

GUIDELINES

FOR CHARACTER DESIGN AND COSTUME CREATION



NOMMADS

STAR WARS ORIGINAL CHARACTER COSTUMING FAN GROUP
ᄁᄁ7 ᄁᄁ7ᄁ ᄁ71ᄁ1ᄁᄁ ᄁᄁ7ᄁᄁᄁᄁ7 ᄁᄁᄁᄁᄁᄁᄁᄁ ᄁᄁᄁ ᄁ7ᄁᄁᄁ

VERSIONE AGGIORNATA AL 27.12.2024

Questo documento serve da complemento al Manifesto Nomads. Si rimanda il lettore al Manifesto per indicazioni più ampie del progetto Nomads, delle sue regole e delle aspettative riguardanti la realizzazione del costume.

1. CREAZIONE DEL VOSTRO PERSONAGGIO NOMADS

Il primo step per la realizzazione del vostro primo Nomads deve essere un'idea. Che personaggio voglio essere? È fondamentale per voi e per la conseguente creazione materiale del costume.

Avete totale libertà sul vostro "Background". Scrivete qualche riga, una pagina, un libro intero sul vostro personaggio, non importa, partite da lì. L'unico limite che avrete durante la fase descrittiva è la totale originalità del personaggio.

Deve poter essere riconoscibile come cittadino della Galassia nella timeline ufficialmente denominata Nuova Repubblica, ovvero gli anni tra la caduta dell'Impero e l'arrivo del Primo Ordine. È importante notare che:

- Nessun personaggio iconico conosciuto o riconoscibile verrà approvato come Nomads.
- Non sono ammessi Jedi, Sith, Imperiali e Ribelli ancora "in servizio" in quanto non compatibili con la timeline. Per quanto riguarda i Mandaloriani, verranno accettati solo personaggi che hanno abbandonato volontariamente la via di Mandalore, ma ci sono diverse linee da seguire per le quali vi rimandiamo alla sezione dedicata.
- Nessuna arma, accessorio, armatura, gadget e oggetto legato al PRIMO ORDINE verrà accettato. Tutto il materiale in dotazione al PRIMO ORDINE è evidentemente NUOVO e FUTURISTICO per il periodo in cui i NOMADS esistono.
- Per tutti gli altri costumi, armi e oggetti legati alla Resistenza, alla Nuova Repubblica e ai civili presenti durante gli eventi della TRILOGIA SEQUEL, serve discuterne con il Consiglio Nomads.
- Verranno accettati invece, i personaggi che portano con sé creature viventi ed esistenti in tutta la timeline ufficiale. Le creature c'erano prima e ci saranno sempre.
- Verranno accettati oggetti e manufatti che abbiamo conosciuto durante l'Ascesa del Primo Ordine ma che sarebbero potuti esistere, o che sono esistiti nel suo remoto passato.



Attenzione! Più i vostri oggetti e ammenicoli vari saranno datati indietro nel tempo e più dovranno essere vecchi e consumati. Stessa cosa vale per le armi. La Guerra dei Cloni è avvenuta 30 anni prima che esistessero i Nomads, tenetene conto.

Passando alle tipologie dei personaggi, la vostra immaginazione è libera di esplorare la Galassia in cerca del vostro destino. A scopo illustrativo ecco una lista delle principali classi di personaggi:

- Ex combattenti (ex Imperiali, ex Ribelli, ex Mandaloriani che hanno abbandonato la via)
- Civili (cuochi, locandieri, impiegati, orafi, semplici lavoratori, mercanti...)

- Medici (Dottori, clonatori, infermieri, ex medici militari, scienziati...)
- Operai (lavoratori pesanti, metalmeccanici, saldatori o operai specializzati...)
- Cacciatori di Taglie o Mercenari
- Sportivi (Piloti in generale, giocatori di azzardo...)
- Religiosi (Santoni, predicatori, credenti, adepti...)
- Contadini (Pastori, Coltivatori, allevatori...)
- Vagabondi

