Machine Translated by Google

comic book CREATOR™

Uma publicação TwoMorrows

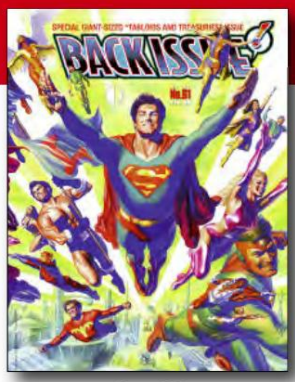
PDF Extra • Nº 3, outono de 2013

Neil Adams 1984

Ecos de Passado Futuro

Machine Translated by Google

REVISTAS DE QUADRINHOS DE TWOMORROWS



BACK ISSUE

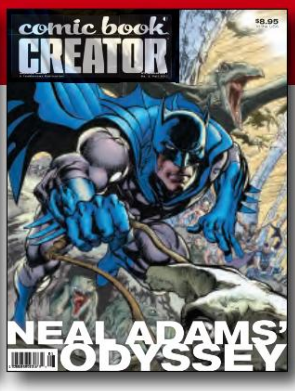
BACK ISSUE celebra os quadrinhos das décadas de 1970, 1980 e hoje por meio de uma variedade de departamentos recorrentes (e rotativos), incluindo entrevistas Pro2Pro (entre dois principais criadores), "Greatest Stories Never Told", artigos retrospectivos e muito mais. Editado por **MICHAEL EURY.**

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

ALTER EGO ALTER

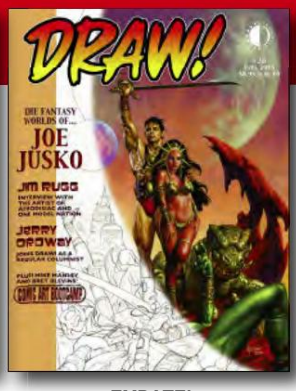
EGO, o maior zine dos anos 60, é totalmente novo, com foco nos quadrinhos e criadores das Eras de Ouro e Prata, com artigos, entrevistas e arte inédita. Cada edição inclui uma seção FCA (Fawcett Collectors of America), Mr. Monster e muito mais. Editado por **ROY THOMAS.**

(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**

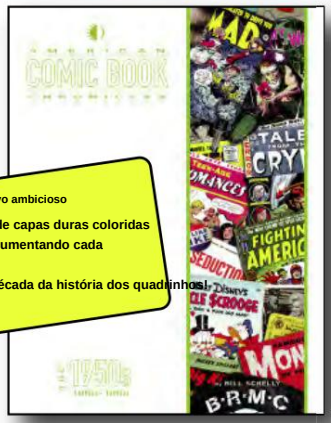
1960-64 e 1965-69 JOHN WELLS cobre dois volumes da **MARVEL COMICS dos anos 1960, TOWER COMICS** de Wally Wood , **CHARLTON, BATMAN TV SHOW** e muito mais! **1960-64:** (224 páginas) US **$ 39,95** • (Edição digital) US **$ 11,95**
ISBN: 978-1-60549-045-8

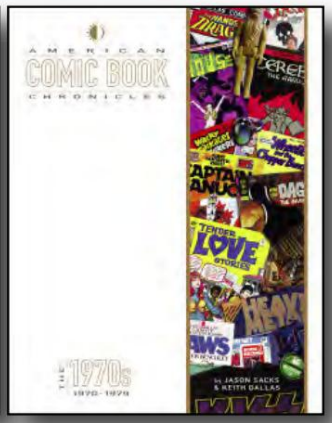
1965-69: (288 páginas) **$ 41,95** • (Edição digital) **$ 13,95**
ISBN: 9781605490557

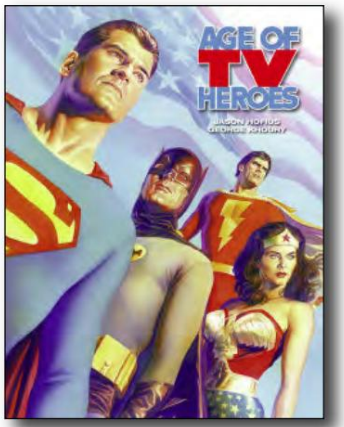
JASON SACKS E KEITH DALLAS dos anos 1970 na emergente Idade do Bronze dos quadrinhos! (240 páginas) **$ 40,95** • (Edição digital) **$ 12,95** • **ISBN: 9781605490564**

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!

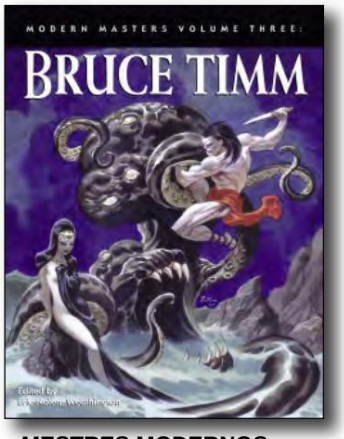






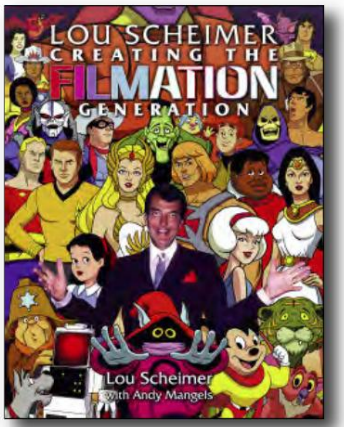
IDADE DOS HERÓIS DA TV

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**



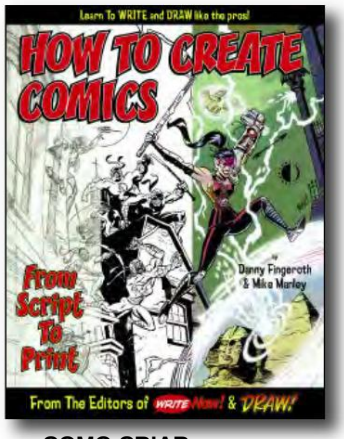
MESTRES MODERNOS
DESTAQUE O MELHOR DE HOJE

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**



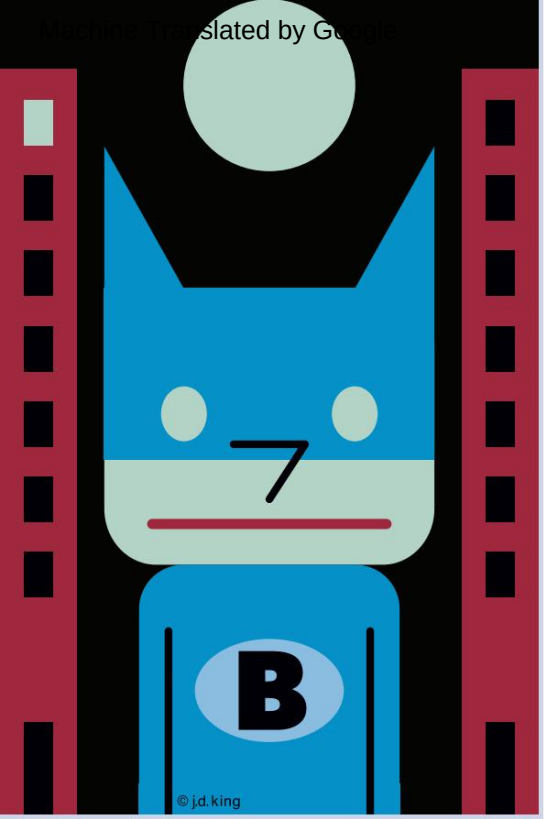
COMO CRIAR
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS
DO SCRIPT À IMPRESSÃO

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.twomorrows.com

Machine Translated by Google



BAT-W©©DY, o mascote Copyright Crusader CBC de **JD King**

JON B. COOKE
Editor/Designer

João Morrow
Editor e Editor Consultor

MICHAEL AUSHENKER
Editor associado

JORGE 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 KUSNER
Fotógrafos Contribuintes

MICHAEL AUSHENKER
FRED HEMBECK
CHRISTOPHER IRVING
JORGE KHOURY
TOM ZIUKO
Colunistas

Foto da capa por **SHEL DORF**

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 as redações.** 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™

Outono de 2013 • A **Nova** Voz do Meio de Quadrinhos • Número 3

ÍNDICE DE BÔNUS EM PDF

Neal Adams & Echo of Futurepast: SC Ringgenberg compartilha uma entrevista de 1984 com o artista em seu Continuity Studios falando sobre sua antologia de quadrinhos e muito mais!

Galeria **de Arte Neal Adams** 15

Machine Translated by Google

Adams: Ecos do Futuro Passado

SC Ringgenberg compartilha uma entrevista de 1984 com o ambicioso artista em seu escritório

Conduzido e transcrito por SC Ringgenberg

[A entrevista a seguir foi realizada em 1984 nos escritórios da Continuity Associates na cidade de Nova York. Isso foi originalmente conduzido para um artigo do Amazing Heroes, e a discussão gira em torno do novo título do selo, Echo of Futurepast, uma antologia claramente influenciada pelo sucesso do Heavy Metal. Ye Ed agradece a Steve por sua rápida transcrição e edição, e parabéns a Glenn Southwick pelos apreciados empréstimos de material de última hora. - **Sim, Ed.]**

SC Ringgenberg: Por que você está voltando aos quadrinhos? Desta maneira?

Neal Adams: Bem, como você sabe, já estive em quadrinhos. Eu fiz as coisas da Sra. Mystic, o— Sra. Mystic Annual e—

Steve: Isso foi intencionalmente anual?

Neal: Nem era intencionalmente mensal, nem seria bimestral. A intenção era que fosse uma história em quadrinhos que seria impressa quando estivesse pronta, porque, como vocês podem ver ao seu redor, temos um estúdio de arte comercial em pleno funcionamento e devemos nossa lealdade à Continuity Graphics mais do que devemos aos nossos lealdade, infelizmente, à indústria de quadrinhos. Não que eu não tenha nenhuma ligação com o negócio dos quadrinhos. Mas foi por causa da disposição legal sobre trabalho contratado que fui forçado a sair do negócio de quadrinhos por ter de entrar em greve de um homem só. Super-Homem vs. Muhammad Ali [Nova Edição de Colecionador #C-56, 1978] foi na verdade a última coisa que fiz nos quadrinhos.

Steve: Esse foi o principal motivo pelo qual você saiu dos quadrinhos?

Neal: Isso mesmo. Eu não poderia mais continuar nos quadrinhos em sã consciência com a provisão do trabalho feito sob encomenda. E a DC e a Marvel naquela época não estavam contratando ou usando ninguém, exceto sob as disposições da lei sobre trabalho sob encomenda. E senti que era antiético e até inconstitucional.

Steve: O que você fez foi o motivo pelo qual foi mais fácil para caras como Marshall Rogers entrar e ter um agente negociando?

Neil: Talvez, talvez. Gosto de pensar que se você pegar o porrete e lutar, se não necessariamente vencer, pelo menos você ajuda o próximo que aparecer a avançar um pouco mais do que poderia ter avançado no passado.

Então, fizemos a luta, demos o nosso melhor. É sempre bom envolver-se no bom combate. Você não necessariamente sai com fitas e outras coisas, mas você sente que fez alguma coisa e o que fizemos com o estúdio…

Talvez uma das coisas que vocês já ouviram falar é essa ideia que tivemos para uma empresa chamada Trans-Continuity, e que era criar projetos aqui nos Estados Unidos e vendê-los na Europa, porque os europeus têm uma atitude estranha em relação às coisas. assim. Os europeus pensam que os artistas são basicamente proprietários ou co-proprietários do seu trabalho, e que deveriam receber royalties quando o material é vendido noutro local, por isso comprarão direitos únicos ou duplos para utilizar o material. Achei que parecia um conceito eminentemente justo, então o que fiz foi nos representar como agente e também como criador, e produzimos projetos como Bucky O'Hare, como Frankenstein/Drácula/Lobisomem, e alguns de outros recursos para vender no exterior.

A ideia de que se a Marvel e a DC fossem os únicos clientes nos Estados Unidos e eles estivessem trabalhando sob uma cláusula de trabalho feito sob encomenda, então disponibilizaríamos a eles projetos que eles poderiam comprar, somente depois de terem sido comprados por todas as outras pessoas no mundo, então se eles fizessem exigências, diríamos: "Bem, nós os vendemos para todo mundo, então se você quiser comprá-lo por direitos únicos, você pode fazer isso". A ideia era que a América se tornasse o último cliente. Desde que começamos isso, as coisas mudaram no ramo de quadrinhos. Quer tenhamos ajudado a proporcionar a mudança ou apenas estivesse chegando a hora de essa mudança acontecer – ela aconteceu. Portanto, a razão para a existência da Transcontinuidade é muito menor do que costumava ser. Hoje em dia, cada vez mais pessoas viajam através do oceano e vendem coisas no exterior e cada vez mais agentes vêm aqui e compram. Então o que a gente tem são imóveis que vendemos lá fora, mas que estão procurando clientes aqui.

E desde que iniciamos esse projeto, cada vez mais pessoas se interessam em publicar nosso próprio material. E o formato que decidimos publicar o material foi o formato de história em quadrinhos.

Steve: Apenas os quadrinhos normais de 32 páginas?

Neal: 52 páginas normais.

