

Александру пришло в голову, что превращение фильмов в книжки с картинками - не единственный вариант.

Его идея книжек с картинками может быть капитализирована и превращена в вариант скетча с текстовыми пузырями - это и есть комиксы.

Не крошечные газетные комиксы, а настоящие комиксы.

Александр направился к машине и поехал домой, размышляя над своей новой идеей. Поездка была спокойной, так как у Салливана тоже были свои заботы.

-----

Итак, остаток субботы Александр провел в размышлениях о перспективах создания комиксов.

Дизайн персонажей, написание сюжетов, проработка сюжета, компоновка, написание текстов, эскизы, краски, раскрашивание, переплет, издание, распространение, реклама и все прочие причуды комиксов.

В большинстве из перечисленных аспектов Александр разбирается весьма поверхностно, но есть и те, в которых он превосходит других.

Учитывая многолетний опыт работы в области искусства, накопленный им в юности, в части рисования и цветопередачи он мог быть уверен.

Эскизы - это то, что он обычно делает для своих книжек с картинками. Такие сложные вещи, как чернила и раскраска, он тоже может делать, если приложит к этому усилия.

Просто во время обучения в первом классе его ограничивало отсутствие необходимых инструментов и рабочего пространства.

Крошечная парта в окружении третьеклассников - не самое лучшее место для работы с чернильными ручками и плакатными красками.

Мелки и Карандаши - вот единственное, что могла позволить ему мисс Хансен.

Что касается истории, последовательности сюжета и персонажей, то в его "Особняке разума" все это уже есть.

Сейчас он переводит и связывает воедино нагромождение запоминающихся сцен и делает пригодными для переноса на бумагу.

Александр все еще не очень уверен в плагиате и без того беспорядочных комиксов, но он все же попытается.

Создание сюжетов и выпусков известных и еще не вышедших комиксов стоит того, чтобы приложить к этому усилия.

Если кино - это самостоятельные фильмы, иногда имеющие продолжение, то комиксы, какими их помнит Александр, - это грандиозные и обширные сюжетные дуги, односерийники и перезапуски.

Как бы ни была сильна его память, очень сомнительно, что он сможет связать воедино комиксы и персонажей за один присест, будучи подверженным многозадачности на уроке.

Чтобы облегчить задачу, Александру нужно просто исключить из уравнения образовательные занятия.

Он все равно справится, но уровень усилий будет во много раз выше, чем мог бы быть.

Тем не менее, этот вызов стоило принять, так как он поможет оценить, какой производительности он может достичь.

Что касается макетов и расположения панелей, то с этим он сталкивался каждый раз, когда открывал выпуск комикса, но никогда не задумывался над этим.

Он имеет общее представление о том, какая панель идет первой и какой речевой пузырь следует за ней в силу интуиции, но никогда не вникал в суть.

В каком-то смысле, он может делать отдельные работы, но ему еще предстоит много работы, чтобы сделать их единым целым и создать цепочку повествования.

Как эта страница должна взаимодействовать с этой? Как эта панель должна соответствовать персонажам и фону? Как эти наборы рисунков должны передать суть сцены и действий, выражения и атмосферу? Именно такие вопросы возникают в его голове, когда он задумывается об этих базовых и одновременно сложных факторах создания комикса.

Панели, речевые пузыри, сюжет и дизайн страниц Александр мог обозначить только как то, чему он может научиться в процессе работы.

Не было смысла отступать только потому, что он этого не знает. А то, что он этого не знает, - тем более повод попробовать.

Что касается переплета, то это процесс еще более эзотерический, чем предыдущие. Александр знает, как набиваются и печатаются комиксы, но не очень понимает, как они сшиваются.

Он, по крайней мере, знает, что используются степлеры и всякие журнальные фокусы, но это то, что он оставил бы настоящим профессионалам в области создания комиксов.

Издание - еще один важный аспект, с которым ему предстоит разобраться. Какие типы и размеры бумаги он будет использовать, тоже входит в эту сферу. Вопросы об издательском кодексе Comics Code Authority, как его обойти и как ему соответствовать.

Этот фактор также предполагает учет того, как и что должно быть сделано при создании контента. Издатели не будут публиковать произведения, которые могут вызвать обратную реакцию и судебные иски.

Это, конечно, если вы не издатель и можете диктовать, как и что делать.

Однако обратная реакция и судебные иски все еще актуальны. Легко возбудимые родители жаждут крови авторов, которые промывают мозги детям, склоняя их к насилию и греху.

Эти группы могут запретить выпуск Хи-Мэн, просто поднимающий дерево, потому что им кажется, что это окажет негативное влияние на их детей.

Александр не знал, действительно ли они делают это ради дела или просто по приколу. Это то,

на что авторы должны обращать внимание в каждом своем произведении.

Судебные иски - еще одна неприятная тема, в которой стоит разобраться. В индустрии комиксов так много сходств и параллелей, что каждый желающий может подать в суд на того, кто, по его мнению, копирует его работу.

Александр может подтвердить, что он - откровенный плагиатор, но они, по крайней мере, об этом не знают. Тем не менее, предчувствие того, что кто-то может придаться к его "работе" и подать на него в суд, как ни странно, существует.

Распространение и реклама - факторы, которые идут рука об руку, и на которые Александру тоже стоит обратить внимание.

Газетные киоски и магазины комиксов - это то, что приходит ему на ум, но как комиксы попадают туда - это та отрасль, которую он должен изучить еще глубже.

Будет ли он распространять комиксы в местном, национальном или глобальном масштабе, зависит от того, с кем он работает или готов ли он сам заняться этим вопросом.

Реклама - это всего лишь реклама, но Александр уверен, что она необходима для того, чтобы его работы распространялись и были замечены.

Эти факторы в большей степени относятся к бизнесу, и он мог бы просто спросить совета у своего деда, как к этому подступиться.

Дополнительный фактор, связанный с товарами, такими как игрушки и лицензионная периферия, должен стать достаточным стимулом для того, чтобы опытный в бизнесе старик научил его.

Анимационные шоу и любые адаптации - это тоже то, во что могут вылиться скромные сложные комиксы.

-----

В любом случае, индустрия комиксов - это новаторское начинание, о котором Александр задумался совсем недавно, но уже с нетерпением ожидает.

До недавнего времени и прыжок в кинобизнес был для него новым делом, к которому он пришел, чтобы помочь своему дедушке.

Александр отходит от своей компьютерной профессии и проявляет свой авантюрный дух, вступая на новые пути, о которых раньше не задумывался.

Если раньше он был логичен и систематичен в работе с кодами, то теперь он стал экспериментатором и исследователем в творческом порыве, о котором и не подозревал.

Пережитое оказалось настолько богатым и познавательным, насколько Александр мог себе представить.

Фильмы и комиксы могут стать лишь началом.