Machine Translated by Google

COMICS 101:

Lições de instruções e história dos profissionais!

Dicas para escrever
por **WRITE NOW's** *Danny Fingeroth*

Desenho de figura e Dividindo uma história
por Mike Manley e Bret Blevins **do DRAW**

Resenhas de arte
por Bob McLeod **da ROUGH STUFF**

História dos quadrinhos
Rota de colisão
Curso intensivo *de*
ALTER EGO's
Roy Thomas
& **Os problemas anteriores**
Michael Eury

FREE COMIC BOOK DAY
1st SATURDAY IN MAY!
May 5, 2007
www.freecomicbookday.com

TWO MORROWS

BEM-VINDO AO DIA DOS QUADRINHOS GRATUITOS, DA AUTORIDADE DA INDÚSTRIA NA HISTÓRIA E CRIAÇÃO DE QUADRINHOS!

MESA DE CONTEÚDO

LIÇÕES DE COMO FAZER

BÁSICOS DO DESENHO DE FIGURAS . . . . . 1 por Bret Blevins, colaborador do *Draw!* revista

COMO FAZER UMA PÁGINA DE QUADRINHOS EM TRÊS ETAPAS FÁCEIS. . . . . 5 por Mike Manley, editor do *Draw!* revista

CRÍTICA DE ARTE. . . . . 8 por Bob McLeod, editor da revista *Rough Stuff*

DEZ PRINCIPAIS DICAS PARA ESCRITORES. . . . . 11 por Danny Fingeroth, editor do *Write Now!* revista

HISTÓRIA DOS QUADRINHOS ROTA DE COLISÃO

BREVE HISTÓRIA DAS HQS DE ALTER EGO (décadas de 1930 a 1970) . . . . . 16 por Roy Thomas, editor da revista *Alter Ego*

ENTÃO, QUEM É ESSE CARA "KIRBY"? . . . . . 24 por John Morrow, editor da revista *The Jack Kirby Collector*

O BRONZE E ALÉM . . . . . 25 por Michael Eury, editor da revista *Back Issue*

Desde 1994, **a TWOMORROWS PUBLISHING** celebra a arte e a história dos quadrinhos com sua premiada linha de revistas e livros sobre quadrinhos. Ao cobrir todos os aspectos do processo criativo e documentar a fascinante história dos quadrinhos, nos estabelecemos como autoridade da indústria no funcionamento interno do meio.

Agora, para **o DIA DE QUADRINHOS GRATUITO,** aproveitamos o conhecimento combinado de nossos editores de revistas para montar esta nova cartilha de quadrinhos de 32 páginas, criada apenas para este sorteio! Nele, **DESENHE! MIKE MANLEY** e **BRET BLEVINS** da revista (ambos artistas importantes da DC e da Marvel Comics) irão orientá-lo em "Noções básicas de desenho de figuras" e "Como dividir uma história"! O editor da revista **ROUGH STUFF** (e veterano arte-finalista de quadrinhos) **BOB McLEOD** fornece "Críticas de arte" de recém-chegados promissores (veja como seu trabalho se compara)!

ESCREVA AGORA! DANNY FINGEROTH da revista (também um importante escritor da Marvel Comics) revela "Dicas de Redação" para potenciais autores de quadrinhos. Existe até um "Curso intensivo de história em quadrinhos", montado pelo editor da revista **ALTER EGO , ROY THOMAS** (ex-editor-chefe e redator principal da Marvel Comics) e **MICHAEL EURY,** editor da revista **BACK ISSUE** (e ex-editor da DC e da Dark Horse Comics).). Esses profissionais de ponta cobrem os fundamentos da arte e apreciação dos quadrinhos, tornando-os um item obrigatório para fãs antigos e novos.

E a TwoMorrows tem o orgulho de oferecê-lo GRATUITAMENTE no seu revendedor local.

Então experimente os recursos apresentados aqui e tenha uma ideia do que é o TwoMorrows.

Se você encontrar algo que desperte seu apetite por mais, considere encomendá-lo na loja de quadrinhos local ou on-line em **www.twomorrows.com.** Esperamos ter você como cliente nos próximos anos!

JOÃO MORRO
Editor

COMICS 101: Lições de instruções e história dos profissionais, edição gratuita do Dia dos Quadrinhos de 2007. Publicado anualmente por e

©2007 TwoMorrows Publishing, 10407 Bedfordtown Drive, Raleigh, NC 27614, EUA. 919-449-0344. Todos os direitos reservados. John Morrow, editor, editor e designer. Edições individuais: Gratuito na loja de quadrinhos local em 5 de maio de 2007. Todos os personagens e obras de arte são TM & ©2007 de seus respectivos proprietários. Todo o material editorial é ©2007 dos respectivos autores. Primeira impressão. Impresso no CANADÁ.

TwoMorrows.Celebrando a arte e a história dos quadrinhos.

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

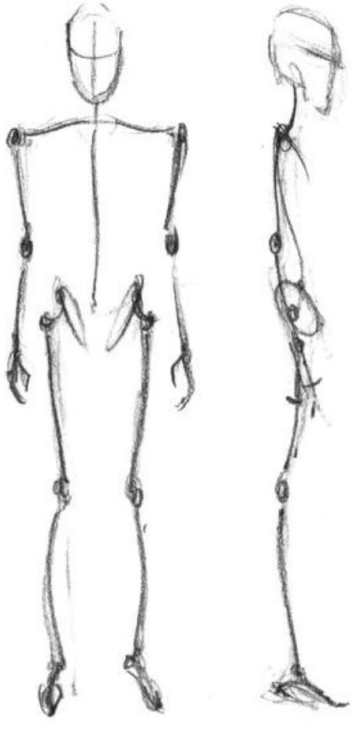
FIGURA DESENHO

FUNDAMENTOS

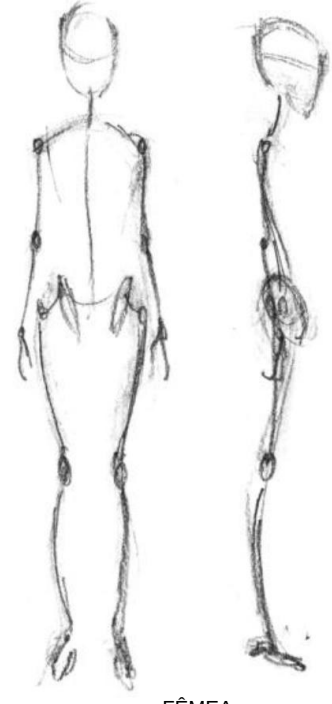
por Bret Blevins, colaborador do **Draw!** *revis*

As chaves para o bem desenho de figura são gesto e forma, nessa ordem. Encontre a ação e atitude da sua figura através de gestos soltos desenhar *primeiro - isso* é importante. A maioria dos desenhos de figuras que falharam é o resultado de saltar para os detalhes e renderizar antes do gestual. quadro está completa e claramente elaborado.

Use um “esqueleto de linha direcional” simplificado, como o masculino e o feminino mostrados aqui, para começar seu desenho – embora extremamente simples, essas ferramentas esqueléticas estabelecem uma enorme quantidade de informações cruciais na primeira fase de dar vida às suas figuras. Eles contêm todas as proporções básicas e relações estruturais do corpo, bem como ritmos anatômicos subjacentes e detalhes de forma – observe que as diferenças típicas fundamentais entre homem e mulher já são óbvias nesses designs de “estrutura de arame”, as articulações que controlam os movimentos do várias partes são claramente indicadas, e até mesmo fatos estruturais, como a ausência de uma única linha reta é evidente. (Nenhum osso do corpo humano é perfeitamente reto – cada osso grande e a coluna vertebral têm uma curva característica distinta.)



MACHO



FÊMEA

Machine Translated by Google

Ao começar seu esboço, concentre-se em capturar a atitude e a intenção da personalidade que você está desenhando – nunca desenhe “um corpo”, desenhe *o que ele ou ela está fazendo.* Embora possa ser difícil, não se permita pensar nas formas complexas da anatomia da superfície e em outros detalhes neste estágio - mantenha sua mente usando seu esqueleto de linha para expressar o máximo possível sobre a personalidade e a ação de sua figura. antes de passar para a próxima fase. A maioria dos problemas de pose, proporção e criação de uma silhueta clara de sua figura são muito mais fáceis de resolver nesta fase inicial do que depois que a imagem se tornou uma grande massa de detalhes e renderização.

Estude o conjunto de exemplos de esboços gestuais de estrutura de arame mostrados aqui e observe como é fácil completar as figuras em sua imaginação – todas as informações básicas são claras e fáceis de entender à primeira vista. Algumas dicas a serem lembradas também são óbvias nesses desenhos: O homem é mais angular, o feminino acentua as curvas.

