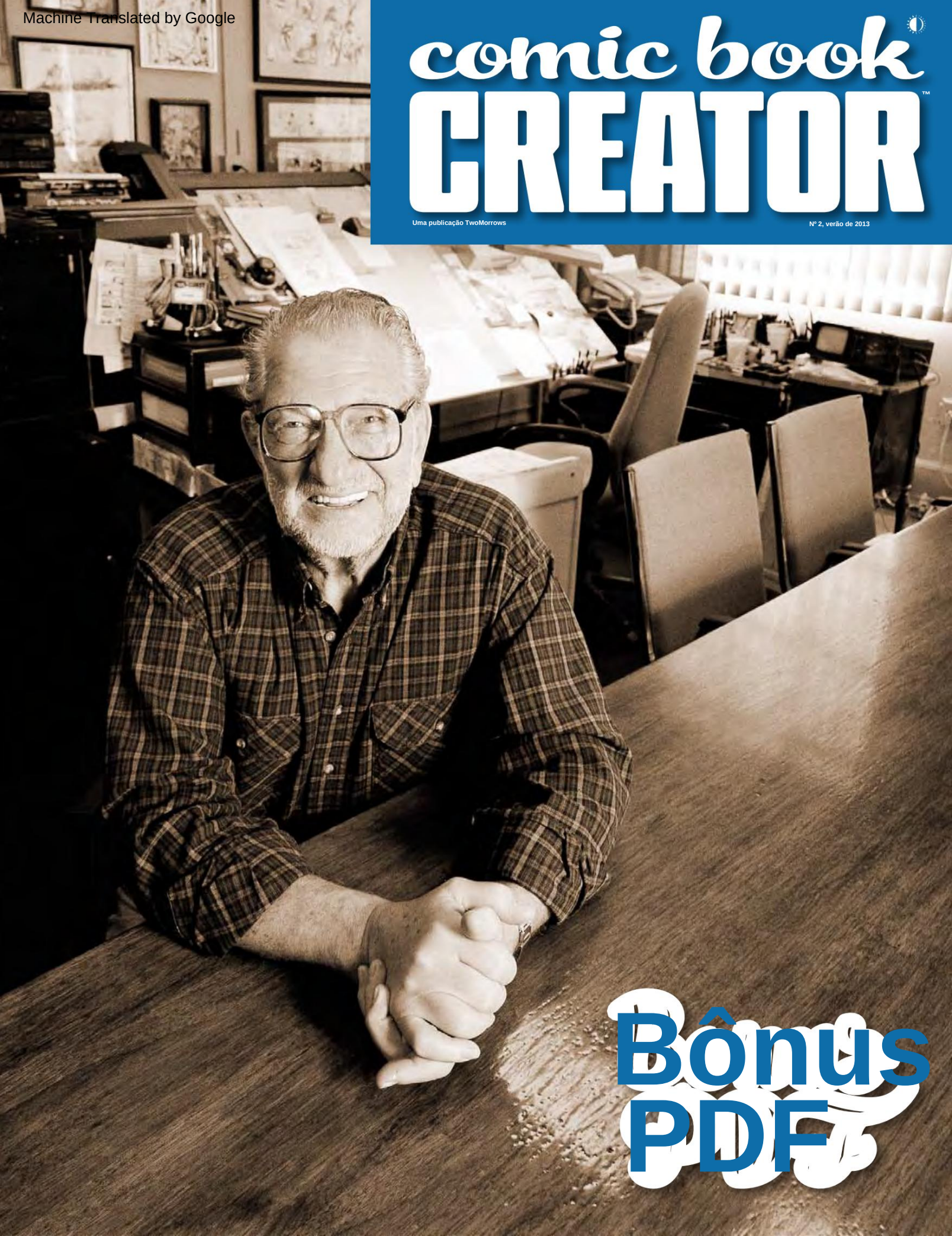
Machine Translated by Google

comic book CREATOR™

Uma publicação TwoMorrows

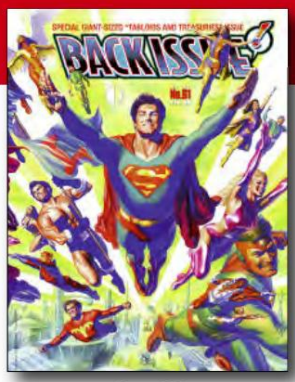
Nº 2, verão de 2013



Bônus PDF

Machine Translated by Google

REVISTAS DE QUADRINHOS DE TWOMORROWS



BACK ISSUE

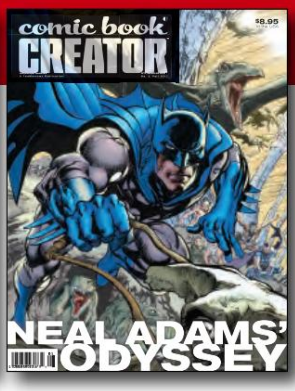
BACK ISSUE celebra os quadrinhos das décadas de 1970, 1980 e hoje por meio de uma variedade de departamentos recorrentes (e rotativos), incluindo entrevistas Pro2Pro (entre dois principais criadores), "Greatest Stories Never Told", artigos retrospectivos e muito mais. Editado por **MICHAEL EURY.**

(revistas **coloridas** de 84 páginas) **$ 8,95** (edições digitais) **$ 3,95**

ALTER EGO ALTER

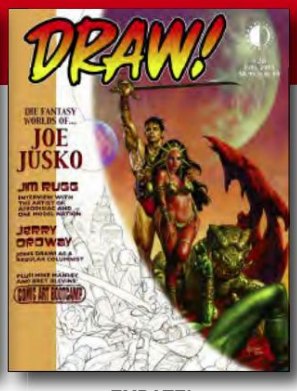
EGO, o maior zine dos anos 60, é totalmente novo, com foco nos quadrinhos e criadores das Eras de Ouro e Prata, com artigos, entrevistas e arte inédita. Cada edição inclui uma seção FCA (Fawcett Collectors of America), Mr. Monster e muito mais. Editado por **ROY THOMAS.**

(revistas **coloridas** de 84 páginas) **$ 8,95** (edições digitais) **$ 3,95**



COMIC BOOK CREATOR COMIC BOOK

CREATOR é a nova voz do meio de quadrinhos, dedicado ao trabalho e às carreiras dos homens e mulheres que desenham, escrevem, editam e publicam quadrinhos, focando sempre nos artistas e não nos artefatos, nos criadores e não os personagens. Editado por **JON B. COOKE.** (revistas **coloridas** de 84 páginas) **$ 8,95** (edições digitais) **$ 3,95**



EMPATE!

EMPATE! é a revista profissional "How-To" sobre desenhos animados e animação. Cada edição apresenta entrevistas detalhadas e demonstrações passo a passo dos principais profissionais de quadrinhos. *A maioria das edições contém nudez para instruções de desenho de figuras; Somente leitores maduros.* Editado por **MIKE MANLEY.** (revistas **coloridas** de 84 páginas) **$ 8,95** (edições digitais) **$ 3,95**

JACK KIRBY COLLECTOR JACK KIRBY

COLLECTOR celebra a vida e a carreira do "Rei" dos quadrinhos por meio de entrevistas com Kirby e seus contemporâneos, artigos especiais e obras de arte raras e inéditas de Kirby. Agora colorida, a revista apresenta a arte de Kirby de forma ainda mais dinâmica. Editado por **JOHN MORROW.** (Revista **FULL-COLOR de** 100 páginas) **$ 10,95** (Edições digitais) **$ 4,95**

LIVROS DA EDIÇÃO TWOMORROWS

CRÔNICAS DE QUADRINHOS AMERICANOS: BILL SCHELLY dos anos 1950 aborda os quadrinhos da Era Atômica de Marilyn Monroe e Elvis! (240 páginas) **$ 40,95** • (Edição digital) **$ 12,95** • **ISBN: 9781605490540**

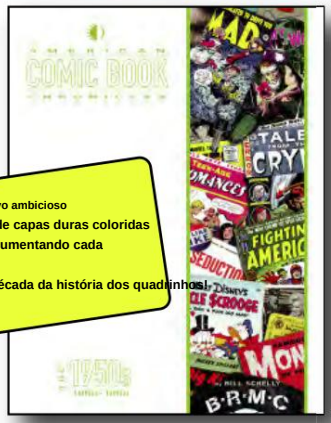
1960-64 e 1965-69 JOHN WELLS cobre dois volumes da **MARVEL COMICS dos anos 1960, TOWER COMICS** de Wally Wood , **CHARLTON, BATMAN TV SHOW** e muito mais! **1960-64:** (224 páginas) US **$ 39,95** • (Edição digital) US **$ 11,95**
ISBN: 978-1-60549-045-8

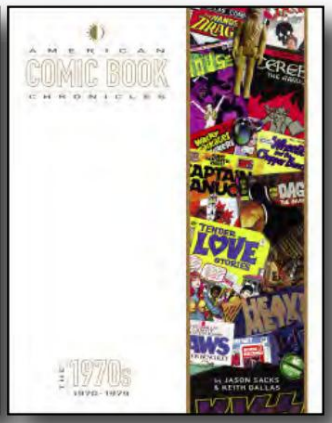
1965-69: (288 páginas) **$ 41,95** • (Edição digital) **$ 13,95**
ISBN: 9781605490557

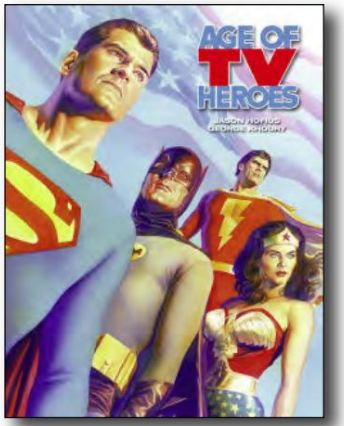
JASON SACKS E KEITH DALLAS dos anos 1970 na emergente Idade do Bronze dos quadrinhos! (240 páginas) **$ 40,95** • (Edição digital) **$ 12,95** • **ISBN: 9781605490564**

KEITH DALLAS dos anos 1980 documenta os anos Reagan dos quadrinhos dos anos 1980! (288 páginas) **$ 41,95** • (Edição digital) **$ 13,95** • **ISBN: 978-1-60549-046-5**

Novo ambicioso série de capas duras coloridas documentando cada década da história dos quadrinhos!

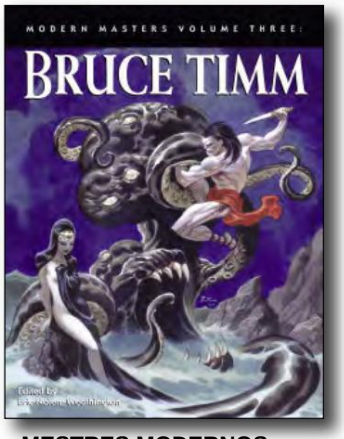






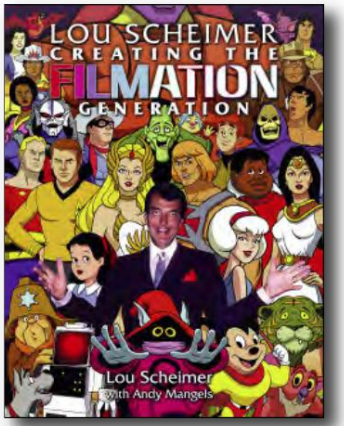
IDADE DOS HERÓIS DA TV

Examinando a história das aventuras televisivas de ação ao vivo dos heróis de quadrinhos favoritos de todos, apresentando as histórias detalhadas dos atores dos programas e dos jogadores dos bastidores! (Capa **dura colorida** de 192 páginas) **$ 39,95**



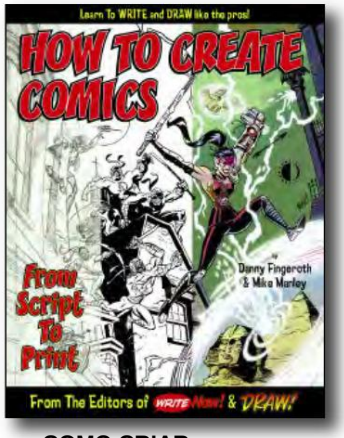
MESTRES MODERNOS
DESTAQUE O MELHOR DE HOJE

Mais de 25 volumes com entrevistas detalhadas, além de extensas galerias de arte rara e inédita dos arquivos do artista! (Brochuras comerciais de 120 páginas em **COLOR) $ 15,95** (Edições digitais) **$ 5,95**



LOU SCHEIMER
CRIANDO A GERAÇÃO DE FILMAÇÃO

Biografia do cofundador da Filmation Studios, que por mais de 25 anos trouxe Archies, Shazam, Isis, He-Man e outros para a TV e o cinema! (Brochura comercial de 288 páginas com **COLOR) $ 29,95** (edição digital) **$ 13,95**



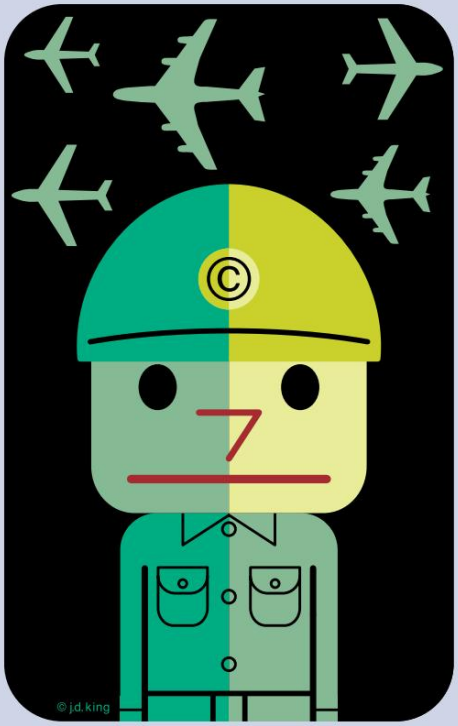
COMO CRIAR
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS
DO SCRIPT À IMPRESSÃO

Mostra passo a passo como desenvolver uma nova história em quadrinhos, desde o roteiro e arte, até a impressão e distribuição! (Brochura comercial de 108 páginas com **COLOR) $ 15,95** (edição digital) **$ 5,95**

TwoMorrows – um novo dia para os fãs de quadrinhos!

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

Machine Translated by Google



Sargento W©©DY, o mascote do Copyright Campaigner CBC por **JD King**

JON B. COOKE
Editor/Designer

João Morrow
Editor e Editor Consultor

MICHAEL AUSHENKER
Editor associado

PETER CARLSSON
Consultor Especial

JORGE "GEORGE" KHOURY
CHRISTOPHER IRVING
TOM ZIUKO
Editores Contribuintes

Brian K. Morris
Transcritor Sênior

STEVEN E. Tice
STEVE THOMPSON
Transcritores

JD REI
Cartunista

TOM ZIUKO
Colorista Supremo

RONN SUTTON
Ilustrador

ROB SMENTEK
Revisor

Greg Preston
SETH KUSHNER
Fotógrafos Contribuintes

MICHAEL AUSHENKER
FRED HEMBECK
CHRISTOPHER IRVING
JORGE "GEORGE" KHOURY
TOM ZIUKO
Colunistas

Retrato da capa de **GREG PRESTON**
©2013 Greg Preston

Comic Book Creator é uma orgulhosa produção conjunta de Jon B. Cooke/TwoMorrows

Comic Book Creator™ é publicado trimestralmente pela TwoMorrows Publishing, 10407 Bedfordtown Dr., Raleigh, NC 27614 EUA. Telefone: (919) 449-0344. Jon B. Cooke, editor. John Morrow, editor. Escritórios editoriais do Comic Book Creator: PO Box 204, West Kingston, RI 02892 EUA. E-mail: jonbcooke@aol.com. **Envie fundos de assinatura para TwoMorrows, NÃO para a redação.** Assinaturas de quatro edições: US$ 36 nos EUA, US$ 50 no Canadá e US$ 65 em outros lugares. Todos os personagens são © seus respectivos proprietários de direitos autorais. Todo o material é de seus criadores, salvo indicação em contrário. Todo o material editorial ©2013 Jon B. Cooke/TwoMorrows. Comic Book Creator é uma TM de Jon B. Cooke/TwoMorrows.

comic book CREATOR™

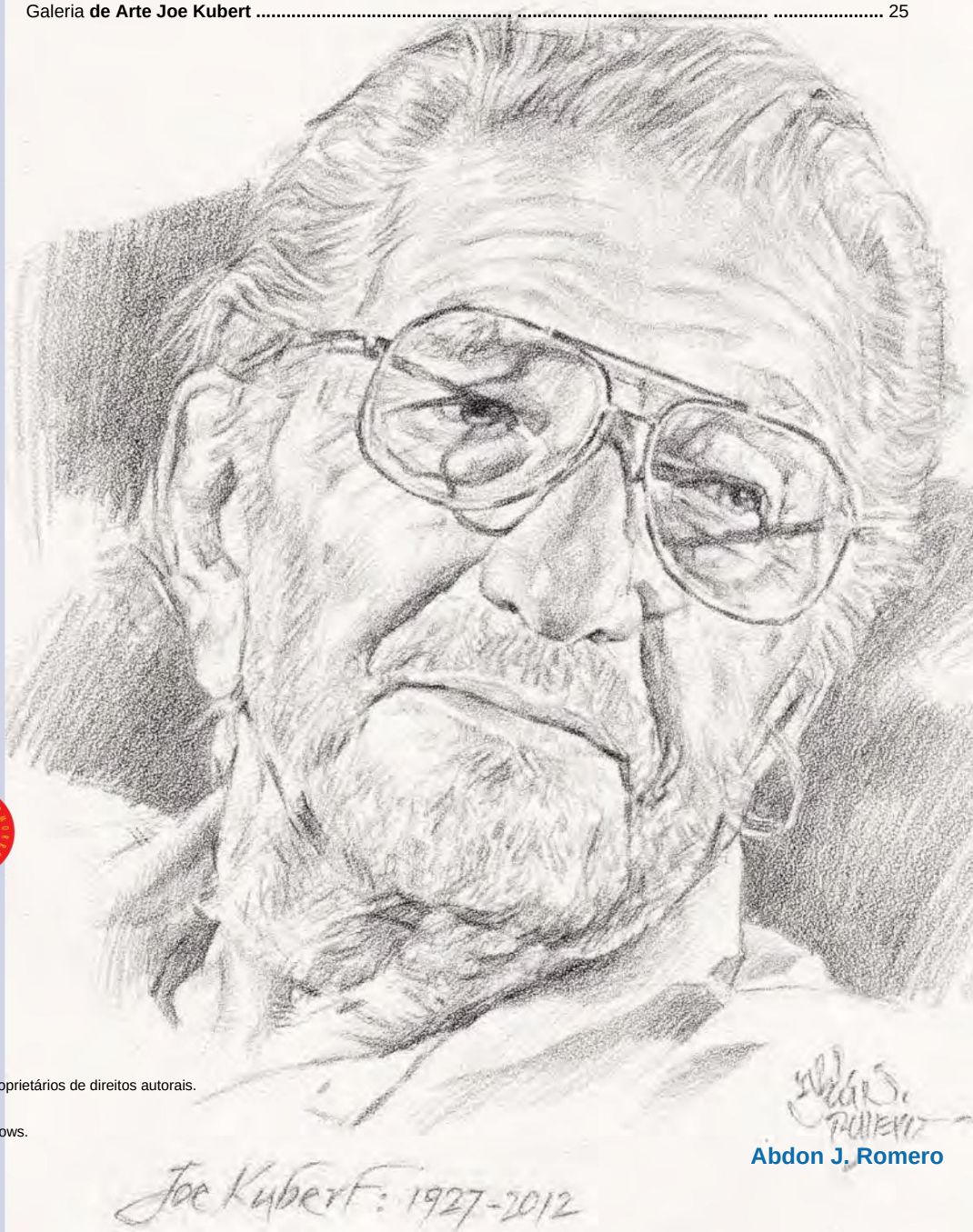
Verão de 2013 • A **Nova** Voz do Meio de Quadrinhos • Número 2

ÍNDICE DE BÔNUS EM PDF

A maioridade no novo mundo dos quadrinhos: SC Ringgenberg compartilha uma entrevista de 2002 com Joe Kubert falando sobre os primeiros anos do criador de quadrinhos na indústria..... 3

Mais homenagens em memória de Joe Kubert 15

Galeria **de Arte Joe Kubert** 25



Abdon J. Romero

Machine Translated by Google

A maioridade no novo mundo dos quadrinho

SC Ringgenberg compartilha entrevista de 2002 com o mestre dos quadrinhos

Conduzido por Steve Ringgenberg

SC Ringgenberg: Bem, você já contou essa história muitas vezes no passado, mas se não se importar em repeti-la para nossos leitores, fale sobre como você entrou nos quadrinhos na infância.

Joe Kubert: Bem, eu sempre li as histórias em quadrinhos nos jornais e acho que foi aí que tudo começou, porque não havia histórias em quadrinhos quando comecei a ler os desenhos nos jornais. Isso foi quando eu era criança. Vejamos, nasci em 26, o que significa que estamos falando talvez de 29, quando eu tinha três ou quatro anos.

Comecei a desenhar aos dois anos, assim que consegui segurar um lápis. As histórias em quadrinhos do jornal [eram] Tarzan, quando Foster estava fazendo isso, e Flash Gordon de Alex Raymond e Terry and the Pirates de Caniff. Todas aquelas tiras realmente me deram o empurrão, o ímpeto. Eles eram tão bons de se olhar. Isso era o que eu queria fazer.

Os desenhos que fiz quando criança imitavam os caras musculosos e as superpessoas – Superman e assim por diante. Eventualmente, os quadrinhos surgiram - eu tinha cerca de 11, 12 anos quando os quadrinhos começaram a aparecer. Aconteceu enquanto eu ainda estava no ensino médio. Eu provavelmente estava na sétima ou oitava série. Eu morava no Brooklyn na época e um amigo era parente das pessoas que fundaram a MLJ Publishing Company, precursora da Archie Comics. E ele sabia das coisas que eu fazia, conhecia os desenhos.

É engraçado quando você é criança e faz desenhos, de repente você se torna popular entre todos os outros caras, simplesmente porque para eles é como mágica se você puder fazer um desenho. E então, esse amigo meu sugeriu: "Olha, meu tio" – acho que era de Silberkleit quem ele era parente – "publica essas histórias em quadrinhos, Joe. Por que você não leva seus desenhos para cima e mostra, e talvez você consiga um emprego lá?

Agora a MLJ Company estava situada na Canal Street, em Nova York. Eu morava no Brooklyn, em East Flatbush, na época. E então eu disse: "Nossa, isso parece ótimo". Peguei um monte de desenhos que fiz e, claro, só imaginei como seria [uma página profissional de quadrinhos]. Nunca tinha visto um desenho original. Eu não tinha ideia de como eles eram.

Eu nunca tinha visto nada antes da impressão, então juntei um monte de desenhos em qualquer papel que tivesse e peguei o metrô, que na época custava um níquel. Eu tinha cerca de 11 ou 12 anos na época.

Fui até o escritório lá; nenhum pré-anúncio nem nada, e eles eram o grupo de pessoas mais gentil do mundo. Eles me ajudaram, pessoas que conheci naquela época - Mort Meskin, Harry Shorten e Charlie Sultan - um monte de pessoas que estavam trabalhando no bullpen da MLJ, fazendo coisas como Pep Comics. Conheci Irv Novick lá naquela época.

