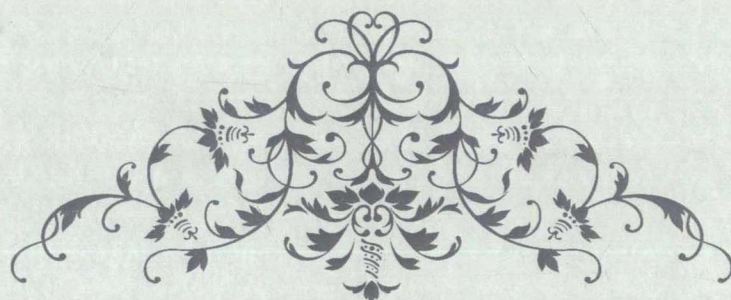
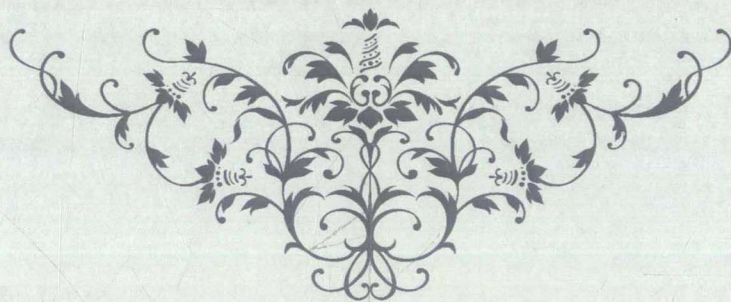




一人千面

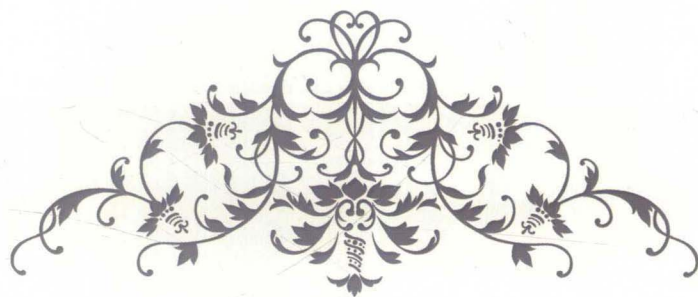
COSPLAY

奥义大典



天舟文化 千色境界 主编

湖南师范大学出版社



一人千面

COSPLAY

奥义大典



天舟文化 千色境界 主编

湖南师范大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

一人千面 : COSPLAY奥义大典 / 天舟文化, 千色境界主编. — 长沙 : 湖南师范大学出版社, 2011.10
ISBN 978-7-5648-0562-3

I. ①一… II. ①天… ②千… III. ①动画片—角色—造型设计 IV. ①J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第195697号

一人千面 COSPLAY 奥义大典

天舟文化 千色境界 主编

图书策划 : 天舟文化

统 筹 : 周文婷 汪洪

责任编辑 : 邓筱 莫华

特约编辑 : 张怡然 杨俐

责任校对 : 周文婷

装帧设计 : 袁芳

出 版 : 湖南师范大学出版社

地址 / 长沙市岳麓山 邮编 / 410081

电话 / 0731-88853867 88872751 传真 / 0731-88872636

网址 / <http://press.hunnu.edu.cn/>

总 发 行 : 湖南天舟科教文化股份有限公司

地址 / 长沙市芙蓉区东二环二段 194 号天域新都商务楼

电话 / 0731-82801357 82918792 传真 / 0731-82801356

邮编 / 410007

网址 / <http://www.t-angel.com/>

印 刷 : 长沙湘采包装印务有限公司

开 本 : 787×1092 1/12

印 张 : 21

字 数 : 90 千字

版 次 : 2011 年 10 月第 1 版 2011 年 10 月第 1 次印刷

书 号 : ISBN 978-7-5648-0562-3

定 价 : 88.00 元

版权所有 侵权必究

若发现缺页、错页、倒装等印装质量问题,可直接向总发行公司调换。





我们的 COSPLAY

001

our cosplay

教程

013

tutorial

千面伊人

131

facial men



our cosplay
河童





COSPLAY 的概念

狭义概念

COSPLAY 是英文 Costume Play 的简略写法, 日文“コスプレ”(此称由日本动画家高桥伸之于 1984 年在美国洛杉矶举行的世界科幻年会时确立), 其动词为 COS, 而参与 COSPLAY 的人则一般被称为 COSPLAYER(简称 COSER)。COSPLAY 最早的中文译名出自台湾, 意思是“角色扮演”, 是指 COSER 通过穿着、佩戴各种服饰和道具, 来扮演相应动漫作品中的角色的行为。