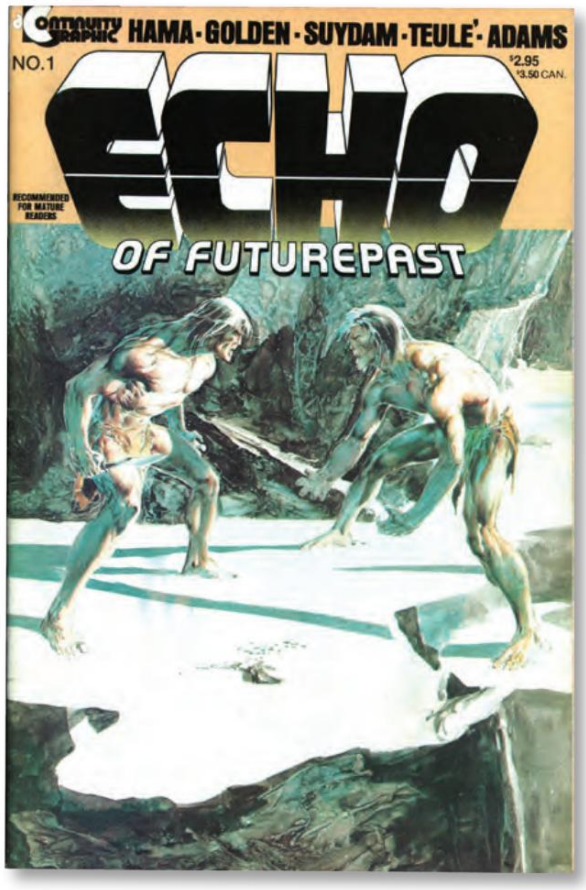
Steve: 52 páginas? Como nos velhos tempos.

Neal: Como nos velhos tempos. Sempre gostei da história em quadrinhos de 52 páginas.

Steve: Tem uma sensação boa e sólida.

Neal: Tem uma sensação boa e sólida. Mas, mais do que isso, eu [illegible] ler histórias em quadrinhos, e se não gostasse do cara que estava fa[illegible] "Superman" em Action Comics, gostaria do cara que estava fazendo "Tommy Tomorrow". Ou se eu não gostasse desse artista, gostaria de outro artista. Se eu não gostasse de um recurso específico, gostaria de outro recurso. E eu leria os outros recursos também. Eu era criança, tinha [illegible] interesse em ler muita coisa; Eu estava interessado em negociar [illegible] meus amigos. Aquele centavo que gastei queria que valesse alg[illegible] com certeza, valeu alguma coisa porque eu poderia comprar 52 [illegible] páginas de bons quadrinhos. A ideia por trás de Echo of Future P[illegible] basicamente, apesar de chamá-la de antologia gráfica, é realmente uma história em quadrinhos de 52 páginas. Não tem muitas coisas que você vê nas revistas. Não tem nada artístico, não tem histórias que você não consegue entender; não tem artigos sobre os Irmãos Hildebrandt…

Abaixo: Continuity Graphics, de Neal Adams, produziu a fascinante antologia de quadrinhos de meados da década de 1980, Echo of Futurepast, que serializava histórias em quadrinhos intercaladas com histórias mais curtas. Criadores notáveis incluíram Arthur Suydam e Michael Golden, bem como uma boa quantidade de trabalho do próprio editor, incluindo esta capa da primeira edição [1984].



Machine Translated by Google

Steve: Então, são todos quadrinhos.
Neal: São todos quadrinhos, de capa a capa. Há uma página que apresenta cada história ou capítulo; às vezes são histórias individuais, às vezes um capítulo de uma história. Mas são todos quadrinhos, todos bem desenhados, todos bem concebidos. Eles têm começo, meio e fim, e são muito divertidos de ler, que é basicamente o que eu acho que os quadrinhos tratam. Acho que todo mundo concorda com isso. Parece que embora as pessoas concordem com isso, elas saem pela tangente e criam coisas que não estão necessariamente nesse molde, que colocam muitos esforços em algo que não é muito divertido de ler.

Steve: Sim, certos produtos são uma espécie de chatice.
Neal: Não consigo entender por que as pessoas estão fazendo isso.
Steve: Então, você está pensando em recriar coisas como os antigos quadrinhos do tipo omnibus da Fawcett House, como Jumbo e coisas assim?
Neal: Bem, vou te dizer, não, o que estamos fazendo com Echo of Future Past é criar uma antologia de quadrinhos que tem projetos que são um pouco quadrinhos, mas ainda são quadrinhos. Ou seja, eles não são super-heróis. São histórias de quadrinhos sem serem super-heróis. Então, esse pacote específico não contém quadrinhos de super-heróis, mas ainda assim histórias divertidas.

Steve: Bem, qual será a sua primeira edição?
Neal: A primeira edição conterá "Bucky O'Hare", da qual estou entregando páginas…
Steve: Este é Larry Hama, Michael Golden.
Neal: Sim, Larry Hama, Michael Golden. Esta é a primeira página da nossa primeira edição.
Steve: Lembro-me de ter visto cópias de algumas dessas coisas na entrevista com você no The Comics Journal.
Neal: É possível que você tenha. Alguns desses projetos estão em produção há alguns anos, projetos muito bem pensados e trabalhosos: "Tippie Toe Jones", feito por dois talentosos recém-chegados Lynley Farley e Louis Mitchell, o "Frankenstein/Drácula/Lobisomem". ", feito por mim mesmo; "Mudwogs" de Arthur Suydam.

Steve: Esta é uma nova história?
Neal: Estranhamente; ele começou "Mudwogs" no Heavy Metal, mas… uhhh… talvez tenha sido a forma como ele apresentou? O que eu não acredito, mas talvez tenha sido a forma como o Heavy Metal dirige sua revista; as poucas primeiras histórias que ele enviou, contos, foram impressas fora de ordem.
Steve: Então perdeu toda a continuidade?
Neil: Sim. Foi um pouco perturbador para Arthur e um pouco perturbador para as pessoas que o leram. Por outro lado, pareciam ser contos, então não foi uma coisa importante, mas o que fizemos foram as primeiras oito páginas daquele artigo de 16 páginas, que está na primeira revista, são um monte de capítulos que agora se reúnem em uma única história, e então continuamos a história dos "Mudwogs" nos próximos oito páginas, que são páginas que ninguém viu. Tivemos uma longa discussão com Arthur, e a discussão tinha a ver com qual seria o preço da reimpressão de páginas que as pessoas já viram, e pensamos, por uma questão de continuidade - quero dizer, a empresa se chama Continuidade - seria é melhor que as pessoas leiam essas páginas e depois continuem a ler a história, do que deixá-las cair na história no meio. Portanto, oito dessas páginas são, na verdade, reimpressões, e as próximas oito páginas são novas, e a história continuará a partir daí.

Acima: retrato de Seth Kushner de Neal Adams. **Inserção abaixo:** Detalhe da capa de Michael Golden do Echo of Futurepast # 6 [julho de 85], apresentando o grande sucesso do título, Bucky O'Hare.

Machine Translated by Google

Acima: Arthur Suydam, que apareceu brevemente nos livros de mistério da DC editados por Joe Orlando no início dos anos 70 - e desapareceu rapidamente - retornou em plena glória com sua arte surpreendente (e roteiro maluco) em Echo of Futurepast. Aqui está um painel do nº 2 [1984].

Steve: Parece uma coisa boa.

Neal: É realmente uma coisa boa. É tudo muito divertido; é tudo muito legível, bons quadrinhos. Não há nada vago ou esotérico aí. Jean Teulé é um cara que conheço da França que parece um garoto de fazenda. Acho que você não pensa nos franceses parecendo garotos de fazenda, mas ele é um jovem ruivo, de rosto sardento, cabelos encaracolados, que desenha uma tira um tanto estranha, e essa tira em particular se chama "Vírus". Vírus é uma criaturinha desprezível e Vírus culmina, creio eu, na quinta edição.

Temos basicamente seis questões juntas.

Steve: Em que estilo Teulé está trabalhando?

Neal: Teulé usa fotografias, pinta e altera as fotografias numa espécie de estilo pontilhista, mas muito realista.

Ele usa muitas referências.

Jon Hartz: Semelhante ao cara do Heavy Metal, [Rod] Kierki-gaard ["Rock Opera"]. É semelhante a isso, mas não tão…

Neal: Bem, também descobrimos que uma das outras coisas sobre as quais enfatizamos muito, muito fortemente, é que tudo é colorido, não há nada em preto e branco. Não acreditamos, acreditamos em quadrinhos coloridos... O fato de um artigo ser em preto e branco, teria que haver uma razão extremamente importante para um artigo aparecer em preto e branco na revista. Pretendemos que seja sempre colorido. Se não for colorido, estamos fora do mercado, no que me diz respeito.

E o que fizemos com as coisas do Teulé é que colorimos e combina incrivelmente bem. Algumas de suas coisas apareceram no Heavy [illegible] Na verdade, estávamos atuando como agentes dele na época em que os vendemos para o Heavy Metal. Mas eles não os usaram de uma forma que eu considerasse correta; eles os dividiram e os imprimiram parcialmente em diferentes partes de uma página. Foi muito estranho.

Somos bem simples por aqui. Fazemos as coisas de maneira direta, você sabe. "Isso é bom, nós gostamos."

Steve: Parece que você tem uma seleção bastante sólida aqui. Há uma boa variedade variável de estilos. Você tem animais engraçados, e então Suydam é uma espécie de neo-Frazetta.

Neil: Certo. Embora existam estilos diferentes, cada estilo é bem desenhado. Não estamos nos esforçando para encontrar pessoas que façam um estilo interessante, mas não está bem desenhado e só porque é um estilo interessante… Queremos ver um bom desenho. Gostamos de bons desenhos por aqui. Nós respeitamos isso, e não é que não pensemos nisso. "Ah, coisas que não são bem desenhadas não deveriam ser publicadas", é que preferimos manter coisas bem desenhadas em nossa revista.

Steve: Basta mantê-lo em um certo nível de proficiência para que as pessoas saibam o que esperar.

Neal: Sim, exatamente.

Steve: Por que você não me conta um pouco sobre o que está por vir nas edições futuras?

Neal: Ok. Tem um longa chamado "Hom", que é feito por Carlos Giménez… Carlos é um artista espanhol que conheci há cerca de seis anos, e vi seu livro e sempre senti que adoraria publicá-lo nos Estados Unidos, e esta é minha oportunidade, então estou fazendo isso aqui. Outro longa que estamos fazendo se chama "AE-35", escrito por Tim Ryan e desenhado por Will Jungkuntz. Will trabalhou em nosso estúdio por vários anos como freelancer e, eu acho, ele fez Doutor Estranho para a Marvel e fez um filme de ficção científica chamado "AE-35".

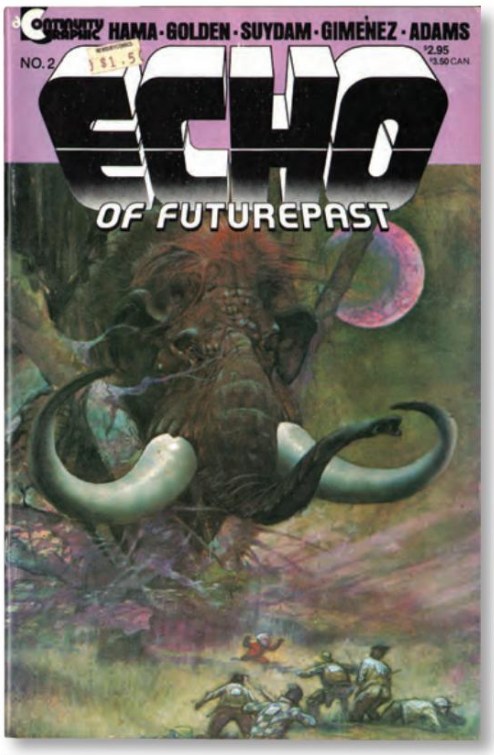
Steve: Quem fez a capa da edição nº 2?

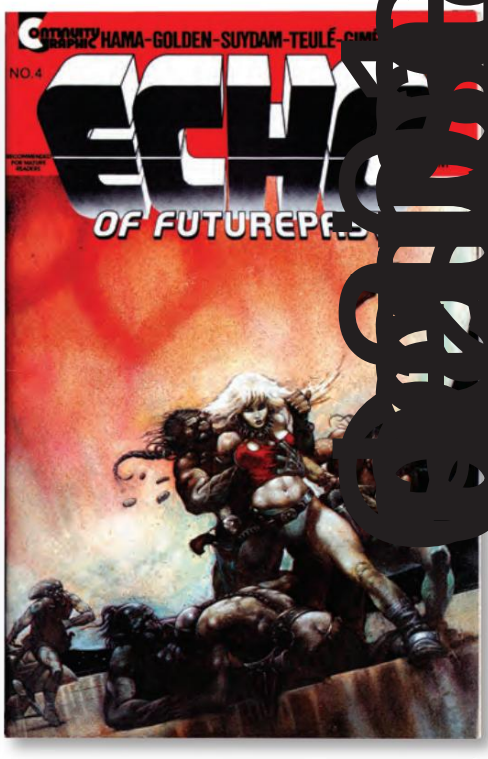
Neil: Deixe-me ver. Esse é Arthur Suydam.

Steve: Isso é realmente excelente.

Neil: Sim.

Abaixo: Echo of Futurepast cobre #2–4, arte a partir da esquerda de Arthur Suy-dam, Michael Golden e Suydam novamente. Muito obrigado ao amigo de longa data de Ye Ed, Glenn Southwick, por emprestar alguns Continuity Comics.





Machine Translated by Google

Steve: Quanto trabalho você fará na revista?

