

上海7号线花木路地铁站2号口,这里是距离ChinaJoy场馆最近的地铁站,在每年的特定时间,这里就像是连接着异次元的传送门,源源不断地输出着来自全国各地的“二次元”们。

创造这场集体欢腾的,是Coser,是妆娘毛娘,是展商,是普通观众,也是社交平台上数不清的网友。表达友善、传递喜爱、分享快乐,是他们所有人的“信条”。



草莓为Coser化妆。



走出“花木路传送门”

# 人们眼中的二次元是这样诞生的

【文/青年报记者 陈嘉音 图/青年报记者 常鑫】

## “喜欢把人打扮得漂漂亮亮的”

在Cosplay圈子里,妆造师和假发设计师几乎都是女生,一般被称为“妆娘”和“毛娘”。不过凡事也有例外——“那我应该叫‘妆爷’了。”草莓笑着说。

草莓的化妆间位于N3馆内,这是一个临时搭建的小空间,虽然面积有限,却恰好足够他与同事各自为一名Coser完成精细的妆造工作。已经做了十多年的他,对于这样的工作早已驾轻就熟。

先化妆,然后贴头套,再做发型。这是他做二次元妆造的基础流程,“昨天晚上干到午夜,今天凌晨四点半就起床了。我们干这行的就是到处跑,七八月寒暑假的时候是最忙的。”他一边回答,一边手上不停地忙着,“特别是像BW(B站大型线下漫展Bilibili World)、CJ(ChinaJoy)这样的大展会,几乎停不下来。”

草莓来自安徽合肥,大学是平面设计专业,因为喜欢二次元,后来开始改行做妆造。在大学参加动漫社时,他发觉自己有这方面的天赋,慢慢练习成长,到现在成为手作圈和妆造圈里面的“大佬”。

制作二次元风格的造型所需时间因精细程度而异。比如游戏中的五毒门派来自苗疆,他会格外注重银饰搭配,“一般的话,男生可能要贴头套,还要做发型,就会比较费时间,大概一个小时到一个半小时。”

“我觉得做二次元的妆造跟做日常的妆造最大的区别就是,二次元可以随意发挥,化妆浓一点,或者是画得怪异一点,也不会觉得有什么奇奇怪怪的,但日常就不合适了。”

他印象最深刻的一次妆造经历是在全国Cosplay大赛,“那才是条件艰苦,我们就坐地上,最高纪录是一个人画了13个人。从凌晨两点开始化妆,一直画到中午快上台前。”



“当时的情况是,社团里面大家相互抱大腿,‘你会化妆不?’‘会呀’,然后大家一传十十传百都过来让你化妆了。”他笑着回忆,“不过那个时候属于自娱自乐,没有经过专业性的训练。”

平时,草莓喜欢宅在家里。“我基本不玩游戏,在家一般做手工,比如缠花、绒花、玉簪花,这些我都会。很多汉服的造型我也会。”他说,“我个人可能更喜欢汉服

多一点,因为汉服它有的是古代复原感,有的是现代鲜活感,很不一样。”

无论是做手工还是化妆,他觉得最大的成就感在于“把人弄好看就开心了”。他笑着解释道:“你把一个路人画得美美的帅帅的,人家开心就会夸你,你也会很开心。”

## “你们二次元是在搞科研吗?”

“现在毛娘圈子里研究的是各种‘反重力’假发。因为一顶好的假发,无论什么情况下,一定要能够以夸张的角度‘支撑’起来。”“毛娘”贝壳用了《让子弹飞》的著名台词,假发就得还原、还原、还是还原。

“比起妆容来说,假发的自由度反而更高,比如《名侦探柯南》里小兰头上的‘角’,一百个毛娘有一百个做法,我还见过直接放了一个纸板上去的,也挺不错的。”贝壳说。第一次出cos知道了有毛娘,自己也就想尝试,当时家里买了一堆假发,天天研究怎么做。

“有一部番叫做《宝石之国》,里面的角色都是宝石人,他们的头发要像宝石一样闪闪发光,而且还必须有一种矿石般通透的感觉,特别有挑战性。”贝壳举例。

作为一名合格的“二次元托尼”,假发的形状、材质、与Coser本人的贴合度,甚至组装和邮寄方式,都是要考虑的范围。“有的时候假发做得漂漂亮亮,结果买家收到货发现被甩得一塌糊涂。更惨的是,因为假发的制作周期很长,很多人都是在漫展前卡着时间收到的,只能紧急抢救,非常糟心。”贝壳说。

《超绝毛流感教程》《无胶痕cos假发发缝植发教程》……在小红书上,各路毛娘分享了大量假发编发和造型教程,里面不乏各种巧思。“以前的那些马尾角色,比如双马尾的初音,还有各种古风人物,都是用大号马