Conheci Bob Montana lá na época, quando ele estava começando a fazer "Archie" para os quadrinhos. E eles me ajudaram de todas as maneiras possíveis: conferiram meus desenhos, passaram um tempo comigo. Foi simplesmente, você sabe, foi ótimo. Aqui está um garoto desagradável chegando sem avisar e invadindo e… "Quero mostrar a vocês as coisas que estou fazendo." E eles foram muito, muito gentis, e isso realmente foi o começo.

SC: Você trabalhou ao lado de Irv Novick nos anos 60 e 70. Você o conhecia há muito tempo.

Joe: Sim, sim. E como eu disse, Irv se lembrou de mim quando tinha 11 ou 12 anos de idade na primeira vez que vim para a MLJ, e Irv foi um dos caras, ele me deu minha primeira aula de como desenhar um capacete alemão. Mas era assim que esses caras eram, o grupo de pessoas mais amigáveis e legais que você pode imaginar. E sinto que eles se esforçaram para me ajudar, para me mostrar como desenhar corretamente. Um dos primeiros trabalhos que fiz foi pintar "Archie" de Bob Montana, quando ele começou.

Agora, deixar uma criança como eu... bem, foi simplesmente emocionante para mim. E foi assim que tudo começou.

SC: Por quanto tempo você recebeu pequenas lições de pessoas como Irv Novick ou Mort Meskin antes de realmente trabalhar profissionalmente?

Joe: Provavelmente cerca de um ano ou mais, porque consegui meu primeiro

Abaixo: Ye Ed acredita que esta é uma página das primeiras obras de arte de Joe Kubert da All-New Comics #10 de Harvey [setembro. 1944] conto "Bruxas matam à luz do dia, embora o prodígio tivesse outra entrada nesse ish, "Assassinato no Terminal". Cortesia de Bill Schelly.

Machine Translated by Google

trabalho, eu acho, [quando] eu tinha cerca de 12 ou 12 anos e meio, algo assim. E isso foi quando eu tinha acabado de começar o ensino médio. Enquanto eu frequentava a Escola Secundária de Música e Arte, provavelmente no primeiro ano, um amigo meu, Norman Maurer (que foi meu parceiro quando estávamos lançando os livros em 3-D e assim por diante) e eu subíamos para todas as editoras. Esquecíamos de ir à escola naquele dia e, em vez disso, percorríamos todos os editores, mostrando-lhes o nosso material. E foi assim que começamos.

Arranjamos um trabalhinho aqui, um trabalhinho ali e, novamente, essas pessoas foram muito gentis em mostrar como corrigir nosso trabalho. Mas foi uma espécie de acerto e erro. Quando tivemos a sorte de poder falar com um artista ou um editor teria tempo de nos mostrar algumas coisas (o que acontecia com mais frequência), foi assim que Norm e eu adquirimos o tipo de conhecimento necessário para fazer isso. coisa. Porque não tem como aprender [por conta própria] a fazer o tipo de desenho necessário para reproduzir nas histórias em quadrinhos, e existe uma maneira especial de fazer isso. Você não pode simplesmente fazer desenhos a lápis. Não se trata apenas de desenhos a tinta.

Não era possível fazer pincel a seco, especialmente quando comecei, porque os procedimentos de impressão eram muito rudimentares em comparação com o que está acontecendo hoje. A menos que a arte fosse preparada adequadamente, metade do material nem sequer seria reproduzido, e mesmo assim, quando você colocava cor em cima, os registros ficavam tão distantes que você teria, você sabe, um amarelo e um azul, que produzisse verde, você teria uma borda de meia polegada ou um quarto de polegada da cor porque o registro estava muito distante, na maioria das vezes.

SC: Você sentiu a tristeza de seus pais por faltar à escola?

Joe: Oh, bem, acho que eles nunca souberam. [risos] A única vez que descobriram foi no final do ano, quando meus professores mandavam um bilhete para casa: "Joe está indo mal". Em retrospecto, nem me lembro de terem relatado o fato de eu ter matado aula mais vezes do que não. Eu realmente não me lembro, mas sei que quando meu

Acima: O antigo compadre de Kubert e instrutor de TKS, Bob Bean, retratou este retrato de seu amigo no trabalho em 2003. Cortesia de Bill Schelly.

©2013 o respectivo detentor dos direitos autorais.

Esquerda: Detalhe da capa de Meet Miss Pepper #6 [junho de 1954], de Bob Bean e Joe Kubert, na verdade a segunda (e última) ish.

Machine Translated by Google

©2013 o respectivo detentor dos direitos autorais.

Acima: A equipe de quadrinhos dos anos 50 formada por Joe Kubert (sentado) e Norman Maurer em uma foto publicitária que apareceu em suas publicações na St. Cortesia de Bill Schelly.

as notas começaram a cair porque eu simplesmente não estava na escola, fui atacado naquela época. E eu realmente tive que começar a trabalhar. Na verdade, tive que deixar de lado todas as minhas farras nos escritórios das editoras em busca de trabalho. Eu tive que realmente me esforçar e fazer meus trabalhos escolares, o que fiz, e finalmente me formei.

SC: Durante o verão você estava livre para praticar car-tooning, certo?

Joe: Sim, sim. E foi no verão que consegui pegar empregos, como trabalhar no escritório de Will Eisner na época em que ele estava fazendo The Spirit. Isso, é claro, foi antes da guerra, antes de Will entrar no Exército. Mas o trabalho que arranjei no Will's foi apenas apagar os desenhos dos outros e limpar, varrer o lugar. Mas, novamente, foi um oportunidade de aprender, ver e descobrir com os caras quem eram os profissionais, como as coisas deveriam ser feitas.

Além disso, mais adiante, antes de me tornar um veterano – acho que ainda estava no terceiro ano do ensino médio – eu estava pintando The Spirit. Eu estava viajando para Stamford, Connecticut, onde - isso foi quando Will estava no Exército, na verdade, acho que talvez em 1941 ou 1942, algo assim - qual é o nome dele estava desenhando The Spirit.

SC: Lou bem?

Joe: Lou Fine estava desenhando, Alex Kotzky estava pintando e eu estava pintando, e estávamos lançando a revista The Spirit. Mas este foi o trabalho que consegui durante o verão. Então, durante o verão, em vez de ir para a High School of Music and Art, que ficava na 135th Street, em Nova York, Eu viajava diariamente para Stamford, Connecticut.

SC: Desde que você era criança e era o artista menos experiente, que tipo de coisa eles queriam que você pintasse nas tiras?

Joe: Na faixa The Spirit? Acho que estava fazendo tudo. Eu estava fazendo contas. Eu estava fazendo os planos de fundo. Kotzky pode estar fazendo caretas. Eu realmente não me lembro. Não me lembro de nenhum tipo de separação real [de trabalho]. Acho que nós dois estávamos pintando a coisa toda.

SC: Os lápis de Lou Fine estavam apertados?

Joe: Ai, meu Deus, eu era um garoto tão ingênuo naquela época que nem tinha medo de trabalhar nos lápis de Lou. Eles eram lindos e lembro que ele usava uma lapiseira.

E, em vez de uma linha simples, seu trabalho era incompleto. Em outras palavras, você podia ver a base do desenho, e então ele apertava seus desenhos sobre essas bases. Mas é fácil cometer um erro e pintar os lápis errados, o que acho que não fiz muito porque não me despediram imediatamente.

SC: Bem, naquela época, quando você prestava assistência assim, você devolvia todo o dinheiro para sua família ou eles deixavam você ficar com uma parte?

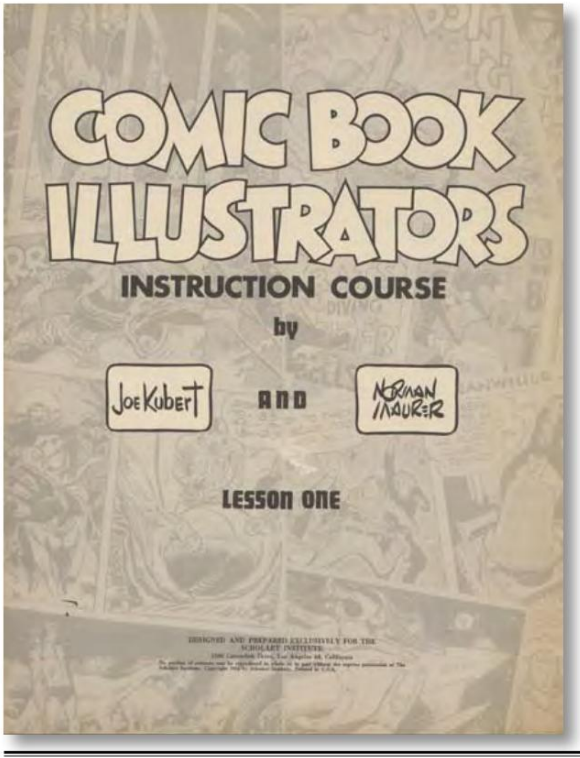
Joe: Essa é uma pergunta interessante. Meus pais, é claro, vieram para os Estados Unidos. Na verdade, nasci na Polónia. Eu tinha dois meses quando meus pais me trouxeram. A forma como as pessoas do velho país viviam era... eu tenho quatro irmãs, aliás... sempre que eu ou as minhas irmãs saíamos para trabalhar, o dinheiro que ganhávamos ia para a panela e quem cuidava da panela era a minha mãe. Ela era o tesoureiro e nenhum de nós sequer considerou reter algum dinheiro dela. Quero dizer, era assim que deveria ser. Na verdade, nunca descontei um cheque até me casar.

Porque, enquanto eu estava na família, enquanto eu estava com a família, meu dinheiro ia para o pote. E, sempre que eu precisava de alguma coisa, sempre que eu precisava de algum dinheiro ou se eu tinha que sair, ou o que quer que fosse, se eu tinha que comprar um carro, eu ganhava da minha mãe.

SC: Joe, deixe-me voltar um pouco. Bem, antes de você trabalhar para Eisner, sei que você trabalhou na loja Chesler.

Joe: Certo, mas isso realmente não estava funcionando. Essa foi a gentileza de Harry Chesler, que me permitiu (e, eu acho, vários outros caras em um momento ou outro [mas era só eu] neste momento específico) ir ao seu estúdio. Havia

Abaixo: O colaborador Shaun Clancy compartilhou uma riqueza de itens de instrução de arte de Kubert, incluindo esta capa do malfadado curso dos anos 1950 oferecido por Joe e Norm.



Machine Translated by Google

cerca de uma dúzia de artistas lá em cima. Ele tinha um grupo desses caras na rua 123, em Manhattan.

SC: Isso foi no East Side ou no West Side?

Joe: Isso foi no West Side.

SC: Era como era o layout do estúdio de Chesler? Você pode descreve-lo?

Joe: [Risos] Era um prédio antigo em ruínas, [risos] um pequeno elevador que balançava e rangia os três andares que compunham o prédio inteiro, e você poderia espremer um ou dois caras naquele elevador a qualquer momento.

Era o tipo de lugar... quase consigo me lembrar do cheiro. Não que fosse um cheiro ruim, mas dava para sentir o cheiro da madeira, dava para sentir o cheiro da tinta, dava para sentir o cheiro do papel.

Harry não estava no mesmo andar. Os artistas estavam no terceiro andar. Acredito que foi no terceiro andar. O próprio Harry estava no segundo andar. O térreo, que era o primeiro andar, não me lembro de nada lá embaixo. Foi lá que aconteceu o primeiro patamar do elevador. Mas o último andar, que acho que era o terceiro andar, era onde ficavam os artistas.

Toda madeira; você podia sentir as tábuas rangendo sob seus pés enquanto caminhava. Era uma espécie de... Era antigo naquela época, e talvez houvesse duas ou três janelas... no andar em que os artistas trabalhavam, de onde dava para ver a 123rd Street, na rua principal.

E talvez haja histórias apócrifas sobre os caras, ou sobre o próprio Harry, quando ele teve problemas para pagar a conta de luz, pedindo aos caras que ligassem o poste telefônico para obter eletricidade, para manter as luzes acesas para que os caras pudessem ver enquanto estavam desenhando. . Tenho a sensação – e ouvi isso de vários caras que trabalhavam para Harry na época –
que isso era realmente verdade. Que estendiam um fio fora dos escritórios, onde os artistas trabalhavam, e ligavam no poste telefônico, e era daí que, uma hora ou outra, tiravam energia para conseguir luz, para poder continuar desenhando.

Mas, de qualquer forma, o que Harry fez foi me permitir, depois da escola — quando as aulas terminavam, digamos, 14h ou 14h30, ele me deixava ir até o escritório, ir até o local onde os artistas trabalhavam, arrumava uma mesa para mim, me dava um roteiro (que às daquela vez ele não tinha intenção de usar) apenas para eu praticar.

E ele disse aos outros artistas para me ajudarem, para corrigirem meu trabalho sempre que pudessem, o que eles fizeram. E foi isso que fiz enquanto estava na escola. Depois que eu saía da escola, às 14h ou 14h30, eu ia passar duas horas na casa do Harry e chegava em casa talvez às 17h ou 18h da noite, depois de fazer um monte de desenhos. para Harry. E Harry, por isso, me dava cinco dólares por semana, o que, naquela época, era muito dinheiro para mim.

SC: Isso parece extraordinariamente generoso, considerando a reputação de Chesler.

Joe: Bem, eu ouvi todos os tipos de histórias, todos os tipos de histórias negativas sobre Harry, nenhuma das quais eu mesmo experimentei. Ele era o cara mais gentil e legal. Na verdade, encontrei Harry quando comecei a escola aqui. Não sei se você já ouviu falar disso.

SC: Não.

Joe: Bem, sem que eu soubesse, Harry se mudou para Nova Jersey e comprou um monte de propriedades aqui. Eu não tinha visto Harry... isso foi, você sabe, depois do ensino médio e depois de ter trabalhado na casa de Harry. Fiquei no estúdio de Chesler por mais ou menos um ano, comecei a trabalhar e não havia razão para continuar indo para o Harry's. Eu estava conseguindo trabalho e conseguia fazer isso em casa. Quando comecei a Escola [Kubert] aqui, em 76 - o que foi, eu acho, talvez 25 ou 30 anos depois, estamos morando aqui em Dover, e minha esposa está em uma loja de molduras, emoldurando algumas coisas , e um homem se aproxima dela, vendo meu nome no pacote que ela pegou, e pergunta se esse Joe Kubert é um artista. E ela disse, sim, e esse cara disse a ela: "Bem, eu sou Harry Chesler. Joe costumava trabalhar para mim. E ele a seguiu até a nossa casa, e eu o reconheci imediatamente. Este era o mesmo Harry Chesler para quem trabalhei 30 ou 35 anos antes. Harry morava em Succasunna, que fica a três ou cinco quilômetros a oeste de Dover. Harry havia comprado

Acima: Antecipando que sua co-criação de quadrinhos 3-D seria um ponto de venda para seu curso de instrução de arte, Joe e Norm Maurer prometem um componente tridimensional para as lições neste anúncio doméstico que aparece em suas histórias em quadrinhos do início dos anos 1950. Cortesia de Bill Schelly e Sh

um monte de propriedades aqui, quando o preço das propriedades estava realmente baixo e estava indo muito, muito bem. Ele havia comprado um monte de casas e outras coisas e estava indo muito bem no ramo imobiliário. Ficamos juntos e, quando comecei a escola, ele me deu muitos conselhos sobre o que eu deveria ou não fazer. Lembro-me de uma festa de Natal incrível que tivemos na escola quando a escola abriu. Convidamos todos os caras que já trabalharam na casa de Harry Chesler - como George Tuska - qualquer um que ainda estivesse vivo, pelo menos.

E nos divertimos muito. Ótima festa de Natal.

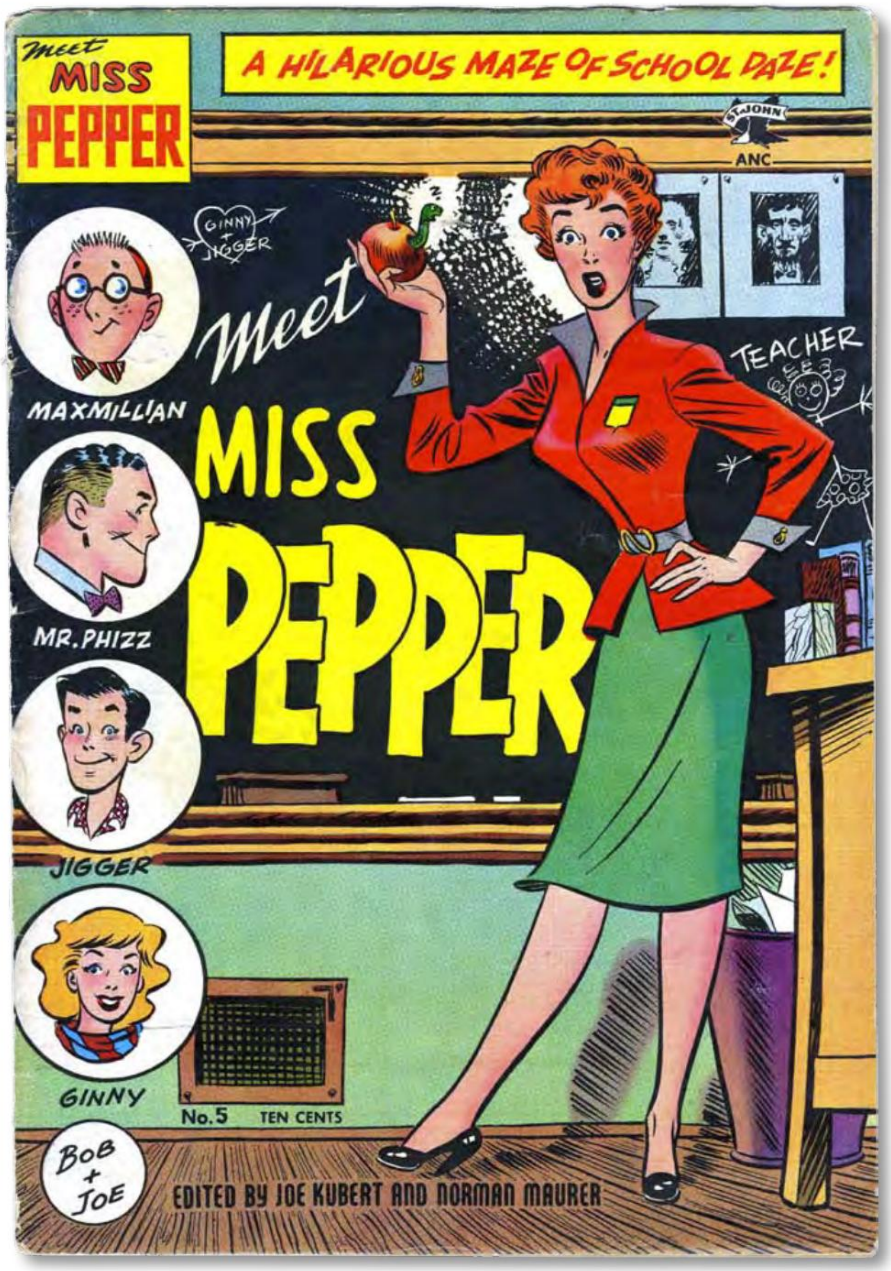
SC: Como era Harry Chesler? Como ele era?

Joe: Harry era um cara baixo e atarracado. Ele era um dinossauro-sauro. Ele veio originalmente do ramo de publicidade. Ele sempre usava chapéu fedora e tinha um charuto meio fumado na cara o tempo todo. Sempre usava terno, gravata, paletó e colete. E aquele charuto percorria seu rosto de um lado a outro da boca enquanto ele falava com você. Ele enganchava os polegares no colete enquanto falava com você. Ele era, como eu disse, o protótipo do pequeno publicitário, do pequeno traficante, que ele teve a experiência de fazer. Mas, como eu disse antes, ele era um dos caras mais gentis que já conheci.

SC: Quem estava na loja Chesler na época em que você começou a ter aulas e ajudar?

Joe: Bem, George Tuska, outro cara cujo nome era

Machine Translated by Google



Acima: Ye Ed não pede desculpas por compartilhar mais uma imagem deslumbrante da adorável série de duas edições Meet Miss Pepper de Bob Bean e Joe Kubert. Esta é a primeira capa do ish (rotulada, por qualquer motivo, #5 e datada de abril de 1954). Que nocaute! Hum… o desenho animado, quero dizer! Cortesia do Patrimônio.

Harry, Rube Moriera, Charlie Sultan….

SC: Já ouvi o nome Charlie Sultan antes em outros contextos. O que ele fez? Pelo que ele era mais conhecido?

Joe: É difícil dizer, porque Charlie, não acho que nenhum dos caras que fizeram aquilo lá fez algo que você possa considerar notável. Harry [Chesler] empacotou histórias em quadrinhos para diferentes editoras. Qualquer um poderia dizer que era um editor, desde que conseguisse um pacote de quadrinhos de Harry. Harry forneceria a essas editoras qualquer tipo de história em quadrinhos que elas quisessem lançar. Se fosse humor, ele tinha um monte de caras escrevendo e desenhando, e montava tudo e ele entregava não apenas a arte, mas também as placas coloridas finalizadas pelo preço. Essas coisas foram, você sabe, lançadas com base no estilo de fábrica. E as coisas que os caras estavam produzindo… quero dizer, cada um dos artistas que trabalharam lá dobrou e triplicou em metais. Numa semana eles estariam trabalhando em humor, na semana seguinte eles estariam trabalhando em algo que você poderia chamar de terror ou aventura, e o material seria produzido, livro após livro. E nenhum deles era, eu acho, de qualquer natureza [memorável]. Eram materiais extremamente esquecíveis... Prefiro colocar dessa forma.

SC: Os artistas da equipe receberiam um salário regular?

Joe: Sim. Essa era a vantagem: Harry pagaria todas as semanas. Eles não receberiam um freelance [taxa de página]. Mas lembro-me de histórias de alguns deles e, novamente, não sei o quão apócrifo isso pode ser, mas alguns dos caras que trabalharam para Harry me disseram que Harry iria, no dia do pagamento - acho que Irwin Hasen trabalhou para Harry uma vez, mas não enquanto eu estava lá - mas eles diria, quando eles chegassem para receber o pagamento, Harry diria: "De quanto você precisa esta semana?" [risada]

SC: Você já trabalhou para Victor Fox?

Joe: Não. Talvez eu tenha. Eu sei que estava com a Fox, mas não me lembro de ter feito nada especificamente por eles. Não me lembro, realmente não me lembro.

SC: Eu sei que a Fox tinha a reputação de ter as capas mais bonitas e os interiores mais feios do ramo.

Joe: Eu simplesmente não me lembro.

SC: Depois de mais ou menos um ano na loja de Chesler, para onde você foi em seguida?

Joe: Daquele ponto em diante, trabalhei como freelance. Trabalhei para Jerry Iger na casa dele. Deve ter sido um trabalho de verão porque ainda era enquanto eu estava na escola. Deve ter sido depois de eu ter trabalhado na casa de Will Eisner durante o verão, e Will pode ter sugerido que eu fosse para lá porque Eisner e Iger tinham um acordo de trabalho entre os dois. Não sei exatamente o que foi isso. Provavelmente Will recomendou que eu fosse até Jerry depois que o deixei.

