**Шипулина Н. Б.**

доцент, кандидат философских наук, кафедра философии

Волгоградский государственный социально-педагогический университет

E-mail: [nbship@mail.ru](mailto:nbship@mail.ru)

**Косплей-фестивали в Волгограде: субъекты, феномены, практики в городской культуре**

Публикация подготовлена в рамках поддержанного

РГНФ научного проекта 14-13-34015

Исследование феномена косплей-фестиваля как феномена художественной жизни Волгограда является частью комплексного научного исследования «Художественные фестивали в Волгограде: социально-антропологический анализ (потребности, ценности, мотивации, опыт, социокультурная роль)», выполняемого на базе Агентства культурных инициатив Волгоградской области [1; 2; 5]. Актуальность этого предметного поля связана, в частности, с такой важной позицией, обнаружившейся в ходе исследования по проекту, как непреднамеренное игнорирование при формировании начальных задач и гипотез значимого, на наш взгляд, социально-демографического кластера в городском сообществе – старшеклассников, молодежи в возрасте 14-17 лет. Культура стремительно молодеет, даже порой не успевает осуществлять важные адаптивные и трансляционные межпоколенные свои задачи, что приводит к такой социокультурной ситуации, в которой начинают существовать как самостоятельные, вполне сложившиеся явления, отсутствовавшие еще примерно 5-7 лет назад, и никак не освоенные предшествующим поколением (поколением взрослых, зрелых носителей и творцов культуры), но уверенно и «профессионально» осуществляемые и поддерживаемые поколением, которое принято считать еще только взрослеющим, набирающим силу в качестве субъекта культуры, только входящим в социальное тело современной культурной реальности и социальной действительности. К таким феноменам считаю важным отнести косплей: как концепцию, как комплекс идей и мировоззренческих установок, как художественно-культурную практику, как сообщество, как разновидность урбанистической социальной активности, всерьез заявляющую о себе и способную менять художественно-культурную среду современного города, в том числе и Волгограда. Более того, это такой вид местной художественно-фестивальной практики и сообщества, который релевантен для анализа более масштабных культурных явлений и тенденций, характеризующих современного человека, культурные процессы, духовно-социальную ситуацию, для обобщений и выводов на уровне философии культуры в целом.

В последние несколько лет в Волгограде необычайную популярность приобрели костюмированные фестивали. И это уникальный для исследователя феномен, поскольку у культуролога есть возможность изучать объект, который находится в стадии становления, его раннюю фазу генезиса, с пока еще мало прогнозируемыми сценариями «взросления» и дальнейшего развития в городском фестивальном контексте и инкорпорирования в городскую культурную среду.

Косплей – один из ярчайших феноменов современной городской карнавальной субкультуры. **Костюмированная игра (англ. «cosplay») – это своеобразный театр, где главные герои – персонажи мультфильмов, аниме, видеоигр, фильмов, комиксов, легенд и мифов, книг, манг или реально существующие известные персоны [3]. Косплей как инвариант праздничной жизни города, как специфически урбанистический компонент активности горожан с каждым годом набирает популярность и проводится в различных городах по всему миру. В определенном смысле – это явление глобализирующегося мира, а на локальном уровне региональной культуры - характерный способ включения местной провинциальной празднично-фестивальной культуры Волгограда в масштаб страны (косплей-фестивали имеют весьма обширную культурную географию в современной России) и в мировой культурный контекст в целом [4].**

Какие же можно выделить основные ставшие традиционными (если учитывать, что во все ускоряющемся темпе социальных и культурных изменений и возраст традиции уплотнился/сократился от столетий или десятков лет в прежние эпохи до нескольких лет в современности) косплей-фестивали Волгограда? [6, 116-118].

