

# КОСТЮМЫ ДЛЯ РОЛЕВОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ

Бикмуллин М.А.,  
педагог-организатор

Серов, 2020

# ЧТО ТАКОЕ КОСТЮМ И ДЛЯ ЧЕГО ОН НА ИГРЕ

СО ВРЕМЁН КАМЕННОГО ВЕКА  
«КОСТЮМ» ЧЕЛОВЕКА ДАВАЛ  
ПРЕДСТАВЛЕНИЕ, ЧЕМ ЧЕЛОВЕК  
ЗАНИМАЕТСЯ, СОБИРАТЕЛЬ ОН  
ЛИБО ОХОТНИК, А, ВОЗМОЖНО,  
ШАМАН. В ИГРЕ СТАРАЮТСЯ ЭТО  
ЕЩЁ БОЛЕЕ ПОДЧЕРКНУТЬ.



# ЧТО НАДО УЧЕСТЬ ПРИ ВЫБОРЕ КОСТЮМА

- Костюм» в данной работе - это термин, объединяющий одежду и различные предметы, аксессуары, которые дают представление об игровом персонаже.
- Выбор костюма, зависит от требований организаторов игры, эпохи либо источника (книга, фильм, и т.д), который положен в основу игры.
- Требования организаторов можно разделить на несколько категорий.
  1. Главное - игра: костюмы желательны, но не обязательны. Можно вывернуть толстовку, надеть джинсы и готово. Допускаются все желающие.

2. Игры «средней руки»: для участия костюм обязателен, он может не соответствовать историческим аналогам, но должен сразу давать понять окружающим, что ты участвуешь в игре.
3. Максимальный костюм: требование точного соответствия описанию персонажа, которого отыгрываешь - цвет, габариты, и пр.
4. Реконструкция : костюм должен соответствовать покрою, материалу, цвету, вышивке, и пр. историческому периоду (достаточно точно указанному в правилах), а также историческим аналогам.

Костюмы можно разделить по привязке к местности, в которой он «зародился».

- Фэнтези: различные эльфийские ушки, синий цвет на'ви из фильма «Аватар» и пр.
- Европа: костюмы Германии, Англии, Франции и чаще всего Средние века.
- Азия: костюмы Монголии, Китая и пр.
- Русь : одежда славян и варягов.

Могут быть и другие варианты, но про них надо согласовывать с организаторами игры, либо в правилах игры будут конкретные указания.

# МИРЫ ИГР: ФЭНТЕЗИ И СРЕДНЕВЕКОВЬЕ

- В Средние века костюм «говорил» за человека не только, чем он занят и на кого работает, но и к какому роду принадлежит (шотландские килты и гербы, например). В игре - те же правила.



Но не будем забывать и о различных элементах, которые создавали более полное представление. Например, сменили пояс и добавили топор, - и уже не купец, а наёмник или разбойник.

Именно благодаря таким «мелочам» можно собрать усреднённый набор «костюма» на практически любую роль в играх.



# УНИВЕРСАЛЬНАЯ ОСНОВА КОСТЮМА ДЛЯ ИГР «СРЕДНЕЙ РУКИ»



Если игра в фэнтези мире, либо в «ролевом» Средневековье, то в качестве костюма можно использовать рубаху. А в качестве штанов - шОССЫ. Выбор обуви будет зависеть от вашей роли: крестьянин в идеале босой, в других случаях кожаная обувь без каблуков, сапоги.



В качестве верхней одежды можно выбрать только рубаху, но для некоторых ролей это не солидно. Купец, паж, простой горожанин выберут «котту», если мир игры - Европа, то кафтан, а если Азия, то подойдет яркий халат.



И еще: на предыдущем слайде - принципы выбора верхней одежды для «простолюдинов». Если подбирается костюм для игровых правителей, воинов, монахов, магов, то подойдут те же котты, кафтаны и халаты, но используется другая ткань и украшения.





## ВАЖНЫЕ МЕЛОЧИ

- Карманы появились поздно (в 17веке)

До этого всю необходимую мелочь носили в мешках или сумках, крепившихся на поясе.



# ИГРОВОЕ ОРУЖИЕ

- Не забывайте, что хотя ваши кинжалы и мечи не могут ( и не должны!) случайно что нибудь проткнуть или разрезать, ножны для них (либо их имитация) необходимы.





Не забывайте! Есть игры, на которых отыгрываются «узкие» временные эпохи и местности. На таких играх требования к костюму могут быть строже. Костюм должен соответствовать историческим сведениям о том времени.



И главное!

Настоящие ролевики из чего угодно могут  
сделать нужный костюм для игры  
(где главное - сама игра).

Даже за один вечер )

А вот подкинуть идеи и конкретные советы, как  
это сделать, я помогу вам в следующей  
презентации!