



Эрик Шварц все ещё с нами,
Давай, давай, веселее!

Интервью с создателем «Сабрины онлайн» Эриком Шварцем

Одно из популярнейших мест на «Обзоре страниц»¹ – страничка комиксов с кадрами из полного собрания «Сабрина онлайн» в качестве ежедневно обновляемого комикса².

Эрик Шварц – художник-карикатурист, широко известный благодаря своим иллюстрациям и анимационным работам с белкой Эми, Сабриной, Аэромультияшками и многими другими. Его анимации (многие в формате Moviesetter) и по сей день используются для демонстрации сильных сторон операционной системы Амига и ее аппаратной части.

Мы подумали, что было бы интересно взять интервью у Эрика и посмотреть, что он может нам рассказать. Ниже приводится стенограмма интервью, взятого посредством электронной почты в период с 25 сентября по 29 октября 2001 года.

«Обзор страниц»: Когда вы стали аниматором и что именно подтолкнуло вас к разработке антропоморфных персонажей?

Эрик В. Шварц: Я рисую с тех самых пор, как себя помню, и наибольшее влияние на меня произвели герои мультипликационных фильмов и комиксов. Моими первыми попытками рисования было, как правило, копирование персонажей комиксов, таких как кот Гарфилд, а позже персонажей Диснея или Уорнер Бразерс из их мультфильмов. Герои-животные часто встречаются в мультфильмах, и я только лишь продолжил эту традицию, создавая своих собственных героев. В то время я не думал о них как о каких-то «антропоморфных» или «пушистых» (фурри) персонажах. Для меня они были просто «животными из мультиков». Это продолжалось до тех пор, пока я не связался с несколькими фанатами и не узнал о фэндоме антропоморфных животных и тому подобном.

«Обзор страниц»: Что вас заинтересовало в «Амиге», и как она помогла в вашей работе?

Эрик В. Шварц: Меня «Амига» интересовала с тех самых пор, как она впервые появилась; я знал, что это был очень мощный компьютер для работы с графикой, особенно для конца восьмидесятых годов. «Амига 500» досталась мне примерно в конце 1988 года, и с тех пор я оказался «пойман на крючок», особенно ее способностью к быстрому созданию анимации. У меня была возможность использовать разные компьютеры и программное обеспечение, но я по-прежнему предпочитаю Амигу в качестве рабочей среды. Я сомневаюсь, что был бы на том же самом месте, где я сейчас нахожусь, если бы у меня не было Амиги с ее возможностями при работе с графикой и анимацией.

«Обзор страниц»: Раз уж мы заговорили об «Амиге», то – как возникла идея о белке Эми, и каково это – чувствовать себя создателем символа, который почти каждый пользователь «Амиги» идентифицирует с этой платформой?

Эрик В. Шварц: Как ни удивительно это прозвучит, но, когда я впервые рисовал эту героиню, мне и в голову не приходила идея делать символ или талисман. Когда я был намного моложе, я часто рисовал известных героев мультфильмов, таких как Багз Банни, Микки Маус и другие; делал я это, в частности, из моей любви к персонажам, а так же для оттачивания навыков в рисовании. Через какое-то время на меня снизошло элементарное откровение – я вряд ли сделаю себе имя, не создавая героев самостоятельно.

Белка Эми была одной из моих первых попыток создать своего собственного персонажа, под вдохновением от студий классической мультипликации. Её имя произошло от «Амиги», что в определенной степени помогло ей стать неофициальным талисманом этих компьютеров. Со временем мой стиль менялся, вслед за ним несколько изменилась и Эми, но я всегда выделял

¹ Jumpgate – нечто типа «скачки по ссылкам». Ресурс у нас не шибко известный, по типу обзора популярных сайтов для тех, кому самому искать лениво.

² Они крутили по кругу уже опубликованные стрипы – каждый день новый выпуск. Таким образом создавалась иллюзия якобы ежедневного комикса.

ее как первый мой персонаж, к которому пришла некоторая известность, начиная с ее появления в 1989 году.

«Обзор страниц»: А когда же возникла идея Сабрины?