Neal: Bem, não confiamos muito em Neal Adams, porque ele tem muitas coisas para fazer, então se Neal fizer um filme, esperamos até que esteja pronto antes de agendá-lo. É basicamente assim que administramos a revista. Estamos finalizando os recursos, ou chegando tão perto de terminar que realmente não podemos nos preocupar com isso, e executá-los dessa maneira, em vez de esperar que as pessoas cumpram os prazos.
Steve: Sim, ou anunciar algo que não está concluído.
Neil: Sim, exatamente. É por isso que estamos seis números à frente quando iniciamos a revista. "AE-35" não começará até a edição #6.
Steve: Isso vai ser mensal?
Neal: Não, bimestralmente. Por outro lado, os dois primeiros números sairão mensalmente.
Hartz: O primeiro será lançado na terceira semana de abril; o segundo será enviado na terceira semana de maio.
Steve: Você está fazendo isso – saindo em rápida sucessão – para chamar a atenção dos seus leitores?
Neal: É para que as pessoas saibam o que está acontecendo e para mostrar a elas que isso não é algo passageiro. O que mais temos planejado... Nunca presto atenção... Temos um personagem chamado Shaman, que pode aparecer nesta, ou pode aparecer em outra revista [ele apareceu, em Zero Patrol #3].
Hartz: Também temos outro personagem chamado Crazyman, com o qual estamos brincando ou colocando-o em Echo também, se não, então o colocaremos em seu próprio título. [Eles fizeram, começando em Crazyman #1 [Abr. 1992], mas inicialmente como backup em Revengers Apresentando Megalith #1, abril de 1985]
Steve: Parece uma espécie de super-herói simulado.
Hartz: Crazyman é ótimo; "Crazyman" é uma das tiras favoritas por aqui,
Steve: Presumo, é uma tira humorística?
Hartz: Não. Não, não é. É muito difícil classificá-lo em um gênero.

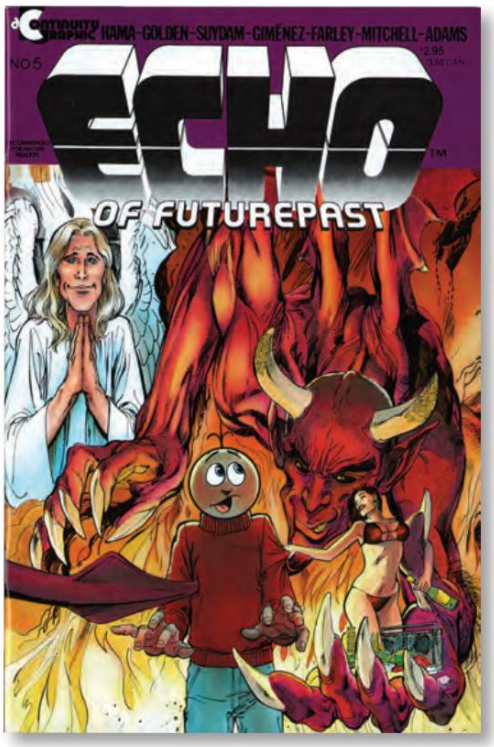
Steve: Isso é coisa do Will Jungkutz? É muito elegante.
Neal: As cores dessa história estão sendo feitas por Arthur Suydam.

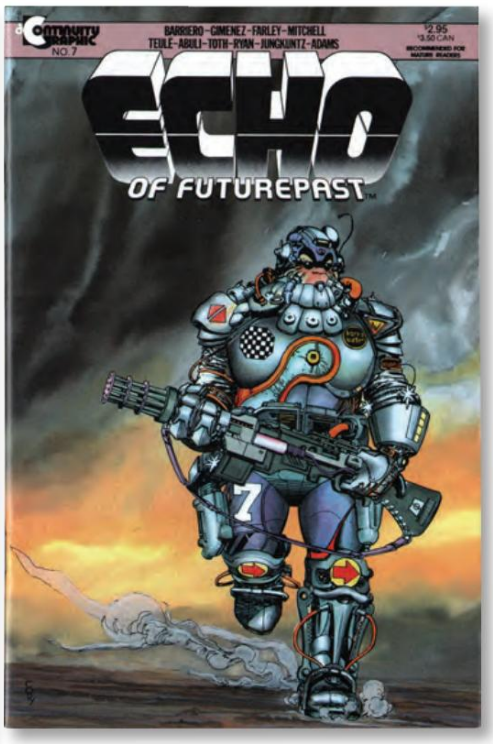
Steve: Como as coisas do livro estão sendo coloridas? Suydam colore seus próprios originais?
Neal: Arthur Suydam colore seus originais; ele é o único até agora que colore seus originais. A técnica que usamos constantemente é a técnica blueline.
Steve: Você acha isso superior ao processo grayline?
Neil: Ah, sim. Bem, a diferença é simplesmente que no processo de linha cinza, você colore fotostáticas, que são quase impossíveis de colorir, e o processo de linha azul, no qual você colore qualquer coisa que queira colorir. O problema com a linha azul é o encolhimento e o alargamento do papel, claro.

O que frequentemente fazemos é refazer a placa preta, para que corresponda melhor ao tamanho.
Vale a pena e se der certo, você tem um bom produto.
Levamos mais tempo; Quero dizer, passamos muito tempo com essas páginas.
Passamos muito tempo elaborando as histórias e gastamos ainda mais tempo elaborando a arte.

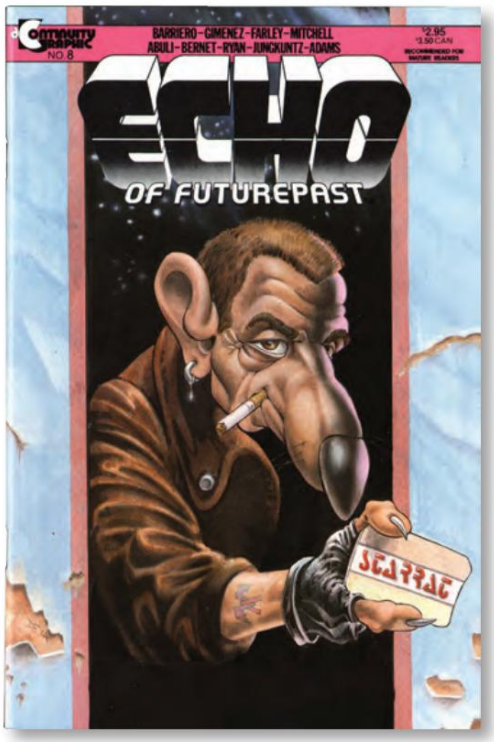
Steve: Bem, o estilo desse sujeito é bastante semelhante ao seu.
Neil: É.
Provavelmente é porque eu o renderizei.
Steve: Oh, você pintou os lápis dele? Ahhh.
Neal: Esse é Will Jungkuntz novamente.
Steve: Uma coisa que eu queria perguntar a você, Neal, é que muitos quadrinhos estão sendo lançados, bem, estou pensando no produto do Pacífico, onde eles usam separações de cores a laser e parece apenas lixo. Você acha que os coloristas terão que reaprender a colorir para as novas tecnologias?
Neal: Os coloristas terão que ser considerados artistas.
O maior problema com o que está acontecendo nos quadrinhos é que os artistas de quadrinhos pensam que estão em um meio de uma só cor, e os coloristas têm recebido US$ 7 dólares por página... Ou, mais recentemente, US$ 15 dólares por página. página, para colorir as páginas dos quadrinhos, e as páginas dos quadrinhos agora não são realmente coloridas pelo colorista;

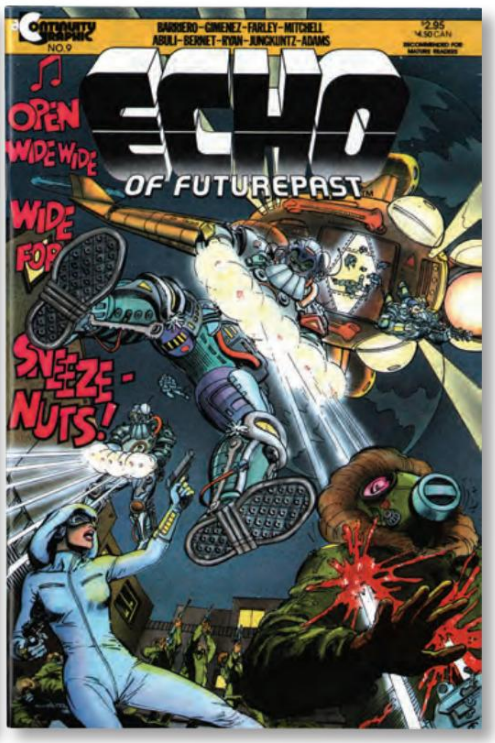
Acima: Neal se inspirou nos quadrinhos europeus quando desenvolveu Echo of Futurepast e, de fato, o criador contribuiu para algumas antologias europeias, incluindo esta capa para L'Echo des Savanes Special USA #14 [1979] (layout aproximado de Fershid Bharucha representando Behold the Man, de Michael Moorcock.) **Abaixo:** Capas de Echo of Futurepast #5–7, da arte esquerda de Louis Mitchell/Neal Adams, Michae





Machine Translated by Google





Acima: Capas das duas últimas edições de Echo of Futurepast, #8 e 9. A partir da esquerda, arte da capa de Goran Delic e William Jungkuntz & Neal Adams.

eles são coloridos por algumas senhoras em Connecticut que cortaram essas manchas de tom. Hoje em dia, se quisermos entrar na nova tecnologia, temos que fazer coloração de qualidade. Na verdade… [para Jon Hartz] por que você não pega alguns…

Hartz: Algum megálito?

Neal: Sim, pegue um pouco de Megalith e um pouco daquele Zero Patrol. [para Steve] Como trabalho na área comercial, também sou ilustrador. Entrei em campo de uma forma muito estranha. Eu entrei meio para trás; Voltei para o campo depois de ter feito muitas coisas

Steve: Você estava fazendo publicidade primeiro -

Neal: Eu estava fazendo muita publicidade. Mas a minha formação técnica tem sido o campo da arte técnica, por isso o que conheço é arte comercial, e a qualidade e as restrições da arte comercial levam as pessoas a fazer coisas técnicas melhores.

Nos quadrinhos é muito difícil fazer coisas técnicas, porque eles não querem pagar por isso. Ninguém quer pagar por uma reprodução de quadrinhos de boa qualidade. Portanto, você cria técnicas falsas. A cor nos quadrinhos é falsa. Não é que seja ruim; é simplesmente falso. É uma técnica antiquada.

O que estamos tentando fazer - e não pretendemos fazer uma revolução aqui - mas estamos tentando trazer a qualidade ou a cor ao trabalho do artista para que, um: o artista receba o que merece, e dois: o respeito pelo colorista começa a ficar evidente. As pessoas não entendem que uma história em quadrinhos é uma ilustração em quatro cores. Pode não ser a maior arte do mundo, mas ainda assim são quatro cores. Nenhuma cor com cores aplicadas, e é assim que deve ser pensada.

Algo como Arthur Suydam, você olha e diz, bem, é uma história totalmente diferente, porque ele obviamente aplicou sua própria cor. O que estamos tentando fazer é conseguir que os coloristas, que os entendam, um: espera-se que façam um trabalho excelente e dois: sejam respeitados quando o fizerem. Você não consegue isso com muita frequência. Lynn Varley está fazendo isso com Ronin. É uma coloração um pouco esotérica na minha opinião, mas ainda é uma tentativa de criar um estilo de coloração.

Steve: Há mais alguém por perto que você acha que está fazendo um bom trabalho?

Neil: Claro. Cory Adams.

Steve: O que você acha do trabalho de Tom Zuiko para a DC? Você já viu muito disso?

Neal: Tom…?

Steve: Zuiko. Ele fez a Espada do Átomo de Gil Kane minissérie. Ele geralmente pinta o trabalho de Gil para a DC.

Neal: É muito difícil dizer porque existem bons coloristas ao redor. O problema é que eles estão estabelecendo cores e suas cores estão sendo seguidas por outra pessoa. Portanto, é difícil dizer se uma pessoa é um bom colorista. Michael Golden coloriu uma edição de Star Wars; trabalho fantástico para cores planas. Mas creio que estamos saindo da era das cores planas e estaremos na era das cores pintadas. E, na era da cor pintada, as coisas vão mudar. Todos os padrões vão ser jogados fora, e novos padrões vão surgir. E eu não acho que seja possível que isso exista de outra forma, então a questão não é tanto, quem é um bom colorista de quadrinhos, o A questão é quantas dessas pessoas que são bons coloristas de quadrinhos podem se adaptar ao novo estilo que estará por vir. E eu não sei. É uma ótima pergunta. Veremos o que acontece.

Steve: Em que tipo de papel você vai imprimir?

Hartz: O ultrabrilhante do Pacífico; ou o papel ultrab[illegible] Pacific ou o papel padrão Baxter normal, a mesma c[illegible] você vê na maioria dos livros independentes no [illegible] US$ 1,50.

Steve: Já que você está tomando cuidado ext[illegible] a reprodução não está custando muito mais dinheiro?

Neil: Sim e não. Costumava custar muito mais. Agor[illegible] custa mais. Não custa muito mais. Custa mais. Mas mais po[illegible] ser crítico. Por exemplo, pode custar entre US$ 75 e US$ [illegible] por página para fazer as separações —

Steve: Isso é cor, certo?