Nas posturas ativas (correr, pular, agachar), os membros alternam a direção - se o braço direito está para frente, a perna direita está para trás e vice-versa - esta é uma lei física natural de equilíbrio e torna convincente a ação de suas figuras. Este princípio também adiciona graça e movimento a qualquer pose.

Essas ferramentas de estrutura de arame forçam você automaticamente a pensar em todos os lados da figura, incluindo as partes que não aparecerão na imagem final. Isto ajuda enormemente a estabelecer a solidez tridimensional da figura no espaço e também torna mais fácil garantir a proporção correta das partes do corpo que eventualmente serão parcialmente obscurecidas por outras formas no final.

desenho desejado.

Machine Translated by Google

O próximo estágio é "construir" as formas da anatomia e da carne sólida sobre o gesto da estrutura de arame – um manequim simplificado de formas corporais é mostrado aqui. O maioria

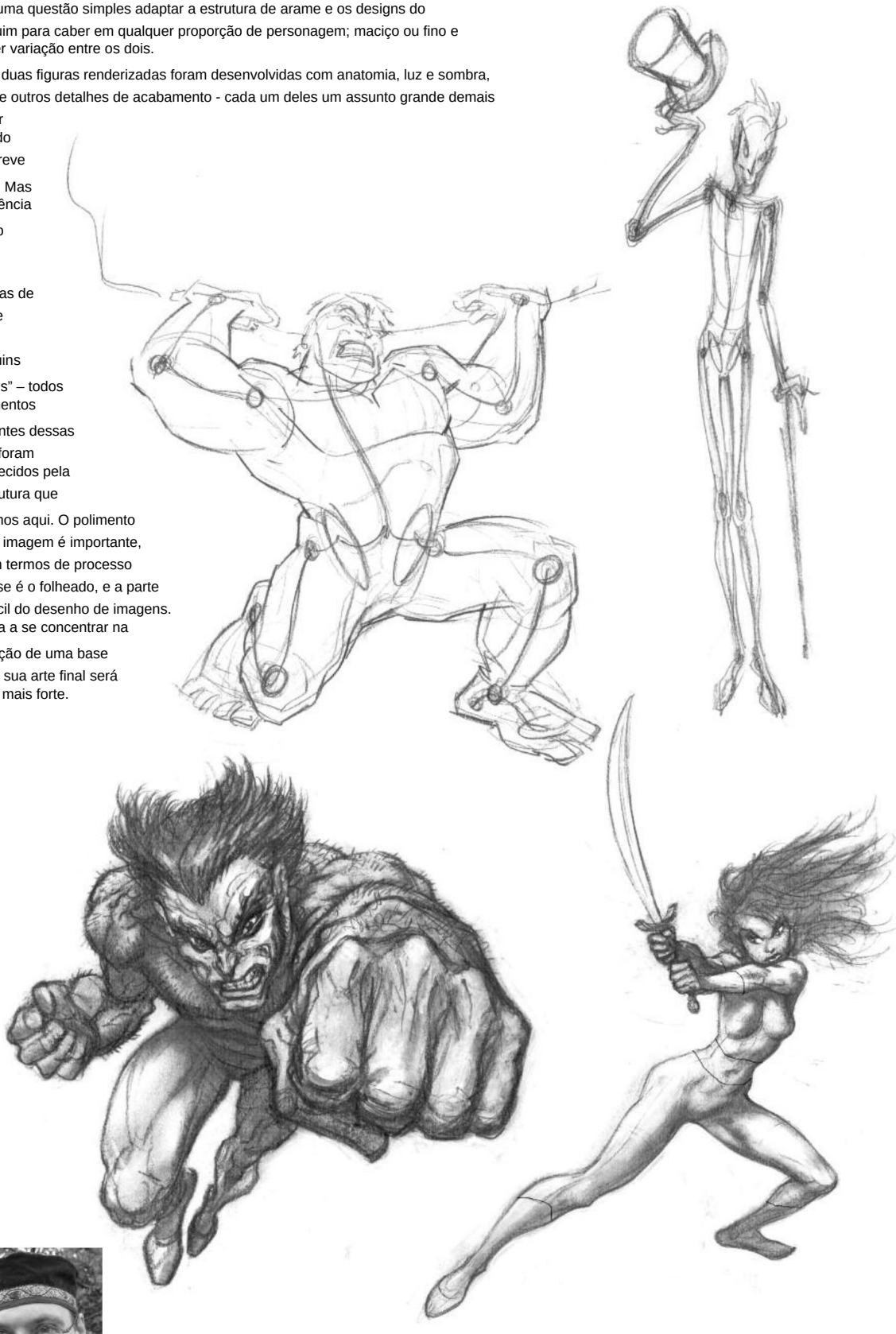
Um elemento importante a lembrar é *desenhar de forma transparente* – complete suas formas "desenhando" para o lado oposto, como se sua figura fosse feita de vidro maleável ou plasticeno. A outra chave é estabelecer a **linha central** de cada forma separada, seja indicando-a no desenho ou mantendo-a consciente em sua mente. Você posso ver as linhas centrais indicadas nas formas do manequim explodido - essas marcas de referência esclareça a profundidade e a amplitude do espaço que a figura ocupa, aguçando essa consciência da solidez física em sua mente enquanto você desenha. Essa consciência é sugerida pelas setas – suas formas estão sempre se movendo pelo espaço em três direções – para cima e para baixo, da esquerda para a direita, da frente para trás.

Observe nesses desenhos que todos os aspectos importantes da estrutura, gesto e atitude foram "pregados" usando formas simples de manequim – agora é comparativamente fácil renderizar essas formas com detalhes superficiais. Você não encontrará nenhuma confusão estrutural ao embelezar – cada parte de cada figura está claramente colocada, em equilíbrio físico correto e em proporção adequada.

Machine Translated by Google

É uma questão simples adaptar a estrutura de arame e os designs do manequim para caber em qualquer proporção de personagem; maciço ou fino e qualquer variação entre os dois.

As duas figuras renderizadas foram desenvolvidas com anatomia, luz e sombra, textura e outros detalhes de acabamento - cada um deles um assunto grande demais para ser abordado neste breve espaço. Mas em essência eles são apenas estruturas de arame e manequins "vestidos" – todos os elementos importantes dessas figuras foram estabelecidos pela subestrutura que discutimos aqui. O polimento de uma imagem é importante, mas em termos de processo essa fase é o folheado, e a parte mais fácil do desenho de imagens. Aprenda a se concentrar na construção de uma base sólida e sua arte final será sempre mais forte.



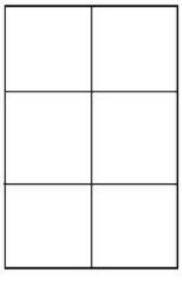
Bret Blevins é um contribuidor regular do sorteio do TwoMorrows! revista e instrutor de arte no Yavapai College. Ele é um talentoso artista de quadrinhos, artista de storyboard de animação e pintor, tendo trabalhado para Marvel, DC e Dark Horse em Batman, Superman, Homem-Aranha, X-Men, Hulk e Star Wars, além de storyboards para a Warner Brothers. ' Superman, Batman, Batman Beyond, Static Shock e desenhos animados da Liga da Justiça, bem con

Machine Translated by Google

COMO ASSAR UM QUADRINHO PÁGINA DO LIVRO EM TRÊS ETAPAS FÁCEIS

por Mike Manley, editor do **Draw!** *revista*

Eu os vejo o tempo todo: artistas com olhos novos. Eles podem me abordar em um evento ou como estudante em um dos meus aulas, e eles sempre têm uma história que desejam desenhar, geralmente um grande épico multiverso *do Senhor dos Anéis* . Às vezes, eles até têm algumas páginas meio desenhadas, onde normalmente desenham todas as coisas divertidas, legais ou fáceis, deixando o resto da página ou páginas meio desenhadas. Suas páginas são cobertas por painéis parcialmente desenhados a lápis, com figuras flutuando ou mesmo painéis inteiros deixados em branco. Eles avançaram, evitando aquela parte que ainda não descobriram, então não podem me *mostrar* a história – não, eles têm que me *contar* a história. "Veja, é aqui que Vortox entra na estação espacial para ter seu confronto com o irmão gêmeo de Wolverine." É claro que não há nenhuma estação espacial à vista.



Os quadrinhos são um meio visual; temos que ver, ler visualmente o que está acontecendo. Não podemos ter o artista ali parado narrando para nós para preencher as lacunas. O pior é que em algumas páginas os jovens artistas às vezes entram e pintou algo enquanto o resto da página permanece inacabado: Uma grande proibição!