SC: Então, quando você ainda estava no ensino médio, você trabalhava profissionalmente.

Joe: Ah, sim, sim. Por muito tempo. Enquanto eu ainda estava no ensino médio, trabalhava para a All-American Comics. Eu estava fazendo "Hawkman" naquela época. Shelly Mayer foi minha editora e fiz isso por alguns anos antes de terminar o ensino médio.

SC: Você se lembra muito sobre [editor da All-American Comics] Max Gaines?

Joe: Ah, sim. Eu o encontrei algumas vezes, mas é preciso lembrar que eu ainda era uma criança, um cara muito jovem, talvez com 15, 16 anos, algo assim, e meio que fiquei em segundo plano. Acho que posso ter encontrado Max Gaines uma ou duas vezes, e posso ter falado com ele talvez por tanto tempo, mas isso é tudo.

SC: Eu sei que a All-American acabou sendo absorvida pela DC.

Joe: Isso está correto.

SC: Shelly Mayer, agora ele é uma figura clássica no mundo dos negócios. Como Shelly trabalharia como editora?

Joe: Maravilhoso. Ele provavelmente esteve mais perto de ser um mentor para mim do que qualquer pessoa que eu possa imaginar. Ele era um cara extremamente paciente e me ensinou muita coisa. Um fato que pode ser do seu interesse é que a DC acaba de criar uma bolsa de estudos de US$ 5.000 aqui na Escola em nome de Shelly.

SC: Isso é ótimo! Fico feliz em ouvir isso.

Joe: Sim, sim.

SC: Quando você assumiu "Hawkman", você devia estar familiarizado com o trabalho de Sheldon Moldoff que o precedeu.

Joe: Eu tinha visto o trabalho, sim.

SC: Você gostou muito da abordagem de Moldoff?

Joe: Bem, Shelly Moldoff tinha seu modus operandi, que na verdade utilizava muitas obras de arte de [Hal] Foster e [Alex] Raymond como guia. Eu gostei porque era parecido. Quer dizer, foi uma espécie de imitação dos dois artistas que sempre admirei.

SC: Foster continuou a ser uma inspiração para você?

Joe: Sempre. Sempre. Quando ele passou para Prince Valiant, as coisas só melhoraram. Foi ótimo. Sempre adorei seu trabalho e ainda amo. Acho que quanto mais velho fico, mais aprecio isso.

SC: Realmente parece que Foster foi o melhor artista que já trabalhou no meio.

Joe: Bem, é difícil dizer. Dar um elogio como esse a qualquer artista, eu acho, é difícil porque a qualidade está realmente nos olhos de quem vê. Há algumas pessoas que olhariam para Foster e diriam: "Bem, nossa, parece legal, mas há outros artistas que são melhores". Hesito em colocar uma denominação como "ele é o melhor" ou "ele é o maior", porque a arte

Machine Translated by Google

é realmente julgado pelas pessoas que estão olhando para ele. Para mim, Foster foi fantástico, Raymond foi fantástico e Caniff foi simplesmente ótimo. Todos esses três caras trabalharam em estilos diferentes. Seus estilos eram muito, muito diferentes, mas eu apreciei cada um deles. Eles eram simplesmente lindos.

SC: Agora, olhando para o seu trabalho, especialmente à medida que avançava, parecia que você foi influenciado pela maneira como Caniff via seus negros.

Joe: Ah, com certeza. Absolutamente. E acho que provavelmente aprendi mais com um cara como Lee Elias, que trabalhava de maneira muito parecida com o estilo de Caniff. Quando Lee entrou e começou a fazer, acho que ele estava fazendo "The Flash" na época, a única coisa que realmente me impressionou foi que descobri que a tinta como Caniff veio para mim muito mais rapidamente. Foi muito mais rápido fazer esse estilo de arte do que tentar imitar Foster ou Raymond. E então me adaptei, especialmente quando fiz "The Flash". Achei muito mais fácil e muito mais rápido de fazer quando me apliquei usando mais o estilo Caniff.

SC: Falando em layout e narrativa, quem você acha que teve maior influência na sua abordagem nisso?

Joe: Provavelmente Shelly Mayer. Shelly Mayer foi uma defensora da boa narrativa. Esses, para ele, e para mim agora, são os fatores mais importantes para ser cartunista. Somos comunicadores. Somos contadores de histórias e você pode fazer o desenho mais lindo do mundo como cartunista, mas se ele não contar a história, você não estará fazendo seu trabalho como cartunista. Você pode estar desenhando um papel de parede muito bonito ou uma tapeçaria incrível, mas não está sendo um cartunista. Cartunista é um cara que está se comunicando, tentando retratar uma história, um drama, quaisquer que sejam os componentes da história. Ele está tentando juntar isso de forma gráfica. E é isso que tento fazer constantemente e foi isso que aprendi com Shelly.

Shelly é o tipo de cara que diz: "Bem, os personagens da história têm que se parecer com o tipo de personagem que está fazendo o que você quer que eles façam. Eles têm que reagir emocionalmente, você tem que ver isso em seus rostos, você tem que ver na maneira como eles se movem, e eles têm que ter uma aparência diferente." E todas essas coisas realmente faziam sentido para mim. Eles acabaram de fazer senso.

SC: Uma coisa que considero muito importante na narrativa é a linguagem corporal.

Joe: Sim.

SC: O que você estava dizendo sobre o personagem reagir ao que o outro personagem está dizendo.

Joe: Sim, sim. E tive muita sorte quando trabalhei com Bob Kanigher. E Bob estava escrevendo as histórias e eu as desenhando, e ele prestou atenção especial a isso.

E sempre comentamos que, quando os caras estão correndo, eles correm de maneira diferente. Todos eles não funcionam da mesma maneira. Quando um cara reage a qualquer posição ou condição em que esteja, ele reage dependendo do tipo de pessoa, do tipo de personagem que ele é. E isso deve transparecer na maneira como você os descreve graficamente.

SC: Joe, você era muito jovem para servir no exército durante a Segunda Guerra Mundial, certo?

Joe: Certo.

SC: O que você estava fazendo durante os anos de guerra?

Joe: Bem, isso foi uma vantagem para mim, eu acho, porque uma das minhas maiores oportunidades foi uma das piores coisas que aconteceram para o resto do mundo. Mas, para mim, a guerra foi fantástica, porque muitos dos caras que teriam assumido os empregos que eu estava fazendo, conseguindo os empregos com histórias em quadrinhos, estavam no Exército. Eles foram convocados, foram desligados e, portanto, os editores precisavam de pessoas. Porque os quadrinhos estavam vendendo loucamente durante a guerra, especialmente para as forças armadas, e as revistas de quadrinhos de 64 páginas estavam vendendo como se estivessem saindo de moda.

SC: Então, durante os anos de guerra, você basicamente passou de estudante e freelancer para freelancer em tempo integral. Você já pensou em fazer alguma coisa além de ser cartunista?

Joe: Não. Nunca.

SC: Uau. Deve ter sido legal saber exatamente o que você queria fazer desde tão jovem.

Joe: Bem, você sabe, nunca pensei sobre isso. Nunca pensei no que poderia fazer de outra forma. Acho que sempre senti que se não conseguisse ganhar a vida fazendo desenhos animados, poderia fazer qualquer coisa que quisesse. Não me importa o que diabos foi, se foi cavar valas ou algo assim. Qualquer coisa que eu tivesse que fazer, eu faria. Mas, do jeito que deu certo, nunca precisei recorrer a mais nada porque sempre consegui ganhar a vida fazendo aquilo que sempre quis fazer, que era desenho animado.

SC: Bem, durante os anos de guerra eu sei que as taxas não eram tão boas. Você conseguiu ganhar uma vida muito boa?

Joe: Eu ganhava a vida o suficiente para, você sabe, quando era solteiro, antes de me casar, trabalhar quando sentia que precisava de dinheiro. Depois disso, muitas vezes eu decolava ou simplesmente não fazia nada até sentir que precisava de mais dinheiro. Não era como se eu estivesse trabalhando todos os dias ou me sentisse preso... os únicos momentos em que talvez as coisas ficassem um pouco difíceis eram quando havia prazos para o trabalho que eu estava fazendo. E, invariavelmente, como a maioria dos caras, eu deixava tudo para o último dia e tinha que passar algumas noites inteiras antes de poder terminar o trabalho. Mas eu nunca pensei sobre esse tipo de... você sabe, estamos falando que eu tinha talvez 17, 18 anos na época e nada no mundo me incomodava.

Absolutamente nada.

Acima: a capa dinâmica do Príncipe Viking de Joe Kubert para a última edição apresentando o bom Príncipe Jon dele e de Bob Kanigher, The Brave and the Bold #24 [junho-julho de 1959].

Machine Translated by Google

TM e ©DC Comics.

Acima: Arte da capa de Joe Kubert para a coleção de capa dura de 1990, The Greatest 1950s Stories Ever Told, apresentando uma série de personagens aos quais Joe esteve intimamente associado em vários estágios de sua carreira na DC Comics, seu principal porto de escala.

SC: Naquela época, o que você fazia para se divertir quando não estava trabalhando?

Joe: Ai meu Deus, sempre gostei um pouco de esportes e sempre gostei de jogar bola se não estivesse em casa trabalhando. Eu participava de alguns jogos de basquete ou jogava futebol, ou coisas assim. O que mais? Eu iria para a cidade. Caramba, eu realmente não me lembro. E meus pais e minhas irmãs... éramos muito voltados para a família e passávamos grande parte do tempo, grande parte do tempo livre, com a família.

SC: Você já andou muito com outros cartunistas que conheceu?

Joe: Ah, sim, mas isso foi mais tarde. Montei um estúdio quando me envolvi com a St. John Publishing, quando comecei a lançar esses livros. Eu tinha conseguido um estúdio em Nova York - isso foi antes de entrar para o Exército - na Park Avenue, o que parece ótimo, mas era um prédio pequeno e estreito entre todos os outros edifícios lindos, e eu e Carmine [Infantino] estávamos lá em cima … um cara chamado Hy Rosen e Alex Toth estava trabalhando lá há algum tempo, um bando de caras. E havia um monte de outros cartunistas que estavam por perto e nos reuníamos com frequência. Mas isso não aconteceu até eu estar, eu acho, perto dos meus 20 anos.

SC: Diga-me, como era Alex Toth antigamente?

Joe: Ele era um jovem muito meticuloso e fantástico, que fazia um trabalho excelente e era admirado por todos que o viam trabalhar. Ele era um cara legal, um bom garoto.

SC: Durante os anos de guerra e no período seguinte, você trabalhava para a DC naquela época, não era?

Joe: Sim.

SC: Você tinha outras contas?

Joe: Ah, sim. Eu costumava me manter ocupado e também disse aos alunos aqui que é muito importante para qualquer pessoa que faça trabalho freelance ter certeza de que está trabalhando em pelo menos dois ou três outros lugares ao mesmo tempo, para nunca coloque todos os ovos na mesma cesta, para sempre colocar alguns dedos em outro lugar, para o caso de um amolecer ou não estar indo muito bem. Você sempre pode pressionar os outros.

SC: Então, conte-me o que você estava fazendo nos anos do pós-guerra. Com quais personagens e empresas você esteve?

Joe: Oh Deus, pós-guerra... Bem, a primeira empresa com a qual me envolvi depois que saí do Exército - isso foi durante a Coreia e no início dos anos 50 - foi a St. John Publishing Company. Eu tinha feito um trabalho para eles. Eu havia empacotado livros para eles antes de entrar no Exército. E eles ficaram felizes em me receber de volta na época em que saí, e foi nessa época que meu amigo Norman e eu formamos uma parceria e começamos a lançar os livros e lançar o 3-D, o 3-D História em quadrinhos do Poderoso Mouse.

Mas quando comecei lá, o negócio dos quadrinhos foi atingido pelas Audiências Kefauver [sobre Delinquência Juvenil, que culpava os quadrinhos por afetarem negativamente a juventude do país]. Tudo se acalmou e então fui para DC e me envolvi com vários personagens que Bob Kanigher, que era o editor na época, estava escrevendo. Foi quando "Sgt. Rock" começou pela primeira vez. Isso foi em meados dos anos 50.

SC: Você pode me contar um pouco sobre as três histórias que fez para a EC? Eu sei que, diferentemente dos artistas regulares da EC, vocês só fizeram os três trabalhos.

Joe: Sim, é porque não acho que Harvey realmente gostou do trabalho que fiz.

SC: Sério? Então, como você chegou ao EC?

Joe: Bem, eu sabia que a empresa existia e, na verdade, durante a época do 3-D, Willie Elder, um de seus artistas, estava em nossa casa quando estávamos lançando os livros em 3-D, fazendo o trabalho 3-D, o tipo de trabalho 3-D que

Machine Translated by Google

ajudou a EC a converter alguns de seus livros dos anos 50 em trabalhos 3D. Eu conhecia os caras. Na verdade, Al Feldstein e Harvey Kurtzman se formaram na Escola Superior de Música e Arte. Norman e eu estudamos lá (embora Norm tenha se formado, mas eu não; me formei em uma escola em Nova Jersey). O irmão de Norm, Lenny, que trabalhou conosco, também conhecia os caras da EC - Kurtzman e todo o resto - e foi uma progressão natural para mim ir até lá e fazer a ronda, aprofundando no caso de as coisas amenizarem em algum momento. São João. Quando St. John's foi pelo ralo, tive que definir um horário totalmente novo para trabalhar, e um dos lugares que eu procurei, um dos lugares que fui foi EC

SC: E o que você achou do produto EC?
Joe: Achei que eram lindos. Eu pensei que eles eram ótimos.

SC: Houve algum motivo específico para você trabalhar com Harvey Kurtzman e não com Al Feldstein?
Joe: Bem, não por nenhum motivo específico, mas as histórias que eu estava escrevendo eram provavelmente mais adequadas para o que Harvey estava editando.
SC: Bem, eu vi que durante os anos 50 você fez alguns trabalhos de terror em outros lugares.
Joe: Sim.
SC: Das três histórias que você fez para a EC, você tem alguma favorita em particular?
Joe: Quase não me lembro deles.
SC: Você fez uma história do Dia D sobre engenheiros de combate.
Joe: Não me lembro disso.
SC: Houve um sobre John Paul Jones.
Joe: Eu me lembro disso.
SC: E teve aquele sobre mergulhadores de pérolas.
Joe: Sim, e eu me lembro disso. Acho que a história dos mergulhadores de pérolas foi a primeira história que fiz, se não me engano.
SC: Você achou restritivo trabalhar com os layouts de tecidos de Kurtzman?

Joe: Sim, fiz e talvez seja isso que ficou evidente no trabalho que fiz. Talvez Harvey sentisse que não queria continuar comigo. E, aliás, Harvey era um amigo meu muito bom e querido. O fato de ele não achar que meu trabalho fosse adequado não tinha absolutamente nada a ver com nosso relacionamento pessoal.

SC: Então, mesmo depois de Harvey dizer: "Não podemos usar você, Joe", vocês continuaram amigos?
Joe: Ah, com certeza. Absolutamente.
SC: Que bom que você conseguiu continuar amigo dele.
Muitos caras podem ter ficado bravos e simplesmente saído.
Joe: Bem, eu estou no ramo há tempo suficiente para ser capaz de adotar uma atitude profissional e reconhecer que quando alguém não está feliz com meu trabalho, não tem nada a ver comigo, é só que ele não como meu trabalho.
E há outros que gostam do meu trabalho e tudo bem.
Quem procuro sempre agradar com o trabalho que faço sou eu e se alguns gostam, tudo bem, e se alguns não gostam, tudo bem também. Mas não tem nada a ver com nossos relacionamentos pessoais.

SC: Como você acha que o trabalho que você fez para a EC se compara a outras produções da época?
Joe: Eu gosto das coisas que estava fazendo. Eu gostei das coisas. Eu tento o meu melhor em cada trabalho que faço e se não estivesse satisfeito ou feliz com o trabalho que fiz, não o teria entregue ou teria me arrastado para algum lugar. Mas fiz o melhor que pude. Fiz o melhor que senti que podia naquele momento.
SC: Parecia que as histórias de guerra que você contou com Bob Kanigh-er um pouco mais tarde eram menos realistas e mais voltadas para os personagens do que as de Harvey Kurtzman.
Joe: Bem, eles eram diferentes. Na verdade, Bob me deu muito mais liberdade com os roteiros e o trabalho que eu estava fazendo com ele do que consegui trabalhando com Harvey. Parecia muito mais fácil e aparentemente Bob gostava das minhas coisas, sempre gostou, e quanto mais ele gostava, mais liberdade ele me dava, mais eu gostava de fazer.

É como eu disse: nem todo mundo vai te amar nisso mundo [risos] e nem todo mundo vai adorar o trabalho que você faz. E eu aceito isso.
SC: Quando você trabalhava com Kanigher, você disse que ele lhe deu muita liberdade. Isso envolveria mudar o diálogo ocasionalmente?

Joe: Definitivamente.
SC: Então você reescreveria o diálogo de Bob?
Joe: Oh, eu não reescreveria; Eu poderia adicionar algumas coisas. Posso estender algumas coisas, mas o termo "reescrever" é como mudar a história. Eu nunca faria isso. Eu nunca mudaria ou alteraria uma história. Mas posso acrescentar alguns painéis adicionais; Posso criar o script de alguns painéis, condensar vários painéis em um. Posso acrescentar uma linha de diálogo ou estender uma linha de diálogo. Sim, ele me permitiu fazer isso.

SC: E às vezes você estaria desenhando uma cena e algo poderia lhe ocorrer, como o que os personagens diriam naquela situação, digamos?

Joe: Sim, se eu achasse que sim, estendê-lo em algumas palavras poderia cumprir... poderia ser mais adequado quanto ao que o personagem diria... sim, eu faria isso. E Bob deixava isso ficar e me dar essa liberdade me permitiu muito mais espaço para colocar as coisas que eu sentia que poderia acrescentar. Aparentemente Bob ficou satisfeito. Então funcionou bem para nós dois.
SC: Tendo trabalhado com "Sgt. Rock" por tanto tempo, você consegue

Abaixo: Capa incrível de Joe Kubert para Our Army at War #177 [fevereiro a março. 1967]. Cortesia de Bill Schelly.

Machine Translated by Google

Acima e na próxima página: Capa e conto de Joe Kubert para a edição de estreia de sua deliciosa história em quadrinhos de terror e guerra, Weird War Tales [setembro-outubro. 1971]. Embora ele entregasse as tarefas de edição do título para Joe Orlando depois de sete edições, a execução de Kubert é excelente!

meio que ouve a voz dele em sua cabeça quando você está lendo os roteiros?

Joe: Ah, sim. Um personagem como esse, depois de tanto tempo, depois de se adaptar a ele por tanto tempo quanto eu, quase se escreve em termos do que ele faria ou não faria em certas circunstâncias. Absolutamente. Suas características são realmente explicadas com muita clareza.

SC: Considerando a quantidade de trabalho que você fez com Bob Kanigher, essa é provavelmente uma das séries mais longas de qualquer personagem de qualquer artista.

Joe: Isso é verdade. Se não me engano, acho que durou mais de 30 anos, foi publicado há mais de 30 anos.

SC: Sim, Rock lutou na guerra muito mais tempo do que na guerra real. [risos]

Joe: Várias vezes. [risos]

SC: Joe, você fez muitas histórias de guerra. Ainda existe algum tipo de história de guerra que você queria fazer, mas não tentou?

Joe: Bem, é engraçado você trazer isso à tona. Talvez não seja algo que eu quisesse fazer, mas como está resolvido agora estou fazendo outro sargento. Livro de rock agora que Brian Azza-rello está escrevendo. Serão 120 páginas. Será uma capa dura. Vai ser muito grande e estou começando agora.

SC: O tamanho grande da impressão vai afetar a forma como você faz a arte ou você vai fazer apenas no tamanho padrão?

Joe: Acho que não.

SC: Joe, você viu muitas mudanças na forma como a arte era feita, você prefere originais em tamanho grande ou 11" x 17" que é o padrão atual?

Joe: Não sei. Acho que você se adapta ou pode se acostumar com quase tudo. Sempre preferi trabalhar em grande escala. Eu estava acostumado a trabalhar mais porque podia projetar e descobrir como o material ficará quando for reduzido em tamanho. O tamanho maior, é claro, estava duplicado; o tamanho menor é cerca de um terço acima. Você se adapta e, não, não encontrei nenhuma dificuldade real nisso.

SC: Você consegue trabalhar mais rápido no tamanho menor?

Joe: Acho que não. Consegui trabalhar; Consegui trabalhar muito bem, em um ritmo muito bom, em tamanho real. Então não acho que o tamanho faça muita diferença.

SC: Como você aborda o desenho de uma página. Descreva como você passa da página em branco ao fim.

Joe: Normalmente, quando leio um script, faço algumas miniaturas, alguns esboços bem rudimentares para ver como - não tanto para projetar a página, mas para ver como quero que a sequência do painel funcione, para ter certeza de que a dramaticidade é clara e eficaz, então farei um pequeno esboço por página antes de começar, e então vou direto para o papel grande.

SC: Ok, bem, vou avançar aqui: você fundou sua escola em 1976. Quando você começou, você já pensou que ela ainda existiria 26 anos depois?

Joe: Não. Absolutamente não. Eu acho incrível para mim que tenha durado e sido tão bem feito.

SC: Em 26 anos, quantos alunos você formou?

Joe: Oh Deus, eu não sei. Eu não conto realmente.

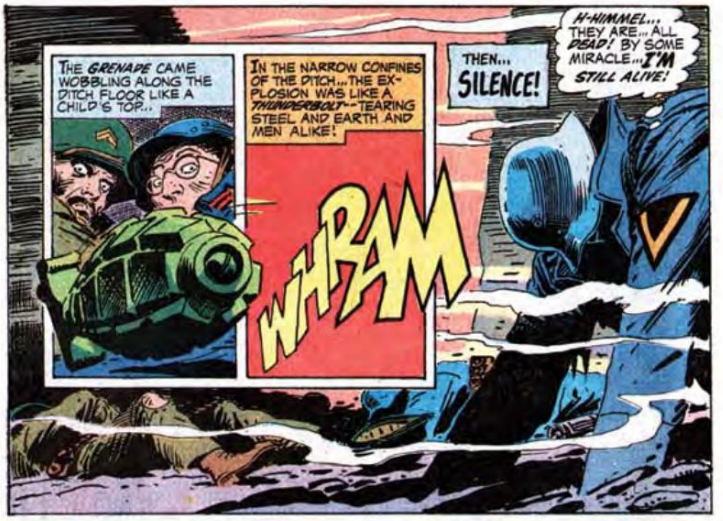
SC: Bem, qual seria o tamanho típico das turmas em um determinado ano?