广义概念

从概念来解析的话, 一切有“扮演”性质的活动都可称之为 COSPLAY。上到希腊或者东方神职人员装扮成各种鬼神形象来进行的祭祀祈祷, 下至近现代各个民族的戏曲表演以及化妆舞会等, 都属于 COSPLAY 的范畴。

因此, 我们现在所要讨论的 COSPLAY 特指时下青少年对动漫、游戏、电影, 以及各种虚拟角色的扮演模仿秀, 是一种动漫、游戏、影视三栖衍生物的流行活动。



COSPLAY 发展简史

COSPLAY 的发源地: 美国

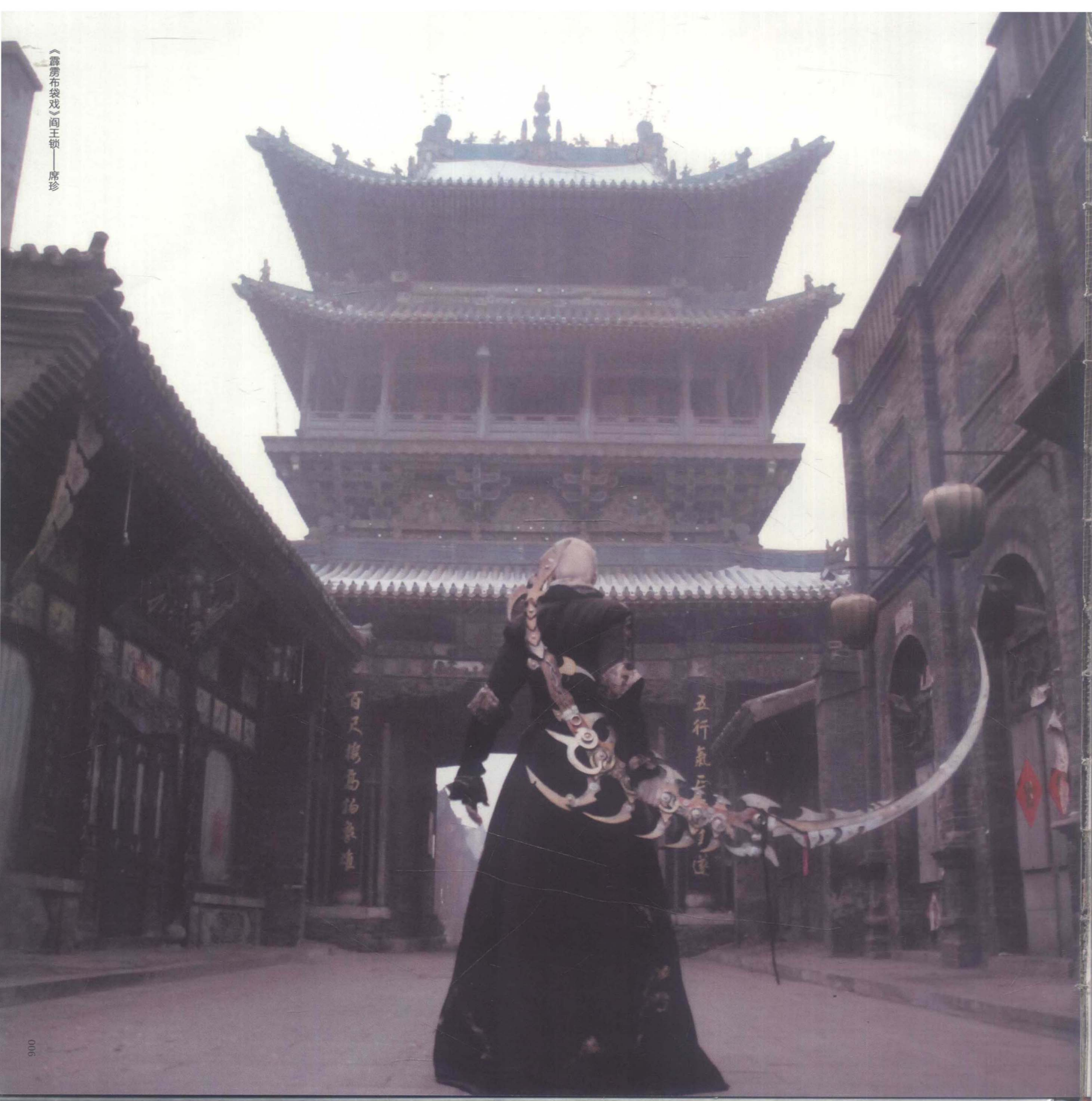
大家普遍比较认同的是将 COSPLAY 的发源地定位在日本, 当然这是以狭义概念为基准。如果从广义概念上来说, 动画 COSPLAY 的真正发源地应当是位于西半球的美国。19 世纪 30 年代末期, 沃尔特·迪斯尼将一只风靡全球的小老鼠展现给世人的时候, 他看准时机, 适时在 1955 年创建了世界上首座迪斯尼乐园, 同时为了宣传产品以及更好地吸引游客, 沃尔特·迪斯尼特别请来员工穿上米老鼠服装以供游客玩赏或是拍照留念。所以, 可以说当初这群默默无闻的“米老鼠”装扮者才是现代全世界 COSPLAYER 的真正始祖。