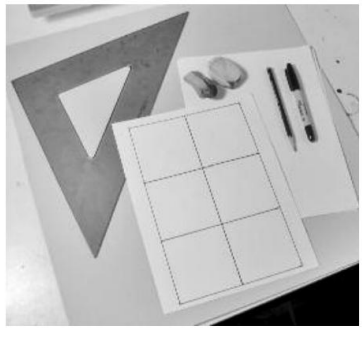
E por que isso é um fator comum no trabalho de tantos aspirantes ou jovens contadores de histórias, você pergunta? Bem, isso é porque, no seu entusiasmo, eles pularam um grande passo no processo de contar histórias e, assim como um padeiro que deixa de fora ingredientes cruciais em uma receita de bolo, o resultado depois de todo o seu trabalho é um pedaço não comestível – e no caso de histórias em quadrinhos, histórias inacabadas e ilegíveis, páginas com buracos que marginalizam o trabalho e, eventualmente, fazem com que a maioria dos artistas perca o entusiasmo e provavelmente abandone a história. Assim como o padeiro omitiu um ingrediente crucial, ao pular uma etapa, o artista não elabore a história primeiro; eles não dividiram a história primeiro em uma série de painéis, ou no que chamamos de layout – e somente depois de fazer isso com os detalhes exatos do que está acontecendo, prossiga para a próxima etapa, desenhando as páginas finais.

A fórmula para uma história em quadrinhos de sucesso, não importa dependendo do assunto ou estilo, é básico e simples; mas como dizem: "Simples é difícil". Os jovens artistas sempre querem pular etapas, avançar para a parte divertida, a parte emocionante, mas uma história não é emocionante a menos que você desenvolva a emoção. Outra coisa que muitas vezes irrita o jovem artista é deixar espaço suficiente para balões de palavras e legendas, muitas vezes a arte fica apertada e as figuras e os detalhes do fundo têm que lutar por espaço.

A RECEITA

Então aqui está minha receita simples que deve ajudá-lo a criar páginas de quadrinhos e histórias melhores. Usei-o para ajudar pessoas que nunca desenharam uma história em quadrinhos a contar uma história. Isso também é algo que todos os escritores de quadrinhos deveriam fazer para que também tenham uma boa ideia de como sua história é conduzida e quanto espaço seu roteiro ocupa visualmente; o espaço com o qual eles têm que brincar em uma página de quadrinhos.

Antes de entrar e correr como um louco, comece de forma simples. Tente resumir sua história em não mais do que algumas frases; se você puder fazer isso – concentre-se em um começo, meio e fim claros – você terá uma história boa e sólida. Muitas vezes, os escritores descobrem primeiro o fim e depois voltam ao início.



Em seguida, compre papel de cópia barato na Staples local, Office Max, etc. pegue uma borracha, um triângulo e um marcador preto ou marcador semelhante.
é.

Em seguida, desenhe um layout de grade de seis painéis como no exemplo mostrando; você pode fazer isso para cada página ou uma vez e fazer cópias dela. O objetivo aqui é quebrar

Machine Translated by Google

PASSO 1: Elabore sua história usando os desenhos mais simples que você puder fazer. Eles podem até ser bonecos para esta parte; a questão aqui não é fazer ótimos desenhos ou se apaixonar por truques de renderização; queremos apenas contar nossa história e ver o que acontece.

À medida que você desenha sua história, desenhe também os balões com todos os diálogos, efeitos sonoros e narração. Se você escreve, precisa ver quanto espaço o diálogo e a narração ocupam junto com os desenhos – o que chamo *de espaço visual.*

A ideia aqui é elaborar a história da maneira mais clara e simples possível e dar-lhe uma ideia clara do que está acontecendo e de como a história flui. Se algo não estiver funcionando bem, não há problema; pegue outra folha e redesenhe-a. Ao fazer esses desenhos simples você não está comprometendo horas de trabalho, apenas descartando-o, ou fazendo um ótimo desenho que simplesmente não funciona.

Depois de ter toda a sua história elaborada no estilo stickman, você estará pronto para passar para a próxima fase: Fazer um layout real.

PASSO 2: Alguns artistas trabalharão diretamente no quadro final desta etapa, mas sugiro para vocês iniciantes fazerem um layout em tamanho de quadrinhos impressos de como ficará sua página final. Aqui você pode ajustar tamanhos e formas de painéis com muita facilidade, porque agora você sabe exatamente que história está contando e o que deve dese Neste ponto, você também pode precisar reunir referências para lugares e coisas como carros, caminhões, prédios, etc. página mais dramática, mas fiz isso depois que as ações específicas (batidas da história) na história foram divididas em painéis.

PASSO 3: Depois que o layout estiver pronto, você poderá fazer os lápis finais e, quando terminar, as tintas finais.

À direita está a página finalizada a lápis. Como segui a receita, sem pular etapas, na hora de desenhar a página final, tudo que tive que fazer foi me concentrar em fazer o melhor e mais emocionante desenho que pudesse fazer.

NÃO PULE ETAPAS!

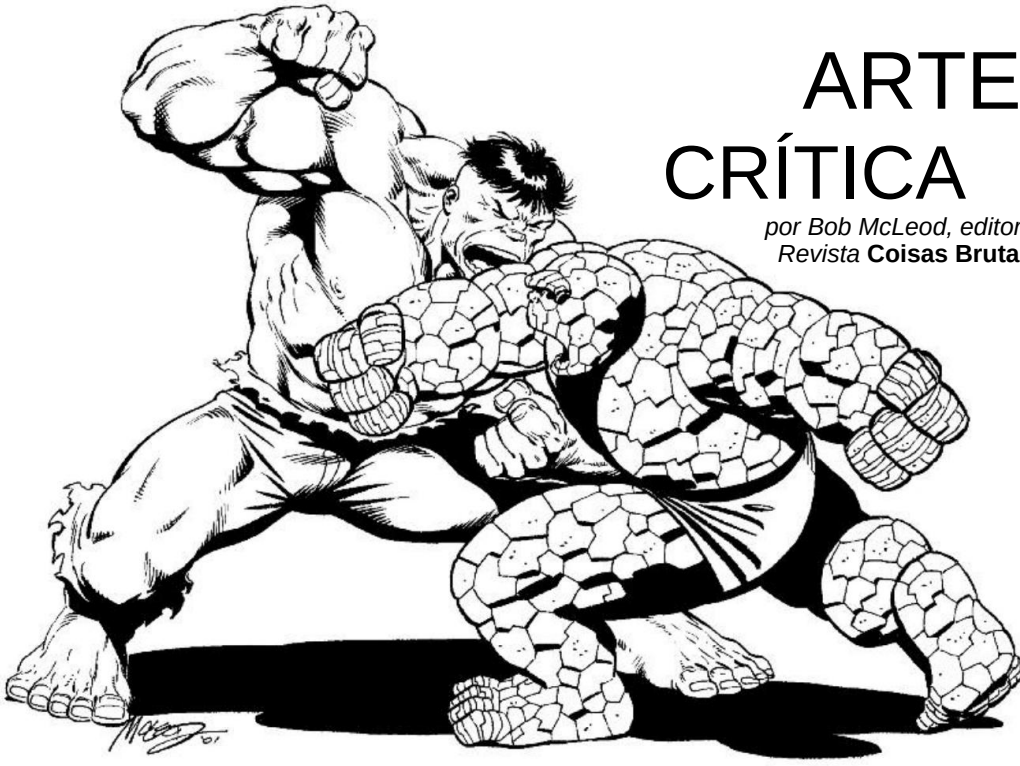
Conclua cada etapa. Eu sei que será difícil; você ficará tentado a desenhar a parte divertida primeiro - mas se seguir a receita que dei aqui, garanto que terminará com toda a sua história terminada e contada, em vez de páginas meio desenhadas cheias de erros e esforço desperdiçado.

Agora vá desenhar alguns quadrinhos!

Mike Manley é editor do TwoMorrows' Draw! revista e instrutor de arte na Delaware College of Art and Design. Ele desenhou para grandes editoras como Marvel, DC e Dark Horse, incluindo títulos como Batman, Capitão América e O Poder do Shazam!. Ele foi storyboard de animação e designer de fundo nos programas Kids WB The New Batman/ Superman Adventures e Batman Beyond, Spy Groove para MTV, Spawn para HBO e One Saturday Morning e Clerks: The Animated Series da ABC. Manley atualmente trabalha para a

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google



ARTE CRÍTICA

por Bob McLeod, editor de Revista **Coisas Brutas**

Muitos iniciantes lutam com os mesmos problemas, e acho que muitas vezes é muito útil para eles verem uma crítica ao trabalho de outra pessoa. Keith Grachow me enviou esta linda página de amostra *do Quarteto Fantástico* e corajosamente consentiu em que ela fosse criticada aqui.