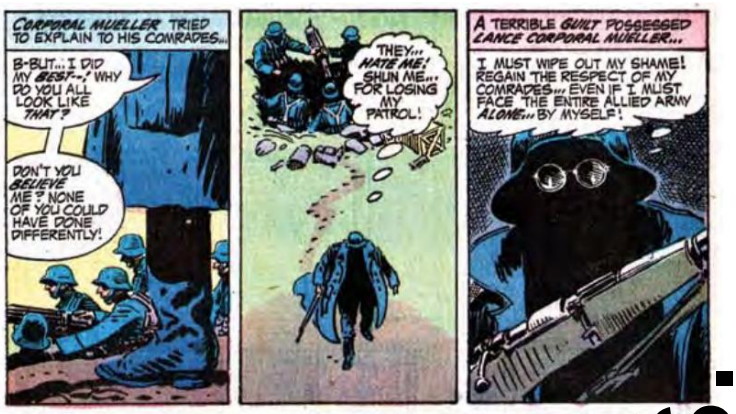
Joe: Bem, normalmente temos em qualquer lugar... nos últimos 20 anos ou mais, tivemos um complemento de talvez 150.200 alunos por ano.

SC: Você não comprou uma escola antiga?

Joe: Sim, temos a antiga escola secundária aqui na cidade. É a mesma escola que meus filhos – todos os meus filhos, meus filhos e minha filha – frequentaram quando cursaram o ensino médio. E isso

Machine Translated by Google





era o último lugar no mundo que eu esperava possuir.
SC: Deve parecer estranho para seus filhos irem para a escola.

Joe: Sim, bem, Adam e Andy frequentavam a mansão, onde ficava a escola de artes na época. Adam e Andy têm seus estúdios aqui e estão ensinando na escola agora, então eles são... é um pouco estranho, eu acho. Acho que eles já se acostumaram.

SC: Você queria que seus filhos se tornassem cartunistas ou foi escolha totalmente deles?
Joe: Não, não, não. Para mim, é um milagre não apenas que eles tenham se tornado cartunistas, mas que tenham se tornado tão bons quanto são. Eles são ótimos. Eles partiram, nesta fase do jogo, para o que estão fazendo. Acho que eles foram muito além de tudo que tentei fazer naquela mesma idade.

SC: Você gosta de trabalhar com eles?
Joe: Muito mesmo. É o meu maior prazer. Sempre que tenho uma oportunidade, e sempre que acontece que eles querem que eu faça alguma tinta ou algo onde eu possa ajudá-los, é o meu maior prazer.

SC: Desde o início parecia que o trabalho de Adam se parecia muito com o seu.
Joe: [Risos] Não posso falar sobre isso. Eu realmente não posso. [risos] É difícil para mim dizer. Eu não posso falar sobre isso. Eu provavelmente... eu acho que, assim como outros artistas me influenciaram, tenho certeza de que há muitas pessoas, inclusive eu, que influenciaram Adam e Andy.
SC: Entre todas as pessoas que você teve como estudantes, quem mais te impressionou em termos de talento?
Joe: Houve vários deles, e eu hesitaria em dizer, por medo de deixar alguns nomes de fora, mas houve alguns caras realmente incríveis que vieram fora da escola. Mas o que mais admiro entre essas pessoas é provavelmente um dos preceitos da própria escola: as atitudes, a motivação, a dedicação total ao que querem fazer. E nem posso começar a contar os problemas que muitos desses caras têm com dinheiro, com o fato de estarem longe de casa pela primeira vez, com o tipo de pressão que sofrem, com o tipo de trabalho que precisam fazer. fazer para poder frequentar a escola.

Alguns estão a cumprir horas muito pesadas e, devido a problemas financeiros, têm de trabalhar ao mesmo tempo, o que é realmente um desgaste para eles. E eles ainda fizeram isso, ainda trabalharam nisso e ainda assim conseguiram e se saíram muito, muito bem. Que admiro mais do que posso te dizer.
SC: Vi pela entrevista que você deu que assumiu o contrato da revista P*S.
Joe: Sim.
SC: Deve ser um ótimo campo de treinamento para seus alunos.
Joe: É ótimo para os alunos. Mas é realmente fantástico para mim, especialmente porque Will Eisner é o cara que começou a revista há 50 anos! Antes de publicar a revista, falei com Will sobre isso e conversei com Murphy Anderson (que posteriormente, depois de Will, assumiu o controle) e é um grande prazer trabalhar nessas coisas, especialmente depois de caras como que.
SC: Agora, P*S é mensal, correto?
Joe: Sim.
SC: E é só para militares?
Joe: Sessenta e quatro páginas por mês. Eu acho que você pode pegá-lo em geral. Eles TEM um website. Os civis podem adquiri-lo. Mas essencialmente é um manual, uma série de histórias que contam aos militares como manter seus veículos, suas armas de fogo... você sabe, todo o material mecânico com que eles trabalham, como mantê-los em condições de funcionamento.
SC: Em que você baseia as histórias? O Exército envia

Machine Translated by Google

Acima: Para a coleção DC Special #12 de histórias do Príncipe Viking, Joe Kubert redesenhou de forma atraente algum material para a reimpressão de 1971 [maio-junho], incluindo a página inicial desta história que apareceu originalmente em The Brave and the Bold #16 [fevereiro .–Mar. '58]. Cortesia de Bill Schelly.

você saiu manuais?
Joe: O Exército envia o material, o material inicial.
Eles têm dez editores em Redstone Arsenal, no Alabama, que nos fornecem o material essencial, a informação que querem divulgar. Nós, por sua vez, convertemos isso em histórias, em ilustrações, em coisas bem-humoradas que tornam a leitura mais fácil e prazerosa para quem deseja divulgar essas informações.

SC: Você já levou os alunos para passeios de campo, como Fort Dix para ver tanques ou algo assim?
Joe: Não, eles nos fornecem todas as referências que precisamos em forma de imagem, mas os alunos da escola daqui fazem viagens a museus, ao museu de Frank Frazetta aqui na Pensilvânia. Isso nós fazemos. Mas não, os caras que trabalham na revista do Exército não.

SC: Quantos alunos estão trabalhando nisso agora?
Joe: Ah, não sei o número de imediato.

SC: É um número grande ou...?
Joe: Não, na verdade não. E nenhum deles tem permissão para trabalhar nisso se não estiver indo bem na escola. A primeira prioridade é o que eles vieram aqui e é para trabalhar, para aprender através das disciplinas que, através do currículo de dez cursos que é dado aqui. E, a menos que estejam indo bem nessas aulas, não me importa o quão bons eles sejam, eles não podem se envolver em nada externo, com o qual eu tenha alguma coisa a ver.
SC: O que os alunos fazem na revista? Eles estão fazendo praticamente tudo?

Joe: Sim, claro. Todo tipo de coisas diferentes, desenhar, pintar, fazer layouts, trabalhar em computadores, colorir... tudo.
SC: Você tenta dar aos seus alunos o mesmo tipo de experiência geral que você adquiriu?
Joe: Essa é a ideia, claro.
SC: Então você espera que seus alunos sejam letristas decentes, por exemplo?
Joe: Tem que ser assim, caso contrário não há garantia de que eles conseguirão ganhar a vida por um longo período de tempo. Mas, de qualquer forma, o que tentamos fazer é dar-lhes uma educação suficientemente variada para que, caso alguma parte do negócio desacelere, se os editores tiverem mais desenhistas do que sabem o que fazer, então os nossos formandos possam começar a pintar. Se os editores tiverem mais arte-finalistas, então nossos graduados poderão desenhar e fazer layouts. Se os editores precisam de colorir, se precisam de mais pessoas para trabalhar em computadores, se precisam de letras, se precisam de alguma das partes do negócio para as quais é necessário talento, é isso que ensinamos aqui no currículo de dez cursos. Mas, o mais importante, o que dizemos aos nossos alunos é: "Ei, vocês precisam se esforçar para alcançar uma atitude profissional". Ou seja, quando ele sai daqui tem que saber do que se trata o negócio, como falar com as pessoas, como trabalhar de forma profissional, como lidar com prazos, o que é fundamental para qualquer cara que entra no negócio. É isso que estamos incentivando nos cursos que ministramos.
SC: Deixe-me encerrar aqui com uma última pergunta.

Joe: Claro.
SC: O álbum de Tex Willer que você gravou na Itália será publicado aqui nos Estados Unidos em inglês?
Joe: Espero que sim. Eu sei que isso está em processo de ser feito agora. Acho que há uma editora que fará isso, mas odeio dizer porque não acho que tenha sido um acordo definido ainda. Pelo menos, não fui informado sobre isso, mas fiz quatro capas separadas para os quatro capítulos que estavam naquele livro de Tex e é assim que as editoras estrangeiras, há uma série de editoras estrangeiras que irão publicá-lo, também , fora da Itália, claro.

SC: Foi divertido voltar e fazer um faroeste de novo?
Joe: Sim, foi. A única parte ruim, a única parte triste, é que demorei cinco ou seis anos para fazer isso. Eu havia dito ao editor Sergio Bonelli, que tinha a paciência de três santos, que levaria pelo menos três anos para fazer isso quando aceitasse o trabalho. Claro, estive envolvido com muitas coisas e foram 224 páginas de material.

SC: Você apertava as páginas quando tinha tempo?
Joe: Ah, sim, exatamente. E então levei, nessas circunstâncias, cerca de cinco, seis anos ou mais para terminar tudo.

SC: Sim, estou ansioso para ver.
Joe: Parece muito bom, eu acho.

Machine Translated by Google

No. 2

$1.50

SOJOURN

NEW VISTAS IN NARRATIVE ART

GIORDANO
WILDEY
ELIAS
KUBERT
SEVERIN
BISSETTE
HARRIS
KELLEY

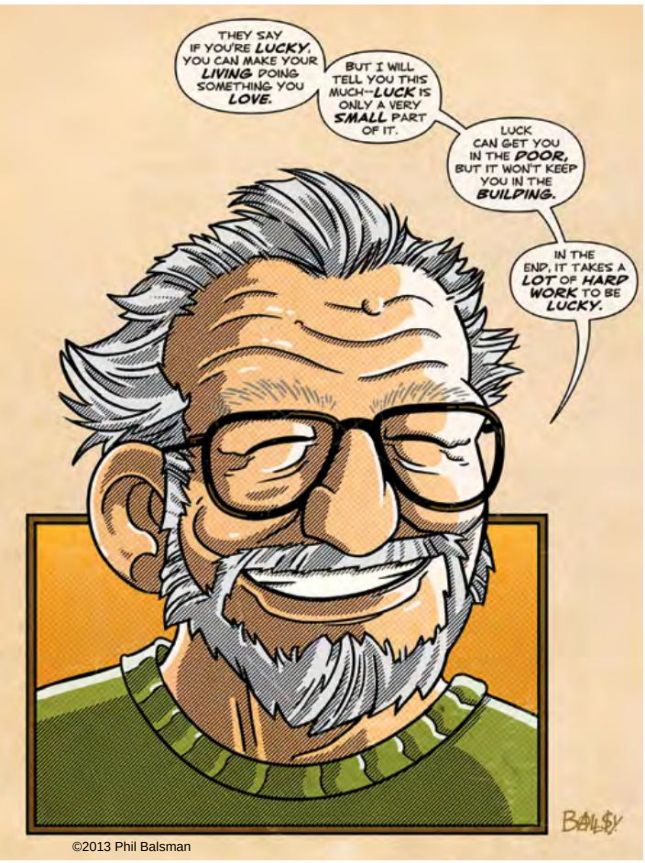
Acima: O mestre provou que poderia superar até mesmo Steve Bissette e Rick Veitch com esta horrível capa de Sojourn #2. Digitalização da arte original de Joe Kubert, cortesia de Pete Carlsson e TKS.

Abaixo: Três fotos da década de 1970 de Joe Kubert instruindo seus alunos na nascente Escola Kubert. A foto no centro inclui o renomado artista Al Williamson. Cortesia de PC e TKS.

Machine Translated by Google

Mais homenagens em memória de Joe

Palavras e imagens de amigos, colegas, estudantes e fãs sobre o mestre do q



©2013 Phil Balsman

Phil Balsman

Ricardo Arndt

Conheci Joe Kubert apenas uma vez, em 2010. Fiquei impressionado com sua disposição em interromper sua agenda lotada para uma entrevista. Por mais impressionante que tenha sido sua história de trabalho, igualmente notável foi sua disposição em defender e elogiar outros criadores com quem trabalhou. Joe era um homem que parecia e se movia como uma pessoa 20 anos mais jovem e, como qualquer verdadeiro artista, estava muito entusiasmado com o próximo projeto, o próximo trabalho, o trabalho do dia seguinte. Você pode aprender muito com um homem assim. A área de quadrinhos e seus alunos da Escola Joe Kubert tiveram sorte de tê-lo.

Phil Balsman

O que Joe fez pelo mundo e pelos quadrinhos será um tópico de discussão para gerações além da nossa. Só posso transmitir o que Joe me deu e, em pequena medida, ilustrar o efeito que uma grande pessoa pode tenho em tantos. Sem ele e sua escola, eu não teria minha carreira. Esse é o fácil, o simples. Eu também não teria meus melhores amigos no mundo, pessoas que conheci na escola dele ou na minha carreira, a carreira que tenho por causa de todas as coisas que ele me ensinou. Conheci minha esposa na escola dele - tenho a vida que tenho por causa de Joe Kubert e é uma vida incrível. Obrigado, Joe. Obrigado.

Brian 'Duque' Boyanski

Tive o privilégio de conhecer o Mestre duas vezes…! Na primeira vez, tive a honra de ser um convidado solitário nas instalações da antiga escola em Dover, Nova Jersey, no final de julho de 1980, onde Joe e Muriel Kubert me trataram regiamente, mostrando-me o local, apresentando-me a Adam e Andy, que eram ainda nas fases pré-desenho de quadrinhos de suas vidas.

No estúdio do Joe, me mostraram muitos de seus desenhos originais… e ele pacientemente me deu uma entrevista enquanto eu anotava tudo, sem nenhum dispositivo de gravação comigo…! Tudo o que me lembro de ter passado pela minha cabeça foi: "Tenho que voltar para cá como estudante", e Joe foi generoso com seu incentivo depois de ver as desculpas esfarrapadas para meus desenhos e páginas de quadrinhos que de alguma forma tive coragem de mostrar a ele. Então, depois de um dia inteiro na Casa Kubert, fui levado até o ponto de ônibus para pegar carona de volta para Nova York, deslumbrado com a perspectiva de estudar como desenhar quadrinhos em breve - mas, infelizmente, isso não deveria acontecer …ou foi…?!

Dezessete anos depois, eu estava mora
como um artista de quadrinhos em dificuldades, ch
arrogante e gelo em meu coração inseguro, qu
Ye Olde England como o principal convidado d
em Quadrinhos do Reino Unido, onde me reap
lembrou de mim! Durante o UKCAC 1997, Joe
workshop - currículo compactado de dois dias
sistema educacional funciona e, você adivinho
ansioso envolvido e aproveitando a segunda m
o verdadeiro aluno Kubert. Conversamos, ele
a gentileza e a generosidade ao elogiar minha
da visita dele e de Norm Maurer a Alex Raymo
no ensino médio. Fiquei tão tonto e honrado q
que tinha permissão para levar para casa os grandes desenhos de cavalete de Joe, feitos para fins de demonstração! Alguém mais concentrado, com a cabeça fria e menos sonhador provavelmente ainda é o orgulhoso dono dessas belezas.

Trocamos várias cartas "correio tradicional" e apenas alguns e-mails, incluindo um no Facebook. Sempre achei que poderia estar sendo imponente, daí minha relutância em incomodar Joe com "olá" e coisas assim, apenas para manter contato.

Adorei o papel que seu lápis tocou, os quadrinhos que tive o privilégio de ler e valorizar - junto com

Sal Abbinanti

Machine Translated by Google

Lembrando o Mestre

aqueles de seus filhos prodigiosamente talentosos, Andy e Adam. Quando ele faleceu, senti a perda que normalmente sentimos quando um membro da família morre.

Como se costuma dizer, ele continuará sentindo muita falta dele. O meio de quadrinhos - e todos nós - devemos ao Homem. Grande momento.

Emi Yonemura Brown

Trabalhar com Joe foi muito mais que um trabalho: foi uma educação. Antes de trabalhar na Tell-A-Graphics, eu tinha ouvido histórias em sala de aula sobre como Joe era duro como seu chefe, mais do que quando ele era apenas seu professor. Fiquei nervoso na primeira vez que apresentei a ele um layout para edição. Eu pensei: “Cara, ele vai ver o quão novato eu realmente sou?

Isso é bom o suficiente para mostrar a ele? O que aprendi rapidamente sobre Joe é que ele nunca deixa de ser um mentor. Acho que ensinar era algo natural para ele porque ele realmente queria que você tivesse sucesso. Cada layout que você trazia para Joe se transformava em uma nova lição. Ele reservaria um tempo para elogiar seus pontos fortes, ajustar seus pontos fracos e depois perguntar como você está, como está sua família, como está sua carreira. "No que você está trabalhando agora?"

Ele nunca parou de me encorajar e sempre me tratou como se visse algo especial em mim. Joe era assim; ele poderia inspirar com um sorriso e fazer você sentir como se o mundo inteiro estivesse aberto para você, mesmo que seu layout estivesse cheio de erros ou seu desenho fosse simplesmente horrível.

Na Tell-A-Graphics, também tive o privilégio de fazer cores planas no trabalho cômico de Joe. Quando você tem que “ler” cada linha que ele escreveu, você começa a aprender a genialidade até mesmo nos traços mais simples. Sempre havia algo a aprender com Joe, fosse ele ou seu trabalho. Estive na Tell-A-Graphics apenas meio ano, mas o que tirei ficará comigo e me encorajará pelo resto da minha vida.

Nancy Collins

Sargento Rock, Enemy Ace, Tarzan, Tor, Hawkman… você escolhe, ele desenhou em algum momento de uma carreira muito longa e influente. Mas talvez sua maior contribuição tenha sido a Joe Kubert School of Cartoon & Graphic Art, que produziu talentos como Stephen Bissette, Kim DeMulder, Dave Dorman, Karl Kesel, Adam & Andy Kubert, Tom Mandrake, Eric Shanower, Timothy Truman, John Totleben, Rick Veitch e Thomas Yeates.

E Duncan

A arte de Joe Kubert tem – e sempre será – uma inspiração. Mas sua paixão pela educação me deu uma oportunidade pela qual serei eternamente grato. Uma oportunidade de me cercar de pessoas que pensam como eu, que desde então se tornaram amigos e colegas extremamente talentosos. A oportunidade de praticar meu ofício, focar minha ambição e começar a alcançar meus objetivos profissionais. Gosto de pensar que poderia ter feito tudo isso sozinho, mas estou feliz por não ter precisado.

Patrick Ford

Eu estava na Cloud Nine quando vi Tarzan de Joe Kubert visualizado no [fanzine] ERB-dom. Kubert era meu artista de quadrinhos favorito quando eu era criança, sendo um grande fã dos quadrinhos de guerra da DC. Na verdade, parei de ler histórias em quadrinhos por volta de 1965 porque me interessei pelo renascimento do ERB, li todos os livros de Burroughs, colecionei capas de Frazetta, assinei os fanzines de ERB e Robert E. Howard, e foi o gibi de Conan da Marvel que me fez olhar para quadrinhos pela primeira vez em cinco anos, por volta de 1970. Kubert Tarzan veio pouco depois e eu adorei - e ainda adoro. Kubert está à altura e Tarzan é bastante intimidador.

Tom Buchanan

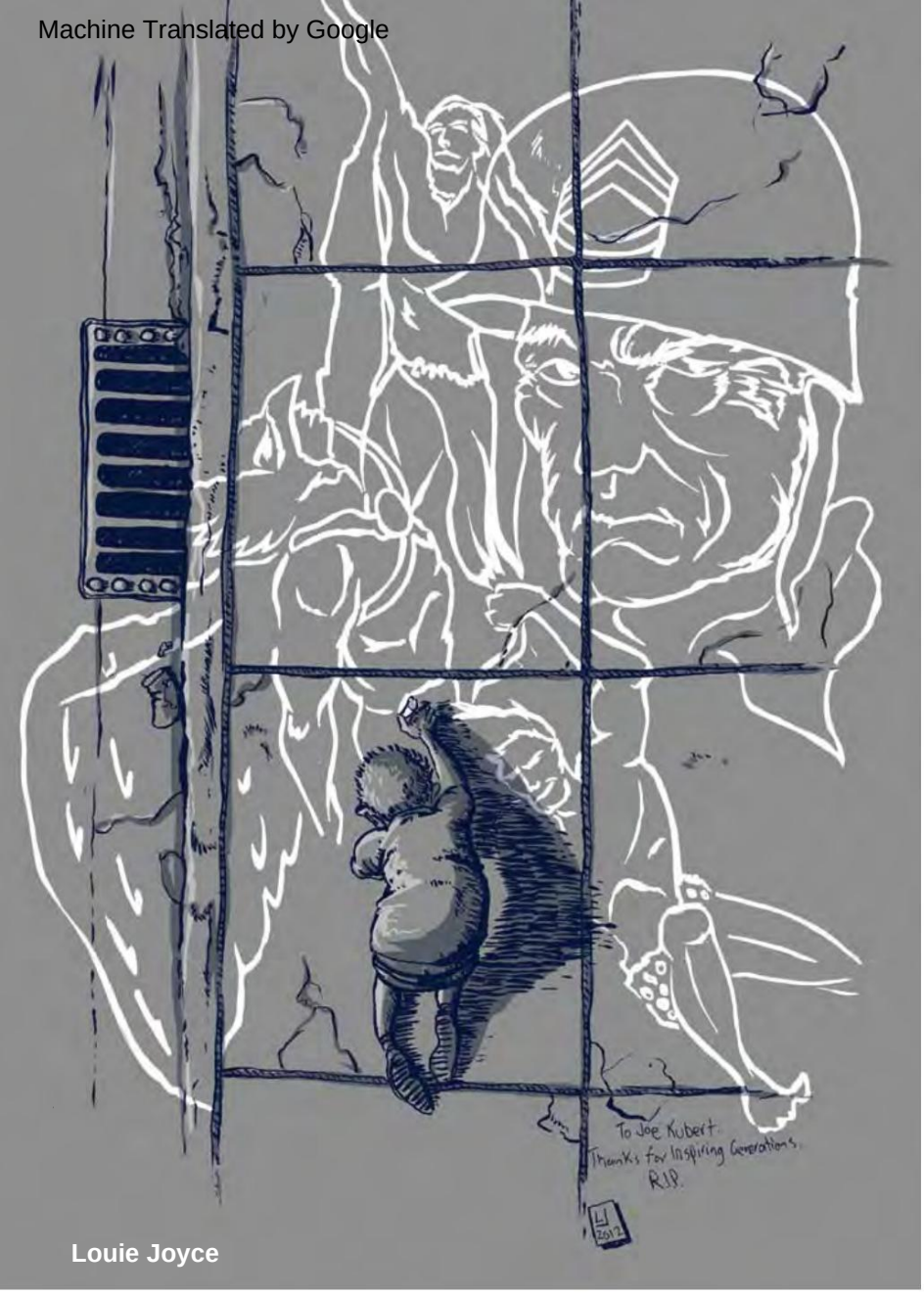
estágio de namoro. Para mim, o melhor artista de Tarzan sempre será J. Allen St. John, mas Kubert não empalidece em sua sombra, nem Foster ou Frazetta.

Abaixo: Joe Kubert e Brian 'Duke' Boyanski no verão de 1980. Foto cortesia de Duke.

