



NÚMERO 18

OUTONO 2009

US\$ 6,95

NOS ESTADOS UNIDOS

DRAW!

O THE PROFESSIONAL
REVISTA PROFISSIONAL "COMO FAZER"
SOBRE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS
E DESENHOS ANIMADOS

REDE DE DESENHOS ANIMADOS

JAMES TUCKER

SOBRE "HOMEM MORCEGO:

O CORAJOSO
& O AUDACIOSO"

MAIS: MIKE MANLEY
E BRET BLEVINS'

COMIC ART BOOTCAMP

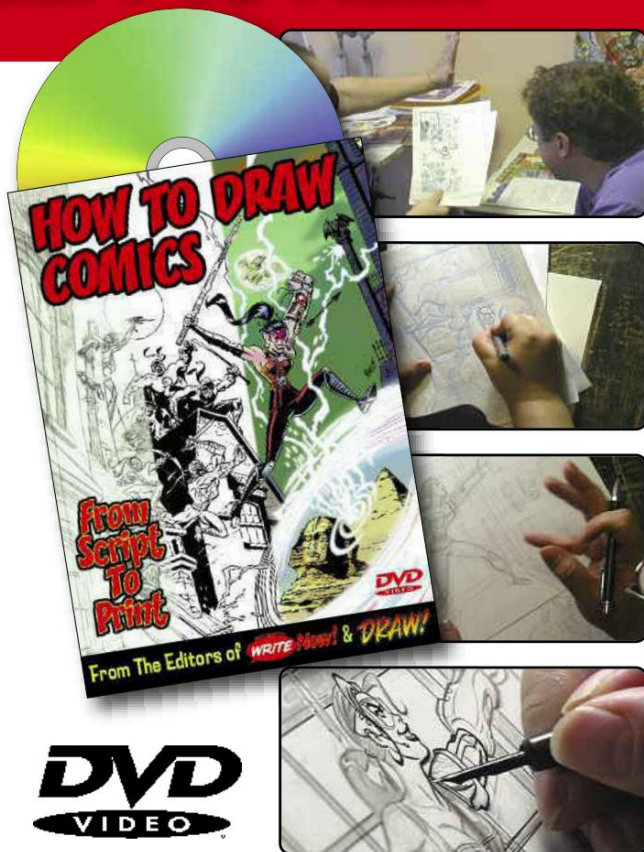
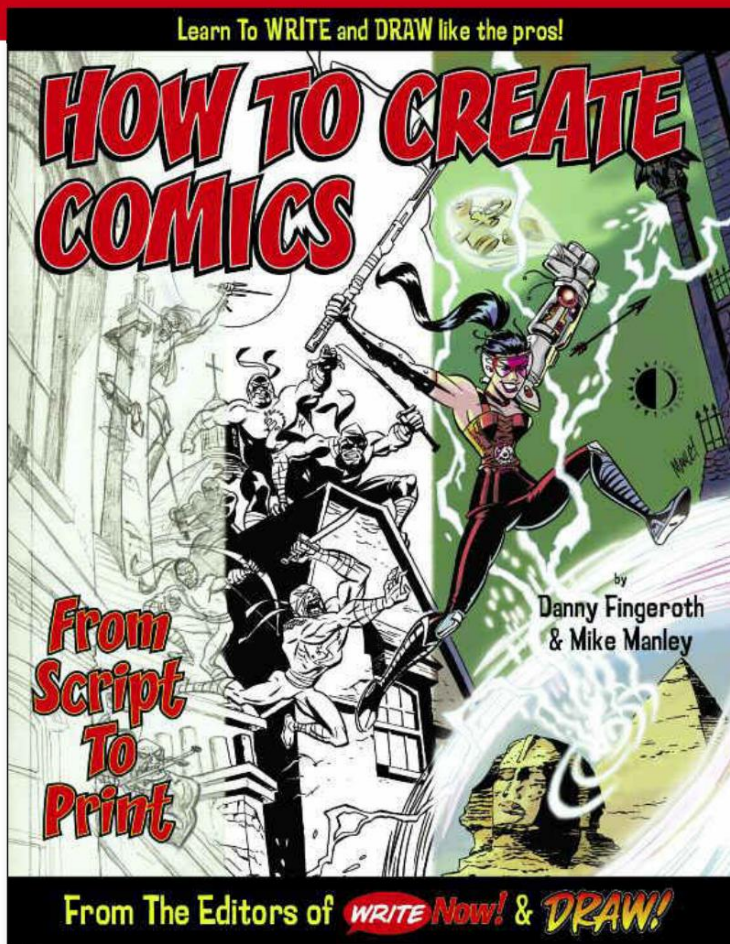
GUERRA RM

ENTREVISTA E DEMO
DO ARTISTA
OF VERTIGO'S
"ESCALPADO"



R.M. Guerra

OS TUTORIAIS FINAIS SOBRE CRIAÇÃO DE QUADRINHOS, DO SCRIPT À IMPRESSÃO



COMO DESENHAR QUADRINHOS DO SCRIPT À IMPRESSÃO DO DVD

COMO CRIAR HQS DO SCRIPT À IMPRESSÃO Versão

REDESENHADA e EXPANDIDA do inovador WRITE

NOW!/ DRAW! cruzamento! DANNY FINGEROTH e MIKE MANLEY mostram passo a passo como desenvolver uma nova história em quadrinhos, desde o roteiro e rascunhos até lápis, tintas, cores, letras - ele até orienta você durante a impressão e distribuição, e a história em quadrinhos colorida finalizada de 8 páginas está incluída, para que você possa ver o resultado final! MAIS: mais de 30 páginas de material TOTALMENTE NOVO, incluindo roteiros "completos" e "estilo Marvel", uma crítica de seu novo personagem e quadrinhos do ponto de vista do editor, novas dicas sobre como colorir, novas lições de redação

expandidas e muito mais! (Brochura comercial de 108 páginas com COLOR) \$

13,95 ISBN: 9781893905603 Código de pedido de diamante: APR063422

Documenta dois profissionais de ponta criando uma história em quadrinhos, desde a ideia inicial até a arte finalizada! Neste DVD repleto de recursos, ESCREVA AGORA! editor da revista DANNY (Homem-Aranha) FINGEROTH e DRAW! o editor da revista MIKE (Batman) MANLEY mostra como um novo personagem evolui do zero! Observe o processo criativo, enquanto uma história é criada a partir de conceitos e rascunhos até lápis, tintas e cores - até mesmo letras! Repleto de dicas e truques "como fazer", é o companheiro perfeito para o livro COMO CRIAR HQS DO SCRIPT PARA IMPRIMIR, ou é uma ferramenta inestimável para criadores de quadrinhos amadores e

profissionais! (DVD de 120 minutos) \$ 29,95 ISBN:

9781893905399 Código de pedido de diamante: AUG043204

Agrupe o livro e o DVD por apenas US\$ 35,95 (ECONOMIZE US\$ 8)

Inclua \$ 4 para frete ou faça o pedido on-line em www.twomorrows.com



Duasmanhãs. Comemorando a arte e a história dos quadrinhos. (& LEGO! TM)

TwoMorrows • 10407 Bedfordtown Drive • Raleigh, NC 27614 EUA • 919-449-0344 • FAX: 919-449-0327 • E-mail: twomorrows@aol.com • www.twomorrows.com

DRAW!

WWW.DRAWMAGAZINE.COM

O PROFISSIONAL
REVISTA "COMO FAZER" ON
QUADRINHOS E DESENHOS ANIMADOS

OUTONO 2009

VOO. 1, NÃO. 18

Editor-chefe • Michael Manley

Designer • Eric Nolen-
Weathington Editor •

John Morrow Logo Design

• John Costanza Revisor • Eric

Nolen-Weathington

Transcrição • Steven Tice Ilustração da capa frontal • RM Guéra

EMPATE! Outono de 2009, vol. 1, nº 18 foi produzido pela Action Planet, Inc. e publicado pela TwoMorrows Publishing. Michael Manley, Editor, John Morrow, Editor. O endereço editorial é PO Box 2129, Upper Darby, PA 19082. Endereço de assinatura: TwoMorrows Publishing, 10407 Bedfordtown Dr., Raleigh, NC 27614. DRAW! e seu logotipo são marcas registradas da Action Planet, Inc. Todas as contribuições aqui contidas têm direitos autorais de 2009 de seus respectivos contribuidores. Action Planet, Inc. e TwoMorrows Publishing não aceitam nenhuma responsabilidade por envios não solicitados. Todas as obras de arte aqui contidas são protegidas por direitos autorais do ano de produção, de seu criador (se for obra contratada, da entidade que contratou a referida obra de arte); os personagens apresentados na referida arte são marcas comerciais ou marcas registradas de seus respectivos proprietários; e a referida obra de arte ou outro material de marca registrada é impresso nestas páginas com o consentimento do detentor dos direitos autorais e/ou para fins jornalísticos, educacionais e históricos, sem violação intencional ou implícita. Aquaman, Batman, Raio Negro, Arraia Negra, Besouro Azul, Livros de Magia, Tempestade de Fogo, Flash, Gorila Grodd, Arqueiro Verde, Gavião Negro, Kanjar Ro, Katana, Lex Luthor, Metamorfo, Mestre do Oceano, Os Estranhos, Homem de Plástico, Tornado Vermelho, Superman, Tim Hunter™ e ©2009 DC Comics • Pantera Negra, Capitão Marvel, Darkhawk, Hulk, Quasar, Mercúrio, The Thing™ e ©2009 Marvel Characters, Inc. • Scalped™ e ©2009 Jason Aaron e Rajko Milosevic • Smoky Joe™ e ©2009 Rajko Milosevic • Judge Anderson™ e ©2009 2000 AD • Hidamari no Ki™ e ©2009 Osama Tezuka • Monsterman™ e ©2009 Mike Manley • GI Joe™ e ©2009 Hasbro • Predator™ e ©2009 20th Century Fox Film Corp. • Space Ace™ e © 2009 Don Bluth Films • Ninja Conquest™ e © 2009 respectivo proprietário • Esta edição inteira é © 2009 Action Planet Inc. e TwoMorrows Publishing. PRIMEIRA IMPRESSÃO.

CONTEÚDO

RM GUERA

não canta mais o blues

3 Entrevista com o artista de Vertigo's Scalped.....



12

James Tucker

Batman: Os Bravos e Ousados

Entrevista com o produtor/artista.....



DESENHANDO DA VIDA

Bret Blevins 36 desenhos coloridos da vida.....



59

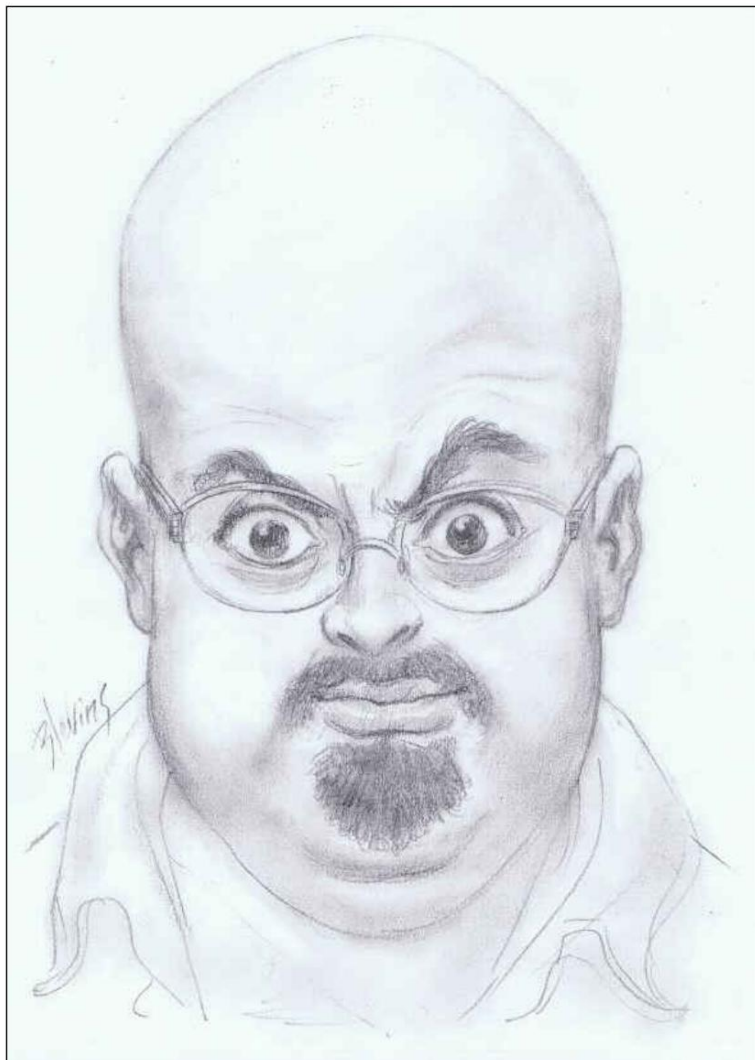
BOOTCAMP DE ARTE EM QUADRINHOS

de Mike Manley.....

"As retas contra as curvas",
de Mike Manley.....



AVANÇANDO



Ei , amigos, bem-vindos ao anual

indicada este ano ao Prêmio Harvey!
Estarei presente na premiação organizada pela Baltimore Comic-Con. Na verdade, quando você ler isto, talvez já tenhamos vencido. Tiro o chapéu - e meu cabelo também - para todas as grandes pessoas que tornam cada edição possível, do editor John Morrow a Eric Nolen-Weathington, a Jamar Nicholas e meu amigo e soldado Bret Blevins.

Esta questão demorou a chegar, pois demorou algum tempo para encontrar uma forma de entrevistar RM Guéra, que vive em Espanha. Felizmente, o destino (e a Internet) me apresentou Bojan M. Djukic - o homem certo para um emprego. Sou fã de *Scalped* desde o primeiro número e um grande fã do trabalho de Guéra em particular. Então, tiro o chapéu para Bojan por fazer um ótimo trabalho na entrevista.

"Bang, Pow! ESMAGAR! Os quadrinhos não são apenas mais para crianças!" Feh! Esta é a manchete típica que você lê no artigo fofo que você vê quando o jornal comum procura preencher o espaço da coluna e faz um artigo sobre quadrinhos hoje. Eles estão sempre aludindo ao super popular programa de TV *do Batman* dos anos 60 , com Adam West, e ao novo programa do Cartoon Network, *Batman: The Brave and the Bold*, que remonta um pouco àquela época e à era dos quadrinhos que inspirou o Programa de TV dos anos 60, os quadrinhos do Batman dos anos 50 e início dos anos 60.

Bem, eu era um grande fã daquele programa quando criança, assim como qualquer pessoa da minha idade

era naquela época. Então foi um prazer conversar e conversar com o artista/produtor James Tucker, que reservou um tempo de sua agenda lotada para conversar comigo sobre o show e sua abordagem e abordagem sobre o Batman.


Quero também anunciar oficialmente que o *SORTEIO!* o blog da revista está instalado e funcionando: <http://draw-magazine.blogspot.com>. Agora você pode encontrar atualizações de notícias e eventualmente material online adicional e exclusivo. Pretendo começar a fazer podcasts no próximo ano, onde farei entrevistas e palestras com artistas. Essas coisas estão em andamento, assim como ainda mais eventos online, como aulas de desenho ao vivo, demonstrações, etc. Fique ligado no blog para as últimas novidades!

Interpretação figurativa
de Bret Blevins

MIKE

Mike Manley, editor

E-mail: mike@drawmagazine.com Site: www.draw-magazine.blogspot.com Correio tradicional: PO Box 2129, Upper Darby, PA 19082



**RM
GUERRA
NÃO MAIS
CANTANDO
OS AZUIS**

Entrevista realizada e transcrita
por Brian "Duke" Boyanski

Com um pé na tradição europeia de clássicos como *Le Guerny* e um pé no Brasil de filmes noir americano, RM

O trabalho de GUERA em *Scalped*, da Vertigo, está criando uma nova visão da vida de "The Rez" e do gênero de quadrinhos policiais.

BRIAN "DUQUE" BOYANSKI: Seu nome é Rajko Milosevic. Como diabos você ganhou o apelido de "Gera", que gradualmente evoluiu para "Guéra"?

RM GUERA: É uma história engraçada, como todas desse tipo são. Quando eu tinha uns onze ou doze anos, mudamos de uma parte da cidade para outra, então mudei de escola.

Por ser novo, tive que lembrar de muitos nomes, e um deles me lembrei errado. Era o nome Gruya — um nome montenegrino, que não soava mediano, mesmo para os padrões sérvios —, mas de alguma forma ouvi errado e pensei que o nome desse garoto era "Guéra", e assim o chamei por ele. Todas as crianças riram disso secretamente e, para continuar a piada, ninguém me contou por alguns dias. Identifiquei meu erro e mudei, mas já era tarde, então quando se referiram a mim de alguma forma, disseram Guéra, sabendo quem é o verdadeiro dono desse nome.

[risos] E está preso desde então.

Não é um nome artístico ou algo assim.

Até minha mãe me chama de Guéra. Evoluiu de escrever em sérvio como Gera para Guéra, pois eu estava muito cansado de explicar para os espanhóis aqui, ou para quem quer que seja. Literalmente, nem uma única pessoa leu ou disse corretamente na primeira tentativa, então adicionei uma letra e um acento para mudar a palavra. Não tenho certeza se consegui, mas com certeza tornou minha vida muito mais simples.

BB: Quando você nasceu?

RMG: Em 24 de novembro de 1959, na Sérvia... bem, na época, na Iugoslávia.

BB: Você é um garoto de Belgrado, certo?

RMG: Sim. Cortei minhas raízes de boa vontade. Já estou há 17 anos fora, mas Belgrado, seu charme único e os bons momentos que passei lá permanecerão comigo e não poderão ser removidos.

BB: Sua família apoiou você em seus esforços?

RMG: De certa forma... nossos pais tiveram um papel nisso tudo. Geral, quero dizer. Tive sorte sim, porque os meus estiveram presentes pela ausência deles. Tínhamos poucos recursos materiais, mas eles realmente me deixaram sozinho para fazer tudo o que eu achava que importava na minha vida desde cedo. Você não pode ser grato o suficiente por isso.

BB: Como você conseguiu lidar facilmente com a liderança de uma banda de blues enquanto construía uma carreira como artista de quadrinhos?

RMG: Obrigado por colocar dessa forma. Por não pensar nisso, suponho.

Apenas fazendo, como diz o comercial. Eu simplesmente adorava fazer essas coisas e então deixei fluir. É o único jeito, porque se você começar a pensar muito nisso, parece impossível, e você para. Foi

um home run de paixão e um forte desejo de fazê-lo.

Muitos problemas de sobrevivência, mas acabou dando certo...

BB: O que o levou a desenhar? Foram quadrinhos ou apenas um desejo natural?

RMG: Eu fiz isso sozinho no início. Fui instado, como você disse, apenas por impulso - não houve influências que eu conheça - a fazer desenhos de Colts [revólveres], chapéus e, principalmente, cavalos dos seriados de faroeste da TV de sábado e domingo. Acima de tudo, eu estava totalmente absorvido por desenhos que "moviam" - figuras em ação - e era bom nisso. Portanto, esse desejo, reflexão, sentimento, necessidade, observação, impulso - como quer que você o coloque - foi tatuado muito profundamente em meu subconsciente.

As revistas que foram pioneiras em quadrinhos em nosso ex-país durante meados e finais dos anos 60 simplesmente forjaram esse desejo: *Zenit*, *Pingvin*, *Panorama*, mas mais do que qualquer outra coisa, as revistas de quadrinhos *Cowboy Picture Library* da Fleetway. De certa forma, por causa dessa forja, agi como se fosse

mais maduro do que realmente era. Por exemplo, nunca falei com ninguém sobre isso.

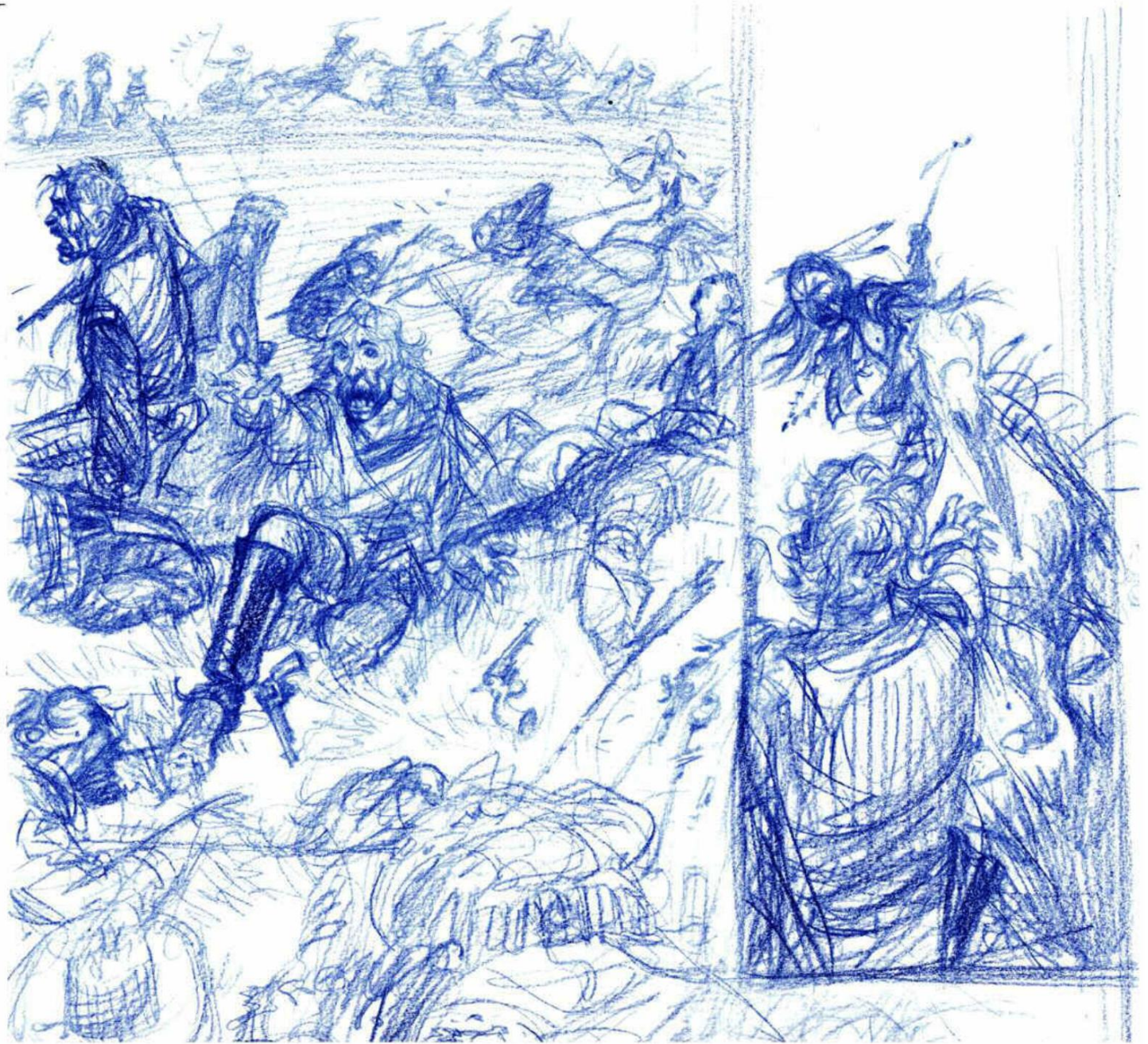
Eu nunca quis.

Guardei isso para mim, o que era uma coisa bastante madura, considerando a minha idade. Eu estava sozinho nesse sentimento e senti que era assim que deveria ser. Eu levei isso a sério.

Embora, uma vez satisfeito, eu saísse e fosse uma criança muito feliz e selvagem, quase nenhum dos meus amigos sabia que eu estava tão profundamente possuído por isso. Muito poucos sabiam que eu desenhava de forma alguma. Teve muito a ver com a forma que minha vida tomou depois.

Mas eu realmente penso nisso como algum tipo de necessidade, o que é estranho quando você pensa nisso. Estranho porque até hoje não estou





(esquerda) Esboço do Batman. (acima) Guéra desenha bem frouxamente com lápis azul. Ele prefere apertar seus desenhos na fase de tintagem para mantê-los vivos. BATMAN™ E ©2009 DC COMICS.

claro que cheguei ao fundo da questão. O que é de fato?

Que tipo de necessidade você poderia ter de extrair com tanta paixão do desenvolvimento inicial de sua consciência, mas você tem 100% de certeza de que a possui? É observância ou talvez uma pureza da sensação do mundo ao seu redor? É um ato heróico ou um ato de desistência? Uma mistura disso tudo? Coisas interessantes, não é?

BB: Você acompanhou certos artistas e escritores desde o início ou apenas se sentiu atraído pelos quadrinhos em geral?

RMG: Bem, ambos eu acho. Primeiro, a pureza da sua atração não poderia ser comparada com nada que acontece hoje. Não havia nada semelhante, nada tão forte para escolher, comparar ou mesmo pensar. O apelo aos adultos por dinheiro para comprá-los foi totalmente destinado. Automático. Foi um verdadeiro teste de vontade e

capacidade, você sabe, de convencer sua mãe de que você precisava de uma revista em quadrinhos esta semana também. “Você comprou um na semana passada, não foi? O hipnotismo estava acontecendo lá. O truque era usar palavras normais, mas ter um olhar determinado – mesmo que todos soubessem que você tinha apenas seis anos. [risos] Se isso não funcionasse, você rapidamente trazia à tona seu mais recente feito digno de recompensa, qualquer coisa para chegar naquele momento de abrir a primeira página... Ah, era uma luta diária. [risada]

E o impacto... meu Deus... os movimentos de ação na verdade capturados e dramaticamente tatuados - eles foram vívidos, você sabe... Impacto tremendo. Eu realmente duvido que seja possível compará-lo, digamos, com o mais novo videogame, porque – por mais que possa ser emocionante para as crianças de hoje, com todas as tremendas conquistas técnicas de hoje – naquela época não havia realmente nada parecido com os quadrinhos. Nada nem perto de compará-los. Foi uma bomba que explodiu tão profundamente

Hí ...



Uma ilustração do juiz Anderson.
Guéra costuma adicionar marcadores
azuis às suas ilustrações.
JUIZ ANDERSON™ E ©2009 2000 DC.

eu... Os artistas eram tudo, na verdade... Meus gostos pessoais que floresceram a partir daquela época são a raiz das minhas raízes hoje. Impossível separar, estará comigo enquanto eu viver.

BB: Quando lhe ocorreu que você poderia ganhar a vida desenhando quadrinhos?

RMG: Não me lembro. No meu caso, de alguma forma, sempre estive lá. No fundo, eu tinha 100% de certeza de que em algum momento da minha vida isso aconteceria, apesar de parecer impossível na época. Essa foi a parte da luta, a parte boa.

E eu me considerava um sobrevivente, então foi considerado como tal. A parte verdadeiramente má foi a mediocridade prevalecente entre os editoriais do final dos anos 70 e dos anos 80 na Jugoslávia. Essa foi uma luta, tudo bem. Você tentou, mas eles não conseguiram entender, porque simplesmente não eram capazes. Assassinos de esperança.

BB: Você sabia de alguma distinção entre quadrinhos de origem europeia e de origem norte-americana?

RMG: Não instantaneamente, é claro, mas bem no início, sim. Vendo *Johnny Hazard* ou *Demolidor*, e depois *Oumpah-Pah*, ou muito mais tarde *Blueberry*, houve algum tipo de diferença óbvia, uma dica que eles estavam sinalizando, e tenho certeza de que percebi isso logo no início. Mas nunca me importei. O objetivo era aproveitá-los tanto quanto possível em seu terreno – e não separá-los dele.

Para mim sempre foram só *quadrinhos*, e depois, quando chegou a hora, fiquei um pouco envergonhado por não ter uma opinião mais clara sobre o que eu gostava mais. Acho que minha separação foi tipo um “problema bom” ou um “problema ruim”, não importa a marca, e isso foi tudo que houve para mim. O que me faltava talvez fosse uma área cinzenta ali, então raramente expressava minhas opiniões em voz alta, porque era uma opinião muito preta ou branca. As pessoas geralmente só queriam conversar, mas eu era um matador de conversas com isso. Eu simplesmente não poderia fazer diferente então. Ainda não consigo às vezes.

BB: Mas qual você preferiu?

RMG: Bem, cada um tem seus prós e contras. Por natureza, eu cairia mais no estilo europeu, mas também tendo a inclinar-me para a eficácia da narrativa americana. Eu simplesmente gosto e admiro isso. Eles são apenas diferentes. Diferentes tamanhos de questões, diferentes mercados também.

Mas, é tudo sobre a história e, portanto, não é tão diferente. Tudo isso não tem a ver com técnicas de desenho. É sobre contar histórias. Está vazio se você não sentir ou não tiver uma história para mostrar por trás dele. Eu realmente me considero sortudo por gostar de fazer os dois, sem ser 100% representativo de nenhum deles.

Nosso trabalho como artistas é torná-lo verossímil, e isso é tudo. Tomemos Jack Kirby como um exemplo claro. Por mais ingênua que fosse a situação, o seu desenho sempre significava alguma coisa. Então é *ele* que está vivo ali, não o desenho.

BB: O que você mais gosta de desenhar?

RMG: Movimento em geral e o clima do espaço. Cavalos e potros poderiam ser meu fetiche; eles sempre têm que ser perfeitos. Além disso, a profundidade do personagem. A busca por isso realmente me excita, apaixonadamente.



Tintas para a capa desta edição, com Dashiell Bad Horse ^{Esculpeladq} SCALPED™ E ©2009 JASON AARON E RAJKO MILOSEVIC.

BB: Você teve alguma ambição inicial em relação à escrita?

RMG: Nenhum que valha a pena mencionar. Balões com coerência, diálogo que levava a algum lugar, tudo veio muitos anos depois – quando uma necessidade ou impulso semelhante apareceu – quando senti que poderia dizer alguma coisa. Depois de ler muitos livros, suponho. Mas quando começou, aos meus 30 e poucos anos, tudo começou de novo, como um despertar total, como uma nova língua. Comecei a escrever letras para minhas músicas, bem como roteiros e ensaios.

BB: Como exatamente você começou a aprender a desenhar?

RMG: Eu realmente nunca tive nada além do bom senso para me ajudar. Quando eu era criança não havia livros sobre isso, mas parecia lógico que as páginas “reais” fossem maiores do que aquelas que você vê publicadas. E eu sabia da existência de tinta, canetas e pincéis nas aulas escolares - simples assim.

Meu pai trabalhava em uma papelaria. De vez em quando eu pedia algum material, como uma espécie de ajuda de custo geral, e só. Ele não sabia nada sobre a maneira real de fazer isso.

Quando eu tinha cerca de 16 anos, conheci alguns de nossos amigos em comum— Vesovich, Savich e pouco depois você mesmo – que tinha alguns livros, mas nunca fiquei admirado com eles. O que eu gostei e gostei foram bons quadrinhos. Já está tudo aí, sabe? Eu estava mais interessado em livros que continham fotos de filmes de faroeste. Agora, *isso* foi útil.

BB: Ao contrário de você, eu era – e ainda sou – dependente daqueles livros e revistas de referência e “como fazer”. Presumo que seja um processo contínuo para você.

RMG: Um grande sim nisso. Isso nunca acaba realmente.

BB: A sua abordagem ao processo de desenho evoluiu ou mudou ao longo da sua carreira?

RMG: Acho que de certa forma sempre se faz a mesma coisa, do ponto de vista lógico. Com o tempo, porém, tudo passa mais rápido. Mas é um utilitário, se você quiser; é algo que não pode ser mudado, então essa parte decide as coisas por si só.

BB: Você pode me dar um resumo do seu processo?

RMG: Claro, mas isso será mais uma análise geral do processo. Primeiro estão as ideias e esboços que faço durante a segunda leitura do roteiro, com lápis azul – bem toscos. Depois adiciono linhas de perspectiva visando/posicionando melhor as coisas. Às vezes, dou forma a massas de figuras, adicionando lápis preto ou azul mais escuro – às vezes com um marcador grosso e azul claro – ou tinta cinza com um pincel bem aguçado... o que estiver mais próximo de minhas mãos. Depois copio – às vezes usando uma mesa light box – na prancheta original e verifico novamente o desenho.

O desenho e a composição agora estão claros, então só há a tinta saiu. Muitas vezes antes de pintar, uso a borracha macia amassada – Faber Castell é a melhor – para clarear os lápis, porque se forem muito pesados atrapalha a tinta. Isso é tudo. Esse é o básico. Embora – devo ser sincero aqui – já se passaram anos desde que fiz isso exatamente nessa ordem. Sem misturar tudo, quero dizer.

BB: Como assim?

RMG: Simplificando, é algo que tenho feito de dez a doze horas por dia, durante os últimos 25 anos ou mais. Com o tempo as diferentes partes do processo se misturam e você as mistura sem nem mesmo ter consciência disso.

Vou tentar explicar: se você me acordasse no meio da noite, eu diria o que acabei de dizer nessa ordem. E eu realmente tenho essa imagem na minha cabeça. Mas, na realidade, tudo vai diretamente para o tabuleiro original. Quase sempre. Somente se eu não tiver certeza, ou se for algo complicado, ou apenas interessante de verificar, farei isso primeiro em um pedaço de papel separado.

A primeira fase – a ideia aproximada – às vezes eu desenho diretamente no tabuleiro final, às vezes não. Se estiver claro o suficiente na minha cabeça, não preciso. Vou até tentar evitar esboços para manter o frescor. Outras vezes, na primeira leitura do roteiro, faço alguns esboços e, se me sinto animado com isso, vou direto para a caixa de luz – para a tinta. Sem limpeza, sem nada, apenas tinta imediatamente.

Também gosto de pular a ordem das páginas. Eu gosto muito disso. Nenhuma razão específica, apenas fico mais inspirado dessa forma. O exemplo mais recente disso é que fiz as páginas 1 e 2 de uma nova edição *do Scalped* e tinha os lápis das páginas 3 e 4 prontos para tinta, mas esta manhã pulei para a página 7 e pinte a página inteira hoje, porque quando uma ideia salta para você, você deveria tentar pelo menos. Não subestime esse momento. Nem sempre funciona, mas mantém você sob algum tipo de tensão positiva. Dá vida aos painéis.



Um bom exemplo dos lápis de Guéra versus suas tintas.
SCALPED™ E ©2009 JASON AARON E RAJKO MILOSEVIC.

Não há nada fixo, por assim dizer. As únicas ferramentas principais para tudo isso são um lápis triangular, grosso e azul Staedtler CE para layouts e rascunhos. Para desenhos mais detalhados, uso minas HB de 2 mm dentro do meu confiável porta-minas de metal.

Quase todo o resto, em termos de sistema, é amplamente aplicado e executado de maneira flexível. Não sei se consigo definir melhor do que isso.

BB: Você depende da fase de tinta para obter a aparência final ou prefere resolver o desenho na fase de desenho a lápis?

RMG: A tinta é minha declaração final. Todo o resto é um guia para o look final. Quando faço lápis sérios, eles são um estudo, então raramente os pinto. Quando estou desenhando quadrinhos, gosto de aprimorar o layout geral do painel, não tanto os detalhes em si, então, quando começo a pintar, ainda estou construindo o painel, finalizando, completando, desenhando a ideia toda – não apenas pintando.