尾夹来固定的。现在有人直接用塑料瓶口旋转上去,牢固又立体。还有人用吸铁石来做‘呆毛’,简直是天才。”贝壳说道。

“因为喜欢,所以就会想到各种尝试的办法,这个过程就很有趣。”贝壳本人也是一位“流麻”爱好者。流麻,全名为“流沙麻将”,却并非我们常规认知中用以娱乐的“麻将”,它其实是ACG周边的其中一种类型。其构成往往为亚克力板夹层中放置流沙闪片,因翻转而产生流动、闪烁等动态效果,辅以背景、装饰和人物图案,将场景氛围提升至新的高度。

在圈子里,调制流沙的过程被形象地称为“调粥”,通过细微的调整,可以创造出截然不同的效果。具体而言,颗粒尺寸的变化与材料间重力的差异,如同调味与火候之于烹饪,直接影响了流沙的流动速度与视觉动态,尤其是当应用于双层流麻等设计时,这种差异能够显著提升作品的层次感与视觉深度。

贝壳用手边的一块流麻举例,这是一块《光与夜之恋》角色专属流麻。她在流沙中融入夜光粉,便能在黑暗环境中绽放出璀璨的星光或深邃的海洋蓝,仿佛将浩瀚宇宙或广袤海洋的微缩景观捕捉于掌心,“我很喜欢它的氛围感,也更契合角色。”

入坑的创作者,不断突破认知边界、大胆创新,圈子的高热度又加速了这一过程,最终成就了如今社交平台,路过的网友都会惊叹:“你们二次元是在搞科研吗?”

## 还记得第一次出Cos的模样吗?

“我出了好几次这个角色,现在算是与‘大师’贴死了。”来自浙江宁波的Coser小陈手执禅杖,穿着剑网3游戏中的少林门派服装。与他合照的观众络绎不绝。为了更贴合角色,他还特地剃了光头。

在游戏里,他也是少林门派。谈起自己喜欢的游戏,小陈语速快了起来,“我非常喜欢剑网3之类的国风MMORPG(角色扮演开放探索类)游戏,因为在游戏的体验过程中,能感觉到玩家们很有人情味。”小陈说自己在初入游戏、还是小白的时候,他们不仅没有

通过Cosplay找到自我表达的舞台,收获价值感与认同感,从线上到线下,从虚拟到现实,他们跨越次元壁,相聚于此,共同书写着属于二次元的精彩篇章。Cici naJoy,不仅是展览的盛宴,更是情感与梦想的交汇点,见证着每一位参与者的成长与蜕变。

排斥,还教自己怎么打25人游戏副本。“不仅如此,无论是线上还是线下,总有一些玩家会贴心地给我寄送一些小物料或赠品,这些细微的举动都让我感到非常感动。”小陈说。

据官方统计,2024ChinaJoy观众参观人次36.7万,其中男女比例,男性占比68%,女性占比32%。观众地域分布方面,上海本地观众占比42%,其他地区观众占比58%。年龄分布方面,18-24岁占比39%,

25-29岁占比29.4%,30-34岁占比13%。

现场有不少观众都是来“网友面基”。从线上发展到线下朋友,正在成为一种普遍的交往方式。Co-ser小路和圈内好友共同出了《原神》的枫丹双子。“Cosplay对我来说是一种享受,能够让我在自己喜欢的世界里自由表达,这种感觉真的很棒。”她说,平时沉默、敏感的自己通过Cos来找到自己的表达途径,也能从中获得价值感和认同感。

来自杭州的05后Coser瑜奈是乘坐动车前来的。为了避免来到场馆不便换装,她选择在浙江杭州完成妆容造型后再出发,因此在旅途中,还有人好奇地询问她cos的角色以及背后的故事。

瑜奈目前是一名高中生,她从一年前开始涉足Cosplay领域,主要扮演《第五人格》中的角色,包括啦啦队员和心理学家,这些选择都源于她对游戏中角色的深厚喜爱,可以说是“为爱发电”。谈及今天的角色——祭司,她说最吸引她的地方,是那份神秘与专注感。

早在六年级时,瑜奈就已参加过ChinaJoy的活动。随着时间的推移,她对角色的理解也越发深刻,同时在妆容和造型上也更加得心应手,“一年多的Cosplay经历让我成长了许多,不仅加深了对角色的理解,也提升了自身的技能与表现力。”

纸鱼是一名模特,经常参与各种拍摄活动,漫展上经常有她出圈的照片。纸鱼接触二次元文化更多是出于个人兴趣,而非工作需要。

纸鱼最早的一次Cosplay经历是扮演《王者荣耀》中的貂蝉,“当时我还在念大学,是和一群小伙伴一起完成的,他们帮我拍摄了很多照片。其实,在准备角色、挑选服装和配饰的过程中,最让我感到麻烦的可能是那些需要预订或等待的时间,比如我曾经为了一个角色的服装等了将近小半年。”

“最大的动力就是能够让自己开心。虽然准备过程中需要弄头发、挑衣服,甚至化妆,这些都挺麻烦的,但只要看到自己最终呈现出来的效果,就觉得一切都值得了。”纸鱼说。