

УДК 141.32

ОНТОЛОГИЧЕСКИЕ КОМПОНЕНТЫ ФЕНОМЕНА КОСПЛЕЯ**Самойлова Е.О.***ФГБОУ ВПО «Пятигорский государственный лингвистический университет»,
Пятигорск, e-mail: blu_sky_angel@mail.ru*

В статье анализируется проблематика современного искусства и культуры, с экзистенциальных позиций М. Хайдеггера и Ж.-П. Сартра. Особое внимание уделяется современной культуре востока, в частности Японии и Китая, которая благодаря процессу глобализации впитывает различные культурные феномены. Это влечет к усложнению отдельных феноменов и образованию новых, на стыке различных культур. В данной статье анализируется один из таких феноменов – косплей. Косплей, уже ставший международным феноменом, может быть охарактеризован как костюмированная игра (от англ. «costumed play»). Феномен косплея характеризуется с точки зрения таких понятий как «сущее», «бытие-в-мир», «бытие-в-себе». Необходимость философского подхода к феномену косплея обусловлена возникновением множества его направлений в моде, культуре, досуге и других видов субкультуры.

Ключевые слова: знак, смысл, косплей, культура, Япония, экзистенциальный, компьютерные игры, виртуальное пространство, игра, семиотика, философия знака

ONTOLOGICAL COMPONENTS OF COSPLAY PHENOMENON**Samoylova E.O.***Pyatigorsk State Linguistic University, Pyatigorsk, e-mail: blu_sky_angel@mail.ru*

The article analyzes the problems of modern culture from the existential points of view of M. Heidegger and J.-P. Sartre. A special attention is paid to the modern east culture, especially to Japanese and Chinese culture, which due to the process of globalization, absorbs different cultural phenomenon. This proved the complication of different phenomenon or even to creation new phenomenon. In this article the one of such phenomenon – cosplay is analyzed. Cosplay as a international phenomenon can be characterized as a «costumed play» (from english). The phenomenon of cosplay is characterized from the points of such concepts as «being», «being-in-the world», «being-in-itself». Necessity of philosophical approach to the cosplay phenomena is due to its various representations in fashion, culture, leisure and in other types of subculture.

Keywords: sign, sense, cosplay, culture, Japan, existential, computer games, virtual space, game, semiotic, philosophy of sign

С древности учение о бытии, или онтологию, считают важнейшей частью философии, а темы, которые она затрагивает, являются ключевыми для понимания не только всего сущего, но и самого человека. Несмотря на то, что термин «онтология» появился только в XVII веке, еще античные и средневековые мыслители пытались ответить на вопрос: «Что есть сущее?», «Что является его первоосновой?». Так, в античной Греции, у наивных материалистов, основой мира были: вода (Фалес), воздух (Анаксимен), огонь (Гераклит), эфир (Аристотель); у атомистов (Демокрит и др.) – атомы и т.д. В Новое время появляются концепции монистов и пантеистов, т.е. бытие начинает рассматриваться как материя – «основа всех вещей». В XX-XXI века ситуация существенно меняется. Идея первичной субстанции отходит на второй план. Больше внимание начинает уделяться определенным категориям бытия: пространству, времени, движению и т.д. а также возникает новый вопрос: «Какова же роль человека?».

Бесспорно, человек является частью бытия, той важнейшей составляющей, без которой познание самого бытия стало бы невозможным. Однако, человек не только познает и создает окружающий его мир, но

в какой-то мере является самостоятельным бытием. Такая концепция понимания бытия, была предложена в XX-XXI вв. выдающимися философами-экзистенциалистами и феноменологами, среди которых стоит выделить М. Хайдеггера и Ж.-П. Сартра. Несмотря на то что данные мыслители занимались изучением проблем бытия и мироздания, проблемами его реализации, их теории и концепции могут быть применены для анализа современных культурных феноменов. Бесспорно, бытие человека сложно и многопланово, и в XXI веке оно начинает усложняться, что влечет за собой появление новых бытийных пластов и измерений. Даже несмотря на то, что при жизни М. Хайдеггера и Ж.-П. Сартра большинство современных феноменов культуры не существовало, их концепции и теории во многих аспектах отражают их онтологическую составляющую.

Безусловно, в XXI веке развитию культуры способствует процесс глобализации, который ведет к смешению различных культур и к появлению *феноменов-гибридов*. Под феноменом-гибридом мы понимаем новый элемент культуры, который содержит в себе компоненты двух и более различных (а зачастую и противоположных) культур. К таким

феноменам-гибридам, можно отнести так называемый феномен косплея – «*cosplay*».