COSPLAY 的缔造者: 日本

由于 1947 年漫画之神手塚治虫根据酒井七马原作改编而成的红皮书漫画《新宝岛》的锋芒毕露, 日本在当时掀起了一股新漫画的热潮。由此造就了日本整个 ACG (Anime 动画、Comic 漫画、Game 游戏) 市场的大繁荣。恰好正在此时, 迪斯尼那种为宣传而进行的 COSPLAY 活动传入日本, 引起 ACG 界同好争相效仿, 结果竟逐渐蔚然成风, 成了日本 ACG 界现今最热门的常态活动之一。日本最早的 COSPLAY 出现在昭和三十年 (公元 1955 年), 那年正好是《月光假面》与《少年杰特》在日本热播的年份, 因此有不少孩童在当时 COSPLAY 这两部作品的主人公。到 70 年代末 80 年代初, 在日本的 ACG 文化经历了探索和成长期之后, 作为 ACG 附属文化的 COSPLAY 才渐渐得到了真正的发展, 可以说大众现今对 COSPLAY 的理解就是继承于当时的日本。

在经历了六七十年代的幼稚、八十年代的初创之后, 九十年代的 COSPLAY 伴随着日本 ACG 业中游戏业的急速成熟以及视觉系乐团的层出不穷而开始步入正轨, 成为一种极具规模的 ACG 业界的附属文化。在九十年代, 日本 ACG 业界成功举办了大量的动漫展和游戏展, 此时的日本漫画商和电玩公司为了宣传自身产品, 在这些游戏展和漫画节中找来一些少男少女 COSPLAY 成 ACG 中的角色以吸引参展人群。这一招可以说是与当年沃尔特·迪斯尼开办迪斯尼乐园时如出一辙, 由此可见 COSPLAY 的成形与发展的关键是建立在 ACG 文化本身商业化的基础之上。正是将 COSPLAY 作为一种商业上的营销手段, 才使得 COSPLAY 得以长足发展, 并被大众所认识。





我们的努力方向

专注作品内涵

COSPLAY 究其本质依然是一门需要“创作”的艺术，虽然概念是模仿，但作为一项可以大力为动漫产业服务的营销手段，作品的创作质量直接影响着对产业链前段的映射程度。

就如同为两杯一样的泉水分别加入香茗和糖，即使为两者都披上“天上琼浆”、“人间仙酿”的华美外衣，但糖水毕竟只是糖水，相比茶香的回味无穷，糖带给味蕾的感官刺激至多只是昙花一现，而在这种印象下，同样的泉水感觉也不会再相同。