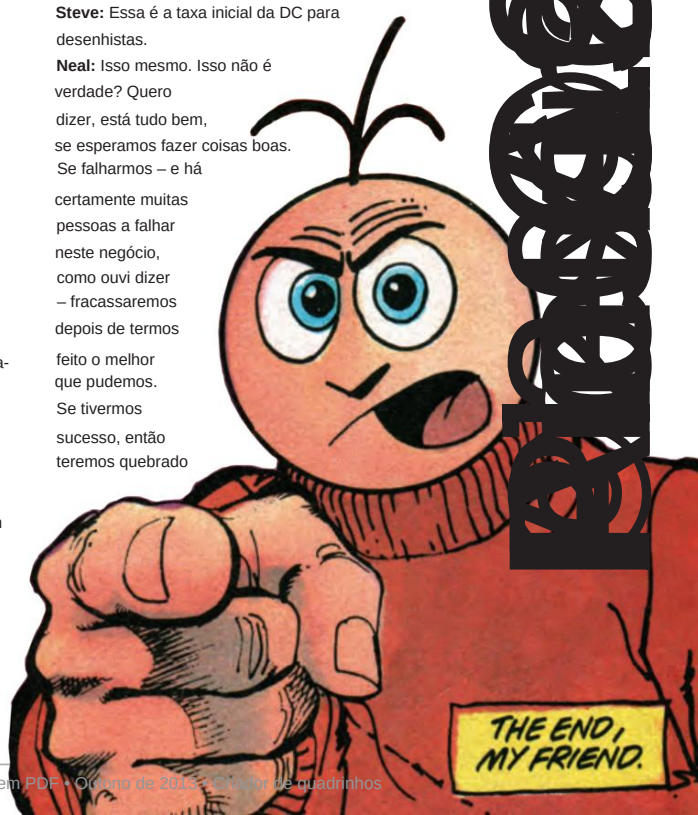
Neal: Isso é totalmente colorido… Você está fazendo quatro [illegible] todas no tamanho certo, e elas são tudo o que cabem no tambor de [illegible] disparam. Custa algo em torno de US$ 66 para fazer uma separaç[illegible] Agora, são mais alguns dólares para fazer essas separações. Também custa alguns dólares a mais para fazer esse tipo de impressão em [illegible] Então você tem esses problemas aí. A outra coisa que é mais [illegible] é que você tem que pagar um colorista para colorir três vezes mais [illegible] fazer uma coloração de boa qualidade, então você tem outra despe[illegible]

Steve: As taxas que você paga a um colorista são muito ma[illegible] alta [illegible] o padrão da indústria?

Neil: Sim, claro. Eles têm que ser. Quem vai sentar e colorir à mã[illegible] por US$ 15 dólares por página? Você não pode fazer isso. Portanto, pagamos US$ 35 ou US$ 40 por página.

Steve: Essa é a taxa inicial da DC para desenhistas.

Neal: Isso mesmo. Isso não é verdade? Quero dizer, está tudo bem, se esperamos fazer coisas boas. Se falharmos – e há certamente muitas pessoas a falhar neste negócio, como ouvi dizer – fracassaremos depois de termos feito o melhor que pudemos. Se tivermos sucesso, então teremos quebrado



Inserção à direita: Uma característica estranha em Echo of Futurepast foi "Tippie Toe Jones" de Lynley Farley e Louis Mitchell (com bastante ajuda aparente de Neal). Cortesia da Amazon

Machine Translated by Google

algum novo terreno. É isso que espero que aconteça. Cabe aos fãs e aos compradores dizer se teremos sucesso ou não.

Steve: O que você está fazendo para classificar, ou abrir o caminho, no que diz respeito à publicidade e promoção?

Neal: Infelizmente, como estamos rompendo tão rapidamente, de alguma forma, tudo está acontecendo muito rapidamente. Anunciamos no, uhhh…

Hartz: o guia do comprador.

Neal: O Guia do Comprador. Estamos recebendo o máximo de promoção que podemos cortar. Enviamos uma pasta. Estamos recebendo artigos aqui e ali. Não somos uma grande empresa. Se fôssemos uma empresa da DC ou da Marvel, teríamos dinheiro saindo dos nossos ouvidos. Então estaríamos nos espirrando por todo lado. Esperamos que se espalhe a notícia do que estamos fazendo, que nossos anúncios aqui e ali atraiam a atenção, que as pessoas comprem nossos produtos e que ganhemos dinheiro e anunciemos um pouco mais. Estamos tocando de ouvido, é basicamente o que estamos fazendo. Se fôssemos a DC ou a Marvel, obviamente estaríamos fazendo isso de forma diferente; grande impacto, grande campanha. Temos uma pequena campanha publicitária aqui e ali.

Steve: Acho que ajuda o fato de você ter conhecido pessoas na primeira edição.

Neil: Sim.

Steve: Você tem Michael Golden, Arthur Suydam, você mesmo—

Neal: Teremos conhecido pessoas o tempo todo. Quero dizer o trabalho da gente que a gente tem: o Teulé, que está na primeira edição, e vamos dar a conhecer o Teulé aqui. Temos, mais tarde teremos o Giménez, e daremos a conhecer o Giménez aqui. Mas, ao mesmo tempo, teremos ele, teremos outras pessoas, por exemplo, Bucky O'Hare, de Michael Golden, continua em seis edições. Minhas coisas acontecem por um monte de questões, e temos surpresas planejadas para mais tarde. E não podemos falar sobre as coisas que temos seis problemas no futuro porque estamos em andamento com essas coisas, e elas são meio que secretas, você não pode realmente falar sobre essas coisas. Mas, para as primeiras seis edições agora, temos Larry Hama, Neal Adams, Michael Golden, Arthur Suydam, Jean Teulé, basicamente repassando tudo isso, e alguns caras novos que ninguém viu, mas depois de verem eles, e mais tarde, teremos mais caras.

Steve: Bem, você pode me dar alguns nomes dos desconhecidos?

Neal: Louis Mitchell, por exemplo, faz "Tippytoe Jones". Louis é realmente fantástico. Ele não está realmente em campo. Ele está fazendo arte comercial no Brooklyn e é um artista incrível. Ele não foi cortado do molde geral. Na primeira edição, temos cinco páginas sobre "Tippytoe Jones" e depois pulamos uma ou duas edições antes de entrarmos na história completa de "Tippytoe Jones". Louis Mitchell e Lynley Farley, o escritor, são ambos desconhecidos na área, ambos fantásticos, ambos realmente fantásticos.

Steve: "Tippytoe Jones" já foi impresso na Europa?

Neal: Não, porque sabemos que é bom. É um tipo de tira muito estranho. É como uma Alice no País das Maravilhas, uma tira muito difícil de descrever, uma tira muito estranha, mas lógica e sensata, e de boa arte, assim. Temos clientes na Europa que provavelmente o administrarão simultaneamente conosco. Temos um cliente na França e um cliente na Espanha. Estamos fazendo as separações e mandando para lá, e é uma tira incrível e maravilhosa. "AE-35" de Will Jungkuntz é basicamente – ele começou quando ninguém o conhecia e estava fazendo algumas coisas para a Marvel, mas basicamente "AE-35" é seu primeiro grande projeto, e é um projeto fantástico.

E quando essa coisa for lançada, chegar aos primeiros capítulos, todo mundo saberá quem é Will; bem como Tim Ryan, o escritor. Eles terminaram o trabalho e agora estão trabalhando em "Crazyman", outro recurso que estaremos lançando lá. O que está acontecendo é que as pessoas estão ficando silenciosamente atraídas pelo livro. Não é underground, mas é só que… as pessoas sabem dos projetos que planejamos há anos. Senti falta de colocar Bernie Wrightson's Freakshow porque quando chegamos a esse projeto, não era justo mantê-lo, então o vendemos para o Heavy Metal. Mas cada vez mais pessoas estão vindo. Eles querem fazer um trabalho bom e especial. Eles querem saber se a pessoa com quem está trabalhando exigirá que eles escrevam boas histórias, que as histórias sejam coerentes e não apenas tipos estranhos de falas.

Steve: Você acha que seus padrões são mais elevados do que muitos editores regulares de quadrinhos?

Neal: Não sei. Acho que tenho padrões bastante elevados. Não gostaria de ser alguém trabalhando para mim porque não aceito muita coisa. Não gosto que as pessoas desistam. Não gosto que as pessoas não me dêem o melhor que podem dar. E a coisa ruim sobre mim, suponho, se alguém está trabalhando para mim ou comigo, como preferimos dizer, é que basicamente posso dizer se não estão me dando o melhor que podem. E eu os lembro; Howard Chaykin, por exemplo, fazendo "Cody Starbuck". Eu gostaria que depois que ele fez a primeira história de "Cody Starbuck", apesar do fato de ele ter tido uma carreira muito boa, seus padrões subiram um pouco, não necessariamente por minha causa, mas é difícil trabalhar sob condições difíceis. -dições, com altos padrões esperados sem sentir o mesmo tipo de desejo em si mesmo, de fazer coisas boas, e eu diria que seu American Flagg! mostrou que ele é um talento incrível…

Steve: Além de Echo of Futurepast, você tem planos para títulos com personagens individuais?

Neal: Aqui está uma estatística ruim das três primeiras capas. Você verá anúncios nos quadrinhos do Pacífico, na verdade, o do meio é a primeira capa de Armor and the Silver Streak.

Steve: Esse material será distribuído através do

Acima: Detalhe da capa de The Revengers Apresentando Megalith #1 [Abr. 1985], com arte do criador e editor Neal Adams. **Abaixo:** Ms. Mystic #1 [1982], capa de Neal Adams, o primeiro da linha de super-heróis do Continu

Machine Translated by Google

Acima: Neal Adams adorava a série de ficção científica desenhada por Esteban Maroto, em espanhol, Legionarios del Espacio (Legionários do Espaço), que ele comprou no Harlem espanhol na década de 1960. Renomeando-o como The Zero Patrol e reescrevendo a série, Neal também adicionou um pouco de sua arte ao título publicado pela Continuity.

Abaixo: A sinopse da capa do Zero Patrol # 2 provocava uma raridade de Neal Adams em suas páginas: uma tira juvenil de ficção científica do criador dos quadrinhos que foi inspirada nas antologias de quadrinhos de ficção científica editadas por Julius Schwartz na DC Comics.

lojas de vendas diretas?

Neal: Sim. Novamente, não somos grandes o suficiente com distribuição regular em bancas de jornal. Seria muito bom, mas estamos sendo muito - quero dizer, estamos tentando que as pessoas saibam o que estamos fazendo, mas não estamos saindo e desafiando os grandes. Estamos apenas tentando produzir bons quadrinhos.

Steve: Você está primeiro tentando estabelecer uma base de leitores?

Neil: Ah, não. Acho que tudo o que estamos tentando produzir são boas histórias em quadrinhos. É difícil, porque o aspecto comercial parece estar em debate. Muitas pessoas têm suas próprias ideias sobre qual é a melhor maneira de fazer negócios com quadrinhos. Tentamos produzir um bom produto e depois tentamos pensar em maneiras de apresentá-lo e vendê-lo, das quais possamos ganhar a vida. Mas a forma como a gente começa é com bons quadrinhos é com um bom trabalho, então como estamos começando não sabemos o que vai acontecer. Este é o megálito.

Steve: Isso é excelente. É estranho para mim olhar para isso porque é exatamente como um personagem que fiz para o New Talent Showcase da DC.

Neal: Shhh. Realmente? Bem, sentimos que Megalith é o tipo de herói que as pessoas gostariam de ver. Megalith é um herói que se fez sozinho, um super-herói que se fez sozinho. Ele foi forçado, pelas condições que aconteceram com ele, a se transformar em um super-herói. Ele, na verdade, não teve escolha. Ele pensou que o que estava fazendo era se treinar para as Olimpíadas, mas descobriu que estava se treinando para ser comprado por alguém que iria usá-lo nas Olimpíadas, mas não do lado dos Estados Unidos. Seus pais foram mantidos em cativeiro para garantir esse treinamento e venda contínuos. E em vez de revidar no momento em que esse conceito lhe é apresentado, ele treina para ser tão bom, que cria uma ligação entre sua mente e seu corpo que o faz superar-se quase até a superpotência.

Steve: Então, ele pode explorar essas áreas do cérebro…

Neal: …Isso todo mundo fala, mas ninguém parece saber o que eles são ou…

Steve: Essa é uma excelente ideia. Quem pensou nisso?

Neal: Isso é o que fazemos por aqui. Nós temos ideias.

Steve: Algumas das ideias serão geradas apenas em sessões de discussão ou alguém simplesmente entrará e dirá: "Uau, acabei de ter uma ideia excelente".

Neal: Eu tenho criado personagens de quadrinhos há muito tempo, e a forma como os personagens acontecem é muito difícil de descrever… Nós nos esforçamos para criar personagens, e é isso que estamos fazendo. Acho que Megalith é um bom personagem apenas porque é difícil encontrar um personagem feito por ele mesmo. Parece que todo mundo está sendo mordido por animais radioativos ou sendo pego por raios…

Steve: Geralmente é um acidente estranho.

Neal: Sim, um acidente estranho. E de alguma forma eles precisam ter os meios para se tornarem heróis, porque eu realmente duvido que isso aconteça com muita gente.

Megalith é um personagem que é tanto intelectual quanto fisiculturista. Eu realmente acredito que as pessoas que gostam de musculação e esse tipo de coisa têm uma forte opinião sobre a intelectualidade disso. E muitas pessoas menosprezam as pessoas com músculos porque pensam que são estúpidas.

