

**В
семье
не
без
эномешника**



№ 21 ноябрь 2014

ВНИМАНИЕ!!!



Журнал является **НЕ** коммерческим изданием. Все участники журнала работают бесплатно, на добровольных началах. Мы **НЕ** взимаем плату за публикацию произведений, **НЕ** производим пересылку номеров авторам с их произведениями и **НЕ** платим гонорары.

Авторские права на размещенные произведения принадлежат их авторам, и защищены Законами об авторском праве Украины и РФ, а так же международными законодательными актами об авторском и смежном правах.

Пунктуация и орфография авторов сохранена.

ВНИМАНИЕ!!!



Некоторые произведения содержат сцены насилия, секса, не пристойного поведения и психологические тяжелые сцены. Поэтому, не рекомендуется для прочтения лицам младше 18 лет.

Почтение возможно с разрешение родителей, опекунов, либо лиц выполняющих их функции.

При копировании материала ссылка на АВТОРА и аниме журнал «В семье не без анимешника» **ОБЯЗАТЕЛЬНА**

Мы в интернете:

www.psanimezhurnal.do.am

facebook.com/vsemienebezanime

vk.com/v_semie_ne_bez_anime

odnoklassniki.ru/group/52251197243481

Сезогня в номере

ТОП аниме	5
Все тихо	
Бродяга Кэнсин	7
Об фильме и аниме	
FUTURE IN MY HANDS	11
Переклад	
Холод ее взгляда	13
Часть третья	
Косплей? Без проблем!	15
Коротко о том, что есть косплей.	
Косплей: парики	19
Все о париках	
Баста	23
От отношениях Селти и Шинро	
Перчатки	24
Селти и... Шизоу?	



ВНИМАНИЕ!!!

Журнал "В семье не без анимешника" при поддержке Литературного интернет-издания "PS" и аниме-группы "Гильдия анимешников" проводит конкурс фанфиков.

Подробности на Интернет-ресурсах журнала



Топ аниме

Аниме - прекрасный и красочный мир. Глаза прямо так и разбегаются, что же посмотреть. Так давайте определим, какое аниме лучше!

Поставь лайк под картинкой из альбома с любимым аниме (если твоего любимого аниме нет в альбоме, просто добавь картинку) и все!



Охайо!

Настало то время, когда люди задумываются о том, где же отмечать новый год. Хотя сейчас и середины ноября, некоторые уже вплотную занялись этим вопросом. У нас пока не новый год, а всего лишь новый номер!

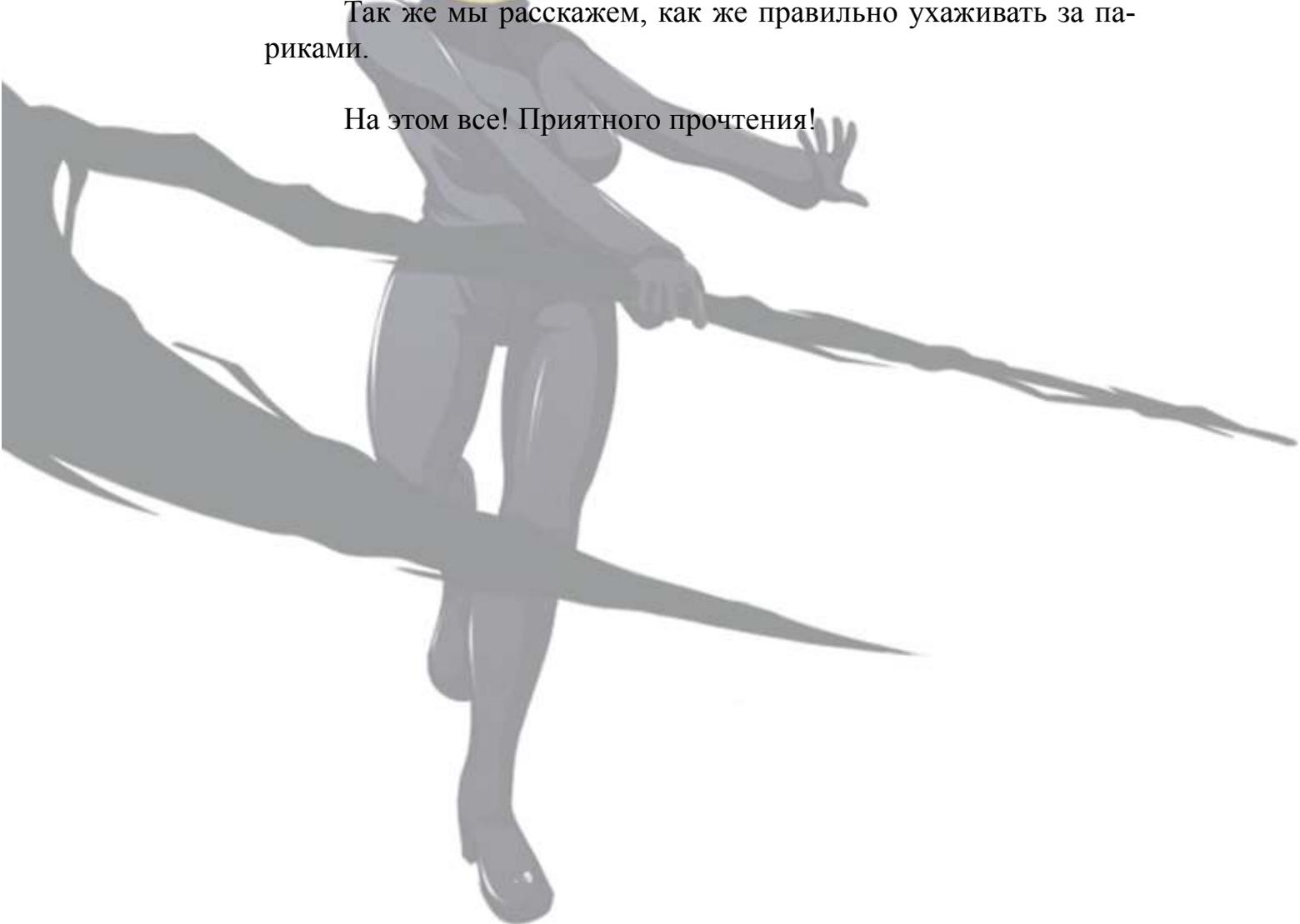
В ТОПе, практически, без изменений. Так, небольшая ротация в пределах нескольких позиций.

Как всегда нас порадовала Раиса Тверда. В этом номере, кроме продолжения фанфика «Холод её взгляда», вас ждет перевод песни из аниме «Devil may cry» и обзор на фильм «Бродяга Кенсин».

Косплей! Многие из нас знают, что это такое, а некоторые и сами пытаются перевоплотиться в персонажей любимых аниме. Кто-то удачно, кто-то не очень. Но все же.

Так же мы расскажем, как же правильно ухаживать за париками.

На этом все! Приятного прочтения!