Термин «косплей» происходит от английского «*costume play*», что переводится как костюмированная игра. Многие соотносят косплей с театром или с балом-маскарадом, хотя это не совсем верно. Косплей подразумевает перевоплощение в персонажей японских аниме (фильмов), манги (книг), компьютерных игр, а также пытается «примерить» на себя образ типичных представителей национальной культуры (самураи, гейши, императоры). В этом косплей и проявляется как феномен-гибрид. Хотя изначально косплей был только японским феноменом культуры (делались косплеи изначально только по аниме и манге), сейчас косплей стал популярен в США, Европе и России (возможен косплей по американским мультфильмам Диснея, фильмам и даже по отечественным мультфильмам). Определение косплея как бала-маскарада верно только отчасти, ведь косплей может быть как массовым, так и единичным явлением. Массовый косплей обычно происходит на различных фестивалях (косплей-кон) и «пати», единичный – на фотосессиях. Во многих странах, косплей начинал зарождаться вместе с сообществами любителей Толкиена и научной фантастики, и лишь в XX веке он определился как самостоятельное движение. В Японии косплей уже стал частью национальной культуры, и показ косплея происходит на разного рода презентациях, кинофестивалях (в особенности аниме-фестивалях), национальных и детских праздниках. Однако, несмотря на популярность данного феномена, с позиций онтологии глубокий, философский анализ ранее не проводился. Статьи и заметки по косплею пишут люди, увлекающиеся аниме-культурой, в то время как в научном сообществе данный феномен еще не рассматривался, тем более не была изучена его онтологическая составляющая, не был применен философский подход.

Целью данной работы является рассмотрение онтологических компонентов феномена косплея с опорой на некоторые элементы концепций философов экзистенциалистов и феноменологов.

В данной работе использовалась методология семиотического анализа, семиологическая методология, интерпретационный подход философской герменевтики и экзистенциализма.

Так как же связан косплей и понятие «бытия»? Как оно реализуется? Немецкий философ М. Хайдеггер в своем раннем труде «Бытие и время» затрагивает основной онтологический вопрос: «Что есть бытие?».

По мнению автора, несмотря на то что вопрос о трактовке и познании бытия является метафизическим, он не утратил свою актуальность и остается ключевым для понимания окружающей действительности. Объекты как таковые присутствуют в нашем мире, а следовательно, анализируя их экзистенцию, М. Хайдеггер вводит такое понятие как *бытие-в-мире*. Бытие-в-мире мыслится как единый феномен, который манифестирует различные грани присутствия объектов. М. Хайдеггер отмечал, что бытие-в-мире состоит из трех ключевых компонентов: «*в-мире*» (структура мира, и мир как таковой), «*сущее*» (способ бытия в мире) и «*бытие-в*». Несмотря на то, что М. Хайдеггер занимался глобальными онтологическими проблемами, его методы и подходы к анализу бытия в целом, и в частности о «бытии-в», могут быть применены для анализа описанного нами выше феномена косплея.

Практически весь комплекс компонентов бытия-в-мире отражает сложную структуру упомянутого нами феномена. Рассмотрим феномен косплея с данных позиций. Как отмечал сам М. Хайдеггер «*в-мире*» отвечает на вопрос об «онтологической структуре мира, определяет идею мирности как таковой». Мирность понимается, как способность конституировать череду мгновений, которые имели место. В феномене косплея это находит отражение в интерпретации косплеером тех или иных моментов аниме, их репрезентация в актуальной действительности. Например, на фотосессии косплеер стремится не только максимально близко передать внешний и внутренний мир персонажа, но и изображает отрывки из его жизни, путем копирования поз, моментов, специального выбора места и т.д. Говоря более конкретно, косплеер, который готовит европейское платье Закуро из аниме «*Девушка-демон Закуро*» (*Otome youkai Zakuro*) из сцены с балом, подбирает антуражное место для съемки, танцует вальс, так же как это делали герои аниме, копирует боевую позу для момента битвы и т.д. Другим примером могут послужить различные фотосессии по серии японских RPG-игр «*Последняя фантазия*» («*Final Fantasy*»). Чаще всего на таких фотосессиях косплееры пытаются изобразить ключевые моменты игры: признание главных героев в любви, посвящение в храм, и даже смерть персонажей.

Второй составляющей бытия-в-мире является «*сущее*», под которым автор подразумевает присутствие человека, его бытие. Анализируя «его» бытие, М. Хайдеггер ставит вопрос «кто?», и ответ на этот вопрос

должен исходить от субъекта. Однако, если по М. Хайдеггеру, «сущее» есть «его бытие» и оно противопоставлено «бытию другого», то в косплее «сущее другого» являясь вымышленным, связано с «сущим» реального человека. Косплеер тем самым являет собой единение двух «сущих» – своего и героя. Тем более косплеер, выбирая персонажа, сам решает, кого он будет косплеить, исходя из внешней схожести с героем, его внутренних качеств, особенностей характера. Зачастую случается так, что, несмотря на внешнюю схожесть косплеера с героем, персонаж остается непоказанным, не «отыгранным». Это может быть обусловлено тем, что косплеер не проникся данным героем, его чувства и эмоции ему не близки, а также неумением играть и изображать «другого».