BB: Quão detalhados são seus lápis então?

RMG: Definido, mas o mais solto possível. Volume e construção são importantes para definir – e obviamente todas as expressões. Para quando sentir que o painel está organizado e não “lindo”.



completo.” Eu realmente acho que se os lápis estiverem muito apertados, isso tira a vida do painel final como um todo. Prefiro deixar mais solto, para poder imaginar que estou apenas finalizando meus lápis pintando-os. Prefiro usar têmpera branca – guache – depois [para correções] do que seguir um caminho seguro com os lápis parecendo que já estão pintados. É como se você estivesse fazendo isso duas vezes. Por que fazer isso? A repetição simplesmente mata. É uma falsificação de perfeição, dito de outra forma,

Acho que essa sensação ou risco acrescenta qualidade de vida ao desenho. Que você mesmo está mais vivo por causa dessa incerteza. Você tem que se concentrar para improvisar, e essa energia é transmitida para a página. Não precisa ser perfeito! É melhor se

não consegue evitar fazer lindos desenhos a lápis. Se estiver indo bem e você não puder evitar, então deixarei fluir e me divertirei. Eu não vou me conter. Realmente há dias em que isso é inevitável.

Vou finalizar e assim chegar ao topo que falei. Mas depois levo o quadro original para a caixa de luz e copio-o toscamente, desenha-se novamente a lápis, como se fosse apenas um esboço mais rápido. E então coloco a primeira página desenhada a lápis na minha frente para olhar, comparando-a enquanto pinto a mais áspera. Olhando para ele e não copiando diretamente, colocarei minha intuição em uso novamente. Tornar-se-á incomparavelmente mais fresco do que tentar realmente imitar algo já feito.

não é, de qualquer maneira. Esforce-se como um louco, sim, mas não alcance.

Sempre tenho medo de ser mal interpretado quando surgem dúvidas sobre esse assunto... Deve-se dizer que não tenho nada contra o processo de ninguém e que a preferência pessoal é algo que torna este mundo interessante.

BB: É uma grande revelação que você não faça uma limpeza real e aperte seus lápis sobre uma mesa leve.

RMG: Também é uma revelação que alguém aprecia isso. Obrigado. Quero dizer.

BB: Mas qual é o propósito de fazer esses esboços realmente rudimentares e depois transferi-los para a caixa de luz com lápis azul de uma forma ainda mais grosseira antes de pintar tudo?

RMG: Vou tentar esclarecer. Um erro geral que descobri no trabalho de outras pessoas é perder a vida de um painel durante a fase de desenho. O resultado é uma espécie de desarticulação entre objetivos, já que o painel em sua aparência final não foi feito para ser desenhado a lápis, mas sim pintado. É quando deveria estar no seu melhor. Se eu estiver muito apertado com os lápis, isso desativará minha intuição ao pintar. Isso me impedirá de alcançar o “topo” único do desenho específico, como já o alcancei a lápis. Não pode ser alcançado duas vezes com o mesmo sentido de naturalismo – nunca, jamais. Cada painel tem o seu topo, que é preciso aprender a reconhecer. É muito, muito importante não passar por isso.

Para responder mais sua pergunta diretamente, se eu fizer alguns lindos desenhos a lápis – às vezes você



Uma ilustração de lavagem de tinta de Dashiell Bad Horse e Carol Ellroy de Escalpelado. Observe o velho cowboy (que atende pelo nome de Catcher) **misturado ao fundo.**

SCALPED™ E ©2009 JASON AARON E RAJKO MILOSEVIC.

BB: Lembro-me de você como sendo exclusivamente um homem da escova. Agora você pinta predominantemente com uma caneta.

RMG: Sim, mas grande parte da minha confiança vem daquele período de escovação total. O pincel é a rainha. É a ferramenta mais difícil de dominar porque se recusa a fixar a sua forma. Ele escorrega tão facilmente que faz as pessoas ficarem rígidas e com medo ou explodirem, porque querem controlá-lo como se fosse algo com uma forma grossa – um grande erro. Depois de dominar esta senhora, você pode usar o que quiser.

Eu comecei a usar a caneta tão naturalmente quanto qualquer outra coisa, na verdade. Simplesmente parecia que era hora de mudar e então eu o redescobri. Pura intuição.

BB: Quais ferramentas específicas você usa?

RMG: Além do lápis azul Staedtler CE e do porta-minas Caran d'Ache mencionados acima, absolutamente tudo o mais eu mudo o máximo possível, se o momento permitir. Então, lápis de grafite, sim, eu tenho muitos deles – todas as marcas e cores imagináveis. Eles estão principalmente em torno da HB e principalmente da Faber Castell - com algumas exceções exóticas. Também tenho pontas azuis médias de 2 mm com as quais estou realmente impressionado, embora não se apaguem facilmente, mas têm um toque muito bom - Faber Castells novamente. Eles são muito caros e difíceis de encontrar, mas duram mais sem serem muito grossos. Recebi algumas caixas deles da Áustria, enviadas por Milan "Lucky" Ilich, um dos meus amigos mais próximos e um artista incrível.

Nunca compro o mesmo pincel mais de duas vezes seguidas. Se eu fizer, é sintético. Eu nem conheço as marcas deles. Eu pego tudo o que está à mão e eles duram meses. Realmente acho que experimentei todos, mas não coleciono nem acumulo. O pincel que usei por mais tempo e o único que quebrou a regra "nunca três seguidos" - porque é acessível e bom o suficiente - é um Barna. São feitos à mão aqui na Espanha e têm um formato bonito.

Eles não são muito conhecidos e hoje em dia são de qualidade razoável. No momento, tenho um DaVinci nº 4 em minha mesa - muito bom, mas acho que optarei pelo nº 6 da próxima vez - e um KUBO Arte nº 8, sintético e barato, de fabricação italiana.

Por muito tempo, as canetas não foram a base do meu departamento de ferramentas, mas desde que lhes dei uma chance justa, estou realmente impressionado com elas. Eles são definitivamente minha principal ferramenta agora. Tantas coisas diferentes, tanta variedade – tão bom. No momento, tenho dezenas de canetas que nunca experimentei. Literalmente. Eu não os coleciono; é para usá-los quando chegar a hora. Comprei-os de "passagem" só porque pareciam interessantes, ou simplesmente certos. Mas não sei muito sobre suas marcas.

Canetas básicas... hmm, sempre foi seguro comprar Gillott - exceto pela multa extra, mas isso é porque elas realmente são extra finas. É bom, mas não foi feito para mim, suponho. Na verdade, apenas para você, vou ler as marcas dos antigos - aqueles que guardei como "me serviram bem" para comprar novamente. Lembro-me deles melhor visualmente do que por marca. As canetas de Leonardt me impressionaram – uma das melhores e mais duradouras também. Brause & Co. - toque maravilhoso e uma variedade de espessuras de linha facilmente alcançadas; muito bom. Jaer nº 810 Sargent. 813 também são bons. Eu uso muito isso para *Scalped*.

BB: Quando você começou a usar um computador para fazer suas obras de arte?

RMG: Mais ou menos um ano depois de comprar um pela primeira vez. Cerca de oito, nove anos atrás. Comecei tarde e fiquei muito orgulhoso disso.

BB: Você começou com o Photoshop?

RMG: Sim, como todo mundo, suponho.

BB: Que software você usa hoje em dia?

RMG: Além do Photoshop, tenho o Painter Classic, e é tudo que uso. Eu uso a versão mais recente do Photoshop e a versão mais antiga do Painter – a mais simples – das quais gosto muito, muito. Eu tenho um tablet digital – um novo. Desgastei o meu primeiro, que veio com o programa. Eu realmente gosto de usá-lo.

BB: Qual é a sua experiência com pintura de capas e obras de arte de interiores? Você já pintou seriamente?

RMG: Sim, pintei a capa e a contracapa de *Le lièvre de Mars*.

BB: Você pinta hoje ou colore seu trabalho interior?

RMG: Eu colori meu primeiro álbum pirata, *Howard Blake: Under the Shadowlight*, do jeito clássico - provas de linha azul, aquarelas e tudo. A capa também, embora com muita têmpera misturada. E na contracapa do álbum há um desenho em preto e branco pintado no computador.

Eu fiz e faço as duas coisas. Ainda acho que a graça da coloração clássica não vai desaparecer. No momento ele é dominado pela perfeição do computador – é ilimitado; simples assim.. A pintura digital é desejada em todos os lugares, mas o tempo irá separar e definir o

ENTREVISTA COM RM GUERA CONTINUA NA PÁGINA 41

STOP USING WORD!

WRITING CAN BE SO MUCH EASIER USING Comic Script Templates

SCREENWRITER THE CHOICE OF HOLLYWOOD PROFESSIONALS

MOVIE MAGIC SCREENWRITER 6

YouTube Channel: screenplayDOTcom

WWW.SCREENPLAY.COM

Copyright © 1998 Screenplay, Inc. All Rights Reserved. Screenplay is a trademark of Screenplay, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. Screenplay is a registered trademark of Screenplay, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.



Batman: os Bravos e os Ousados

JAMES TUCKER

Entrevista
conduzida por
Mike Manley e
transcrita por Steven Tice

Dos animaniacos ao Superman: a série animada, o novo *Aventuras de Batman, Liga da Justiça e Legião de Super-Heróis*, James Tucker fez de tudo. **EMPATE!** alcança o homem de ação para discutir a nova série de sucesso do produtor/artista *Batman: The Brave and the Bold*.

DRAW! Acho que a principal coisa que eu queria abordar era sua nova versão do Batman, que já teve quantas retomadas neste momento, depois de quase 70 anos, certo? Eles continuam reiniciando-o, e na TV eles o reiniciam, o que, quatro ou cinco vezes agora, desde os anos 90.

JAMES TUCKER: Bem, houve *Batman: The Animated Series*, e depois houve *The New Adventures*, que é mais ou menos o mesmo programa. E então ele estava na *Liga da Justiça*, e depois em *Batman Beyond*, e depois em *The Batman*, e agora em *Batman: The Brave and the Bold*. Quer dizer, eu vejo isso como uma correlação com os quadrinhos. Você sabe que existe um tipo diferente de livro do Batman que pode ser executado simultaneamente? *Brave and the Bold* saiu ao mesmo tempo, *Detective* saiu ao mesmo tempo, *Batman* saiu. Então eu apenas vejo isso como mais uma história em quadrinhos. E no meu caso, literalmente, já que estou seguindo as dicas da época anterior, de qualquer maneira.

DRAW! Eu queria te perguntar sobre isso. Quando você estava apresentando o programa, não sei se a emissora disse: "Precisamos de um novo programa". Porque eu sei que às vezes eles fazem isso; eles dizem: "Bem, queremos um novo Batman".

JT: Bem, basicamente Sam Register – agora ele é o executivo-chefe responsável pela animação aqui, eu acho, mas na época ele era um executivo de desenvolvimento. *O Cavaleiro das Trevas* estava sendo lançado e eles precisavam de um programa do Batman na TV. Eu não estava interessado porque: "Oh, eu fiz isso. Trabalhei no melhor de todos, então..." Mas então ele disse *The Brave and the Bold*, e então, para mim, aquele era um animal totalmente diferente. Eu vi o gancho para fazer um show do Batman então, porque não era apenas o *Batman*, era o *Brave and the Bold*, era o Batman e outro herói, o Batman em cenários diferentes. Não foi apenas Batman, Gotham City, Comissário Gordon, Alfred, blá, blá. Não era a coisa usual em que você apenas aborda novamente as mesmas coisas antigas.

Você não pode superar certas coisas, especialmente quando elas ainda estão frescas na memória das pessoas. Mas você pode olhar para isso de um ângulo diferente. Além disso, eu já tinha um modelo de história em quadrinhos para a série. Não havia muito o que reinventar. E também foi outra maneira de fazer todas as coisas divertidas sobre o Batman que fomos ensinados a desprezar. Quero dizer, Adam West é um tabu com

todo mundo agora, mas eu garanto a você, a maioria de nós que entrou no Batman - de uma certa idade, pelo menos - foi exposta ao Batman através de Adam West. Há toneladas de coisas legais sobre esse show.

DRAW! E ainda é assim que o Batman, eu acho, é pensado na cultura popular. "Santo isto, santo aquilo." As pessoas ainda dizem isso, mesmo que não tenham consciência cultural total do Batman.

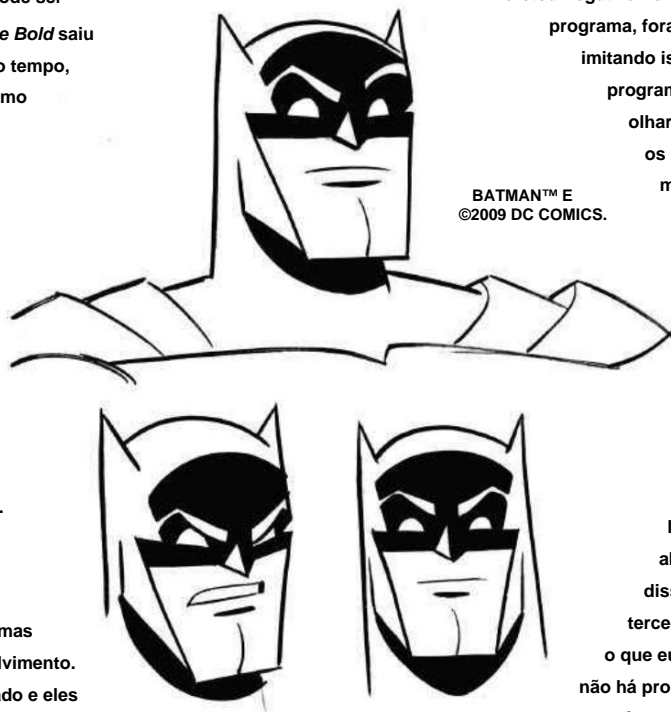
JT: Há toda uma nova geração de crianças que nem viram esse programa, na verdade. Mas, ainda assim, foi uma apresentação tão poderosa que afetou as histórias em quadrinhos. Quero dizer, sim, é afetou negativamente os quadrinhos, mas não foi culpa do programa, foram as pessoas que foram imitando isso. Todo mundo fica louco com esse programa e o que ele representa, mas se você olhar para esse programa e compará-lo com os quadrinhos que ele estava usando como material de origem, na verdade ele era bastante fiel. Quero dizer, se você ler as histórias dos anos 50 e início dos anos 60, eles não estavam fazendo nada que a série não fizesse.

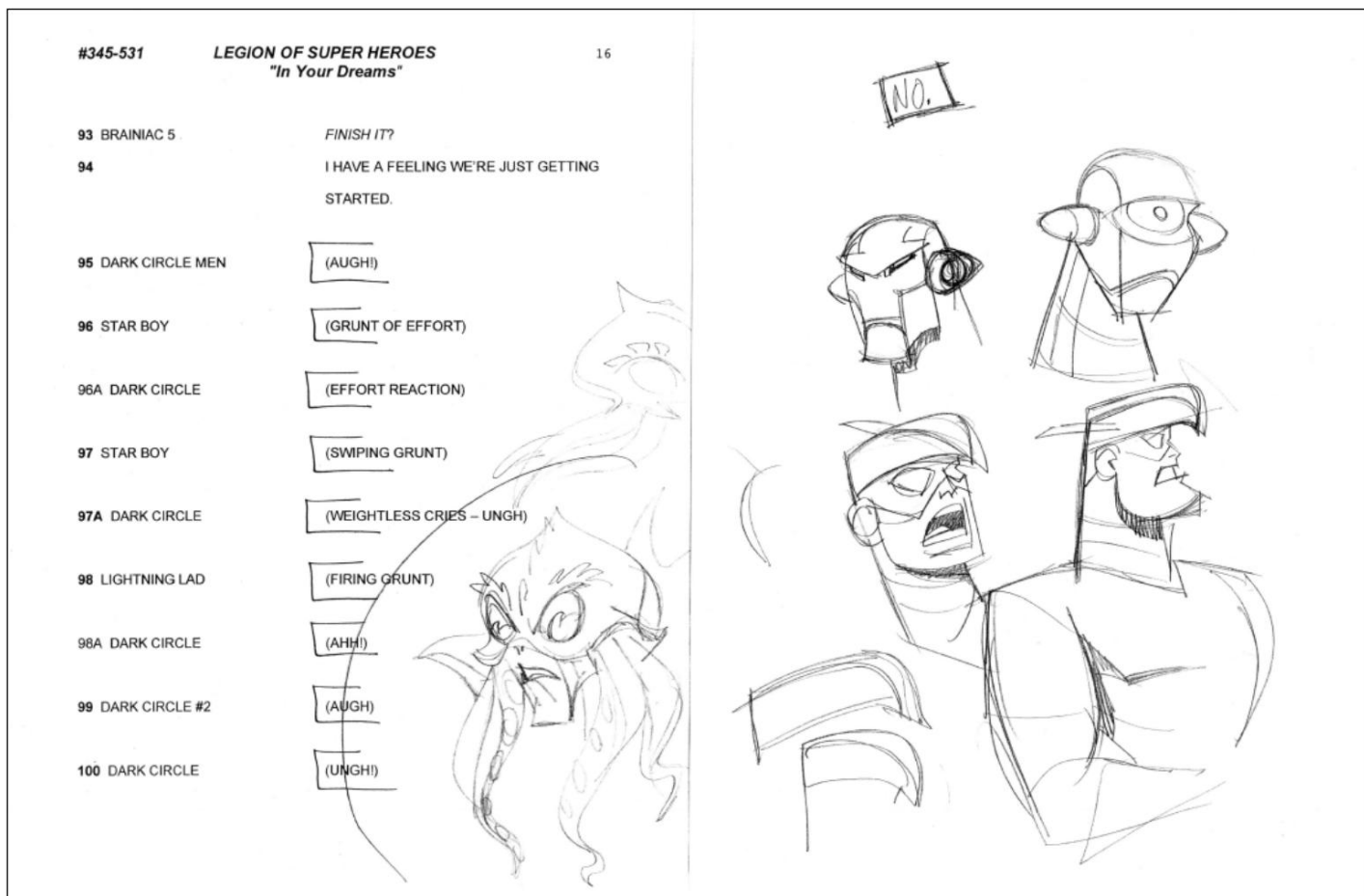
DRAW! Batman realmente sorria em seus quadrinhos naquela época!

JT: Ele sorriu, e a alteração, a diferença... o programa de TV apenas levou isso a um nível mais óbvio. E em algum momento eles estavam zombando disso, provavelmente na segunda ou terceira temporada. De qualquer forma, basicamente o que eu queria que *B:BB* fizesse é apenas mostrar não há problema em tornar o Batman divertido.

E o bom é que temos tanto Batman agora, de todos os tipos. Existem tantas coisas diferentes por aí. Se você quiser uma animação sombria e corajosa, você pode consegui-la. Então estou grato. Quer dizer, eu não poderia ter feito esse show sem a existência do *Cavaleiro das Trevas*, porque ninguém esperava que um desenho animado imitasse isso. Além disso, muitas crianças não deveriam ver *O Cavaleiro das Trevas*, então foi fácil dizer: "Ok, bem, vamos fazer um *Batman adequado para crianças*, e desta vez torná-lo *realmente adequado para crianças*, e não dizer que vamos fazer e depois não."

O problema desta série é que ela é muito aberta. Tenho muito mais liberdade para contar qualquer tipo de história que eu quiser. Se eu quiser contar uma história sombria que aborde as origens do Batman, eu poderia fazer isso. Se eu quisesse fazer um musical *[Irisos]*, eu fazia isso. Então, para mim, pessoalmente, tem sido ótimo. Tem sido muito gratificante porque é o melhor de todos os Batmans que surgiram até agora, e posso escolher entre todos eles. Eu posso ter o Batman em um





(acima) Tucker brincando com algumas ideias soltas, em busca de um sentimento de personagem. (próxima página) Batman fica com raiva. SETA VERDE, OCEAN MASTER, RED TORNADO™ E ©2009 DC COMICS

cenário de ficção científica, posso ter o Batman na Atlântida, posso ter o Batman em outra dimensão. E uma vez que as pessoas estejam com o programa.

E, para mim, é como, "Oh, Batman não faz isso". Isso usou ser o mantra dos velhos tempos sobre o Batman, porque todos estavam reagindo contra o velho Batman, o que eles percebiam como sendo o Batman bobo. Que ao mesmo tempo, se você fosse jovem o suficiente, ele não era bobo, ele era legal. Mas, de qualquer forma, eu estava pegando o Batman de Adam West, o Batman dos anos 50, e apenas atualizando-o um pouco e colocando-o em situações bastante contemporâneas.

DRAW! Isso também lembra, e tenho certeza que se encaixa de alguma forma com o fato de que Batman é um personagem de ação.

JT: Certo!

DRAW! E a outra coisa é que se você tem dez ou oito anos, você não chega ao personagem com 40 anos de pré-julgamento. Uma das coisas que eu gosto, e que obviamente gostei no que Bruce Timm estava fazendo antes, é que há histórias muito boas e desenhos animados muito bons.

Uma das coisas que realmente me interessou na sua opinião é que o espectador percebe obviamente que você está tentando seguir o estilo cartoon, digamos, do trabalho que foi feito nos anos 50. Você era fã desse material?

JT: Sim. Quero dizer, minha primeira exposição ao Batman nos quadrinhos foi *Brave and the Bold*, e também os 100-Page Spectaculars.

E nesse você tinha a nova história na capa, que foi escrita por Denny Neil, provavelmente, e Dick Giordano ou Irv Novick a desenhariam, mas depois disso você tinha todas essas reimpressões.

DRAW! Sim, e você tinha o cover de Neal Adams, que era muito dramático. E então na parte de trás você teria o Batman desenhado por Carmine Infantino quando ele estava se transformando em um homem das cavernas ou algo assim.

JT: Sim, nesse livro você teria o Batman dos anos 70, mas veria que ele remonta aos anos 30, 40, 50 e 60. E então, na minha opinião, isso era *tudo* Batman. Eu não estava preso à continuidade e "Como o Batman pode ser tão velho?"

Ele é um personagem de faz de conta. Ele é como Paul Bunyan. Então foi tipo, ok, tudo bem. É tudo um Batman na minha cabeça, e eu gosto daquela era do estilo mais simples e cartoonista.

DRAW! Quando você estava trabalhando, você trabalhou em ideias? Quando você apresentou o show, você estava apresentando esse estilo?

JT: Bem, originalmente, quando nós dois trabalhamos em "Legends of the Dark Knight" e eu fiz aquele segmento inspirado em Dick Sprang, desde então as pessoas disseram: "Você realmente deveria fazer algo assim". Eu trabalhei em *Legion of Superheroes*, mas não era muito adequado para isso e, de qualquer forma, não encontramos o estilo deles até a segunda temporada. Quando isso surgiu, e minha ideia inicial estava em desenvolvimento, tentei todos os tipos de ideias diferentes, mas sempre voltava ao estilo inspirado em Dick Sprang. eu não fiz



queria fazer literalmente Sprang em imitação, mas queria ser influenciado por isso e pela simplicidade. E eu também queria ter uma aparência mais espessa e com tinta na animação, apenas para realmente separá-la dos desenhos animados baseados na realidade em que estive trabalhando. Você sabe, o desenho animado geral de ação/aventura tem um prazo bastante longo no que diz respeito aos desenhos, e eu queria algo que desse a você a opção de ter uma animação mais animada, mais squash e stretch, e eu queria ter a sensação de aqueles desenhos feitos à mão e com qualidade de pincel grosso dos anos 50, desenhos inspirados em Dick Sprang / Chester Gould. E a única maneira de conseguir isso era fazer uma animação mais pesada.

DRAW!: E sempre fica muito bom na TV também, quando você faz isso.

JT: Sim. Bem, é estranho. Este programa, de todos os programas em que trabalhei, teve a animação mais consistente. A menos que você tenha um olho realmente específico, você realmente não pode dizer. Não há uma queda drástica na qualidade de um programa para outro. Se houver, é baseado no fato de termos feito nosso trabalho de pré-produção corretamente. Mas, no geral, o estilo se manteve. Porque ter uma linha grossa em torno dos personagens era algo que nos disseram para não fazer. Mesmo para o segmento "Lendas do Cavaleiro das Trevas", pensei que deveríamos tentar fazer isso. Bem, nos disseram que não deveríamos.

DRAW!: Foi porque as pessoas pensaram que isso fazia com que parecesse antiquado, ou porque era muito difícil para o estúdio no exterior manter?

JT: Não, foi apenas uma hesitação em fazer algo para realmente ir além. Quer dizer, já estávamos forçando isso apenas fazendo o segmento, mas acho que estávamos com medo de como seria voltar. Não confiamos que eles nos dariam boa qualidade. Na época, a animação coreana estava em um bom nível, mas agora eles realmente rivalizam com todos quando se trata de fazer animação televisiva de qualidade.

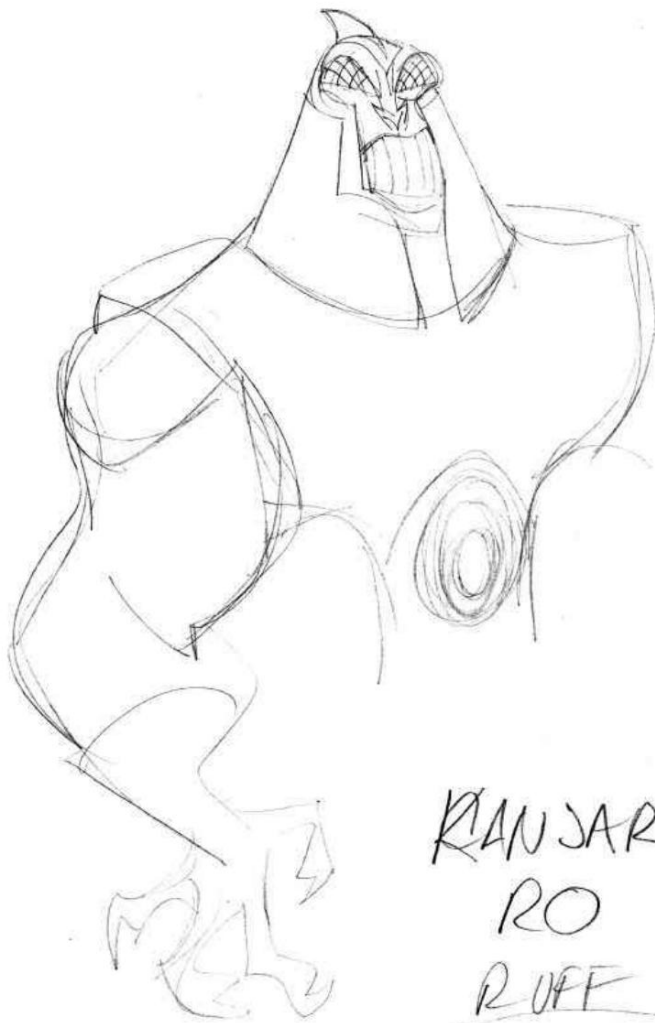
DRAW!: Acho que isso vem de 15 anos fazendo isso. Lembro-me de quando via os programas voltarem, os painéis em que trabalhei, e então eu simplesmente dizia, de cena em cena, que um animador de nível A fez esse, e o cara de nível C que eles acabaram de contratar na semana passada fez isso. um.

JT: Sim. E não sei se eles são melhores lá, ou se o estilo é mais indulgente, mas o abismo entre o cara A e o cara C é muito menor agora. Tudo parece muito bom.

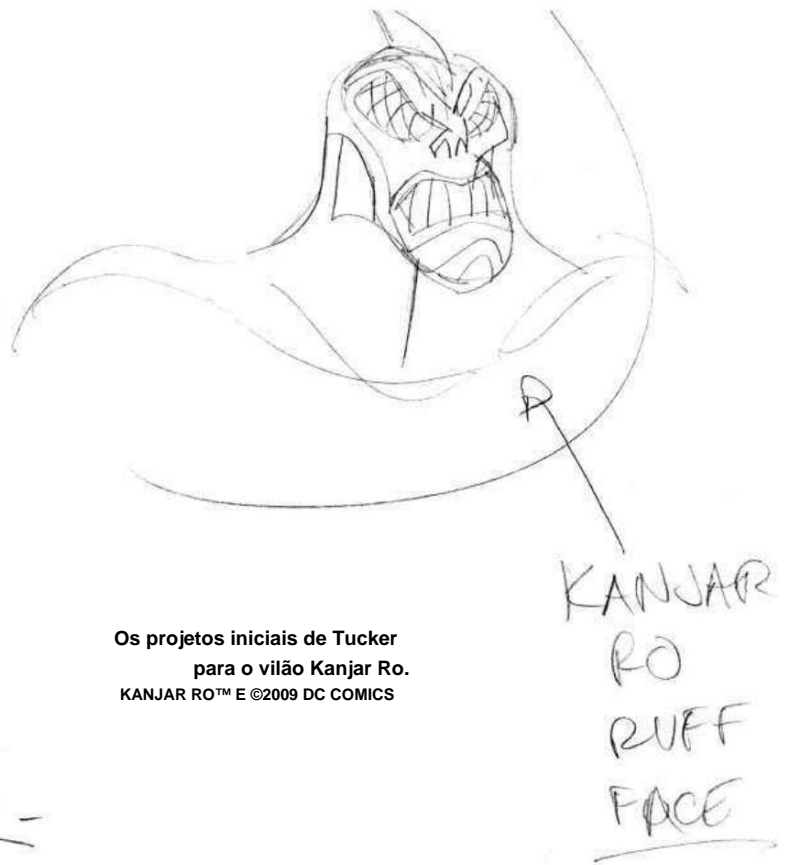
DRAW!: Você fez algum teste nesse estilo para ver como ficaria?

JT: Nós meio que fomos em frente. Optamos pelo que chamamos de "cenas prioritárias", mas geralmente pedíamos isso apenas para ter algo para fazer. Porque, antes do show sair, tínhamos que nos apresentar em San Diego, e não tínhamos show completo de volta; estávamos apenas recebendo cenas do exterior.

DRAW!: E esse foi o Kanjar Ro, o primeiro show?



KANJAR-
RO
RUFF



Os projetos iniciais de Tucker
para o vilão Kanjar Ro.
KANJAR RO™ E ©2009 DC COMICS

KANJAR
RO
RUFF
FACE

JT: Esse foi o primeiro show, mas também tivemos algumas cenas do Plastic Man do segundo show. Fizemos, não tantos testes de lápis, mas fizemos a animação para o título principal que construímos do Batman em movimento, e isso me deu uma ideia de que ficaria bem. Mas foi só quando chegamos ao primeiro show e vimos: "Uau, isso parece muito bom, e eles seguiram o estilo". Porque não só a qualidade da linha é mais espessa, como também temos muito mais cores.

DRAW! Sim, é um programa com uma aparência muito rica.

JT: Sim.

DRAW! E então percebi que havia segmentos estilizados em algumas cenas de luta onde você fazia um desenho, e então o desenho se movia.

JT: Sim. Devo tudo isso aos caras da minha equipe que realmente gostavam de anime. Meus três diretores na primeira temporada, dois deles trabalharam em *Teen Titans* e o outro trabalhou em *The Batman*, e eles estavam mergulhados em convenções de anime. E no começo eu disse que não deveríamos fazer isso, até que vi a resposta e pensei: "Uau, isso parece ótimo! Vamos fazer isso o tempo todo." Portanto, devo tudo aos diretores. Eu não queria que parecesse anime, mas não me importava de usar tropos de anime ou coisas estilísticas.

A série não foi projetada para parecer anime, então eu realmente não precisei me preocupar com a aparência de uma imitação de anime.

DRAW! Uma das coisas sobre os programas que se tornam influenciados por anime é que eles realmente seguem essa linha muito tênue.

JT: Sim, e acho que ter essa linha mais grossa realmente diferencia o show visualmente de todos os shows do Batman de qualquer maneira. Eu só queria que o show tivesse uma integridade artística e fosse visualmente diferente do *B:TAS*. Quero dizer, sim, definitivamente estou usando as teorias do *B:TAS* que Bruce criou e tudo mais, mas com essa base você pode usar muitos estilos diferentes. Glen Murakami usou esses mesmos princípios quando fez *Teen Titans*, ele apenas tinha um verniz influenciado pelo anime. Por baixo, ainda estava estruturalmente baseado, em termos de design, nos princípios da velha escola.

DRAW! As retas contra as curvas—

JT: Sim, exatamente.

DRAW! -e todo esse tipo de abordagem Disney, Ed Benedict. Ele misturou tudo isso. Quer dizer, uma das coisas que eu realmente gosto na série é que você pode ver um pouco dessa história, que em algumas séries se perde de certa forma. E também gosto do fato de você poder fazer programas que contenham squash e alongamento, porque são muito mais gostosos de assistir.

JT: Nos programas antigos, nosso objetivo era fazer live-action animado, o que é bom, mas eu realmente não queria fazer isso neste. Eu queria ter mais em comum com, digamos, *As Guerras Clônicas* de Genndy Tartakovsky do que com anime, ou algo mais realista – eu queria que parecesse um desenho animado, que tivesse a emoção que um desenho animado pode ter. Dentro dos limites. Sempre temos que encontrar o limite para não ultrapassar, porque os personagens ainda precisam parecer reais. Mas eles podem estar em perigo, por isso não são totalmente feitos de massa.

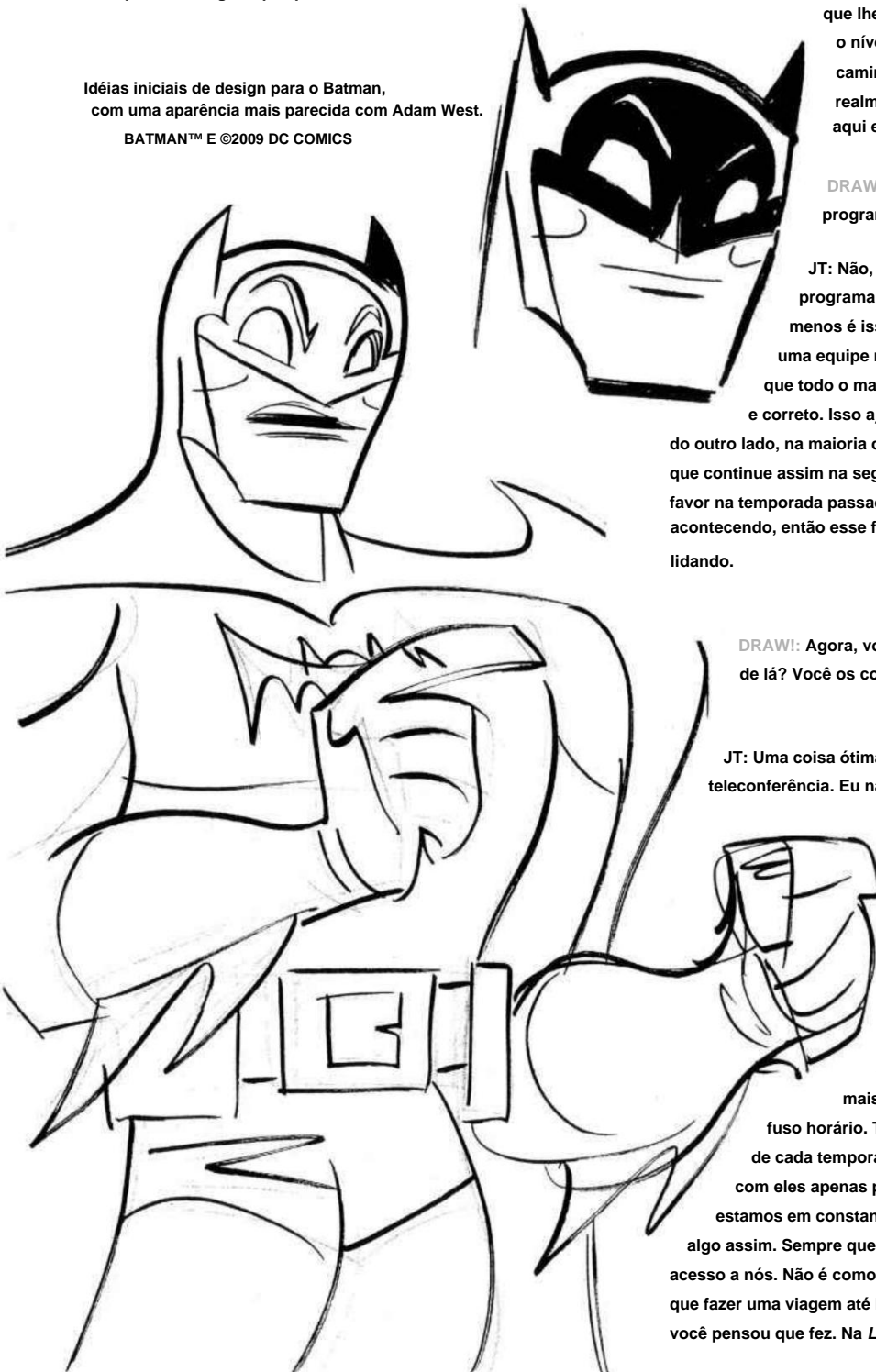
DRAW!: Certo, eles não são como Wile E. Coyote, que pode explodir e depois balançar a cabeça e ficar bem ou algo assim.