Keith, gosto muito do seu exemplo em algumas áreas, mas não tanto em outras. Vou começar com o que gosto: é raro ver uma página de exemplo com tantos antecedentes, e isso é vital para criar uma página de nível profissional. Os planos de fundo exigem um conhecimento de perspectiva e cenografia que falta à maioria dos iniciantes e que não dedicam esforço suficiente. O layout do painel é fácil de seguir e a narrativa é clara, mesmo sem um roteiro. Estas não são conquistas menores. Eu também gosto muito da personalidade que você dá aos seus atores. Sim, eu disse atores. Os personagens de uma história em quadrinhos precisam ser bons atores para contar uma história interessante, e cabe ao desenhista evitar que sejam muito rígidos. Também gosto da maneira como você move a câmera e varia a distância com close-ups e planos gerais. Gostei que você tenha tentado uma iluminação dramática, com a sombra projetada no painel 2.

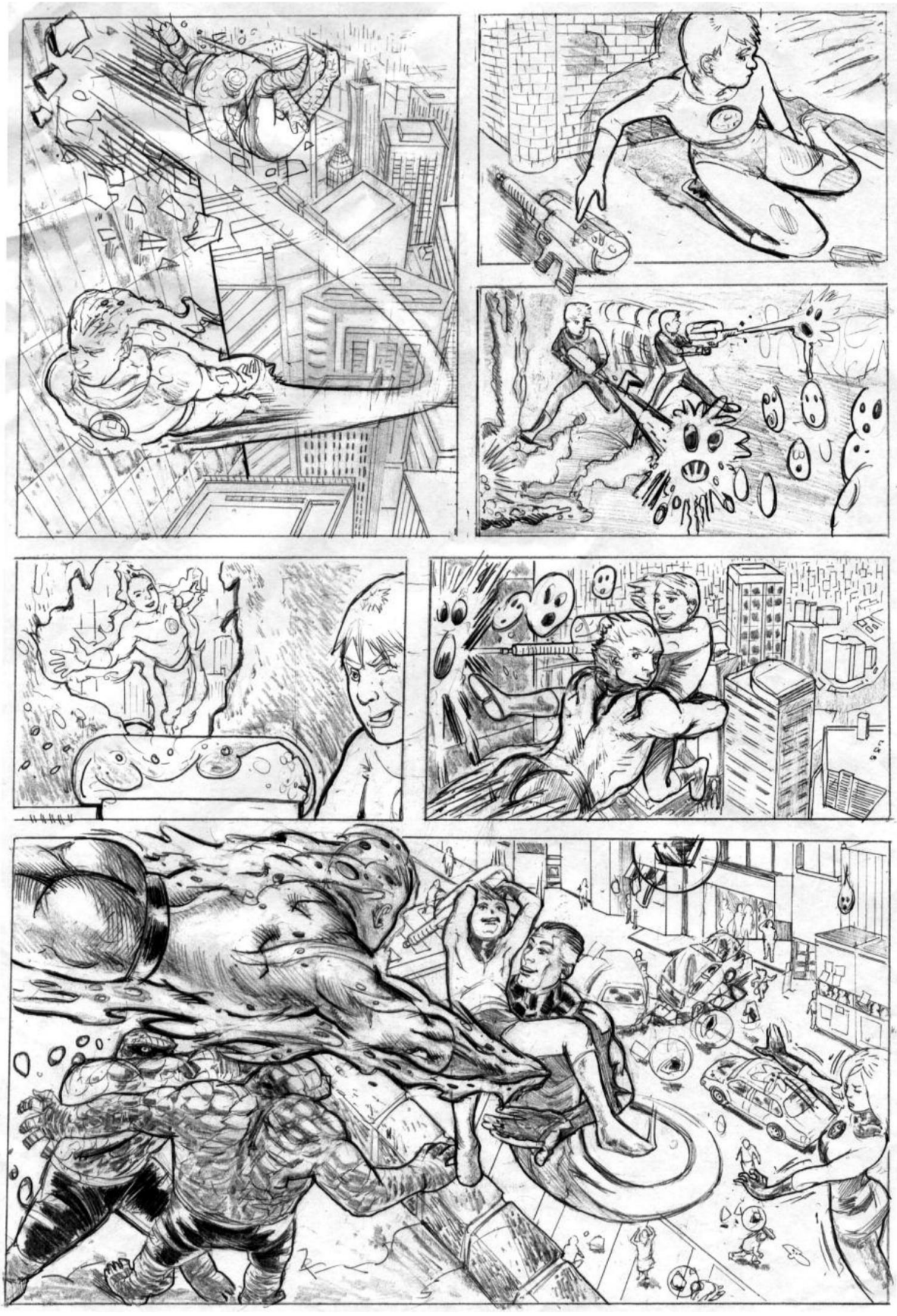
Agora, o que eu não gosto tanto: Quadrinhos são antes de mais nada, sobre as pessoas. Você simplesmente deve estudar mais anatomia e melhorar o desenho de sua figura. Você demonstra uma sensibilidade agradável e natural para as figuras, mas ainda não conhece realmente os grupos musculares básicos e como a figura se move. No painel 2, a pose de Franklin é estranha. Muitas vezes ajuda você mesmo entrar na postura e ver o que parece natural. Você também desenhou as pernas dele muito longas para o corpo. Também é sempre uma boa ideia considerar o formato da silhueta de suas figuras. Sua tocha no painel 1 tem um formato estranho, com o braço paralelo e igual em tamanho à perna. Compare-a com a silhueta da minha figura da Tocha. As mãos da Tocha no painel 4 são muito exageradas. O a distância entre eles não é suficiente para que variem tanto em tamanho. Há momentos em que você vai querer exagerar no escorço como esse para fazer uma pose mais dinâmica, mas não faça isso em figuras pequenas como essa.

Ao desenhar personagens estabelecidos como o FF, você precisa ser capaz de desenhá-los de maneira semelhante à maneira como estamos acostumados a vê-los. Aquele rosto na tocha no painel 1 simplesmente não é Johnny Storm. Esse não é o nariz d Franklin está bem, mas é inconsistente de painel para painel. Uma melhor compreensão do crânio e das características faciais permitirá que você mantenha seus rostos parecendo mais consistentemente com a mesma pessoa. Eu sei por experiência própria que a Coisa é um pouco difícil de desenhar, mas você precisa de tempo para desenhar todos esses tijolos, e há uma certa maneira interligada de desenhá-los, se você quiser fazê-los corretamente. E a anatomia da Coisa não é baseada na de um ser humano normal, como você está tentando. Ele é muito mais arredondado em todas as partes do corpo e não tem pescoço. Ele tem apenas três dedos, com pés e mãos muito maiores.

Quando você desenha uma figura dando um soco, você quer que ele coloque todo o seu corpo no soco, então faça com que ele se incline muito mais para frente. A figura que está sendo socada precisa ser girada, e não apenas levemente desequilibrada, como a sua. Pense em Charlie Brown de cabeça para baixo, com as meias arrancadas por um batedor que acertou a bola nele. É aqui que você precisa estudar Jack Kirby ou John Buscema. Eles fizeram sua lição de casa e tudo que você precisa fazer é imitar o que eles fazem. Sempre exagere na ação!

Além de poder desenhar, o que torna uma página profissional é pensar mais em onde você coloca os diversos elementos de um painel. A menos que o fundo seja o elemento dominante num painel, o que não se aplica a nenhum destes, comece por colocar

Machine Translated by Google



Machine Translated by Google

as figuras. Você deseja focar neles de uma forma mais deliberada.

No painel 1, as figuras do Coisa são colocadas perto da borda do painel, enquanto o espaço vazio é deixado abaixo da Tocha. As figuras do Thing precisam ser afastadas da fronteira.

No painel 2, você corta desnecessariamente a cabeça de Franklin. Cabeças e mãos são geralmente o que queremos ver. Se você precisar cortar alguma coisa, corte o joelho dele. Mas por que não incluir o número completo, como eu fiz?

No painel 4, você mal consegue colocar a cabeça de Franklin no painel. Gosto de usá-lo como dispositivo de enquadramento para focar na Tocha, mas ele precisa estar mais no painel.

No painel 5, seus números estão à esquerda e seus planos de fundo à direita, dividindo o painel em dois. Torch quase parece estar esbarrando em um prédio. Você precisa centralizar as figuras no painel e, em seguida, projetar os planos de fundo ao redor delas.

O painel 6 tem muito peso à esquerda com formulários grandes. Reed pode ser movido um pouco e a tocha pode entrar de um ângulo diferente para equilibrar melhor o painel. A Garota Invisível parece espremida contra a borda do painel.

