

Как комиксисты подрывают собственные проекты

Сводка причин, почему большинство комиксов [на deviantART] обрываются спустя всего пару страниц.

Рекламирование ещё не нарисованного комикса

Многие публикуют промо-арт, обложки, листы персонажей и другие дополнительные материалы, не выложив ни одной страницы самого комикса. Существует народная мудрость, что если решил написать книгу или сбросить вес - лучше никому об этом не рассказывать. Друзья несомненно похвалят за благое намерение, а ведь вы ещё ничего не сделали. Вы не заслужили этой похвалы, но получили её в точности так, как если бы результат уже был достигнут. С бессознательной точки зрения стремиться больше некуда. К сожалению, у многих от этого пропадает мотивация. Волна всеобщего предвосхищения захватывает их, заставляя забыть, насколько на самом деле трудно рисовать комикс. Подождите с публикацией дополнительных материалов, пока не нарисуете хотя бы несколько страниц. Оно того стоит.

Разрушение собственной интриги

Кроме того, не публикуйте материалов, которые объясняют моменты комикса, персонажей и их предысторию. Комикс должен быть самостоятельным произведением, не нуждаясь во внешних объяснениях. Тем не менее, многие авторы выдают читателям важные повороты сюжета задолго до того, как эти события начнут разворачиваться в комиксе. Не рассказывайте нам историю персонажа на его листе, дайте ей придти в действие и стать полноправной частью сюжета. Не выдавайте, что кто-то в итоге станет злодеем, лучше мы догадаемся по его действиям. Если вы не показали какое-либо событие в комиксе, не упоминайте его где-либо ещё. Не портите собственную интригу.

Полёт фантазии без предварительного плана

Не придумывайте комикс на ходу. Многие авторы начинают с общей идеи и планируют не далее чем на одну страницу. Вот почему столько комиксов просаживают страницу за страницей без каких-либо подвижек. Я читал немало комиксов, где персонажи несколько страниц просто шли куда-то, а вокруг ничего больше не происходило. Страница насмарку. И на каждую уходит много часов работы. Учитывая, что даже еженедельное обновление

не под силу рядовому комиксисту, читателям придётся ждать 2-3 недели до следующей страницы. Не тратьте страницы зря. Планируйте историю на несколько страниц вперёд, чтобы точно знать, куда всё движется. Не расходуйте панели на бессмысленные диалоги и сцены. И кстати говоря...

Плохой расчёт времени и усилий

Прекратите тратить время и усилия на избыточные детали и сцены. Необходимо подобрать темп, наилучший как для качества, так и для количества. Все говорят, что художники предпочитают работать над качеством, но историю необходимо рассказывать до конца. Никому не нужен комикс, обрывающийся вскоре после начала или спустя две главы. Смиритесь, что страницы комикса будут нарисованы хуже, чем ваши обычные работы. Выберите стиль попроще. Я не предлагаю выкладывать аляповатые покраски эскизов, но найдите баланс, подходящий и вам, и задуманной истории. Если одна страница создаётся месяц, вы нарисуете всего 12 страниц за год. Что вы успеете рассказать за год на 12 страницах? Сверьтесь со сценарием и учтите скорость рисования страниц, чтобы понять, сколько календарного времени пройдёт между поворотами сюжета. Планируйте и работайте в соответствии с этим.

Нерегулярные обновления

Выберете себе реалистичное расписание обновлений и соблюдайте его. Если автор обещает обновления "когда как", в результате обычно выходит "никогда как". Ставьте себе крайние сроки и выработайте привычку попадать в них. Когда нет срока, откладывать легче лёгкого.