Эрик В. Шварц: В основном она возникла из моего желания придумывать разнообразных героев, которые бы отличались друг от друга визуально. Эми была моим первым известным персонажем, а в глазах некоторых – и единственным. Когда большинство моих старых анимаций были размещены в «Amiga magazines», рецензенты ошибочно называли именем Эми других женских персонажей, таких как кошка Кларисса из мультфильма про лягушона Флипа, или даже лемминга Фемме, которая появилась в концовке «Анти Лемминги». Большинство пушистых персонажей-женщин, которые были у меня в то время, были похожи на Эми визуально, поэтому я пытался приложить больше усилий в создание героини, которая бы отличалась от всех других с первого же взгляда. Когда я впервые начал набрасывать героиню-скулса, которая позже стала Сабриной, моей основной целью было создать нечто отличавшееся от типажа Эми. В то время как Эми была задумана как уверенная в себе супермодель, Сабрина полновата в бедрах, носит очки, застенчива. Когда у меня в колледже появилась возможность попробовать свои силы в рисовании комикса, я выбрал в качестве главного героя Сабрину – мне показалось, что она лучше подходит к типуажу студентки, чем Эми. Благодаря некоторым рисункам и перепечаткам из сборника колледжа, Сабрина быстро набрала популярность, во многих отношениях затмив известность Эми. Это в значительной мере повлияло на меня, когда я трансформировал в 1996 году мой комикс в «Сабрина онлайн». Ведь, согласно первоначальной задумке, комикс должен был разворачиваться именно вокруг Эми.

«Обзор страниц»: Раз уж Сабрина родилась, когда вы учились в колледже, то какой колледж вы посещали и что там изучали?

Эрик В. Шварц: Я поступил в колледж искусства и дизайна в Колумбусе, штат Огайо. Моей основной специализацией была иллюстрация.

«Обзор страниц»: Чем вы занимаетесь в жизни сейчас – работаете на какую-то компанию официальным или внештатным художником-оформителем, а может под прикрытием некоего правительственного агентства?

Эрик В. Шварц: В основном я внештатно работаю в области иллюстрации, карикатуры и анимации. У меня не слишком много заказов, но я делал иллюстрации для комиксов, графику для видеоигр и веб-сайтов, а также анимацию для тех же видеоигр и рекламных роликов на местном телевидении. Всё это я совмещаю с продажей собственных рисунков и прочих связанных с ними материалов, а также ишу новые пути распространения моего комикса.

«Обзор страниц»: Насколько «Сабрина онлайн» взята из вашей собственной жизни, прошлой или настоящей?

Эрик В. Шварц: Когда я делал «Сабрину с кафедры графики», я очень много позаимствовал из собственного опыта студента колледжа. Теперь, с «Сабриной онлайн», это происходит в намного меньших масштабах, хотя некоторые аспекты в поведении Сабрины, черты других персонажей, разные забавности берутся с себя или других людей, которых я знаю, но большинство моментов просто придумывается.

«Обзор страниц»: Кто ваш самый любимый из ваших персонажей, а кто больше всего напоминает вас самих?

Эрик В. Шварц: У меня нет особо любимого персонажа, так как все они разные; впрочем, последнее время я очень много работал по комиксу и другим работам, посвященным Сабрине. Вероятно, Сабрина наиболее похожа на меня, не говоря уже о том, что у нас есть общие черты характера и интересы.

«Обзор страниц»: Вы выпустили три печатных выпуска комикса о Сабрине («Сабрина. Год первый», «Сабрина. Год второй», «Сабрина. Год третий»). Когда будет доступен следующий выпуск? Как движутся продажи?

Эрик В. Шварц: На самом деле было четыре выпуска: «Сабрина с кафедры графики» (это была самодельная книжка с коллекцией стрипов, выпущенная в колледже) и Сабрина онлайн год первый, второй, третий (все они опубликованы при помощи United Publications из Великобритании).

Я не берусь утверждать, насколько хорошо они пошли в финансовом плане, но продажи были оживленными и интерес к изданию был высоким. Сборник «Год четвертый» должен выйти в январе или феврале 2002 года. Он будет толще предыдущих, и в нем будет больше страниц комикса и других материалов, чем в предыдущих трех книгах.

«Обзор страниц»: Каким вы видите будущее «Сабрины онлайн»? Намекните, что у вас запланировано для нее?

Эрик В. Шварц: Если повезет, мне бы хотелось дать Сабрине более широкую аудиторию, возможно появление ее в мультфильмах или других средствах массовой информации. Если же вы имеете в виду краткий пересказ будущей истории, то я не смогу вам рассказать слишком много – не только потому, что не люблю разглашать это раньше времени, но еще и потому, что часто я просто не знаю, что будет в комиксе дальше, пока не начну работать над очередным выпуском.

«Обзор страниц»: Спасибо, что нашли время поговорить с нами.

Эрик В. Шварц: Благодарю.

Комикс «Сабрина онлайн», футболки и другие материалы доступны по почтовой рассылке непосредственно ES Productions (есть доступные онлайн-каталоги). Комиксы также доступны на сайте ES Productions – поищите по сочетанию «Sabrina Online».



*Перевод и комментарии: Fogel
Корректурa: Ник
www.sabrina-online.su*