JT: Certo. Eu só queria que eles tivessem aquela qualidade gráfica, como o material de Chester Gould, onde ele pega um personagem e faz um gráfico para que ele possa desenhá-lo repetidamente e eles sempre tenham a mesma aparência. Eu só queria simplificar e agilizar ainda mais do que fizemos nos programas de Bruce Timm.

DRAW!: Uma das coisas que também notei é que, especialmente em comparação com quando estávamos embarcando no *Batman*, ou quando comecei no *Superman*, é agora, porque o

Idéias iniciais de design para o Batman,
com uma aparência mais parecida com Adam West.

BATMAN™ E ©2009 DC COMICS



a tecnologia digital aumentou, você pode fazer todos esses movimentos e efeitos de câmera. Mesmo nos créditos do programa há muitos cenários animados por computador. Você pode transformar os aviões dos carros em 3D... o que significa que eles ficam muito melhores.

JT: Isso mesmo. Carros animados sim, sim.

DRAW!: E você pode fazer movimentos, panorâmicas e varreduras mais complexos, um trabalho de câmera muito mais complexo que se parece muito mais com ação ao vivo.

JT: Sim. Você definitivamente vê o dinheiro na tela. E, novamente, agora estamos limitados apenas pela nossa imaginação no que diz respeito ao que lhes damos para fazer, porque eles realmente elevaram o nível. Quer dizer, há inconsistências ao longo do caminho, e acho que o estilo perdoa mais animações realmente ruins, mas fizemos nossa cota de cenas ruins aqui e ali.

DRAW!: Você tem tantas retomadas quanto teria nos programas antigos?

JT: Não, na verdade, minha contagem de repetições deste programa tem sido muito baixa, relativamente falando. Pelo menos é isso que me dizem. E também atribuo isso a termos uma equipe muito boa, um bom grupo de pessoas que garantem que todo o material que enviamos para o exterior seja adequado e correto. Isso ajuda muito a manter baixas as repetições. Mas, sim, do outro lado, na maioria das vezes eles têm feito um ótimo trabalho. Espero que continue assim na segunda temporada. Outra coisa que tivemos a nosso favor na temporada passada é que não tivemos muitos outros shows acontecendo, então esse foi o único show nosso com o qual eles estavam lidando.

DRAW!: Agora, você foi para o exterior e trabalhou com as pessoas de lá? Você os conheceu? Até que ponto você acompanha?

JT: Uma coisa ótima com o material digital é que podemos fazer uma teleconferência. Eu não preciso mais passar. Se eles tiverem alguma dúvida, eles podem simplesmente...

DESENHO!: Skype você? Eles podem falar com você pelo Skype ou algo assim?

JT: Sim! Quero dizer, eles não querem, mas poderiam, se quisessem. Poderia ser tão fácil quanto eles me ligarem pelo Skype e dizerem: "Ei, precisamos..." Mas o problema é que, com as traduções e outras coisas, tem que ser um pouco mais formalizado. E principalmente com a diferença de fuso horário. Tipo, agora eles nem chegaram lá, eu acho. No início de cada temporada e depois no meio, temos uma teleconferência com eles apenas para que possam tirar dúvidas sobre as coisas. Mas estamos em constante comunicação com eles através de e-mails ou algo assim. Sempre que eles realmente precisam saber de algo, eles têm acesso a nós. Não é como nos velhos tempos, onde você literalmente tinha que fazer uma viagem até lá e percorrer tudo manualmente, ou pelo menos você pensou que fez. Na *Liga da Justiça* fizemos isso.



Ideias de design mais aproximadas para o Batman, esta é uma versão um pouco mais enxuta.

BATMAN™ E ©2009 DC COMICS

Fizemos uma viagem à Coreia na primeira temporada da *Liga da Justiça*. Agora teríamos feito isso apenas por uma câmera de vídeo.

DRAW! Talvez eu esteja errado, mas eu acho que já que eles animam super-heróis americanos há quase 20 anos, e o fato de que a cultura do entretenimento globalmente está se misturando mais agora, ao contrário do que era há 20 anos. anos atrás, onde alguém na Coreia talvez não entendesse culturalmente o que seria engraçado aqui, ou o que seria legal no Batman, imagino que provavelmente você tenha menos disso agora. Todo mundo está meio ligado no que é legal.

JT: Ah, sim. Você pode ver isso em filmes coreanos, como *Old Boy*. Para mim, fiquei impressionado com o quão americano parecia de certa forma, em vez de, digamos, um filme de Hong Kong, ou mesmo do Japão. Culturalmente, eles estão realmente ligados a nós agora, de várias maneiras. Antigamente eles simplesmente não entendiam a nuance porque era algo estritamente americano, e agora, eu acho, através do mundo ficando cada vez menor por causa da Internet e da televisão, e nossos programas estão lá, é uma mistura de culturas que agora eles obtêm muito mais referências nossas e há muito menos mal-entendidos.

DRAW! Você pode rastrear o Batman desde os anos 60 e os programas da Filmation, e você pode dizer que havia pessoas que trabalharam no programa que não entenderam o que era legal

Homem Morcego. “Ei, tenho que fazer todas as cenas que tenho que fazer hoje.”

JT: Muitos desses caras eram animadores da velha escola que estavam acostumados a trabalhar na Disney. Eles eram caras da velha escola que costumavam trabalhar com animação completa, agora trabalhando em coisas muito limitadas. E alguns deles sabiam sobre o Batman, e alguns deles provavelmente não se importavam nem um pouco. O que eu sei é que definitivamente há uma diferença entre você dar a eles um show do Batman e o tipo de atenção que você recebe quando não é um show do Batman. Se for um ícone como o Batman, todo mundo conhece o Batman. Há um prestígio nisso, e acho que as pessoas tendem a trazer seu melhor jogo para o Batman agora, no exterior. Se eles conseguem um projeto como Batman, eles sabem: “Ok, temos que colocar nossos melhores profissionais nisso”, enquanto você não recebe esse tratamento em cada série que lança para lá.

DRAW! Então, se for *Star Wars* ou *Batman* ou algo assim, todo mundo diz: “Uau, isso é legal...”

JT: Até o *Scooby Doo*, as pessoas sabem disso e é popular.

DRAW! Quando eu estava embarcando no *Venture Brothers*, muita gente começou a ficar sem papel, onde faziam suas pranchas no Cintique. Vocês estão fazendo isso agora?

JT: Ah, sim. Eu diria que, pelo que posso dizer, provavelmente cerca de 45% dos nossos caras estão agora fazendo pranchas no Cintiques, pelo menos no meu program



Mais ideias de design para o Batman,
agora com a visão final à vista.
BATMAN™ E ©2009 DC COMICS

DESENHO!: E você?

JT: Sim, eu pedi e não usei. *[risos]* Quer dizer, há uma grande curva de aprendizado. Na verdade, tenho um em casa que não consegui conectar. Não sou tecnóforo, sou apenas tecnicamente intolerante.

DRAW!: Então, se não estiver conectado e parecer fácil, então é como, "Ahhh..."

JT: O que notei é que há uma armadilha com o Cintique porque é tão fácil, torna certas coisas tão fáceis que acho que algumas pessoas podem estar confiando demais nele. Eu me preocupo com isso sendo mal utilizado.

DESENHAR!: Agora, mal utilizado, resultaria em um bom desenho, recortar e colar demais ou algo assim?

JT: Um pouco disso, mas muita retenção. Acho que as pessoas aguentam uma cena por mais tempo agora. Antigamente as pessoas cortavam muito rápido, elas iam de cena em cena muito rápido. Agora eles estão segurando uma cena por muito mais tempo, porque só podem mudar uma coisa nela.

DRAW!: Ah, certo, então você pode simplesmente colar a mesma cena e depois mudar os braços do cara ou algo assim?

JT: Certo, sim, mas você tem páginas e páginas daquela cena. Eu estou tipo, agora você precisa cortar aqui. Então está tirando

um pouco o ritmo das pessoas. Acho que quando você desenha à mão e cria à medida que avança, você fica mais sintonizado com o ritmo do que está fazendo.

DRAW!: Você acha que isso é mais um ritmo orgânico do seu corpo do que o ritmo de trabalho

sobre...

JT: Sim. Eu odeio parecer assim, porque me faz parecer um velho e maluco: "Oh, na minha época..."

DRAW!: Não, quem disse isso fui eu, então quem está maluco sou eu. *[risos]*

JT: Acho que sim, mas acho que você pode se adaptar ao Cintique, e acho que eventualmente as pessoas aprenderão como se sintonizar com o Cintique para que ele seja uma extensão de si mesmo. Para mim é como se você absorvesse a história através do roteiro e então a traduzisse através da sua mão, e há apenas um ritmo que surge ao fazer isso, e você pode sentir quando é hora de mudar. E também a forma como o diálogo não deve ser dividido de certas maneiras e tudo mais – essas coisas básicas. Mas eu simplesmente descobri que quando recebo uma pilha de pranchas feitas no Cintique, penso: "Bem, por que essa cena ainda está acontecendo?" É só porque o cara conseguiu segurar, mexer um braço quente aqui e mudar uma coisinha ali. Quer dizer, não estou reclamando deles, porque é apenas uma ferramenta, mas só me preocupo que as pessoas possam estar adquirindo maus hábitos deles. Esp

DRAW!: Agora todo mundo parece fazer um animatic para cronometrar o show.





Idéias de design sobre como projetar/estilizar as mãos e botas do Batman. Os designs estão sempre sendo ajustados até o último momento.
BATMAN™ E ©2009 DC COMICS

Vocês fazem isso? Você faz um animatic para cronometrar o show antes de enviá-lo?

JT: Não. Nós discutimos isso, mas do jeito que o cronograma funciona, se você reservar tempo para um animatic, será menos tempo para realmente embarcar. A gente fica restrito a fazer os shows em um certo tempo, então a qualquer hora eu posso dar mais tempo para a pessoa fazer... Se todo mundo estivesse fazendo o seu trabalho na fila, os cronômetros de folha, todo mundo faz o que quer deve fazer, você pode confiar que não precisa de um animatic. Apenas para situações realmente especiais. Tipo, fizemos um musical e acabamos fazendo um animatic. E ainda voltou com muitos problemas que tivemos que resolver. Então estou em cima do muro agora, preciso relacionar algo, pois já vê-lo claramente na animação, ao contrário de quando você apenas precisa descobrir enquanto passa por um tabuleiro manualmente. Mas isso é uma vantagem tão pequena, na verdade, que não vale a pena o tempo gasto para fazer um animatic.

DRAW!: Quando trabalharam em *Fairly Odd Parents* e *The Simpsons*, eles sempre fizeram animações porque queriam que o humor fosse cronometrado com exatidão.

JT: Bem, quando você tem muito humor em alguma coisa, então é tudo uma questão de tempo. Podemos fazer isso do nosso lado quando tivermos o show de volta. A outra coisa com a edição digital é que você tem muito mais liberdade para corrigir os tempos do que teríamos com

filme antigamente, mas simplesmente não achamos necessário. E, para mim, não gosto de tirar esse tempo dos artistas, porque se eles estão com pressa para fazer uma prancha para que ela possa ser transformada em animatic antes de ser lançada... se tivéssemos mais tempo, sim, seria um luxo agradável de se ter, mas não é—

DRAW!: Ninguém tem tempo suficiente para animação, certo?

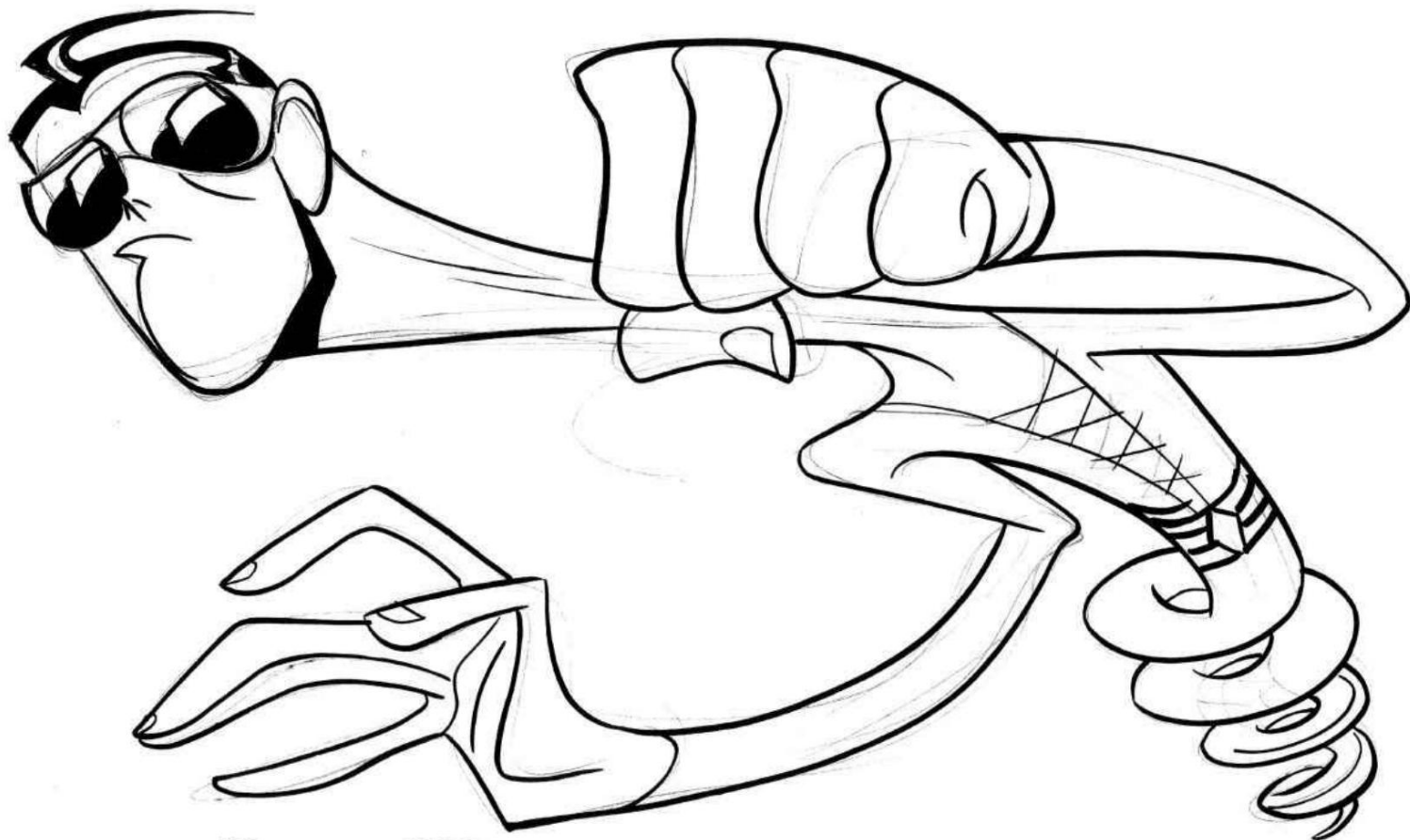
JT: Não, você nunca faz isso. É um luxo, mas não é algo que eu realmente precise. Já fiz isso em outros programas e pode ser útil. A única coisa boa que posso dizer sobre animatics é que ajuda se você terminar a filmagem; você pode cortar de um animatic. Se você precisa relacionar algo, pois já vê-lo claramente na animação, ao contrário de quando você apenas precisa descobrir enquanto passa por um tabuleiro manualmente. Mas isso é uma vantagem tão pequena, na verdade, que não vale a pena o tempo gasto para fazer um animatic.

COMEÇANDO

DRAW!: Você já está no ramo há muito tempo.

Você começou como animador? Porque uma das coisas que sempre admirei em seus painéis, quando sempre pedia para Dan Riba enviá-los para mim - porque sendo um cara externo -

JT: Sim, é difícil.



DRAW!: -você sempre quer ver o que todo mundo está fazendo para poder ver o que está acontecendo - suas pranchas sempre tiveram ótimos arcos e ritmos de pose para pose nas poses.

JT: Sim, na verdade. Tive a sorte de estar em uma área onde pude aprender desde o início. Ou seja, eu estava em Chicago e havia um estúdio chamado StarToons, e eles tinham acabado de fechar um contrato para fazer dez episódios de *Animaniacs*. Eu tinha literalmente acabado de me mudar do Tennessee para Chicago. Eu era diretor de arte em uma empresa de camisetas, infeliz. “Eu só preciso sair do Tennessee.” Então acabei em Chicago, e na época havia a revista *Comics Scene*, e eles tinham um artigo sobre – não era *Animaniacs*, devia ser *Taz-Mania*. Eles fizeram um artigo sobre *Taz-Mania* e tinha um pequeno parágrafo que dizia: “Animação adicional será feita em Chicago, Illinois, no StarToons”.

DRAW!: E então você começou a fazer as malas?

JT: Bem, não, na verdade eu já tinha decidido me mudar. Eu estava no meio da mudança quando li isso, então já estava indo para Chicago e disse: “Bem, acho que deveria ligar para eles. Por que não?” E eu liguei para eles. Quero dizer, esta história não é de forma alguma uma história típica. Foi muito fácil. Eles disseram: “Claro, entre”. Eu não tinha portfólio, então tive que desenhar um naquela noite, antes da entrevista.

Literalmente apenas faça—

DRAW!: O portfólio mais novo de todos, certo? [risos]

JT: Bem, funcionou. “Ok, eles disseram ‘desenhos de figuras’”, então fiz alguns desenhos de figuras. E então eu disse: “Bem, é um desenho animado”, então inventei um personagem que achei que caberia em *Taz-Mania*. Era um desenho animado do Diabo da Tasmânia chamado *Taz-Mania*. Foi horrível. Mas eu simplesmente fui em frente e apareci. E se eu soubesse que eles aceitavam praticamente qualquer pessoa que pudesse segurar um lápis, não teria me preocupado tanto com isso. Mas, de qualquer forma, eles me deram uma chance.

Plastic Man finalmente chegou às telas Corajoso e o
Audacioso depois de sua própria série abortada.
PLASTIC MAN™ E ©2009 DC COMICS

Comecei como assistente, basicamente traçando desenhos de animação e depois fazendo meus intervalos e outras coisas. Basicamente aprendi no trabalho, o que é uma ótima maneira de aprender. E eu estava cercado por outros caras que já haviam feito isso antes, caras realmente habilidosos. Era uma pequena loja familiar. Estávamos basicamente sozinhos e isolados; não era nada como Hollywood ao nosso redor. Na verdade, não havia nada ao nosso redor, porque estávamos num subúrbio muito chato. Então, de qualquer forma, eu aprendi. E por ser um estúdio pequeno, as chances de ascensão vieram muito mais rápido, porque precisavam de gente. Fui assistente por cerca de um ano e então eles começaram a me dar cenas para fazer. Eu havia trabalhado como animador.

Como eles também sabiam que eu era um caricaturista, eles às vezes me fazia mudar nossos modelos que receberíamos da Warner Brothers. Fizemos todos os tipos de coisas lá que não deveríamos ter feito. Tipo, às vezes recebíamos coisas com tempo limite para nós e não seguíamos.

DRAWI: Você tentaria torná-lo melhor ou apenas torná-lo mais divertido?

JT: Sim. John McClanahan era meu chefe. Devo minha carreira de animação a ele e Bruce Timm, porque John foi o primeiro cara a me contratar e foi o primeiro cara a dizer: "Você é o artista, você é o animador". Se tivéssemos uma prancha e achássemos que era um pouco ruim, pensávamos: "Ah, podemos melhorar um pouco". E então mudamos as coisas, o que não deveríamos ter feito, mas mudamos. Receberíamos modelos de Los Angeles e eles ficariam bem, mas não seriam realmente animáveis. Como, em *Animaniacs*, os personagens famosos. John me dava para simplificar, porque quem estava fazendo as caricaturas era um grande artista, mas não eram animáveis de forma alguma.

DRAWI: Provavelmente porque eles nunca animaram nada.

JT: Certo. Bem, você descobre neste negócio - é mais fácil de entender - que não há muita animação feita aqui, então foi realmente uma situação única estar em um estúdio onde você pode aprender e realmente fazer a animação manualmente, e fazer suas próprias fichas de exposição, e entender, também, o processo, porque lá também fizemos nossos backgrounds. Fizemos tudo lá. Era uma produtora, então você podia ver cada passo do que você fazia, como isso contribuiu para todo o processo, e você sabia o que cada divisão fazia, então você realmente via um desenho animado. Acho que até filmamos eles, porque era tudo celular também.

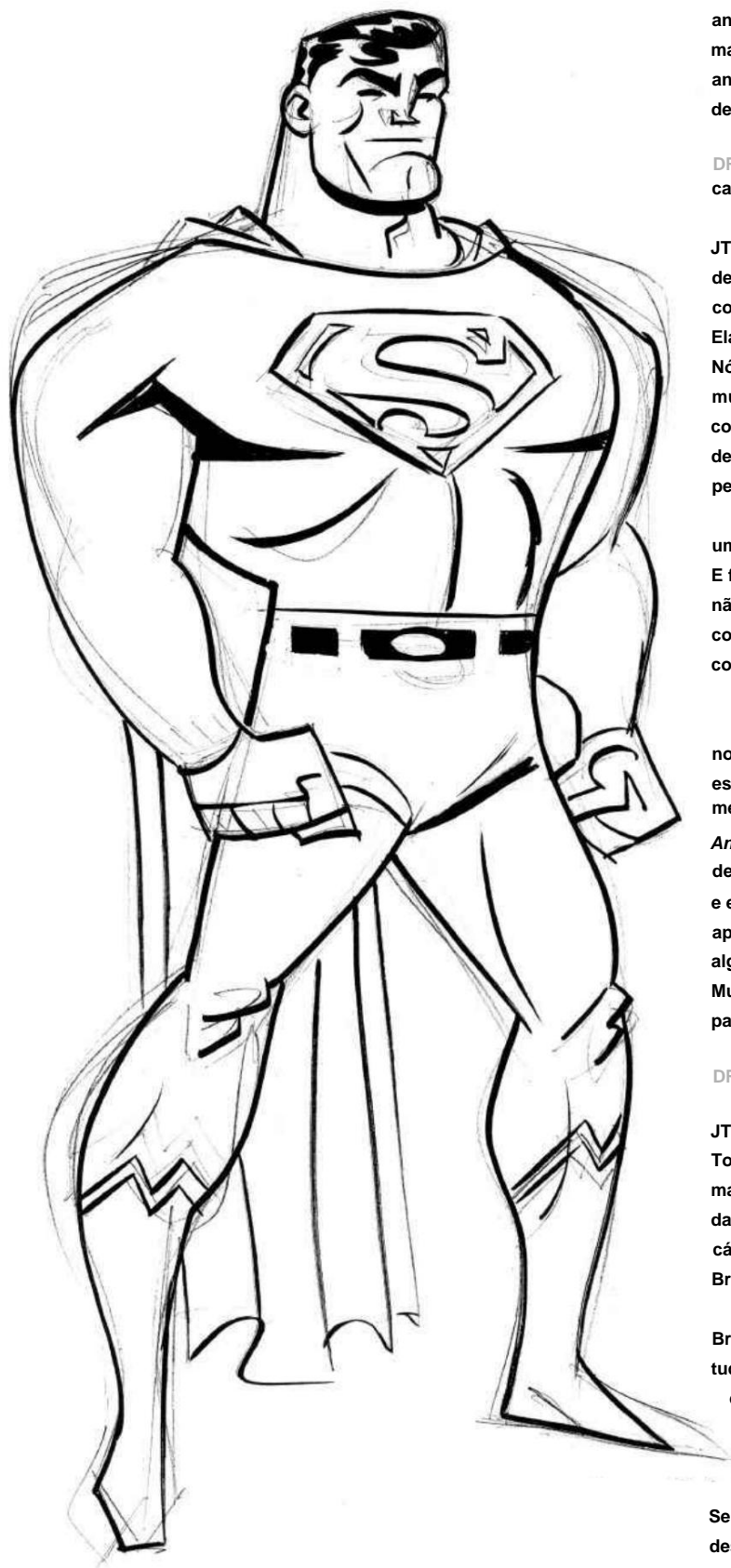
DRAWI: Você acha que agora, pelo fato de ter surgido e aprendido como executar cada etapa - mesmo que a tecnologia tenha mudado muito a forma como executamos cada etapa - essa compreensão do processo o ajuda?

JT: Isso ajuda. Quero dizer, estamos descobrindo agora que quanto mais você se torna digital, menos coisas como filmagens - isso não significa a mesma coisa no mundo digital. Você sabe como o Photoshop não era muito amigável para os artistas no início e, à medida que o desenvolviam, começaram a usar um jargão mais amigável para os artistas? Estou descobrindo, sim, que ajuda saber todas essas coisas. Estou feliz por saber disso. Mas também acho que há outros caras que são mais jovens do que eu, mas que podem não ter essa experiência, que são igualmente habilidosos, mas estão abordando isso de um ângulo diferente. Então eu não acho que tenho superior



O design de Aquaman foi baseado no ator de espadas e sandálias dos anos 50/60, Steve Reeves, ex-Mr. Também são mostrados designs do irmão equivocados de Aquaman, Ocean Master. AQUAMAN, MESTRE DO OCEANO.™ E ©2009 DC COMICS





Este design do Superman mostra uma influência de Joe Shuster.
SUPERMAN™ E ©2009 DC COMICS

conhecimento, mas para o meu trabalho, me ajuda saber as coisas que sei. Isso me ajuda mais no design, eu acho, porque o que os computadores ainda não dominaram é o fato de ainda fazermos animações desenhadas à mão. Os coreanos têm que animar essas coisas manualmente. Então eu, tendo animado, sei que certos designs serão animados com mais facilidade e terão melhor aparência do que outros designs. É aí que eu acho que isso me ajuda.

DRAWI: Como você foi de Chicago para Los Angeles? Você saiu por causa do trabalho dos *Animaniacs* ?

JT: Bem, fizemos *Animaniacs*, o contrato foi cumprido e todos fomos demitidos. Um dos meus colegas de trabalho deu um passo e saiu e conseguiu um emprego em *Os Simpsons*, e todos nós dissemos: “Uau. Ela conseguiu um emprego! Porque estávamos em Homewood, Illinois. Nós não pensamos em Los Angeles. A ideia de ir para Los Angeles para muitos de nós, eu acho, era simplesmente... você simplesmente não conseguia entender. Chicago é um ótimo lugar para se viver, então eu definitivamente não queria ir no início. Eu simplesmente não fiz isso. Eu pensei: “Tenho essa experiência em animação, mas não quero ter que ir lá”.

Acabei desenhando brinquedos do Happy Meal por um tempo para uma empresa em Chicago, já que o McDonald's tem sede lá. E foi um show legal, e então me envolvi na situação do CD-ROM, que não foi muito boa. Lembra dos CD-ROMs? Eles eram a grande coisa naquela época. É engraçado, tínhamos uma sala inteira de computadores para fazer o que o Flash faz agora. Mas foi há quanto tempo.

O que me motivou a vir aqui foi que li, novamente na revista *Comics Scene* ou algo assim, que Bruce Timm estava fazendo um desenho animado do Superman. Eu sempre fiquei meio chateado por ter perdido a primeira série de *Batman: The Animated Series* porque estava em Chicago. Mas quando vi o material dele, pensei: “Uau, adoraria trabalhar nesse programa”. E então acabou, e eu pensei, “Ah, acho que errei minha chance”. E então o *Superman* apareceu e eu disse: “Uau. Se eu me mudasse para Los Angeles para alguma coisa, seria para trabalhar naquele programa.” Muitos dos meus colegas de trabalho na StarToons já haviam migrado para cá e conseguido empregos...

DRAWI: Então você tinha uma pequena base de contatos de pessoas?

JT: Sim, somos a Máfia de Chicago, basicamente, da animação. Sou eu, Tony Cervone, Spike Brandt – ambos trabalharam em algumas coisas, mas *Duck Dodgers* é provavelmente a coisa mais recente que a maioria das pessoas conhece. Muitos de nós migramos do StarToons para cá para conseguir empregos. A maioria de nós ficou com a Warner Brothers, na verdade.

De qualquer forma, vim aqui e aqueles caras me apresentaram o Bruce, e ele viu meu portfólio. Ele odiava a coisa toda, apenas detestava tudo o que havia ali, porque ele não era muito apaixonado por desenhos engraçados de animais, que tudo que eu tinha na época eram coisas de *Animaniacs*, desenhos bobos.

Mas tive a perspicácia de dizer: “Deixe-me escrever algumas páginas, faça alguns desenhos livres no que eu acho que é o estilo dele.” Se eu não tivesse feito isso, se eu não tivesse aquelas duas folhas de desenhos no portfólio onde eu estava tentando desenhar no estilo dele, onde ele pudesse ver que eu realmente poderia fazer o que ele precisava que eu fizesse, eu provavelmente não teria conseguido o emprego. Sempre vale a pena estar preparado. Eu era escoteiro e esse era o nosso lema.



As cenas de ação realmente ajudam os artistas e animadores de storyboard a resolver problemas de desenho e design na pose do personagem.
BATMAN™ E ©2009 DC COMICS

DRAW! [risos] E continua na idade adulta. Agora você pode ser um Eagle Scout ou algo assim.

JT: Bem, não passei da Segunda Classe, mas consegui tudo o que precisava. De qualquer forma, ele tentou e eu consegui um emprego como designer.

DRAW! Você estava fazendo designs de personagens?

JT: Sim, comecei fazendo designs de personagens para o primeiro... Bem, não demorou muito. Depois que eles perceberam que eu tinha animado no StarToons, porque eu sabia mais sobre animação do que o cara comum que estava saindo da escola ou algo assim, eles disseram: "Bem, precisamos de um cara do conselho. Você quer tentar isso? Eu fico tipo, "Claro!" Eu conhecia os tabuleiros porque já tinha lidado com eles, mas não tinha desenhado de forma realista. Minha história foi com *Pinky and the Brain* e fazendo coisas de *Animaniacs*. Então houve uma curva de aprendizado lá, mas, novamente, minha tendência de ser mais caricatural me levou a fazer *B:BB* porque eu meio que voltei a isso. Mas agora tenho a experiência de ter trabalhado nos programas do Bruce. Então é estranho. Em termos de tempo, todas as coisas que tive que passar em termos de experiência de trabalho tiveram um grande fator no *B:BB*. A aparência e a forma como é tem muito a ver com a minha história.

DRAW! Qual foi o seu primeiro tabuleiro para o *Superman*?

JT: Ah, foi horrível. Foi o "Lobo, Parte 1".

DRAW! Ah, ok, bem, eu fiz "Lobo, Parte 2" e acho que Bret fez a "Parte 3".

JT: Bem, vocês tinham pranchas muito melhores do que as minhas. Minha primeira prancha foi horrível. [risos] Quando o vi há alguns meses, quando o DVD foi lançado, pensei: "Sabe, isso não é tão ruim quanto me lembro", mas lembro que foi uma grande luta descobrir. Porque a maioria dos desenhos engraçados de animais, você apenas faz a torto e a direito. Você não está fazendo tanta coisa profunda. Você está apenas armando uma piada e uma piada. Então, minhas primeiras pranchas tendiam a ser muito bobas porque as configurações estavam erradas, e eu estava descobrindo a coreografia e outras coisas. Quer dizer, acho que entendi muito rápido, mas foi uma luta no início.

DESENHARI! Acho que a única coisa que impede a maioria das pessoas de fazer pranchas que sabem desenhar bem, até mesmo contar bem uma história, é que elas simplesmente não conseguem fazer tantos desenhos.

JT: Sim, e eu tenho DDA intensamente, então funciona para mim. E eu sempre fui voltado para o desafio. Eu gostava de design de personagens, gosto de fazer pranchas e gosto de dirigir, mas acho que ter aquela sensação de gostar de um pouco de tudo ajuda a fazer de você um bom produtor, ou pelo menos dá vontade de produzir, porque eu ficaria entediado. se eu ainda estivesse fazendo pranchas agora. Sem trocadilhos. Eu



(esta página) Projetos aproximados para vários personagens, incluindo Flash, Hawkman e Lex Luthor. (próxima página) Mais fotos de ação do Batman. TODOS OS PERSONAGENS™ E ©2009 DC COMICS

cheguei ao meu limite nisso. Eu meio que gosto de ter a mão em tudo e poder ver todas as diferentes áreas envolvidas na produção do desenho animado. Eu ainda faço design de personagens e ainda trabalho e faço uma seção em um quadro aqui e ali. Gosto de poder me envolver em todos os diferentes aspectos, em vez de ficar preso em apenas uma área.

DRAW!: Qual foi a última prancha que você fez?

JT: Ainda não foi ao ar, mas fiz um teaser da Mulher-Gato para *The Brave and the Bold*. Foi muito divertido, mas foi difícil colocar os músculos de volta no lugar. [risos] E o que aconteceu comigo quando embarquei foi há quatro semanas?

DESENHO!: Sim, quatro semanas, certo.

JT: Você tem duas semanas para trabalhar e duas semanas para terminar. Bem, no final das minhas primeiras duas semanas, parecia que eu sempre jogaria fora o tabuleiro. O que quer que eu tenha feito naquelas primeiras duas semanas eu odiei e literalmente jogaria fora, o que me daria apenas duas semanas para começar completamente do zero. Eu estava jogando fora muito. Eu simplesmente mudaria totalmente de ideia e jogaria todo o pedaço fora. As últimas duas semanas do mês sempre foram muito estressantes para mim. [risos]

DESENHO!: O que faço nos tabuleiros agora - já embarquei nas primeiras temporadas de *Sábados Secretos* - é apenas desenhar o

quadro. Acho que para mim é mais fácil apenas desenhá-lo. Se você não gostar, eu mudo. Mas então está feito. Descobri que se eu fizesse os rascunhos, para poder sentir a essência de tudo, seria melhor terminar o desenho.