2. LIMITAZIONI PER I MANDALORIANI

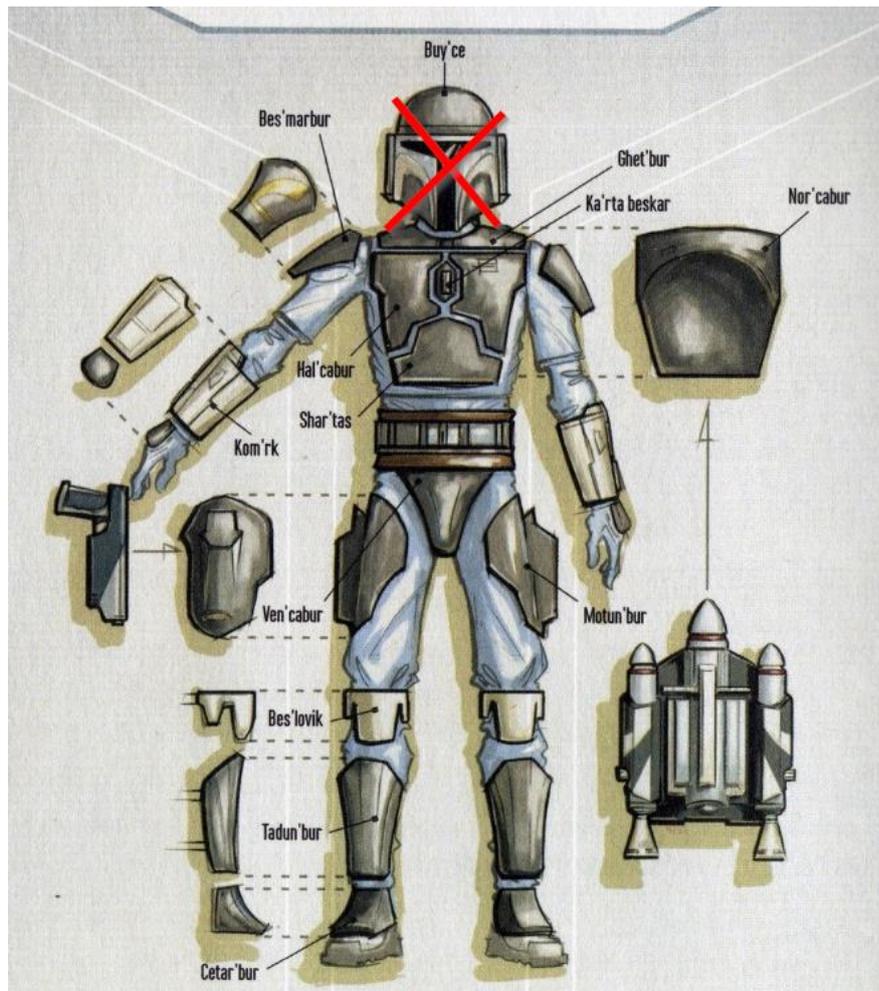
Come detto, verranno accettati anche i personaggi che hanno abbandonato volontariamente la via di Mandalore, gli ex Mando, ma ci sono diverse linee guida da seguire.

Il Beskar è un materiale raro che non è facile da reperire ed è facile che i vostri personaggi abbiano venduto alcune parti dell'armatura per sopravvivere, per cui:

- NON verranno ammessi personaggi con UN ELMO MANDALORIANO
- Ogni Ex MANDO dovrà avere un massimo di 3 parti appartenute ad una classica armatura Mandaloriana.
- Le 3 parti da voi scelte dovranno essere molto usate, sporche e volendo anche danneggiate. Devono raccontare la vostra necessità di portarle ma non il vostro rispetto per il Beskar. Ricordate, vi siete allontanati dalla cultura Mando di vostra spontanea volontà.

ATTENZIONE:

- il petto è composto da 3 parti (pettorali sx e dx e diamante centrale).
- Se volete i due spallacci verranno considerati 2 pezzi (stessa cosa vale per tutti i pezzi sx e dx).
- Il Jetpack e il suo supporto sono considerati 1 pezzo.



- Bes'marbur – spallacci sx e dx (2 parti)
- Kom'rk – gountlet sx e dx (2 parti)
- Ghet'bur – collo (1 parte)
- Hal'cabur – pettorali sx e dx (2 parti)
- Ka'rtá beskar – diamante centrale (1 parte)
- Shar'tas – addome (1 parte)
- Ven'cabur – codpiece/conchiglia (1 parte)
- Motun'bur – cosciali sx e dx (2 parti)
- Bes'lovik – ginocchiere sx e dx (2 parti)
- Tadun'bur – schineri sx e dx (2 parti)
- Cetar'bur – parapiedi sx e dx (2 parti)
- Nor'cabur – Jetpack (1 parte)

3. COMPOSIZIONE DEL COSTUME NOMADS

Adesso siete pronti per cominciare a realizzare fisicamente il vostro costume Nomads.

