

Рёко посмотрела на Тео ожидающим взглядом.

«Я очень рад предложить вам работу в качестве главного режиссера моей анимационной студии», — с улыбкой закончил Тео.

«Да!» — взволнованно закричала она.

«Большое спасибо!!!» — со слезами на глазах поблагодарила она своего нового босса.

Тео лишь улыбнулся, услышав ее благодарность. Он был в восторге от мысли о том, что такой специалист как она, будет работать в его будущей студии. Он уже мог предвидеть, что она в скором времени станет одной из ведущих фигур в мире анимации.

«Спасибо за то, что решили реализовать свой талант в нашей компании», — ответил Тео.

«Теперь мы можем правильно спланировать организацию студии», — продолжил говорить Тео, подождав, пока Рёко не успокоится.

«Да, босс!» — сдержанно ответила женщина.

«Ты можешь говорить со мной более неформальным тоном. Зови меня Тео, если тебе так удобно», — мягко заметил Тео.

«С-спасибо, Т-Тео. Можешь тоже называть меня по имени», — застенчиво ответила Рёко.

«Не нужно заставлять себя», — все также мягким голосом сказал Тео.

Он помнил о ее травмирующем прошлом, поэтому не хотел ее ни к чему принуждать.

«Давай устроим первое собрание нашей анимационной студии?» — ослепительно улыбнувшись спросил ее Тео.

«Конечно!» — ответила Рёко.

«Сейчас я расскажу тебе общую информацию, касающуюся компании».

«Здание анимационной студии будет располагаться здесь, в Элфайр. Через полмесяца в нем будет закончен ремонт. Оно будет оснащено новейшим техническим оборудованием и инструментами для производства высококачественной анимации».

«Говоря об этом, я знаю, ты можешь подумать, что открытие анимационной студии вдали от центра производства анимации и Союза актеров озвучивания может создать нам проблемы. Но у меня достаточно денег и возможностей, чтобы это решение имело смысл», — твердым тоном рассказывал Тео.

Рёко, которая только собралась об этом спросить, сразу закрыла рот. Она была впечатлена тем, что он принял такое решение.

«Хотя здание будет готово только через полмесяца, мы начнем процесс открытия студии прямо сейчас. В первую очередь нам нужно будет набрать команду. Это будет одна из твоих обязанностей. Я знаю, что у тебя нет опыта в этом деле, поэтому я познакомлю тебя с главным менеджером моей компании. Она тебе в этом поможет. Но помни, если хочешь сохранить должность главного режиссера, тебе придется побольше узнать об этом», — предупредил Тео, смотря Рёко прямо в глаза.

Она немного нервничала из-за того, что ей придется заниматься тем, в чем она совершенно не разбиралась, но была благодарна за оказанную поддержку.

Она хотела быть прекрасным работником и успешно реализоваться в качестве главного режиссера, поэтому уже заранее планировала научиться управлять анимационной студией.

«Твоя вторая задача будет заключаться в том, чтобы связаться с внештатными ключевыми и младшими аниматорами\*. Я полагаю, что в течение года, пока ты работала в Сакуре, у тебя была возможность пообщаться со многими профессионалами в этой области. Я хочу, чтобы ты по возможности переманила к нам как можно больше специалистов», — твердо сказал Тео.

«Но босс, будет трудно заставить их уехать из Сакуры», — с тревогой возразила Рёко.

«Скажи им, что я предлагаю вдвое больше, чем они получают в Сакуре», — лукаво улыбнувшись ответил Тео, сомневаясь, что кто-то из них устоит перед таким искушением.

Зарплата, которую зарабатывали эти фрилансеры аниматоры, была жалкой. По сути, аниматоры в Цветущей Сакуры всегда перегружены работой и им недоплачивают. Однако это описание — лишь грубое упрощение глобальных проблем, с которыми сталкивается отрасль.

Начиная с зарплаты, большинство аниматоров получают только комиссионные. Младшему аниматору, который находится на позиции начального уровня, платят всего около 2\$ за рисунок. На создание одного рисунка как правило уходит час или более. Если бы вы работали аниматором, по стандартному графику с 9.00 до 17.00, то вы могли бы нарисовать, вероятно, всего около восьми рисунков. И такое количество можно было бы назвать очень хорошим.

Но такой график работы был просто мечтой, потому что большинство аниматоров работали более 14-ти часов в день. Гипотетически, если младший аниматор работал по 14 часов каждый день в течение 30 дней, он зарабатывал всего 720\$\*\* в месяц!

Представьте, что вы работаете столько часов каждый день, а зарабатываете только эту скудную сумму денег. Рынок держался на плаву только потому, что было огромное количество молодых людей, которые мало заботились о деньгах и просто хотели работать в любимой отрасли.