JT: Sim, para você sentir que está no caminho certo.

DRAW!: Talvez seja também porque eu vim dos quadrinhos e não da animação, então minha forma de trabalhar um desenho, ou construir um desenho, vem de uma estética mais acabada.

JT: Bem, alguns caras são assim. Não conheço dois caras que embarquem da mesma maneira. São apenas processos diferentes. Porque Van Wyck - você conhece o trabalho de Adam Van Wyck.

DESENHO!: Sim.

JT: Muitos de seus rascunhos você poderia usar como acabamento. Muito raramente há um momento em que ele precise apertá-los. Ele vai, mas você pode olhar os desenhos dele e... Acredito que ele também teve experiência em animação, então eles tendem a parecer mais animados. E a mesma coisa com Ben Jones. Definitivamente há uma diferença. Quer dizer, eu gosto de ter nesse programa caras que vêm de todas as disciplinas diferentes, então caras que estão mergulhados em anime, mas também caras que gostam... Ben teve seu trabalho com

Kricfalusi, então ele definitivamente tem seu próprio estilo. É bom ter um monte de influências diferentes entrando em um show. Isso realmente ajuda a torná-lo mais arredondado.

DRAW! Acho que é como ter uma boa companhia de repertório.

JT: Certo, exatamente. Este não é um show de um homem só. Somos um grupo de nós fazendo o show.

DRAW! Você, trancado em um quarto com um monte de papel por nove meses.

JT: Sim. Quer dizer, meu trabalho basicamente é manter o tom consistente. O policial consistente – é basicamente isso que eu faço. Este é um programa onde há muito mais liberdade para tentar coisas diferentes, porque não há nada realmente errado. Quero dizer, há certas coisas que você simplesmente não faz. Tipo, não queremos o Batman sorrindo muito. Ele pode sorrir mais do que antes, mas não queremos que ele sorria toda vez que aparece. Não é o Escoteiro Batman. Mas não há muitas regras.

Cada história é diferente, cada história se passa em uma época diferente.

DRAW! Bem, na verdade é disso que eu gosto nos quadrinhos antigos. Essa é uma das coisas que eu acho que realmente prejudica os quadrinhos agora: você tem essa pesada história de várias décadas de todos esses personagens, e então você tem que tentar manter isso alinhado com o fato de que, bem, agora o Batman teria 90 anos e ele faria isso. não consigo andar.

JT: Bruce Timm chama isso de “realismo que enfraquece a magia”, e é verdade. Lembro-me de quando era criança - odeio dizer isso dessa maneira - pelo que me lembro, você poderia ter dez anos e ler uma história em quadrinhos do Batman, mas também poderia ter trinta anos e ler a mesma história em quadrinhos e não se sentir como você. foram estúpidos por fazer isso.

DESENHO! Certo. A outra coisa que penso é que, por ter uma história tão rica, você pode tirar proveito dela. E a natureza dos quadrinhos e da TV ainda é o fato de que uma criança pode assistir no sábado de manhã e depois não assistir aos próximos cinco episódios e depois ver o próximo. Então, se fosse uma coisa do tipo *Lost*, onde você tinha que ver todos os episódios, realmente não funcionaria, sendo apenas entretenimento casual.

JT: Sim. Lembro-me dos antigos DCs antes de terem muita continuidade, e devo dizer que gostava deles sendo diferentes da Marvel nesse aspecto, onde se você nunca tivesse lido uma história em quadrinhos do Batman, você poderia ir e pegar uma e ler uma história completa e saiba tudo o que você precisa saber, basicamente, sobre o personagem daquela história. E então você não precisava necessariamente ler o próximo, mas se quisesse, poderia. Eu acho que a continuidade, coisas assim prejudicaram os quadrinhos no longo prazo, porque agora você tem pessoas que estão sugando toda a continuidade de todas as eras passadas e tentando reconciliá-las em uma história, e isso está virando lama. Uma lama mental.

DRAW! Outra coisa que devo ressaltar também é que acho que a infância acaba mais cedo.

JT: Bem, sim, definitivamente, hoje em dia.

DRAW! Porque, quando criança, você pode ter assistido *Jonny Quest* até os 12, 13, 14 anos.

JT: Claro.

DRAW! A tendência dos últimos cinco ou dez anos tem sido direcionar os programas para um grupo demográfico mais jovem – quando eles têm cinco ou seis anos – porque aos dez anos já estão ganhando um telefone celular e tweetando. Eles se tornam adolescentes, pré-adolescentes ou o que quer que seja – eles têm um novo termo para isso a cada semana. Mas, quando eu era criança, você brincava com seus GI Joes por m... Você recebe feedback das crianças, do público? Você recebeu feedback sobre como está sendo o jogo em Peoria?

JT: É difícil medir isso agora, porque todo o cenário dos desenhos animados mudou. Agora, as medições do que é bem-sucedido e qual é a sua audiência são um tanto imprecisas para mim. Temos tantas redes, então o que você obtém como parcela de audiência, o que costumava ser considerado ruim, agora é ótimo, porque o mercado está muito subdividido. Acho que não somos um grande sucesso, pelo que entendi, mas não há nenhum desenho animado no momento.





Uma pose áspera e dramática do Batman.
BATMAN™ E ©2009 DC COMICS

Não somos um *Bob Esponja*. Mas até *Bob Esponja* teria dificuldades, eu acho, se fosse lançado agora. Voltando à sua outra coisa, é estranho porque, por um tempo, eles distorceram desenhos definitivamente mais jovens.

DESENHO! Batman tinha que ser jovem. Ele não poderia ser velho, porque... E sempre aponto isso quando as pessoas falam sobre isso, porque quando eu era criança, meu irmão e eu assistíamos ao Adam West *Batman*. Quando você jogava *Batman*, ninguém queria ser Robin, então haveria dois Batmans. *[risos]*

JT: Sim, exatamente.

DRAW! Você sempre quer ser o herói. Você nunca quer ser a criança.

JT: E quer saber? Eu nunca me interessei

em ver como o cara se tornou o herói. Eu nunca entendi todo esse fascínio por Bruce

Wayne quando ele não é o Batman.

Eu não entendo isso. Eu quero ver

o cara fantasiado. Só preciso

de uma página dizendo que ele estudou no Tibete e é

muito inteligente. Não

preciso de nenhuma

história chata. E agora

parece que, mesmo se

você olhar para a fanfiction e toda essa

porcaria, todo mundo quer saber um

dossiê sobre o personagem, em vez de

apenas vê-lo em ação, em uma aventura.

Eles preferem ler um super-

diário do herói do que leriam

uma aventura que o super-

herói está tendo.

DRAW! Bem, acho que isso faz parte da natureza do "babyman", do fanático.

JT: Obrigado por isso, a propósito.

[risos] Então tivemos muitos bons produtores. *[risos]*

DESENHO! Sim. E isso é algo que eu já falei durante muitos anos entre amigos.

JT: Lembrei-me de que não era um pensamento novo. Foi algo que você mencionou antes.

DRAW! Acho que esse aspecto, embora seja bom porque as pessoas realmente amam e respeitam o meio e tudo mais, também é como um estrangulamento, porque basicamente diz "Nada pode mudar" e "Tudo tem que ser exatamente o mesmo que aconteceu quando me apaixonei por aquele personagem aos 15 anos."

JT: E também é muito egoísta. Para eles é falso, porque não querem que seja exatamente como eram quando eram crianças, porque Adam West era o Batman quando



Pose de ação áspera do Tornado Vermelho.
BATMAN™ E ©2009 DC COMICS

eles eram crianças, mas se rebelaram contra o show porque não era sombrio e sombrio. E eu digo: “Bem, espere um minuto.

Este é um Batman que as pessoas viram e gostaram e, de fato, foi um grande sucesso em sua época. Por que de repente o Batman de Christian Bale é o Batman de fato?”

DRAW! Na verdade, nenhum programa de TV agora consegue chegar perto dos números que tinham.

JT: Ah, sim, foi um grande fenômeno. Na verdade, não estaríamos falando do Batman hoje se não fosse por esse show. Não teria havido um Tim Burton *Batman* se não houvesse interesse no Batman. É claro que as pessoas crescem e não querem crescer, e ficam envergonhadas com coisas de que gostavam quando eram crianças, quando, na verdade, não há problema em gostar. Você não precisa imitá-lo. Eu acho que, com toda aquela coisa de Adam West, as pessoas pegaram aquele programa e fizeram dele o modelo para histórias em quadrinhos e qualquer coisa super-heróica, e eles fizeram imitações ruins de Adam West. Não que o programa em si fosse ruim, apenas todas as imitações eram ruins.

DRAW! Mas essa é a natureza de Hollywood, se houver um sucesso. Na verdade, eles mudaram *Lost in Space* para ser como o *Batman*.

JT: Certo. Eu teria gostado mais de *Lost in Space* se continuasse como estava na primeira temporada. Quando o Dr. Smith queria realmente matar pessoas. *[risos]*

DRAW! Certo, isso foi legal! Acho que você poderia ter tido uma história mais sombria e engraçada, e que poderia ter durado mais tempo também. Mas, sim, a coisa toda com os babymen é que isso é falso e egoísta, porque eles não querem nada para as crianças.

Entretanto, se seus pais tivessem tido essa atitude, eles não

tiveram acesso a qualquer coisa. É preciso reinventar, principalmente os personagens da DC. São fábulas. Eles são mitologia moderna. Existem muitas maneiras diferentes de contar uma história de Hércules.

JT: Existem muitas maneiras diferentes de contar qualquer tipo de história lendária. Você manipula e muda. De quantas maneiras diferentes você pode dizer “Branca de Neve”? Você pode identificar uma “Branca de Neve” sombria, porque eles conseguiram. Você pode contar uma “Branca de Neve” inspirada na Disney. E personagens da DC, para mim – não tanto da Marvel. A Marvel está meio presa. A Marvel é muito específica, para mim. Mas os personagens da DC são icônicos de uma forma que, contanto que você acerte as coisas básicas e os tons certos...

DRAW! Quando você pega o Superman e tenta fazer dele um personagem sombrio e psicológico, isso simplesmente não funciona.

JT: Torna-se chato.

DESENHO! Certo. Quando você tira a capa e tenta torná-la real, você basicamente diz: “Aqui está Deus. Deus tem um problema com a namorada dele. *[risos]*”

JT: Certo. E os caras dos anos 50 e 60 sabiam que se algum dia seguissem esse caminho logicamente, quem iria querer lê-lo? Então eles sabiam se concentraram em Jimmy. Basicamente, eles se concentram nos personagens coadjuvantes e em como eles se relacionam com Deus. Isso é o que o S é sobre: “Ok, Deus é seu amigo. Ele é seu melhor amigo.

DESENHO! E você tem um relógio que pode chamar Deus! *[risos]*

JT: Certo. E você está chamando Deus. Bem, essa é uma outra discussão sobre como é o Super-Homem Bíblico. É por isso que as pessoas gostam do Superman. Não é que seja o Superman. Eles não assistem para

veja-o tirar o mundo da órbita. Eles observam para ver como as pessoas normais se relacionam com ele. Acho que é por isso que a série de George Reeves é provavelmente a melhor adaptação do Superman, depois da versão de Chris Reeve. Mas ainda há uma salubridade ali.

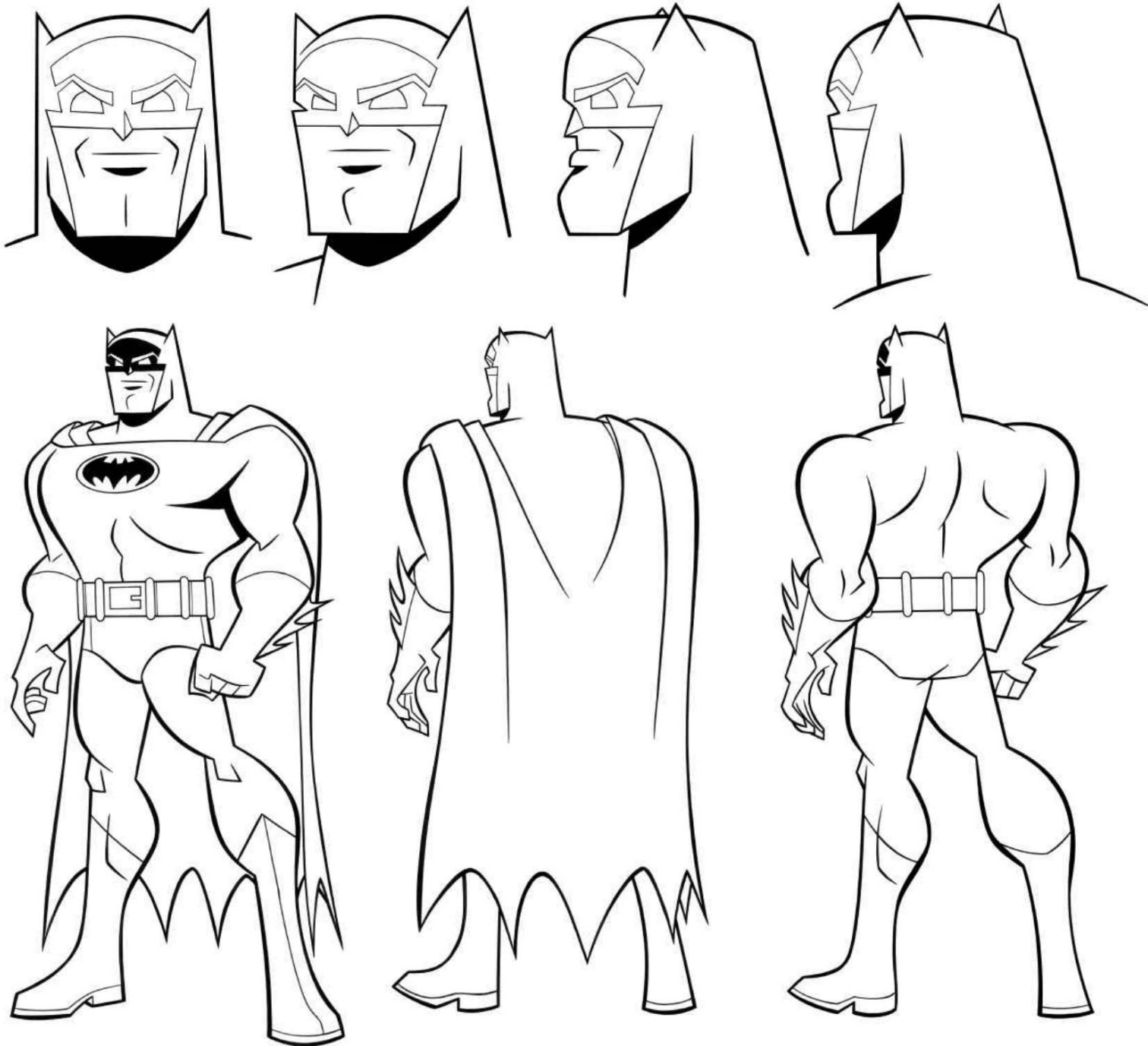
DRAW!: E também parece haver algo agora em que quando você entra em uma loja de quadrinhos, tudo meio que tem o mesmo tom. Uma coisa que gostei na série *do Batman* é que ela tinha um tom bem distinto. Muitas pessoas estavam pensando no início: "Oh, ótimo. O Batman vai sorrir, e você terá grandes efeitos sonoros, e o Coringa terá um bigode pintado."

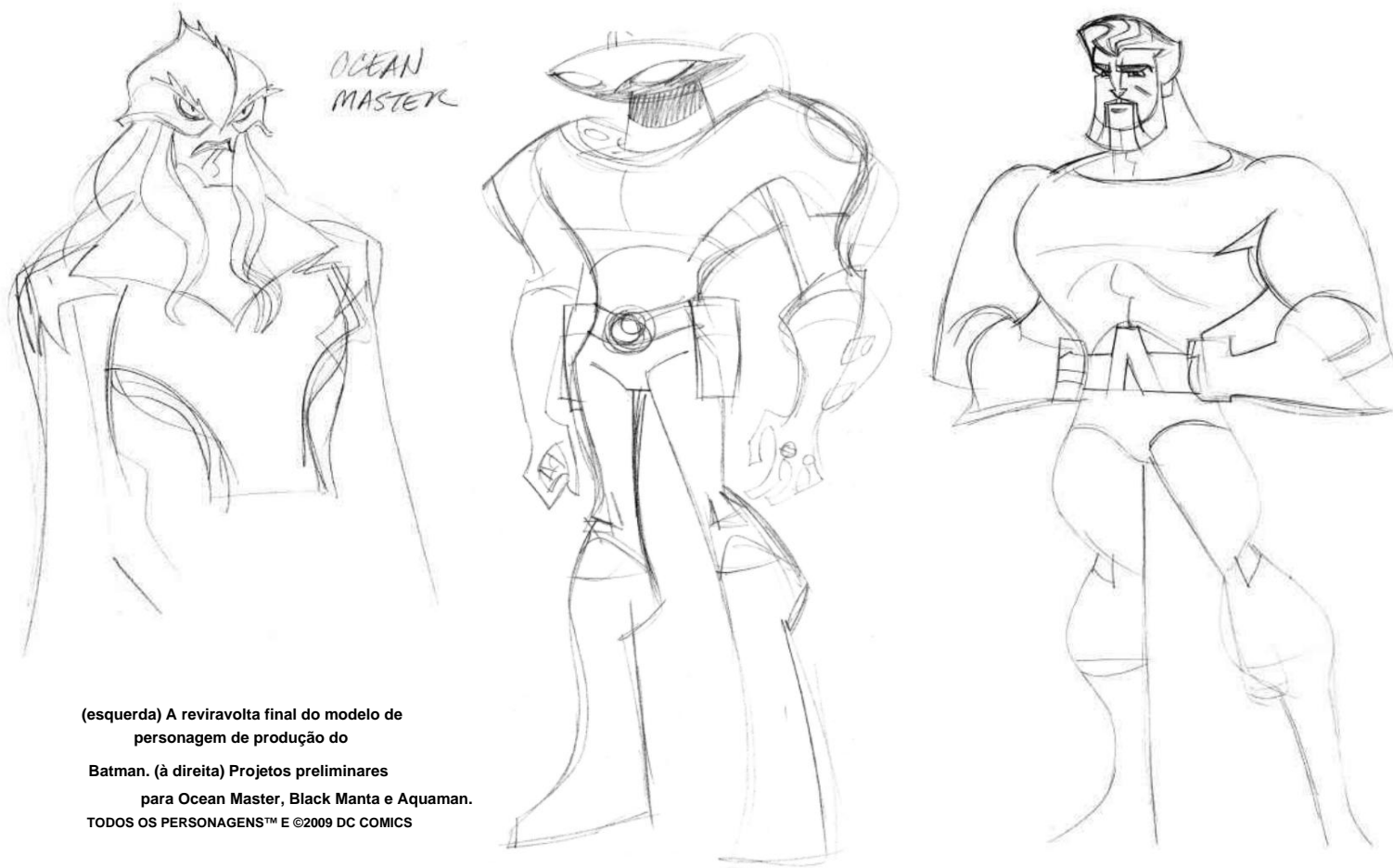
JT: Sim. Eu sempre disse: "Estou fazendo o programa do Batman que pensei que estava assistindo quando assistia Adam West".

DRAW!: Quando criança, nunca prestei atenção ao fato de Cesar Romero ter bigode.

JT: Você não olha para isso. Na verdade, é apenas mais um motivo para ficar assustada com ele. Quando eu era criança, sabia que havia algo debaixo do nariz dele, mas não sabia o que era. Não percebi, porque não sabia quem era César Romero, então quem diria que ele tinha bigode? As crianças não veem as coisas com tantos detalhes. Pelo menos, costumávamos não fazer isso. Eu não sei, as crianças agora podem.

DRAW!: Eles podem estar dizendo: "Esse cinturão bate com o dele..." [risos] Quer dizer, eles são mais sofisticados. Acho que eles sabem mais cedo se você está tentando ser falso e enganar seus olhos. Você recebe cartas de crianças? Você recebe feedback?





(esquerda) A reviravolta final do modelo de personagem de produção do Batman. (à direita) Projetos preliminares para Ocean Master, Black Manta e Aquaman. TODOS OS PERSONAGENS™ E ©2009 DC COMICS

JT: Sim. Quer dizer, eu sempre disse que fiz esse programa para pais e mães nerds e seus filhos. Quero dizer, estou pregando para os convertidos com isso. Qualquer pessoa que realmente não consiga suspender sua descrença, qualquer pessoa que não consiga acreditar na fantasia do Batman... Eu sempre digo que se você precisa ver um relatório anual da Fundação Wayne, este não é o programa para você. Se você precisa acreditar que ele é um verdadeiro bilionário e que existe na vida real, este não é o programa para você.

As respostas que tenho recebido das pessoas têm sido bastante muito positivo. A resposta on-line, depois que todo o furor passou e as pessoas realmente puderam ver o que estávamos fazendo e perceberam que não estávamos zombando do Batman – que estávamos nos divertindo *com* o Batman, mas não estávamos zombando *dele*. E eles perceberam que eu estava desenhando todos os tipos de quadrinhos. Eles estão recebendo tantas punhetas dos fãs que meu pulso está cansado, sabe? [risos] Se alguém puder olhar para esta série e não conseguir ver que um grande fã de quadrinhos está no comando e envolvido com ela - mesmo entre toda a equipe, somos todos fãs - se não puderem ver isso, se eles querem apenas Chris Nolan Batman, este não é um show para eles. A questão é que a Warner Brothers está fazendo tanta coisa agora, como com nossa iniciativa de DVD e outras coisas, mas há tanto Batman por aí que não consigo imaginar ninguém ficando desapontado porque meu programa está sendo muito bobo.

DRAW! Bem, eu sempre tenho que ressaltar também que uma das coisas que os babymen esquecem é que aquele não é o Batman deles. Na verdade, ele é propriedade da Warner Brothers, e se amanhã eles quisessem juntá-lo à Moranguinho e fazer um desenho animado porque isso seria popular, eles encontrariam alguém para fazê-lo.

JT: Ah, sim. Oh sim. E provavelmente haveria todo um novo grupo de pessoas que assistiriam também. Quer dizer, podem não ser os mesmos fãs que eles tinham, mas... E, também, outra coisa é que os estúdios sabem que por mais que os fãs afirmem que vão odiar alguma coisa, eles serão os primeiros. em linha. Porque outra coisa que aprendi sobre a Internet é que odiar faz parte da diversão. [risos] Eles gostam muito de odiar as coisas. Isso lhes dá um objetivo. Tipo, odiando ativamente um programa, as pessoas vão sintonizar só para odiá-lo, o que é incrível para mim.

DESENHO! Sim. Bem, acho que comigo é a mesma coisa, porque sou fã de quadrinhos, mas sempre fui fã apenas dos quadrinhos desenhados pelos artistas que eu gostava.

JT: Sim, eu também sou assim. Mas você tem fãs que seguem personagens atores.

DRAW! Sim, eu nunca segui personagens. Se eu não gostasse da arte, ou se não tivesse sido pintada por Joe Sinnott e eu não gostasse, não iria ler. Foi como, "Bem, isso parece nojento".

JT: Exatamente. Não quero parecer – bem, vai parecer elitista, não importa como eu diga – mas há uma diferença entre fãs que criam e fãs que colecionam. Claro que quem cria também coleciona, mas é diferente estar do lado que realmente contribui para o mito do personagem.

DRAW! E trabalhando muito. Você está se comparando com todas as coisas boas que, como no caso do Batman, tudo aconteceu antes.



Tucker recorrendo ao Caped Crusader dos anos 50 e início dos anos 60 nesta ilustração engraçada que claramente coloca este show em uma veia mais "adequada para crianças".
BATMAN™ E ©2009 DC COMICS

JT: Certo, sim. Há um legado. Você também pode ficar limitado apenas pelo que aconteceu antes, mas seu trabalho é promover isso, fazer mais. Qualquer um que escreveu para o Batman sabe disso. Qualquer coisa digitada sobre o Batman, tudo que você faz, há um legado que segue. Mas você não pode simplesmente ficar preso ao que aconteceu antes, você tem que fazer um pouco mais para promover isso, para agregar mais ao valor de entretenimento disso. E acho que muitas pessoas que apenas lêem passivamente são a razão de existirmos, são a razão pela qual somos capazes de fazer isso, mas também podem ser limitantes, porque são resistentes à mudança. Até que você mude da maneira que eles gostam, e então eles dizem: "Oh! Bem, isso é legal".

DRAW!: Mas ao mesmo tempo agora você tem crianças chegando e este é o Batman deles.

JT: Sim, e é isso que eles saberão. E estou sendo bastante fiel ao personagem em geral. É o personagem que eu estava lendo nos quadrinhos aqui e ali. Quero dizer, sim, o primeiro *Brave and the Bold* que consegui tinha o Coringa na capa matando uma família, mas, você sabe...

DRAW!: [risos] Entretenimento saudável para a família!

JT: Essa foi a minha transição de Cesar Romero para o "Coringa" Palhaço. Mas eu também conhecia a versão de Cesar Romero, e também conhecia a versão de Dick Sprang por causa dos quadrinhos, então pensei, ok, esses são todos aspectos diferentes desse personagem. Eles estão todos corretos.

DRAW!: Bem, o Coringa que você tem é muito assustador. Ele tem aquele aspecto de palhaço, mas também tem um toque de arripio.

JT: Bem, eu gosto dele, porque com o *B:TAS* Joker, se você o visse a um quilômetro de distância, você saberia: "Ah, é melhor eu sair daqui porque esse cara vai me matar". Eu queria o Coringa que eu lembrava das reimpressões dos quadrinhos dos anos 50, onde às vezes ele aparecia e ninguém piscava. Ninguém presumiu que eles seriam mortos por ele, então quando ele os matou, foi tipo, "Oh, merda". E ele era muito elegante; ele sempre me pareceu jovial e meio continental do Meio Atlântico, então quando ele finalmente riu, foi realmente...

DRAW!: Ele é como David Niven até perder o controle.

JT: Sim. Na verdade, isso aconteceu com o dublador, porque ele meio que trouxe isso para isso. Realmente não era o que eu esperava no início, mas depois, quando pensei sobre isso, pensei: "Bem, parece certo". E não acho que Mark Hamill gostaria de fazer uma recriação de seu Coringa para o show.

Ele esteve na série em outros aspectos e adora a série, então isso é bom, mas por que pedir a Mark Hamill para fazer outra versão do personagem que ele criou para as pessoas?

DRAW!: Você não trouxe Kevin Conroy de volta como Batman, embora o ator que você contratou às vezes se pareça muito com Kevin.



Arte feita para promoção e para expressar o sentimento do show e o quão diferente essa versão do Batman é comparada às anteriores.

TODOS OS PERSONAGENS™ E ©2009 DC COMICS

JT: Sim, ele pode. Acho que Kevin meio que estabeleceu o modelo para a maneira moderna como o Batman deveria soar. O que eu gosto em Diedrich Bader é que ele tem a qualidade vocal de Kevin com o tipo de base cômica de Adam West. A voz dele soa mais acessível, de certa forma, do que a de Kevin. E isso não é um golpe contra Kevin, é apenas a forma como esse personagem foi apresentado como mais ameaçador e mais distanciado do que o Batman que estamos fazendo.

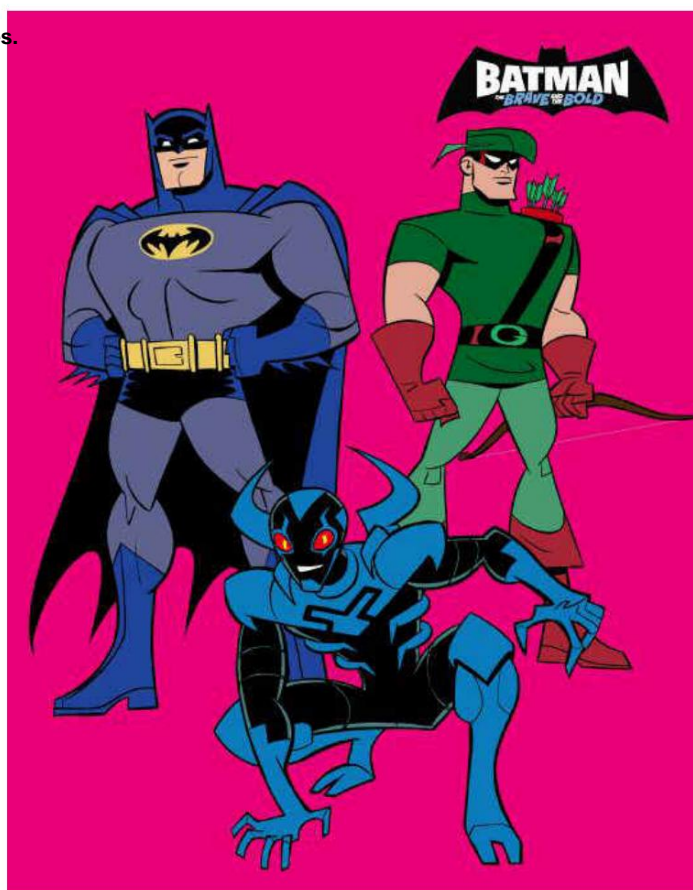
DRAW!: Quanto você tem a dizer sobre isso, em oposição à rede? A rede diz: "Não queremos esse ator" ou "Gostamos desse ator"?

JT: O Cartoon Network tem sido bastante discreto. Basicamente testamos um monte de gente, escolhemos o cara que queríamos, eles não tiveram nenhum problema com isso, então...

DRAW!: Você trabalha com o diretor de voz do elenco?

JT: Ah, sim. Eu estou lá. Eu estou em todos os lugares. Cada faceta da produção, eu estou lá. Nas nossas gravações, estou sentado logo atrás de Andrea Romano, e ela recebe minha opinião e repassa aos atores, ou às vezes falo diretamente com eles.

DRAW!: Eles estão vendo os tabuleiros?



JT: Não. Em alguns programas eles podem fazer os quadros primeiro, e na verdade eu adoraria trabalhar em um programa como esse, onde você tivesse o quadro primeiro e depois os atores atuassem de acordo com o quadro. Mas para ação/aventura, onde os enredos são mais complicados e há um escritor envolvido, você precisa fazer o tabuleiro. Você faz a faixa primeiro, vocalmente, e então o cara da diretoria desenha a faixa, para detalhes específicos da atuação e outras coisas.

DRAWI: Alguns programas estão mudando isso agora. Quando trabalhei em *Secret Saturdays*, nunca houve nenhuma pista, então eles devem ter agido de acordo com meu conselho. Imaginei como eles soariam e, na verdade, não estava muito longe. Eu só queria saber se você estava trabalhando dessa maneira.

JT: Não, mesmo no que diz respeito ao humor, o jeito da Warner Brothers sempre foi gravar primeiro e depois partir para o disco. Não consigo pensar em nenhum show em que embarcamos primeiro e depois gravamos. Quero dizer, provavelmente seria mais fácil assim. Eu não sei sobre ação/aventura. Há tanta coisa – por alguma razão, simplesmente não fazemos dessa maneira. Estou tão acostumada com isso que pensei que tinha uma razão para não fazermos isso, mas agora entendo, por que não fazemos isso? [risos]

DRAWI: Já trabalhei em todos os tipos de shows. Já trabalhei em coisas engraçadas, já trabalhei em coisas sérias. O mais exigente foi *Padrinhos Mágicos*, porque isso é tão hiper...

JT: Claro, isso é muita quilometragem de lápis.

DRAWI: Sim, e eles iriam querer, realmente, para cada linha uma nova pose.

JT: É estranho porque não parece projetado para isso.

DRAWI: Lembro que houve um episódio que embarquei em que Julia Louis-Dreyfus fazia a irmã da Wanda. Ela era loira. Eles não tinham a faixa dela para o show, então eu embarquei e me entreguei. Então, acho que na última semana de limpeza, eles chamaram Julia Louis-Dreyfus para fazer a faixa. Aí eles mandam para mim, e é claro que ela improvisa e muda todas essas falas. Então tudo agora é completamente diferente, e eu tive uma espécie de briga com o produtor, porque era tipo, “Não posso refazer toda a minha prancha em uma semana”. Eu não sabia se vocês tinham que passar por isso, porque isso complica as coisas.

JT: Temos nossa agenda, e o diretor tem que começar uma semana antes, sem pista. Mas geralmente essa é uma semana difícil, de qualquer maneira, então isso não os mata quando eles pegam a pista um pouco mais tarde e ficam mais específicos. Quer dizer, tenho sorte de ter uma equipe de bordo muito forte. É assim que temos feito, e para ação/aventura, acho que é provavelmente a maneira mais sólida - especialmente quando você tem muitas mudanças de cena



e coisas assim – conhecer a atuação envolvida na cena, porque em termos de tom você pode ter uma linha de diálogo lida de uma maneira e isso resultará em um desenho totalmente diferente.

DRAW!: Verdade, muito verdade.

JT: Acho que o produtor tem mais controle se a pista for de uma determinada maneira, e então o cara da diretoria tem que seguir a pista. Isso mantém a consistência, porque você realmente ouve a performance completa do show ao gravá-lo.

DRAW!: É como ouvir programas de rádio antigos.

JT: Certo. Você tem uma ideia de como é o fluxo do show, mas se você apenas escolher uma prancha... E isso é outra coisa, tendo a pensar que a maioria das pranchas são feitas primeiro, é apenas um ou dois caras fazendo aquela prancha, e geralmente são programas que têm dois segmentos, como *Bob Esponja*, e geralmente há um ou dois caras fazendo aquela prancha, e há um ou dois caras fazendo a segunda. Mas é uma história contida, ao passo que quando você tem vários atos, você realmente precisa de um roteiro para eles. Depois de gerar um roteiro, você provavelmente deveria simplesmente gravá-lo, eu acho, embora muitas vezes, em muitos desses programas, eles nem tenham um roteiro, certo? Eles apenas obtêm uma premissa. Em *Samurai Jack*, vocês tinham um roteiro?

DRAW!: [risos] Eu pegava, tipo, um parágrafo do Genndy, e então eu fazia a coisa toda, e então eles gravavam e faziam tudo depois.

JT: Sim. Eu adoraria um dia trabalhar em um programa como esse, mas o tipo de programa que é não é propício para essa maneira de fazer isso.

DRAW!: Bem, provavelmente, porque é um grande show.

JT: Sim, quero dizer, nossos shows são enormes, mesmo escrevendo-os com antecedência e sabendo o que está por vir, ainda temos uma grande contagem de personagens e cenas.

DRAW!: Muitas pessoas aspirantes leem a revista. Você tem algum conselho sábio para pessoas que estão tentando seguir seu caminho e serem animadores ou pessoas do conselho? Porque muita gente quer trabalhar nesses programas. Tenho certeza de que você provavelmente recebe dezenas de pessoas enviando e-mails o tempo todo.

JT: Você sabe, eu não, e o que eu diria agora, se você está particularmente interessado em animação de ação/aventura, há um grupo finito de pessoas que podem fazer isso. Quero dizer, muito finito.