Come prima cosa registratevi al forum (www.starwarsnomads.com/forum) e create all'interno della sezione Costumes Lab (che sarà visibile non appena riceverete i permessi da No One da parte dell'amministratore) il vostro thread nominale. Questo sarà il posto dove potrete caricare le foto del vostro Work In Progress e dove, altri Nomads e il Consiglio, vi guideranno per il confezionamento del costume e la scelta degli accessori.

Sempre sul Forum e' accessibile a tutti i Nomads o aspiranti tali un thread dal nome "REFERENCE". Uno spazio dedicato a raccogliere tutte le immagini possibili di riferimento, utilissime per farsi un'idea di "come" farsi il proprio costume.

Quelle immagini arrivano dai diversi "Visual Dictionary" e dai vari "The Art Of..." tutti dedicati ai prodotti Star Wars, per cui se volete recuperarli fisicamente, vi consigliamo sicuramente quelli che riguardano la trilogia classica oppure quelli di Rogue One, Solo o The Mandalorian.

Nel thread ci sono comunque centinaia di immagini reference a disposizione.

Non è facile spiegare e scrivere cosa deve essere un costume per essere Nomads, per essere Star Wars. Il modo migliore per farlo è quello di spulciare le immagini di cui sopra, farvi un'idea e condividerla con noi.

Ecco alcune linee guida:

3.1 - Cose da non usare o da nascondere nel vostro costume:

Una cosa che accomuna visivamente tutti costumi di Star Wars, è la mancanza di alcuni oggetti funzionali e fondamentali per la struttura e la tenuta stessa del costume realizzato nella nostra realtà umana.

- Non si usano scarponcini con i LACCI in vista. In Star Wars non esistono i "LACCI DA SCARPE". O li si nasconde in qualche modo o si propende per degli stivali, ma anche qui, attenzione, perché... (segue).
- Non si vedono spesso LE CERNIERE, soprattutto nelle calzature, per cui dovrete nascondere a dovere (In realtà in alcuni casi si vedono e bene ma riguarda giubbotti, tute e gilet e sono tutte cerniere abbastanza vistose e grosse).
- Non si vedono I CLASSICI BOTTONI con i fori passafilo, e anche in questo caso vanno nascosti.
- Gli scarponi e gli stivali che dovrete scegliere, difficilmente sono calzature moderne o alla moda per cui occhio alla suola. Se l'occhio vi suggerisce un qualcosa di moderno o attuale allora potrebbe non andare bene.
- Per farvi alcuni esempi pratici sul "nascondere", ci sono Ghettoni elasticizzati o con le fibbie per nascondere i lacci degli scarponi, così come le classiche bende di cotone grosso color Beige, marrone, verde militare da legare attorno al collo dello scarponcino allacciato.
- Per coprire bottoni o cerniere invece ci usa spesso della similpelle adesiva o pelle cucita. Alcuni hanno anche rovesciato la maglietta al contrario nascondendo i bottoni della polo e lasciando a vista le cuciture interne rendendo il capo strano e anche un po' trasandato.
- Tenete sempre conto, inoltre, che il design e lo stile che contraddistingue la Saga di questo preciso momento storico nella finzione (Nuova Repubblica), è principalmente quello di metà anni '70/'80 ma non solo. Con l'evolvere dei film negli anni sono entrati a far parte di quell'immaginario diversi oggetti di uso comune, odierni, anni 90, anni 2000 e via dicendo, per cui non abbiate paura a mostrarci le vostre idee, non è detto che, anche se odierne, non debbano funzionare.

- Prima di fare acquisti costosi, mi raccomando, postate una foto sul vostro canale e discutetene con il consiglio, risparmiare non è mai male e il nostro aiuto consiste anche in quello, per quanto possibile.

3.2 - Dove trovare il materiale migliore per un costume basico

Se cercate invece accessori, pouches, scarponi, bluse, camice, mantelli, ponchi, cappelli, giacconi, guanti, cinturoni, cartuccere, e chi più ne ha più ne metta li potete trovare nei classici negozi abbigliamento militare.