Em vez de organizar cuidadosamente suas figuras, você se encurralou. Ao colocar figuras e elementos principais de fundo em um painel, tente agrupá-los, em vez de pensar neles como formas separadas. Da mesma forma que você deseja que suas figuras individuais tenham uma silhueta interessante, você também deseja agrupar suas formas em um formato agradável. Veja como as figuras do meu painel 6 formam um arco unido.

Outra coisa importante a considerar é direcionar o olhar do leitor. No painel 1, sua tocha está nos tirando da página. Melhor virá-lo e nos levar ao próximo painel. Da mesma forma, no painel 5, prefiro vê-lo voando em nossa direção e no último painel, em vez de ir em direção à borda direita do painel e sair da página.

O painel 3 parece inacabado. O que é isso à direita e no canto superior direito? Caso contrário, este painel é bom, mas lembre-se de que os balões de fala precisam ir a algum lugar.

Finalmente, é sempre melhor projetar seus elementos usando diagonais, em vez de horizontais e verticais. A pistola no painel 4 deve estar inclinada e não paralela à borda do painel.

Continue estudando e você chegará lá. Obrigado a Keith por compartilhar sua página conosco. Os leitores que desejam enviar uma página para crítica em edições futuras da *Rough Stuff* devem enviar-me por e-mail uma digitalização de 300 dpi para *mcleod.bob@gmail.com* ou enviar uma fotocópia para:

Caixa postal de crítica de
coisas ásperas 63

Emaús, PA 18049

Bob McLeod é editor da revista Rough Stuff da TwoMorrows e autor do livro Superhero ABC. Ele é mais conhecido por co-criar os Novos Mutantes para a Marvel Comics com o escritor Chris Claremont, e é um dos principais arte-finalistas da indústria de quadrinhos.

Machine Translated by Google

DEZ PRINCIPAIS DICAS PARA ESCRITORAS

por Danny Fingeroth, editor do **Write Now!** *revista*

A colaboração pouco conhecida de Shakespeare e DaVinci em Mona, Warrior Princess. *Lápis e tintas de Mark Bagley.*

Se você está lendo este artigo, provavelmente já leu histórias escritas em algum momento de sua vida. Talvez alguém até tenha lhe dito que você escreveu algo muito bom. Talvez realmente fosse. Talvez você tenha feito isso uma segunda e uma terceira vez e obteve reações mais positivas.

E você disse para si mesmo: "Isso seria legal de fazer por uma vida. Com certeza seria melhor do que ter um emprego *de verdade !"*

Bem, embora escrever - se você realmente é do tipo escritor (o que significa, entre outras coisas, que gosta de passar muito tempo sozinho em uma sala diante da tela do computador quando seus amigos estão em uma festa) - é realmente mais divertido do que a maioria dos empregos, não há dúvida de que ser escritor envolve muito trabalho. E o horário vai muito além das 9h às 17h, de segunda a sexta. E a maioria dos escritores, mesmo os razoavelmente bem-sucedidos, geralmente tem algum tipo de emprego, ou vários, além de escrever.

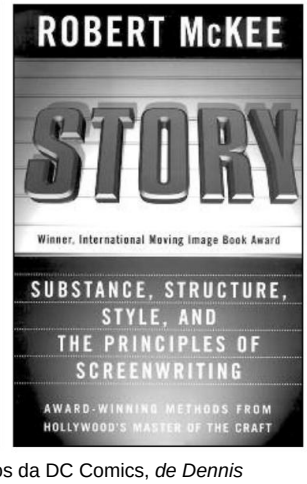
Outra coisa a considerar ao escolher a vida de escritor é como você se sentirá quando aquilo que você faz atualmente por paixão e inspiração torna-se aquilo que você deve fazer, quer queira ou não.

Mas se você está determinado a seguir a carreira de escritor de alguma forma, aqui estão algumas dicas sobre como você pode pode tornar sua vida como escritor de quadrinhos, animação e vários tipos de escrita de gênero mais fácil e gratificante, em todos os sentidos da palavra. Alguns deles são conselhos criativos, alguns são dicas de negócios obstinadas e alguns se enquadram em território que é, em parte, ambos - porque, como profissional, os aspectos criativos e de negócios estão frequentemente totalmente interligados. Se você quer mesmo ganhar a vida total ou parcialmente como escritor, precisa ser capaz de usar todas essas partes do seu cérebro - ou pelo menos saber o suficiente para delegar as coisas que você não pode ou não gosta. fazer com outra pessoa.

E então, sem mais delongas, aqui estão minhas dez principais dicas para escritores…

10. APRENDA A ESTRUTURA DA HISTÓRIA.

Você já percebeu como duas pessoas podem estar contando o mesmo evento e, ainda assim, uma delas faz tudo parecer emocionante e a outra enfadonha como água de lavar louça? Grande parte da razão para isso é *a estrutura.* A pessoa que conta a versão convincente sabe quando e como introduzir elementos da história.



O Guia para Escrever Quadrinhos da DC Comics, *de Dennis O'Neil ,* e a História: Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios do Roteiro, de *Robert McKee .*

©2007 DC Comics e ©1997 Robert McKee.

Toda história precisa de estrutura. Talvez a escrita vanguardista e minimalista não o faça, mas isso é escrever com um propósito diferente do da maioria das narrativas de ficção. A maioria das histórias, certamente a maioria das histórias de gênero, têm como objetivo entreter ou educar, às vezes ambos. Com o tempo, aprendemos que as formas mais eficazes de fazer isso são com estruturas às quais os humanos respondem. As pessoas parecem gostar de ser conduzidas por caminhos familiares de história. Eles também gostam de ser *surpreendidos .* Saber equilibrar a familiaridade com a surpresa é uma grande parte do trabalho do escritor. O conhecimento da estrutura é uma ferramenta importante para equilibrar o familiar e o surpreendente.

Isto não é uma cirurgia cerebral. Uma canção infantil tem estrutura. Uma piada tem estrutura. Você pode ter aprendido estrutura, como eu, na 8ª série. Significa essencialmente que a sua história tem que ter um começo,

Machine Translated by Google

um meio e um fim. Isso pode parecer ridiculamente óbvio, mas leia um monte de quadrinhos e veja quantos deles *não* apresentam esses elementos de forma satisfatória.

Claro, a estrutura é uma coisa bastante maleável. As tendências em diferentes épocas podem ditar que as histórias sejam mais longas ou mais curtas, que as bandas desenhadas individuais possam fazer parte de um "arco" mais longo, que constituirá uma história mais longa, e assim por diante. Mas não importa a extensão ou o meio de apresentação de uma determinada história, ela ainda utilizará os mesmos elementos de estrutura.

O livro *Story ,* de Robert McKee , e *The DC Comics Guide to Writing Comics, de Dennis O'Neil - bem* como o livro TwoMorrows, meu e de Mike Manley, *How to Create Comic From Script to Print - são* bons lugares para aprender mais sobre estrutura.

9. UMA HISTÓRIA TEM QUE SER SOBRE ALGUMA COISA, ENTÃO CERTIFIQUE-SE DE SABER DO QUE SE TRATA A SUA.

Um dos grandes temas dos quadrinhos (ou qualquer coisa) foi declarado pela primeira vez na origem do Homem-Aranha de Stan Lee e Steve Ditko em Amazing Fantasy *#15.*
©2007 Marvel Characters Inc.

Não estou me referindo ao "enredo" aqui. Estou falando do que é comumente conhecido como "tema", "mensagem" ou mesmo "moral" de uma história. (E quando discuto "tema", estou me referindo a algo que destaca algum aspecto da vida, não ao significado que é sinônimo de "tópico". Por exemplo, o tema do Homem-Aranha não é "responsabilidade". bilidade." É "com grande poder, também deve vir uma grande responsabilidade.")

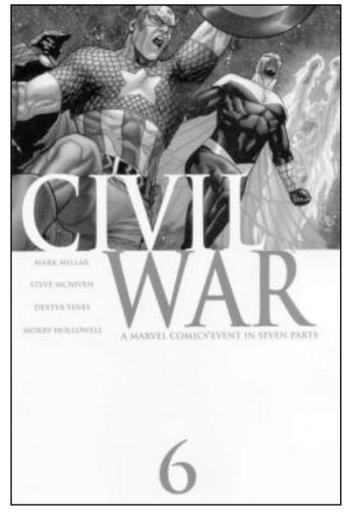
Agora, você pode estar dizendo: "Ei, não sou moralista. Não quero escrever propaganda para nenhum ponto de vista específico. Eu só quero contar boas histórias. Adivinhe: não existe história sem algum tipo de mensagem. Você pode até não estar ciente da mensagem, mas se não houvesse uma mensagem, não seria uma história. Apenas sentar para escrever uma história em quadrinhos de super-heróis significa que você pensa (ou pelo menos deseja transmitir) que certos tipos de vigilantismo são aceitáveis – a menos que sua história seja sobre como eles *não são* aceitáveis. A mensagem não precisa ser profunda.