E, particularmente aqui na Warner Brothers, estamos descobrindo que não há gente suficiente para todos, porque em breve teremos um

A ENTREVISTA COM JAMES TUCKER CONTINUA NA PÁGINA 54



Desenho da vida

por Bret Blevins

TEssas aquarelas foram desenhadas diretamente dos modelos vivos, cada uma concluída em vinte minutos ou menos. A velocidade exigida por essas poses curtas exige um foco nos grandes ritmos dominantes que Mike descreve em seu artigo “Bootcamp” (se a figura inteira for retratada).

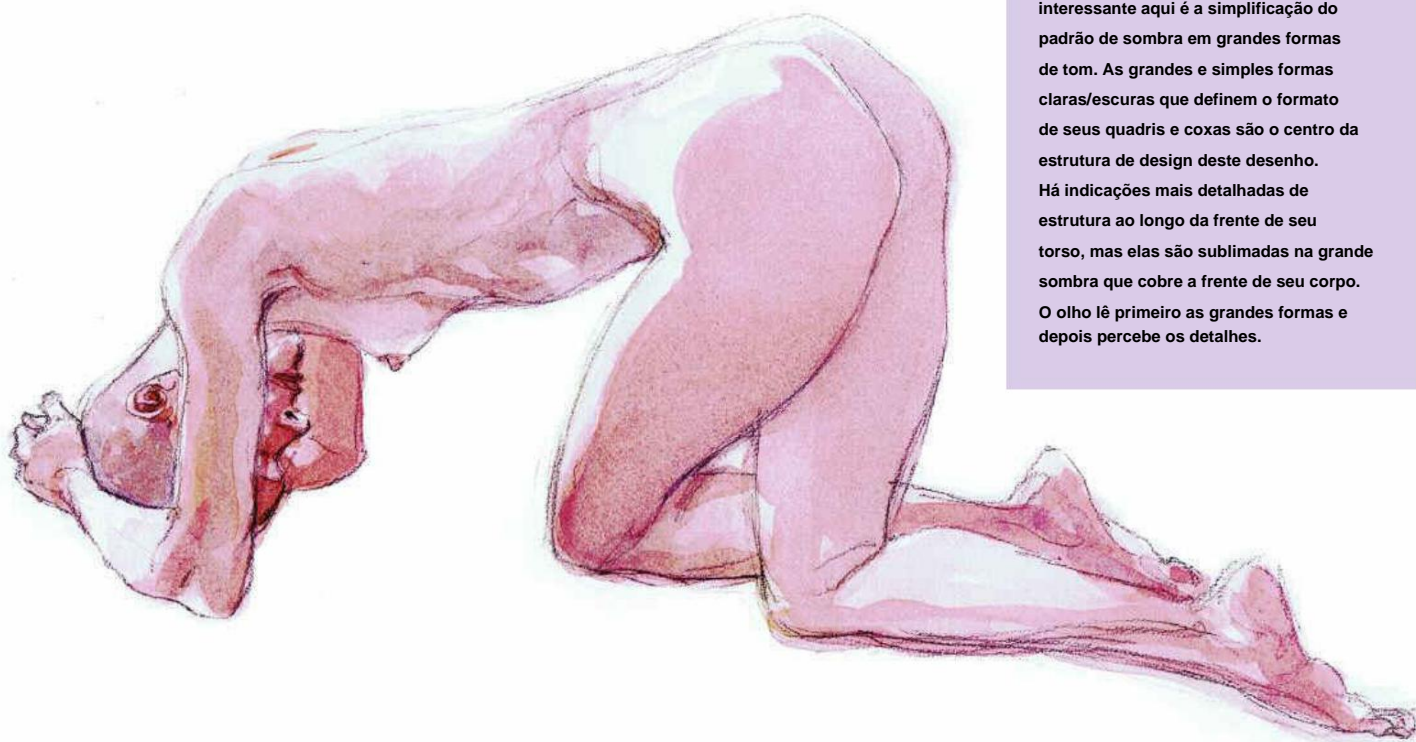
Comecei delineando as formas e contornos bem levemente a lápis. Quando o desenho parecia preciso e expressivo, mudei para aquarela para embelezar a estrutura, realçar o ritmo e o design ou simplesmente adicionar uma beleza estética de cores ou marcas de pincel. Porém, toda decisão é guiada pelos princípios de forma e ritmo – nada é arbitrário. O instinto subconsciente muitas vezes dirige grande parte do processo, mas meus instintos foram aprimorados por uma vida inteira de estudo e prática, por isso estou sempre tentando criar uma obra de arte bem desenhada, uma declaração expressiva, não uma variedade aleatória de impressões ou uma imagem morta. -registro literal dos fatos.

Esta é a distinção importante: obra de arte é interpretação, portanto aprender a ver com uma perspectiva estética é o meio de alcançar o controle da forma e do design que estamos a discutir. Felizmente, o corpo humano é tão obviamente um projeto vivo que os grandes ritmos dinâmicos são fáceis de identificar, uma vez que você esteja ciente de sua natureza e de seu fluxo interligado. (Desenhá-los com precisão é sempre difícil, mas isso também pode ser aprendido com a prática. O segredo é começar com uma visão clara do objetivo – forma geral e design antes dos detalhes.)

Aqui, as lindas formas entrelaçadas formadas pelos ângulos repetidos de suas pernas dobradas e do braço esquerdo são a importante subestrutura do design, formando uma série de suaves formas em V que se elevam para apoiar sua cabeça. Há um formato de V abaixo de seu joelho esquerdo, abaixo de seu braço esquerdo, os dedos sombreados de sua mão direita formam outro formato de V invertido, assim como o raio de luz caindo sobre seu ombro direito e a sombra sobre seu corpo. parte superior do tórax. Essas formas repetidas formam um ritmo que eleva graciosamente o olhar até seu rosto e cabeça, que é emoldurado por seus cabelos escuros que se fundem com o arco do encosto da cadeira e levam o olhar de volta para baixo para recomeçar a jornada. Eu não estava analisando tudo isso enquanto desenhava e pintava, mas respondi aos aspectos da pose que apelavam ao meu senso de design e os segui.



Também existem muitas formas em V nesta imagem – o corpo as cria sempre que se move – mas a característica mais interessante aqui é a simplificação do padrão de sombra em grandes formas de tom. As grandes e simples formas claras/escuras que definem o formato de seus quadris e coxas são o centro da estrutura de design deste desenho. Há indicações mais detalhadas de estrutura ao longo da frente de seu torso, mas elas são sublimadas na grande sombra que cobre a frente de seu corpo. O olho lê primeiro as grandes formas e depois percebe os detalhes.



Duas figuras entrelaçadas criam muitas novas dinâmicas de formas, mas os mesmos princípios se aplicam. Aqui as formas grandes são acentuadas para criar um arranjo rítmico de formas fluidas que esclarecem as formas de cada figura, mas também se combinam para formar novas formas e um design agradável. Além do joelho do homem e do tornozelo direito da mulher, quase não há indicação de detalhes de forma nos contornos – as formas grandes carregam todas as informações.



A representação da forma aqui é mais detalhada em torno do joelho esquerdo. Isso ocorre porque o encurtamento acentuado dessa visão torna o formato grande de sua perna esquerda dobrada um tanto amorfa, exigindo esclarecimentos para garantir que a anatomia fosse óbvia e correta. Em contraste, o resto do seu corpo é virtualmente contornado.

A gravidade está puxando a panturrilha direita para baixo, a partir do osso. Isso é indicado com algumas marcas simples, e as linhas mais finas dentro de uma grande massa de sombra definem as dobras de sua barriga.

O contraste mais forte é reservado ao centro de interesse da composição – o seu rosto – e aqui também tanto os planos de estrutura como a sua expressão facial são indicados com grandes formas simples de sombra e luz.



Todas as formas grandes são massas simples aqui, as lavagens simples definindo tanto a anatomia quanto a iluminação. As pinceladas e marcas que indicam seu cabelo trançado são tão simples quanto pude fazê-las, sem perder a clareza da forma.



Essa visão é dramaticamente encurtada, o que muitas vezes pode criar uma silhueta irregular ou sem graça - tentei compensar aqui encontrando os ritmos grandes e as formas claras e escuras e indiquei-as cuidadosamente em tons delicados de lavagem. A estética do design da composição resultante baseia-se na interação de formas simplificadas - a dinâmica abstrata formada pelo jogo de luz e sombra sobre as formas é mais importante aqui do que a anatomia e os detalhes. Cada pose requer uma abordagem única.



As linhas de lápis desta imagem são quase puras indicações de contorno, mas por serem colocadas com tanto cuidado, por si só sugerem redondeza e solidez. Se as lavagens fossem removidas, nenhuma clareza de forma seria perdida. As grandes formas de tons aqui embelezam informações sobre a forma, mas a verdadeira contribuição que elas dão é para o design, adicionando movimento ao estimular o olhar ao longo de suas passagens fluidas, especialmente o sotaque escuro e solitário em seu cabelo caindo.

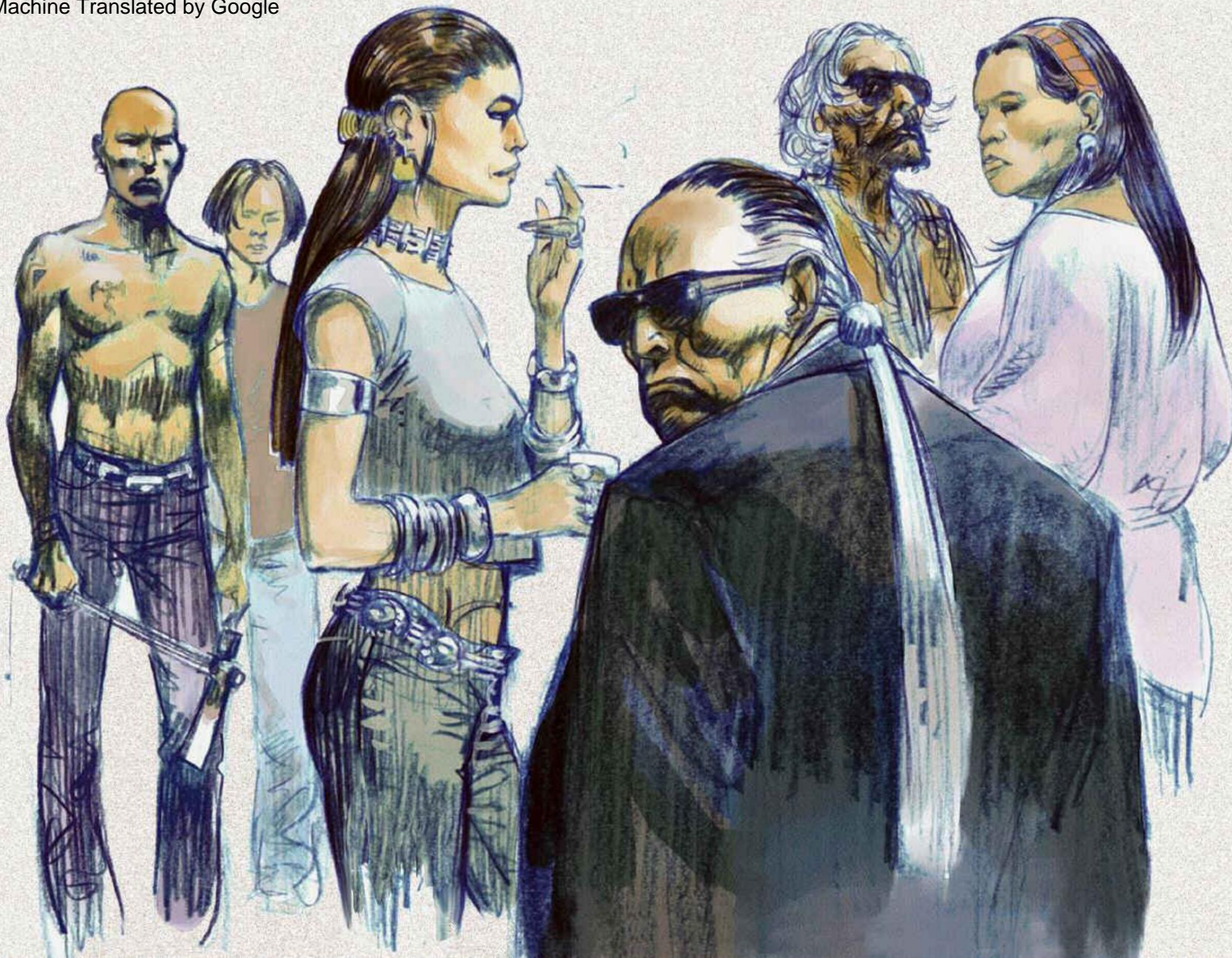
Nestes exemplos você pode ver como a simplificação sensível e consciente dos grandes movimentos e ritmos do corpo pode criar desenhos de figuras dinâmicas. Neste caso, as imagens são representações realistas de pessoas reais, mas os mesmos princípios se aplicam às figuras inventadas de fantasia e desenhos animados. Mesmo se você preferir renderização e detalhes altamente acabados como

com força simples primeiro tornará suas composições mais eficazes. Toda construção sólida, em qualquer esfera, depende de uma base sólida. No reino da arte isso significa design e composição fortes, que sempre começam com simplicidade.

Vejo você na próxima vez!

Declaração final, projetar suas imagens





Desenho de esboço colorido em mídia mista do elenco de *Scalped*.
SCALPED™ E ©2009 JASON AARON E RAJKO MILOSEVIC.

ENTREVISTA COM RM GUERA CONTINUA NA PÁGINA 11

sintonizar tudo isso. Não haverá competição, apenas gosto pessoal, porque a qualidade do pincel contra o bom e velho papel não tem nada a ver com perfeição. É uma questão de graça. Recentemente fiz oito capas para *Hidamari no Ki* de Osamu Tezuka – aquarela pura e tinta.

Se você me perguntasse sobre minha preferência real, seria trabalhar à mão e depois digitalizar, retocar e finalizar no computador.

BB: Como você conheceu Giulia Brusco, que pinta *Scalped*?

RMG: Obrigado por perguntar isso, pois ela realmente merece crédito e reconhecimento. A coloração do *Scalped* precisava de uma mudança, e ela foi minha escolha. Will Dennis, meu editor da DC — homem de primeira classe — me enviou para ver suas amostras. Para mim, foi um sim instantâneo no minuto em que vi suas amostras. Com o tempo — onze edições comigo, cerca de 15 no *Scalped* — com ela na paleta, posso simplesmente dizer que seu trabalho é agora uma parte vital do *Scalped*. Ela é excepcionalmente boa. Eu simplesmente não consigo imaginar outra pessoa fazendo isso. Estou falando sério. Sua velocidade em capturar a essência de Scalped é simplesmente incrível.

Um colaborador tão aberto não tem preço, na verdade. Há uma semana, vi a edição nº 21 recém-feita e fiquei impressionado, pelo menos com sua inteligência. Ela entendeu tudo, até meus menores objetivos, e então acrescentou os dela. Não sou o artista mais fácil de colorir. Eu sei que. Mas ela sabe subestimar, acrescentando aquela pequena cereja no topo. Apenas Uau. Simplificando, ela é uma das coloristas mais talentosas de todo o mercado hoje, e seu melhor ainda está por vir.

BB: Você também trabalhava em storyboards para animação?

RMG: Sim, bastante intensamente durante quatro anos. Fiz muito — 20 filmes para ser exato — mas finalmente desisti. Experiência agradável, conheci pessoas realmente maravilhosas, especialmente Jorgen Lerdam e Therese Sachse de um filme chamado *A-Film*. Além disso, era um bom salário na época, mas às vezes era uma loucura. Meu recorde pessoal são 204 páginas de storyboards em um mês... uma loucura.

BB: Você fez algum storyboard para filmes live-action?

RMG: Não, mas sempre tive a primeira chance que tiver. A ideia disso me desafia.



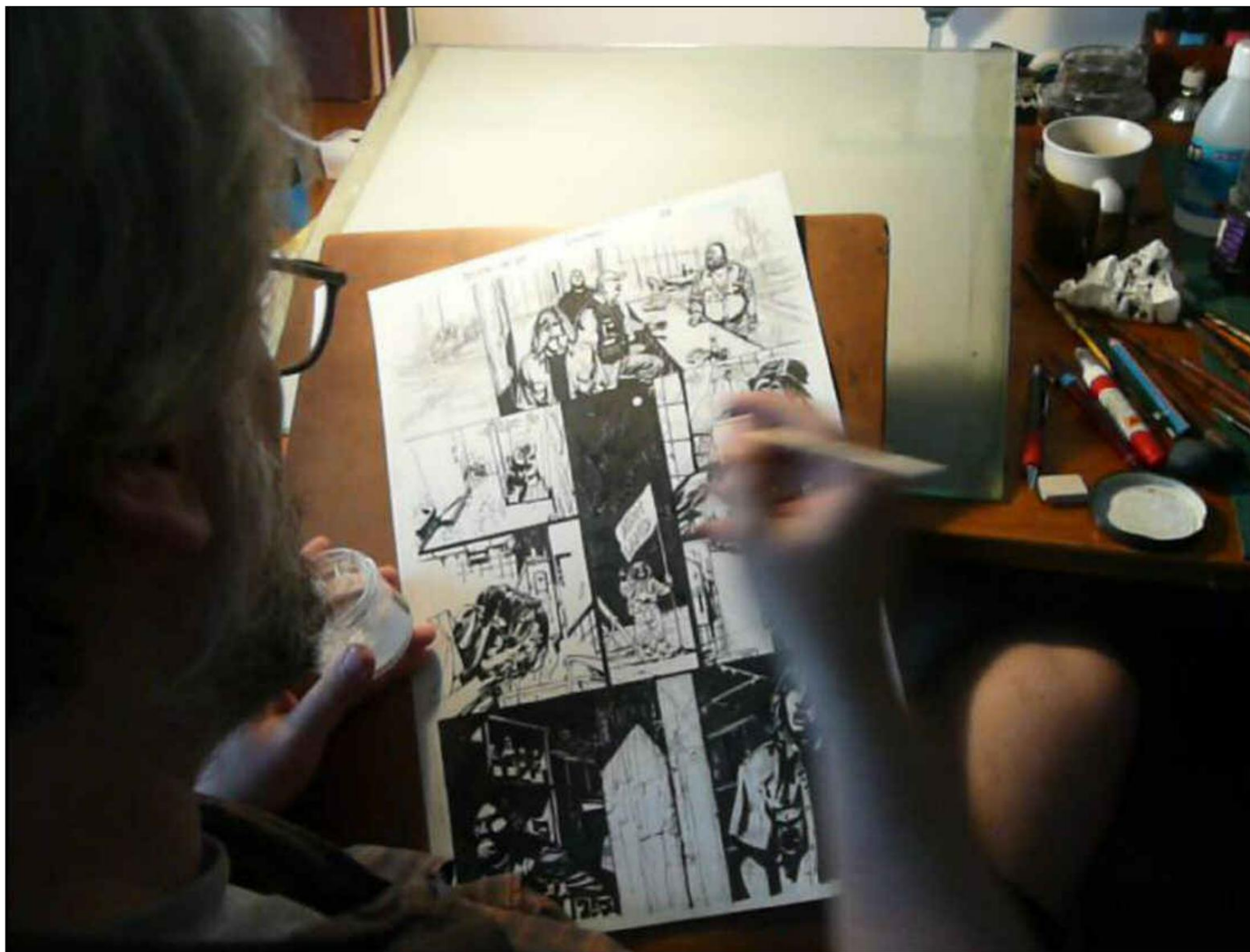
(esta página e a próxima) Pinturas em aquarela para o
capas de #4 e #6 Não sei

HIDAMARI NO KI™ E ©2009 OSAMA TEZUKA.



P.M. GUERRA





(à esquerda) Ilustração para "Smoky Joe's 1000 Blues", que apareceu em *pesado*, Metal •
(acima) Guéra aplicando guache branco na página após a aplicação das tintas.
SMOKY JOE™ E ©2009 RAJKO MILOSEVIC. SCALPED™ E ©2009 JASON AARON E RAJKO MILOSEVIC.

BB: Por que você decidiu encerrar sua carreira musical?

RMG: Tornou-se fisicamente impossível fazer as duas coisas. Era deixar a música ou começar a usar produtos químicos. A segunda opção estava fora de questão.

BB: Acabou mesmo ou está apenas "em espera"?

RMG: Raramente saio para tocar em clubes agora, o que fiz durante anos depois de deixá-los ativamente. Mas eu brinco em casa talvez uma hora por dia. É como beber água fresca. Eu recomendo; é realmente útil, como se eu saísse para uma montanha e voltasse por uma hora.

Limpa a cabeça, nivela as emoções. Não posso dizer que deixei isso para sempre, mas não acho que nada de grande vá acontecer. Toquei como convidado em alguns CDs e suponho que tocarei ao vivo em ocasiões especiais.

BB: Você se considera um colecionador de guitarras?

RMG: Não, não. Não sou capaz de colecionar de verdade. Primeiro, você precisa de muito dinheiro e tempo livre para manutenção. Em segundo lugar, a quantidade me estrangula, na verdade. Todas as guitarras que tenho soam diferentes

ent, e antes de comprá-los, cada um deles me disse algo - qual era o sentido de tê-los. Há três meses, comprei uma linda Paul Reed Smith, mas acho que vou vender uma Les Paul agora - só para nivelar. Se eu tenho muitos e não os toco, de alguma forma não me sinto bem. Os instrumentos devem ser tocados, não é? Além disso, todo instrumento precisa de tempo para ganhar vida, dedicação para descobrir seu "som real".

Cada um tem seus pontos especiais quando começa a ganhar vida e, de repente, você vê sua verdadeira face. Então, se você tem 50 ou 100 guitarras, quem fará isso por elas? Não, são instrumentos tristes. Eu não gosto disso.

BB: Quantas guitarras você possui?

RMG: Dois Gibsons, dois Fenders - na verdade, um é JV Strat de 84, um pássaro raro e maravilhoso de tocar - um PRS 24 Standard e um Yairi acústico - um belo instrumento sonoro - junto com alguns amplificadores antigos, um bandolim e um banjo de seis cordas.

BB: Posso presumir que você compôs pelo menos algumas das músicas que tocou no palco?





(esquerda) Uma pintura solta à mão livre. (acima) Arte para Final Conquest videogame.

FINAL CONQUEST™ E ©2009 RESPECTIVO PROPRIETÁRIO.

RMG: Não, sou apenas um convidado. Um amigo, na verdade. Eles gostam do meu jeito de tocar, só isso. Ainda há muito material a ser concluído dos meus anos ativos. Muitas demos, esboços, gravei. Mas é isso por enquanto.

BB: Por que você se esforçou para se tornar um escritor-artista?

RMG: Eu só tinha algo sobre o que escrever. Histórias dentro da minha cabeça estavam abrindo caminho. Começou devagar, mas com firmeza, e quando estiver no seu pulso, é só uma questão de tempo. Deve sair. Não fiz muito, mas estou muito bem com o que foi feito. Digamos que estou muito próximo dos meus roteiros para ficar impressionado, mas pode-se dizer que estou realizado, satisfeito. Mas também estou desenhando roteiros de outros escritores, com prazer.

BB: Você está feliz em colaborar com escritores?

RMG: Sim, especialmente com Jason Aaron. Os scripts de outras pessoas podem ser um bom desafio. Eles vêm com outras sensibilidades, peculiaridades, o que pode ser muito interessante de fazer. Outras pessoas escolhem elementos diferentes para explicar o mesmo ponto, por isso é simplesmente interessante desempenhar um papel importante nessas histórias, porque é sempre bom tentar compreender diferentes pontos de vista, apoiá-los emocionalmente e escolher os elementos certos. mostrar. A verdade é que gosto de ambos. No mínimo, estou realmente autorizado a contar minha história através da deles. Sempre há uma história para contar, em ambos os casos.

Jason constantemente continua me impressionando. Uma e outra vez, o material dele é muito bom e ele trabalha muito para dar profundidade ao roteiro, o que conseqüentemente é um grande impulso para minha arte. Eu realmente sinto que faço parte de uma equipe compacta com ele. Nunca me passou pela cabeça se a escrita dele poderia ser melhor ou pior, ou mesmo “minha”, simplesmente é. Acredito nesta equipe como um todo. Então, são bons momentos para todos.

BB: Você é um ilustrador dos roteiros que lhe são dados ou um parceiro criativo para contar histórias?

RMG: Bem, acho que a resposta adequada ou justa deveria vir das pessoas com quem trabalho.

BB: Como você se lembra da cena dos quadrinhos em nossa terra natal, que não existe mais, a Lúgoslávia?

RMG: Era amargo como um todo e doce individualmente. Amargo porque era uma terra de talentos desperdiçados. Doce porque era minha casa.

O boom econômico nunca aconteceu, embora a certa altura parecesse que iria acontecer. Na verdade, eram apenas os nossos pais que viviam melhor porque o estado recebia grandes créditos. Sem eles era quase impossível viver e prosperar de fato com base no seu talento e na pureza de sua execução, porque ninguém o considerava como tal. Nós éramos verdadeiros e eles não sabiam como lidar com esse fato.

BB: Sim, lembro-me de alguns editores nos dizendo que não havia nada para fazer ou procurar no país ou no exterior, pois eles sabiam tudo. Eles viajaram e foram a feiras de livros e revistas de quadrinhos por toda parte.

RMG: Eles não sabiam como valorizá-lo, nem como ganhar dinheiro com isso, mas agiam como se soubessem, imitando o que achavam que era feito nas cenas cômicas de sucesso de outros países. Não havia motivos reais, nem ideias reais neles, portanto não havia futuro. Na verdade, kitsch é a palavra certa. O problema era sua mediocridade. É uma coisa difícil de dizer, eu sei, mas é simples assim.

Mas isso me define hoje. Eu evolui lá. Foi onde conheci [Zeljko] Babek um gênio em carne e osso – meu nome para pessoas que mudam as coisas para melhor, geralmente com, mas também sem

visando. Compreender o que ele estava fazendo causou mudanças profundas dentro de mim. Minha amizade com ele; com Milan Ilich, um cara extraordinariamente talentoso, trabalhando com sucesso na Áustria; e [Dragan] Savich, que infelizmente nunca conseguiu mostrar o verdadeiro brilho de seu talento, era totalmente o oposto desse kitsch que acontecia por toda parte. Eu estava em uma crise profunda depois de deixar minha banda e a música em geral, e estava longe de ser uma boa companhia para ninguém, mas esse pequeno grupo era um lugar para me esconder – literalmente um oásis. Era onde você poderia fazer as duas coisas absolutamente mais saudáveis possíveis nessas circunstâncias: pensar profundamente e dar boas risadas. Muitas vezes ao mesmo tempo.

BB: Quando exatamente você emigrou da Iugoslávia e por que se mudou para Barcelona, na Espanha?

RMG: Era setembro de 91 e isso se devia a circunstâncias profissionais, além da minha recusa pessoal em receber um rifle. Havia uma guerra [civil] acontecendo, então, tchau.

Eu já havia visitado algumas editoras em Milão, Itália, perguntando sobre apartamentos, aluguéis e assim por diante. Barcelona foi na verdade uma escolha da minha esposa – na época ela era minha namorada. Eu seria convocado a qualquer momento, e minha escolha inicial foi ir para Budapeste, na Hungria, e ficar lá por alguns meses, até que essa mania geral passasse. A mania durou dez anos, aliás. Minha esposa sabiamente me aconselhou e me pressionou a não fazer isso, mas, em vez disso, a aceitar um convite generoso de dois amigos para me juntar a eles em Barcelona – um dos amigos era Darko Perovich, um excelente e bastante conhecido artista sérvio. Ele tinha algum tipo de trabalho com Enrique Abulí, o escritor de *Torpedo 1936*, e achou que seria melhor estar lá e não sozinho. Foi uma ideia melhor, porque Barcelona parecia uma cidade

onde existiam editoriais sérios. Também foi por curiosidade e, uma vez decidido, foi apenas uma questão de horas até pegarmos um avião.

BB: Quanto tempo demorou para você se instalar e ser notado lá?

RMG: Foi um momento muito difícil, isso posso garantir. Abulí foi muito amigável e prestativo no início e nos apresentou a alguns editores, mas isso foi o máximo que ele conseguiu. E em meu segundo encontro com a *Norma* editorial, cruzei os braços irreversivelmente com seu diretor, Rafa Martinez – uma coisa sábia a se fazer



Página 18 de Scalped #4. Esta página mudou drasticamente do layout com tinta rápida para as tintas finalizadas. SCALPED™ E ©2009 JASON AARON E RAJKO MILOSEVIC.

não foi? [risos] Então fomos até Josep Toutain, onde eu sabia que seria fundamental fazer um contato definitivo – ou estaríamos na rua, literalmente. Ele estava gerenciando outros artistas, grandes nomes – Rich Corben, Victor De La Fuente – e entendeu imediatamente o que era necessário. Obter uma identidade espanhola agora era possível, mas meu Deus, seus pagamentos não eram nada miseráveis. Era literalmente hora de fome – tão claro quanto a palavra diz.

Isso durou um ano e meio, quase dois anos. Pareceu muito mais tempo, no entanto. O trabalho mais notável que fiz naquela época foi “A Killer Like You and Me”, um conto serializado em cinco partes com roteiro de Óscar Aibar, hoje diretor de cinema.



As opiniões sobre isso foram generosas, na verdade, com aqueles poucos que conheci no mundo dos quadrinhos. Eu me senti respeitado, mas basicamente todo mundo sentiu um pouco de pena. Você podia sentir isso, porque havia uma tremenda crise cômica acontecendo. As revistas estavam morrendo por toda parte e os álbuns estavam perdendo dinheiro em grande escala. Poucos profissionais poderiam dizer que moravam na Espanha trabalhando exclusivamente com quadrinhos. Até Abulí teve seus trabalhos de tradução paralelos. Nas comic cons, os editores espanhóis tentavam evitar seus olhos, sabendo que não poderiam oferecer quase nada. Foi simplesmente terrível ler que nomes como Carlos Giménez estavam deixando a Espanha e tentando encontrar trabalho em outros países. A única esperança estava na França, mas eu não tinha nem dinheiro para sobreviver enquanto preparava um projeto, sabe, algo para levar para lá. Na verdade, não havia dinheiro nem para a viagem.

Então, eu trabalhava quase exclusivamente para Toutain em algumas revistas e vivia no inferno. Toquei muito em clubes com uma banda para sobreviver. Então tomei uma decisão e fui para um estúdio de design e consegui trabalho lá pelos próximos cinco anos - eram coisas de publicidade: museus, bancos, Honda, cartazes, ilustrações, quadrinhos publicitários, etc. vida novamente.

BB: Como e por que você teve a ambição de diversificar e começar a desenhar para editoras italianas e francesas?

RMG: Na Itália foi praticamente o mesmo que na Espanha. Verdade seja dita, só entrei em contato com Bonelli, de quem desisti depois de um mês. Eles pareciam dispostos, mas realmente pouco claros. Pareceu-me que você simplesmente não conseguiria controlar muito sua carreira lá. O que foi publicado lá nos últimos anos foi através do Glénat, meu editor francês, e há alguns meses acho que o *Scalped* começou com o primeiro TPB também.

Embora tentem agir e soar de forma diferente, duvido que na Itália realmente importe o quão bom você é.

O trabalho francês surgiu do nada na hora certa. O momento foi simplesmente perfeito, pois eu estava farto de não fazer quadrinhos. Ainda não sei quem deu o meu número de telefone a Csaba Kopecky, o meu verdadeiro agente francês, mas numa manhã de domingo, há cerca de seis anos, talvez mais, ele telefonou-me e tudo começou. Eu tinha acumulado material para oferecer e logo fui convidado para a Feira de Quadrinhos de Angoulême. Conheci pessoas de Glénat lá, mas estava realmente pronto. Eu vim com cinco projetos separados, cada um com um enredo, plano de capítulo, algumas páginas de roteiro, esboços de personagens e até uma ou duas páginas já concluídas.

Smoky Joe tinha cerca de 20 páginas prontas.

Eu os peguei um pouco de surpresa, então

olhando para trás agora, era impossível voltar para casa sem contrato.

Agora estou gravando meu terceiro álbum de *Le lievre de Mars*, o décimo livro da série - a arte anterior foi feita por Antonio Parras - com Patrick Cothias no roteiro, e o segundo álbum de minha própria série, *Howard Blake*.

BB: Depois veio o trabalho para DC e *Scalped*. Como isso aconteceu?

RMG: Isso foi James Gunn quem me chamou para ir para Los Angeles para pedir conselhos e ajuda no cenário americano e como entrar, e ele foi simplesmente incrível. Experiência inestimável que este homem tem. Ele me deu o conselho certo, usou as palavras certas,



As duas páginas de amostra de Livros de Magia de Guéra feitas especificamente para mostrar ao editor da Vertigo, Will Dennis, o que ele tinha a oferecer.
LIVROS DE MAGIC™ E ©2009 DC COMICS.

se preocupava com as coisas certas. Pessoa maravilhosa e um dos profissionais de maior qualidade que já conheci. Ele imediatamente me conectou com seu amigo Alex De Campi – Igor está fazendo *Smoke* com ela no roteiro – e ela também foi muito prestativa, aberta e direta.

Então enviei alguns painéis e ilustrações por e-mail para endereços importantes nos EUA, recebi algumas respostas, mas fiquei com Will Dennis, da Vertigo. Will simplesmente se sentiu bem desde a primeira palavra que escreveu. Igor e Alex sabiam que eu me conectaria melhor com ele e disseram algo como: “Ele é o seu homem. Ele é como você” ou algo parecido, e ele realmente é. Ele é um profissional muito bom e uma boa pessoa ao mesmo tempo - simplesmente perfeito, no geral. Foi ele quem chamou tudo de kismet, e eu concordo.

Ele perguntou o que eu gostaria de fazer, então fiz umas duas páginas de *Livros de Magia* para ele, por conta própria, como cortesia, só para tentar mostrar como seria meu estilo Vertigo. Em vez de pular para uma série conhecida, optei por tentar algo modesto.

Como Will realmente tem um senso especial – estou totalmente convencido disso agora – a primeira sinopse que ele ofereceu foi *Scalped*, e para mim foi isso. Feito. “Vamos trabalhar.”

Todo o processo durou seis ou sete e-mails – dois meses no máximo. Isso foi tudo. Ah, sim, eu também fiz uma página – apenas uma – baseada em uma sinopse escrita de *Scalped* para Jason ver, e ninguém pediu mais. Ajuste perfeito, nós rolamos. Comecei nos esboços dos personagens.

BB: Você tem alguma inclinação para tentar super-heróis para a DC ou outra editora?

RMG: Sim. Devo dizer que o roteiro é o mais importante, mas, sim, gostaria de deixar alguns rastros aí.

BB: Por quê?

RMG: Com o tempo descobri o poder da interpretação, o verdadeiro desafio dela em todos os níveis, e o ponto chave: contar histórias. Estou confiante de que, uma vez que eu acredite pessoalmente no super-herói, farei um bom trabalho e valerá a pena lê-lo. A única coisa que não gosto nos super-heróis é que existem muitos deles. Muitos, qualquer um pode ver isso. *Qualquer* gênero, se usado tanto, perde sua vantagem, perde sua relevância dinâmica. Então se torna material para um público cada vez mais jovem. Torna-se mais um tratamento do que uma história, sabe?