Louie Joyce

Acho que meu primeiro encontro com o trabalho de Joe Kubert foi em uma reedição de Liga da Justiça da América #200 que tive quando era mais jovem (e ainda tenho). Mesmo em uma edição repleta de tantos grandes artistas, seu trabalho se destacou para mim, e aquela imagem do Superman e do Homem-Falcão travando uma batalha feroz fica especialmente gravada em minha mente. Tanta energia e graça em seu trabalho.

Machine Translated by Google



Louie Joyce

Li em um artigo que ele começou a desenhar nas calçadas de Nova York quando era jovem e que seus vizinhos compravam giz para ele desenhar. Isso serviu de inspiração para minha ilustração de homenagem [vista acima], já que o próprio Joe serviu de inspiração para inúmeras pessoas desde que colocou giz na calçada pela primeira vez.

Chris Kalnick

É engraçado como às vezes você não percebe o quanto alguém impactou sua vida até ouvir sobre sua morte.

Este foi definitivamente o meu caso em relação a Joe Kubert.

Trinta e cinco anos atrás, logo após sua turma inovadora do primeiro ano, fui um dos alunos do segundo ano que frequentou a Escola de Desenho Animado e Arte Gráfica Joe Kubert. A escola era pequena em comparação com a encarnação de hoje, com algo em torno de 25 a 30 alunos retornando do primeiro ano, e Joe só aceitou cerca de 50 para a turma do segundo ano. Os alunos percorreram todo o espectro, desde o artista/contador de histórias intensamente focado e disciplinado até o recém-formado do ensino médio e que não sabia realmente o que diabos queriam. Muitos de nós ficamos no meio.

Não preciso falar sobre o quão incrível a escola era, sua atmosfera, sua energia criativa, etc. Basta dizer que não havia nada parecido na época. Muito foi escrito sobre a escola ao longo dos anos. Mesmo que não tenha sido sua intenção, você certamente aprenderíamos alguns ofícios lá... não apenas com Joe e os professores, mas também com os outros alunos. Todos comiam, bebiam e respiravam arte em quadrinhos. O lugar nadou nele. Quem esteve lá sabe do que estou falando. Sua experiência de vida e sua arte são um pouco mais ricas por isso.

Há muito mais XQBs do que eu que tiveram relacionamentos mais longos, mais profundos e mais extensos com Joe, e eles têm histórias para contar e sentimentos para compartilhar. Meu relacionamento com ele foi um tanto breve, mas o que posso dizer sobre Joe é que ele era sensato. Ele atirou do quadril. Você sabia se ele gostava de alguma coisa ou achava que funcionava... e sabia se ele não gostava. Ele impunha respeito, pessoal e profissional.

Minhas conversas pessoais com ele foram poucas, mas definitivamente deixaram uma impressão, como tenho certeza que suas conversas deixaram com a maioria de seus alunos. Minha última conversa com Joe ficará gravada para sempre em minha mente, pois foi de natureza triste. Era sobre a minha saída da escola e Joe expressou sua decepção Para um cartunista… não é um momento fácil de se abalar.

Joe abriu sua escola única e, ao fazê-lo, abriu as portas para uma quantidade enorme de artistas que, de outra forma, não teriam tido a oportunidade, o apoio e a camaradagem para desenvolver suas habilidades. Se não fosse por Joe, eu não teria desenvolvido meu ofício nem o senso de identidade que tenho hoje.

Eu não teria feito os amigos profissionais que tenho agora.

E minha filha mais nova não teria crescido em meu estúdio para se tornar uma jovem artista talentosa. Joe faleceu um dia depois de minha filha sair de casa para estudar ilustração no Ringling College of Art and Design.

A coincidência disso não passou despercebida para mim... e seu legado parece muito mais comovente, sua influência muito mais óbvia.

Você é respeitado, Joe. Eu sei com certeza que sua falta será sentida. Obrigado.

Pav Kovacic

Certa vez, li uma entrevista com Joe, onde ele mencionou que, pela maneira como sua casa estava organizada, ele precisava passar pelo quarto dos filhos para chegar ao estúdio. Foi apenas um pequeno aparte que fez parte de uma anedota mais longa, mas esse detalhe ficou na minha memória e tornou-se a génese desta história, escrita há vários anos, que não pretende de forma alguma ser factual - foi apenas uma oportunidade para me imaginar vivendo e trabalhando nos Dias de Glória dos quadrinhos.

Obrigado por compartilhar seu incrível talento conosco, Joe. Você fará falta, mas nunca esquecido.

A culpa é de Errol Flynn

Eram quase 21h30 quando a porta da frente do pequeno bangalô de Nova Jersey se abriu e Joe entrou, carregando um portfólio de arte em couro e um embrulho embrulhado em papel pardo.

"Muriel! Estou em casa!"

"Quieto. Você vai acordar as crianças. A esposa de Joe, Muriel, jogou um pano de prato por cima do ombro ao entrar vindo da cozinha. "Você sabe como é difícil levá-los para a cama quando você não está aqui."

"Oh maldito. Desculpe. Esqueci que era tarde.

Com um beijo rápido Joe entregou suas coisas para Muriel para que ele tirasse o paletó. "O que há neste pacote?" ela perguntou.

"Eles estavam jogando fora um monte de quadros de arte antigos no escritório. Achei que os meninos iriam adorar olhar para eles. A maioria deles é lixo, mas há algumas páginas legais do Super-Homem de Curt Swan lá." Joe foi em direção à cozinha. "O que tem para o jantar? Estou esfomeado."

"Frango e bolinhos. Eu tenho mantido isso aquecido para você. Espero que o frango não tenha secado, estava bom quando eu e os meninos comemos." Muriel pendurou a jaqueta de Joe no armário da frente antes de segui-lo. "Por que você está tão atrasado para chegar em casa?"

"Carmine me encurralou na saída. Ele precisava desabafar e eu me tornei seu escapamento."

Ao passarem pela sala, Joe viu que

a notícia estava na televisão. A grande história foi o 2.000º jogo de Mickey Mantle, no próximo sábado. Joe calculou rapidamente que havia desenhado pelo menos o dobro de páginas de quadrinhos em sua carreira. Talvez algum dia eles tivessem o Joe Kubert Day no Yankee Stadium.

"Que horas são?"

"Oh, todo mundo no escritório está enlouquecendo porque Stan Lee tem um novo livro na Marvel com outro de seus personagens esquisitos que está vendendo como gangbusters. 'Homem-Aranha', este é chamado. Ele é um pouco estúpido que é picado por uma aranha radioativa e acaba rastejando pelas paredes e atirando teias na bunda ou algo parecido.

"João!"

"Não sei. Tudo o que sei é que Weisinger levando Carmine até o muro, querendo saber como vamos competir com isso, então agora Carmine está me levando até o muro. Às vezes me pergunto se aceitar o cargo de diretor de arte foi um erro. Quando eu era apenas freelancer, não tive que lidar com toda essa porcaria."

"O problema é que você aceitou o emprego e ainda faz trabalho freelance à noite. Eu continuo dizendo que você não pode fazer as duas coisas." Joe sabia para onde essa linha de conversa estava indo quando se sentou para jantar. Muriel encostou-se na pia, com os braços cruzados: "Não sei por que você fica com esses gibis. Você poderia ganhar mais dinheiro com publicidade e não teria que trabalhar 80 horas por semana."

"Se eu trabalhasse com publicidade, ficaria o dia todo desenhando embalagens de Chesterfields e garrafas de Pepto-Bismol. Não, obrigado, eu me enforcaria dentro de uma semana. Aliás, o frango não está seco, está perfeito."

O elogio de Joe desviou temporariamente Muriel, que pegou a toalha, virou-se com um suspiro e voltou a secar a louça. Joe voltou para seus bolinhos. Ele sabia que ela estava certa, mas também acreditava no que havia dito. Ele conhecia muitos artistas que foram atraídos para a publicidade pelo dinheiro, apenas para voltarem aos quadrinhos um ou dois anos depois.

Como sempre dizia seu amigo e colega artista Gil Kane: "A culpa é de Errol Flynn". Quase todo mundo que trabalhava com quadrinhos naquela época havia crescido durante a Depressão, e todos tinham boas lembranças dos tempos em que conseguiam juntar o dinheiro necessário para passar uma tarde de sábado no cinema. Eles gostavam das façanhas serializadas de cowboys, exploradores interestelares e G-men, mas acima de tudo, adoravam os filmes de fanfarrão estrelados por ídolos da tela como Errol Flynn.

Cada vez que Gil, Joe e os outros colocavam o lápis no papel, tentavam recriar os sentimentos de admiração e alegria que sentiam ao assistir Capitão Sangue, As Aventuras de Robin Hood e O Falcão do Mar. O fato de Joe ter apenas 12 anos quando conseguiu seu primeiro emprego remunerado desenhando quadrinhos tornou essas conexões de infância ainda mais fortes.

Quando terminou o jantar, a tensão entre Joe e Muriel havia desaparecido. Muriel não tinha queixas de Joe como marido ou pai. Ela ficou chateada ao vê-lo trabalhar tanto por tão pouca recompensa, especialmente agora que dois de seus filhos, Adam e Andy, estavam demonstrando interesse e talento para desenhar histórias em quadrinhos. Ela preparou um bule de café para Joe para abastecer sua sessão de trabalho noturno antes de ir para a cama.

O estúdio de Joe ficava numa pequena sala acima da garagem. Devido a um mistério arquitetônico que os Kuberts nunca conseguiram resolver, Joe teve que passar pelo quarto de Adam e Andy para chegar até ele. Quando ele trabalhava apenas como freelancer, não havia problema, pois trabalhava durante o dia, quando os meninos estavam na escola. Agora que precisava pegar o trem para Manhattan e passar o dia inteiro no escritório, havia muitas noites em que ele só se sentava à prancheta depois que os meninos já estavam dormindo.

Entrando no quarto na ponta dos pés, com a garrafa térmica de café e o portfólio na mão, Joe deu uma olhada nos filhos. Andy era o mais novo de os dois e puxou fisicamente o pai. Ele era baixo e atarracado e gostava de jogar beisebol tanto quanto de histórias em quadrinhos. Adam era mais louro e magro e usava óculos desde os seis anos. Ele era o sonhador da dupla.

Na mesa que os meninos compartilhavam, Joe notou que Andy estava copiando o livro de anatomia que Joe lhes dera. Os dois meninos o impressionaram com o desejo de aprender o

Pav Kovacic

Howard Bender

Machine Translated by Google

Acima: Cortesia de Jim Keefe, episódio de Flash Gordon no jornal dominical renderizado por Joe Kubert.

arte. Ele tentava dar-lhes aulas sempre que podia para ajudar a direcionar suas energias, mas eles conseguiam encher resmas de papel com seus desenhos, com ou sem sua orientação.

Ele sentiu uma onda de orgulho misturada com um pouco de arrependimento ao pensar em seus filhos o seguindo em um ambiente tão exigente carreira.

Joe acendeu a grande luz fluorescente em sua mesa de desenho e sentou-se com o roteiro que trouxe do escritório para casa. A história era sobre o Príncipe Viking, um personagem secundário de um dos títulos mais antigos da DC que Joe achava que tinha potencial para se tornar um filme principal. Ele era um guerreiro Viking que ofendeu os deuses ao se apaixonar por uma Valquíria e foi amaldiçoado com a imortalidade, negando-lhe assim a entrada em Valhalla.

Joe estava trabalhando com Bob Kanigher, o escritor que havia criou o personagem pela primeira vez, e os dois ficaram entusiasmados com o novo projeto. Joe estava construindo seus arquivos do necrotério com referências Viking e até alugou uma impressão em 16 mm de Os Vikings com Kirk Douglas. Ele desligava o projetor sempre que encontrava uma foto de que gostava e Muriel rapidamente tirava uma foto dela antes que o calor da lâmpada derretesse o filme.

Agora, enquanto lia o roteiro, rabiscando os layouts dos painéis e das páginas nas margens, ele sentiu seu entusiasmo diminuir um pouco. Ele pensou em todo o furor no escritório por causa dos novos livros que a Marvel estava lançando. Embora Stan Lee tivesse a mesma idade de Joe e do resto de seus contemporâneos, ele parecia entender o que interessava às crianças de hoje, o que as assustava, o que as entusiasmava. Até estudantes universitários estavam começando a ler os livros da Marvel. Eles disseram que as histórias eram “descoladas” e “legais”.

Os quadrinhos da DC nunca foram modernos ou legais; eram os quadrinhos que os pais se sentiam seguros em dar aos filhos para ler. Já fazia muito tempo que o Superman não lutava contra os nazistas ou mesmo contra um monstro do espaço sideral. Esses dias ele manteve ocupado lutando contra os avanços matrimoniais de Lois Lane e cuidando de seu grupo de superanimais de estimação. Joe ficou feliz por nunca ter desenhado Beppo, o superchimpanzé.

"Pai?" Perdido em seus pensamentos, Joe não sabia há quanto tempo Andy estava parado na porta entre o banheiro dos meninos e seu estúdio. — Andy, caramba, sua mãe vai matar nós dois se descobrir que você acordou.

Andy foi até a mesa de desenho do pai e saiu para a luz. Ele carregava os desenhos que Joe vira sobre a mesa. “Eu queria mostrar meus desenhos para vocês. Eu queria ter certeza de que você os viu.

Joe pegou Andy no colo e colocou-o no colo e depois espalhou seus desenhos sobre a mesa. “Eu os vi no meu caminho para cá. Fizeste um trabalho fantástico. Você se lembra de alguns dos grupos musculares que lhe ensinei? Como se chama esse?”

“Isso é fácil, são os bíceps.”

"Ok, Anatomia do Sr. Gray, que tal este?"

“Esse é o… pic… pec… músculo pictórico!”

“Peitoral”, Joe o corrigiu.

Andy franziu as sobrancelhas e repetiu a palavra baixinho várias vezes. Satisfeito com sua crítica, Andy reuniu seus desenhos para ver no que seu pai estava trabalhando.

“O que é isso, pai?”

“Oh, apenas uma história sobre um Viking.”

“Ele é um bom viking ou um mau viking?”

“Ele é um bom viking, um guerreiro muito corajoso.” Joe fez Andy se levantar para tirar alguns desenhos de seu portfólio. “Aqui, você quer ver como ele vai ficar?”

Andy se jogou no chão com as pernas cruzadas. "Sim. Ele tem uma espada?

"Pode apostar." Joe se juntou a Andy no chão para que ele pudesse espalhar todos os seus esboços de design. Ele tinha desenhos de todos os personagens principais, incluindo os deuses nórdicos, bem como algumas ideias para navios vikings, monstros marinhos e gigantes de gelo. Ele examinou cada um deles, explicando quem eram todos e como eles figuravam nas histórias. Cada desenho

Machine Translated by Google

produziu mais perguntas de Andy, e logo Joe se viu recontando toda a origem de Jon, o Príncipe Viking.

Assim que ele chegou à parte sobre a maldição dos deuses Joe percebeu que Andy estava esfregando os olhos e demorando cada vez mais para piscar. “Tudo bem, você. Já mantive você acordado por tempo suficiente. Hora de voltar para a cama.

“Mas eu quero saber o que acontece com Jon, o Viking.”

"Amanhã. Prometo que estarei em casa para jantar e depois poderei contar a você e ao seu irmão o resto da história juntos. Joe levantou Andy do chão.

"Promessa?"

“Honra de Viking.” Andy já estava dormindo antes de chegar à porta. Joe o colocou na cama e o aconchegou. O relógio na parede marcava uma e quinze. “Mu-riel vai me matar quando descobrir isso.”

Joe sentou-se novamente nesta prancheta, serviu-se de uma xícara de café agora morno e voltou ao trabalho. Ele não pensou em Stan Lee, nem no Homem-Aranha, nem em editores furiosos pelo resto da noite. Ele estava muito ocupado sonhando com aventuras de fanfarrão em alto mar.

Seth Kushner

Tive a honra de passar algum tempo com o Sr. Kubert em 2008, quando viajei para a Escola Kubert em Dover, Nova Jersey, para tirar seu retrato para meu livro, Leaping Tall Buildings: The Origins of American Comics. Ele tinha 81 anos na época e estava sentado sobre sua mesa de desenho quando cheguei ao seu escritório. Dei uma olhada por cima do ombro dele enquanto ele se levantava para me cumprimentar e aquelas famosas falas de Kubert estavam inconfundíveis na página. Eu estava nervoso, como alguém pode sentir ao conhecer uma lenda, mas o Sr. Kubert me deixou à vontade.

Joe Kubert começou a trabalhar com quadrinhos quando tinha apenas 12 anos e continuou fazendo isso pelo resto da vida, colocando sua marca icônica em obras como “Hawkman”, “Sgt. Rock”, Tor e muitos mais. Quando meus edifícios altos saltando parceiro, Christopher Irving, entrevistou o Sr. Kubert, ele fez a observação muito acertada de que o trabalho recente de Kubert não parecia o trabalho de alguém no final de sua carreira, mas em vez disso ele parecia estar no auge de sua carreira. Isto é claramente evidente em seus livros mais recentes; Judeu Gangster, Fax de Sarajevo, Yossel e Dong Xoai.

Joe Kubert deixou uma marca indelével na indústria de quadrinhos e sua falta fará muita falta. Seu legado vive através de seus filhos, Andy e Adam, ambos cartunistas talentosos e bem-sucedidos, bem como através das centenas de alunos que ele ensinou na Escola Kubert.

Robert Miskovic

Tive a oportunidade única de não apenas ter Joe Kubert como instrutor, mas também como chefe e mentor.

Comecei a trabalhar para Joe no outono de 1998, meu primeiro ano na escola Kubert). Eu trabalhei desde o “Mundo do Cartooning”, fazendo caixas, até o Tell-A-Graphics, onde “achatei” páginas para vários projetos dele. Artisticamente, não me senti desafiado e, depois de mais de dez anos trabalhando para Joe, pedi demissão em busca de me tornar um artista “de verdade”.

Era a temporada de férias de 2011 e esta seria a última vez que veria Joe. Passei em seu escritório para uma visita e ele ficou interessado em saber se eu estava ou não feliz com minha escolha de ser cartunista. Eu disse a ele que estava trabalhando em período integral para pagar as contas, mas estava fazendo uma tira bimestral que estava sendo publicada. Sua resposta?
"Isso é ótimo." Aí acrescentei que é só bimestral e não sou pago por isso. Joe então perguntou: “Você está feliz desenhando mesmo assim?” Eu disse sim." Joe então me olhou nos olhos, sorriu e disse: “Isso é ótimo. Estou feliz por você." Essa foi a última lição que aprendi com Joe: ele me ensinou por que desenhava quadrinhos – ele simplesmente amava o que fazia.

Xurxo G. Pênalti

Joe Kubert nos deixou um enorme legado nas milhares de páginas impressas que produziu, mas também serviu como um exemplo maravilhoso de um artista sempre desafiador, desenvolvendo e evoluindo trabalhos cada vez mais precisos, impactantes e expressivos ao longo de cada década. No final, a sua progressão aparentemente imparável foi detida apenas pela sua saúde. A ambição insaciável de Joe, para mim, pode ser a lição mais valiosa que ele nos deixou.

Profundamente comovido com a triste notícia de seu falecimento em agosto passado, desenhei duas peças - uma no mesmo dia em que ele morreu, o sargento vazio. Capacete de rock e a legenda “artista do artista”; outro durante a semana seguinte, com alguns dos personagens em que trabalhou e outros que criou, num campo branco e indefinido de luto por sua morte, mas com o sargento dando um passo à frente, em direção à parte vazia. Este é o que eu prefiro, pois é mais emocional. [A peça de homenagem favorita de Xurxo aparece na pág. 127 da edição impressa CBC #2.]

E Duncan

Firehair TM e © DC Comics.
Arte ©2013 C. Michael Hall.
Cores de Dustin Evans.

C.Michael Hall e Dustin Evans

Machine Translated by Google

David A. Roach

Foram essas mãos que realmente ficaram na minha mente.

Como estudante em 1986, consegui de alguma forma convencer minha faculdade de artes de que era imperativo que eu visitasse a América como pesquisa para minha tese do terceiro ano sobre arte em quadrinhos. Com toda a honestidade, era uma desculpa esfarrapada para voar para Nova York e visitar alguns amigos, mas parte da viagem incluiu uma visita a Joe Kubert em sua escola em Dover, Nova Jersey. Era um dia quente e empoeirado e grande parte dele agora se perdeu com a devastação do tempo, mas algumas coisas ficam gravadas em minha mente: minha confusão por ninguém me esperar quando apareci na porta; o enorme Príncipe Valente original no corredor; conversando com Joe pelo que pareceram horas (uma conversa que ia de Raymond vs. Williamson a Hugo Pratt, Victor De La Fuente e os grandes europeus). Mas, mais do que qualquer outra coisa, foram as suas mãos que causaram a maior impressão. Embora eu fosse superior a Joe - eu era, e ainda sou, um tanto magro e claramente alguém que nunca havia trabalhado duro em sua vida - por outro lado, Joe era forte, de constituição poderosa e com mãos enormes, que pareciam poder esmagar pedras - e possivelmente o fizeram.

TM e © DC Comics.

E isso está claramente refletido no trabalho que ele produziu. Seja Tor, sargento. Rock, Tarzan, "Enemy Ace", The Punisher, ou qualquer um dos muitos longas que ele trabalhou, sua arte sempre foi tão poderosa – tão vibrante e masculina. Suas próprias linhas de tinta eram confiantes, expressivas, totalmente vivas e maravilhosamente descritivas. Este não foi um trabalho que seduziu sutilmente os olhos com uma renderização delicada ou detalhes finamente trabalhados; ele saltou da página e atingiu você bem no meio dos olhos como nenhum outro artista que consigo imaginar. A carreira de Joe deve ter sido a mais longa da história dos quadrinhos, abrangendo desde os primeiros dias das fábricas exploradoras até sua própria revista em quadrinhos autointitulada da DC, que ainda estava em circulação após sua morte. Conseqüentemente, todos nós temos nossos favoritos particulares de Joe Kubert, que informaram nossa apreciação e compreensão da forma de arte. Para mim, foram os cantos mais obscuros da produção da DC em meados dos anos 70. Cheguei tarde demais para seu "Sgt. Rock", eu conhecia Kubert mais como um artista de capas dos muitos livros que ele editava, e sempre parecia haver algo sombrio, taciturno e sedutoramente opressivo em suas muitas capas que enchiam os anúncios internos de DC. Estou pensando em coisas como Ragman, o mais estranho dos super-heróis dos anos 70; Rima, a Garota da Selva; Tor; aquelas lindas capas de Unexpected e House of Mystery; e suas capas de Soldado Desconhecido, que misturavam guerra e terror de maneira tão emocionante.

Se há uma imagem que capte totalmente expressa o poder único de seu trabalho, para mim é a capa de Star Spangled War Stories #183. Um soldado alemão chama através de uma porta aberta: "Coronel… Onde você está?" enquanto o Soldado Desconhecido espreita nas sombras, uma máscara pendurada flácida em sua mão, revelando seu rosto horrivelmente enrugado, semelhante a um cadáver. Kubert era um mestre na composição que chamava a atenção e no conceito inesquecível e este permaneceu comigo por décadas. Quando vi a imagem pela primeira vez, era um pequeno preenchimento de página, provavelmente em uma edição de Kamandi (meu quadrinho favorito da época) e fiquei ao mesmo tempo ativado e com repulsa. Levei anos para encontrar uma cópia, altura em que já tinha assumido o estatuto de Santo Graal, e se eu pudesse ter uma única página da sua ilustre carreira, teria de ser esta.