1	Темный дворецкий	80
2	Тетрадь Смерти	76
3	Мастера Мега Онлайн	60
4	Хвост феи	60
5	Стальной алхимик	45

Место	Аниме	Голоса
6	«Синий Экзорцист»	43
7	Пожиратель душ	43
8	Another	39
9	«Хеллсинг»	38
10	«Код глас»	37
11	«Волчица и пряности»	36
12	«Ангельские ритмы»	36
13	«Эльфийская песнь»	35
14	Президент сдугосвета горничная	35
15	«Наруто»	35
16	«Меланхолия Харухи Судзумии»	34
17	«Duragara!»	33
18	«Вторжение Титанов»	32
19	«Блич»	30
20	«Розарио + вампир»	28
21	«Сатана на подработке»	26
22	«Рыцарь вампир»	25
23	К-On! Легкая музыка	25
24	«Рандеву с жизнью»	25
25	Невиданный цветок	25
26	«Сердце Пандоры»	24
27	«Штурмовые ведьмы»	23
28	Баскетбол Куроко	23
29	«Клинок королевы»	23
30	«Ускоренный мир»	22
31	«Project K»	22
32	«Судьба: Ночь схватки»	21
33	«Клинок ведьм»	21
34	«Girls und Panzer»	20

<i>Место</i>	<i>Аниме</i>	<i>Голоса</i>
35	«Наследник Дьявола» 2	20
36	«Но.6»	20
37	«Судьба: Начало»	19
38	«Пираты черной лагуны»	19
39	И дьявол может плакать	19
40	Братство черной крови	19
41	«Крестовый поход Хроно»	18
42	«Когда плачут цикады»	18
43	«Крейсер "Надэсико"»	17
44	Дотянуться до тебя	17
45	Kill la Kill	16
46	«Ромео и Джульетта»	15
47	«Ван пис»	15
48	Боевые библиотекари	14
49	Clannad	14
50	Нодамэ Кантабиле	13
51	Врата Штайна	13
52	«Граница пустоты: сад грешников»	12
53	Заклинательница зверей Эрин	11
54	Альянс Серокрылых	11
55	Тетрадь Дружбы Нацуме	11
56	Высь	10
57	Мёд и клевер	10
58	Коппелион	6
59	Симфония морской стали	5
60	Gurren Lagann	5
61	Нет игры, нет жизни	5
62	Несокрушимая механическая кукла	4
63	Vakemonogatari	4
64	Унесенные призраками	4
65	«Крейсер "Надэсико" Принц тьмы»	4
66	Ходячий замок Хаула	4
67	Король шаманов	4
68	Покемоны	4
69	Триган	3
70	Девы Галилея	3
71	Бродяга Кенсин	2
72	Евангелион	2

Период Бакумацу известен как смутное время в истории Японии. Именно этот промежуток времени привел к падению сёгуната и возвращению власти к императору. А люди, которые сыграли в этой войне далеко не последнюю роль, навсегда вписали свои имена в историю Страны восходящего солнца.

В наше время Бакумацу является объектом не только для изучения истории, но и для изображения

Кэншин/ Самурай Икс), а также её аниме-адаптации.

Но в своей статье я буду рассказывать еще об одной экранизации вышеупомянутой манги – художественном фильме.

Итак, события одноименного фильма охватывают первую сюжетную арку аниме. А начинается повествование с предпосылки в те времена, когда Кэнсин еще был хитокири. Битва у Тоба-Фусими стала той точкой, когда главный герой понял, что все

го не осталась – уже после окончания сражения Джинней (больше известен как Курогаса) забирает оружие себе, почувствовав, сколько убийств было совершено предыдущим владельцем.

В следующей сцене зритель уже видит Токио, реставрацию Мейдзи. Как никак уже 1878 год – уже 10 лет прошло с момента окончания Бакумацу. Вот только спокойствия в городе все равно нет. С каждым днем количество уби-

Бродяга Кэнсин



в искусстве. В этом плане нельзя не упомянуть о достаточно популярной в 90-х годах манге Нобухиро Вацуки «Бродяга Кэнсин: романтическое сказание о мечнике эпохи Мейдзи» (Rurouni Kenshin/ Бродяга Кэнсин/ Бродяга

закончилось. Скоро начнется эпоха Мейдзи, и ему, убийце, нечего будет делать. Решив искупить свои грехи, Химура вонзает свой меч в землю, словно символ о его обещании больше никогда не убивать. Но катана там надол-

гих все возрастает и возрастает. Лже-хитокири баттосай, прикрываясь именем додзё Камия Кашин, продолжает свои злые деяния. В это же время в город прибывает Кэнсин. Гуляя по окрестностям, герой натывается на

объявление о розыске хитокири. На том же месте он встречает Каору. Девушка, увидев мужчину с мечом, решает, что незнакомец и есть хитокири, так как новые законы запрещают ношение катаны. Но уже через несколько минут выясняется, что она немножко ошиблась. Извинившись перед Химурой, девушка дает ему платок, чтобы тот вытер пятна на одежде, и уходит.

Дальше зритель знакомится с еще одним персонажем этой истории – Такани Мэгуми. Она против своей воли изготавливает опиум по приказу Такэда Канрю. Вот и на этот раз женщина вместе со своими помощниками приносит своему обидчику новый сорт наркотика. После показа опиума из изготовителей в живых остается только Мэгуми – остальных убивают члены Онивабан.

Увидев жестокую расправу над людьми, женщина не выдерживает и сбегает, намереваясь найти помощь у полиции. Вот только для того, чтобы получить защиту, Такани должна рассказать всю правду, а значит – подставить себя. Возможности принять решение у нее не было – в участок пришел Джинней (в фильме он притворяется хитокири баттосаеи; является лидером Онивабан вместо Аоши Шиномори, а значит – служит Канрю), чтобы найти беглянку. Убивая всех на своем пути, он так и не достиг цели (Такани

чудом убежала), но зато столкнулся с Каору. Между ними завязалась драка. И когда Джинней уже собирался нанести смертельный удар, появился Кэнсин и спас девушку. Скажу сразу, что поединка между Химурой и Удо в этой сцене не было. Прибежал отряд полиции. Ну а Кэнсин и Каору под шумок сбежали.

После этого девушка приводит Кэнсина в додзё. Разговаривая о случившемся, герои расходятся во мнениях, и Химура уходит.

Следующий день принес Каору новые неприятности – шайка бандитов пришла разрушить ее школу фехтования. Но ее опять спас Кэнсин, который за драку оказался в тюрьме. Там же Химуре снова предлагают стать хитокири, но он отказывается. Его выпускают на свободу. Выходя из места заключения, Кэнсин у ворот встречает Каору. Девушка предлагает ему остаться пожить у нее, на что тот соглашается.

В это же время в додзё случайно приходит Мэгуми и просит защиты в Яхико. Парнишка, не сумев отказать женщине, разрешает Такани находиться в школе. С этого момента Каору, Кэнсин, Яхико и Мэгуми начинают вчетвером жить в додзё. Вот только как долго будет продолжаться их спокойная жизнь, ведь Такани ничего ребятам не сказала о себе, а Кэнсином заинтересовался Джин-

ней...

