

НАТАЛЬЯ КОЧЕТКОВА А.К.А. NARGA • ТИРАНДА

Фотограф: Кира

«Косплей — это способ творческого самовыражения. В нём ты сам себе режиссёр, продюсер, актёр, гримёр, портной, бутафор и так далее. Это способ научиться чему-то новому и интересному, воплотить в реальность образ, который никогда бы не встретил в жизни, или создать что-то своё».

— Наталья Кочеткова а.к.а. NARGA



Предисловие

ПОЧТИ КАЖДЫЙ ГОД НАЧИНАЯ С 2005-ГО КОМПАНИЯ BLIZZARD ПРОВОДИТ СОБСТВЕННЫЙ ФЕСТИВАЛЬ, НА КОТОРОМ ПРЕДСТАВЛЯЕТ СВОИ ИГРЫ, ДЕЛАЕТ ВАЖНЫЕ ЗАЯВЛЕНИЯ И НА КОТОРЫЙ СЪЕЗЖАЮТСЯ ПОКЛОННИКИ СО ВСЕГО СВЕТА.

Первое, что видят пришедшие на выставку посетители, — это косплееры, то есть люди, воссоздающие во всех подробностях костюмы любимых персонажей. Любой, кто пройдёт по коридорам и залам фестиваля, обязательно встретит на своём пути множество оживших персонажей из таких игр, как Warcraft, StarCraft, Diablo, Overwatch, Heroes of the Storm и Hearthstone. Они заставляют нас улыбаться. Они заставляют нас смеяться. И, что самое главное, они поражают нас своим талантом.

Косплееры месяцами и даже годами трудятся над костюмами, для создания которых необходимы познания в самых разнообразных областях: графический дизайн, инженерное дело, живопись и работа с металлом. В этом нелёгком деле им часто приходится преодолевать огромные трудности, но они всегда находят способы творческого воплощения задуманного. Создав

костюмы, они складывают их в чемоданы — что само по себе титанический труд — и преодолевают большие расстояния, чтобы продемонстрировать их на BlizzCon и других выставках и фестивалях по всему миру. А после этого начинают готовиться к следующему проекту. К очередному вызову.

Но что движет ими? Что для них значит косплей?

Мы опросили нескольких самых талантливых косплееров, чтобы узнать, почему они этим занимаются, какими методами пользуются и с какими трудностями сталкиваются. У каждого из них свой взгляд на мир и своя история, но все они разделяют общую страсть и преданность любимому делу.

Любовь, которую они вкладывают в косплей, неизменно служит источником вдохновения для нас. Надеемся, что и для вас тоже. ■

Компания Blizzard

ДЛЯ ВСЕХ, КОГО ВЫ ВСТРЕТИТЕ В ЭТОЙ КНИГЕ, КОСПЛЕЙ — НЕОТЪЕМЛЕМАЯ ЧАСТЬ ЖИЗНИ. УДИВИТЕЛЬНАЯ ДЕВУШКА — НАТАЛЬЯ КОЧЕТКОВА, ЧЬЁ ФОТО ВЫ УВИДЕЛИ, КАК ТОЛЬКО ВЗЯЛИ ЭТУ КНИГУ В РУКИ, — РАССКАЗАЛА СВОЮ ИСТОРИЮ ТВОРЧЕСКОГО ПУТИ В ДАННОМ НАПРАВЛЕНИИ.

Как и почему вы решили заниматься косплеем? Сколько лет вы этим занимаетесь?

На данный момент я занимаюсь косплеем уже тринадцатый год. В подростковом возрасте я увлекалась аниме и узнала о косплее и местных фестивалях подобной направленности из интернета. Мне всегда нравилось творить и мастерить что-то своими руками, так что меня сразу заинтересовал элемент самостоятельного создания образа. Сделав свой первый костюм, я очень воодушевилась. Раз я сама для себя задумала и воплотила в жизнь маленький творческий проект, то смогу сделать что-то ещё! Вот так начался мой путь в косплее много лет назад и продолжается по сей день.