Depois da nossa reunião, voltei para casa, no Reino Unido, e alguns meses depois eu quase tinha esquecido do nosso bate-papo quando chegou pelo correio um convite para estudar na escola. Parecia que eu estava inscrito como aluno do primeiro ano e o período letivo começaria em algumas semanas. Nunca fui. Na verdade, acho que nem respondi e, de vez em quando, me pergunto o que teria acontecido se eu tivesse voltado para Dover e estudado com o grande homem. Mas, quando a carta chegou, eu já estava desenhando para 2000AD e achava que sabia tudo. Quase três décadas depois, ainda desenho quadrinhos e ainda tenho muito que aprender, mas a chance de estudar com uma lenda acabou. Joe foi único, uma voz única e um gigante dos quadrinhos, não veremos algo igual novamente.

JJ Sedelmaier

Sempre adorei a arte de Joe Kubert e lembro-me, quando criança, de ficar impressionado com o quão única era sua técnica de desenho. A energia incompleta e o tom sombrio e adulto se diferenciavam da maioria dos artistas de quadrinhos da época. Isso me lembrou que havia espaço para obras de arte que não estavam em conformidade com as normas da indústria, e o estilo distinto de Joe me ajudou a apreciar a importância de se destacar com um "selo" próprio e reconhecível... Depois que me envolvi com a animação indústria Eu frequentemente recebia visitas de ex-alunos da Escola Kubert que estavam bem preparados após sua passagem pela escola dele em Dover, Nova Jersey. Foi um prazer finalmente conhecer Joe há vários anos e poder dizer-lhe o quão maravilhoso achei seu trabalho, mas também parabenizá-lo por fornecer uma base sólida para seus alunos de animação!

Gerry Talaoc

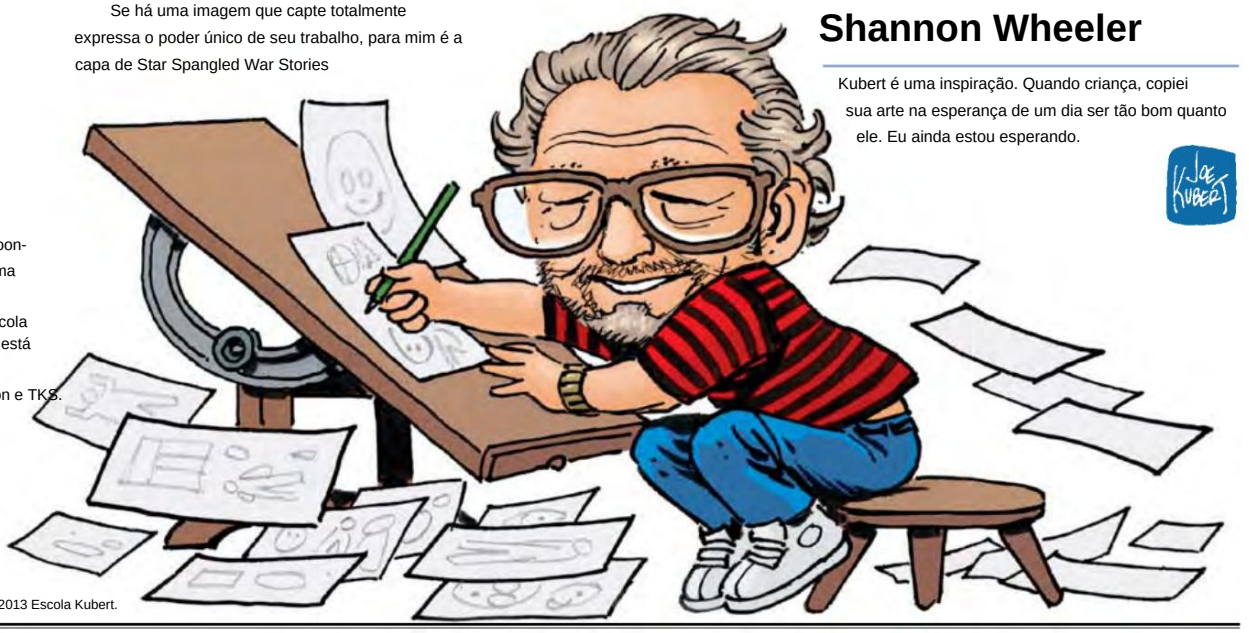
Joe Kubert foi um dos melhores na área de quadrinhos! Suas ilustrações são as melhores em layout e humor, e a narrativa é fácil de entender e memorável.

Ele é o criador do Soldado Desconhecido e, durante meu tempo na tira, também fez a maior parte dos designs das capas. Ele possuía um talento incrível!

Shannon Wheeler

Kubert é uma inspiração. Quando criança, copiei sua arte na esperança de um dia ser tão bom quanto ele. Eu ainda estou esperando.

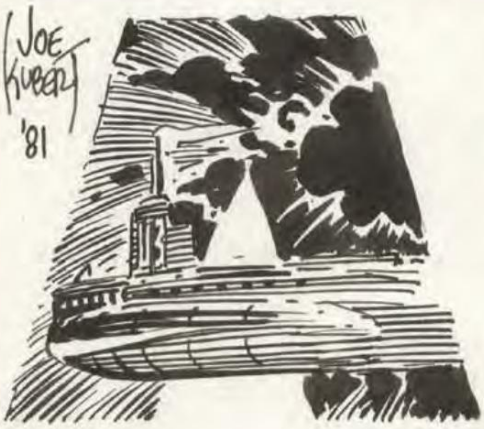
À direita: Para seu curso por correspondência "World of Cartooning", Joe Kubert desenvolveu uma autocaricatura para apresentar alegremente o programa e a Escola Kubert aos futuros alunos. Aqui está um dos desenhos animados de Kubie, cortesia de Peter Carlsson e TKS.



Arte ©2013 Escola Kubert.

Machine Translated by Google

Galeria de Arte Joe Kubert

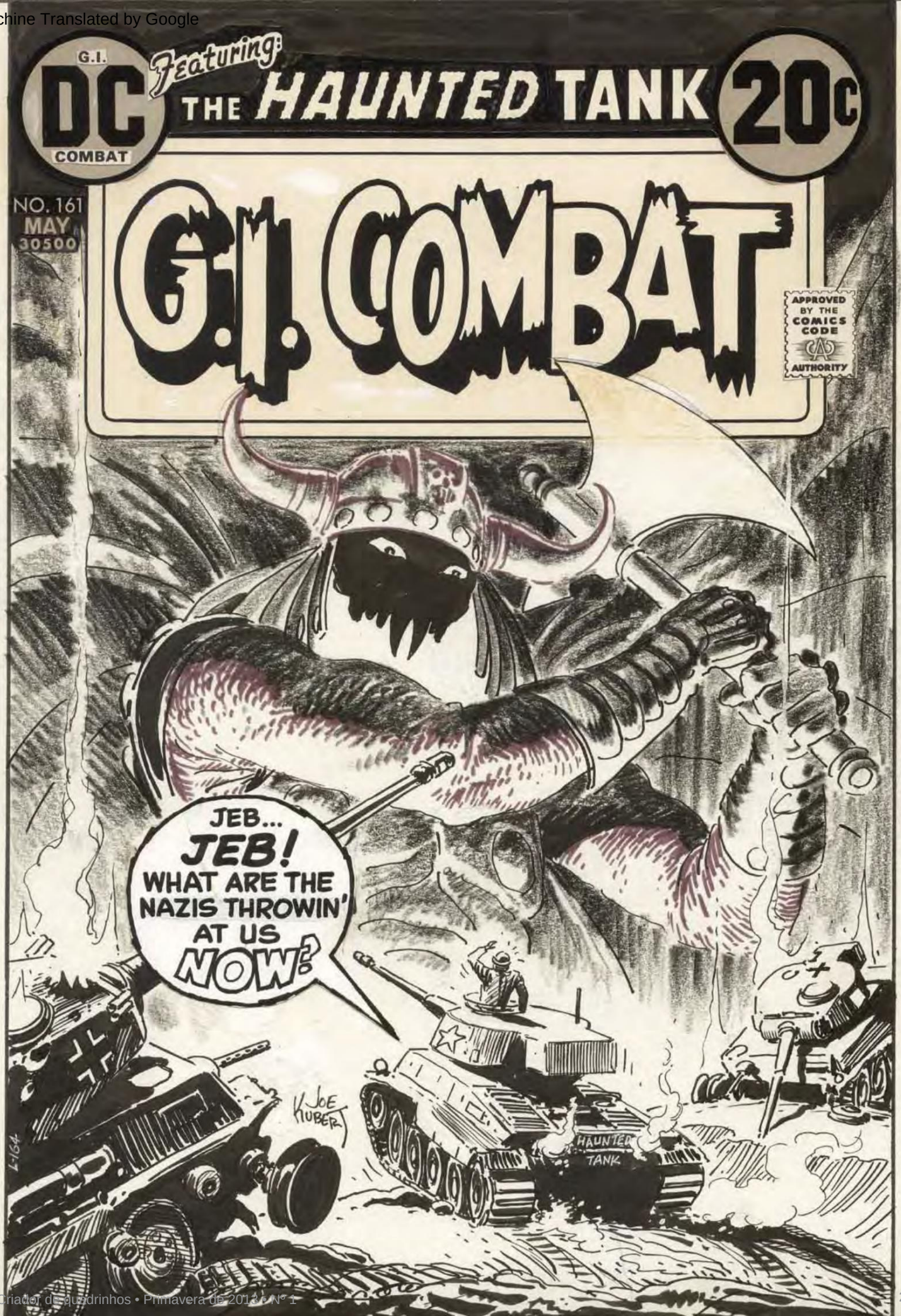


Esta página: Capa de Chilling Joe Kubert para o DC Special Blue Ribbon Digest #21 [maio de 82]. Todas as imagens nesta galeria de arte original - salvo indicação em contrário - são cortesia de Peter Carlsson e dos arquivos de Joe Kubert.

Próxima página: Capa de Joe's GI Combat # 161 [junho de 73].

TM e © DC Comics.

Machine Translated by Google



Machine Translated by Google

SPARTA

BEYOND UNKNOWN

Esta página: Capa de Joe Kubert para From Beyond the Unknown #13 [outubro-novembro. '71].

DC NATIONAL COMICS

STORIES TO STAGGER THE IMAGINATION

ONLY 25¢

NO. 13 NOV. 30495

APPROVED BY THE COMICS CODE AUTHORITY

DC FROM BEYOND THE

FROM BEYOND THE UNKNOWN

YELLOW TS

25¢

ASTONISHING!

"EARTH'S FRIENDLY INVADERS"

STARTLING!

"YES, VIRGINIA THERE IS A MARTIAN"

AMAZING!

"The PHANTOM SPACEMAN"

FUTURISTIC!

"QUEST of the STAR-FLOWERS"

FANTASTIC!

"The MONSTER THAT FISHED for MEN"

25¢

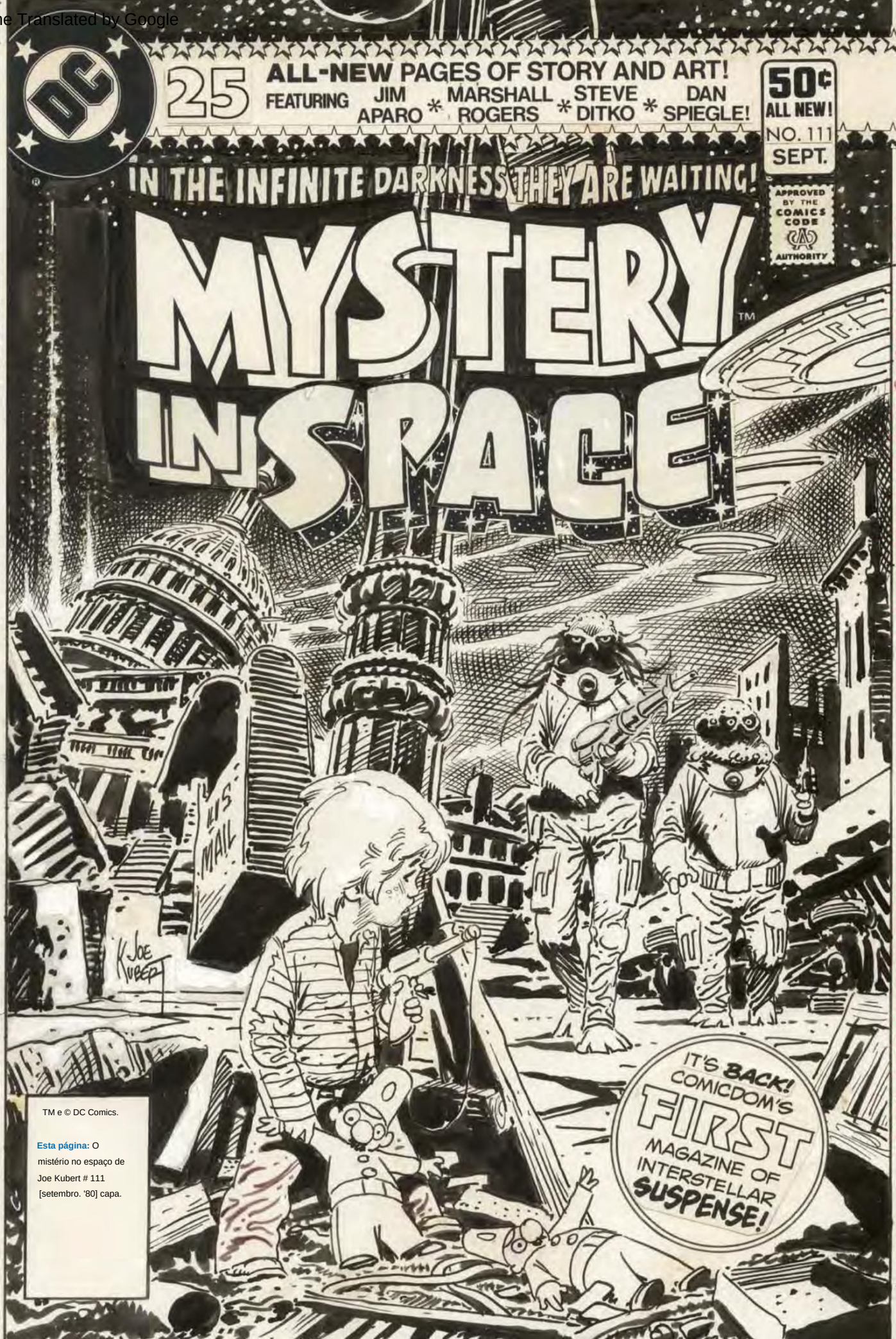
RED TS

BLACK TS

BLUE TS

7X10½
25PS

Machine Translated by Google



TM e © DC Comics.

Esta página: O mistério no espaço de Joe Kubert # 111 [setembro. '80] capa.

Machine Translated by Google

DC COMICS INC. SPARTA

Cover Title BATTLE CLASSICS Month JAN/FEB
No. 3 Identification C-865

5/77

Esta página: Esta capa de Joe Kubert foi originalmente planejado para Battle Classics #3, uma vítima da "implosão" da DC em 1978, embora tenha sido reproduzido em Canceled Comics Cavalcade.

YELLOW TS

BLACK TS

RED TS

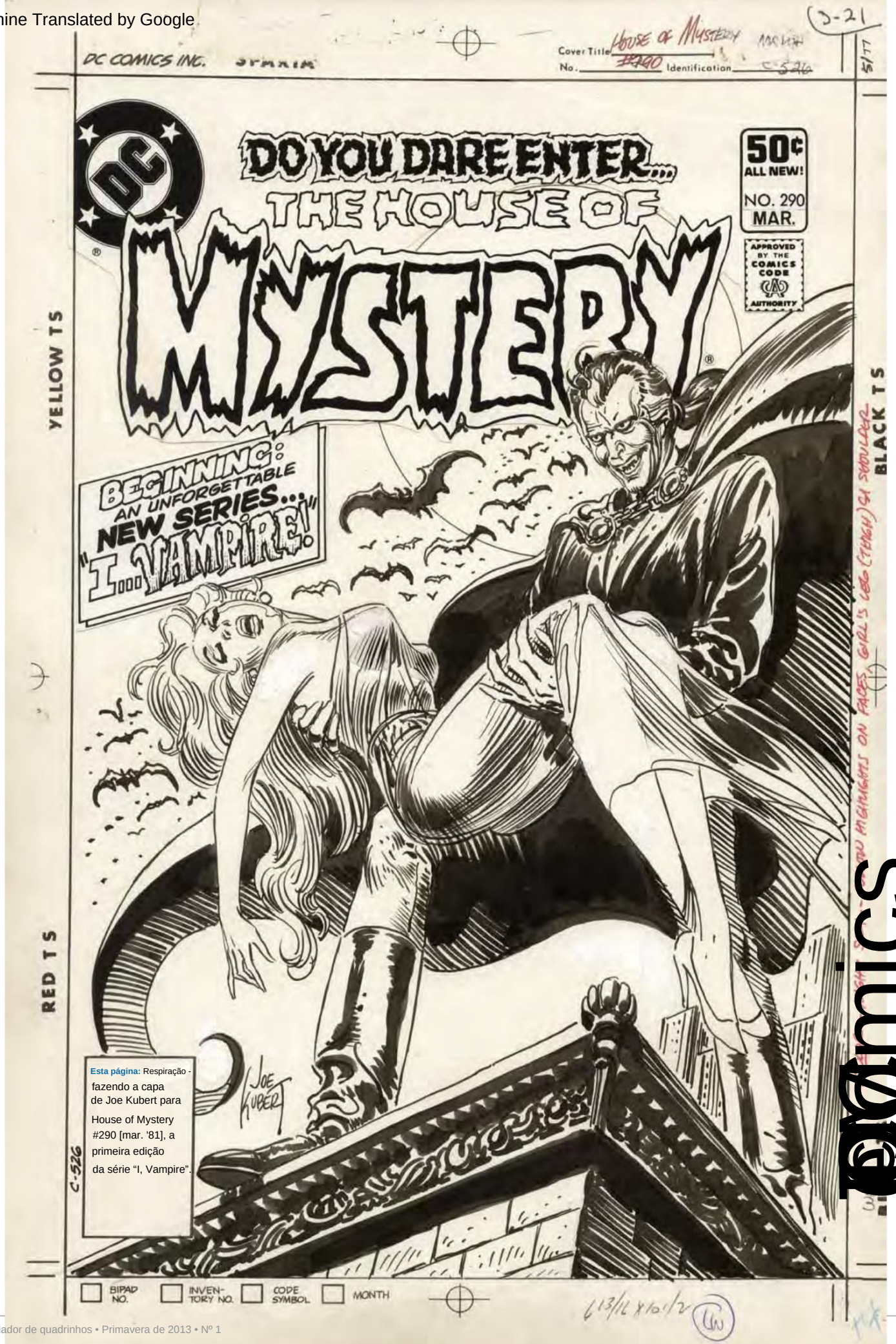
BLUE TS

BIPAD NO. INVEN- CODE

ALL CHARACTERS COPYRIGHT © DC COMICS, INC., 1978
COPYRIGHT AND TRADEMARK OWNER

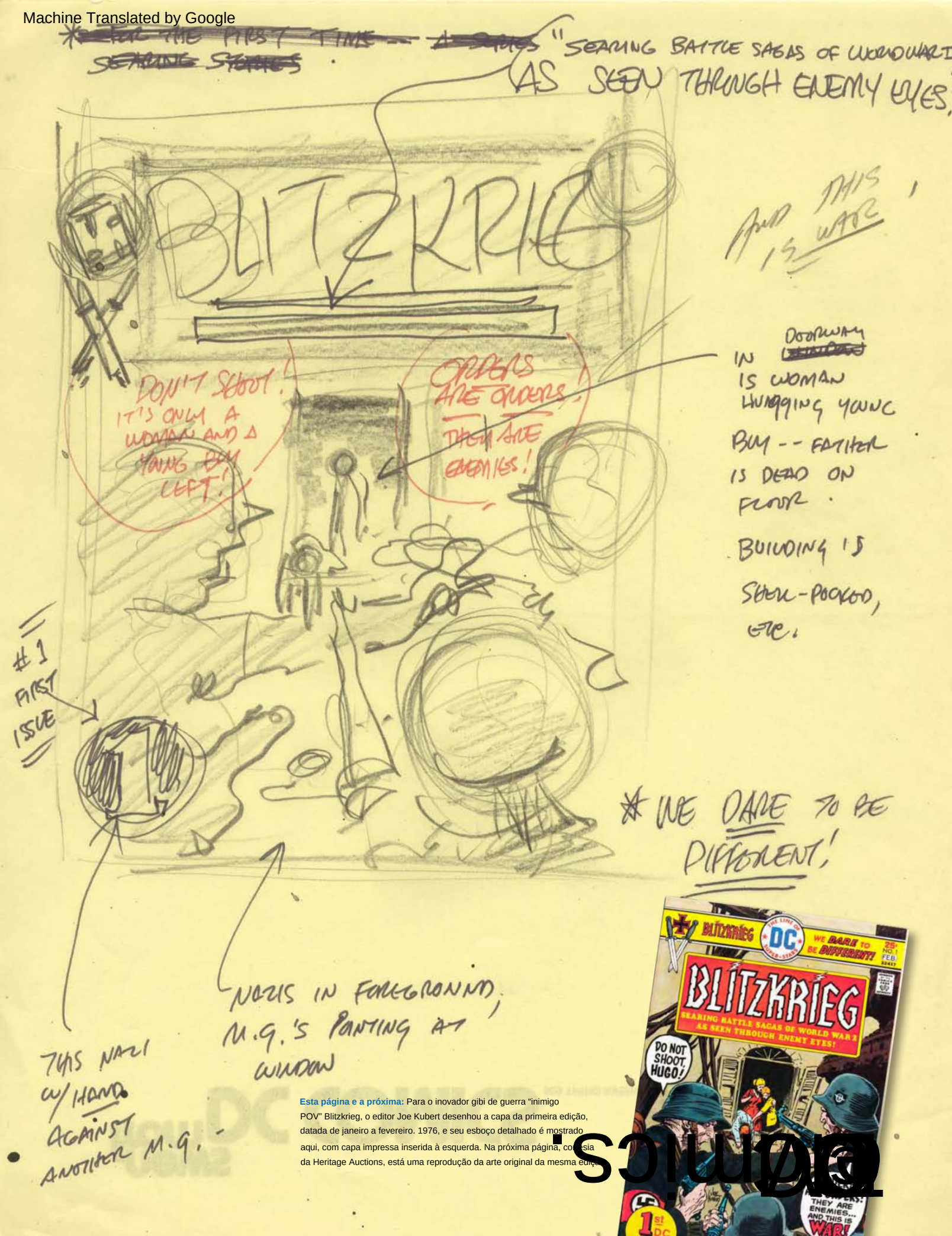
COPYRIGHT © DC COMICS INC., 1978

Machine Translated by Google



Esta página: Respiração - fazendo a capa de Joe Kubert para House of Mystery #290 [mar. '81], a primeira edição da série "I, Vampire".