E acho que há muitas pessoas que gostariam que alguém defendesse a posição oposta. E se alguém pode defender a posição oposta, esse alguém é Megalith. Estranhamente, você poderia chamá-lo de Megalith, é claro que eu não gostaria de chamá-lo assim, de super-homem, em vez de super-alienígena. Ele é um super-terrestre, na verdade. E acho que ele é o único que temos. Existem muitos heróis e muitos homens que são muito bons, mas ele é realmente um super-terrestre. Com certeza parece uma ideia óbvia quando você pensa sobre isso. Lembro que criei um personagem chamado Man-Bat na DC Comics e Julie Schwartz me pediu um vilão porque eles estavam procurando por um vilão para uma nova edição e eu tive essa ideia por aí e disse: "Por que não fazemos um Homem-Morcego?" Parece que alguém deveria ter feito isso. Não consigo imaginar por que isso não foi feito até agora. Parecia bastante óbvio. Esta é a capa da primeira minissérie, de um conjunto de personagens chamados Armor e Silver Streak. Armor e Silver Streak são irmãos, muito diferentes um do outro, e sua origem é - suponho que realmente não deveria falar sobre sua origem, mas eles se tornarão parte de um grupo com Megalith, será um livro coletivo. Todos ficarão órfãos; isso é o que os mantém unidos é a orfandade, e então esta é a Patrulha Zero. Zero Patrol é um longa feito por Esteban Maroto.

Vou lhe contar a história por trás do Zero Patrol: Quinze anos atrás, eu costumava passear pelo Harlem espanhol e pelo Harlem sem outro motivo, suponho, a não ser o fato de ser do meu interesse. E eu costumava comprar uma revista em quadrinhos impressa em espanhol chamada Cinco Por Infinito ou Legonarrios del Espacio ou Legionários do Espaço ou Cinco para o Infinito, desenhados por Esteban Maroto. (Lamento dizer, não sei quem o escreveu, e quem quer que tenha sido, não creio que ele ou ela tenha recebido o crédito que o escritor merecia.) Achei a arte fantástica. E pensei: 'Por que os americanos não podem ver esta obra de arte? É realmente fantástico." E nunca tive a oportunidade, no passado, de disponibilizar este trabalho ao público americano. Isso é coisa antiga.

Steve: É muito mais simples do que as coisas que ele fez para Warren, não tão renderizado.

Neal: Quando eu era criança, fiz um pequeno filme que chamei de "The Zero Patrol". Isso foi uma coisa que fiz quando era adolescente e nunca fiz nada porque nunca tentei vender. Na verdade, teremos um recurso de apoio na segunda edição desta para contar a história do antigo

Machine Translated by Google

"Zero Patrol" que criei quando era criança. Achei que poderia ser interessante para os leitores. E eu pensei, 'Nossa, ainda é um bom título, The Zero Patrol, eu meio que gosto', então o que fiz foi conseguir os direitos do material e refizemos o material.

Corrigimos a narrativa americana; alguns painéis foram refeitos para trazê-los um pouco mais para o gênero de hoje porque, afinal, é uma série antiga de histórias. E nós os reescrevemos, os rotulamos e os colorimos porque eles nunca apareceram em cores. A antiga revista em quadrinhos espanhola era em preto e branco. Foi a minha oportunidade de realizar um sonho de toda a vida. Será um recurso regular. Será nosso primeiro título, de fato, o primeiro título, com um recurso de backup de "Megalith".

Steve: Que tipo de vendas você está almejando? O que seria suficiente para manter essas coisas funcionando?

Neal: Acho que, pelo que me disseram, se conseguirmos de 30 a 40.000 vendas, o negócio continuará funcionando. Os recursos que fizemos… Fizemos Skateman, uma história em quadrinhos repreensível.

Steve: Por que você diz isso?

Neal: Porque não era para ser vendido neste mercado. A intenção era ser uma promoção para um filme em potencial que um produtor chamado John Ballard queria fazer, e nós meio que o adaptamos para isso, para o que ele estava tentando fazer. E ele fez esse projeto quando a patinação estava chegando. Finalmente conseguimos imprimi-lo, em outras palavras, nada aconteceu com o filme naquele período de tempo, e então, quando nos perguntaram se tínhamos alguma coisa por aí, Skateman estava por aí. Quando perguntamos se poderíamos ou não obter permissão para imprimir o artigo, bem, foi quando a patinação não só estava fora de questão, mas a porta havia se fechado. Então pensei que tínhamos feito um bom trabalho no livro e que ele se mantinha muito bem, mas não era realmente a intenção de ser o tipo de livro que pensaríamos que estávamos produzindo. Mas vendemos 70.000 cópias e as pessoas meio que gostaram, e estão pedindo uma segunda edição.

Steve: Isso é selvagem.

Neil: É incrível. Muitas pessoas gostam disso. Na verdade, quando você se senta com o livro e o lê, ele se mantém firme. Você pode levá-lo para o banheiro e lê-lo…

Steve: Você acha que os fãs agora conhecem você? Você atrai eles do jeito que atrai os caras mais velhos que se lembram das coisas dos anos 70?

Neal: Não sei. Sra. Mystic vendeu 80.000 cópias. [olha para Jon Hartz]

Hartz: Em excesso.

Neal: Mais de 80 mil cópias, no mercado de venda direta, não é ruim. Para um imitador de Bill Sienkiewicz, acho que foi muito bom.

Hartz: No mercado direto isso é muito bom.

Neal: Eu nunca fui uma pessoa que vendeu mais que todos no mercado, mas sempre estive entre os produtores de quadrinhos mais vendidos.

Steve: Bem, eu lembro que foi quase um frenesi messiânico por parte dos fãs, nos anos 70. Você foi uma das pessoas em quem tudo se concentrou e depois mudou, talvez, para Barry Smith.

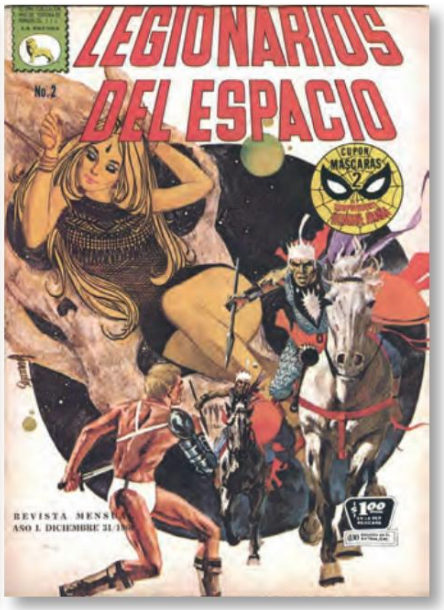
Neal: Tenho tendência a atrair os fãs mais brilhantes.

Steve: Pelo menos as pessoas que conseguem reconhecer um bom desenho.

Neal: Sim, pelo menos isso, e tente fazer um trabalho sincero. Então eu costumo fazer com que os fãs datilografem as letras, em vez de rabiscá-las em papel encerado ou em um saco de lixo ou

Acima: Quarteto de painéis para a primeira história em quadrinhos de Neal, "The Zero Patrol". A arte e uma descrição do esforço inicial foram apresentadas em um artigo escrito pelo então funcionário da Continuity, Arlen Schumer, amigo de longa data de Ye Ed.

Abaixo: Capas de Legionarios del Espacio #1 e 2. Publicado na Espanha no final da década de 1960.



Machine Translated by Google

fenômeno da boca. Você está encontrando muitos artistas dizendo: 'Deus, estou farto de super-heróis! Por favor, deixe-me fazer cowboys ou algo assim. **Neal:** Sim, há muitas pessoas fazendo isso. Muitas pessoas estão interessadas - não necessariamente em cowboys. O que parece estar acontecendo é que as pessoas estão sendo solicitadas a produzir histórias em quadrinhos aos montes, especialmente na Marvel Comics - o que não pretende ser uma crítica à Marvel Comics, mas parece que eles estão tentando fazer isso. muitas histórias em quadrinhos que o tipo de atenção às histórias em quadrinhos individuais que costumava ser dada aos livros da Marvel não está mais sendo dada tanto. Os artistas se sentem parte do exército produzindo um dos 40 títulos da Marvel. É só não tem mais o toque pessoal.

Steve: Que tipo de histórias as pessoas vêm para você querer fazer principalmente? Quero dizer, se houver um gênero específico.

Neal: Curiosamente, as pessoas não sabem. Isso é estranho porque todo mundo está acostumado a fazer super-heróis. Ninguém sabe o que quer fazer. Uma das razões pelas quais você tenta encontrar algo corpo como eu para montar o tipo de materiais que juntei é que passo muito tempo pensando sobre o tipo de projetos que gostaria de ver realizados, e como estou em posição de conseguir as coisas feito, posso sentar um pouco, posso conversar um pouco com eles... sobre o tipo de projetos que eles gostariam de fazer, em vez de tê-los, sabe, há muito tempo na área, todo mundo disse , se eu tivesse a liberdade de fazer o tipo de coisa que eu queria, eu poderia fazer ótimas coisas. Infelizmente, isso não tem sido necessariamente a verdade. As pessoas sofriam com a falta de liberdade.

O que acontece quando você consegue a liberdade é que, muitas vezes, você não sabe o que vai fazer. E você descobre que com muitas pessoas, quando a liberdade está presente, o cara ou a garota simplesmente se destaca, olha e diz: "Bem, eu tenho a liberdade agora. O que vou fazer com isso? Então, o que fazer com a liberdade torna-se uma questão importante.

E poucas pessoas têm uma direção. O que estamos tentando fornecer uma orientação ampla sobre o que fazer. Isto é, não dizer a eles: "Faça o que quiser". Nós não queremos isso.

Você me diz o que quer, eu direi o que preciso e tentaremos encontrar algo intermediário que satisfaça as pessoas que estão lendo. Mas não aceitaremos algo que não tenha história: começo, meio e fim. Não aceitaremos simplesmente o desejo de produzir obras de fazer desenhos de uma página a cada duas páginas.

Steve: Em outras palavras, as pessoas precisam colocar seu dinheiro onde estão.

Neil: Exatamente. Eles têm que inventar coisas boas. E o que fornecer é um critério. Eu digo: "Tem que ser tão bom assim, mas com que seja bom e nós o usaremos.

Steve: O que você usa como parâmetro?

Neal: Não acho que exista tal coisa. Se estou satisfeito com isso.

Steve: Então é mais um pressentimento.

Neal: Realmente. É realmente. E não creio que haja nada melhor do que isso. Quer dizer, já estou aqui há muito tempo e não ouvi ninguém me dar uma indicação melhor de qual é realmente uma boa maneira de descobrir que você tem coisas boas, ex-

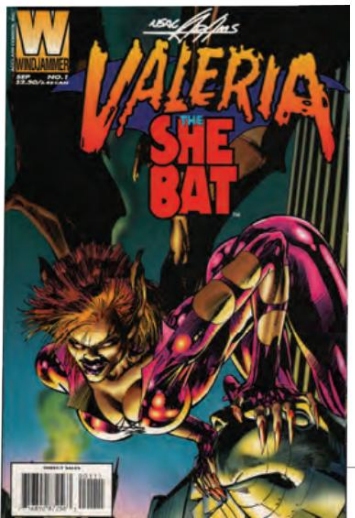
Acima: Talvez a personagem com maior potencial, Valeria, a Morcego, foi originalmente oferecida à DC Comics como o equivalente feminino do Homem-Morcego, mas a Casa do Superman rejeitou a oferta de seu criador, Neal Adams.

qualquer que seja. Mas, não, os fãs, por incrível que pareça, meus fãs cresceram e se tornaram velhos carecas que são produtores de cinema e diretores de arte, e tipos assim que me dizem que liam minhas coisas quando eram crianças. Realmente não faz muito tempo que saí de cena. Mas a maioria das crianças não sabe quem eu sou. Felizmente houve uma espécie de renascimento do meu material…

Steve: Bem, as reimpressões da Marvel não doeram.

Neal: As reimpressões da Marvel e as reimpressões da DC da série Lanterna Verde/Arqueiro Verde. As pessoas ainda não esqueceram. Há muitos fãs que não sabem quem eu sou. Por outro lado, não é por isso que estou vendendo, não é mesmo? O que estou tentando vender para as pessoas são bons quadrinhos. Quer eu os faça, quer Will Jungkuntz os faça, quer quem quer que esteja fazendo o material os faça, estamos tentando produzir bons quadrinhos. Então, toda vez que eu tiver uma chance, tentarei produzir algo que as pessoas gostem, e toda vez que me sentar com outras pessoas, tentaremos produzir coisas que as pessoas gostem. Queremos produzir boas histórias em quadrinhos.

Steve: Você está falando de uma espécie de mundo underground,



Machine Translated by Google

exceto que você pega alguém que produziu coisas boas durante toda a vida - provavelmente produziu coisas boas durante toda a vida - e senta e olha o material que chega, e não lida com isso do ponto de vista de seu próprio material, mas se atende ou não aos padrões de qualidade.

Todo mundo sabe que o Batman era péssimo nos anos 60, ninguém precisava contar a ninguém. O fato de eu ter aparecido e alterado o Batman, e o transformado novamente em uma criatura da noite, o que não deveria ser surpresa para ninguém; todo mundo sabia disso. Todo fã que lê histórias em quadrinhos sabia que Batman era péssimo. Todo mundo sabia que quando eu comecei a fazer os X-Men e ele iria cair e ser jogado fora, algo tinha que ser feito com os X-Men.

Todo mundo sabe quando alguém está fazendo um bom trabalho. Quando John Byrne e Terry Austin se juntam e fazem os X-Men, eles sabem que vai ser bom, eles não precisam que alguém apareça e lhes dê as regras e regulamentos; eles sabem que é bom. Basicamente as pessoas sabem. Simplesmente não é uma coisa intelectual; não é preciso muito cérebro.