Премьера фильма состоялась 25 августа 2012 года. Режиссёром «Бродяги Кэнсина» стал Кейдзи Отомо. Сценарий написали Нобухиро Вацукки (он же автор оригинальной манги), Киёми Фудзий и Кейдзи Отомо. Жанры кино – боевик, драма, история. Производство фильма принадлежит компаниям C&I Entertainment, IMJ Entertainment, RoC Works Co., Studio Swan и Warner Bros (по данным сайта <http://www.kinopoisk.ru>).

Композиции к фильму написал Наоки Сато. Все мелодии служат дополнительным фоном к картинке. И практически ничем особо не запоминаются. Исключение stanowi т о л ь к о «Hiten» (например, она звучит в тот момент, когда Кэнсин держал Каору на руках и говорил с Хаджимэ Сайто). В титрах же играет песня «The Beginning» группы ONE OK ROCK.

В ролях Такеру Сато (Кэнсин Химура), Эми Такеи (Каору Камия), Аои Ю (Мэгуми Такани), Тэруюки Кагава (Такэда Канрю), Йосукэ Эгути (Сайто Хаджимэ), Кёдзи Киккава (Удо Джинней), Танака Такэто (Яхико Мёдзин), Мунэтака Аоки (Саноскэ Сагара) и другие.

Хотелось бы отдельно сказать о конкретных актёрах. Это Такеру Сато, Аои Ю и Тэруюки Кагава.



Такеру Сато в данном фильме сыграл роль главного героя. Великолепно сыграл. Во-первых, внешне он очень похож на Кэнсина (тут и стилисты с гримерами постарались). Особенно на того, который изображен в OVA-шках. Во-вторых, актеру удалось на все 100% раскрыть персонажа. Лично для меня Кэнсин в первых сериях аниме кажется очень наивным и жизнерадостным. В нем не чувствуется того человека, который жалеет о своем прошлом. Кэнсин в исполнении Такеру Сато совсем

другой. Порой он ведёт себя как дурачок (например, эпизод, где он взял платок у Каору и поздно сообразил, что не вернул вещь), но это далеко не так. Даже когда он улыбается, то в глазах читается боль, которую нельзя просто так скрыть.

Персонажа Мэгуми Такани сыграла Аои Ю. Как по мне, то она в точности передала чувства и жизненную позицию своей героини. Умная женщина, слегка наглая. Но в душе очень добрая.

Вот где не прогадали, так это с Тэруюки Ка-

гава. И хоть Такэда Канрю не очень похож на того, что в аниме, по внешности, но вот характер удалось передать замечательно.

Честно говоря, я думала, что фильм будет хуже некуда (вспомним «Повелитель стихий», где в один фильм впихнули 20 серий сериала «Аватар» — все скомкано), но получилось очень даже неплохо.

В целом сюжет повторяет основные моменты манги, хотя и со значительными изменениями. Но если перед просмотром фильма читать мангу или смотреть аниме, то можно все предсказать. Лично мне не понравилось, что история с бандой, которая пыталась захватить додзё Каору, не очень вписалась в сюжет, ведь почему они это сделали толком и не понятно. А еще сцена битвы Кэнсина и Джиннея немного разочаровала. В аниме, на мой взгляд, она выглядела более романтично.

Зато последняя сцена в фильме (разговор Каору и Кэнсина) самая впечатляющая. Казалось, что в разговоре этих двоих нет ничего необычного. Но на самом деле это огромный шаг в отношениях. Я уверена, что до этого момента Кэнсин уже и не надеялся услышать такие простые слова: «Добро пожаловать домой!» Ведь теперь у Химуры есть люди, которые видят в нем не убийцу, а человека с нелегкой судьбой и чутким сердцем.

Что касается постановки поединков, то сразу видно, что они весьма реалистичны. За исключением техники Джиннея. Хотя все-таки можно увидеть одну маленькую оплошность, а именно в драке на мосту между Химурой и Сагарой. Когда Кэнсин наступает на оружие противника, то заметно, как меч прогибается (бутафория). У Саноскэ не тот тип меча, который легко прогнуть, а уж тем более сломать. Зато порадовала сцена драки между Саноскэ и воином из Онивабан на кухне (кто смотрел, тот поймет).

Еще нужно отметить, что из-за того, что в фильм не все можно

«впихнуть», многие истории персонажей были упущены. В том числе и рассказы о жизни Яхико и Сагары. И если с первым все понятно (особой роли в этом фильме он не играет), то со вторым выходит какая-то недоговоренность. Видно, что Саноскэ поначалу недолюбливает Кэнсина, но причины непонятны (зато можно вспомнить оригинальный сюжет). Онивабан тоже были во многом обделены: некоторые персонажи лишь мелькнули, а некоторых не было вообще. Например, Аоши Шиномори. В фильме его место занял Удо Джинней.

Интересно, как сюжет повернется дальше?

Ведь тот самый Аоши сыграл в следующих арках значительную роль. Продолжение-то у фильма есть. В Японии 1 августа этого года состоялась премьера второй части фильма – «Бродяга Кэнсин: Великий киотский пожар», а 13 сентября – третьей («Бродяга Кэнсин: последняя легенда»). Остается только надеяться, что продолжение будет таким же ярким и незабываемым, как первая часть. А может даже лучше.

**Автор: Раиса
Твердая**



FUTURE IN MY HANDS

Аніме: «Devil may cry» (6 серія).

Назва пісні: «FUTURE IN MY HANDS».

Виконує: Aimee B.

Примітки автора перекладу: оригінальний текст взято із вільного інтернет-джерела.

Оригінал

Standing where I should be.
Believing as I'm told to believe.
Being who I should be.
Doing what I should do.

Did you hear what I said?
Did you get what I meant?
What you saw is an illusion.
You're living in delusion.

Going on and on I have the future in my hands.
Getting lose from days I never could get over.
Going on and on until I'm finally myself.
Getting out of this dishonest world I never wanted.

Now is the time.
Now is the time.

Ask me if you're anxions.
I'll give you all the answers.
Truth or dare - it's your choice.
Your truth is what you wish for.

Who am I to tell you that the future's in your hands?
Set me free from lies and cold deceptions, I'm so scared.
Going on and on across this land, across the time,
Going on to see, to feel, to breath I've always wanted.

Sleepless nights I'm spending
Counting all the words that broke my heart.
I'm leaving all my past her,
Then I'll see the world for sure.

Going on and on I have the future in my hands.
Getting lose from days I never could get over.
Going on and on until I'm finally myself.
Getting out of this dishonest world I never wanted.

Now is the time.
Now is the time.

Chase after time.
Chase after time.

Переклад

Стою там, де я маю бути.
Вірю в те, що мені казали.
Я та, ким я повинна бути.
Роблю так, щоб усі знали.