Machine Translated by Google



Esta página e a próxima: Para o inovador gibi de guerra "inimigo POV" Blitzkrieg, o editor Joe Kubert desenhou a capa da primeira edição, datada de janeiro a fevereiro. 1976, e seu esboço detalhado é mostrado aqui, com capa impressa inserida à esquerda. Na próxima página, cortesia da Heritage Auctions, está uma reprodução da arte original da mesma edição.

solupa

Machine Translated by Google

BLITZKRIEG

THE LINE OF DC SUPER-STARS

WE DARE TO BE DIFFERENT!

25¢ NO. 1 FEB. 32417

APPROVED BY THE COMICS CODE AUTHORITY

BLITZKRIEG

SEARING BATTLE SAGAS OF WORLD WAR 2 AS SEEN THROUGH ENEMY EYES!

DO NOT SHOOT, HUGO!

ORDERS ARE ORDERS! THEY ARE ENEMIES... AND THIS IS WAR!

JOE KUBERT

1st DC ISSUE

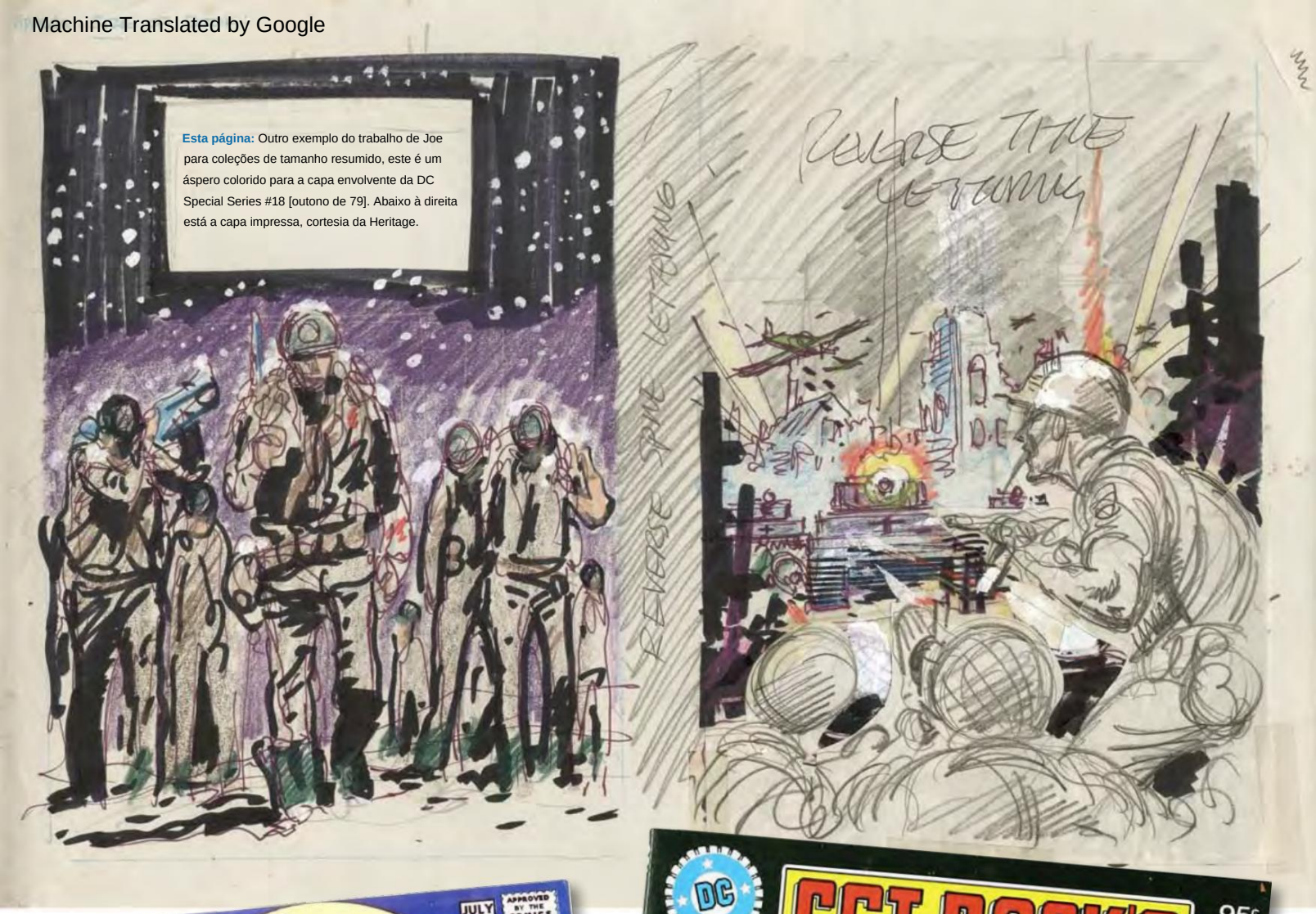
Criador de quadrinhos - Primavera de 2013 - 19

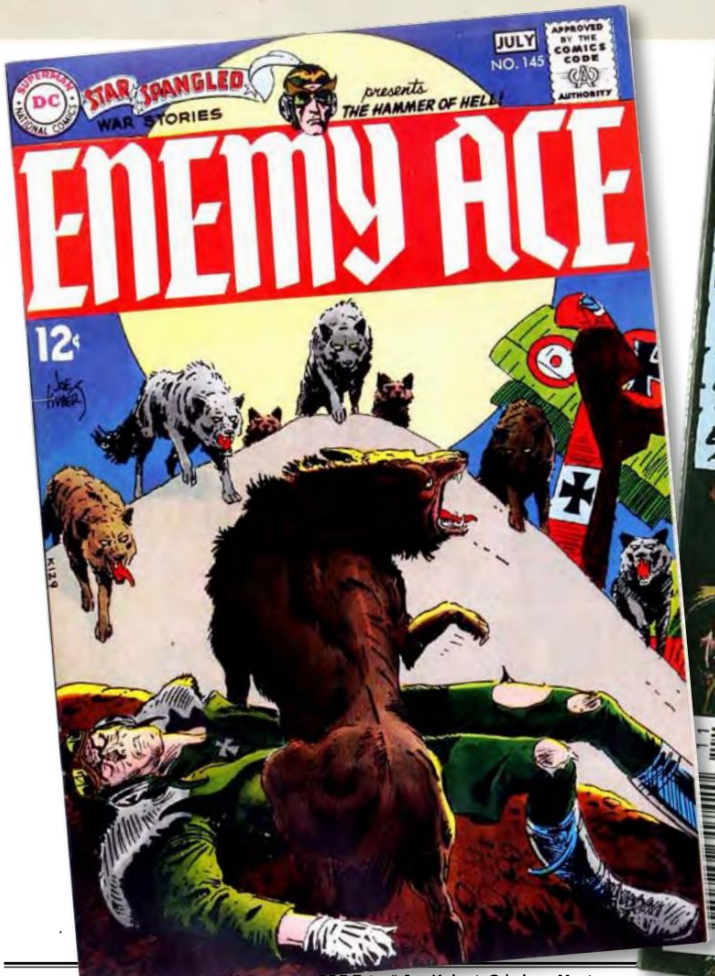
Machine Translated by Google

Esta página: Uma pequena "trapaça" para uma galeria dedicada a Joe Kubert, aqui está o esboço do diretor de arte da DC Carmine Infantino para a capa de "Enemy Ace" em Star Spangled War Stories #145 [junho-julho de 1969], que foi adaptado por Joe Kubert pela capa impressa final (vista na próxima página). Parabéns ao nosso amigo Pete Carlsson por desenterrar este tesouro! E boa sorte para o falecido ex-editor da DC Comics, Rouge Enfant, que faleceu no início deste ano.

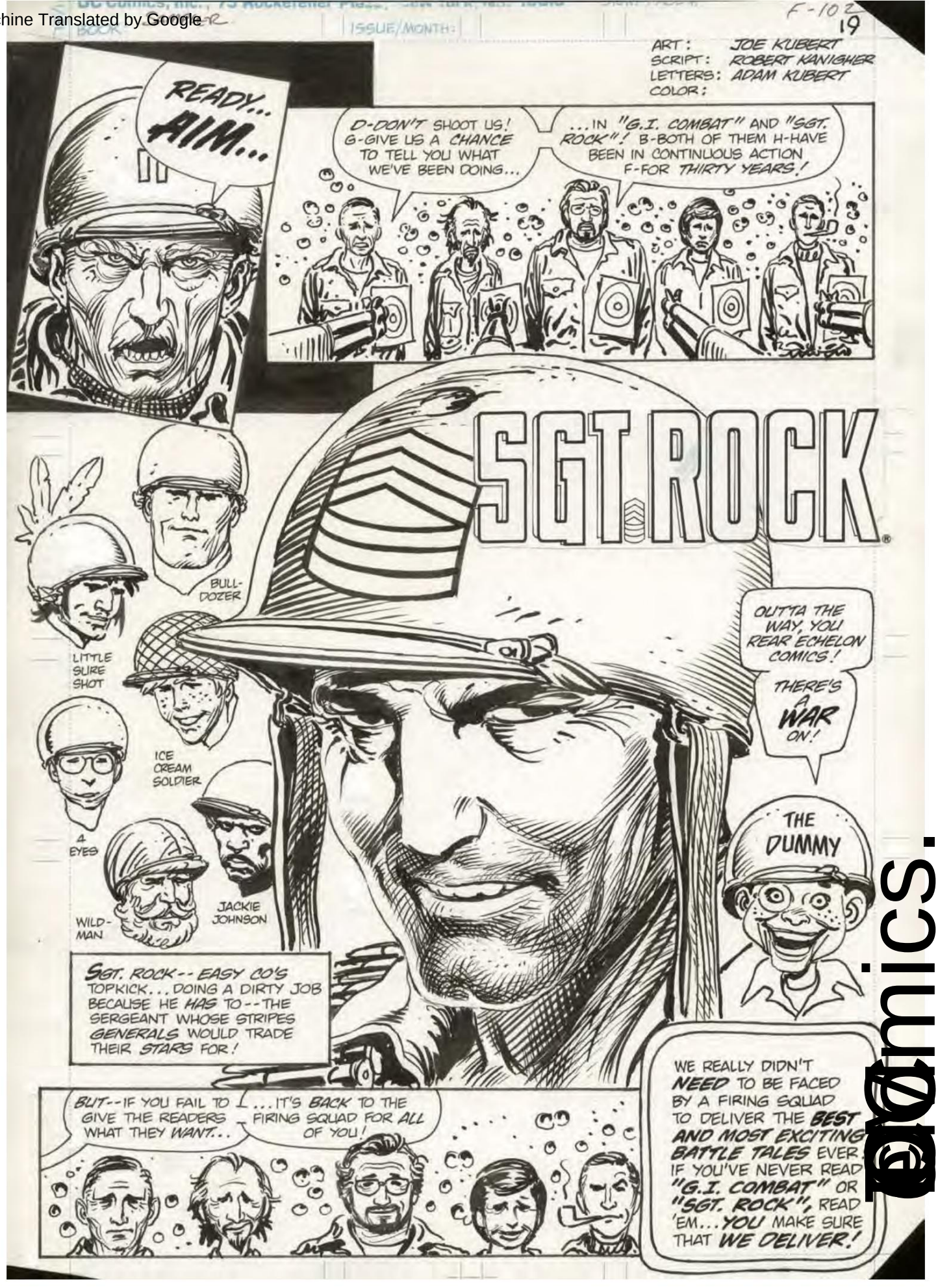
Machine Translated by Google

Esta página: Outro exemplo do trabalho de Joe para coleções de tamanho resumido, este é um áspero colorido para a capa envolvente da DC Special Series #18 [outono de 79]. Abaixo à direita está a capa impressa, cortesia da Heritage.





Machine Translated by Google



Esta página: Entrada excêntrica para DC Sampler #1 [novembro. '83]. No painel imediatamente acima, estão (a partir da esquerda) o editor Murray Boltinoff, o artista Sam Glanzman, o artista/editor de capa Joe Kubert, o artista Frank Redondo e o escritor Robert Kanigher encostados na parede!

Machine Translated by Google

COMIC BOOK ARTIST

Available on the App Store
Google play

Fique on-line para obter um PACOTE FINAL com todas as edições impressas METADE DO PREÇO!

O ORIGINAL SE TORNA DIGITAL!

Precursor do **COMIC BOOK CREATOR, CBA** é o vencedor do Prêmio Eisner de 2000-2004 de **MELHOR REVISTA RELACIONADA A QUADRINHOS!** Editado por **JON B. COOKE da CBC,** apresenta artigos detalhados, entrevistas e arte inédita, celebrando as vidas e carreiras dos grandes artistas de quadrinhos da década de 1970 até hoje. **TODAS AS EDIÇÕES ANTERIORES AGORA DISPONÍVEIS COMO EDIÇÕES DIGITAIS POR US$ 3,95 EM www.twomorrows.com!**

TwoMorrows Publishing 10407 Bedfordtown Drive Raleigh, NC 27614 EUA • 919-449-0344 E-mail: store@twomorrowspubs.com Faça seu pedido on-line em www.twomorrows.com!

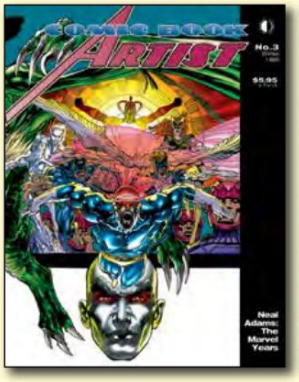
COLEÇÃO DE ARTISTAS DE QUADRINHOS, VOLUME 3 Reimprimindo o **ARTISTA DE QUADRINHOS #7-8 ,** vencedor do prêmio Eisner (destacando a Marvel dos anos 1970 e os indies dos anos 1980), além de mais de **30 NOVAS PÁGINAS** de recursos e arte! Novo portfólio **de PAUL GULACY , SR.** Álbum de recortes **MONSTER ,** a história por trás dos **MARVEL VALUE STAMPS** e muito mais! Nova capa **de MICHAEL T. GILBERT !** (brochura comercial de 224 páginas) **US$ 24,95** • ISBN: **9781893905429**

Nº 1: DC COMICS 1967-74

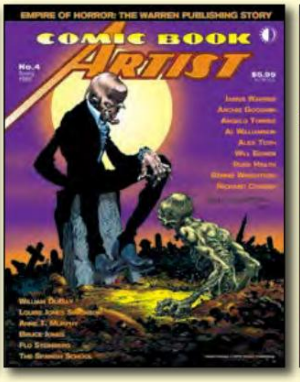
Era de "Artista como Editor" na National: Nova capa **de NEAL ADAMS ,** entrevistas, arte e artigos **de JOE KUBERT, JACK KIRBY, CARMINE INFANTINO, DICK GIORDANO, JOE ORLANDO, MIKE SEKOWSKY, ALEX TOTH, JULIE SCHWARTZ** e muitos mais! Além de miniaturas **de ADAMS** para uma história esquecida do Batman, páginas inéditas de **NICK CARDY** de uma controversa história dos Jovens Titãs, capas inéditas de **TOTH** e muito mais! (revista de 80 páginas) **ESGOTADO** (edição digital) **$ 3,95**

#2: MARVEL 1970-77

Discussão **de STAN LEE E ROY THOMAS** sobre a Marvel na década de 1970, entrevista de **ROY THOMAS ,** filha **de BILL EVERETT WENDY** e **MIKE FRIEDRICH** em Everett, entrevistas com **GIL KANE, BARRY WINDSOR-SMITH, JIM STARLIN, STEVE ENGLEHART, MIKE PLOOG, STERANKO's** Unknown Marvels, o origem real dos Novos X-Men, capa tributo a Everett por **GIL KANE** e muito mais! (revista de 76 páginas) **ESGOTADO** (edição digital) **$ 3,95**



#3: ADAMS NA MARVEL Entrevista com **NEAL ADAMS** sobre seu trabalho na Marvel Comics na década de 1960, de **VINGADORES** a **X-MEN,** capas inéditas de Adams, layouts de miniaturas de histórias clássicas, páginas publicadas **ANTES de** serem tintadas e páginas não utilizadas de seu **NEVER-COM -NOVELA GRÁFICA DE X-MEN PLETED!** Além **de TOM PALMER** sobre a arte de pintar Neal Adams, **ADAMS' MARVEL WORK CHECKLIST** e capa envolvente **de ADAMS !** (revista de 60 páginas) **ESGOTADO** (edição digital) **$ 3,95**



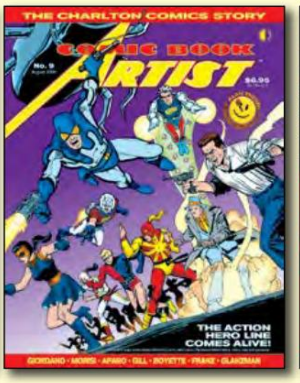
#4: WARREN PUBLISHING Entrevista definitiva **com JIM WARREN** sobre a publicação **de EERIE, CREEPY, VAMPIRELLA** e outros favoritos dos fãs, entrevista detalhada com **BERNIE WRIGHTSON** com arte inédita de Warren, além de arte inédita, reportagens e entrevistas com **FRANK FRAZETTA, RICHARD CORBEN, AL WILLIAMSON, JACK DAVIS, ARCHIE GOODWIN, HAR-VEY KURTZMAN, ALEX NINO** e muito mais! Capa de **BERNIE WRIGHTSON !** (revista de 116 páginas) **ESGOTADO** (edição digital) **$ 3,95**

#5: MAIS DC 1967-74 Mais sobre **DC COMICS 1967-4,** com arte e entrevistas com **NICK CARDY, JOE SIMON, NEAL ADAMS, BERNIE WRIGHT-SON, MIKE KALUTA, SAM GLANZMAN, MARV WOLFMAN, IRWIN DONENFELD, SERGIO ARAGONÉS , GIL KANE, DENNY O'NEIL, HOWARD POST, ALEX TOTH** em **FRANK ROBBINS,** DC Writer's Purge de 1968 por **MIKE BARR,** entrevista final **de JOHN BROOME** e muito mais! Capa **CARDY !** (revista de 100 páginas) **ESGOTADO** (edição digital) **$ 3,95**

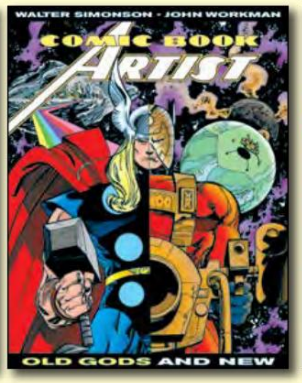
 # 6: MAIS MARVEL dos anos 70 Arte inédita e raramente vista, reportagens e entrevistas com Bullpenners dos anos 1970 **PAUL GULACY, FRANK BRUNNER, P. CRAIG RUSSELL, MARIE** e **JOHN SEVERIN, JOHN ROMITA SR., DAVE COCKRUM, DON MCGREGOR, DOUG MOENCH** e outros! Além de páginas a lápis nunca antes vistas de uma história em quadrinhos inédita do Mestre do Kung-Fu, de **PAUL GULACY!** Capa de **FRANK BRUNNER!** (revista de 96 páginas) **ESGOTADO** (edição digital) **$ 3,95**

 # 7: MARVELMANIA dos anos 70 Apresentando grandes nomes da Marvel dos anos 70 **PAUL GULACY, JOHN BYRNE, RICH BUCKLER, DOUG MOENCH, DAN ADKINS, JIM MOONEY, STEVE GERBER, FRANK SPRINGER e** DENIS **KITCHEN!** Além disso: um bate-papo raramente visto de Stan Lee PR promovendo os desenhos animados da Marvel dos anos 60, as verdadeiras provações e atribulações da distribuição de quadrinhos, a verdadeira história por trás da mania do Kung Fu dos anos 70 e uma nova capa de **PAU** (revista de 128 páginas) **ESGOTADO** (edição digital) **$ 3,95**

#8: INDEPENDENTES DOS ANOS 80 Grandes criadores independentes e seus fabulosos livros dos primórdios do Mercado de Vendas Diretas! As entrevistas em destaque incluem **STEVE RUDE, HOWARD CHAYKIN, DAVE STEVENS, JAIME HERNANDEZ, MICHAEL T. GILBERT, DON SIMPSON, SCOTT McCLOUD, MIKE BARON, MIKE GRELL** e muito mais! Além de muita arte rara e inédita e uma nova capa **de STEVE RUDE !** (revista de 108 páginas) **ESGOTADO** (edição digital) **$ 3,95**



 # 9: CHARLTON PARTE 1 Entrevistas com ex-alunos do Charlton **JOE GILL, DICK GIORDANO, STEVE SKEATES, DENNIS O'NEIL, ROY THOMAS, PETE MORISI, JIM APARO, PAT BOYETTE, FRANK MCLAUGHLIN, SAM GLANZMAN,** além de **ALAN MOORE** no Charlton/ Watchmen Connection, **ALL-CHARLTON WEEKLY** planejado da DC e muito mais! Capa de **DICK GIORDANO !** (revista de 112 páginas) **ESGOTADO** (edição digital) **$ 3,95**



 # 10: WALTER SIMONSON ENTREVISTA SIMONSON para toda a carreira , cobrindo seu trabalho de "Manhunter" a Thor a Orion, entrevista com **JOHN WORKMAN ,** entrevista com **TRINA ROBBINS ,** também Trina, **MARIE SEVERIN** e **RAMONA FRADON** falam sobre seus dias no ramo de quadrinhos , entrevista com **MARIE SEVERIN ,** além de outras grandes cartunistas. Nova capa **do SIMONSON !** (revista de 112 páginas) **$ 6,95** (edição digital) **$ 3,95**

 # 11: ALEX TOTH E SHELLY MAYER Entrevistas com **ALEX TOTH,** tributos a Toth por **KUBERT, SIMONSON, JIM LEE, BOLLAND, GIBBONS** e outros, **TOTH** sobre arte de continuidade, lista de verificação **de TOTH ,** além de **SHELDON MAYER SECTION** com uma olhada em **SCRIBBLY,** entrevistas com Mayer crianças (inspiração da vida real para **SUGAR & SPIKE)** e muito mais! Capas de **TOTH** e **MAYER!** (revista de 108 páginas) **ESGOTADO** (edição digital) **$ 3,95**

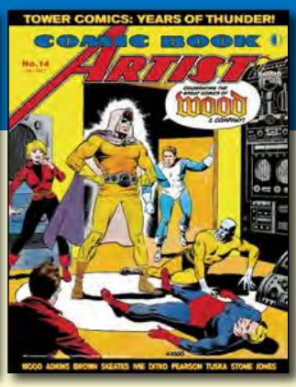
#12: CHARLTON PARTE 2 CHARLTON COMICS: 1972-1983! Entrevistas com ex-alunos do Charlton **GEORGE WILDMAN, NICOLA CUTI, JOE STATON, JOHN BYRNE, TOM SUTTON, MIKE ZECK, JACK KELLER, PETE MORISI, WARREN SATTLER, BOB LAYTON, ROGER STERN** e outros, **ALEX TOTH,** um **NOVO E-MAN STRIP** de **CUTI E STATON,** e a arte de **DON NEWTON!** Capa **ESTÁTON !** (revista de 112 páginas) **$ 6,95** (edição digital) **$ 3,95**

