определение корректности и правомерности заимствований или цитирований, а также авторства текстовых фрагментов проверяемого документа остается в компетенции проверяющего.

№	Доля в отчете	Доля в тексте	Источник	Ссылка	Актуален на	Модуль поиска	Блоков в отчете	Блоков в тексте
[01]	3,08%	3,08%	не указано	http://anime.dvdspecial.ru	раньше 2011	Модуль поиска Интернет	4	4
[02]	2,7%	2,7%	не указано	http://vestnik.tspu.edu.ru	21 Окт 2014	Модуль поиска Интернет	13	13
[03]	1,87%	1,87%	Осмуд Рахман, Лю Вин-Сун, ...	http://nlobooks.ru	18 Окт 2014	Модуль поиска Интернет	8	8

Еще источников: 13

Еще заимствований: 6,81%