Возвращаясь к вопросу о существовании двух «сущих» в одном человеке, стоит отметить и тот факт, что человек, решаясь делать какого-либо персонажа, выбирает именно того героя, качеств которого ему не хватает. Ими могут быть храбрость, решимость, веселость, жизнелюбие и т. д. Тогда «сущее» героя не просто сливается с «сущим» косплеера, но и на определенное время берет верх, частично «подавляя» внутренние качества человека, наделяя его своими, ему не присущими характеристиками. Таким образом, осуществляется попытка проникнуть в динамику нарратива, слить воедино два мира – реальный и нарративный.

И последний компонент бытия-в-мире – это «бытие в». Отметим, что такие специфические термины мы применяем в техническом плане, опираясь только на отдельные компоненты его концепции. Как пишет сам М. Хайдеггер, это «увидение всего феномена» [4, С. 53]. «Бытие в» и есть основа всего бытия-в-мире. Рассуждая об этом, М. Хайдеггер приходит к выводу, что, бытие-в-мире есть «способ бытия сущего, которое есть «в» каком-то другом, как вода «в» стакане, одежда «в» шкафу». Однако говоря о косплее, становится возможным изменить данную трактовку, с «каком-то другом», на в «ком-то». Ведь косплей как таковой реализует персонажа «в» человеке, то есть «кого-то», «иного». Вследствие возникает вопрос не только о бытие-в-мире, но и о бытие-в-бытие, т.е. бытие-персонажа-в-бытие-человека. Бытие иного – персонажа в данном случае не ограничено только материальными рамками, т.е. физическим обликом человека, который старается максимально точно скопировать внешность выбранного им героя. Косплеер старается прочувствовать и понять внутренний мир героя, что двигало им, когда он совершал тот или иной поступок. Таким образом,

бытие-персонажа просачивается и в бытие-душу человека, затрагивает его внутренний мир, переплетается с ним. В этот момент человек «теряет» свое присутствие в актуальном мире и становится своеобразным знаком-репрезентатором вымышленного героя и вымышленной реальности.

Более того, как пишет М. Хайдеггер, и вода в стакане и одежда в шкафу, находясь «в» пространстве и «при» месте. Так и бытие-в-бытие, отражает проявление вымышленного персонажа в конкретном физическом пространстве и в определенном месте, которое было выбрано косплеером. Однако у персонажа есть так же и вымышленное пространство и место, к которому косплеер должен делать определенные референции, выбирая место для реализации своего косплея. Например, принцессу Аграты Жасмин обычно косплеят либо у фонтана, либо на пляже, либо у здания в арабском стиле, т.е. в местах, так или иначе отсылающих нас к таинственному Востоку, а не, например, у современного, недавно построенного небоскреба. В последнем случае такая пространственная нестыковка разрывала бы связь между героем и его средой обитания, затрудняла узнаваемость персонажа и делала весь косплей бессмысленным и абсурдным. Данные связи настолько прочны, что косплееры стараются максимально близко подобрать окружающую среду для съемки, уделяют ей особое внимание. Ведь даже если сам костюм персонажа будет сделан качественно, и косплеер правильно его отыграет, неправильно подобранное место может испортить все впечатление от работы.

Возвращаясь к вопросу о «бытии в», следует отметить, что данное свойство «быть в» или «бытие иного» в человеке временно и ограничено временными рамками нашей реальности. Человек же может и обладать свойством «в», а может и не обладать. Косплеер не всегда может находиться в образе выбранного им героя, а только на фестивале, пати или заранее запланированной фотосессии. Отдельные элементы косплей-атрибутики могут просачиваться в структуры повседневности, однако полностью присутствовать не могут. Это обусловлено определенными правилами поведения и нормами дресс-кода, которые уже на протяжении веков функционируют в обществе. В настоящее время существует довольно много направлений японской моды, которые зачастую относят к косплею. К ним можно отнести такие направления как: лолиты, готика, фруте, вижуал кей, когуро, гяру, гангуро и другие виды уличной моды, которые широко распространены в Японии. Молодые люди, придерживающиеся дан-

ных направлений, практически всегда носят стилизованную одежду, украшения, атрибутику и ведут себя определенным образом. Например, лолиты – носят платья, стилизованные под костюмы эпохи викторианской Англии и эпохи рококо, шляпки, бантики и т.д., а сам образ лолиты – это образ милой, очаровательной девушки.