Та сумма, которую предлагал платить Тео была вдвое больше того, что они получали ли в любой другой студии! Он был уверен, что найдется много людей, которые захотят заработать побольше денег, чтобы жить лучшей жизнью, даже если для этого им придется уехать из Сакуры.

Рёко удивилась его отношению, ведь она знала, что в индустрии стало нормальным недоплачивать аниматорам. Но Тео не заботило мнение большинства, он сразу удвоил рыночную стоимость оплаты!

«Я позабочусь об этом, босс!» — сказала она с волнением.

Исходя из его решений и указаний, она понимала, что сейчас студия развивается в правильном направлении.

«Думаю, это все. У тебя есть вопросы?» — спросил Тео у своей новой сотрудницы.

«Имеет ли значение уровень опыта кандидатов?» — спросила Рёко.

Она хотела позвонить своим однокурсникам из университета, которые изо всех сил старались выживать в этой суровой индустрии. Они даже пытались что-нибудь сделать, когда ее подставили, но сами были в самом низу пищевой цепи, а потому ничем не могли ей помочь.

«Если они талантливы, ты можешь выбрать кого угодно», — с улыбкой ответил Тео.

«А что насчет главных должностей?» — снова спросила она.

«Я думал о том, чтобы провести групповое собеседование и уже на нем выбрать среди кандидатов людей на нужные нам должности: руководителей, ключевых аниматоров, режиссеров и остальных. Каждый из них должен будет выполнить тестовое задание и тот кто лучше будет справляться, получит лучшее положение в студии. Что ты думаешь об этой идее?» — спросил Тео.

«Это гениально, босс! Так мы сможем отфильтровать зерна от плевел», — ответила Рёко сияющими глазами.

Они еще около часа болтали о разных вещах, касающихся работы будущей студии, а затем Рёко попрощалась и вышла из «Fuji Jump».

Прилив адреналина от предстоящего собеседования и получения работы начал стремительно угасать. И накопившаяся усталость за две недели сильного стресса и недосыпания наверстывала упущенное. Когда она, наконец, приползла в свой гостиничный номер, то рухнула на кровать и сразу же заснула с застывшей на лице блаженной улыбкой.

Она сделала это!

Ее мечта сбылась!

Пока Рёко крепко спала, Тео закончил на сегодня работу над проектом анимационной студии. Завтра весь проект будет полностью завершен. После этого ему останется только заключить контракт со строительной компанией для выполнения плана.

Здание он выбрал заранее, это была заброшенная постройка, ранее принадлежавшая некой обанкротившейся компании. Цена продажи здания такого размера была ниже обычной рыночной стоимости. Поэтому, Тео хотел воспользоваться этой возможностью и выкупить его напрямую по заниженной стоимости.

Саманта сообщила, что к завтрашнему дню сделка будет оформлена. Согласно прогнозу Тео, ему придется использовать все средства, полученные от системы в качестве вознаграждений за выполнение квестов, сумма которых составила более 2 миллионов долларов.

Но в эту стоимость он полностью включил проект ремонта здания и покупку технического оборудования. Несмотря на то, что столь крупная сумма могла показаться слишком дорогим вложением, из-за того, что Тео закупался только самым высококачественным оборудованием для анимации на него ушла большая часть выделенных им средств. В какой-то степени ему повезло, потому что структурный ремонт здания должен был быть минимальным и больших трат не требовал.

Здание украшал сплошной стеклянный фасад. Постройка сама по себе представляла собой великолепно выполненный архитектурный проект, а потому покупка по столь низкой цене, за которую ее отдавали, была очень выгодной сделкой.

Тео дополнительно добавил в проект ремонта несколько студийных комнат, что тоже требовало определенных вложений. Но 2 миллиона долларов были справедливой ценой за все эти новшества. На самом деле он был готов вложить в это еще больше денег. Он хотел, чтобы его аниме-студия выпускала работы самого высокого качества. У Тео должна была быть студия, которая потрясла бы аниме-индустрию!

---

\*Младшие аниматоры (Inbetweeners): Эти аниматоры отрисовывают все кадры между кадрами, созданными ключевыми аниматорами. Они обеспечивают движение в кадрах, в то время как ключевые аниматоры задают тон и сцены, и им необходимо продолжать рисовать повествование, а не заикливаться на корректной частоте смены кадров. Младшие аниматоры обеспечивают плавный переход движения анимации из кадра в кадр.

\*\*720\$ — это примерно 44 820 руб.

<http://tl.rulate.ru/book/70527/2292744>