因此，我们深刻意识到专注作品创作的重要性，只有不断提高，才能在内涵上升华 COSPLAY 的价值。

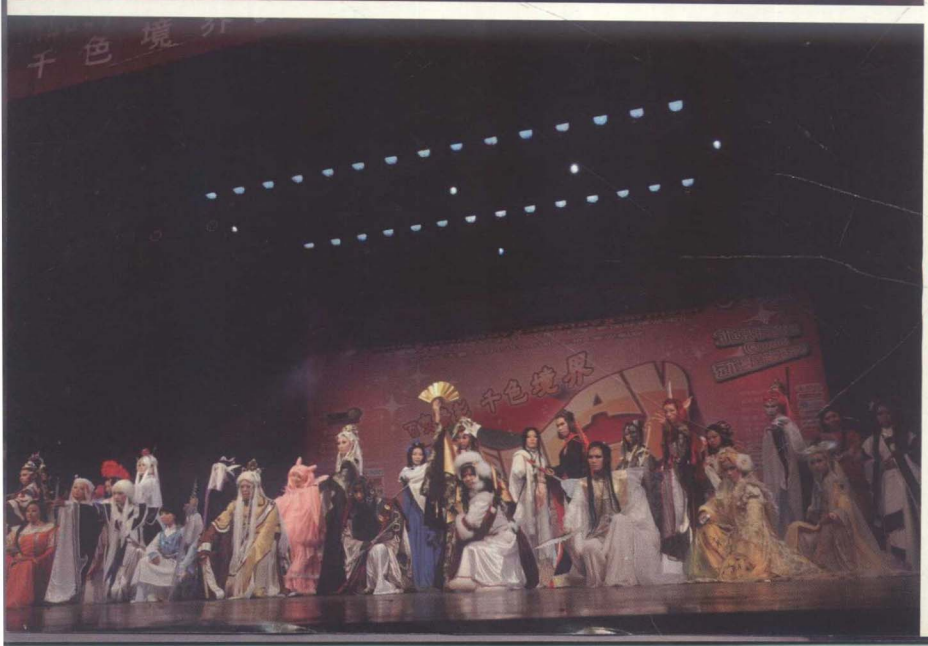
大力发展原创

目前来看，我国由于作为动漫产业链源头的原创动漫作品自身存在薄弱性，使得身处整个产业链末端的 COSPLAY 文化受到巨大的影响。国内大部分 COSPLAY 的载体，依然是国外的 ACG 作品，并没有直接和国内的 ACG 产业产生大的联系，而是呈现出了各自发展的态势。所以，国内 COSPLAY 的繁荣发展和壮大，完全依靠于国外的动漫产业，这样必然受到更多的牵制，也正因为并不是依附于本土的动漫产业链所发展，这种属于青少年的活动就存在很大的流行性，而且在文化价值上很匮乏。

因此，中国原创 COSPLAY 的产生，就是顺应这个特殊时期而生的特殊产物，因为他们是相对独立的，不受到国外的产业限制，并且他们代表的是市场上受欢迎的原创 COSPLAY，其实就从很多侧面反映出当前消费群和观众在原创漫画方面的审美眼光和市场需求，而当原创漫画工作者和艺术家们看到这些产生于观众中的原创作品时，就会更激发他们在创作上产生灵感与欲望。因此可以说优秀的原创 COSPLAY 就是一面市场的反射镜。原创漫画和 COSPLAY 的结合，让原创作品的 COSPLAY 摆脱他们因为没有载体而生命力低下，甚至遭到歧视的一种被动局面；COSPLAYER 也要多选择国内的优秀原创动漫作品，利用 COSPLAY 的号召力助原创漫画一臂之力。因此，大力支持原创，不管漫画还是 COSPLAY，都能做出更多极具个性和艺术性的作品，开创更独立，更符合民族自身的动漫价值，获得更大的收益。

拓展表现形式

从广义概念来讲，无论是戏剧演出、影视制作还是创意广告，都包含了 COSPLAY 所独有的特点和可拓展空间。因此，积极拓展 COSPLAY 的表现形式，将包括平面摄影、影像制作、广播剧、舞台剧、才艺走秀等在内的各种形式逐一放大，逐一精致，不仅可以使 COSPLAY 逐渐走出民间娱乐的“山寨”定位，更有助于发现 COSPLAY 产业与动漫产业乃至传统产业的结合点，使 COSPLAY 不仅可以真正成为动漫产业链的一环，更能成为可对动漫产业与传统产业同时提供全方位服务的强有力的营销手段。







COSPLAY 的礼仪

其实，COSPLAY 既是一种非官方的娱乐项目，参与度很高，也几乎没有所谓的“门槛”。与此同时，它又能给爱好者们带来极大的成就感和满足感，它既是与“同好们”交流的绝佳途径，也是展示自我的好方法。当然，COSPLAY 的前提是要找到你喜爱的角色，了解他们、琢磨他们，尽自己所能还原他们的服饰、道具、神态特征，将之“三次元”化，从中得到“PLAY”的乐趣。

作为 COSPLAY 爱好者，对于 COSPLAY 也需要了解一些基本的礼节。

首先，如果在展会现场见到喜欢的 COSER，想要拍照纪念，请一定要先征询 COSER 本人的意见，偷拍是很不礼貌的行为，礼貌地问一句，COSER 们都会很乐于摆出他们最美的 POSE，供你留念。如果 COSER 正在化妆、卸妆或者穿戴道具中，请不要拍摄他们，给他们一些时间，让他们能以最“原版”的样子出现在你的镜头前。在展会现场，“不在摊位前拍照”也是一条基本礼仪，这样可以避免造成堵塞，也不会影响摊主以及想要购买东西的人。对于 COSPLAY 作品的转载，爱好者们想要分享 COSPLAY 作品的心情可以理解，但见到自己喜欢的作品，请一定征询 COSER 本人的意见，得到同意（即“授权”）后，才可以转载到别的网站去。尊重别人的劳动成果，转载时不要忘记附上详细的 CAST 说明哦。

TIPS——COSPLAY 相关名词解释

COSPLAY：名词，全称是 Costume Play，指服饰装扮。

COS：动词，指进行 COSPLAY 这种行为。

COSER：名词，指进行 COSPLAY 的人，即扮演角色者。

同人志：非商业出版的，创作者自掏腰包印刷，供同好间交流的作品。其中包括原创作品，也包括根据已有作品的故事情节进行再创作产生的、类似编外故事的作品。