Para mim, o próximo passo natural para a história do super-herói foi *Akira*, e não mais um saltador musculoso e fantasiado. Não me entenda mal, acho que cada artista por si poderia, ou deveria, criar seu próprio super-herói. Seria realmente bom ver isso, mas o problema está no desenvolvimento dos personagens. Toda a ideia de super-heróis precisa de uma razão relevante dentro do seu mundo, e não de mais clichês melodramáticos para super-habilidades, não importa quão super-heróis sejam, à medida

irrelevante por causa do sentimento de “já foi feito”. Eles precisam de uma identidade, mas real. Admiro que, por exemplo, o Batman tenha alcançado algum tipo de referência de atitude, permitindo a qualquer um de nós deixar um comentário pessoal sobre o seu mundo. Podemos torná-lo nosso porque está claro o que é, os motivos são alcançados. Basta olhar para o trabalho de Bruce Timm; Eu tenho uma queda por ele. *Watchmen* também fez comentários positivos sobre a coisa toda. Nesse sentido, o filme de Shyamalan, *Unbreakable*, também foi uma tentativa válida.

BB: Como você vê as diferenças contemporâneas entre as abordagens européia e americana dos quadrinhos?

RMG: Acho que eles estão mais próximos do que nunca. Não só no meu caso. Mas, verdade seja dita, não creio que seja suficientemente representativo para questões como esta. Para mim, escolas, abordagens, estilos – sempre dependerão de alguns caras que tornarão alguma história incrivelmente verossímil. Isso é tudo. Histórias boas de ler, emocionantes de assistir. Para mim é sobre eles, esses caras. Não são as suas origens, é o que eles tiraram deles.

BB: Qual é a sua posição em relação ao mangá? É bastante popular na Espanha.

RMG: Bom, é sempre bom ter frescor atacando os valores estabelecidos, pois sempre, sempre compensa no longo prazo. Admiro alguns deles: *Ikkyu de Hisashi Sakaguchi*, por exemplo, é muito bom. Fiz oito capas para *Hidamari no Ki* de Osamu Tezuka e fui pego na rede enquanto lia. É tão simples e tão viciante. Eles têm uma sensibilidade diferente.

O ataque mais ou menos repentino do mangá em grande quantidade ao mercado causou uma bagunça geral. Baixou os padrões por toda parte. Todas aquelas “escolas” e livros de “como fazer” fizeram com que algumas crianças não conseguissem mais desenhar fora daquela caixa, o que é uma coisa triste quando você olha para eles agora. Muitos deles estão indefesos, especialmente em Espanha; as pessoas podem ser muito apaixonadas por algo que você vê que não funcionará no longo prazo.

Mas há trabalho de qualidade que não deve ser negligenciado – o trabalho de pessoas como Miyazaki. *Porco Rosso* estava com a boca aberta. Otomo é nada menos que incrível – simples assim. Estar familiarizado com isso não deveria importar para um leitor honesto.

BB: Você está feliz com letras digitais?

RMG: Bom, ainda estou me acostumando, depois de uns 20 números da *Scalped*, o que deve falar por si.

BB: As letras ainda são parte integrante e orgânica da arte dos quadrinhos europeus. Como você lida com páginas “mudas” do Vertigo.

RMG: A meu ver, o lado , Estou claramente no europeu. Eu realmente acho que cada um deveria fazer isso por si mesmo, pois isso adiciona algum tipo de ritmo aos painéis, especialmente à página como um todo.

Mas não se deve esquecer das diferenças do mercado e da tradição que o acompanha. Então, aprendo a aceitar isso e de vez em quando – principalmente quando chegam os prazos – cara, fico grato por isso existir. *[risada]*

BB: Sua adorável esposa costumava ser uma escritora profissional de quadrinhos. Ela alguma vez escreveu seu trabalho?

RMG: Sim, mas há uns 18 anos, quando eu preparava trabalhos para Itália, e depois... não, curiosamente. Simplesmente não aconteceu, embora tenhamos conversado sobre isso, qual fonte dela usar, como executar, qual se aplica melhor ao meu estilo de desenho, o que parece mais natural.

BB: Você está disposto a se aceitar como um veterano dos quadrinhos ou como um buscador de novos desafios?

RMG: Segunda opção. Seeker, definitivamente, e não é para esconder minha idade. Eu odeio ficar entediado, então se algo já foi feito



Página “piloto” de Scalped de Guéra, para mostrar ao escritor Jason Aaron como ele viu a série. SCALPED™ E ©2009 JASON AARON E RAJKO MILOSEVIC.



Novamente, muitas alterações são feitas entre o layout tonalizado e as tintas finais.
SCALPED™ E ©2009 JASON AARON E RAJKO MILOSEVIC.

continuando, vou inventar elementos que me empolguem, mas que ainda funcionem dentro da trama como o roteiro exige. Por exemplo, Jason escreveu que algum tiroteio deveria acontecer em uma casa ou apartamento abandonado, o que tínhamos no roteiro. Em vez disso, propus um celeiro antigo e normalmente ele aceita essas propostas.

BB: O que te motiva a permanecer nos quadrinhos?

RMG: Eu adoro fazer isso. Eu nem penso nisso, nem defino; já faz parte do meu ser, suponho. Minha esposa tem uma maneira gentil de descrever isso: “Não importa para onde viajemos, quão alta seja a montanha, quão profundo seja o mar, quão lotado seja o lugar, você sempre encontrará alguém com quem conversar sobre quadrinhos ou música”. É bastante preciso.

Há talvez um mês vi um documentário sobre o famoso cientista catalão Jordi Sabater Pi, um primatologista, na verdade, já muito velho. Ele é um homem muito magro, de fala mansa, de mente fresca, espirituoso, que trabalhou e foi muito próximo de Diana Fossey alguns anos antes de seu assassinato e ainda é muito apaixonado por gorilas, etc. No final do documentário uma surpresa me esperava: ele é um excelente artista e seus desenhos são realmente de primeira linha. Principalmente aquarelas ou pastéis e lápis, mas ele é muito bom. Eu digo, “Sim!” Esse

homem é realmente um alívio. E no final do documentário, oferecido como uma espécie de declaração às gerações mais jovens, ele diz que todos deveriam desenhar o máximo possível, desde a mais tenra idade possível! Além disso, ele acha que as aulas de desenho especializadas desde cedo, independentemente da eventual escolha futura de trabalho. Nessa fase, meu queixo caiu. Este homem é um dos cientistas mais famosos de todos os tempos aqui na Catalunha. O entrevistador surpreso fez uma pergunta quase reflexiva: “Por quê?” Ele disse, e nunca esquecerei: “Para fazer um desenho você deve observar cuidadosamente. Se você observar, você começa a entender. Se você entende, você começa a amar. E se você ama...

BB: Quem foram ou são suas influências artísticas?

RMG: Ok. Aqui está um presente especial, simplesmente porque é você quem está fazendo essas perguntas. Esta é a primeira vez que digo isso a alguém – é um momento bastante religioso para mim agora. *[risada]*

Houve muitos, como Moebius, que é o artista do século, no que me diz respeito. Fiquei simplesmente encantado com ele, nada existia além dele. Eu queria esse tipo de conhecimento desesperadamente. De certa forma, foi como encontrar o poder bruto.

André Franquin, que talvez seja o melhor de todos os tempos, ninguém chega nem perto do seu nível de charme. O menor cabelo desenhado por ele tem essa sensação única de movimento, e a beleza disso, **Mottini**. Simplesmente me faltam palavras para descrever isso. Ele se sentiu em família, vendo seu trabalho desde o primeiro momento, simplesmente *concordei* com ele. Foi a coisa mais natural para mim. E muitos anos depois, fiquei realmente entorpecido e sem palavras - de certa forma, insultado - porque quase ninguém que eu conhecia - não, quase não - ninguém o conhecia. Ninguém. Mas vá ver por si mesmo. Basta pesquisar *Flame over Missouri* de '60 ou '61.

Já mencionei Zeljko Pahek, que mostrou o que significa ser completo. A importância de sermos maduros nos jogos selvagens que jogamos enquanto criamos. Noel Sickles, que é a raiz de tudo o que surgiu nos últimos 60 anos do século XX; Jack Davis, que me mostrou o que é a verdadeira liberdade e diversão; Giovanni Ticci, que apostava na elegância; Chaland, também; Wally Wood com sua sensibilidade em estado puro; Jije, como o primeiro a atacar totalmente com um pincel e ainda assim parecer tão controlado e realista; Frank Robbins e seu pincel gorduroso, macio, mas ao mesmo tempo duro... Meu Deus, a lista realmente poderia ser interminável.

Mas foram quatro artistas que me "fizeram" quando criança, num maneira irreversível. Seus nomes não foram fáceis de encontrar, pois sua fama não é generalizada. Respeitados é o que eles são, como qualquer pai deveria ser, e espero que sejam exóticos o suficiente para qualquer leitor.

Começarei do menos importante ao mais importante, mas todos eles foram cruciais e igualmente fascinantes para mim em algum momento. Cada um despertou a parte vital do que hoje pode ser chamado de minha personalidade. Isto deve ficar claro.

Jorge Moliterni. Talento que permaneceu referência, mas que com os anos perdeu seu caráter original. Ele tinha tudo a ver com beleza estética, e acho que o conheci no seu melhor, no final dos anos 60, especialmente em uma edição com o Sargento Ironside como o herói publicado na *Fleetway Super Library* em 67, intitulado "Yesterday's Heroes". Simplesmente brilhante. Muitos anos depois, ele trabalhou nas séries *Bob Crockett* e *Watami*, mas essas eram apenas um eco de seu talento.

Alberto Breccia. Ele realmente trabalhou muito, e tendo a pensar que não é justo que as pessoas o conheçam melhor por *Mort Cinder*. Para mim, ele era muito melhor fazendo histórias com mais limitações de quadro. Ele foi o primeiro a ter abalado tudo o que vi antes, porque me mostrou a beleza da expressividade, então a expressão virou beleza. Foi um sentimento de verdade, por assim dizer. A beleza estética começou a empalidecer, porque não conseguia atingir essa profundidade — principalmente no momento em que você começa a entendê-la; é quando está mais forte, aberto e sem vergonha. A obra-prima absoluta de Breccia foi *Silver Saddle*. Eu realmente penso que esta questão específica, mesmo pelos critérios de hoje — ou qualquer outro — é uma verdadeira obra-prima. É simplesmente cabeça e ombros acima de todos aqueles publicados na *Cowboy Picture Library*, e pensando bem, acima de muitas, muitas outras publicações também, muitos anos depois. É talvez a impressão mais forte de feito consumado, conquista, altura, nos quadrinhos que trouxe da minha infância.

Ruggero Giovannini. Mais tarde, ele ficou mais conhecido como o artista da série *Olac the Gladiator*. Seu trabalho tinha uma beleza mágica de volumes de pincel grandes, fortes e maciços. A beleza da força limpa, como se suas figuras tivessem mais vida. Embora executado economicamente e poderoso — quando suas figuras caminham, esses passos têm peso — de alguma forma, parecia elegante, rico e cheio de nuances ao mesmo tempo. Ele me guiou em direção a outro mestre de todos os tempos, Frank Robbins, e, curiosamente, a pessoas como Giovanni Ticci e Alessandrini que vieram depois. Eu entendi muito melhor o que eles estavam fazendo por causa do trabalho dele.

João Batista Mottini. Absolutamente o mais importante de todos. EU estava bebendo ele. Literalmente. Eu respirei ele enquanto caminhava na rua. Meu talento bruto, meus ossos, conectaram-se com todo o esqueleto, tornaram-se articulados, graças a esse homem. O

Os três artistas anteriores eram uma espécie de músculo, nervo, camisa, aplicados no esqueleto inabalável que ganhei graças a **Mottini**. Simplesmente me faltam palavras para descrever isso. Ele se sentiu em família, vendo seu trabalho desde o primeiro momento, simplesmente *concordei* com ele. Foi a coisa mais natural para mim. E muitos anos depois, fiquei realmente entorpecido e sem palavras - de certa forma, insultado - porque quase ninguém que eu conhecia - não, quase não - ninguém o conhecia. Ninguém. Mas vá ver por si mesmo. Basta pesquisar *Flame over Missouri* de '60 ou '61.

Aliás, o próprio nome do homem a quem tanto devo, Mottini, li pela primeira vez na vida na tela do meu computador, no dia 8 de agosto de 2008, graças à cortesia de Steve Holland (e de Jeff Brooks que dirigiu eu para ele). Depois de cerca de 40 anos de espera, perguntas e pesquisas para finalmente ler o nome dele em algum lugar e ter certeza de que era o dele, realmente não sei se você pode imaginar a emoção que senti. Permita-me acreditar que você não pode.

BB: Quais filmes, diretores, escritores e atores deixaram uma marca permanente em você?

RMG: Não há fim para este. Em relação aos diretores, Sam Peckinpah acima de tudo. Não há fundo para esse poço. O que bebi lá agora faz parte do meu sangue. Além disso, Akira Kurosawa, Michael Mann, Robert Altman, Martin Ritt, John Huston. Do lado francês, Alain Corneau, um dos contadores de histórias mais impecáveis de sempre. Também Henri-Georges Clousot; seu *Wages of Fear* é um dos meus favoritos de todos os tempos. Realmente seria uma lista muito longa, mas meu gosto é principalmente por contadores de histórias. Quanto mais puro me Menos para mestres visuais, embora eu adore *Duelistas*.

Os roteiristas de filmes são uma raça fantástica. Eu gosto muito deles. Peoples, Walker, Alan Sharp... McMurtry é um enigma. E quanto aos atores, talvez os leitores fiquem surpresos, mas Clint Eastwood, de quem além de ser obviamente desenhável, eu meio que não gosto como ator. As pessoas muitas vezes não percebem que essas são coisas separadas. Meus atores favoritos são Walter Brennan e Lily Tomlin, [gênio pródigo da atuação sérvia, o falecido grande] Bata Stojkovich, Morgan Freeman, pessoas como eles. Pessoas que têm dentro de si verdadeiro charme, caráter e força. Não resistência, mas força. Eles podem dizer quase qualquer coisa, e isso significará alguma coisa. Agora, isso é um

Escritores... também infinitos. Gosto muito de literatura sempre que tenho tempo para isso. Joseph Conrad, Joseph Heller, Phillip K. Dick, Kurt Vonnegut Jr., Elmore Leonard e o mestre sérvio de contar histórias, o falecido Borislav Pekic. Estou totalmente maravilhado com o único sérvio ganhador do Prêmio Nobel de literatura, Ivo Andrić. Ele não é visual e no começo era muito técnico para mim, mas com o tempo ele se tornou um gigante. Ele faz você decidir sua própria atitude, o que talvez seja o mais importante. E é como mágica — você nem percebe. Bob Dylan também ativa muitos botões em mim, muitos painéis que fiz estão visualizando ele, quase diretamente.

BB: Você já pensou em pedir para outra pessoa pintar seus lápis?

RMG: Para ser sincero, nunca pensei seriamente nisso, mas se o fizer, adaptarei primeiro a minha atitude. Eu realmente nunca digo nunca, apenas tento fazer as coisas por uma razão, só isso.



muitas coisas. Será como antigamente, eu acho, onde temos mais do que várias produções. Estamos gravando quatro DVDs por ano, eu acho, agora. São três ou quatro séries que em breve estarão no chão, todas ao mesmo tempo.

DRAW!: São muitas pessoas do conselho.

JT: Sim. E o que eu diria a eles, especificamente falando de ação/ aventura, é que essa é a área que descobrimos que precisamos de pessoas. Quer dizer, eu poderia dizer a todos: "Ah, sim, você precisa saber desenhar figuras". Mas quando obtemos portfólios, precisamos deles voltados especificamente para nós, em vez do tipo geral de portfólios que eles fornecem na escola, quando treinam você na escola.



Arte de produção com tinta de Aquaman mostrando o contorno mais grosso do show. AQUAMAN™ E ©2009 DC COMICS

DESENHO!: As fotos deles desenhando apenas uma velhinha fazendo compras ou algo parecido.

JT: Certo. A questão é, sim, tem aquela coisa da escola onde eles te dão três meses para fazer uma coisa que normalmente você teria três dias para fazer aqui. É muito difícil, porque eu realmente não segui um caminho convencional para chegar até aqui. A única coisa que eu tinha era vontade de fazer isso e vontade de fazer sacrifícios na hora de mudar. Tudo, para chegar onde estou, foi necessário dizer: "Tudo bem, só preciso me levantar e me mexer. Eu tenho que deixar coisas. Tenho que sair da minha zona de conforto e tentar."

Não sei. Boas habilidades de desenho são sempre importantes, e acho que muitas pessoas não sabem desenhar, principalmente hoje em dia, com computadores e outras coisas. Estou encontrando muitos portfólios onde as pessoas escondem suas habilidades de desenho deficientes sob muitos filtros do Photoshop. Quando olho para um portfólio, não olho para coisas coloridas; Eu não olho para nenhuma dessas coisas que parecem acabadas, limpas e elegantes. Observo como é o desenho bruto deles, porque isso me dirá como eles pensam, como é a conexão do cérebro com o lápis, o que acontece entre essas coisas. Isso é, para mim, o mais importante.

Fui influenciado por portfólios realmente elegantes, e então você realmente contrata a pessoa e não consegue isso se ela não puder colocar um filtro sobre ele ou um painel de desfoque ou algo assim. Não importa em que divisão você esteja entrando - não me importa se você está fazendo CGI - as pessoas realmente precisam saber, pelo menos produtores como eu, pessoas que vêm do lado artístico e não tanto do digital, como você pensa. De onde vem a sua criatividade? Como você resolve problemas? E muitos desses portfólios que chegam são tão acabados e tão engenhosos que é como obter a campanha publicitária completa sem conhecer o processo que leva você até a peça final. Então eu realmente não baseio nada, quando analiso os portfólios, em coisas acabadas.

DRAW!: Você sugeriria que eles fizessem segmentos do tipo storyboard?

JT: Quando consegui meu emprego na StarToons, eu disse: "Deixe-me criar um personagem que eu acho que se encaixaria neste programa". A outra coisa é que há muitos programas para escolher, mas se você realmente quer um emprego, você realmente precisa adaptar seu portfólio para esse trabalho. No meu caso, eu queria trabalhar com Bruce Timm, então adaptei meu portfólio de acordo com o que achei que ele precisaria. Eu fui muito específico. Eu queria trabalhar naquele programa com ele, então me certifiquei de pelo menos fazer algo que pudesse falar com ele, especificamente. Não estou dizendo que fiz um monte de desenhos do Batman, que é a pior maneira de... Em *Brave and the Bold*, eu já projetei o Batman. Eu não preciso dele projetado. Eu preciso desses outros personagens incidentais, então desenhe esses caras no estilo da série.

E seja sensato também. Quer dizer, eu posso voltar e fazer um show do tipo *Pinky and the Brain* agora, se for preciso. Provavelmente não quero, mas faria, e quem sabe? Talvez no futuro eu faria. Mas ter essa influência, poder fazer muitas coisas diferentes vai ajudar... Estou em todo o mapa, aqui, mas você sabe o que estou dizendo.

DRAW!: Bem, não, a razão pela qual pergunto isso é que dou uma aula de storyboard. Estou dizendo as mesmas coisas que você diz, mas posso dizer alguma coisa, e às vezes, como professor, o aluno



Design aproximado para Gorilla Grodd da primeira temporada Homem Morcego O e Corajoso
GORILLA GRODD™ E ©2009 DC COMICS

Audacious

vai pensar: “Sim, tanto faz”. Mas quando ouvem isso da pessoa que realmente faz isso todos os dias...

JT: Certo. As coisas básicas, como o storyboard, a maioria dos estúdios fará o teste da prancheta, o que significa que eles lhe darão três ou quatro páginas de roteiro e você fará um painel aproximado do quadro. Embarcar é algo difícil de começar sem saber... Quer dizer, algumas pessoas podem, e eu contratei pessoas que provavelmente nunca tiveram qualquer experiência em animação, nunca criaram um personagem ou algo assim. Mas tenha um bom conhecimento de cinema. Saiba como movimentar a câmera. Saiba quando não mover a câmera. Ser capaz de interromper o diálogo de forma adequada é uma coisa muito importante. Você não pode quebrar uma cena no meio de uma fila. Se alguém está dizendo alguma coisa, você não quer cortar. Se houver espaço reservado para isso, se houver uma pausa – se houver diálogo, diálogo, ponto-ponto-ponto, bem, no ponto-ponto-ponto você pode mudar. Mas o erro comum que vejo é pessoas cortando no meio da fila. E outra coisa é que, tendo animado, se eu ler uma linha de diálogo, posso visualizar quanto tempo aquela cena vai durar, mas muitas vezes as pessoas não sabem que uma frase é muito curta, e que se você corta no meio da frase, às vezes não tem filmagem suficiente. Você acaba com duas cenas entrecortadas em vez de uma cena sólida.

DRAW!: Certo, e então o espectador fica um pouco desarticulado quando assiste isso.

JT: Sim, muitos cortes em locais inadequados são um problema. Apenas andando. Essa é a grande coisa com os caras do conselho. E, novamente, se você assistir a um filme bom e antigo...

DRAW!: [voz chorosa] Ah, um filme em preto e branco? Maaaann...

JT: Se eles estão assistindo *Transformers* ou algo assim, para mim isso ainda é ruim—

DRAW!: Isso só vai te dar dor de cabeça. [risos]

JT: Certo, e é isso. Existem todos os tipos de novas maneiras de contar uma história, mas acho que você deve ter as habilidades básicas, a base básica. Então, novamente, eu enfatizaria desenhos fortes, especialmente para embarque. Seja seletivo sobre seus cortes. Não corte muito. Realmente ajuda a animar, mas se você não tiver isso, assista à animação. Para animação de super-heróis, acho que a ação ao vivo é melhor como ponto de referência para encenar como montar uma cena.

DRAW!: E quanto a atuar? Sua atuação é uma das coisas que sempre gosto em seus fóruns. Você sempre tem aqueles belos contra-arcos e coisas assim, e sabe como fazer a pose principal para que realmente ajude o animador. Você basicamente fornece a ele seus quadros-chave.

JT: Sim. Bem, novamente, tendo animado, trabalhei em quadros-chave. A única razão pela qual a animação parece boa é quando você atinge os quadros principais. Os intermediários não contam. Você tem que ter certeza de ter aquelas poses fortes que as pessoas possam entrar e sair animadas, para a próxima pose forte. O que eu acho hoje em dia é que muitos caras do storyboard são bons em coreografia, o que significa que eles sabem como desenhar o corpo dando cambalhotas e pulando pelas coisas e ao redor, mas quando o personagem é segurado, seus rostos de repente ficam mortos. Não há nada acontecendo em termos de atuação.

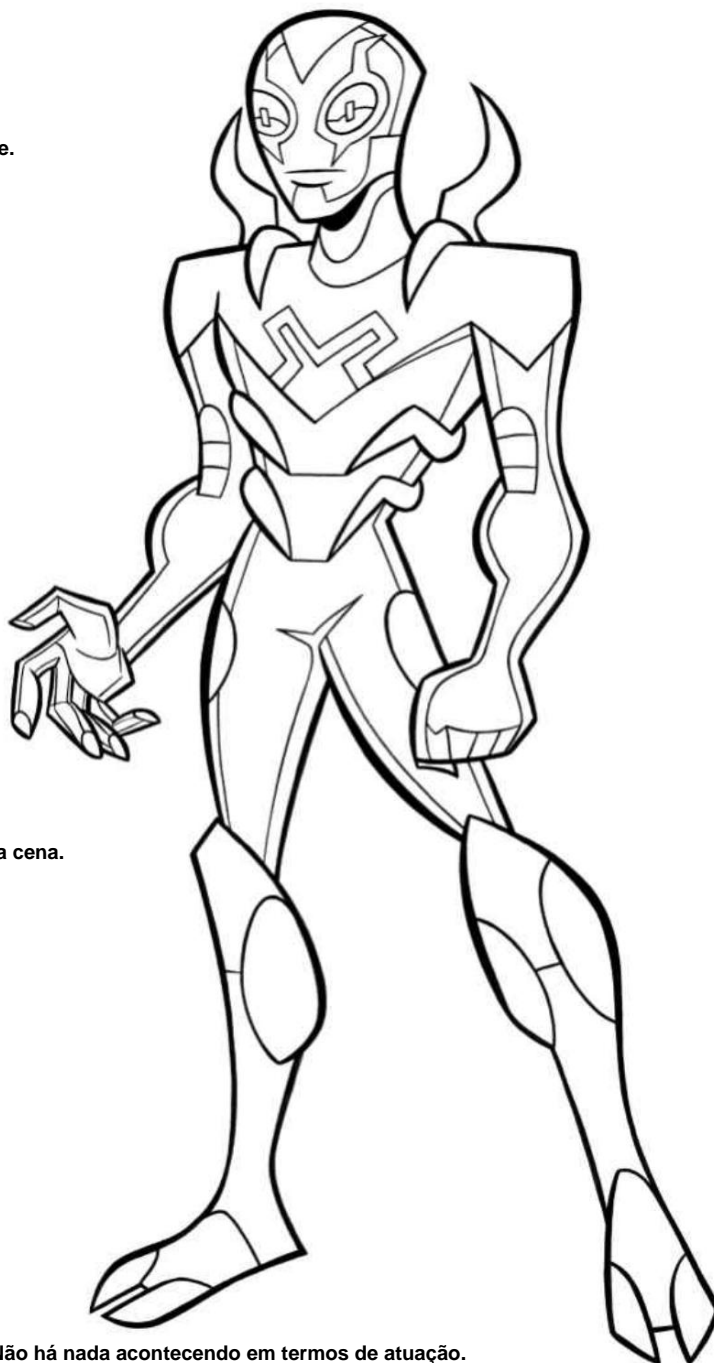
Talvez eu tenha aprendido isso fazendo coisas engraçadas sobre animais.

DRAW!: A outra coisa é que quando o desenho morre e não se move, ele está morto.

JT: Certo, está morto. E existe algo com animação mais realista, você não quer ir muito longe, mas precisa dar a eles pelo menos uma pose estendida na qual eles possam desenhar apenas para empurrá-la. A outra coisa é que sempre que você envia algo para o exterior, o valor será reduzido em dez por cento, então você meio que tem que compensar isso, porque eles tendem a devolvê-lo. Está passando por todo um...

DESENHO!: Purificação.

JT: Sim, é destilado e as bordas são apagadas.



(esquerda) O design de produção final com tinta de Blue Beetle. (à direita) Mais ótimos desenhos do Batman feitos por Tucker para mostrar à equipe a sensação que ele busca no programa.

BATMAN, BLUE BEETLE™ E ©2009 DC COMICS.



PRÓXIMA EDIÇÃO: SORTEIO! #19



PRÓXIMO PROBLEMAS COBRIR POR DOUG BRAITHWAITE

EMPATE! #19 vai aos bastidores do estúdio de **DOUG BRAITHWAITE** (*Earth X*, *Secret Invasion: Thor*, *The Punisher*, *Justice* e *The Brave and the Bold*), um dos principais artistas realistas que trabalham com quadrinhos atualmente, para uma demonstração e entrevista.

Começando esta edição, damos as boas-vindas ao pro inker **BOB MCLEOD** to *DRAW!*, enquanto apresenta uma "Crítica Rough" do trabalho de um recém-chegado. Além disso, **JAMAR NICHOLAS** retorna com a coluna "The Crusty Critic" para fornecer informações sobre os melhores materiais de arte e tecnologia de ferramentas. Além disso, outra edição do "Comic Art Bootcamp" de **BRET BLEVINS** e **MIKE MANLEY** e muito mais!

Editado por Mike Manley.

INSCREVA-SE PARA SORTEIO!

Quatro edições

trimestrais: \$ 30 US Media Mail, \$ 40 US First

Class Mail (\$ 47 Canadá, em outros lugares: \$ 70 First Class International, \$ 77 Priority International).

Aceitamos cheque americano, ordem de pagamento, Visa e

Mastercard em TwoMorrrows, 10407 Bedfordtown Dr., Raleigh,

NC 27614, (919) 449-0344, E-mail: twomorrow@aol.com

dramatica[®] PRO

THE ULTIMATE CREATIVE WRITING PARTNER



YouTube Channel: screenplayDOTcom

SCREENPLAY.COM

Copyright © Write Brothers, Inc. • All Rights Reserved • Dramatica is a registered trademark of Write Brothers, Inc. All other trademarks are held by their respective owners.

Anuncie conosco!

ALTER EGO! • EDIÇÃO ANTERIOR! • EMPATE!
(por favor, consulte as taxas do BrickJournal)

COBERTURAS: 8,375" de largura x 10,875" de altura (mais

1/8" de sangramento ao redor)

PÁGINA INTEIRA: 7,5" de largura x 10" de

altura MEIA PÁGINA: 7,5" de largura x 4,875"

de altura QUARTO DE PÁGINA: 3,75" de largura x 4,875" Colecionador Jack Kirby.

Essas taxas são para anúncios fornecidos em disco (arquivos PDF, JPEG, TIF, EPS ou Quark Xpress são aceitáveis). Não se aplicam descontos de agência. Anúncios gráficos não estão disponíveis para

Taxas de anúncios:

COR da contracapa: \$ 800 (\$ 700 para dois ou mais)

Capa interna em preto e branco: \$ 400 (\$ 350 para dois ou mais)

Interior em preto e branco de página inteira: US\$ 300 (US\$ 250 para dois ou mais)

Interior em preto e branco de meia página: US\$ 175 (US\$ 150 para duas ou mais)

Interior em preto e branco de um quarto de página: US\$ 100 (US\$ 87,50 para duas ou mais)

Taxas de anúncios em massa!

Execute o anúncio do mesmo tamanho para 26 inserções e estes descontos serão aplicados:

COR da contracapa: US\$ 10.000 (US\$ 385 por anúncio)

Capa interna em preto e branco: \$ 6.000 (\$ 231 por anúncio)

Interior em preto e branco de página inteira: US\$ 4.000 (US\$ 154 por anúncio)

Interior em preto e branco de meia página: US\$ 2.000 (US\$ 77 por anúncio)

Interior em preto e branco de um quarto de página: US\$ 1.000 (US\$ 39 por anúncio)

Envie cópia do anúncio e pagamento (fundos dos EUA) para:

TwoMorrrows Publishing 10407

Bedfordtown Dr. • Raleigh, NC 27614 919-449-0344 • fax 919-449-0327 • E-mail: twomorrow@aol.com



Aceitamos cheque, ordem de pagamento e todos os principais cartões de crédito; inclua o número do cartão e a data de validade.

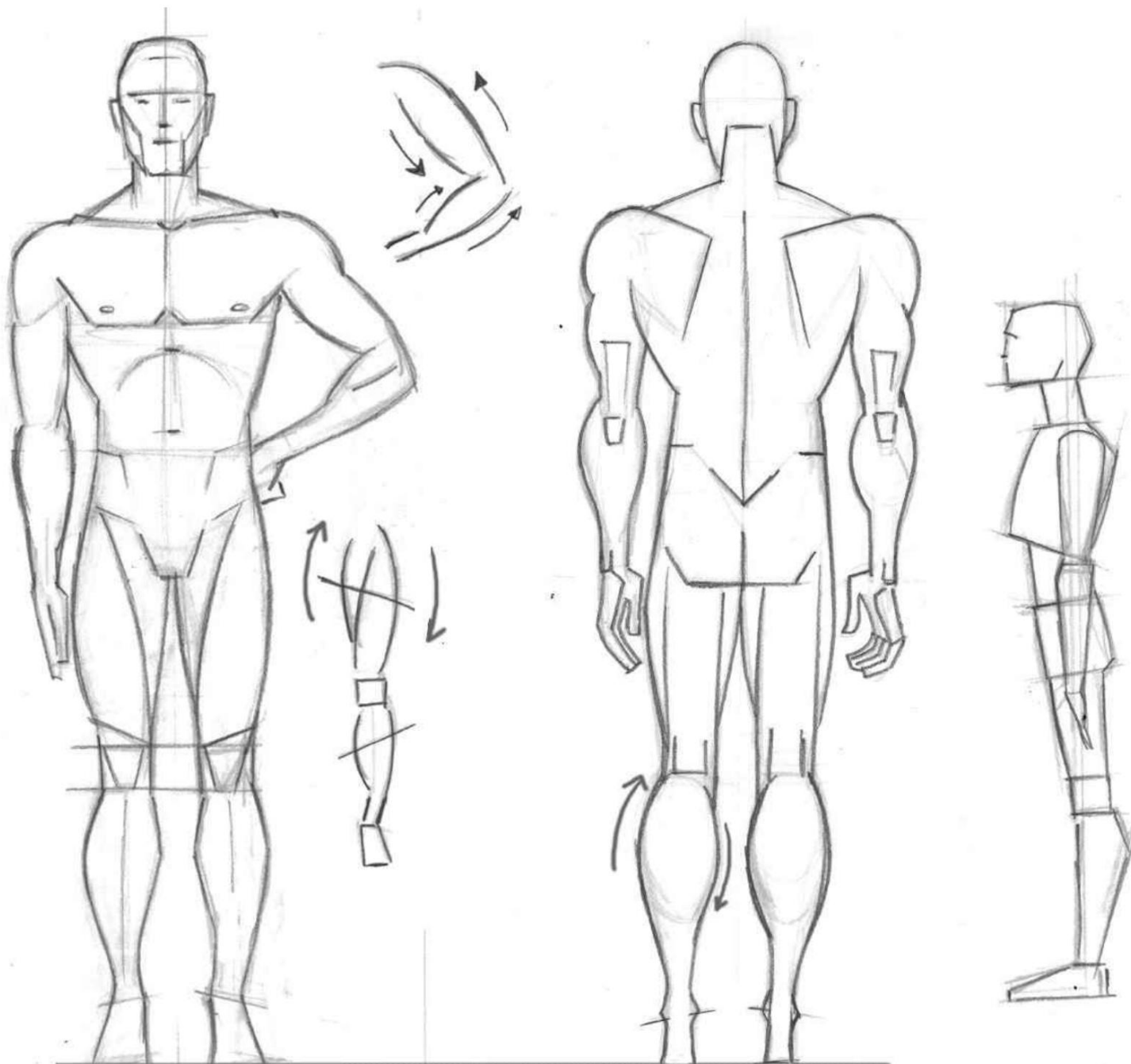
COMIC ART BOOTCAMP

Por Mike Manley

AS RETAS AGAST CEM AG THE RE & SE

EMPURRAR O NATURAL
FORMA PROJETOS DE
HUMANO ANATOMIA
PARA EMPATEMAIS
DINÂMICO FIGURAS





Neste capítulo do “Bootcamp”, vamos lutar com

do fluxo natural e do desenho das formas inerentes ao corpo e como enfatizá-las para tornar suas figuras mais atraentes e dinâmicas, sejam elas realistas ou de estilo cartoon.

O desenho de grandes figuras ainda é, para a maioria, a marca usada para julgar um bom artista. Faz com que os artistas de primeira linha se destaquem da multidão em quadrinhos, animação, ilustração e arte de fantasia. A capacidade de comandar a figura – colocá-la em repouso ou em ação dinâmica, em composições complexas; dar à figura poder, peso e graça – é essencial. Afinal, grandes desenhos de figuras são o pão com manteiga dos quadrinhos, da arte de fantasia e da animação.