"O crime não compensa" pode ser o tema da sua história e é o tema da maioria das histórias de super-heróis. Esteja ciente de que os temas serão interpretados de maneira diferente por diferentes leitores. O tema pretendido pode não ser aquele que os leitores entendem. Isso faz parte da diversão de escrever.

Como sua história inevitavelmente transmite algum tipo de mensagem – talvez mais de uma – você deve tentar estar ciente do que é. Você pode nem saber o que é até terminar um primeiro rascunho ou pelo menos um esboço. Mas quando você chegar a esse ponto, faça certeza de que a história diz, da melhor maneira possível, o que você deseja. Esperamos que sua mensagem seja transmitida de maneira sutil, a menos que você esteja escrevendo para crianças muito pequenas. Se você estiver no controle de sua arte, então seus personagens e suas ações – e reações – transmitirão qual é sua mensagem sem que ninguém precise dizê-la diretamente.

8. O CONFLITO É O CORAÇÃO DE QUALQUER HISTÓRIA, ENTÃO SAIBA QUAIS SÃO OS CONFLITOS NA SUA.

Uma definição de história é: *alguém quer alguma coisa e alguém ou alguma outra coisa o impede de conseguir.* Que "alguém ou alguma coisa" é o *conflito.* A maneira como o protagonista (ou herói) da história lida com isso é o que torna a história interessante e emocionante.



Edição nº 6 da recente Guerra Civil da Marvel Comics , uma série limitada que envolve conflitos em vários níveis.
©2007 Marvel Characters Inc.

Se uma história fosse sobre um dia em que nada deu errado e nada estava em jogo, não seria uma grande história. O que faz uma história *sobre* alguma coisa é o conflito.

O conflito pode ser:

Físico ou externo. Por exemplo, dois personagens lutando. Isso pode incluir discussões emocionais ou conflitos psicológicos intrincados entre duas pessoas. Além disso, obstáculos externos – furacões, bombardeamentos, etc. – seriam formas de conflito físico.

Interno. Isso envolve um personagem em desacordo consigo mesmo. Por exemplo, um alcoólatra desesperado por uma bebida, mas sabendo que se tomar uma ficará perdido, deve escolher entre a necessidade e o desejo.

Pessoal. Possui aspectos dos dois primeiros tipos. Por exemplo, um parceiro num relacionamento romântico pode querer se casar, o outro não.

Robert McKee, em seu livro *Story,* diz: "A escolha não deve ser uma dúvida, mas um dilema, não entre certo/errado ou bom/mal, mas entre desejos positivos ou desejos negativos de igual peso e valor.
O verdadeiro caráter só pode ser expresso através da escolha no dilema. A forma como a pessoa escolhe agir sob pressão é quem ela é – quanto maior a pressão, mais verdadeira e profunda é a escolha do caráter."

Em outras palavras: *o conflito define o caráter.*

A trilogia *Homem-Aranha: Master Planner* de Stan Lee e Steve Ditko tem uma das fusões mais elegantes de conflitos externos, internos e pessoais. Nele, o que o Homem-Aranha precisa para salvar tia May é a mesma coisa que Doc Ock precisa para governar o mundo.

Machine Translated by Google

Tente apresentar o(s) conflito(s) da sua história o mais cedo possível. Dessa forma, seu leitor se envolve emocionalmente com seus personagens desde o início.
E isso é uma coisa boa.

7. TEM QUE SER BOM – MAS NÃO PRECISA SER PERFEITO!

Não se preocupe se o que você está escrevendo é ou não a coisa mais original ou maravilhosa já feita. Veja quantas coisas não originais e não maravilhosas são produzidas e publicadas. Não que você nunca deva se esforçar para fazer o seu melhor trabalho, mas em muitos aspectos, terminar algo é o mais importante.

E você não pode parar em um. Quer o seu trabalho seja aceito ou rejeitado, você tem que continuar produzindo trabalhos concluídos. Principalmente no início, o trabalho que você fará provavelmente estará imitando o estilo ou até mesmo o enredo de outra pessoa. Isso é bom. É assim que você desenvolve sua própria voz. (Claro, nunca tente fazer com que o trabalho de outra pessoa seja seu. Isso é plágio.) Viaje pelos estágios de imitar os escritores que você admira e você chegará à sua própria voz, mesmo sem perceber.

Mas não deixe de começar ou terminar um texto porque você acha que não está sendo original ou inteligente o suficiente. Obtenha um primeiro rascunho de tudo o que foi feito. Então você pode voltar e revisá-lo, mas não revise para sempre. Eventualmente, você tem que considerar uma coisa concluída e passar para a próxima.

6. NÃO ESCREVA SÓ QUADRINHOS.

Dê uma olhada nos créditos dos quadrinhos que você mais comprei recentemente. Em seguida, desenterre alguns de dez ou vinte anos atrás. Quantos nomes dos anos 80 são iguais aos de agora? Quase nenhum.
Isso deve ser uma pista para você. Mesmo que, contra todas as probabilidades, você consiga entrar, e ainda mais contra todas as probabilidades, você se torne um escritor regular de uma empresa, e até mesmo um fã e favorito da crítica, suas chances de permanecer regularmente empregado como escritor de quadrinhos por mais de dez anos. anos são bem escassos. Tem pouco a ver com o seu talento. A maioria dos escritores *melhora* à medida que envelhece, embora possa haver uma queda na paixão juvenil.

Pense nos quadrinhos – e na animação, nos filmes e assim por diante – como algo parecido com a indústria da música, e nos escritores e artistas como os músicos de rock. Alguém pode ficar no topo das paradas por alguns anos, depois perder o controle e acabar tocando em clubes pequenos ou abandonando completamente o negócio, mesmo que tenha um desempenho tão bom ou melhor do que quando era grande.

Como escritor, você tem mais opções do que aquele músico. Talvez você não seja considerado requisitado pelos editores das grandes empresas e não possa se dar ao luxo de trabalhar pelos preços baixos em uma empresa menor. Você pode publicar por conta própria, é claro, e isso é algo que muitas pessoas fazem. Mas você também pode aprender a escrever roteiros, teleplays, romances, não-ficção, publicidade e assim por diante. Os humanos precisam e adoram comunicar-se com outros humanos, e as palavras são, obviamente, uma forma importante de fazermos isso. Como escritor, as palavras são suas ferramentas.
Aprenda a usá-los de várias maneiras para que você nunca fique segurando a bolsa quando você ou o tipo de coisa que você faz sai de moda.

5. NÃO LEIA APENAS QUADRINHOS.

Há um grande mundo de material escrito por aí.
Se você apenas ler quadrinhos, seu próprio trabalho parecerá uma imitação do trabalho de outras pessoas. Quanto mais você ler, mais aprenderá sobre uma ampla gama de tópicos que afetarão sutil e/ou abertamente seu próprio trabalho.

Leia ficção e não ficção, ficção de gênero e “literatura”. Leia sobre ciência e história. Leia sobre tópicos nos quais você nunca pensou. Leia roteiros e peças de teatro, leia memórias e livros sobre como escrever. Leia tudo o que puder. Quanto mais você coloca em seu cérebro, mais dados seu subconsciente (ou inconsciente - nunca consegui entender a diferença) terá que processar para escrever, e mais você sentirá que pode querer tentar outros tipos de escrever também. É claro que, assim como acontece com o uso da Internet, não deixe que a leitura seja uma desculpa para não escrever.

E não assista apenas a filmes ou programas de TV em seu gênero favorito. Veja todos os tipos de filmes e programas.
Com TV a cabo, locadoras de vídeo, Internet e serviços como NetFlix, toda a história da TV e do cinema de todos os gêneros e sobre todos os assuntos está prontamente disponível para você.
Aproveite este ponto incrível da história onde todos esses recursos estão à sua disposição. Sua concorrência com certeza é.

Ser um onívoro cultural também irá ajudá-lo a ver o que aconteceu antes e o que está além do horizonte.
A natureza humana e o conflito podem ser eternos, assim como a estrutura da história – mas a forma como uma cultura aborda e lida com estes tópicos em qualquer ponto da história significa que temos de nos manter conscientes do que está a acontecer e tentar intuir o que estará a acontecer, e onde seu próprio ponto de vista único se encaixa na imagem.

4. CUIDADOS E ALIMENTAÇÃO DOS EDITORES.

“Quem é esse editor, afinal?” você pode perguntar. “Por que minha visão criativa deveria estar sujeita à intromissão e ajustes de alguém?”

