





BLIZZARD

СЕКРЕТЫ МАСТЕРСТВА

КОСПЛЕЙ



Издательство АСТ
Москва

УДК 821.111-312.9

ББК 84(7Coe)-44

Б51

BLIZZARD COSPLAY

Печатается с разрешения компании
Blizzard Entertainment International.

Издание подготовлено ООО «Издательство АСТ»
Все права защищены

Бёрнс, Мэтт.

Б51 Blizzard Косплей. Секреты мастерства:
[энциклопедия] / Бёрнс: перевод с английского
Олега Перфильева. — Москва : Издательство
АСТ, 2021. — 240 с. — (Легенды Blizzard)

ISBN 978-5-17-135543-2

Поклонники фантастических видеоигр компании Blizzard Entertainment — одни из самых креативных людей в мире. Многие из них — талантливые люди, которые месяцами и даже годами создают образы любимых персонажей. «Blizzard Косплей. Секреты мастерства» — плод их творческой работы и любви к мирам Warcraft, StarCraft, Diablo, Hearthstone, Heroes of the Storm и Overwatch. Наряду с невероятными снимками в этой книге собраны советы по созданию костюмов, личные истории и вдохновляющие секреты мастерства. Настоящая находка для тех, кто любит эпические приключения, умопомрачительные доспехи и желает воплотить мечты в реальность!

ISBN 978-5-17-135543-2

УДК 821.111-312.9

ББК 84(7Coe)-44

Литературно-художественное издание
Әдеби-көркем басылым

Для широкого круга читателей
Оқырмандардың кең ауқымына арналған
Серия «Легенды Blizzard»

Мэтт Бёрнс

Blizzard Косплей. Секреты мастерства

Заведующий редакцией *Сергей Тишков*

Шеф-редактор *Александра Волкова*

Ответственный редактор *Арина Христофорова*

Переводчик *Олег Перфильев*

Редактор *Дарья Прорвич*

Корректор *Екатерина Андреева*

Компьютерная вёрстка *Радик Садыков*

Оформление обложки *Радик Садыков*

Подписано в печать 12.07.2021.

Формат 60x84/8. Усл. печ. л. 18,6.

Печать офсетная. Гарнитура HeliosCond.

Бумага мелованная.

Тираж экз. Заказ №

Өндіруші: ЖШҚ «АСТ баспасы» 129085, Мәскеу қ., Звёздный бульвары, 21-үй,
1-құрылыс, 705-бөлме, 1 жай, 7-қабат

Өндіріс орының мекен-жайы:
123112, Мәскеу қаласы, Пресненская жағалауы, 6-үй, 2-құрылыс,
«Импери» бизнес кешені, 14, 15 қабат.

Біздің электрондық мекенжайымыз: www.ast.ru E-mail: ask@ast.ru
Интернет-магазин: www.book24.kz Интернет-дүкен: www.book24.kz

Импортер в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы».

Қазақстан Республикасындағы импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.

Дистрибьютор и представитель по приему претензий

на продукцию в республике Казахстан:

ТОО «РДЦ-Алматы»
Қазақстан Республикасында дистрибьютор және өнім бойынша арыз-талаптарды

қабылдаушының өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС, Алматы қ., Домбровский көш., 3-а-а,

литер Б, офис 1. Тел.: 8 (727) 2 51 59 89 90 91 92

Факс: 8 (727) 251 58 12, вн. 107; E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz

Тауар белгісі: «АСТ» Жасалған күні: 2021 жылдың шілде айы

Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген. Өндірген мемлекет: Ресей

Произведено в Российской Федерации

Дата изготовления: июль 2021 г.

Изготовитель: ООО «Издательство АСТ»

129085, г. Москва, Звёздный бульвар,

д. 21, стр. 1, ком. 705, пом. I, этаж 7

Адрес места осуществления деятельности по изготовлению продукции:

123112, Москва, Пресненская наб., д. 6, стр. 2,

Деловой комплекс «Импери», 14, 15 этаж.

Наш электронный адрес: www.ast.ru

Общероссийский классификатор продукции

ОК-034-2014 (КПЕС 2008);

58.11.1 - книги, брошюры печатные

Адрес типографии:

12+

© 2021 Blizzard Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

BLIZZARD COSPLAY, Diablo, StarCraft, Warcraft,

World of Warcraft and Blizzard Entertainment are trademarks or registered

trademarks of Blizzard Entertainment in the U.S. and/or other countries.

All other trademarks are the property of their respective owners.





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