Что или кто вдохновляет вас на создание работ?

Я ищу вдохновение в фэнтези-вселенных: в фильмах, книгах, аниме, видеоиграх, а ещё в музыке. Приятнее всего создавать персонажей с ярким дизайном из интересной истории, которая мне близка.

Косплей для вас — это хобби или уже полноценная работа?

Долгое время это было для меня просто хобби, затем хобби с возможностью подработки. Где-то последние три-четыре года стало моей основной деятельностью.

Сколько времени в среднем уходит на создание одного образа? Сколько человек работает над его созданием? Какой самый масштабный проект, который вы делали?

Время на создание образа зависит от многих факторов: сложности костюма, наличия материалов, навыков, ну и от настроения в целом. Если образ включает в себя техники, которые мне ещё не знакомы, то нужно время на эксперименты и пробу нового материала. Однажды на создание самого быстрого костюма ушла всего пара дней, но не могу сказать, что качество было на высоте. В среднем мне требуется около месяца на костюм

средней сложности и от полутора месяцев и больше на создание доспехов или сложный пошив. Этот срок можно сократить, если заручиться помощью родных и друзей или заказать часть костюма. В основном мне помогает мой муж. Самый масштабный проект, который мы делали, — это парный образ Артаса Менетила и Джайны Праудмур. Впервые мы создали эти костюмы в 2016 году, но много раз переделывали и участвовали с ними на множестве мероприятий, в том числе и в конкурсе костюмов на Blizzcon 2018 в Калифорнии. Мы перестали считать общее количество времени, потраченное на создание образа Артаса, когда оно превысило 6 месяцев.

На скольких персонажах вселенной Blizzard вы делали косплей? На каких именно?

Я считаю образы по количеству костюмов, ведь один персонаж может носить разные наряды. Я сбилась со счёта, когда их стало больше 15. Все из них были по вселенной World of Warcraft, а именно: четыре костюма Джайны, три костюма Тиранды, костюмы Сильваны, Алекстрызы и её супруга Краса, Азшары, Артаса, а также несколько различных образов ночных эльфов и эльфов крови. Мне очень нравится эстетика мира Warcraft, особенно та, что связана с эльфами.

Какой ваш самый любимый образ из вселенной Blizzard и почему?

Пожалуй, это образ Тиранды Шелест Ветра из Warcraft III, для которого я провела фотосессию с филином. Warcraft III была первой игрой Blizzard, с которой я познакомилась ещё в детстве. Мне эту игру показал папа, и благодаря ей я начала учить английский и увлекаться фэнтези. Годы спустя я сделала костюм одного из моих любимых персонажей оттуда, а папа помогал мне на фотосессии. Так что с этим костюмом связано много хороших воспоминаний. Его фотография есть в этой книге. ■

Редакция Mainstream. Geeks, косплеер Наталья Кочеткова





PIXELPANTZ • КОЛДУН ИЗ DIABLO III

Фотограф: Алек Роулингс

«Я увлеклась косплеем в старшей школе. Тогда я была своего рода “ботаником под прикрытием”. У меня почти не было друзей, которые разделяли бы мои увлечения. Косплей позволил мне выразить свою любовь ко всяким “нердовским штучкам”, которая иначе осталась бы нераскрытой».

— PixelPantz

KATRINA FOX COSPLAY •
ВАЛИРА САНГВИНАР
Фотограф: Карлос Герреро









ЛУИС АДЛЕР А.К.А. LANISAZ • ЗАГАРА

Фотограф: Тони Джулиус

«Я всегда питала страсть к созданию персонажей, поэтому, узнав про косплей, сразу же заинтересовалась им. Он позволил мне не только рисовать и выдумывать персонажей, но и дарить им жизнь».

— Луис Адлер а.к.а. Lanisaz





VIVID VIVKA • КОЛДУН ИЗ DIABLO III
Фотограф: Карлос Герреро