Steve: Bem, eu acho que, sendo os quadrinhos uma forma de arte, tem que ser algo que você sinta em seu íntimo.
Neal: Acho que sim, mas é preciso temperar isso com raciocínio lógico… As pessoas gostam de super-heróis. Outro padrão interessante que descobri, e não acho que isso seja uma surpresa para ninguém - geralmente não é colocado em palavras - é: se a televisão pode fazer isso e os filmes podem fazer isso, então por que são histórias em quadrinhos fazendo isso? Em outras palavras, o que um artista de quadrinhos faz melhor do que qualquer outra pessoa no mundo é usar sua imaginação. Não é a imaginação total dele, porque aí só sai design, mas ele tem a capacidade de criar em uma página, algo que custaria um milhão de dólares para criar na tela. Ele tem capacidade para fazer isso e é isso que deve fazer. Se ele tenta reproduzir, em forma de história em quadrinhos, o que você vê na televisão, então não está basicamente perdendo tempo? Porque se eles conseguem fazer isso na televisão, eles podem fazer isso com pessoas ao vivo e podem sair e conseguir os melhores atores do mundo. Nenhum artista poderia igualar isso. Não é possível. O que o artista de quadrinhos deveria fazer é simplesmente fazer o que ele faz: usar sua imaginação. E a razão pela qual os super-heróis são tão bons é porque você não pode reproduzir super-heróis na televisão, e fazê-lo bem, a menos que tenha uma quantidade enorme de dinheiro.

Você não pode fazer isso na tela, a menos que tenha uma quantia enorme de dinheiro.
Steve: O filme do Superman certamente ilustrou isso. Algumas partes eram muito legais, muito bem feitas e outras pareciam muito cafonas.

Neal: Isso mesmo, algumas partes foram terríveis.
Steve: Como a barragem desmoronando. Péssimo trabalho em miniatura.
Neil: É lamentável. É uma pena que isso seja verdade. Agora, o fato é que os quadrinhos estão competindo com a televisão e o cinema. Se os quadrinhos competirem com a televisão e o cinema, e formos abertos e honestos sobre isso, não poderemos competir com essas pessoas, exceto nas áreas em que nos destacamos. Se George Lucas decidir fazer uma história em quadrinhos na televisão, O Quarteto Fantástico, isso vai custar-lhe um cem milhões de dólares para fazer isso; cem milhões de dólares. Então, até que alguém desembolse cem milhões de dólares, nós teremos isso resolvido. Nós temos essa batida. Ninguém será capaz de fazer isso.

Steve: Isso mesmo. Não custa mais para um quadrinista desenhar um planeta explodindo do que mostrar duas pessoas conversando.
Neal: Agora, o fato é que os quadrinhos abriram caminho para esses filmes de fantasia. Quero dizer, George Lucas voltou aos antigos quadrinhos da selva e ressuscitou, na verdade, Os Caçadores da Arca Perdida, dos quadrinhos que apareceram nos anos 40.

Steve: Sim, Jungle Jim com uma roupa diferente.
Neil: Exatamente. Agora, para que ele... Agora, ele fez bem, que é o que queremos ver, mas ele teve que voltar para aqueles tempos. Seria muito difícil voltar aos super-heróis de hoje, ou aos heróis de hoje que aparecem nos quadrinhos, e fazê-los na tela—

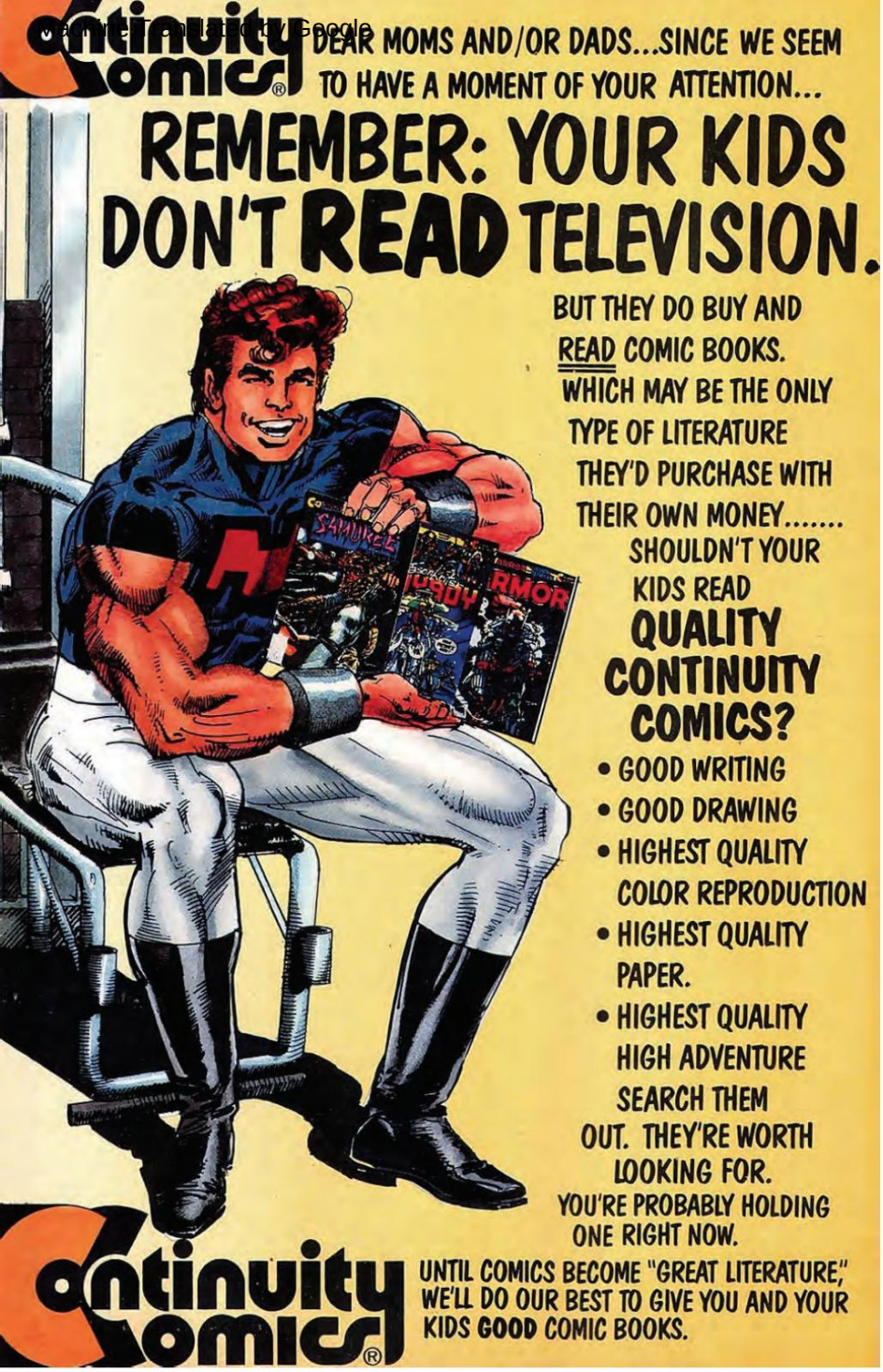
Steve: Mesmo que a Marvel esteja tentando com o filme X-Men.
Neal: Sim, e acho isso fantástico, mas a questão é que deveríamos estar na frente. Deveríamos estar explorando os reinos da imaginação. Você não pode fazer o que Walt Simonson pode fazer em Thor. Fazer isso seria incrivelmente caro. Walt Simonson está por aí fazendo aríetes gigantes puxando carruagens pelo espaço. Você sabe, lutando contra alienígenas que estão chegando aos milhares. Fazer esse tipo de coisa é incrivelmente caro, e ele faz isso com um movimento do pulso, e é isso que ele deveria fazer, e é isso que devemos fazer nos quadrinhos. ser capaz de fazer coisas que ninguém mais pode fazer. É o nosso negócio.

Steve: Amplie a imaginação.
Neil: Exatamente. Então faremos isso. E enquanto fizermos isso, estaremos à frente de todos e venderemos gibis. Tentamos fazer o que eles fazem nos filmes. É por isso que as adaptações dos filmes feitas pela Marvel em sua maioria são ruins, porque são apenas histórias medíocres. Eles não ampliam a imaginação e o artista já viu isso em filme de qualquer maneira; eles mostram o filme antes de desenhá-lo, então não há nada a fazer agora, apenas copiar o que já está no filme. Ele não precisa sair e criar nada.

Steve: Até mesmo levar Al Williamson para fazer Blade Runner.
É bom, mas…

Acima: Neal Adams retrabalhou suas tiras de Frankenstein/ Lobisomem/Drácula diversas vezes, mais recentemente no livro da Vanguard Productions, Monstros de Neal Ada [2003]. As histórias foram serializadas na Echo of Futurepast, mas foram originalmente encomendadas pela Power Records na década de 1970 para seus produtos de quadrinhos/discos de vinil.

Digitized by Google



Acima: Em um anúncio da Continuity Comics, Megalith fala diretamente aos pais sobre os benefícios da marca de Neal

Neal: É legal, mas quem precisa disso? Há muitas coisas que prefiro ver Al Williamson fazer do que Blade Runner ou mesmo Star Wars.

Steve: Você tem planos de conversar com Al sobre fazer algum trabalho para você?

Neal: Uma vez conversei com Al sobre fazer um longa, e ele ia fazer isso, e então Star Wars surgiu

Steve: Bem, ele não está fazendo strip agora. E sei que ele está procurando trabalho porque conversei com ele esta manhã.

Neal: Bem, talvez possamos nos reunir em alguma coisa. Eu gostaria que Al fizesse algo porque realmente acredito que ele é um dos melhores na área. Mas acho que ele tem que fazer algo que desafie suas habilidades e não algo que lhe permita fazer o que vem fazendo há anos. E se pudermos fornecer esse tipo de história, então talvez ele faça uma história conosco

Steve: Voltando aos gêneros por um minuto. Você tem planos de fazer uma antologia de terror como Twisted Tales ou talvez uma antologia de ficção científica?

Neal: Para mim, o terror fica melhor na tela. Há mais filmes de terror do que eu jamais precisaria fazer. Quero que reproduzido na tela por 17 diretores diferentes. E se não foi reproduzido na tela, então será reproduzido na tela, então eu realmente não sinto que o horror seja onde estamos, de forma alguma. Ficção científica e fantasia, sim, claro, porque podemos fazer isso. Mas eu simplesmente não gosto de fazer coisas que são facilmente feitas por cineastas e pessoas da TV.

Steve: Então as coisas pelas quais você se sente atraído são mais gráficas visualmente?

Neal: Coisas que estimulam a imaginação…

Steve: Em vez de dizer, fazer uma história em quadrinhos policial de filme noir.

Neal: Detetive cômico. Não consigo imaginar... isso é uma coisa que me choca. Quando vejo artistas realmente bons fazendo quadrinhos policiais. Querido Deus. Todos os filmes de detetive antigos, há um longa que se faz na Europa que faz o que não podemos mais fazer, remonta aos anos 30 e fala dessa época.

Uma das razões pelas quais não podemos mais fazer isso tão bem é porque não temos os cenários e os lugares. Por exemplo, eu estava tentando convencer Will Eisner de que gostaria de dirigir o filme Will Eisner Spirit. Eles estão fazendo The Spirit como um filme de animação.

Steve: Sim, mas William Friedkin faria isso como um filme de ação ao vivo com Garner nos anos 70.

Neal: É assim que acho que deveria ser feito. Não acho que deva ser feito de forma animada porque é muito difícil imaginar a hora e o lugar do Espírito porque você não consegue mais encontrá-lo.

Você não encontra isso na televisão; você não encontra isso nos cinemas. É muito difícil recriar esse tipo de sentimento.

Steve: Eles não vão atualizar, vão? Eles vão mantê-lo no período?

Neal: Provavelmente são, mas será uma animação, então quando você vê isso em animação, não é difícil aceitar porque é apenas um monte de gente desenhando. Eu gostaria de ver isso em ação ao vivo. Eu gostaria de ver tudo isso recriado; encontre aqueles lugares que parecem coisas de Eisner e transforme-os em ação ao vivo. Isso seria realmente grande. Mas a questão é que você não precisa ir tão longe para esticar a imaginação. Você não precisa ter caras voando entre planetas; você pode criar uma atmosfera que normalmente não encontrará, como o mundo de Will Eisner. E se você puder fazer isso em um filme, seria ótimo. Uma das razões pelas quais eu acho que o material de Will tem apelo limitado agora é porque os filmes se juntaram a ele e seguiram em frente, e agora seu material está preso no tempo. Mas se você pudesse voltar àquela época e recriar isso em um filme, isso seria arte e uma coisa admirável de se fazer.

Não vejo o Espírito existindo hoje. Um cara andando de máscara não vai ser o mesmo. Um cara lutando contra nazistas. Ninguém mais luta contra os nazistas. Ninguém luta contra ladrões de banco e estelionatários. Realmente não está feito. Nós nos afastamos disso, até certo ponto. Eu gostaria de ver a tira dele feita como um filme de ação ao vivo, não como um filme de animação, mas isso é apenas uma opinião pessoal.

Steve: Falando em filmes, como vai o filme em que você está trabalhando?