В Волгограде в последние годы проходит косплей-фестиваль «Change your world!» или «Измени свой мир!» [10] на площадке Волгоградского музыкального театра, который на два дня в последнюю декаду августа отходит от своего привычного амплуа и становится цитаделью фей, викингов, принцесс и отважных героев, участников фестиваля. Особенностью всякого косплей-фестиваля является авторство и рукотворность изготовленного костюма. Все костюмы участники придумывают и делают сами. Соответствие образа персонажу и умение эффектно преподнести себя оценивает жюри. Фестиваль включает в себя дефиле костюма, караоке, сценические и танцевальные постановки. Одна из участниц фестиваля так говорит о фестивале: «**Кто-то читает книжки, кто-то ходит по музеям, а мы занимаемся пошивом такой одежды**». То есть, для участницы косплей-фестиваля важны созидательные творческие ценности и возможность социально-креативного самовыражения и самоутверждения, а не праздное развлечение. А в комментариях к материалам сайта фестиваля читаем такое замечание под ник-неймом Victorica de Blua: «Ещё один аниме фестиваль..... Жаль, что во Владимире их нету!». Это высказывание подчеркивает региональную специфичность фестиваля, его уникальность как феномена именно волгоградской художественной субкультурной жизни в отличие от других российских провинций.

Еще один косплей-фестиваль, который проходит в последние 2 года в Волгограде - фестиваль творческой молодежи «О.М.Г.» [7]. Организаторами этого необычного фестиваля выступили Комитет молодежной политики и туризма администрации Волгограда, Центр по работе с подростками и молодежью «Ровесник» и независимые творческие группы. В аббревиатуре названия скрыт зашифрованный смысл. «О. М. Г.» расшифровывается как «о, май гад», и оно действительно оправдывает себя. Молодой дизайнер Екатерина Калинкина, участница фестиваля творческой молодежи «О.М.Г.», которая увлеклась анимэ лет десять тому назад, а косплеем занимается уже три года, в личной беседе признается: «Благодаря этому я научилась рисовать, для меня это большое достижение и возможность перевоплощения в других героев. Для меня это отдушина. Я могу хотя бы раз в год быть не самой собой, а персонажем, который мне очень нравится».

Косплей-фестиваль «Мишки на дирижабле-2015» [9] - пример тематического костюмированного фестиваля в стиле стимпанк, получившем широкое распространение не только в искусстве костюма, но и в других современных формах художественного творчества (живопись, инсталляционные и перформативные практики, дизайн кинотитров и др.). Номинации фестиваля: сценическая постановка; караоке; танцевальная постановка; дефиле: одиночное, парное, групповое; фото-косплей; фан-арт; крафт; «традиционный мишка». В рамках фестиваля проводятся выставка творческих работ и аниме-ярмарка.

Одним из самых традиционных (с точки зрения «возраста» фестиваля в городской культуре) косплей-фестивалей в Волгограде – «Японский ШкАФ» [8]. Первый японский школьный альтернативный фестиваль «Японский ШкАФ» (организованный студенческим клубом изучения японской культуры «Сатори» Волгоградского государственного университета, при участии коллектива «Аматерасу» ПМК «ДЮТ» Краснооктябрьского района, Молодежного клубного объединения «Клуб кросскультурного творчества "Инари"» на базе МЦ «Отечество» г. Волжский, творческого коллектива ПодЭТИМ, управления международного сотрудничества ВолГУ, и при поддержке департамента зарубежных, региональных и внешнеэкономических связей Администрации Волгограда), прошел осенью 2013 г. (и стал ежегодным) и представлял собой контаминацию движения косплей и этнической (японской) реконструкции. Жанрово-тематические павильоны фестиваля назывались «комнаты»: «Стол с оригами» (гостям продемонстрировано, как собрать простые фигурки-оригами, такие как журавль, цветы); «Чайная комната» (гостям продемонстрирована чайная церемония в стилизованной комнате. После этого гости попробовали чай, сидя на циновках. Обслуживающий персонал – девушки в кимоно); «Стенд с кимоно» (представлены два стенда с полным мужским и женским костюмом. Также гости смогли сами померить кимоно: юката (длинный халат) для девушек, косодэ (короткий халат) и хакама (штаны) для юношей); «Кукольный театр по мотивам японских сказок» (Любительская постановка японских сказок. Текст произносится рассказчиком, действие показывают самодельные куклы); «Турнир по компьютерной игре Guilty Gear» (Играется на эмуляторе, с выводом на проектор. Игра Guilty Gear XX); «Турнир на мягких мечах»; «Настольные игры» (Ханафуда — цветочные карты. Название игры — Кои-кои. Гостям объясняются правила игры, после чего они играют между собой или с мастером); «Тату-салон» (Временные татуировки хной); «Дом с привидениями» (Классическая комната для японских фестивалей); «Мастер-класс по составлению хокку» (Гостям объясняют принципы построения японской поэзии. Проводится конкурс на лучшее хокку на определённую тему). Выигравшим во всех видах состязаний выдаются фишки, точнее внутрифестивальные условные деньги – «рё», которые во второй части фестиваля можно обменять на сувениры. Помимо «комнат» и конкурсов, в программе фестиваля были танцевальные и сценические постановки и аукцион (зрители имели возможность приобрести интересные и просто памятные вещи с помощью фишек, которые они заработали в первой половине дня в конкурсах). Названия комнат-павильонов и их содержание меняются от года к году в зависимости от команд-участников фестиваля, их фантазии, интересов, возможностей.