Іду тільки вперед, бо майбутнє в моїх руках.
Буду втрачати час – залишусь жити у снах.
Поки не знайду себе, нізачо не спинюсь.
Довкола брехливий світ, якого я боюсь.

Я хочу знати про твої хвилювання.
Я дам відповіді на всі твої питання.
Правда чи виклик – вибір за тобою.
Правда – це те, що ти бачиш своєю метою.

Я не маю права вказувати тобі, бо майбутнє у твоїх руках.
Позбав мене від брехні та розрахунку, бо це мій страх.
Йти тільки вперед, знати про всі події,
Бачити, відчувати, дихати – це все мої мрії.

Не сплю ночами, лягаю на перину.
Рахую слова, які розбили серце моє.
Своє минуле я тут покину.
Бо знаю, що ціль в мене є.

Іду тільки вперед, бо майбутнє в моїх руках.
Буду втрачати час – залишусь жити у снах.
Поки не знайду себе, нізачо не спинюсь.
Довкола брехливий світ, якого я боюсь.

Час прийшов.
Час прийшов.

Час прийшов.
Час прийшов.

Іди за часом.
Іди за часом.

Автор: Раїса Тверда



Часть третья

Я выяснил, где Сакура нашла эту технику. Миссия на Лунном острове, сразу после моего ухода. Вот где таилась разгадка. Днём я выспался. Ночью я должен был покинуть Коноху и отправиться на тот остров. Хокаге дала добро. Хорошо, что Цунаде не потребовала объяснений.

Было полнолуние. Перед уходом я решил попрощаться с Сакурой. Я пришёл на кладбище. Там никого не было. Я присел возле статуи. Я верил в то, что Сакура слышит всё то, что происходит вокруг. Что она и меня слышит.

– Сакура, прости меня. Я не должен был так поступать. Но я обязательно всё исправлю. Я спасу тебя, чего бы мне это не стоило. Обещаю.

Я обнял её. Она была такой холодной. Я слегка наклонился над ней и шепнул:

– А ещё, я люблю тебя.

Я поцеловал Сакуру в висок и ушёл.

Я вернулся домой спустя 3 года поздно ночью. Я нашёл ту технику. Наконец-то я мог вернуть Сакуру к жизни. Я пришёл к ней. Я очень переживал.

Ведь никто толком и не знал о том, что будет с человеком после снятия дзюцу. Всего лишь несколько мгновений, несколько печатей и Сакура ожила. Она плакала. Сказала, что ей холодно и упала.

Я подхватил Сакуру. Девушка уже спала. Но всё ещё дрожала. Какое это счастье, знать, что с ней всё в порядке, ощущать её тёплое дыхание у себя на шее. Я снял с себя рубашку. Одел на Сакуру. Взял её хрупкое тело и отнёс к себе домой. Дома я положил Вишенку на кровать. Снял с её ног сандалии. Укрыл одеялом. Откинул розовые пряди с лица. Вытер слёзы. Тогда я

был по-настоящему счастлив. Я просто сидел и смотрел на неё, спящую. Она была жива. Спала в моём доме на моей кровати. Я ляг рядом и обнял её. Эх, если бы я знал, что меня ждёт утром.

Я проснулся, когда она ещё спала. Ночью Сакура прижалась ко мне всем телом. Девушка больше не дрожала. Я нежно обнял её за талию. Наверное, именно в этот момент она проснулась. Вишенка смотрела на меня со страхом. Конечно, а чего я ожидал? Что она бросится в мои объятия?

– Сакура, – я робко промолвил, боясь напугать девушку ещё больше.



Холод её Взгляда



Всё-таки она проснулась в чужом доме. А ещё рядом я лежал полуобнаженный. Дело в том, что после того, как я надел на Сакуру свою рубашку, я не искал себе ничего. Просто так и лёг рядом с ней. Но такой реакции я никак не ожидал.

Девушка, услышав мой голос, тут же слезла с кровати и пустилась в бега. Даже забыла о своей обуви. Я не успел её остановить.

POV Сакуры

Я чувствую, как кто обнимает меня. Нежно-нежно. Я не хочу открывать глаза. Точнее не могу. Я же стала статуей. Холодной, ничего не чувствующей. А это прикосновение – всего лишь моя очередная выдумка. Потому что вокруг меня, кроме тьмы и пустоты, ничего больше нет. Но всё же...

Я открываю глаза. Это не сон. Я снова могу ощущать.

Смотрю на своего спасителя. И больше не могу произнести что-либо. Саске. Это он меня обнимает.

– Сакура, – он произносит как-то необычно. В его голосе нет холода. Зачем я ему? Зачем?! Захотел вернуть меня – свою игрушку? Нет!!! Только не это. Я не хочу больше терпеть его издевки. Всё, что угодно, только не он. Я не хочу видеть его взгляд, который напоминает, что я – слабачка.

Бежать! Нужно бежать! Я быстро вылезая с-под одеяла, стараюсь не смотреть на него. Я не хочу находиться рядом с ним. Но всё же одна деталь от меня не ускользнула. Где его рубашка?

Я не помню, как я добралась домой. Я нашла ключи от квартиры в кармане шорт. Мигом зашла в дом. Закрылась на все возможные замки и рухнула на кровать в зале.

И тут до меня дошло, что рубашка Саске сейчас на мне. Что он со мной сделал?

Конец POV Сакуры

Я не знал, что делать. Последние годы я мечтал о том, чтобы вернуть её к жизни. Но сейчас Вишенка была в безопасности. Хотя и боялась меня. Точнее боялась, что я опять буду издеваться над ней.

Я очень изменился. Я уже сотню раз пожалел о том, что так себя вёл по отношению к ней. Мне нужно было срочно с ней поговорить. Я хотел сказать ей о том, что я люблю её, что я больше никогда не буду топтать её чувства, унижать её. В течение нескольких дней я пытался с ней поговорить. Только всё бесполезно. Сакура не хотела меня ни видеть, ни слышать.

Продолжение следует...

Автор: Раиса Твердая

КОСПЛЕЙ? БЕЗ ПРОБЛЕМ!

Мечта стать фото-моделью, актером или певцом когда-нибудь посещает каждого из нас. Далеко не всем удается реализовать себя в творческой профессии и у подавляющего большинства от мечты остается лишь разочарование. Люди уходят с головой в работу или учебу, надеясь в глубине души, что судьба еще предоставит им шанс. Какой? – спросите вы. Едва ли это будет «Школа актерского мастерства Натальи Крачковской» или «Фабрика звезд-8», но, тем не менее, такой шанс есть – это косплей.

Немного истории

«Косплей» – буквально переводится как «костюмированная игра».

(Cosplay – costume play).

По своей сути, является отыгрыванием того или иного персонажа и подразумевает максимальное соответствие ему не только во внешнем виде, но и в манере поведения.