Neal: 'Nanaz está fazendo - nós temos apenas - a um quarteirão daqui há um lugar chamado Ross & Gaffney. Na Ross & Gaff-ney, 'Nanaz existe. Existem agora mais de 16 rolos de som para acompanhar o filme. Fazer um filme é um processo muito difícil. Muito caro. Eu gostaria de poder pagar por isso.

Steve: Bem, você tem feito isso gradualmente ao longo de quantos anos?

Neal: Três anos agora. Na verdade, fazer o filme levou apenas menos de meio ano. Trabalhei cinco meses em meu apartamento editando e desde então estamos trabalhando na edição. Terminamos a edição cinco meses depois; não faz exatamente um ano na edição, e desde então temos trabalhado no som. Grande, grande, lide com o som. Nos últimos quatro ou cinco meses temos trabalhado nas pegadas **Steve:** Você não gravou o som sincronizado, presumo?

Neal: Sim, nós fizemos. Filmamos o som sincronizado. Mas geralmente você não pode usar o som sincronizado. Você pode gravar som sincronizado. Mas tente imaginar um homem andando pela rua falando

Machine Translated by Google

para alguém. Primeiro de tudo, o mundo tem que desaparecer para que o som esteja certo. E então, você tira outra cena e é outra hora do dia, e onde você corta o filme, você elimina o som, e o som em um pedaço de filme soa diferente do próximo pedaço de filme. Então você tem um cara falando assim e de repente ele fica assim porque o som é diferente. Então, você tem que recriar aquele som para que ele passe pelos cortes. É tudo um procedimento muito complicado.

Mas o que fizemos foi terminar a música. A música está sendo inserida na diversão. Provavelmente faremos uma mixagem dentro de um mês e então teremos um filme finalizado. Enquanto isso, estou começando um novo filme, do qual não posso falar.

Steve: Ok.
Neal: Mas estou começando um novo filme.
Steve: Ok, então me conte sobre seu plano para 'Nanaz. Você encontrou um distribuidor para isso?
Neal: Não. Você não consegue encontrar um distribuidor até ter um filme finalizado. Veremos o que acontece, quem sabe?
Steve: Que tipo de filme é esse?
Neal: É um filme de aventura, um filme de perseguição sobre um casal de crianças que tem algo muito valioso e um monte de pessoas muito más que gostariam de ter. E eles não têm nada para protegê-los, exceto um bonequinho de macaco, e ele tem, por ser nada mais do que um bonequinho de macaco.
Steve: Pelo que ouvi, você tem um grande número de pessoas do ramo de quadrinhos no filme.
Neal: Sim.
Steve: Quem está nele?
Neal: Bem, Gray Morrow, Denys Cowan, J. Scott Pike… quem fez O Golfinho?
Steve: Isso vem de muito tempo atrás.
Neal: Sim, isso vem de muito tempo atrás. Bem, J. Scott Pike não é exatamente um homem jovem, mas… quem mais está nele? Ralph Reese, Jim Shooter, por um período muito curto de tempo… Gary Groth, Larry Hama está nele… Larry é fantástico. Eles são todos ótimos. Todo mundo é ótimo. Todo mundo é muito bom. Acho que isso é tudo para o pessoal dos quadrinhos.
Steve: Você está nisso?
Neal: Sim, estou nisso. Eu sou o pai. Sou o tipo de pai inocente e bem-intencionado.
Steve: Você terá algum tipo de estreia quando o filme terminar?
Neil: Claro.
Steve: Bem, fico feliz em saber que você finalmente terminou. Há anos que ouço falar deste filme.

Neal: Sim, é estranho. Um filme não é a coisa mais fácil de montar. Se fosse algo fácil de montar, acho que todo mundo estaria montando, mas com um orçamento limitado, um orçamento muito, muito limitado, basicamente o dinheiro que ganho e não gasto com meus filhos, eu colocado no filme e demorou muito. Por outro lado, tal como acontece com o meu trabalho de banda desenhada, sou muito meticuloso e muito cuidadoso e não quero que saia sem poder dizer: "Bom, isto na altura foi o melhor que pude fazer." Não quero que as pessoas olhem para isso e digam: "Nossa, você realmente não fez isso muito bem, não é?"

Steve: Você descobriu que seu conhecimento de arte e storyboard em quadrinhos foi útil quando você estava planejando isso?
Neal: Sim, ah, sim.
Steve: Você acha que existe um verdadeiro cruzamento entre as duas mídias?
Neal: Não acho que Star Wars pudesse ter sido feito sem a existência dos quadrinhos. E acho que provavelmente os melhores diretores são fãs de quadrinhos.

Steve: Eu sei que Fellini é. Ridley Scott é cartunista.

Neal: Todos eles são.

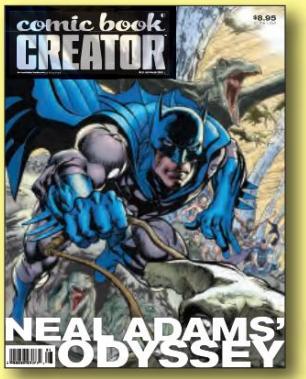
Steve: Hitchcock costumava fazer pequenos desenhos.
Neal: Ele fez pequenos desenhos para cada cena do filme. Se ele não fez isso, outra pessoa fez. Os melhores diretores são pictóricos. DeSica é, Lucas é—
Steve: Bem, o que é Star Wars senão a versão de Flash Gordon de Lucas?

Neal: Não consigo imaginar essas pessoas não sendo fãs de quadrinhos. Deve ser um diretor estranho, que sabe dirigir muito bem e que em algum momento não foi fã de quadrinhos. O que estou ansioso é se eu puder fazer o que espero fazer com 'Nanaz e outros filmes que farei. Se eu puder fazer isso; se eu puder fazer o cruzamento, outras pessoas também farão o cruzamento – caras como Frank Miller, talvez Howard Chaykin.

Steve: O que você acha de Thomas e Gerry Conway escreverem o novo filme de Conan? Eles meio que preencheram a lacuna. Você acha que continuará a haver esse tipo de polinização cruzada entre os dois meios?
Neal: Bem, olhe, Steve Gerber está lá fora, escrevendo coisas animadas para a animação das manhãs de sábado.
Steve: Filmes de storyboard de Dave Stevens.
Neil: Exatamente. William Stout também. Isso acontecerá cada vez mais, e a questão então será: que tipo de filmes teremos?

Steve: Não conheço uma única pessoa neste ramo que não seja um fanático fanático por filmes.
Neal: E tenho certeza de que não existem pessoas que fazem bons filmes que não sejam fãs de quadrinhos. Orson Welles: grande fã de quadrinhos.
Steve: Isso é algo que não é amplamente conhecido.
Neal: Sério, sim, ele é um grande fã de quadrinhos.
Steve: Bem, depois de ver Cidadão Kane, Welles deve ter olhado para The Spirit.
Neil: Claro. De onde você acha que isso vem? Em lugar nenhum? Isso não vem do nada.

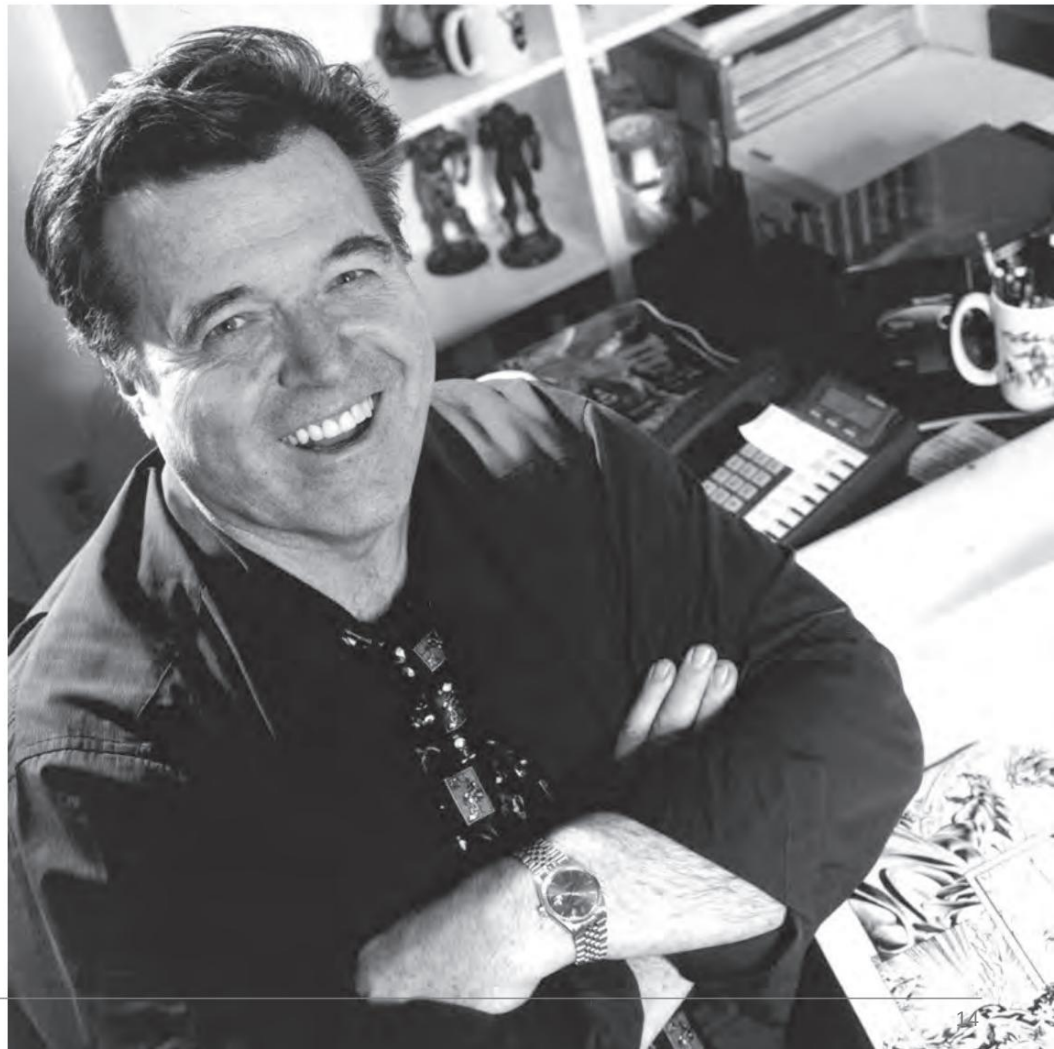
SE VOCÊ GOSTOU DISSO
BÔNUS GRATUITO, GANHE O
EDIÇÃO COMPLETA!



CRIADOR DE HQs #3
NEAL ADAMS responde vigorosamente aos críticos de sua minissérie **BATMAN: ODYSSEY** em um entrevista aprofundada! Mais: **SEAN HOWE** em seu livro de sucesso **MARVEL COMICS: THE UN-TOLD STORY;** Entrevista com **MARK WAID ,** parte um; homenageando **CARMINE INFANTINO;** O escritor precursor **JOSHUA DYSART;** Parte dois da nossa **lembrança de LES DANIELS ;** Uma grande veja **QUADRINHOS WHAM-O-GIANT;** **Capa do ADAMS** e muito mais!

(Revista **FULL-COLOR** de 84 páginas) **US$ 8,95**
(Edição digital) **US$ 3,95** • Envio imediato!

Abaixo: Neal Adams em seu estúdio no centro de Manhattan com seu super-herói Megalith na prancheta. Este retrato é de seu site. O Comic Book Creator está ansioso para dedicar uma edição aos Quadrinhos e Personagens da Continuidade!

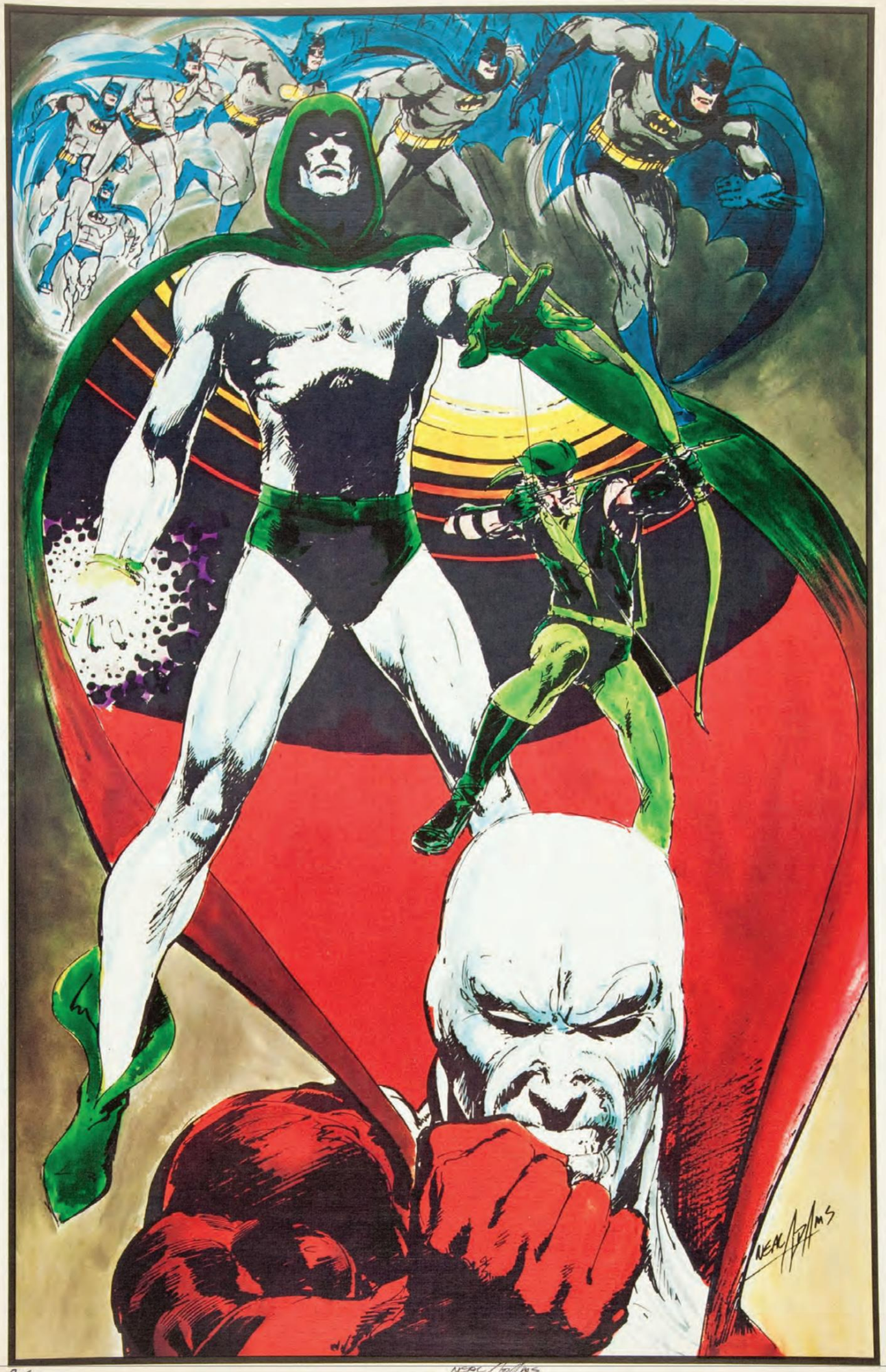


Machine Translated by Google

Bônus Neal Adams

Galeria de Arte

Machine Translated by Google



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!