В ходе анкетированного опроса по проекту в стандартизированной анкете респондентов спрашивали только об одном из выше названных косплей-фестивалей – о косплей-фестивале «Change your world!» или «Измени свой мир!», и по результатам получены ответы, в которых 3,1 % респондентов посещали этот фестиваль, 5,9 % слышали о нем. Такой незначительный процент положительных ответов, полагаю, свидетельствует лишь о том, что в общем опросе на «некосплейных» фестивалях посетители не являлись членами косплей-сообщества Волгограда. Но весьма характерно, что по результатам опроса, проведенного на косплей-фестивале «Японский ШкАФ», участники, представляющие собой довольно закрытое сообщество весьма молодых (Об этом в личной беседе так свидетельствуют организаторы фестиваля 2015 года Екатерина Ионова и Мария Деева: «Наш посетитель в демографическом отношении – это девочка 14-15 лет») людей, продемонстрировали свою высокую осведомленность о других волгоградских фестивалях. Так об арт-хаус фестивале «Кино без границ», фестивале «ВОБла», Библионочи и Ночи в музее знают 10 %, о фестивалях «Сталинградская сирень», «Арт-слой», «Вкратце!» 5 % респондентов.

Стоит особо отметить принципиальную позицию участников фестивалей по поводу своего статуса в фестивальной активности. На вопрос анкеты «В каком статусе вы участвовали в фестивалях?» 72,7 % респондентов отметили позицию «зритель», а не предложенные кроме нее «организатор», «волонтер», «участник». В косплей-фестивалях, как позволяют судить результаты включенного наблюдения и анкетированного опроса, почти все участники одновременно выступают в качестве зрителей, иными словами, практически нет неактивных зрителей, которые бы были сторонними, внешними наблюдателями, более того, в некоторых волгоградских косплей-фестивалях есть условие или своеобразный «режим доступа» (даже своего рода фейс-контроль), не позволяющий посетителю войти в пространство фестиваля без костюма (неукоснительное правило всякого карнавального действа, имеющего в традиционной культуре ритуальный, сакральный статус).

Весьма репрезентативны в этом же аспекте ответы респондентов, опрошенных на некосплейных фестивалях, на вопрос анкеты «На фестивалях, на которых вы лично присутствовали, вы принимали участие в какой-то дополнительной активности?»: ответ «Нет, не принимал участия» составил - 56,4 %, «Да, участвовал в конкурсах/викторинах или других подобных мероприятиях» - 26,3 % и «Да, принимал участие в создании произведений (искусства, науки и др.) / обучался чему-либо» - всего 6,8 %. Такие ответы свидетельствуют об особом типе фестивальной активности участников, которые являются пассивными реципиентами фестивального продукта, типичными представителями современного общества потребления – скучающими гедонистами, ориентированными в первую на развлекательный эффект всякого события, в котором принимают участие, на получение некоего эгоистического удовольствия, но не на собственно творчество, активную «работу» по обогащению и «приращению» как самого себя, так и других людей и сообщества. В косплей-фестивалях именно созидательная активность стоит на первом месте, тогда, как собственно развлечение, шоу, праздничная демонстрация результатов своего художественного труда занимает второстепенную позицию, среди своих жизненных ценностей большая часть респондентов косплей-фестиваля «Японский ШкАФ» указывает активную деятельную жизнь (полноту и эмоциональную насыщенность жизни).