Machine Translated by Google

#13: TERROR MARVEL

Foco no terror da Marvel dos anos 1970, de Filho de Satanás a Motoqueiro Fantasma! Entrevistas com **ROY THOMAS, MARV WOLFMAN, GENE COLAN, TOM PALMER, HERB TRIMPE, GARY FRIEDRICH, DON PERLIN, TONY ISABELLA** e **PABLOS MARCOS,** além de uma seção de portfólio com **RUSS HEATH, MIKE PLOOG, DON PERLIN, PABLO MARCOS, FRED HEMBECK'S DATELINE ,** e mais! Nova capa **do GENE COLAN !**

(revista de 112 páginas) **ESGOTADO**
(edição digital) **$ 3,95**



14: QUADRINHOS DA TORRE E WALLY MADEIRA

Entrevistas com ex-alunos da Tower e **THUNDER AGENTS WALLACE WOOD, LOU MOUGIN, SAMM SCHWARTZ, DAN ADKINS, LEN BROWN, BILL PEARSON, LARRY IVIE, GEORGE TUSKA, STEVE SKEATES** e **RUSS JONES, TOWER COMICS CHECKLIST,** história de **TIPPY TEEN,** 1980 **THUNDER AGENTS REAVIVAMENTO** e muito mais! Cobertura **de MADEIRA !**

(revista de 112 páginas) **$ 6,95**
(edição digital) **$ 3,95**

#15: VANGUARD & DAVE STEVENS dos anos 80 Entrevistas com os criadores independentes dos anos 80 **DAVE STEVENS, JAIME, MARIO E GILBERT HERNANDEZ, MATT WAGNER, DEAN MOTTER, PAUL RIVOCHE** e **SANDY PLUNKETT,** além de muita arte rara e inédita de The Rocketeer, Love & Rockets, Mr. X, Grendel, outras tiras dos anos 80 e muito mais! Nova capa de **STEVENS** e **HERNANDEZ BROS.!**

(revista de 112 páginas) **$ 6,95**
(edição digital) **$ 3,95**

#16: ATLAS/SEABOARD

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

HISTÓRIA DOS QUADRINHOS DO ATLAS DOS ANOS **70 !** Entrevistas com **JEFF ROVIN, ROY THOMAS, ERNIE COLÓN, STEVE MITCHELL, LARRY HAMA, HOWARD CHAYKIN, SAL AMENDOLA, JIM CRAIG, RIC MEYERS** e **ALAN KUPPERBERG,** Atlas Checklist, **HEATH, WRIGHTSON, SIMONSON, MILGROM, AUSTIN, WEISS** e **STATON** discuta seu trabalho no Atlas e muito mais! Capa **COLÓN !**

(revista de 128 páginas) **$ 6,95**
(edição digital) **$ 3,95**

Nº 17: ARTHUR ADAMS

Discussão com **ARTHUR ADAMS** sobre sua carreira (com uma extensa **CHECKLIST** e muitas obras de arte raras), além de homenagens **a GREY MORROW** de amigos e conhecidos e uma entrevista **MORROW ,** lista de verificação da Red Circle Comics, entrevistas e lembranças de **GEORGE ROUSSOS e GEORGE EVANS,** Galeria da arte de Morrow, Evans e Roussos, entrevista com **EVERETT RAYMOND KINSTLER** e muito mais! Nova capa **de ARTHUR ADAMS !**

(revista de 112 páginas) **ESGOTADO**
(edição digital) **$ 3,95**

#18: Mesa redonda da MARVEL COSMIC COMICS dos anos 1970 com **JIM STARLIN, ALAN WEISS** e **AL MILGROM,** entrevistas com **STEVE ENGLEHART, STEVE LEIALOHA** e **FRANK BRUNNER,** arte do **WARLOCK perdido #16,** além de uma **FLO STEINBERG CELEBRATION,** com uma entrevista com Flo, trib -utes de **HERB TRIMPE, LINDA FITE, BARRY WINDSOR-SMITH** e outros! Capa **STARLIN/ MILGROM/WEISS !**

(revista de 104 páginas) **$ 6,95**
(edição digital) **$ 3,95**

#19: HARVEY COMICS História da Harvey Comics, desde Hot Stuf', Casper e Richie Rich, até a linha "Harvey Thriller" de Joe Simon! Entrevistas, artes e homenagens a **JACK KIRBY, STERANKO, WILL EISNER, AL WILLIAMSON, GIL KANE, WALLY WOOD, REED CRANDALL, JOE SIMON, WARREN KREMER, ERNIE COLÓN, SID JACOBSON, FRED RHOADES** e muito mais! Novo envolvimento

Capa de **MITCH O'CONNELL !**

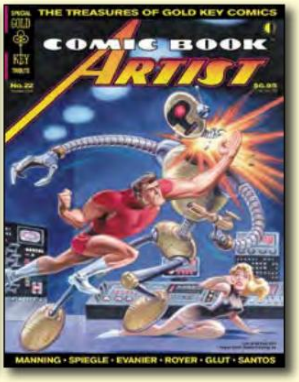
(revista de 104 páginas) **$ 6,95**
(edição digital) **$ 3,95**

Nº 20: ROMITAs e KUBERTs

Entrevista conjunta entre o veterano da Marvel e o excelente artista do Homem-Aranha **JOHN ROMITA, SR.** e o renderizador favorito dos fãs de Thor/Hulk, **JOHN ROMITA, JR.!** Por outro lado, **JOE, ADAM e ANDY KUBERT** compartilham suas histórias e influências em uma mesa redonda especial! Além de obras de arte inéditas e raramente vistas, e uma visita das senhoras **VIRGINIA** e **MURIEL!** Capas dos **KUBERTs** e dos **ROMITAs!** (revista de 104 páginas) **$ 6,95** (edição digital) **$ 3,95**

#21: ADAM HUGHES, ALEX ROSS, & JOHN BUSCEMA ADAM HUGHES ART ISSUE, com uma entrevista abrangente, arte inédita e **CHECKLIST!** Além disso, um "Dia na Vida" de **ALEX ROSS** (com muita arte de Ross)! Além de uma homenagem à vida e carreira de um dos maiores artistas da Marvel, **JOHN BUSCEMA,** com depoimentos de amigos e colegas, seção de arte e ensaio biográfico.

Capas de **HUGHES** e **TOM PALMER !** (revista de 104 páginas) **ESGOTADO** (edição digital) **$ 3,95**

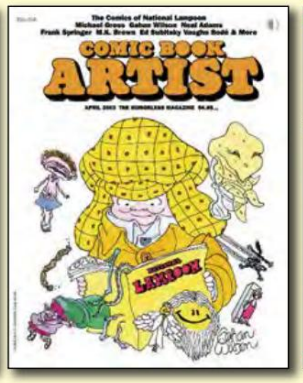


Nº 22: QUADRINHOS CHAVE DE OURO

Entrevistas e exames: **RUSS MANNING** & Magnus Robot Fighter, **WALLY WOOD** & Total War MARS Patrol, Tarzan de **JESSE MARSH, JESSE SANTOS** e **DON GLUT'S** Dagar e Dr. Spektor, Turok, Son of Stone's **ALBERTO GIOLITTI** e **PAUL S. NEWMAN,** além de Doctor Solar, Boris Karloff, The Twilight Zone e muito mais, incluindo **MARK EVANIER** nos quadrinhos e uma história definitiva da empresa! Nova capa **de BRUCE TIMM !** (revista de 122 páginas) **$ 6,95** (edição digital) **$ 3,95**

#23: MIKE MIGNOLA Entrevista exaustiva **com MIGNOLA ,** enorme galeria de arte (com arte nunca vista) e checklist abrangente! Por outro lado, uma entrevista **com JILL THOMPSON** para toda a carreira , além de toneladas de arte e estudos de Jill por **ALEX ROSS, STEVE RUDE, P. CRAIG RUSSELL** e muito mais! Além disso, entrevista com **JOSÉ DELBO,** e uma conversa com o autor **HARLAN ELLISON** sobre suas diversas incursões nos quadrinhos!
Nova capa do **MIGNOLA HELLBOY !**

(revista de 106 páginas) **$ 6,95**
(edição digital) **$ 3,95**



#24: NATIONAL LAMPOON COMICS GAHAN WILSON e o diretor de arte da NatLamp **MICHAEL GROSS** falam, entrevistas e arte de **NEAL ADAMS, FRANK SPRINGER, SEAN KELLY, SHARY FLENNEKIN, ED SUBITSKY, MK BROWN, BK TAYLOR, BOBBY LONDON, MICHEL CHOQUETTE, ALAN KUPPERBERG ,** e mais! Apresenta novas capas de **GAHAN WILSON** e **MARK BODÉ!**

(revista de 122 páginas) **$ 6,95**
(edição digital) **$ 3,95**

#25: ALAN MOORE E KEVIN NOWLAN

Concentre-se nos **MELHORES QUADRINHOS DA AMÉRICA!** Entrevista com **ALAN MOORE** sobre tudo, desde **SWAMP THING** até **WATCHMEN , ABC** e muito mais! Entrevistas com **KEVIN O'NEILL, CHRIS SPROUSE, JIM BAIKIE, HILARY BARTA, SCOTT DUNBIER, TODD KLEIN, JOSE VILLARRUBIA** e muito mais! Destaque do outro lado para o incrível **KEVIN NOWLAN!**

Capas de **JH WILLIAMS III e NOWLAN!**

(revista de 122 páginas) **ESGOTADO**
(edição digital) **$ 3,95**

ARTISTA DE HQ: EDIÇÃO ESPECIAL #1 Anteriormente disponível apenas para assinantes do CBA!

Destaca grandes quadrinhos da DC Comics dos anos 70: Entrevistas com **MARK EVANIER** e **STEVE SHERMAN** no Quarto Mundo **de JACK KIRBY , ALEX TOTH** em seu trabalho misterioso, **NEAL ADAMS** em Superman vs. Muhammad Ali, **RUSS HEATH** em Sgt. Rock, **BRUCE JONES** discutindo **BERNIE WRIGHTSON** (mais um portfólio **de WRIGHTSON)** e uma entrevista com **BRUCE TIMM ,** galeria de arte e capa! (Edição digital de 76 páginas) **$ 3,95**

ARTISTA DE HQs: EDIÇÃO ESPECIAL #2

Compila os novos "extras" da **CBA COLLECTION VOL. 1-3:** história não publicada **de JACK KIRBY ,** arte não publicada **de BERNIE WRIGHT-SON ,** história não utilizada **de JEFF JONES ,** entrevista **com ALAN WEISS ,** exame do trabalho de **STEVE ENGLEHART** e **MARSHALL ROGERS do** Batman dos anos 1970, uma olhada na rara Cavalgada de Quadrinhos Cancelados da DC, galeria de arte **PAUL GULACY ,** história do Marvel Value Stamp, álbum de recortes do Sr. Monster e muito mais! (Edição digital

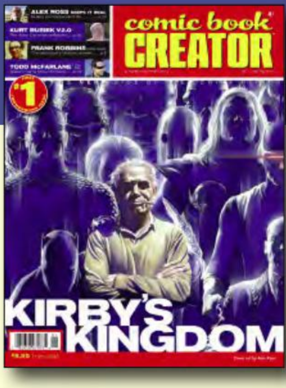
Machine Translated by Google

comic book CREATOR

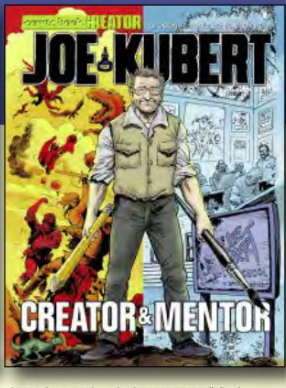
Editado por **JON B. COOKE, COMIC BOOK CREATOR** é a nova voz do meio de quadrinhos, dedicado ao trabalho e às carreiras de homens e mulheres que desenham, escrevem, editam e publicam quadrinhos - focando sempre nos artistas e não os artefatos, os criadores e não os personagens. É a continuação da revista **COMIC BOOK ARTIST** de Jon, ganhadora do prêmio Eisner.

Available on the App Store · ANDROID APP ON Google play

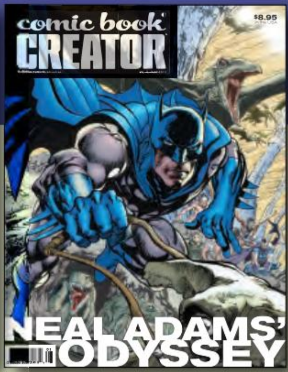
Inscreva-se em www.twomorrows.com 4 edições: US$ 40, US$ 54 no Canadá, US$ 60 em outros lugares Inclui o ESPECIAL DE VERÃO DE TAMANHO DUPLO.



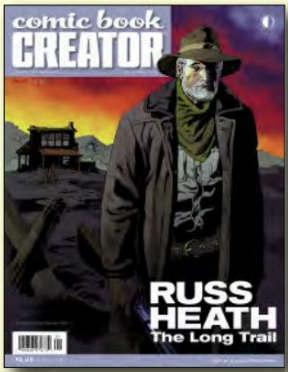
CRIADOR DE COMIC BOOK # 1 O ex- editor **do ARTISTA DE COMIC BOOK JON B. COOKE** retorna ao TwoMorrows com sua nova revista! #1 apresenta: Uma investigação sobre o tratamento que **JACK KIRBY** sofreu ao longo de sua carreira, entrevistas com **ALEX ROSS** e **KURT BUSIEK**, destaque **de FRANK ROBBINS**, relembrando **LES DANIELS, Dia dos Namorados de WILL EISNER** para sua amada, uma conversa entre **NEAL ADAMS** e **DENNIS O'NEIL**, nova capa de **ALEX ROSS** e muito mais! (revista **FULL-COLOR** de 84 páginas) **$ 8,95** (edição digital) **$ 3,95**



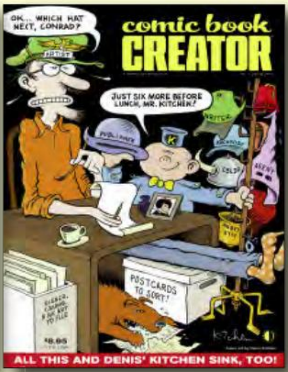
CRIADOR DE HQs # 2 JOE KUBERT Edição de homenagem especial de verão em tamanho duplo! Exames abrangentes de cada faceta da carreira de Joe, desde o artista da Era de Ouro e pioneiro dos quadrinhos 3-D até o principal artista Tarzan, editor e fundador da Escola Kubert. Entrevistas de Kubert, arte e artefatos raros, depoimentos, lembranças, retratos, anedotas, pin-ups e mini-entrevistas de professores, alunos, fãs, amigos e familiares! Editado por **JON B. COOKE.** (Revista **FULL-COLOR de** 164 páginas) **$ 17,95** (edição digital) **$ 7,95**



CRIADOR DE HQs #3, NEAL ADAMS, responde vigorosamente aos críticos de sua minissérie **BATMAN: ODYSSEY** em uma entrevista detalhada, com muitas obras de arte incríveis! E mais: **SEAN HOWE** em seu livro de sucesso **MARVEL COMICS: THE UNTOLD STORY;** Entrevista com **MARK WAID**, parte um; O escritor do prenúncio **JOSHUA DYSART;** Parte Dois da nossa lembrança **de LES DANIELS ;** o pintor de capas clássicas **EARL NOREM** entrevistou, uma nova capa **do ADAMS** e muito mais! (revista **FULL-COLOR** de 84 páginas) **$ 8,95** (edição digital) **$ 3,95**

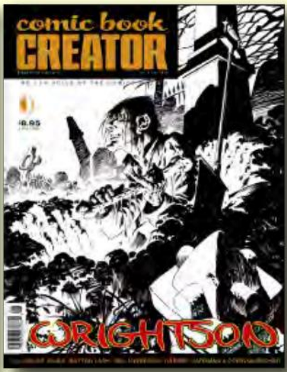


COMIC BOOK CREATOR #4 RUSS HEATH entrevista de carreira, ensaio sobre o trabalho de Heath por **SC RINGGEN-BERG** (e galeria de arte de Heath), **MORT TODD** sobre como trabalhar com **STEVE DITKO,** um perfil do cartunista alternativo **DAN GOLDMAN,** segunda parte de nosso **MARK WAID** entrevista, **DENYS COWAN** em sua série **DJANGO , VIC BLOOM** e **THE SECRET ORIGIN OF ARCHIE ANDREWS, HEMBECK,** nova capa de **KEVIN NOWLAN !** (revista **FULL-COLOR** de 84 páginas) **$ 8,95** (edição digital) **$ 3,95**



CRIADOR DE HQs #5 DENIS KITCHEN close-up — de cartunista, editor, autor e agente de arte, até sua amizade com **HARVEY KURTZMAN, R. CRUMB, WILL EISNER** e muitos outros! Além disso, examinamos a arte suprema de **JOHN ROMITA, JR.,** o respingo final de BILL EVERETT, as nefastas negociações de bastidores da **ARTE ROUBADA DE QUADRINHOS,** e ascendemos **THE GODS OF MT. OLYMPUS** (uma joia dos anos 70 de **ACHZIGER, STATON** e **WORKMAN)!** (revista **FULL-COLOR** de 84 páginas) **US$ 8,95** (edição digital) **US$ 3,95** • Envio em maio de 2014

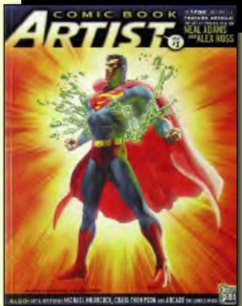
CRIADOR DE HQs #6 SWAMPMEN: MUCK-MONSTERS OF THE COMICS desenterra Monstro do Pântano, Coisa-Homem, Heap e outras criaturas humanas assustadoras do bayou dos anos 1970! Apresenta entrevistas com **WRIGHTSON, MOORE, PLOOG, WEIN, BRUNNER, GERBER, BISSETTE, VEITCH, CONWAY, MAYERIK, ORLANDO, PASKO, MOONEY, TOTLEBEN, YEATES, BERGER, SANTOS, USLAN, KALUTA, THOMAS** e outros. Capa **de FRANK CHO !** (Brochura de 192 páginas em **COLOR) US$ 17,95** (edição digital) **US$ 8,95** • Enviado em agosto de 2014



COMIC BOOK CREATOR #7 CRIADOR DE HQs #7 BERNIE WRIGHTSON entrevista sobre Swamp Thing, Warren, The Studio, Frankenstein, Stephen King e designs para filmes como Heavy Metal e Ghostbusters, e uma galeria de obras de arte de Wrightson! Além do escritor/editor **BRUCE JONES;** 20º aniversário de Treehouse of Horror, de Bart Simpson, com **BILL MORRISON;** e entrevistar Wolff e Byrd, conselheiros do Macabre's **BATTON LASH,** e muito mais! (revista **FULL-COLOR** de 84 páginas) **US$ 8,95** (edição digital) **US$ 3,95** • Enviado em novembro de 2014

CRIADOR DE HQs #8 MIKE ALLRED e **BOB BURDEN** capa e entrevistas, o cartunista "Reid Fleming, o leiteiro mais resistente do mundo" **DAVID BOSWELL** entrevistou, um bate-papo com **RICH BUCKLER, SR.** sobre tudo, desde Deathlok até uma nova carreira como pintor surrealista; Fala o artista de Tales of the Zombie **PABLO MARCOS ;** o cartunista israelense **RUTU MODAN;** além de um extenso ensaio sobre quadrinhos de humor europeus! (revista **FULL-COLOR** de 84 páginas) **US$ 8,95** (edição digital) **US$ 3,95** • Enviado em fevereiro de 2015

TwoMorrows agora oferece edições digitais de COMIC BOOK ARTIST Vol. 2 (os problemas da "prateleira superior")

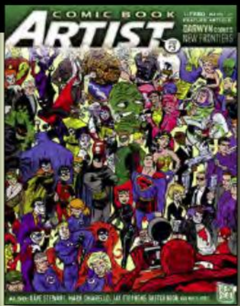


CBA Vol. 2#1

Capa **de NEAL** ADAMS / ALEX **ROSS** e entrevistas com ambos, história de "Arcade, The Comics Revue" com as lendas underground **CRUMB, SPIEGELMAN** e **GRIFFITH, MICHAEL MOORCOCK** nas adaptações de seu trabalho em quadrinhos, caderno de desenho **de CRAIG THOMPSON** e muito mais! (Edição digital de 128 páginas) **$ 5,95**

CBA Vol. 2#2

Entrevista exaustiva **com FRANK CHO** e galeria de cadernos de desenho, seção de caderno de desenho de **ALEX ROSS** com lápis nunca antes vistos, **MIKE FRIEDRICH** sobre a história de Star*Reach, além do animador **JJ SEDELMAIER** em seu Ambiguously Gay Duo e desenhos animados de The X-Presidents para Saturday Night Live. (Edição digital de 112 páginas) **$ 5,95**

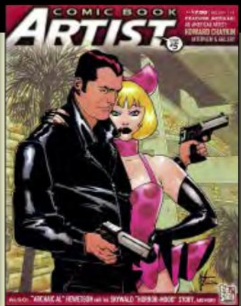


CBA Vol. 2#3

Entrevista com **DARWYN COOKE** e uma galeria de obras de arte raramente vistas e inéditas, um bate-papo com o diretor de arte da DC Comics, **MARK CHIARELLO,** uma exploração de As Aventuras do Pequeno Archie com o criador **BOB BOLLING** e o artista **DEX-TER TAYLOR,** novo caderno de desenho **de JAY STEPHENS** seção e muito mais! (Edição digital de 112 páginas) **$ 5,95**

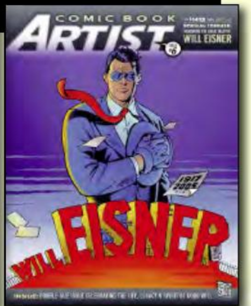
CBA Vol. 2 #4

A primeira entrevista completa **de ALEX NIÑO** e uma enorme galeria de suas obras de arte, entrevista com **BYRON PREISS** sobre sua carreira editorial, além do olhar mais abrangente de todos os tempos sobre os grandes artistas de quadrinhos filipinos **(NESTOR REDONDO, ALFREDO ALCALA** e outros), um caderno de desenho **STEVE RUDE** e muito mais! (Edição digital de 112 páginas) **$ 5,95**



CBA Vol. 2#5

Entrevista **com HOWARD CHAYKIN** e galeria de obras de arte inéditas, uma olhada nas revistas em preto e branco dos anos 70 publicadas pela Skywald, homenagem ao escritor/editor de Psycho e Nightmare **ALAN HEWETSON, LEAH MOORE** e **JOHN REPPION** em Wild Girl, uma seção de caderno de desenho **de SONNY LIEW ,** e mais! (Edição digital de 112 páginas) **$ 5,95**



CBA Vol. 2#6

Homenagem em tamanho duplo a **WILL EISNER!** Mais de 200 luminares dos quadrinhos celebram sua carreira e impacto: **SPIEGELMAN, FEIFFER** & **McCLOUD** sobre suas amizades com Eisner, depoimentos de **ALAN MOORE, NEIL GAIMAN, STAN LEE, RICHARD CORBEN, JOE KUBERT, DAVID MAZZUCCHELLI, JOE SIMON** e outros! (Edição digital de 252 páginas) **$ 9,95**

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