В косплее бытие-в-себе выступает как одна из частей онтологической законченности «мира» косплеера. Без окружающего мира косплей попросту был бы невозможен и виртуальная реальность так и оставалась бы только виртуальной. Но если виртуальный аниме-мир не может считаться по праву бытие-в-себе, так как является плодом человеческой деятельности, т. е. результатом человеческой активности, то окружающий мир, являясь тем самым бытие-в-себе, являясь не активным и не пассивным, просто существующим, реализует виртуальную реальность, и является неотъемлемым частью любого косплея.

Согласно Ж.-П. Сартру, *бытие-в-себе* (*etre en soi*) есть отражение объективной реальности, ее материализация. Бытие-в-себе «не образуется из возможного, не сводится к необходимому, оно просто есть. «Бытие-в-себе никогда не бывает ни возможным, ни невозможным, оно есть» [2, С. 39.]. Таким образом, бытие-в-себе есть окружающая нас действительность, именно та, какая она есть.

Другим компонентом бытия, по Ж.-П. Сартру, выступает *бытие-для-себя* (*l'etre-pour-soi*) как иное по отношению к бытию-в-себе. Бытие-для-себя есть человеческая реальность, сознание, имеющее чувственно-эмоциональную окраску [2, С. 271.]. Так частью бытия-для-себя является свобода выбора персонажа, которая обусловлена желанием и стремлением человека скосплеить того или иного аниме-героя. Несмотря на то, что по Ж.-П. Сартру, свобода и бытие-для-себя являются тождественными, в феномене косплея их стоит разграничить. Свободу косплеера нельзя полностью свести к бытию-для-себя, так как последнее подразумевает еще чувственную и эмоциональную сторону косплея. Тем более, свобода косплеера ограничена выбором персонажа, его внешними и внутренними характеристиками, которым человек обязан соответствовать.

Более того, размышляя о двух компонентах бытия Ж.-П. Сартр, противопоставлял бытие-в-себе и бытие-для-себя, считая, что первое относится к доопытному периоду человека, к периоду неосознанности, в то время как второе является плодом сознания и разума. С такой точки зрения, феномен косплея предстает перед нами в первую очередь как

период неосознанного влечения человека к какому-либо персонажу, которого он впоследствии реализует в актуальной реальности. Причем данная неосознанность может базировать на различных уровнях: внешнем или внутреннем сходстве, психологических характеристиках персонажа, которые нравятся косплееру, его действиях, которые могут ему нравиться или не нравиться.

Итак, рассмотрев феномен косплея в рамках онтологии, мы пришли к выводу, что современное явление японской культуры косплей представляет собой сложный, многоструктурный феномен, который реализует различные онтологические аспекты виртуального и реального бытия. Данные компоненты находят свое отражение, как в реальном мире, так и во внутреннем мире человека, который вбирает в себя мир «иногo» т.е. виртуально персонажа. Актуальная же действительность становится своего рода проектором, при помощи которого становится возможной реализация виртуальной реальности и аниме-героя. Феномен косплея становится как никогда важным в современной культуре, ведь он выступает элементом фиксации идентичности человека, его «Я», которое на настоящий момент характеризуется раздробленностью и фрагментарностью. Косплей помогает через закрепление «Я» персонажа и человека, зафиксировать разные пласты раздробленного бытия.

Список литературы

1. Долгов К. М. Эстетика Жана-Поля Сартра. М.: Знание, 1990.
2. Сартр Ж.-П. Бытие и ничто. М.: «Республика», 2000. 928 с.
3. Сартр Ж.-П. Воображаемое. Феноменологическая психология воображения. СПб.: Наука, 2001.
4. Хайдеггер М. Бытие и время. Харьков: «Фолио», 2003. 503 с.
5. Хайдеггер, М. Статьи и работы разных лет. М.: Гнозис, 1993.

References

1. Dolgov K. M. Estetika J.-P. Sartra. M.: Znanie, 1990.
2. Sartr J.-P. Bytie i nichto. M.: «Respublika», 2000. 928 p.
3. Sartr J.-P. Voobrazhaemoe. fenomenologicheskaya psixologiya voobrazheniya. SPb.: Nauka, 2001.
4. Hajdegger M. Bytie i vremya. Jarkov: «Folio», 2003. 503 p.
5. Hajdegger, M. Stati i raboty raznyx let. M.: Gnozis, 1993.

Рецензенты:

Антюхина А.В., д.ф.н., профессор, зав. кафедрой философии и истории Пятигорского филиала ГБОУ ВПО ВолгГМУ, г. Пятигорск;

Волова Л.А., д.ф.н., профессор, зав. кафедрой философии, культурологии и этнологии, ФГБОУ ВПО «ПГЛУ», г. Пятигорск.

Работа поступила в редакцию 24.06.2014.