Термин зародился в Японии и, изначально, подразумевал «игру» только на территории страны Восходящего солнца. Даже японские отаку не сразу приняли косплей, как

достойное занятие, в этот период его распространению поспособствовали тесные связи аниме-фэндом с сообществами поклонников фэнтези и научной фантастики. Так как в этих сообществах нашлись специалисты по моделированию костюмов и созданию различной атрибутики, у которых перенимали опыт первые энтузиасты.

Примерно такую же картину можно было наблюдать и на Западе.

Ориентировочно во второй половине 80-х косплей вышел на международный уровень: стали проводиться специальные фестивали (косплей-коны), на крупнейших мировых аниме-конах появились блоки, посвященные косплею. Таким образом, будучи изначально исключительно фэнским творчеством, косплей стал приобретать коммерческий оттенок – многие фирмы начали производить различные принадлежности для косплея а, нередко, и сами костюмы.

Сейчас за рубежом регулярно проводятся огромные, по своим масштабам, аниме-коны, основной изюминкой которых стал именно косплей. А в самой Японии это увлече-

ние стало частью национальной культуры – людей, изображающих тех или иных персонажей можно встретить в различных тематических магазинах, на презентациях и выставках.

А как у нас?

Первые косплееры появились в России в 1999 году, тогда же появилась первая тематическая статья в журнале «Великий Дракон» - № 45.

Через два года, в сентябре 2001 открылся первый русскоязычный сайт, изначально на нем были представлены фотографии зарубежного косплея, а чуть позже стали появляться первые творения российских отаку. Новой качественной ступенью развития косплея в России стал аниме-фестиваль в Воронеже весной 2002 года, где костюмы впервые демонстрировались с отыгрышем на сцене, и была проведена первая крупная фотосессия. Тогда же стало ясно, что и у нас можно делать яркий и качественный косплей.

Затем последовали Манифест 2002, Аниматрица и множество тематических вечеринок.

Сейчас можно назвать как минимум три мероприятия, к которым российские косплееры готовятся особенно тщательно: «Манифест» в Питере (осень), «Аниматрица» в Москве (зима) и «Аниме-фестиваль» в Воронеже (весна).

Зачем они это делают?

Часто, когда смотрим кино, мультфильм, играем в игру, читаем - мы ассоциируем себя с тем или иным героем истории. Косплей дает возможность по-настоящему побыть в его шкуре, перенести в реальность полюбившегося персонажа. Идеальное место для перевоплощения – различные аниме-вечеринки и фестивали, но есть и косплееры-одиночки, которые делают это большей частью для себя. В таких случаях, как правило, косплей заканчивается мини – фотосессиями.

Это делают:

чтобы пощеголять в красивом наряде

чтобы принять участие в конкурсе

чтобы продемонстрировать свое умение шить

чтобы привлечь к себе внимание

чтобы перенести в реальность любимого персонажа

... в конечном счете – у каждого свои причины.



Как стать звездой косплея?

Прежде чем начать косплеить персонажа, подумайте – будет ли он узнаваем? Можно сделать очень хороший и сложный костюм, но эффект от него будет смазан т.к. большинство зрителей не сможет оценить вашу работу по достоинству. Так же не стоит браться за слишком простые костюмы, если рассчитываете произвести фурор. В первую очередь это относится к школьной форме и повседневной одежде персонажей. В этом случае даже при внешнем сходстве вы рис-

куете остаться неизвестным.

Прежде чем планировать костюм, решите, какое впечатление вы хотите произвести. Если вы надеваете необычный костюм и появляетесь на людях, то вы, очевидно, надеетесь стать центром внимания. Важно заранее представить – какого именно внимания. Скажем, вы надеетесь, что все заметят, как точно подобран цвет юбки, а все замечают только то, какая она короткая. Перед тем, как выйти на публику, встаньте перед зеркалом и попытайтесь посмотреть на себя со стороны, попросите

кого-нибудь из честных друзей прокомментируйте ваше перевоплощение.

Смотрите на себя реально. Как известно, многие персонажи аниме и манги отличаются «нечеловеческими» пропорциями, которые в реальной жизни встречаются довольно редко – и обычно не у тех, кто занимается косплеем. Какие-то особенности фигуры можно компенсировать, какие-то – нет. Однако на практике наиболее заметны не «неточности» костюма, а «неточности» того, кто его носит. Освойтесь со своим костюмом, носите его естественно. Отрепетируйте наиболее выигрышные варианты позирования. Постарайтесь не только надеть костюм, но и подражать походке, жестам, темпераменту персонажа. Этими нехитрыми приема-

ми можно произвести намного большее впечатление, чем физиологической точностью.

Помните, что костюму должна соответствовать обувь. Особенно если косплей производится в помещении, и можно не отталкиваться от погодных условий. Обувь можно заказать в специальном ателье, если же нет такой возможности – постарайтесь подобрать в магазине. В крайнем случае, могут подойти простые, не бросающиеся в глаза ботики, ведь на обувь внимание падает в последнюю очередь. Однако это неприемлемо, если в самом костюме она подразумевается специфическая и привлекающая внимание.

Прическа – часть костюма. Особенно это важно, если у персонажа специфический цвет волос или укладка. Не стоит за-

бывать о том, что костюм – это лишь половина правильного косплея. Вторая его половина – это укладка. Даже если вы внешне не очень похожи на своего персонажа – правильная стрижка, покраска или укладка сведут различия до минимума.

У многих персонажей есть персональные принадлежности: пистолеты, волшебные палочки, жезлы, мечи и пр. Обязательно воспроизведите их. Хорошо сделанный меч поможет скрыть мелкие огрехи костюма, а впечатление от вашего выступления будет гораздо более целостным.

Подготовьте сценку. Обязательно сделайте это, если собираетесь презентовать свой костюм на вечеринке или фестивале, где подразумевается выход на сцену. И, если это





роль.

Если для вашего персонажа сложно придумать одиночный номер или сам костюм трудно идентифицировать – ищите пару. Сценки, в которых участвует двое или больше персонажей, гораздо интереснее для зрителей.

Дерзайте!

Косплей в России только набирает обороты и у каждого из вас есть шанс встать у его истоков и стать настоящей звездой.

Удачи!

Автор: Селивёрстова Светлана

возможно технически, нужно подготовить номер с движением и соответствующей музыкой. Помажьте мечом, станцуйте (если умеете), изобразите боевую позу персонажа, спойте под фонограмму. Разговорную часть выступления лучше сократить до минимума – скажем, стандартной речевки вашего героя. Практика показывает, что четко и убедительно говорить существенно сложнее, чем убедительно двигаться в костюме (особенно, если вы не профессиональный ак-

тер). Ваша цель – продемонстрировать крутость костюма и ваше умение чувствовать себя в нем естественно, вжиться в



УХОД ЗА ПАРИКОМ

Уход за париком

Ни для кого не секрет, что беспечное отношение к парику в скором времени приведет к потере его привлекательности. Однако, далеко не каждый знает, как необходимо за ним ухаживать. Это мы и попытаемся выяснить =)

Итак...