Показательно, что на вопрос анкеты «Фестивалей каких направлений или тем, которые Вам интересны, Вам не хватает в Волгограде?» ни один из респондентов, опрошенных на других (не косплей) фестивалях, не ответил о том, что нужны косплей-фестивали. При этом порядка 90 % опрошенных отвечали, что не хватает молодежных и детских фестивалей. Участники косплей-фестиваля «Японский ШкАФ», порой давая ответы, конформистские по отношению к официальной культуре «взрослых», (а, возможно, недопустимо ироничные), указывали фестивали «40 лет ВЛКСМ» и «Я уважаю ветеранов», хотя это единичные ответы. Но большинство респондентов этого косплей-фестиваля демонстрировали не просто свои интерес и увлеченность, предлагая расширить число фестивалей, связанных с фэнтези, (в отдельных анкетах конкретно Толкиеном), комиксами, мангой, анимэ, наруто, фанфикшн, гик-культурой, гейм-культурой онлайн-игр, и др., но, по сути, показывали свою экспертную подготовку, специализированные знания, профессиональный уровень в этих сферах, социальную ответственность и стремление к популяризации и распространению объектов своего субкультурного увлечения. Это повод для размышлений и основание для серьезных культурологических выводов о возможности местного городского узкоспециализированного художественного фестиваля консолидировать на своих площадках представителей сообществ смежных интересов и тематических областей, а также порождать новые «симбиозные» социокультурные формы, выходя за свои пределы и оказывая позитивный эффект на городское сообщество в целом и его имидж за пределами региона.

Одной из важных задач и, соответственно, важным результатом исследования косплей-фестивалей в Волгограде явилось выявление характеристик фестиваля, позволяющих ему быть жизнеспособным в городской культурной среде. Для фестиваля в его урбанистическом измерении одним из необходимых условий является сформированность микросообщества, которое можно условно назвать интрафестивальным. Это именно сообщество как содружество, как некий «орден», «секта», «кружок» связанных «со-участием» и сопричастностью, партиципацией в общем действе-таинстве единомышленников, а не просто контингент посетителей, учитываемый и улавливаемый на уровне социологических опросников, с демографическими, социальными и др. характеристиками. Человека из такого интрафестивального антропологического микромира мы опознаем как сообщника и за пределами фестивального события, в другое время и в другом месте, и такие встречи усиливают послевкусие фестиваля, являясь его коммеморативным отзвуком/откликом, своего рода продолжением во времени, а также мотиватором для новых (возможно, в виртуальном пространстве социальных сетей интернет) встреч и совместных проектов и художественных практик.

В этом контексте стоит отметить и такой результат исследования, как необходимость и даже потребность корректировки изначально избранных методологии и конкретных методик. Исследование задумывалось и в большей части осуществлялось как социологическое и дало неоценимые результаты. Но, в то же время, оно породило некий требующий методологического осмысления микромир субъективного взаимодействия, объединяющий исследователя и его объект – город и городское сообщество - не как отстраненный имперсональный социальный конструкт, а как конкретных живых, персонально и биографически достоверных, людей, с которыми ученые вступали в личный контакт в ходе глубинных интервью, личных бесед, вышедших за рамки стандартного опросника, получали от опрашиваемого больше информации и артефактов, чем запрашивали, длили общение с ним уже в другом нравственно-антропологическом формате дружб, привязанностей, то есть избирательно-личностных (или же «ненужно личных» для позиции исследователя) отношений (и здесь стоит вспомнить шутливое название книги современных ульяновских социологов, изучающих городскую панк-культуру «Как стать панком, но остаться при этом социологом?»). Таким образом, на финальном этапе проведенного по проекту исследования волгоградских художественных фестивалей можно к основным методам отнести полевой метод, предполагающий проживание вместе с исследуемым сообществом некоего продолжительного отрезка времени («этнографический год», как его называют антропологи и этнографы) с целью не просто накопления информации, но и выработки уникального, только в этом исследовании релевантного и адекватного, интерпретативного инструментария, основанного на понимании.

Важно усилить значение метода включенного наблюдения и интроспекции, без которых результаты исследования не были бы убедительными, поскольку только ауторефлексия самого участника (и одновременно исследователя) фестивального события во всех его рациональных и эмоциональных, официальных и неофициальных, удавшихся и неудавшихся, состоявшихся и неслучившихся, конструктивных и деструктивных, серьезных и ироничных проявлениях может интерпретироваться как объективная в отношении истинности и аутентичности выводов.