Nas edições anteriores do *DRAW!* falamos sobre desenhar figuras dinâmicas, começando com linhas de ação boas e fortes e poses claras, e também cobrimos o desenho de mãos e pés - dois assuntos difíceis para os artistas dominarem. Naqueles artigos

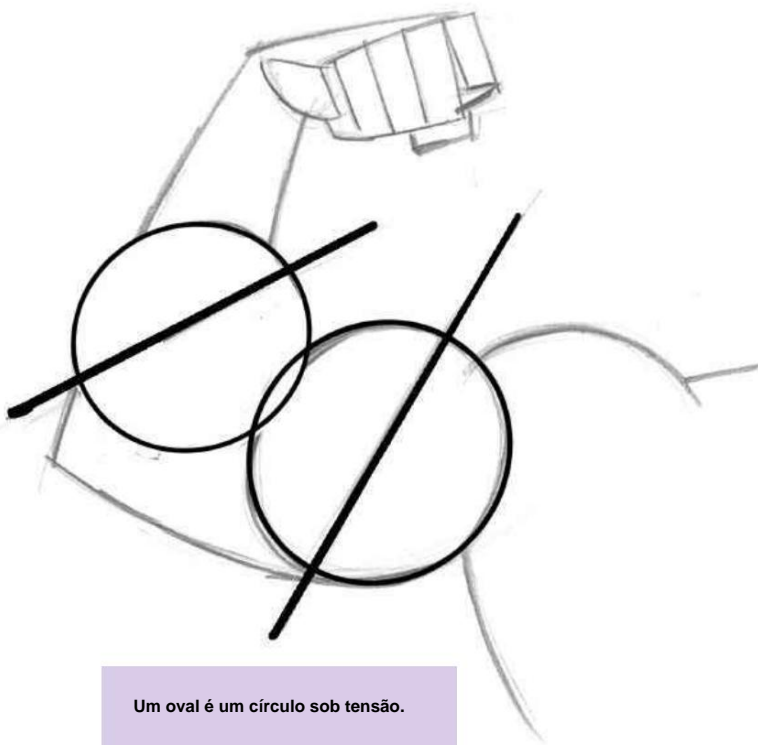
Nestes artigos falamos sobre questões específicas de anatomia. Neste capítulo abordaremos a anatomia e como ela é composta e cria uma série de formas centrais dinâmicas de ovais e quadrados.

Ao aprender esses princípios de design, como eles são criados e funcionam juntos – essencialmente as formas que os músculos e os ossos criam no corpo – podemos usá-los para aprimorar o design e a dinâmica inerentes ao corpo humano e para levar nossos desenhos a algo mais dinâmico e interessante. alturas, não importa o estilo.

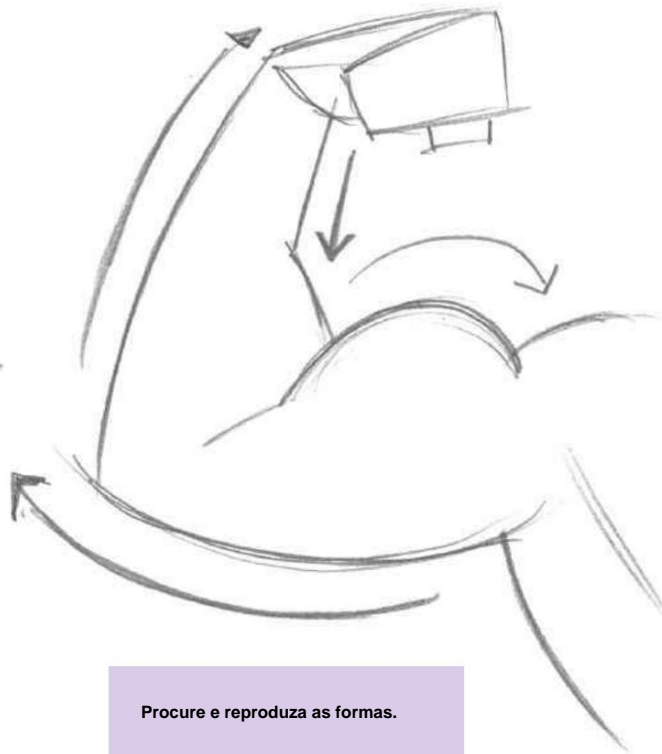
Quando desenhamos uma figura, estamos construindo-a como um escultor ou um arquiteto. Começamos com os grandes gestos, as grandes formas, e depois trabalhamos em direção aos pequenos detalhes. Você não precisa ser capaz de manter a figura em mente, como um escultor virtual. Sinta a figura como um escultor faria. Tente sentir a figura que você está desenhando em seu próprio corpo. Conectar sua mente e mão a esta figura que você está imaginando o ajudará a dar mais dimensão à figura na superfície plana do papel.



À medida que o braço se estreita no pulso, ele se torna mais quadrado.



Um oval é um círculo sob tensão.



Procure e reproduza as formas.

A primeira coisa que procuramos e com a qual começamos são as grandes linhas de ação/energia/atuação – movimento – que estão na pose que estamos desenhando. Essas linhas de ação geralmente possuem uma forma específica. Às vezes eles quase parecem um “S” ou um “X” ou até mesmo um hieróglifo.

Em cada postura há geralmente uma linha principal de ação que percorre o corpo ao longo da coluna e desce pela pélvis e pelas pernas. Em seguida, há a inclinação dos ombros e

pélvis, e é a torção e rotação destes um contra o outro que dá à figura sua torção e empurra os músculos para flexionarem ao longo do movimento. Isso começa a criar formas ou a empurrar as formas à medida que certos músculos flexionam e outros relaxam.

A flexão do braço cria forma quando o bíceps é contraído ou flexionado. À medida que o bíceps flexiona, ele cria uma forma de contração, e o tríceps na parte inferior cria uma contra-forma. Portanto, temos um arco e um contra-arco interessantes – um fluxo de

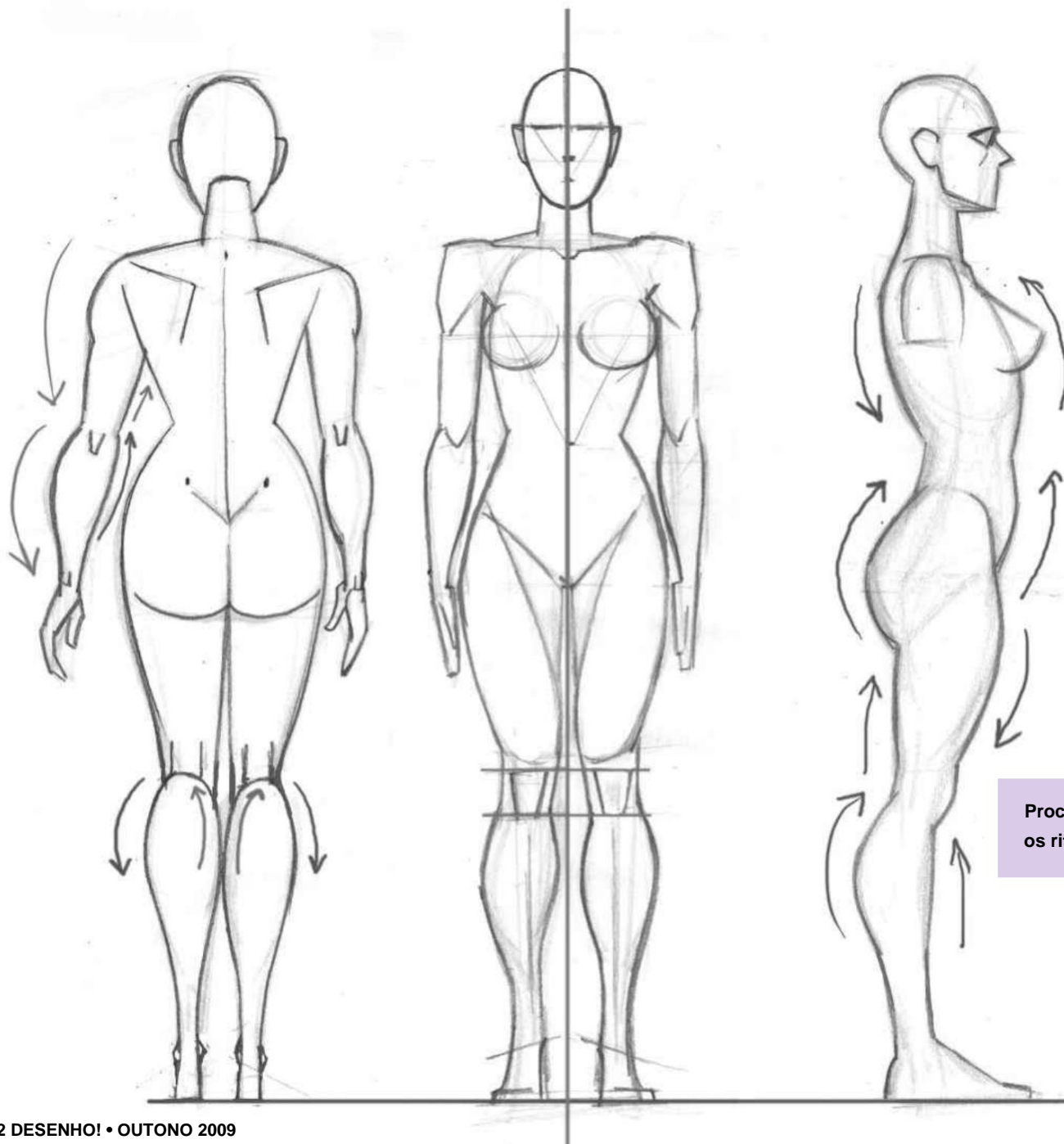
formas opostas. Ao aprender a anatomia do braço e depois decidir o quanto deseja melhorar ou realçar esse desenho de forma, você pode realmente criar um desenho muito dinâmico.

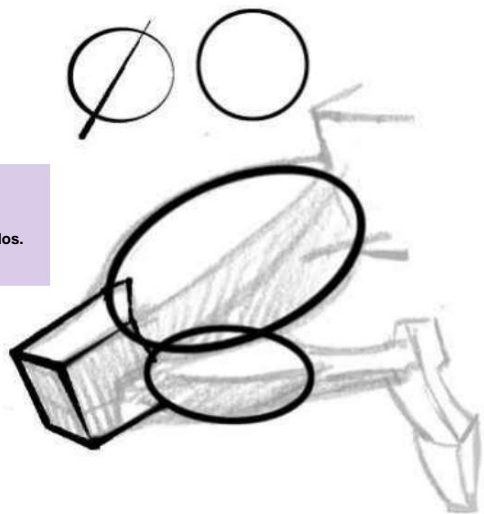
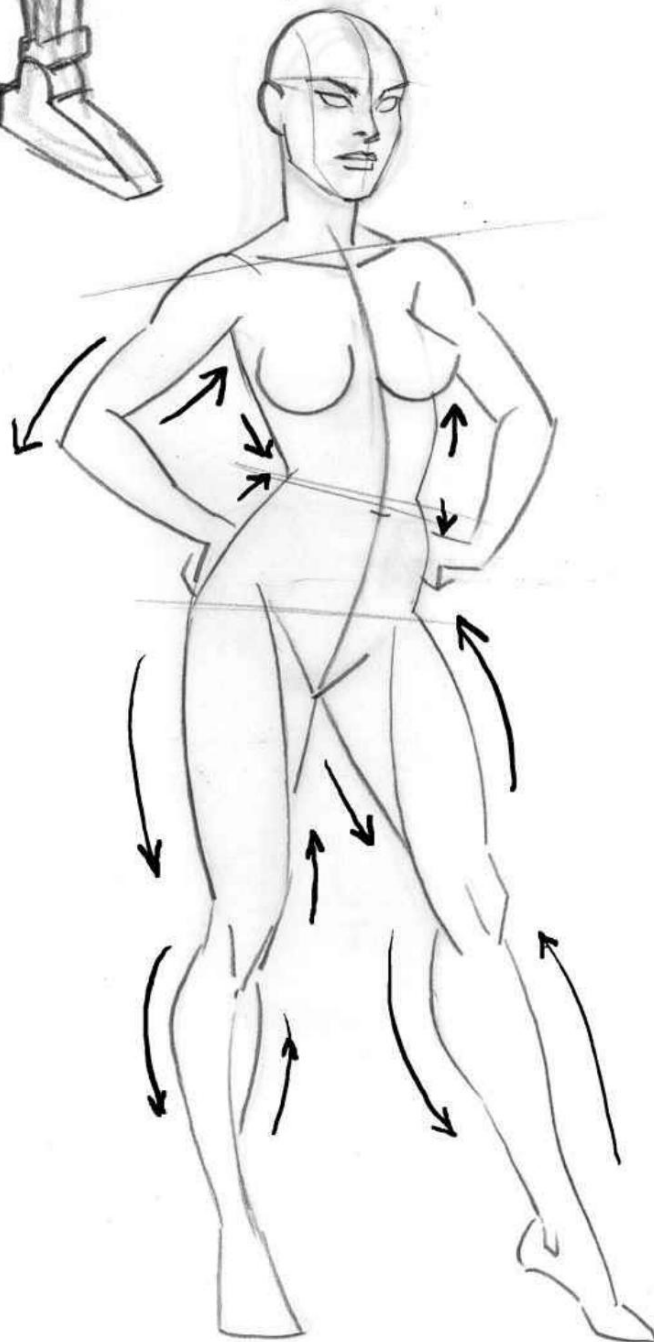
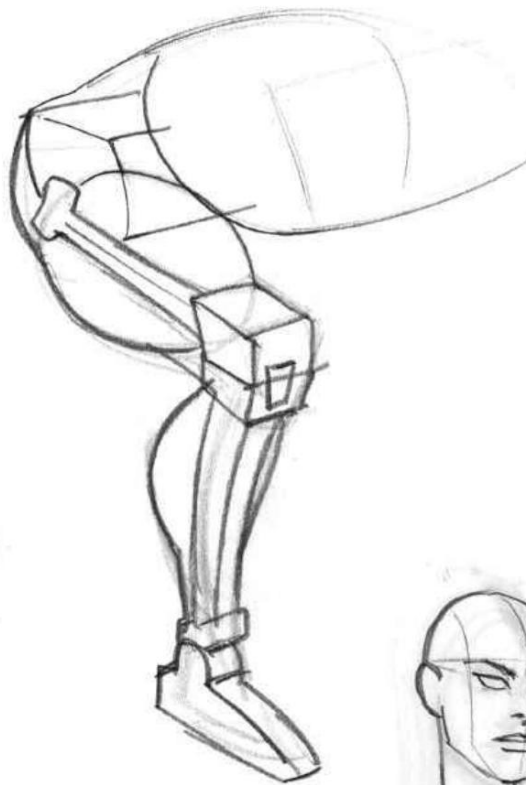
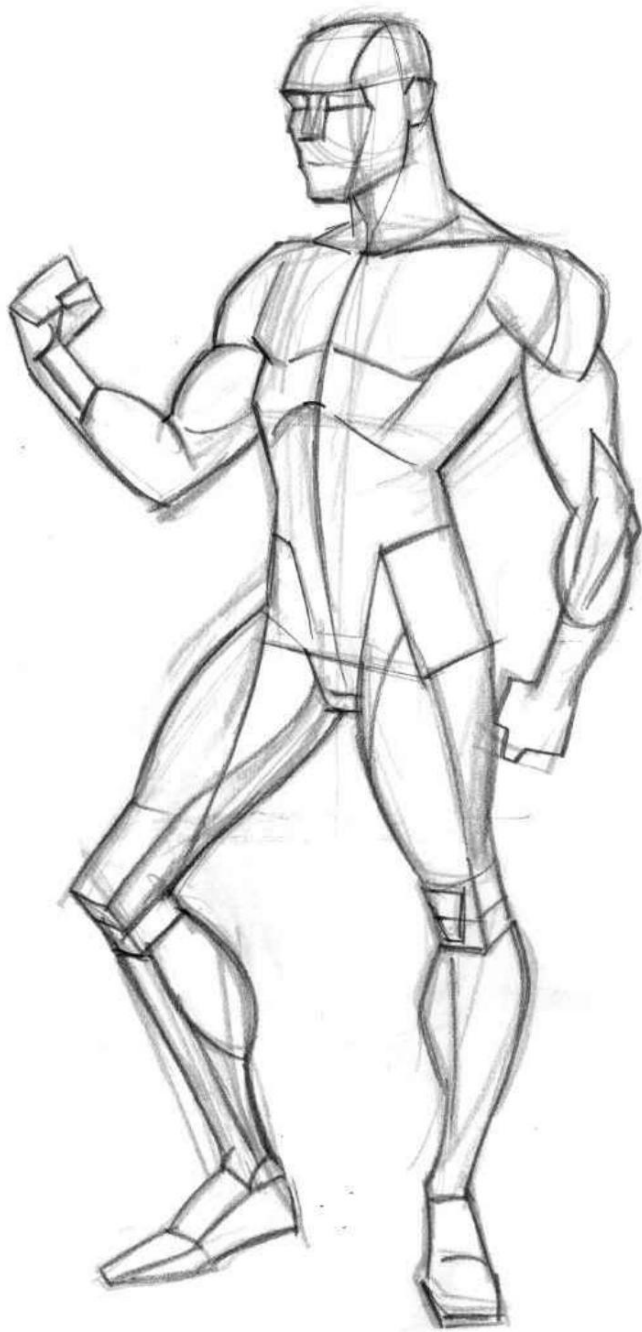
O corpo humano é composto por muitos desses tipos de contraformas, ou arcos, porque os músculos do corpo estão dispostos no esqueleto como uma série de polias. Uma série contrai o braço em direção ao corpo ou à perna e outra o afasta. Esses conjuntos de músculos criam formas; essas formas são o que gosto de chamar de formas de design. Por exemplo, a parte frontal das pernas é dividida em duas formas na coxa, e a divisão pelo satorius – o músculo mais longo do corpo – desce a partir de sua origem na pélvis, separando o poderoso quadríceps da parte frontal do corpo. pernas dos músculos da parte interna da coxa. Logo abaixo dos “quadríceps” a pele fica mais fina e vemos os ossos: as cabeças do fêmur, a tíbia e a fíbula e a rótula.

Esta parte da perna pode ser considerada um quadrado. Abaixo disso, à medida que descemos pela parte inferior da perna, as formas principais são criadas pelo fibular longo na parte externa da perna e pelo gastrocnêmio - ou músculo da panturrilha - na parte interna da perna.

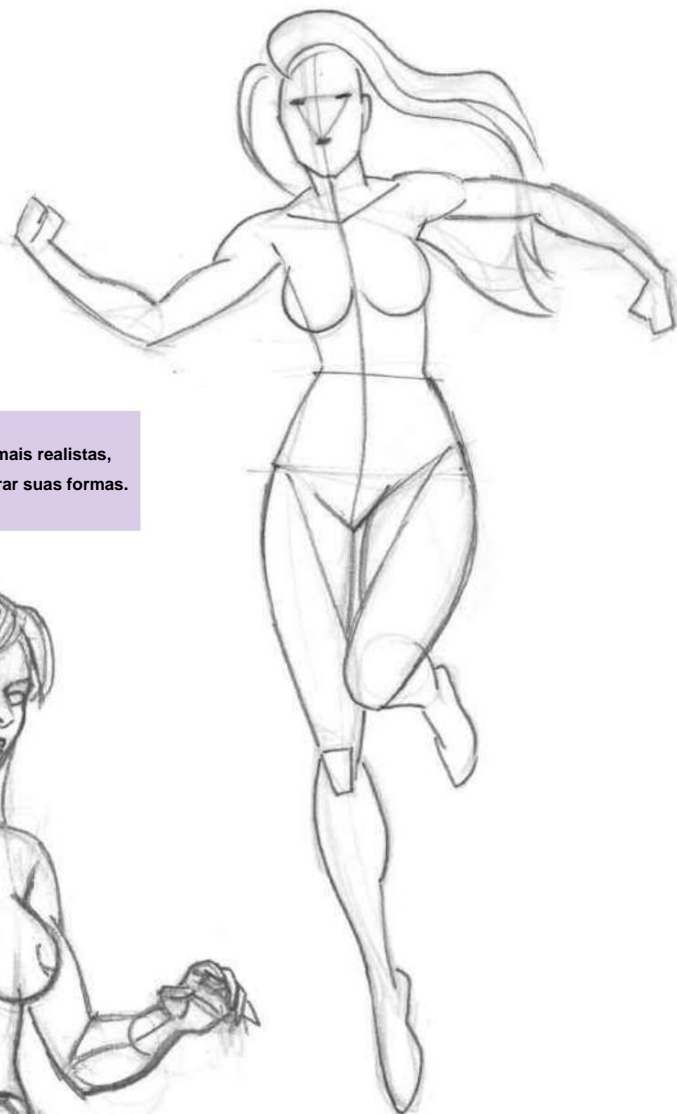
Na ilustração no final da próxima página indiquei as formas essenciais que cada conjunto de músculos cria. Simplesmente desenhando bem essas formas podemos criar uma figura bastante dinâmica. Então, adicionando mais detalhes anatômicos junto com essas formas de design, podemos tornar uma figura poderosa ou dinâmica ainda um pouco mais dinâmica ou graciosa.

Resumindo, cada grupo de músculos em ação tem uma forma central, uma forma de design. O corpo humano é uma máquina muito graciosa e poderosa. Existe uma série de arcos, curvas e contracurvas que percorrem todo o corpo. Ao aprender isso junto com a anatomia – onde os músculos se inserem nos ossos, que





Os ovais são formas mais dinâmicas do que os círculos.



Mesmo com figuras mais realistas,
você ainda pode alterar suas formas.



em seguida, crie as formas – podemos nos tornar estilistas e usar ou aprimorar essas formas naturais para projetar e desenhar figuras melhores, mais fortes e mais dinâmicas, dependendo do estilo ou da quantidade de exagero que você está colocando em seu trabalho.

Gosto de animação porque, pela natureza de ter que fazer tantos desenhos, os artistas são obrigados a simplificar a anatomia desenhada na figura. Mas, como diz o ditado, “a forma segue a função”, então só porque algo é mais simples na aparência não significa que seja simples. Quanto mais simples o desenho, mais importante se torna o conhecimento e o uso dessas formas de design. Mesmo ao desenhar a figura sem adicionar detalhes internos, usando essas contra-formas e arcos podemos criar uma figura muito dinâmica e interessante.

Agora, superficialmente, pode parecer que isto é muito simples, mas tenho visto milhares de figuras desenhadas onde nenhuma lógica de forma ou design foi aplicada, e a arte é sempre fraca – as figuras são pastosas, fracas e estranho, não importa quanta renderização seja aplicada. A renderização, por mais exuberante ou habilidosa que seja, não consegue superar o design ruim e as figuras fracas. Mesmo os artistas mais realistas usarão essas formas para projetar e aprimorar seus trabalhos. Você pode tocá-los para cima ou para baixo para obter efeito, e aí você pode realmente começar a se divertir!



Embora nestes exemplos eu esteja exagerando a anatomia e a postura, isso se baseia no conhecimento da anatomia. Ao estudar anatomia e aprender o sistema músculo-esquelético, você entenderá melhor essas formas, bem como onde e por que elas são criadas. Pegue aquele caderno de desenho e vá para a cidade com ele. Garanto que, se você fizer esses exercícios, em poucas semanas de trabalho diligente suas figuras estarão cheias de mais vida, dinâmica e interesse!

Até a próxima,

MIKE



Esta capa Quasar foi da minha última edição da série, eu estava tentando forçar a angularidade do design das figuras aqui e vem trabalhando nessa forma de trabalhar em alguns assuntos. Queria exagerar e me divertir empurrando as formas.

Esta página foi feita alguns anos depois da época em que

estava me sentindo muito mais confortável empurrando as formas e os gestos naquele ponto do meu trabalho. Queria que o monstro

fosse pesado, mas DH também; DH é um organismo cibernético – ele

usa um traje de batalha – então sempre pensei que ele estava usando um exoesqueleto, que ele era denso. Se você prestar atenção e aprender a lógica da forma, o design do corpo, poderá dar dinâmica e poder até mesmo a uma figura pequena – mesmo quando não consegue renderizar.

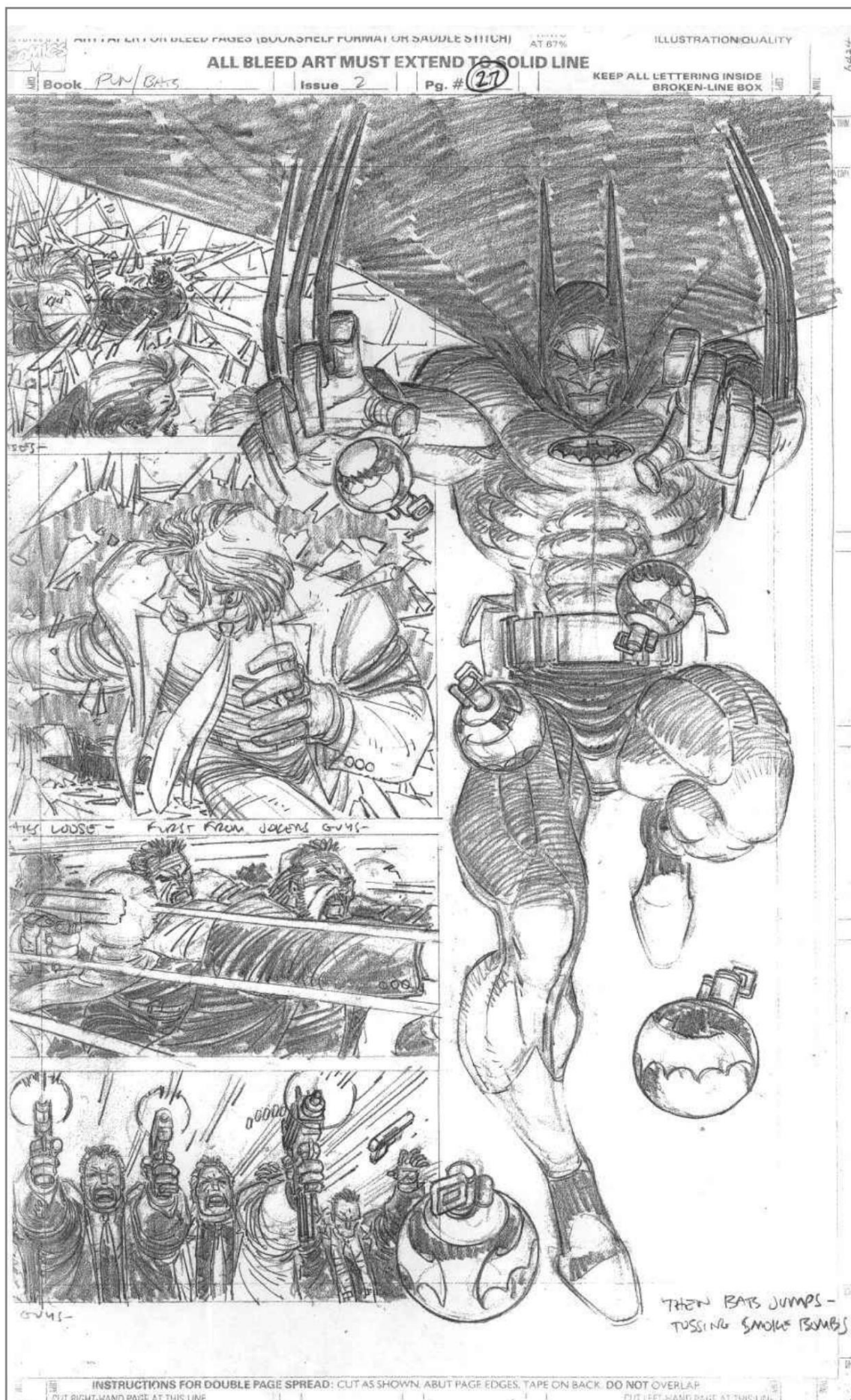
A renderização por si só, não importa

quão bem feita, não dará peso à figura nem tornará dinâmico um design lento. Os animadores enfrentam esse desafio, pois seu trabalho por natureza deve ser muito mais simples no acabamento do

que o trabalho de um quadrinista. Mas simples é difícil, não é fácil, pois é preciso fazer menos com mais.

Isso significa que você precisa entender esses princípios de design para saber como e onde simplificar e onde precisa forçar ou violar uma regra, ou mesmo quebrá-la, para obter o efeito desejado.





Esta é uma página icônica de John Romita Jr., um dos meus artistas favoritos que trabalham hoje. Ele entende a figura tão bem que pode projetá-la na página para causar o m. Observe o desenho da forma na figura do Batman: os arcos/contrar-arcos dinâmicos através da figura, descendo pelas pernas, os arcos dos dorsais dirigindo-se às linhas retas da cintura – tudo é empurrado para um alto grau no serviço de dinâmica, dando ao Batman uma sensação enorme e pesada. A anatomia, embora tecnicamente im emocionalmente preciso e as formas do ritmo parecem corretas e poderosas.



Aqui está um desenho bem mais simples do Batman, que fiz para um livro de colorir. Embora minhas formas não sejam tão forçadas quanto as de Romita, as mesmas regras são aplicadas aqui. Compare as duas figuras e observe que, ao empurrar as formas, você pode aumentar o volume da figura e dar-lhe peso. Formas repetitivas, formas fracas ou falta de jogo entre variedades duras e macias ou redondas e quadradas fazem com que uma figura pareça leve, sem peso e/ou lenta. E quem quer um Cavaleiro das T

Muitas formas ovóides dinâmicas aqui neste desenho de duas garotas sexy lutando. Para ser atraente, a figura feminina deve ser construída principalmente com essas formas ovóides ao longo de uma figura cheia de muitas curvas em "S". Quantos você pode encontrar aqui?





BLACK PANTHER™ E ©2009 MARVEL CHARACTERS, INC.

Depois de trabalhar com animação por vários anos, fui abordado pela Marvel e me pediram para fazer Preto Pantera algumas edições em um estilo mais animado. Aqui está uma página dos problemas que fiz. Você pode ver o quanto eu estava forçando as formas aqui, tanto na figura quanto no fundo. Minha ideia foi simplificar os contornos e depois perfurar as figuras e a árvore, etc., com pretos e texturas para dar profundidade à imagem. A primeira coisa que fiz foi ter certeza de que a figura da Pantera ficaria bem como uma silhueta contra a árvore e ter certeza de que a figura nesta pose tinha



Esta página é de meu trabalho em *Estrangeiro vs. Predador*. Era feito de uma forma muito mais realista e muito ajudado pelo meu arte-finalista, Ricardo Villagran. No entanto essa história foi desenhado de forma mais realista, isso não significa significa que eu não me inscrevi a mesma forma regras, acabei de fazer eles mais sutis. As regras são as mesmo, não importa o estilo. É como fazer uma mistura de café. Você quer cafeína de alto teste mistura, ou algo assim mais sutil e leve?



PREDATOR™ E ©2009 20TH CENTURY FOX FILM CORP.



Há alguns anos fui abordado por uma empresa que iria fazer uma história em quadrinhos com os

Espaço. Às personagens de Don Bluth. Nunca chegamos a um acordo, mas fiz esta página de amostra para mostrar que poderia fazer o estilo, que é um estilo muito Disneyesco, com muitas retas contra curvas e designs de formas realmente

interessantes. Os desenhos das folhas de modelos realmente empurraram os ângulos contra as formas orgânicas, ou mais arredondadas, e isso dá ao desenho mais poder não apenas quando os personagens são animados, mas também quando são desenhados como personagens de quadrinhos que não o fazem. mova-se como uma animação. Eu também estava usando as formas de fundo, principalmente formas não orgânicas, como as rochas, para enquadrar e direcionar o olhar. Você tar



Um apelo do editor deste excelente periódico digital:

No TwoMorrows, estamos no Honor System com nossas edições digitais. Não adicionamos recursos de gerenciamento de direitos digitais para impedir a pirataria; eles são desajeitados e complicados e fazem os leitores se esforçarem para visualizar o conteúdo pelo qual pagaram. E estudos mostram que tais recursos não contribuem muito para impedir a pirataria. Portanto, não incluímos DRM em nossos downloads.

No entanto, este é **MATERIAL PROTEGIDO POR DIREITOS AUTORAIS**, que **NÃO SE DESTINA A SER DOWNLOAD GRATUITO EM QUALQUER LUGAR**. Se você pagou a modesta taxa que cobramos para baixá-lo em nosso site, você tem nossos sinceros agradecimentos. Seu apoio nos permite continuar produzindo revistas como esta.

Se, em vez disso, você baixou gratuitamente de algum outro site ou torrent, saiba que foi absolutamente **100% FEITO SEM NOSSO CONSENTIMENTO**. Nosso site é a única fonte para baixar legitimamente qualquer publicação do TwoMorrows. Se você encontrou isso em outro site, foi uma **POSTAGEM ILEGAL DE NOSSO MATERIAL PROTEGIDO POR DIREITOS AUTORAIS**, e seu download também é ilegal. Se for esse o caso, eis o que espero que você faça:

VÁ EM FRENTE E LEIA ESTA EDIÇÃO DIGITAL E VEJA O QUE VOCÊ PENSA.

Se você gostar o suficiente para mantê-lo, **FAÇA A COISA CERTA** e acesse nosso site e adquira um download legal desta edição, ou adquira a edição impressa em nosso site (que lhe dá direito à Edição Digital gratuitamente) ou em seu site. loja de quadrinhos local.

Caso contrário, exclua-o do seu computador, pois não foi pago.

E por favor **NÃO CONTINUE BAIXANDO NOSSO MATERIAL ILEGALMENTE**, de graça. Se você gosta de nossas publicações o suficiente para baixá-las, apoie nossa empresa pagando pelo material que produzimos. Não somos uma empresa gigante com recursos financeiros e podemos absorver essas perdas. Somos uma pequena empresa - literalmente uma loja familiar - com dezenas de criadores freelancers que trabalham duro, trabalhando dia e noite e nos fins de semana, para obter uma renda mínima com todo esse trabalho árduo.

Todos os nossos editores e autores, e proprietários de lojas de quadrinhos, dependem da renda desta publicação para continuar produzindo mais publicações semelhantes. Cada venda que perdemos devido a um download ilegal prejudica e põe em risco o nosso futuro. Por favor, não nos roube a pequena quantia de compensação que recebemos. Isso ajuda a garantir que não haverá produtos futuros como este para download.

E por favor, não publique este material protegido por direitos autorais em qualquer lugar, nem o compartilhe com mais ninguém.

Lembre-se: as publicações do TwoMorrows só devem ser baixadas em www.twomorrows.com



TwoMorrows.Celebrando a arte e a história dos quadrinhos. (& LEGO! TM)

TwoMorrows • 10407 Bedfordtown Drive • Raleigh, NC 27614 EUA • 919-449-0344 • FAX: 919-449-0327 • E-mail: twomorrow@aol.com • www.twomorrows.com

DRAW!

EMPATE! (editada pelo renomado artista de quadrinhos **MIKE MAN-LEY**) é a revista profissional "HOW-TO" sobre quadrinhos, desenhos animados e animação. Cada edição apresenta **ENTREVISTAS** e **DEMOS** aprofundadas de



os principais profissionais em todos os aspectos da narrativa gráfica, bem como habilidades como layout, desenho a lápis, tinta, letras, coloração, técnicas de Photoshop, além de guias e técnicas da web, dicas, truques e uma fonte de referência útil - esta revista tem tudo!