Желание всё поменять

Даже преодолев отметку в 10 страниц, многие авторы возвращаются к созданным страницам и вносят изменения - в стиль, сюжет, персонажей, что угодно... Часто это создаёт замкнутый круг правок, останавливающий развитие комикса. Одно дело - исправлять опечатки и ошибки изображения персонажа, но изменять сюжет постфактум - совершенно другое. Да, чем дольше развивается сюжет, тем больше он обретает самостоятельность за пределами исходного плана. Но заставьте себя отталкиваться от ранее установленных деталей. Представьте, что вы заложили фундамент здания. Перезаложить его нельзя, но можно возвести на нём здание. Лучшие произведения развиваются в устанавливаемых для себя же рамках: вы можете неожиданно обнаружить, что при достаточном таланте получается приспособить и обернуть в свою пользу любые неприятные моменты. Что касается стиля, у всех комиксов первые выпуски нарисованы

хуже. Но гораздо лучше потратить то же время на развитие сюжета, чем на повторение пройденного.

Начинание с начала (а именно - рождения)

Мы верим, что ваш герой родился на свет из матери. Не обязательно начинать с этого комикс. И если герой не является ребёнком большую часть сюжета, то нет смысла начинать с его детства. Важные события из детства можно раскрыть дальше по сюжету, но комикс лучше запускать с того места, где рождается сам сюжет, а не его герой.

Сотворение мира, сны и древняя история

Аналогично - не обязательно нам показывать историю сотворения мира. Если вымышленные религиозные представления - ваш основной двигатель сюжета (то есть центрального конфликта героя), то и показывайте их в рамках сюжета. Открывайте их в контексте, а не начинайте комикс с учебника истории. Это слишком оттягивает начало действия, не говоря уже о расхожести штампа. Мы пришли не за воображаемой религией, а за персонажами и их судьбами. Чем дольше приходится ждать начало сюжета, тем меньше мы заинтересованы. Вот почему не следует начинать и с описания древней войны. На это тратится время, за которое читатель мог бы узнать героя и его проблемы. Сосредоточьтесь на сюжете, а не том, что быльём поросло. И никогда не начинайте со сна: это зряшная трата места, которая ничего не меняет; зряшная трата времени на события, которые не случились, а также - доверия читателя.

Скучные герои

Безынтесный герой наскучит и вам, и читателям. Помните, что персонаж - это не набор произвольных черт плюс предыстория. Хороший персонаж не идеален (и не только физически) и развивается со временем. Именно его решения и ошибки движут сюжетом. Герой, который всегда прав и всегда делает верный выбор, безразличен аудитории.

Заведомое сопереживание

Нельзя ожидать от читателей с первой же страницы ни сопереживания, ни интереса, ни привязанности. Скорее всего, вы не добьётесь этого раньше 15-20 страницы. А значит, любая ужасная трагедия, показанная до этой отметки, едва ли отзовется. Скорее она покажется чрезмерно пафосной и вымученной. Если у вас всё начинается с заклания детей злобным властелином или скорби героя по гибели родителей, то на нас (читателей) это скорее всего не окажет никакого впечатления. У нас нет причин что-то чувствовать.

Необходимо выстроить отношения между героями и аудиторией. Приберегите трагедию на потом, когда она будет осмысленной.

Неверная мотивация для начала проекта

Авторы чаще всего бросают комиксы из-за скуки. А также из-за неверных причин, по которым взялись за проект. Писатели садятся за чистый лист потому, что им необходимо рассказать задуманную историю - а не потому, что хотят собрать овалы за офигительный сюжет и крутых персонажей, равно как и не потому, что хотят предстать в глазах окружающих мрачными и суровыми. Вместо этого они настолько захвачены своей историей, в которую вложили душу, что не могут молчать. Они обязаны поведать её. Художники не представляют, насколько это тяжёлое и долгое занятие - создание комиксов, особенно в качестве хобби. Оно должно быть выражением любви, и если вы не любите задуманную историю, то ничего не добьётесь.

Слишком много серьёзности

Слишком много комиксов начинают на серьёзной ноте и уже не останавливаются. Однако всему своё время, в том числе драме и мрачнюку. Их сначала надо заработать. Нужно творить душевно и игриво, а не делать всех персонажей гонимыми страдальцами. Лучшие сюжеты находят своё равновесие, начиная с лёгкой атмосферы. Когда же они заслужат внимание и чувства читателей, то начинают брать за душу сгущающимися красками. Это нужно заработать - как для читателей, так и для себя самого. Вам самим необходимо радоваться за персонажей и свой сюжет.