Значимым свойством, результатом и даже продуктом всякого удачного фестиваля без всякого сомнения можно считать его способность порождать новые культурные формы и форматы. Так, например, косплей-фестивали (как и фестивали-реконструкции) сформировали особую культуру профессионального хэнд-мейд творчества, и, по сути, породили новый культурный феномен – крафт, требующий отдельного теоретического осмысления в рамках культурологического и социально-антропологического знания, реалогии как самостоятельного раздела современной гуманитаристики, исследующей вещи и вещественные практики в культурно-антропологическом аспекте. Узкая сфера компьютерных игр, где понятие «крафт» зародилось и бытовало некоторое время, исчерпана, понятие и сам феномен вышли за ее пределы. Его фактическое употребление уже имеет свою историю и даже появились самостоятельные вторичные словообразовательные формы в современном культурном тезаурусе – «скрафтить» (изобрести, найти адекватные замыслу материалы, выработать технологию изготовления, собственно изготовить объект – костюм, атрибут и др.), «крафтеры и крафтерши» (новые творцы – гении-изобретатели, инженеры, дизайнеры, мастера-изготовители, менеджеры) и т.д.

Часто происхождение термина связывают с безликим английским «крафтинг» - производство. С немецкого же «крафт» переводится как сила, усилие, мощь, энергия,  живая сила. Полагаю, что именно в этой интерпретации оно обрело смысл аутентичности, вещественной крепости, силы «настоящести» произведенного вручную объекта – костюма, атрибута, орудия или оружия и т.п., определенным уникальным образом связывая а) человека как субъекта всякого творчества, б) его замысел, идеи и творческие потенции, в) собственно процесс создания, усилие, вложенное в дело как специализированное ремесло, г) конечный продукт, д) социально-антропологическую и символическую среду представления и бытования этого объекта – среду фестиваля - и е) интрафестивальное сообщество/содружество, то есть людей, разделяющих общие цели и ценности, объединенных общими практиками.

Материалы анкетированного опроса, фокус-групп, личные наблюдения показали, что для всех категорий респондентов участников художественных фестивалей в Волгограде важен такой их репрезентативный фактор, как пространственно-вещественная и символическая среда фестиваля. Иными словами, фестиваль только тогда сможет эффективно использоваться как успешный культурно-символический бренд города (как для горожан, так и для приезжих), когда будет представлять собой место события, особым образом вписанное в городское пространство (на уровне узловых точек и зон: улиц, площадей, помещений, интерьеров), и будет иметь статус пространственно узнаваемого и привычного (в разных подходах и способах описания этого антропологического свойства городского пространства – это городская «грамматика» и «ритмы» пеших прогулок и шагов у Мишеля де Серто; фланерство и «осторожность здесь» у Вальтера Беньямина, «психогеография» Родинского и др.), проложить к нему «народные тропы», перевести в статус, описываемый современными урбанистами термином «вернакулярный». Так в ответах на вопрос анкеты «Если вы посещали фестиваль в Волгограде, не могли бы вы припомнить, в каком районе?» о мероприятиях в Центральном районе вспомнили 61,5 % респондентов, в Советском - 23,1 %. О фестивалях в других районах Волгограда упоминало значительно меньшее число опрошенных. С одной стороны, Волгоград – это пространственно сложный для посещения фестивалей город в своей линейности и огромной протяженности вдоль Волги. Но это не всегда препятствие для консолидации горожан вокруг фестивального события. А вот повторяемость и постоянство места проведения из года в год лишь усиливают его значение и привлекательность. Косплей-фестивали Волгограда – пример постоянства площадок проведения. «Японский ШкАФ» проводится в весьма удаленном от знакомых мест и «троп» пространстве в Советском районе Волгограда – одном из учебных корпусов Волгоградского государственного университета, а «Мишки на дерижабле» вообще в городе Волжском, однако число их посетителей не уменьшается по этой причине, наоборот, устроители и участники создают вернакулярные карты и маршруты, которыми делятся в соцсетях и наносят на объекты городской среды (заборы, парапеты) граффити, указывающие путь к фестивалю.