NOTA: Algumas edições contêm nudez nas instruções de desenho de figuras. **DESTINADO A LEITORES MADUROS.**

DIGITAL EDITIONS AVAILABLE FOR ONLY \$3.95



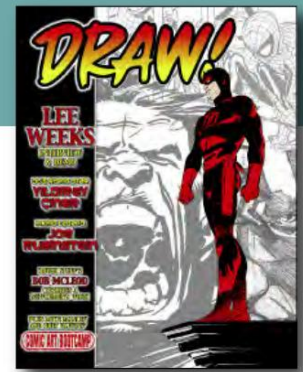
#1: ORDWAY, GIBBONS (108 páginas com COR) VENDIDO (Edição digital) \$ 3,95



#2: BLEVINOS, TARTAKOVSKY (116 páginas com COR) VENDIDO (Edição digital) \$ 3,95



#3: REVOGAÇÕES, GIORDANO (80 páginas com COR) VENDIDO (Edição digital) \$ 3,95

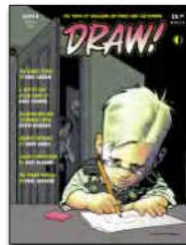


EMPATE! # 25 LEE WEEKS (Demolidor, Incrível Hulk) dá uma visão da forma de arte, entrevista e demonstração de **YILDIRAY ÇINAR** (Causas Nobres, Fúria das Tempestades de Fogo), arte-finalista **JOE RUBINSTEIN** mostra como ele trabalha, "Comic Art Bootcamp" com **MIKE MANLEY** e **BRET BLEVINOS**, "Rough Critique" de um recém-chegado por **BOB McLEOD**, e "Crusty Critic" **JAMAR NICHOLAS** analisa materiais de arte e software! **Apenas leitores maduros**

(84 páginas coloridas) \$ 8,95 (edição digital) \$ 3,95

Consulte a página 32 para taxas de assinatura!

Fique online para um **PACOTE FINAL**, com todas as edições impressas pela **METADE DO PREÇO!**



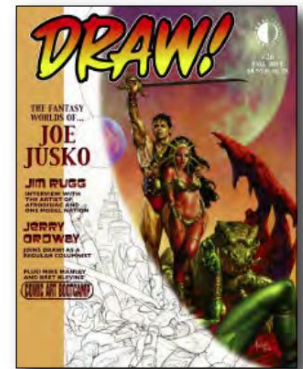
4: NOWLAN, LARSEN (88 páginas em COLOR) \$ 5,95 (edição digital) \$ 3,95



5: OEMING, WIERINGO (88 páginas com COLOR) \$ 5,95 (edição digital) \$ 3,95



#6: ERRADO, DeSTEFANO (96 páginas com COR) VENDIDO (Edição digital) \$ 3,95



EMPATE! #26 JOE JUSKO mostra como ele cria sua incrível arte de fantasia, **JAMAR NICHOLAS** entrevista o artista **JIMM RUGG** (Street Angel, Afrodisiac, The Plain Janes and Janes in Love, One Model Nation e The Guild), o novo colaborador regular **JERRY ORDWAY** em seu traseiro processo de trabalho das cenas, **Comic Art Bootcamp** com **MIKE MANLEY** e **BRET BLEVINOS**, resenhas de materiais de artistas e muito mais! **Apenas leitores maduros.**

(84 páginas coloridas) \$ 8,95 (edição digital) \$ 3,95



#7: BRERETON, TRENHOLM (96 páginas com COR) ESGOTADO (Edição Digital) \$ 3,95



#8: BANCOFT, HALEY, RUIZ (96 páginas em COR) \$ 5,95 (edição digital) \$ 3,95



9: CROSSOVER com ESCREVER AGORA (88 páginas com COR) ESGOTADO (Edição Digital) \$ 3,95



#10: GARNEY, NOLAN (104 páginas em COR) \$ 5,95 (edição digital) \$ 3,95



#11: RUDE, BALLESTEROS (112 páginas em COR) \$ 5,95 (edição digital) \$ 3,95



12: PADEIRO, HAWTHORNE (96 páginas com COR) ESGOTADO (Edição Digital) \$ 3,95



#13: HORLEY, COOVER (88 páginas em COLOR) \$ 6,95 (edição digital) \$ 3,95



#14: MAHNKE, NEDELCU (84 páginas em COLOR) \$ 6,95 (edição digital) \$ 3,95



Nº 15: VOLTAR PARA QUESTÃO ESCOLAR (84 páginas em COLOR) \$ 6,95 (edição digital) \$ 3,95



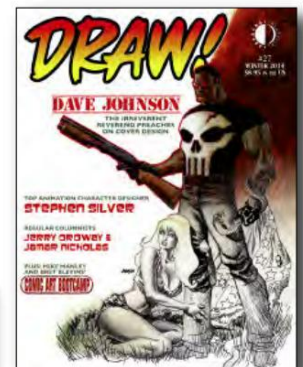
#16: CHAYKIN, JAY STEPHENS (84 páginas em COLOR) \$ 6,95 (edição digital) \$ 3,95



#17: Brian LEE O'MALLEY (84 páginas em COLOR) \$ 6,95 (edição digital) \$ 3,95



#18: GUERRA, James Tucker (84 páginas em COLOR) \$ 6,95 (edição digital) \$ 3,95



EMPATE! # 27 O principal artista de capa de quadrinhos **DAVE JOHNSON** demonstra seu processo criativo, **STEPHEN SILVER** mostra como ele cria personagens para as principais séries de animação, além do novo colunista **JERRY ORDWAY** apresentar "The Right Way, the Wrong Way, and the ORDWAY!", "Crusty Critic" **JAMAR NICHOLAS** analisa materiais de arte e acessa "Comic Art Bootcamp" com o editor do Draw **MIKE MANLEY** e **BRET BLEVINOS!** **Apenas leitores m**

(84 páginas coloridas) \$ 8,95 (edição digital) \$ 3,95



#19: DOUG BRAITHWAITE (84 páginas em COLOR) \$ 6,95 (edição digital) \$ 3,95



20: JAFFEE, SIMONSON (84 páginas em CORES) \$ 7,95 (edição digital) \$ 3,95



21: HASPIEL, PANOSIAN (84 páginas em CORES) \$ 7,95 (edição digital) \$ 3,95



22: WILLIAMS, MILLER, JANSON (84 páginas em CORES) \$ 7,95 (edição digital) \$ 3,95



#23: OLIFFE, WILLIAMSON (84 páginas em COLOR) \$ 7,95 (edição digital) \$ 3,95



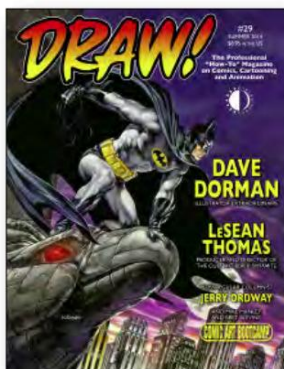
#24: VALE, GLEN ORBIK (84 páginas em COLOR) \$ 7,95 (edição digital) \$ 3,95



EMPATE! #28 FAREL

DALRYMPLE mostra como ele produz Meathaus e Pop Gun War, o diretor e artista de storyboard/quadrinhos **DAVE BULLOCK** diseca seu próprio trabalho, o colunista **JERRY ORDWAY** se baseia em seus anos de experiência para mostrar aos leitores o jeito **Ord** de criar quadrinhos, resenhas de **JAMAR NICHOLAS** os materiais de arte mais recentes, além de mais Comic Art Bootcamp de **BRET BLEVINS** e do editor **MIKE MANLEY!** **Apenas leitores maduros.**

(84 páginas coloridas) \$ 8,95 (edição digital) \$ 3,95



EMPATE! #29 DAVE

DORMAN demonstra suas técnicas de pintura para ficção científica, fantasia e capa de quadrinhos, **LeSEAN THOMAS** (designer de personagens e codiretor de *The Boondocks* e *Black Dynamite: The Animated Series*) dá conselhos sobre a indústria de animação atual, novo colunista **JERRY ORDWAY** mostra seu processo de trabalho, além de mais Comic Art Bootcamp de **BRET BLEVINS** e *Draw!* editor **MIKE MANLEY!**

Apenas leitores maduros.

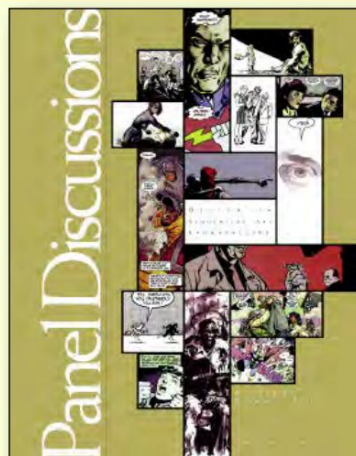
(84 páginas coloridas) \$ 8,95 (edição digital) \$ 3,95



EMPATE! #30

Focamos o radar no artista do Demolidor **CHRIS SAMNEE** (Agentes de Atlas, Batman, Vingadores, Capitão América) com uma entrevista explicativa, o veterano dos quadrinhos **JACKSON GUICE** (Capitão América, Superman, Ruse, Thor) fala sobre seu processo criativo e seu novo série Winter World, o colunista **JERRY ORDWAY** mostra seu processo de trabalho, além de mais Comic Art Bootcamp de **BRET BLEVINS** e *Draw!* editor **MIKE MANLEY!** **Apenas leitores maduros.**

(84 páginas coloridas) US\$ 8,95 (edição digital) US\$ 3,95 • Envio em fevereiro de 2015



PAINÉIS DE DISCUSSÕES OS PRINCIPAIS ARTISTAS DISCUTEM O DESIGN DE QUADRINHOS

PAINEL DISCUSSÕES oferece o conhecimento combinado de mais de uma dúzia dos principais contadores de histórias da indústria de quadrinhos, cobrindo todos os aspectos do **DESIGN** dos quadrinhos, desde o ritmo, o fluxo da história e a colocação de balões de palavras, até o uso de cores para transmitir emoções, identificando pretos e como as calhas entre os painéis afetam a história! O professor de arte **DURVIN TALON** reuniu os principais criadores da área para discutir todos os aspectos do processo criativo, incluindo:

- WILL EISNER • SCOTT HAMPTON • MIKE WIERINGO • WALTER SIMONSON • MIKE MIGNOLA • MARK SCHULTZ • DAVID MAZZUCHELLI • MIKE CARLIN • DICK GIORDANO • BRIAN STELFREEZE • CHRIS MOELLER • MARK CHIARELLO

Se você quer mesmo criar quadrinhos eficazes e inovadores, ou apenas apreciá-los da perspectiva do criador, este guia é uma leitura obrigatória! (Brochura comercial de 208

páginas com **COLOR**) \$ 24,95 ISBN: 9781893905146

(Edição digital) \$ 10,95 Código de pedido de diamante: **MAY073781**



HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

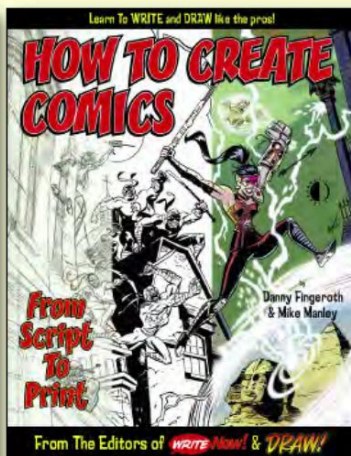
ACIMA DO SOLO VEJA COMO OS MELHORES ARTISTAS FAZEM UMA VIDA FORA DOS QUADRINHOS

COMICS ABOVE GROUND apresenta profissionais de quadrinhos discutindo suas inspirações e treinamento, e como eles os aplicam na "mídia convencional", incluindo ilustração conceitual, desenvolvimento de videogames, livros infantis, romances, design, ilustração, belas artes, storyboards, animação, filmes e muito mais! Escrito por **DURVIN TALON** (autor do livro mais vendido **PAINEL DISCUSSIONS**), este livro apresenta criadores compartilhando suas perspectivas sobre seu trabalho em quadrinhos e suas "outras profissões", com visões gerais de carreira, arte nunca antes vista e entrevistas! Apresentando: • **LOUISE SIMONSON** • **DAVE DORMAN** • **GREG RUCKA** e OUTROS!

- BRUCE TIMM • BERNIE WRIGHTSON • ADAM HUGHES • JEPH LOEB

(brochura comercial de 168 páginas) \$ 19,95 ISBN: 9781893905313

(edição digital) \$ 8,95 Código de pedido de diamante: **FEB042700**

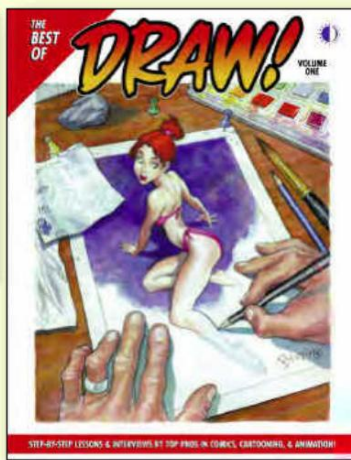


COMO CRIAR HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DO SCRIPT PARA IMPRIMIR

Versão **REDESENHADA** e **EXPANDIDA** do inovador **WRITE NOW! DRAW!** cruzamento! **DANNY FINGEROTH** e **MIKE MANLEY** mostram passo a passo como desenvolver uma nova história em quadrinhos, desde o roteiro e rascunhos até lápis, tintas, cores, letras - ele até orienta você durante a impressão e distribuição, e a história em quadrinhos colorida finalizada de 8 páginas está incluída , para que você possa ver o resultado final! **MAIS:** mais de 30 páginas de material **TOTALMENTE NOVO**, incluindo roteiros "completos" e "estilo Marvel", uma crítica de seu novo personagem e quadrinhos do ponto de vista do editor, novas dicas sobre como colorir, novas lições de redação expandidas e muito mais!

(Brochura comercial de 108 páginas com **COLOR**) \$ 15,95 ISBN: 9781893905603

(edição digital) \$ 5,95 Código de pedido de diamante: **JAN101118**

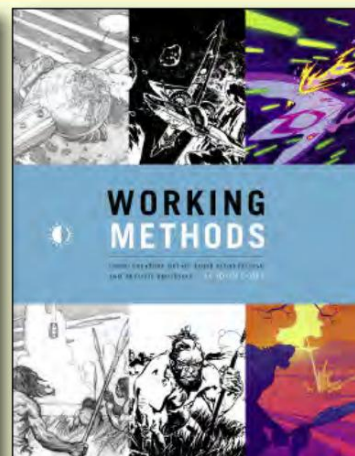


O MELHOR DO DESENHO! VOL. 1

Compila tutoriais, entrevistas e demonstrações do **DRAW!** #1-2, por **DAVE GIBBONS** (layout e desenho no computador), **BRET BLEVINS** (desenho de figuras), **JERRY ORDWAY** (detalhando seus métodos de trabalho), **KLAUS JANSON** e **RICARDO VILLAGRAN** (técnicas de tinta), **GENNDY TARTAKOVSKY** (em animação e Samurai Jack), **STEVE CONLEY** (criação de quadrinhos e desenhos animados para web), **PHIL HESTER** e **ANDE PARKS** (desenhar e pintar) e muito mais! Capa de **BRET BLEVINS!**

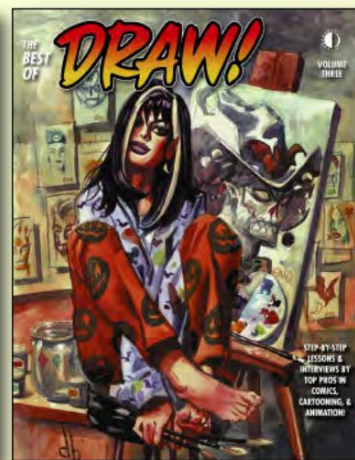
(Brochura comercial de 200 páginas com **COLOR**) \$ 24,95 ISBN: 9781893905412

Código de pedido de diamante: **AUG078141**



MÉTODOS DE TRABALHO DETALHE DOS CRIADORES DE HQS SUA HISTÓRIA E PROCESSOS CRIATIVOS

O professor de arte **JOHN LOWE** examina as mentes dos artistas de quadrinhos, destacando passo a passo as complexidades do processo criativo. Neste livro, três roteiros curtos são interpretados de maneiras diferentes por quadrinistas profissionais para ilustrar as diversas maneiras pelas quais eles "vêm" e "resolvem" o problema de fazer um roteiro ter sucesso na forma de quadrinhos. Ele documenta as escolhas criativas e técnicas que **MARK SCHULTZ**, **TIM LEVINS**, **JIM MAHFOOD**, **SCOTT HAMPTON**, **KELSEY SHANNON**, **CHRIS BRUNNER**, **SEAN MURPHY** e **PAT QUINN** fazem ao contar uma história, permitindo que fãs de quadrinhos, artistas, instrutores e estudantes participem de uma experiência mundo raramente explorado. Centenas de exemplos ilustrados documentam os processos dos artistas e entrevistas esclarecem suas abordagens individuais em relação à narrativa e às escolhas de layout. O exercício pode ser simples, mas os resultados são profundamente complexos! (Brochura comercial de 176 páginas com **COLOR**) **ESGOTADO** (Edição Digital) \$ 8,95



O MELHOR DO DESENHO! VOL. 3

Compila mais dos melhores tutoriais e entrevistas do **DRAW!** #5-7, incluindo: Desenho de **MIKE WIERINGO!** Ilustração de **DAN BRERETON!** Projeto de **PAUL RIVOCHÉ!** Desenhando mãos, iluminando a figura e desenhando por **BRET BLEVINS!** Desenho animado de **BILL WRAY!** Tinta de **MIKE MANLEY!** Quadrinhos e Animação de **STEPHEN DESTEFANO!** Ilustração Digital de **CELIA CALLE** e **ALBERTO RUIZ!**

Caricatura de **ZACH TRENHOLM** e muito mais! Capa de **DAN BRERETON!**

(Brochura comercial de 256 páginas com **COLOR**) \$ 29,95 ISBN: 9781893905917

Código de pedido de diamante: **JAN083936**



TwoMorrows Publishing Update

O MELHOR EM QUADRINHOS E PUBLICAÇÕES LEGO®!

SALVAR 1 QU 5% EM VOCÊ ENCOMENDA ONLINE

VERÃO & OUTONO 2015

AGORA ENVIO! MONSTER MASH A mania

assustadora e excêntrica dos monstros na América, 1957-1972

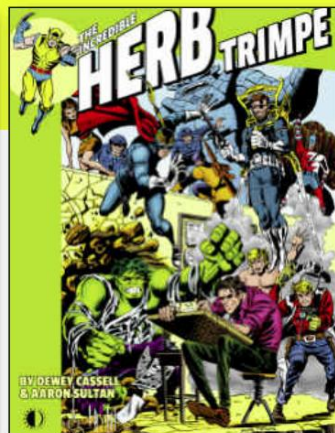
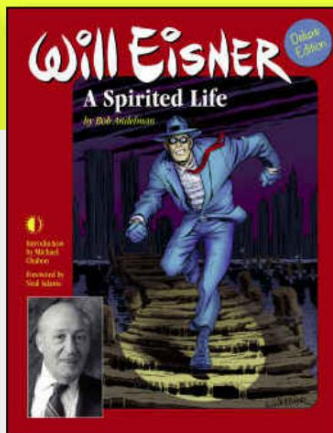
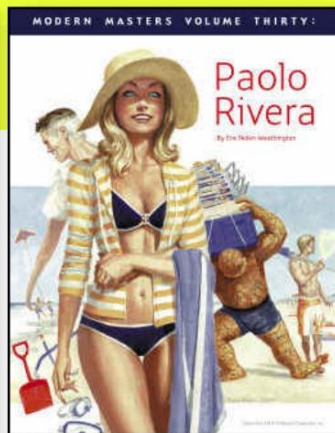
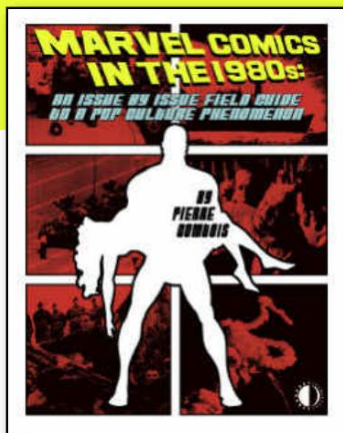
Viajem no tempo de volta à era assustadora de 1957-1972, quando monstros invadiram o mainstream americano! Depois que Frankenstein e seus demônios se infiltraram na TV em 1957, uma avalanche de revistas de monstros, brinquedos, jogos, cromos e histórias em quadrinhos caiu sobre um público desavisado. Esta capa dura colorida profusamente ilustrada cobre aquele assustador e excêntrico Monster Craze através de reportagens na revista Famous Monsters of Filmland, o hit número 1 "Monster Mash", kits de modelo de Aurora, programas de TV (Shock Theatre, The Addams Family, The Munsters e Dark Shadows), cartões colecionáveis "Mars Attacks", Eerie Publications, Planet of the Apes e muito mais! Apresenta entrevistas com JAMES WARREN (revistas Creepy, Eerie e Vampirella), FORREST J ACKERMAN (Famous Monsters of Filmland), JOHN ASTIN (The Addams Family), AL LEWIS (The Munsters), JONATHAN FRID (Dark Shadows), GEORGE BARRIS (personalizador de carros monstro), ED "BIG DADDY" ROTH (Rat Fink), BOBBY (BORIS) PICKETT (cantor/compositor de Monster Mash) e outros, com prefácio do apresentador de terror de TV ZACHERLEY, o "Cool Ghoul". Escrito por MARK VOGER (

(Capa dura colorida de 192 páginas) \$ 39,95 (edição digital) \$ 13,95 • ISBN: 9781605490649

ACESSE www.twomorrows.com PARA UMA PRÉVIA GRATUITA!



OUTROS LIVROS NOVOS, AGORA ENVIANDO!



TwoMorrows.Um novo dia para os fãs de quadrinhos!



TwoMorrows Publishing • 10407 Bedfordtown Drive • Raleigh, NC 27614 EUA • 919-449-0344 • FAX: 919-449-0327 E-mail: store@twomorrows.com • Visite-nos na Web em www.twomorrows.com

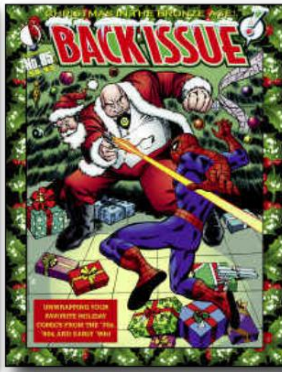




EDIÇÃO ANTERIOR Nº 84

"Supergirl na Idade do Bronze!" Suas aventuras nas décadas de 1970 e 1980, incluindo sua morte em Crise nas Infinitas Terras e seus muitos trabalhos em Catálogos de Mercadorias de Super-Heróis do final dos anos 70! Apresentando trabalhos de SIMON BISLEY, CHRIS CLAREMONT, JOSÉ LUIS GARCÍA-LÓPEZ, KEITH GIFFEN, KUBERT STUDIO, DENNY O'NEIL, STEVE PURCELL, JOHN ROMITA, JR., e muito mais. Capa de MARIE SEVERIN e MIKE ESPOSITO!

(84 páginas coloridas) US\$ 8,95 (edição digital) US\$ 3,95 • Envio em setembro de 2015



ANTIGO Nº 85 "Natal na Idade do Bronze!"

Conheça os bastidores dos melhores contos de férias dos quadrinhos da década de 1970 e 1980! E revisitemos os Catálogos de Mercadorias de Super-Heróis do final dos anos 70! Apresentando trabalhos de DAN ADKINS, ROSS ANDRU, RICH BUCKLER, DAVE COCKRUM, GERRY CONWAY, STEVE GERBER, STAN LEE, WERNER ROTH, ROY THOMAS e muito mais. Capa de JOHN ROMITA, SR.!

(84 páginas coloridas) US\$ 8,95 (edição digital) US\$ 3,95 • Envio em novembro de 2015



EDIÇÃO ANTERIOR Nº 86

"Gigantes e reimpressões da Idade do Bronze da Marvel!" Os melhores do mundo da Exploração aprofundada da série GIANT-SIZE da Marvel, além de uma abundância de índices de títulos reimpressos da Marvel, resumos da Marvel e edições da Fireside Books, e os últimos dias dos "Velhos J.L.M." "A League Divided" (como uma homenagem a Batman v. Superman!) Apresentando trabalhos de BRIAN BOLLAND, RICH BUCKLER, GERRY CONWAY, JACK KIRBY, GEORGE PEREZ, JIM STARLINK e muito mais. Capa de DICK GIORDANO!

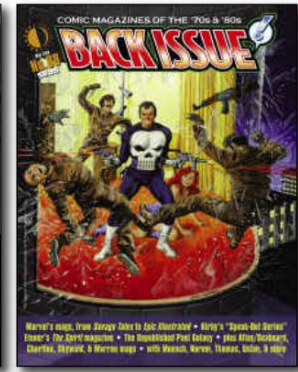
(100 páginas coloridas) US\$ 9,95 (edição digital) US\$ 4,95 • Envio em janeiro de 2016



EDIÇÃO ANTERIOR Nº 87 "Batman"

"Os melhores do mundo da Idade do Bronze, Super Sons, Batman / Superman Villain / Partner Swap, Jimmy Olsen e Lois Lane vão sozinhos, brindes Superman / Radio Shack e edições da Fireside Books, e os últimos dias dos "Velhos J.L.M." "A League Divided" (como uma homenagem a Batman v. Superman!) Apresentando trabalhos de BRIAN BOLLAND, RICH BUCKLER, GERRY CONWAY, JACK KIRBY, GEORGE PEREZ, JIM STARLINK e muito mais. Capa de DICK GIORDANO!

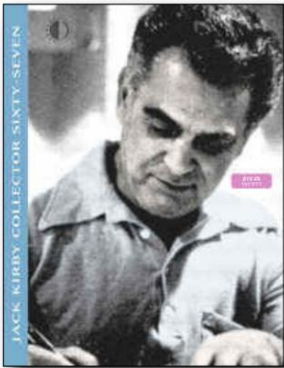
(84 páginas coloridas) US\$ 8,95 (edição digital) US\$ 3,95 • Envio em março de 2016



EDIÇÃO ANTERIOR Nº 88

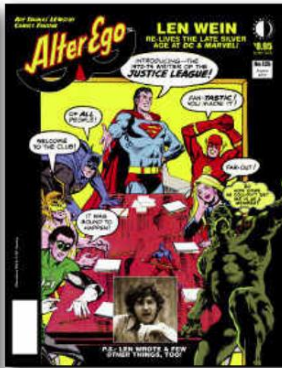
"Revistas de quadrinhos dos anos 70 e 80!" De Savage Tales a Epic Illustrated, "Speak-Out Series" de KIRBY, revista Spirit de EISNER, PAUL GULACY inédito, MICHAEL USLAN na revista Shadow que você não viu, além de P&B de Atlas/Seaboard, Charlton, Skywald e Warren. Apresentando trabalhos de NEAL ADAMS, JOHN BOLTON, ARCHIE GOODWIN, DOUG MOENCH, EARL NOREM, ROY THOMAS e muito mais. Capa de GREY MORROW!

(84 páginas coloridas) US\$ 8,95 (edição digital) US\$ 3,95 • Envio em abril de 2016



COLECIONADOR KIRBY #67 PRÓXIMO E PESSOAL! Kirby entrevista que você não conhece, fotos e lembranças de fãs que o viram pessoalmente, anedotas pessoais de colegas profissionais de Jack, participações especiais de LEE e KIRBY nos quadrinhos, MARK EVANIER e outros colunistas regulares e muito mais! Não se deixe enganar pela capa de foto; esta edição está repleta de arte rara a lápis de Kirby, do caderno particular de Roz Kirby e das histórias em quadrinhos mais pessoais de Jack!

(revista FULL-COLOR de 100 páginas) US\$ 10,95 (edição digital) US\$ 4,95 • Enviado no inverno de 2015



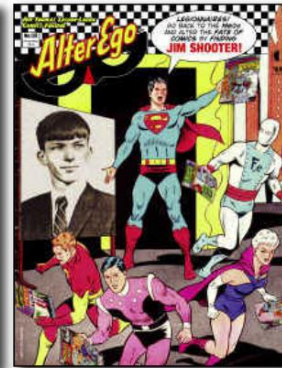
ALTER EGO #135 LEN WEIN (escritor/co-criador do Monstro do Pântano, Alvo Humano e Wolverine) fala sobre seus primeiros dias nos quadrinhos na DC e na Marvel! Arte de WRIGHTSON, INFANTINO, TRIMPE, DILLON, CARDY, APARO, THORNE, MOONEY e outros! Além da FCA (Fawcett Collectors of America), MR. Cripta em Quadrinhos do MONSTER, o Código dos Quadrinhos e DAN BARRY! Capa de DICK GIORDANO com BERNIE WRIGHTSON!

(84 páginas coloridas) US\$ 8,95 (edição digital) US\$ 3,95 • Envio em agosto de 2015



ALTER EGO #136 Edição bônus de 100 páginas enquanto ROY THOMAS fala com JIM AMASH sobre a comemoração de seu 50º ano nos quadrinhos - e especialmente sobre os anos 90 na Marvel! Arte de TRIMPE, GUICE, RYAN, ROSS, BUCKLER, HOOVER, KAYANAN, BUSCEMA, CHAN, VALENTINO e outros! Além disso, FCA, SR. MONSTER's Comic Crypt, AMY KISTE NYBERG no Comics Code e uma caricatura de capa de Roy por MARIE SEVERINI!

(100 páginas coloridas) US\$ 9,95 (edição digital) US\$ 4,95 • Envio em outubro de 2015



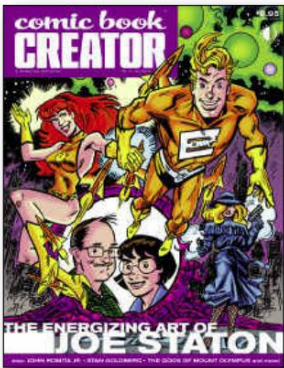
ALTER EGO #137 Entrevista incrível com JIM SHOOTER, que narra a primeira década de sua carreira (Legion of Super-Heroes, Superman, Supergirl, Captain Action) com arte de CURT SWAN, WALLY WOOD, GIL KANE, GEORGE PAPP, JIM MOONEY, PETE COSTANZA, WIN MORTIMER, WAYNE BORING, AL PLASTINO, e outros! Além disso, FCA, SR. MONSTRO, BILL SCHELLY e muito mais! Arte da capa de CURT SWANI!

(84 páginas coloridas) US\$ 8,95 (edição digital) US\$ 3,95 • Envio em dezembro de 2015



ALTER EGO #138 O grande escritor de ficção científica (e antigo escritor de quadrinhos) HARLAN ELLISON fala sobre o Capitão Marvel e a Sociedade Monstruosa do Mali Além disso, o artista/co-criador do Capitão Marvel, CC BECK, escreve sobre o infame processo Superman-Capitão Marvel das décadas de 1940 e 50 em uma seção FCA de tamanho duplo! Além de dois tributos titânicos ao artista da Era de Ouro FRED KIDA, MR. MONSTRO, BILL SCHELLY e muito mais!

(84 páginas coloridas) US\$ 8,95 (edição digital) US\$ 3,95 • Envio em fevereiro de 2016



CRIADOR DE HQs # 9 JOE STATOR sobre sua carreira em quadrinhos (de E-MAN, à co-criação de The Huntress e sua atual passagem pela história em quadrinhos de Dick Tracy), além de mostrarmos o tesouro perdido DEUSES DO MONTE OLIMPO desenhado por Joe! Além disso, a primeira parte de nossa entrevista com o falecido STAN GOLDBERG, por que JOHN ROMITA, JR. é o melhor artista de quadrinhos em atividade, questionamos PABLO MARCOS sobre os dias de terror da Marvel, além de HEMBECK!

(revista FULL-COLOR de 84 páginas) US\$ 8,95 (edição digital) US\$ 3,95 • Envio em agosto de 2015



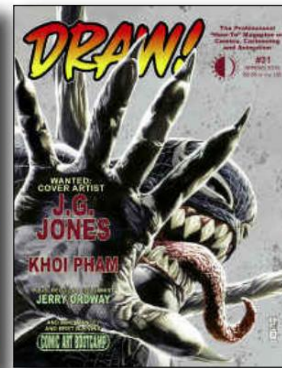
RIADOR DE HQs # 10 O épico de ficção científica da Broadway WARP examinado! Entrevistas com o diretor de arte NEAL ADAMS, o diretor STUART (Reanimador) GORDON, o dramaturgo LENNY KLEINFELD, o gerente de palco DAVID GORDON e uma olhada na série FIRST COMICS da Warp dos anos 1980! E mais: uma entrevista com PETER (Hate!) BAGGE, nossa entrevista com RICH BUCKLER, Parte Um, GIANT WHAM-O COMICS e a conclusão de nossa entrevista com STAN GOLDBERG!

(revista FULL-COLOR de 84 páginas) US\$ 8,95 (edição digital) US\$ 3,95 • Envio em novembro de 2015



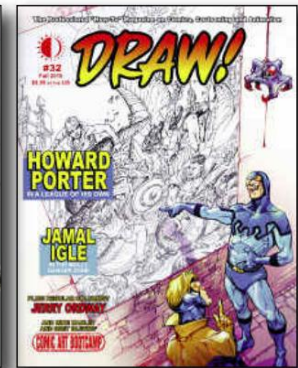
COMIC BOOK CREATOR #11 Retrospectiva sobre GIL KANE, co-criador dos modernos Lanterna Verde e Atômico, e progenitor da história em quadrinhos. Capa de Kane recém-pintada por KLAUS JANSON, além de lembranças de amigos, fãs e colaboradores, e uma galeria de arte de Kane. Além disso, a conclusão da nossa entrevista com RICH BUCKLER, uma olhada no "maior zine da história da humanidade", MINESHAFTE, e a primeira parte da nossa entrevista com ARNOLD DRAKE!

(revista FULL-COLOR de 84 páginas) US\$ 8,95 (edição digital) US\$ 3,95 • Envio em janeiro de 2016



EMPATE! #31 Demonstrações de instruções e entrevistas com os artistas da Filadélfia JG JONES (S2, Crise Final, Procurado, Batman e Robin) e KHOI PHAM (Os Poderosos Vingadores, O Surpreendente Homem-Aranha, O Poderoso Mundo da Marvel), resenhas de JAMAR NICHOLAS de materiais de arte, JERRY ORDWAY demonstra o "ORD-way" ou desenho e Comic Art Bootcamp de MIKE MANLEY e BRET BLEVINS! Capa de JG Jones! Apenas leitores maduros.

(revista FULL-COLOR de 84 páginas) US\$ 8,95 (edição digital) US\$ 3,95 • Verão de 2015



EMPATE! # 32 O desenhista superestrela da DC, HOWARD PORTER, demonstra seu processo criativo, e JAMAL IGLE discute tudo, desde o storyboard até o desenho a lápis, enquanto detalha seus métodos de trabalho. Além disso, há Crusty Cético JAMAR NICHOLAS revisando materiais de arte, JERRY ORDWAY mostrando o Ord-Way de fazer quadrinhos e aulas de Comic Art Bootcamp com BRET BLEVINS e Draw! editor MIKE MANLEY! Apenas leitores maduros. (revista

FULL-COLOR de 84 páginas) US\$ 8,95 (edição digital) US\$ 3,95 • Enviado no outono de 2015