Уход включается в себя: мытье шампунем, ополаскивание кондиционером, сушка и укладка.

Мыть рекомендуется не чаще 1 раза в 2-3 месяца, иначе это может сказаться на состоянии парика. Перед процедурой настоятельно рекомендуется его расчесать с помощью гребня с металлическими зубьями (пластмассовые могут вызвать электризацию).

ВНИМАНИЕ! При мытье нельзя отжимать и скручивать парик!

Набираем в тазик теплую воду (около +25 С). На 2 литра воды - 4 колпачка нейтрального шампуня (например, Natura Сиберика. Нейтральный). Если на парике было слишком много лака\геля\воска, можно добавить более сильные моющие средства (например, Тайд). Замачиваем на 10-15 минут.

Затем промываем в холодной воде. Не проточ-

ной! Добавляем любой кондиционер для белья (чаще всего используют Ленор) и прополаскиваем в нем. Если же опять таки на парике было слишком много фиксирующих средств, можно замочить его в этом растворе (если верить знатокам, вода и ленор в соотношении 1:1) и оставить на ночь. Утром хорошенько прополоскать (опять же не под проточной водой), чтобы избавиться от запаха кондиционера.

Сушка и укладка.

Тщательно прополоскав, оставляем стекать с парика воду от основы к концам. После, заворачиваем в махровое полотенце и слегка отжимаем (не скручиваем!). Помещаем на манекен или подставку (в крайнем случае можно оставить на полотенце) и даем ему полностью высохнуть. Если парик/шиньон длинный или кудрявый - разберите волосы руками. Не рекомендуется применять горячий фен, электрощипцы, термобигуди - это может привести к повреждению изделия.

Только после ПОЛНОГО высыхания начинаем расчесывать парик от кончиков, придавая желаемую форму. Для придания здорового блеска можно

использовать аэрозоль с кондиционером. Перед одеванием можно сбрызнуть питающим спреем. Это дополнительно предохранит пряди от того, чтобы они не электролизовались снизу, не цеплялись за одежду, и не сваливались в колтуны.

Хранить парик в идеале лучше на специальной подставке (перевернутая трехлитровая банка тоже подойдет). Но не ставьте ее в освещенное место, т.к. пряди могут выгореть. Можно так же уложить аккуратно в пакет, но в таком случае он со временем рискует потерять форму.

Учимся стрижке

Часто заказываемые парики, даже стриженные под определенного персонажа, все равно приезжают к нам немного не такими, как ожидалось. И в первую очередь удивление вызывает невероятно длинная челка. Но не стоит паниковать! Это абсолютно нормально и связано с тем, что строение головы, а в частности ширина лба, у всех разная. Поэтому "подгонять" изделие под себя придется самостоятельно (или, если вам не жалко денег, можете обратиться к специалисту).

Для этого, по началу сложного и "страшного" процесса нам понадобятся:

1. Расчески разной длины и формы (зависит от качества парика). Например, на длинные локоны понадобится гребень с редкими зубьями, с мелкими - для стрижки и начеса, а тонкие ручки расчески помогут при укладке.

2. Ножницы обычные с хорошей заточкой. Проверить их остроту можно таким способом: намочите кусочек ваты и попробуйте разрезать его. Если режется легко, то ножницы подойдут и для стрижки.

А так же филировочные, нужные нам для придания прическе естественного вида.

3. Для чистюль было бы неплохо приобрести нейлоновую накидку (как в парикмахерской), которая позволит без проблем удалить с себя отстриженные "волосы".

Перед самим процессом необходимо в обязательном порядке расчесать все пряди. Смачивать их с помощью пульверизатора необязательно, но если вам так удобнее работать, не забывайте, что влажные "волосы" на вид выглядят немного длиннее, чем сухие, поэтому в сухом состоянии стрижка укоротится приблизительно на 1 см.

Далее условно разделите голову на зоны, по которым вы будете последовательно стричь "волосы". Это необходимо

для того, чтобы правильно выполнить стрижку до нужной длины. В большинстве случаев голову делят на 3 основные зоны: это теменная, височная и затылочная зоны (конечно, если вас интересует только челка, то нужно выделить только зону челки).

Далее выбираем ту зону, с которой будем работать (лучше начинать с затылочной), а остальные закалываем, как показано в видео. Берем в правую руку расческу и ножницы. Отделяем прядь, прочесываем ее еще раз, крепко зажимаем между средним и указательным пальцами левой руки. Аккуратно обрезаем прядь на расстоянии 1-1,5 см над пальцами (оно должно быть одинаковым). Продолжая зажимать пальцами, отчесываем следующую прядь вместе со срезанной и зажимаем пальцами обе. Следующую прядь вы должны обрезать по линии уже срезанной. Затем каждый срезанный локон для удобства закалывайте, оставляя лишь прядь шириной 0,5-1 см для контроля длины подстригаемых прядей.

Когда парик подстрижен по всей длине, настает время филировки. Но будьте внимательны! Если контуры прически персонажа имеют четкую ровную линию (как, например, у Адской девочки или Кикьё из ИнуЯши), обработка филировочными ножницами может испортить всю картину. У

Стей (фотография выше) в образе Роя Мустанга филировка выполнена, поэтому кончики волос немного "рваные". Для получения такого же эффекта берут пряди толщиной 1,5-2 см и шириной 3-5 см и смыкают филировочные ножницы на расстоянии примерно 2 см от концов волос пряди. Эту операцию делают несколько раз в зависимости от густоты волос.

Учимся красить

Нам понадобятся:

1. Каре парик бледно-розового цвета
2. Ножницы и расчески
3. Посуда из разряда «которую не жалко»
4. Ванная комната
5. Тонкие латексные перчатки
6. Вата
7. Перманентные маркеры фиолетового цвета
8. Зажимы для волос
9. Фен, утюг и марля (или любой другой прутюжилник)

А так же специальные ушки для завершения образа

На картинке (рис.1) изображен исходник – стандартный каре парик (правда на фото получился рыжеватым Оо). Хорошо расчесав все пряди, берем обычные острые ножницы и обрезаем все лишнее. Завершаем силуэт филировкой (рис.2)

Дальнейшие действия лучше продолжать в

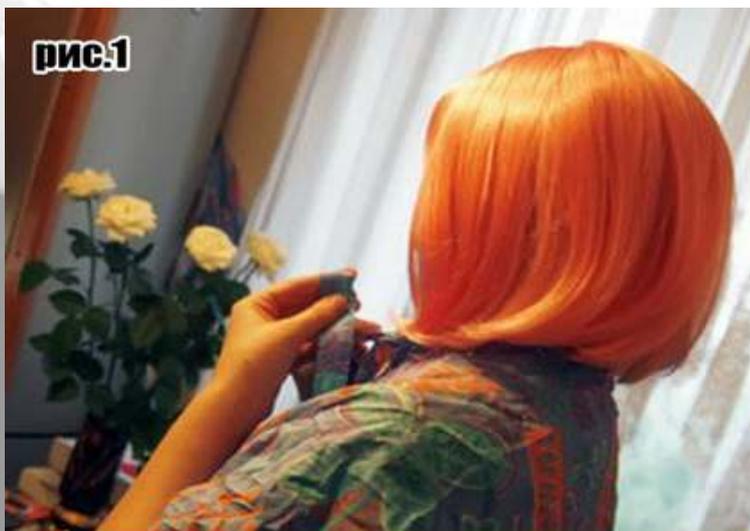


рис.1



рис.2

ванной комнате, чтобы ненароком ничего не испачкать.