Таким образом, на основе исследования субъектов и практик косплей-фестиваля как феномена художественной жизни Волгограда в рамках комплексного научного исследования «Художественные фестивали в Волгограде: социально-антропологический анализ (потребности, ценности, мотивации, опыт, социокультурная роль)» можно сделать ряд существенных выводов: 1) Косплей-фестиваль как явление социальной жизни отражает значимые тенденции культуры в целом – инфантилизацию, пуэрилизацию, игроизацию и шоуизацию и др. **-** и может служить при философском, социокультурном, культурно-антропологическом анализе неоценимым материалом для аргументации и иллюстрации этих тенденций; 2) Косплей-фестиваль является неустранимым феноменом социально-художественной жизни современного города и может быть описан в терминах урбанистики и социологии города; 3) Косплей-фестивали, в отличие от многих других художественных фестивалей, могут рассматриваться как уникальные культуротворческие площадки формирования новых, ранее не существовавших, форм культуры (например, крафт); 4) Косплей-фестиваль – это проявление реалогизации, овеществления культурных практик современных городских сообществ, подлежащие дальнейшему изучению в методологии микроурбанизма и культурологической реалогии; 5) Косплей-фестивали обладают ресурсом консолидации на своих площадках представителей сообществ смежных интересов и тематических областей и также продуцировать новые «симбиозные» сообщества, выходя за свои пределы и оказывая позитивный эффект на городское сообщество в целом и его имидж за пределами региона; 6) При учете выявленных в исследовании условий (сформированность интрафестивального сообщества, пространственно-символическое постоянство, учет всех возрастных кластеров городского социума, вернакулярный статус и др.) косплей-фестивали Волгограда смогут стать его художественно-культурным брендом и повысят статус города в качестве культурной столицы российской провинции.

**Литература**

1. Вальковский А.В. Фестивальное движение в Волгограде в 1980-е-2000-е гг: линии преемственности // Обсерватория культуры. 2014.
2. Одинцов А.В. Феномен групповой идентичности: на примере анализа художественных фестивалей г. Волгограда (к вопросам формирования методологии) // Научный вестник Волгоградского филиала РАНХиГС. Серия «Социология и политология». С. 46-49.
3. Путеводитель по миру людей, которые переодеваются в аниме-идолов и героев компьютерных игр **/** [Электронный ресурс] URL: http://w-o-s.ru/article/2230. Дата обращения - 2.11.2015.
4. Резниченко А. Челноки между мирами // Психология. 2015. № 1 (95). С. 36-40.
5. Тропина И.Г., Жданкина Г.И., Одинцов А.В. Опыт кинофестиваля в провинции: case-study на примере Волгограда // Человек и культура. — № 6. - 2015. DOI: 10.7256/2409-8744.0.0.17102. [Электронный ресурс] URL: http://e-notabene.ru/ca/article\_17102.html. Дата обращения - 11.12.2015.
6. Шипулина Н.Б., Марченко А. Ю., Кудрявых Е. Л. Художественная культура Волгограда: учебно-методическое пособие. ФБГОУ ВПО «Волгоградский государственный социально-педагогический университет». – Волгоград: Изд-во Волгоградского филиала ФГБОУ ВПО РАНХиГС, 2015. – 176 с.
7. **Файт Е., Моисеев И.** В Волгограде прошел косплей-фестиваль **(Репортаж о** Всероссийском фестивале творческой молодёжи «О.М.Г.») **Безформата.Ру /** [Электронный ресурс] URL: http://volgograd.bezformata.ru/listnews/volgograde-proshel-kosplej-festival/23316977/. Дата обращения – 18.10.2015.
8. Фестиваль «Японский Шкаф» 2014 **/** [Электронный ресурс] URL: http://www.ehhuu.ru/yaponskiyshkaf-festival-2014.html. Дата обращения – 23.08.2015
9. AkaiKumaFest. Мишки на дирижабле 2015 в г. Волжский / [Интернет-ресурс] URL: vk.com/event71016712. Дата обращения – 20.09.2015.
10. Change your world! или Измени свой мир! / [Интернет-ресурс] URL: http://pol-video.ru/C8y22dbaCV8/v\_volgograde\_proshel\_tretij\_kosplej-festival.html#sthash.0CRWSJtI.dpuf. Дата обращения – 20.09.2015.