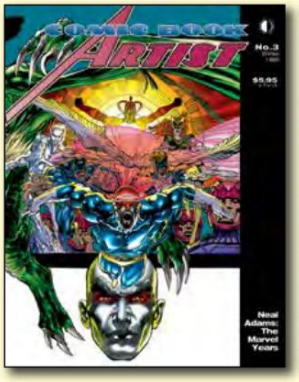
COLEÇÃO DE ARTISTAS DE QUADRINHOS, VOLUME 3 Reimprimindo o **ARTISTA DE QUADRINHOS #7-8 ,** vencedor do prêmio Eisner (destacando a Marvel dos anos 1970 e os indies dos anos 1980), além de mais de **30 NOVAS PÁGINAS** de recursos e arte! Novo portfólio **de PAUL GULACY , SR.** Álbum de recortes **MONSTER ,** 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

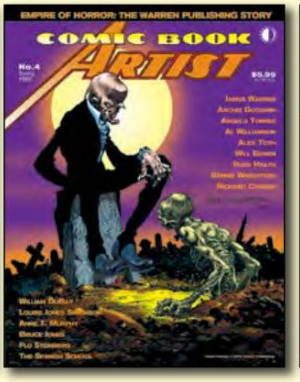
Era de "Artista como Editor" na National: Nova capa **de NEAL ADAMS ,** entrevistas, arte e artigos com **JOE KUBERT, JACK KIRBY, CARMINE INFANTINO, DICK GIORDANO, JOE ORLANDO, MIKE SEKOWSKY, ALEX TOTH, JULIE SCHWARTZ** e muitos mais! Além de miniaturas **de ADAMS** para uma história esquecida do Batman, 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**



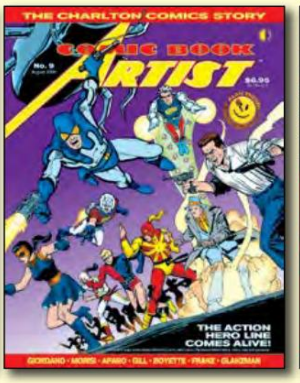
#4: WARREN PUBLISHING Entrevista definitiva **com JIM WARREN** sobre a publicação **de EERIE, CREEPY, VAMPIRELLA** e outros favoritos dos fãs, entrevista detalhada com **BERNIE WRIGHTSON** com arte inédita de Warren, além de arte inédita, reportagens e entrevistas com **FRANK FRAZETTA, RICHARD CORBEN, 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 1967-74,** 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**

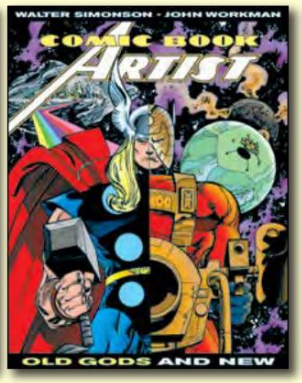
 # 6: MAIS MARVEL dos anos 70 Arte inédita e raramente vista, reportagens e entrevistas com Bullpenners dos anos 1970 **PAUL GULACY, FRANK BRUNNER, P. CRAIG RUSSELL, MARIE** e **JOHN SEVERIN, JOHN ROMITA SR., DAVE COCKRUM, DON MCGREGOR, DOUG MOENCH** e outros! Além de páginas a lápis nunca antes vistas 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**

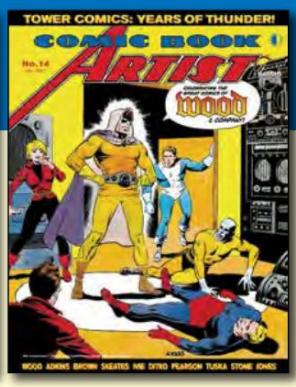
#12: CHARLTON PARTE 2 CHARLTON COMICS: 1972-1983! Entrevistas com ex-alunos do Charlton **GEORGE WILDMAN, NICOLA CUTI, JOE STATON, JOHN BYRNE, TOM SUTTON, MIKE ZECK, JACK KELLER, PETE MORISI, WARREN SATTLER, BOB LAYTON, ROGER STERN** e outros, **ALEX TOTH,** um **NOVO E-MAN STRIP** de **CUTI E STATON,** 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 !**

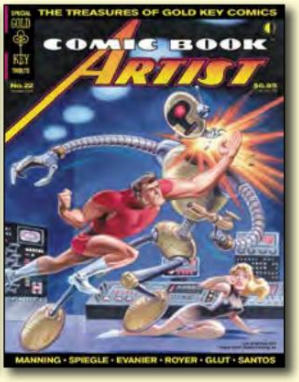
(revista de 104 páginas) **$ 6,95**
(edição digital) **$ 3,95**

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**

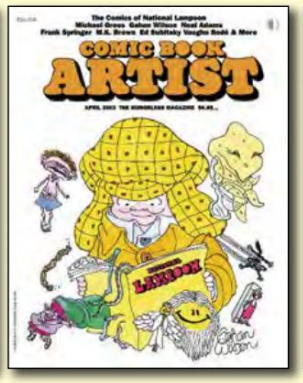


Nº 22: QUADRINHOS CHAVE DE OURO

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

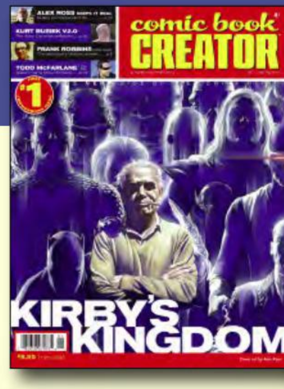
Machine Translated by Google

comic book CREATOR

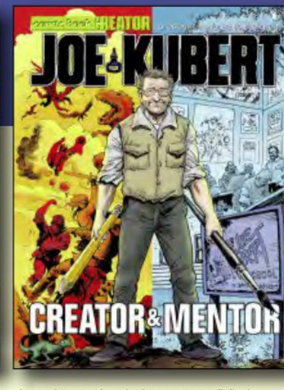
Editado por **JON B. COOKE, COMIC BOOK CREATOR** é a nova voz do meio de quadrinhos, dedicado ao trabalho e às carreiras de homens e mulheres que desenham, escrevem, editam e publicam quadrinhos - focando sempre nos artistas e não os artefatos, os criadores e não os personagens. É a continuação da revista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

Available on the App Store · ANDROID APP ON Google play

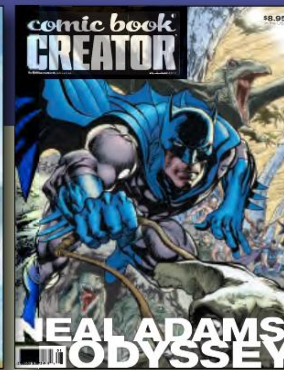
Inscreva-se em www.twomorrows.com 4 edições: US$ 40, US$ 54 no Canadá, US$ 60 em outros lugares Inclui o ESPECIAL DE VERÃO DE TAMANHO DUPLO!



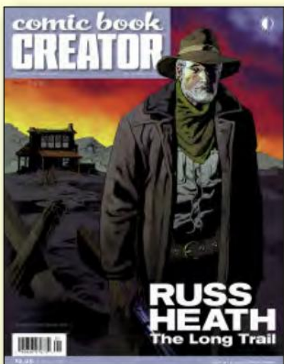
CRIADOR DE COMIC BOOK # 1 O ex- editor **do ARTISTA DE COMIC BOOK JON B. COOKE** retorna ao TwoMorrows com sua nova revista! #1 apresenta: Uma investigação sobre o tratamento que **JACK KIRBY** sofreu ao longo de sua carreira, entrevistas com **ALEX ROSS** e **KURT BUSIEK**, destaque **de FRANK ROBBINS**, 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**



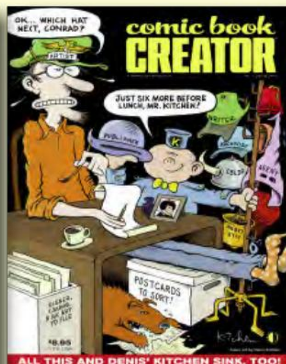
CRIADOR DE HQs # 2 JOE KUBERT Edição de homenagem especial de verão em tamanho duplo! Exames abrangentes de cada faceta da carreira de Joe, desde o artista da Era de Ouro e pioneiro dos quadrinhos 3-D até o principal artista Tarzan, editor e fundador da Escola Kubert. Entrevistas de Kubert, arte e artefatos 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**

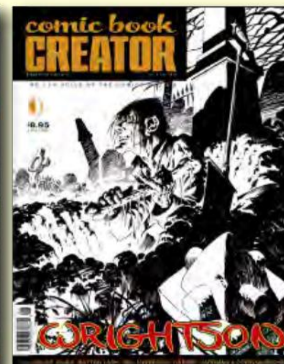


COMIC BOOK CREATOR #4 ... de carreira, ensaio sobre o trabalho de Heath por **SC RINGGEN-BERG** (e galeria de arte de Heath), **MORT TODD** sobre como trabalhar com **STEVE DITKO,** um perfil do cartunista alternativo **DAN GOLDMAN,** segunda parte de nosso **MARK WAID** entrevista, **DENYS COWAN** em 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**

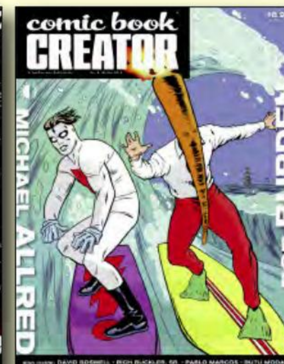


CRIADOR DE HQs #5 DENIS KITCHEN close-up — de cartunista, editor, autor e agente de arte, até sua amizade com **HARVEY KURTZMAN, R. CRUMB, WILL EISNER** e muitos outros! Além disso, examinamos a arte suprema de **JOHN ROMITA, JR.,** o respingo final de BILL EVERETT, as nefastas negociações de bastidores 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

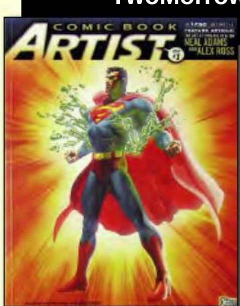


COMIC BOOK CREATOR #7 ... entrevista sobre Swamp Thing, Warren, The Studio, Frankenstein, Stephen King e designs para filmes como Heavy Metal e Ghostbusters, e uma galeria de obras de arte de Wrightson! Além do escritor/editor **BRUCE JONES;** 20º aniversário de Treehouse of Horror, de Bart Simpson, 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



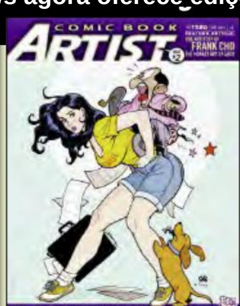
COMIC BOOK CREATOR #8 **MIKE ALLRED** e **BOB BURDEN** capa e entrevistas, o cartunista "Reid Fleming, o leiteiro mais resistente do mundo" **DAVID BOSWELL** entrevistou, um bate-papo com **RICH BUCKLER, SR.** sobre tudo, desde Deathlok até uma nova carreira como pintor surrealista; Fala o artista de 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**

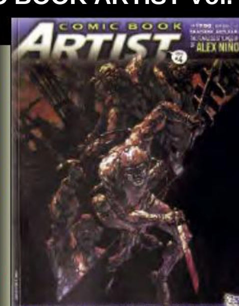


CBA Vol. 2#2

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**

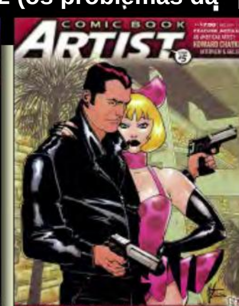
CBA Vol. 2#3

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