Одеваем перчатки и берем ПЕРМАНЕНТНЫЕ маркеры. Вскрываем их, достаем волокнистый стержень, аккуратно разрезаем его и выливаем содержимое в специально заготовленную емкость (учтите, что емкость может окраситься). Затем добавляем туда небольшое кол-во спирта или водки. Вот и получилась наша краска! В дальнейшем Вы можете экспериментировать, смешивая различные цвета и меняя количество спирта (влияет на интенсивность цвета). Прово-

дить подобные опыты лучше на выпоротом из задней части парика трессе.

Обратите внимание, что можно использовать не только маркеры. Подойдет любой другой краситель на спиртовой основе. Так же иногда в магазинах продаются чернила для дозправки маркеров, что упрощает процесс добычи краски =).

«Кистью» же послужит обычная вата. Берем нужную прядку и проводим по ней этим нехитрым приспособлением =).

Поскольку парик красится частично, те пряди, которые мы оставляем в естественном цвете, не-

обходимо заколоть. Для ускорения процесса можно подсушивать свежееокрашенную зону феном. Прокрасив все, что надо, ждем высыхания

Далее изделие необходимо выпрямить (это не закономерность и, возможно, Вам будет достаточно только покраски). Мейкеры решили осуществить это с помощью утюга. Ведь в данном случае парик должен быть похож на натуральные волосы, испорченные вечными осветлениями, выпрямлениями и укладкой. Но в идеале это делается с помощью кипятка (об этом я расскажу позже), иначе пряди можно сильно испортить.

Раскладываем парик на гладильной доске, разглаживаем расческой, ставим регулятор утюга где-то между шерстью и хлопком, накрываем прутюжилником и медленно, начиная с задней части, проглаживаем изделие.

Вот, что у нас получилось! (рис.1)

Теперь пришиваем с изнаночной стороны ушки (рис.2)

делаем укладку с помощью обычных фиксирующих средств (рис.3)

И наслаждаемся результатом!

Для придания еще большей натуральности, рисуем маркером «отросшие» темные корни у основания изделия.

Автор: Дафна Элларин

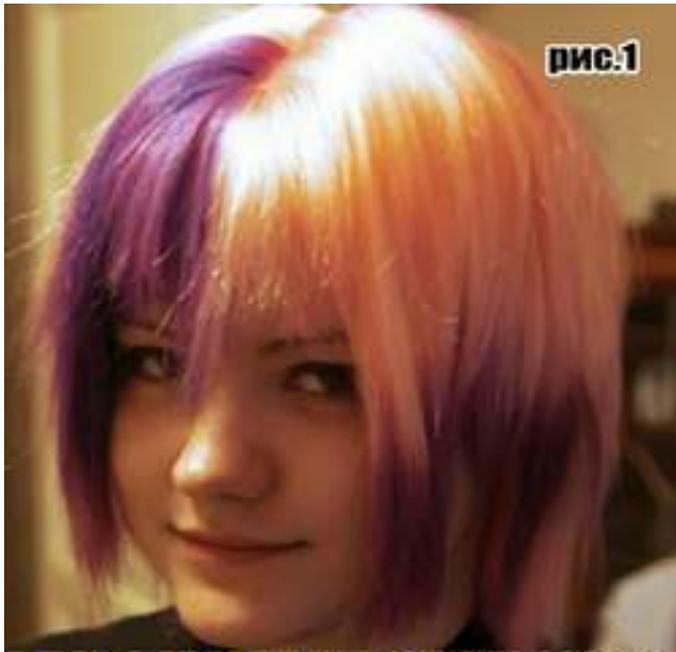


рис.1



рис.2



рис.3



Баста

Шинра улыбался ей с такой любовью, что Селти даже противно становилось иногда. И грустно – за что? Почему она?

Почему тот, с кем она... не сможет?

Селти – монстр из ирландской мифологии, предвещающий беду всадник на чёрном коне. У неё голова под мышкой и она обречена вечно скитаться в полном одиночестве, принося людям страх и страдание.

Шинра знал. А дальше-то что?

Селти хотелось хлопнуть дверью и навсегда разъединить себя и этого смешного парнишку, которого она с самого детства помнит. Парнишку с глазами наивно-верными, щенячьими какими-то, грустно-глупыми.

Селти хочется оборвать это всё, и остаться в таком привычном ей одиночестве.

Селти не умеет иначе. И совсем не хочет учиться.

А Шинра... любит? Носится, как с писаной торбой.

Идиот.

Ни поцеловать. Ни прикоснуться. Ни глаз, ни голоса, ни выражения лица. Селти никакая, безголовая, безымянная даже в общеизвестном смысле.

Ей жалко Шинру. За то, что он просто не должен её любить.

За то, что она не может быть такой, какой... нужно.

– Ты раздуваешь из мухи слона, Селти! – кричит Кишитани ей вдогонку, когда даллахан выскакивает из гостиной, словно пробка из бутылки.

Не раздувает. Ничего она не раздувает, в конце концов, это не она эту нужность придумала никому не нужную!

Она печатает на КПК так быстро, что пальцы путаются и слова выходят с ошибками. Печатает-стирает-печатает.

Хватит.

Надоело.

Нельзя так больше.

Шинра хватается её за запястье, а она подсовывает свой ответ ему под

нос.

У него должна быть семья. У каждого должна быть семья.

У всех.

Селти – не такая.

«Я не могу быть беременна. Баста».

Она хлопает дверью, твёрдо решив больше никогда не возвращаться.

Больше никогда не становится близкой человеку.

Больше никогда не...

Селти ищет предлоги, путается в догадках и оправданиях и врёт сама себе.

Селти бы отдала всё своё бессмертие, только бы его не потерять.

Но она не умеет.

Баста.

Автор: Хана Виш-

нёвая



Оператки



Селти хочется выть – громко и выразительно, чтобы выплеснуть все чувства нахлынувшие, хочется кричать во весь голос, до хрипоты, до сдавленно-го шёпота.

Она бы кричала, будь у неё голова. Но вместо этого она только царапает стол и мечется, не зная, куда же себя всё-таки деть.

Сердце не бьётся, кровь не циркулирует, она не дышит – всё, что доступно живым, чуждо

её, существующей.

Как выразить?

И что вообще с ней происходит?

Шизуо тёплый. Горячий до одурения, ведёт кончиками пальцев по бедру, а ей дико почти – гроза Икебукуро, да с такой нежностью?..