Escusado será dizer que as coisas não são tão simples. E o que torna tudo ainda menos simples é o fato de o papel do editor ser tão amorfo. Varia de empresa para empresa, de pessoa para pessoa, de relacionamento para relacionamento, de quadrinhos para quadrinhos. Os editores representam as pessoas criativas para os empresários e os empresários para as pessoas criativas.

O editor deve analisar o trabalho enviado e decidir se é o que a empresa que ele representa deseja publicar. Curiosamente, o editor também representa o leitor. Se o leitor imaginado na cabeça do editor não estiver interessado em alguma coisa ou não entender alguma coisa, o editor pode exigir que isso seja alterado ou até mesmo rejeitá-lo completamente.

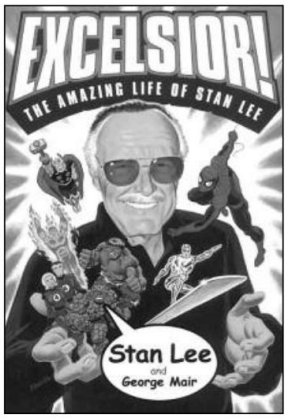
Resumindo: o trabalho do editor é garantir que algo da mais alta qualidade possível apareça nas bancas de jornais ou nas livrarias quando for prometido.

Em empresas onde as histórias são controladas por empresas (qualquer coisa que trate de grandes nomes como Homem-Aranha e Superman), o editor irá:

- Atribuir trabalho.
- Forme equipes criativas. • Aprovar,

sugerir ou mesmo exigir determinados pontos da história e dos personagens.

Machine Translated by Google



Autobiografia de um homem que ajudou a definir o papel do editor de quadrinhos.

Excelsior! A incrível vida de Stan Lee, *de Stan Lee, com George Mair.*

©2004 Stan Lee e George Mair. Personagens TM e ©2007 Marvel Personagens, Inc.

Isso pode parecer "injusto", mas o editor é o guardião do personagem e deve zelar pelo interesse da franquia.

• Aceite ou rejeite o trabalho que você faz.

Isto inclui pedir ou exigir mudanças seu trabalho. Você pode argumentar educadamente contra a decisão do editor, mas, no final das contas, é apenas isso: a decisão do editor.

Numa situação em que o material é "de propriedade do criador", as coisas são diferentes. É aqui que você é contratado para escrever e/ou desenhar histórias baseadas em suas próprias propriedades (embora seja melhor ler seu contrato com atenção – a propriedade é irrelevante se você assinar vários direitos). Em tal situação, o editor aqui pode ter um papel mais consultivo e não ter autoridade para obrigar você a fazer algo com a história ou com os personagens que você não deseja fazer. Tudo isso dependerá de qual é o acordo que você assinou. No entanto, se o seu trabalho violar certos padrões do editor, eles provavelmente poderão simplesmente recusar-se a publicar o seu trabalho.

3. O ASSISTENTE DE HOJE É O EDITOR-CHEFE DE AMANHÃ.

Seja sempre gentil com assistentes e estagiários. Eles podem defenda seu trabalho quando o chefe estiver ocupado demais para perceber. Eles podem garantir que suas faturas sejam processadas o mais rápido possível. E eles são os editores de amanhã. Eles não esquecerão quem os tratou bem – e quem os tratou mal – antes de serem promovidos.

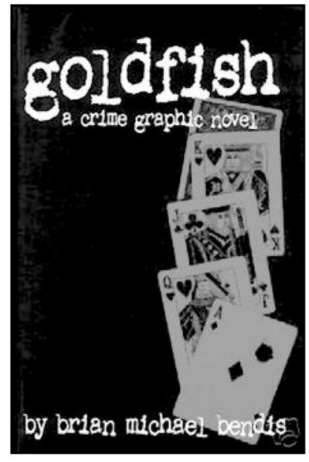
2. FAÇA SEU TRABALHO!

Era uma vez, as grandes empresas tinham "equipes agrícolas". O pessoal da equipe ou fãs persistentes (mas não ameaçadores!) teriam a oportunidade de escrever para eles. Geralmente eles começavam com histórias curtas de apoio, ou o que costumava ser chamado de histórias de "inventário" ou "preenchimento" para serem usadas quando a equipe regular de uma série não conseguia cumprir seus prazos. Esse método de desenvolvimento interno de talentos praticamente seguiu o caminho da máquina de escrever manual. Examinando os créditos de seus quadrinhos favoritos, você pode ver que a maioria dos escritores são pessoas que já têm reputação como romancistas, roteiristas ou roteiristas de TV ou que têm um conjunto de trabalhos em quadrinhos publicados por uma pequena editora ou mesmo pelo escritor. e os próprios artistas.

Então não perca seu tempo escrevendo as doze partes épico que irá "consertar" os universos Marvel ou DC. Se essas empresas acharem que seus universos precisam ser consertados, eles já têm equipes de pessoas a quem podem recorrer em busca de ideias. O que você precisa gastar seu tempo fazendo é escrever seu trabalho e, de alguma forma, publicá-lo. Isso envolve contratar um bom artista para desenhá-lo. Você pode encontrar um artista em uma convenção de quadrinhos, em uma escola de arte ou em sites como www.digital-webbing.com e www.drawingboard.org. E certifique-se de que eles estão bons. Um mau artista irá rebaixar o nível da sua história, enquanto um bom artista pode elevá-lo. Talvez você precise pagar alguém para desenhar sua história.

Se você leva seu trabalho muito a sério, de alguma forma encontrará dinheiro para fazer isso. Você pode fazer com que as pessoas trabalhem de graça, é claro – mas você pode acabar recebendo aquilo pelo que pagou. Mesmo um colaborador bem-intencionado tenderá a fazer um trabalho remunerado antes de fazer o seu brinde, mesmo que você prometa a ele um pedaço do sempre evasivo back-end. As convenções de quadrinhos – incluindo festivais alternativos como o SPX ou o MoCCAfest – são bons lugares para mostrar seu trabalho e conhecer outras pessoas que estão lançando seus próprios quadrinhos, incluindo artistas com quem você queira trabalhar.

Quando seu quadrinho estiver pronto, tente conseguir uma pequena editora para publicá-lo. Eles não vão pagar muito, mas você provavelmente manterá os direitos do seu trabalho. No entanto, certifique-se de ler qualquer contrato com atenção! O pior dos dois mundos seria ceder os direitos do seu material por dinheiro barato e também não controlá-lo!



O pilar da Marvel, Brian Michael Bendis, ganhou destaque nos quadrinhos como escritor e artista de séries policiais noir como Goldfish.
©2007 Brian Michael Bendis

Mas o importante é divulgar seu trabalho. Não negoceie como Donald Trump com uma pequena empresa cujos proprietários têm de trabalhar em empregos diários para seguirem a sua paixão editorial. E se ninguém quiser publicar o seu trabalho, publique você mesmo. Não é tão caro quanto você imagina publicar uma história em quadrinhos em preto e branco. Isso é ainda mais barato montar uma versão fotocopiada com boa aparência. O difícil é distribuí-lo.

Mas a sua ideia aqui não é vender um milhão de exemplares, embora, claro, seja sempre bom que as pessoas leiam e respondam ao seu trabalho. Seu objetivo - supondo que seu jogo final seja mais do que apenas ter uma cópia do quadrinho que você possa segurar em suas mãos - é ter um trabalho finalizado e com aparência profissional que você possa mostrar a um editor ou editor de quadrinhos ou a um filme. ou produtor de TV, ou a um agente. Se gostarem do seu trabalho, podem querer comprá-lo ou dar-lhe uma oportunidade de adquirir uma das suas propriedades.

Colocar seu quadrinho na Internet é outra opção para divulgá-lo no mundo. Você pode colocá-lo em seu próprio site ou tentar obtê-lo em um dos muitos sites de webcomics, como *www.moderntales.com.*

(Veja *Write Now!* #12 para um artigo abrangente sobre webcomics de T. Campbell.)

Machine Translated by Google

1. GANHE UMA VIDA!

Todo mundo tem seu próprio nível de conforto de risco. Mas quanto mais experiência de vida você tiver, mais material terá para escrever. Se saltar de paraquedas e viajar para locais exóticos não é sua ideia de diversão, você ainda pode agitar um pouco as coisas. Se você mora na cidade, faça uma viagem para o campo e vice-versa. Vá a um museu – mesmo um museu que trate de algum assunto que você acha que não tem interesse. Reserve algum tempo para conversar com as pessoas que você encontra em suas tarefas diárias. Passe uma semana sem usar a Internet! (Suspiro!)