Il costo di questi articoli, perfetti per il riuso, non è mai eccessivo e la resa è perfetta. Durante la produzioni dei primi Star Wars, gran parte del materiale, armi comprese, derivavano proprio da quel tipo di abbigliamento, gadgettistica e armamenti militari di scena usati per i film di guerra.

Oltre ai classici Militaria e mercatini del Vintage c'è anche Vinted, Ebay, Etsy e Amazon tutte fonti inesauribili di offerte economicissime. Consiglio: non sottovalutate mai Vinted. Gran parte dei costumi Nomads già esistenti sono stati realizzati con vecchio abbigliamento usato reperito su Vinted.

3.3 - Greebles, wiggets, compad e accessori vari fondamentali

Non deve per forza essere evidente a prima vista, ma si deve sempre capire a quale universo apparteniamo. Questo vuol dire che dobbiamo curare molto i dettagli, per far vedere che siamo tutti personaggi provenienti dall'universo di Star Wars. Accessori tecnologici e piccoli dettagli al costume saranno parti fondamentali che sanciscono l'appartenenza di un costume Nomads al nostro immaginario Star Wars di riferimento.

Se noi confezionassimo un costume con tutte le parti militari senza un Compad, senza un Greebles o senza un Wiggets, sarebbe soltanto uno strano mix di assurdi capi senza capo ne coda e invece, ecco che con l'aggiunta di Compad sulla manica o sul petto tutto diventa sensato, tutto diventa "più" Star Wars.

In realtà poi, i greebles, o i wigget, sono piccoli dettagli che capeggiano su un singolo compad che molto spesso risulta essere inanimato, statico ma che può anche essere adornato con dei piccoli Led da 1 o 2 luci colorate, fisse o intermittenti. Il pacco batteria può fungere da compad supplementare e il filo aiuta a ingannare l'occhio dando l'idea di qualcosa di tecnologicamente credibile.

Un greebles può essere una rondella, un vecchio bottone di una console, una penna tagliata a metà, una puntina di un giradischi, una gettoniera, un chip, una vecchia scheda, un tappo... Qualsiasi cosa che, se messo nel giusto modo e se dipinto insieme ad altri componenti dello stesso colore può diventare un compad credibilissimo.

I greebles possono essere anche inseriti in un bastone, in un arma riconoscibile per renderla meno riconoscibile, negli indumenti, nei cappelli, nelle cinture, ovunque... Ma sempre con la dovuta attenzione e con un senso logico che, nonostante non possa esserci, deve emergere dall'oggetto convincendoci della sua fittizia utilità.

3.4 - Guida ai blasters.

I Blaster classici presenti in tutta la saga (tenendo sempre conto del nostro periodo storico di appartenenza) sono automaticamente accettati. I Blaster originali auto creati verranno accettati previa analisi del Consiglio.

Le armi Nerf dovranno essere ridipinte e modificate nel miglior modo possibile. Se volete addentrarvi nel vasto mondo Nerf, cercate tra i modelli più vecchi e strani, in modo che non siano riconoscibili come, appunto Nerf. Fate attenzione, alcune pistole Nerf sono molto grosse e volutamente “deformed” e non verranno accettate.

Il nostro consiglio è sempre quello di restare credibili senza risultare con in mano un giocattolone fasullo di plastica.

Anche in questo caso, cercate il modello e condividete la foto sul vostro canale e discutetene con il consiglio prima di acquistarlo.

I Nerf hanno anche una linea dedicata a Star Wars, non sono modelli né accurati e né delle dimensioni giuste, ma con le dovute modifiche e un'ottima riverniciatura è già più facile che vengano approvate. La stessa cosa non vale per il blaster rifle di Din Djarin che è troppo distante dal modello reale.

Ottimo invece l'EE-3 di Boba Fett in versione Limited, molto accurato e dalle dimensioni giuste per essere una replica Nerf... Sempre con una massiccia riverniciatura.

Reminder per i Blaster: Nessun tipo di blaster in dotazione al PRIMO ORDINE verrà approvato. Mentre per quelle in dotazione alla Resistenza vanno discusse con il Consiglio Nomads.