... впрочем, он всегда относился к ней иначе. Сначала – как к другу, хотя не знал о ней ровным счётом ничего, а сейчас...

... а сейчас – дышит немного рвано, целует обнажённое плечо и отодвигает хлопковую ткань; Селти редко носит кружево – неудобно. Она же всегда на работе, тёмный курьер – ей позвонили, и она поехала.

У неё вообще недостатков куча – и бедра бы поуже хотелось, и ноги постройнее, и голова бы тоже не помешала – Селти вообще искренне не понимает, чего такого Хейваджима в ней увидел.

А он – нашёл. И не отпускает.

Вжимает своим телом в столешницу, ласкает двумя пальцами, средним и указательным – так мучительно-сладко, то проникая в щелку ровно на фалангу, то, дразнясь, играя с клитором.

Она отзывается на движения его руки, сжимает край стола, подаётся

вперёд и назад тут же.

«Больной».

Шизуо не слышит, но понимает – проходится языком по шее, прикусывает, чтоб по телу её дрожь прошла; свободную руку перемещает на её грудь, нежно мнёт, соски щипает легко, а ей – опять-таки, повторно – хочется выть.

Му-чи-тель-но.

Безумно.

«Извращенец», – думается Селти, когда Шизуо на мгновение отпускает её; она было растягивается на столе, успокаиваясь и пытаясь понять, что она чувствует – облегчение или разочарование.

С Шизуо нельзя планировать что-то наперёд – он непредсказуем; может, потому он порой так бесит информатора.

Её снова обнимают – Хейваджима зажимает её бедра своими, дабы не сбежала, и снова принимается её ласкать – плавно, мучительно так, нежно-нежно, давя весь свой буйный темперамент ради неё.

Ощущения совершенно дурацкие, так непохожие на то, что было на всё, что было до этого; шершавая кожа перчаток трётся изнутри, а у неё всё как-то сжимается возбуждённо.



Боже, что же это такое?!

Пальцы погружаются в шелку до второй фаланги, медленно-медленно, плавно, но так дико приятно и сладко, что у неё кружится не голова, которой нет, а весь мир вокруг кружится, скачет, несётся.

«Фетишист».

Она бы с ума сошла, если бы знала, как с него сойти можно. Ум – не станция в метро, его иметь надо, да и где ум, как не в голове?

У Селти нет головы.

Может, кричи она до хрипоты, ей бы стало легче; а так чувства внутри мечутся, не найдя выхода – давят изнутри, сносят всё, раздирают.

Может, потому она во много раз чувствительней – отзывается на каждую ласку, на каждое мимолётное прикосновение к

обнажённой коже, на каждый лёгкий поцелуй и тяжёлый выдох.

Как бы ей хотелось сказать это.

Позвать его по имени.

Выдохнуть.

Почувствовать, как бешено бьётся в груди сердце.

Хотелось бы, но Селти только мечется из стороны в сторону, тая под настойчивыми прикосновениями.

Кожа перчаток вызывает совсем другие ощущения – притупляет всё, кроме почти диких ощущений и нарастающего возбуждения; кожа перчаток трётся изнутри, заставляя сжиматься и умолять небо, чтобы всё это продлилось как можно дольше.

Странная закономерность – никогда она так остро не ощущала своё несовершенство, как в ру-

ках Шизуо.

И никогда ей не было настолько плевать на это.

– Я люблю тебя, – хрипло шепчет Хейваджима, проникая в неё пальцами до возможного предела; Селти, конвульсивно дёрнувшись, замирает.

Боже.

Боже.

Боже.

От сворачивающих крышу ощущений далахан хочется едва ли не плакать, но она только устало падает грудью на стол, бессильно свешивая руки.

Она даже стесняется немного – это кажется таким абсурдным, но никуда не девается.

Шизуо снимает белую перчатку зубами; ухмыляется – перчатка влажная от её соков; он проходится языком от подушечек до первой фаланги указательного пальца с вызовом, а у неё внутри

всё сжимается от вновь нахлынувшего возбуждения.

Она чувствует себя монстром уже во всех смыслах – переворачивается на столе на спине, вызывая подавляясь вперёд бёдрами, словно завлекая.

– Я тебя не узнаю, – смешок.

«Как будто ты так много обо мне знал», – мысленно огрызается Селти, протягивая вперёд ножку и надавливая на красноречиво выпирающий в зоне ширинки орган; поглаживает через ткань штанов.

Шизуо наклоняется, разводит её ноги, целует в ложбинку меж грудей; Селти спешно растёгивает ширинку, борется с ремнём; спускает штаны вместе с трусами и нетерпеливо проводит по стоящему члену кончиками пальцев, накрывает головку ладонью, массируя её.

Он открывает в ней новые грани – далахан бы никогда раньше не подумала, что может кого-то так безумно желать.

Это странно, но Шизуо не торопится – переворачивает её обратно на живот, и Селти упирается ногами в пол, чтобы не упасть. Всё слабеет, когда он относится к ней так, когда он такой близкий, такой

родной, горячий и её – колени подкашиваются, и вообще, просто даже не верится иногда.

«Мой».

Он мучает – водит возбуждённым членом по бёдрам, ягодицам, трётся меж её ног, где уже снова горячо и влажно – но не торопится.

Селти подаётся задом вперёд, и только тогда Хейваджима «внимает» – поласкав её промежность, проводит пальцами по члену, смазывая его; и, поддерживая её за бёдра, входит.

Она бы охнула.

Селти царапает ногтями стол, привыкая, пытаюсь расслабиться.

Это же Шизуо.

Такой странно-аккуратный.

Такой родной.

Самый лучший.

Селти чувствует его невыносимо близко – внутри, такого неудержимо страстного, и сжимается внутренне – чтобы ещё ближе, ещё глубже.

Она бы умоляла.

Сильнее.

Под кожу.

Срастись.

Шизуо сжимает её крепко, будто она испариться может, и Селти сама этого боится до истерики – ей совсем не хочется исчезать, но от того, как она безумно счастлива в его руках,

ей даже страшно. И даже внутри, помимо волнами накатывающего болезненного удовольствия, это счастье плещется, это дикое и непривычное осознание нужности.

– Моя, – почти рычит Шизуо, толкаясь в неё последний раз и замирая.

Селти не злится, хотя бы на уровне подсознания понимая, что у такой, как она, вряд ли может что-то быть.

И опять горько – что ж она жизнь-то ему поганит?

– Угомонись, а? – Хейваджима подхватывает её на руки и несёт в ванную. – Вместо ерунды лучше обо мне думай. О том, как я сильно тебя люблю.

Селти хочется жить.

И ни о чём не беспокоиться.

Автор: Ха-на_Вишнёвая



Над номером работали:

Александр Маяков
Антон Горянский
Раиса Твердая

...и прочие лентяи)))

В
семье
не
без
анимешника

2014 год

PS.

литературное
интернет
издание