Caminhe em vez de dirigir. Experimente algum novo tipo de comida que você nunca comeu. Aprenda um novo idioma. Faça um curso sobre algo totalmente fora do personagem. Vista-se de maneira diferente. Entreviste um parente ou conhecido idoso.

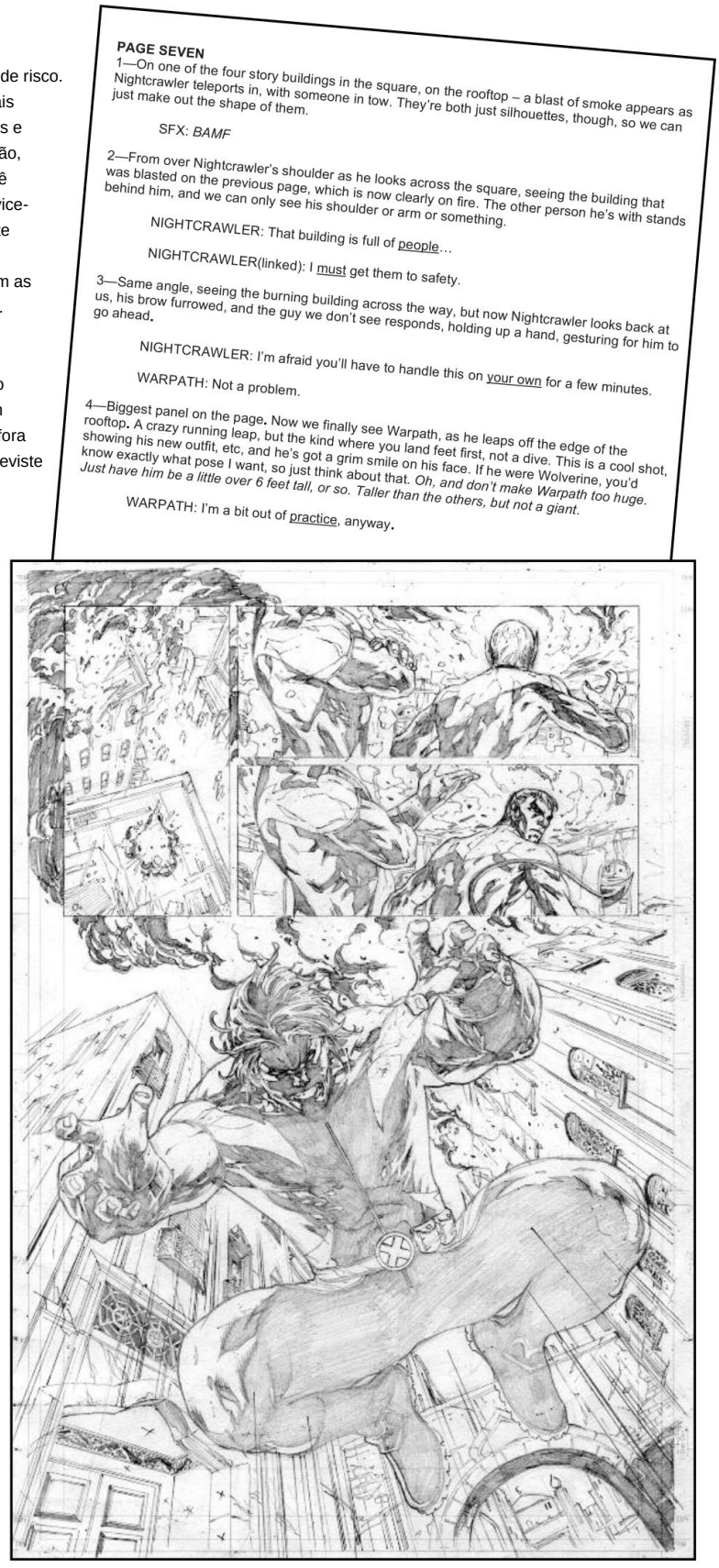
Resumindo, se você pretende passar todo ou parte do seu tempo de trabalho escrevendo sobre outras pessoas além de você, é melhor aprender como e por que outras pessoas fazem as coisas. Todo escritor precisa passar um tempo significativo lendo e escrevendo. Mas não esqueça que as palavras, mesmo as mais bem escritas, são apenas um reflexo ou uma simulação da vida. Podem inspirar, informar, entreter, educar – mas não substituem a experiência real. Quanto mais vida você tiver, melhor será sua escrita.

De qualquer forma, esses são dez importantes coisas que você deve saber sobre como escrever para quadrinhos e mídias relacionadas. Na verdade, eu te dei várias dicas dentro de cada uma, então são bem mais que dez. Tudo bem, sou um cara generoso. Espero que sejam úteis e talvez até inspirem você a escrever mais e melhor.

Eu adoraria ouvir o que você pensou deles - e o que você fez com eles! Você pode me escrever para TwoMorrows em 10407 Bedfordtown Drive, Raleigh, NC 27614, ou me enviar um e-mail para: WriteNowDF@aol.com.

Escreva!

Danny Fingeroth é editor-chefe do Write Now! revista, autor de Superman on the Couch e coautor de How to Create Comics From Script to Print. Ele foi editor do grupo da linha Homem-Aranha da Marvel e escreveu vários quadrinhos série, incluindo Darkhawk e Deadly Foes of Spider-Man. Ele ensina redação de quadrinhos na Universidade de Nova York e na The New School.



PAGE SEVEN

1—On one of the four story buildings in the square, on the rooftop – a blast of smoke appears as Nightcrawler teleports in, with someone in tow. They're both just silhouettes, though, so we can just make out the shape of them.

SFX: *BAMF*

2—From over Nightcrawler's shoulder as he looks across the square, seeing the building that was blasted on the previous page, which is now clearly on fire. The other person he's with stands behind him, and we can only see his shoulder or arm or something.

NIGHTCRAWLER: That building is full of people…

NIGHTCRAWLER(linked): I must get them to safety.

3—Same angle, seeing the burning building across the way, but now Nightcrawler looks back at us, his brow furrowed, and the guy we don't see responds, holding up a hand, gesturing for him to go ahead.

NIGHTCRAWLER: I'm afraid you'll have to handle this on your own for a few minutes.

WARPATH: Not a problem.

4—Biggest panel on the page. Now we finally see Warpath, as he leaps off the edge of the rooftop. A crazy running leap, but the kind where you land feet first, not a dive. This is a cool shot, showing his new outfit, etc, and he's got a grim smile on his face. If he were Wolverine, you'd know exactly what pose I want, so just think about that. *Oh, and don't make Warpath too huge. Just have him be a little over 6 feet tall, or so. Taller than the others, but not a giant.*

WARPATH: I'm a bit out of practice, anyway.

Um exemplo de roteiro de quadrinhos profissional e a arte a lápis extraída dele, em Uncanny X-Men *#475. A escrita é de Ed Brubaker e os lápis são de Billy Tan.*

X-Men TM e ©2007 Marvel Characters Inc.

Na All-Time Classic New York Comic Convention, realizada em White Plains, NY, em 2000, o artista Russell Rainbolt fica em frente ao enorme mural colorido que ele estava pintando - que apresentava os maiores personagens da Era de Ouro dos quadrinhos. Livros. Isto mostra menos de metade do mural, que mede 6 metros por 18 metros – e sim, também havia alguns ícones da Idade da Prata em evidência! Foto cortesia de Joe Petrilak.

Heroes TM & ©2007 os respectivos detentores de marcas registradas e direitos autorais.

Funnies on Parade *(1933) - considerada a primeira verdadeira "história em quadrinhos".*

ALTER EGO BREVE HISTÓRIA DE BANDA DESENHADA (décadas de 1930 a 1970)

por Roy Thomas, editor da revista **Alter Ego**

NO INÍCIO

As raízes dos quadrinhos remontam ao passado do homem primitivo, desenhos em cavernas na França e na Espanha. A *história em quadrinhos de jornal,* ancestral direto das histórias em quadrinhos, remonta pelo menos a *The Yellow Kid* em 1896… e desenhos animados de um painel com balões apareceram até nas publicações do velho Ben Franklin. As "histórias em quadrinhos" – livros reais, que reimprimiam histórias em quadrinhos – estavam sendo vendidas na primeira década do século XX

Talvez tenha sido 1929 o ano mágico, quando a Dell Publishing Co. uma dúzia de edições de uma coleção de "histórias em quadrinhos" originais do tamanho de um jornal chamada *The Funnies?* Ou talvez 1933, quando a Eastern Color Printing Co. produziu brindes em tamanho de revista, como *Funnies on Parade* e *Famous Funnies - e* o vendedor MC Gaines descobriu que as crianças realmente *pagariam* pelas malditas coisas? Ou mesmo 1935, quando o major Malcolm Wheeler-Nicholson iniciou a *New Fun Comics,* a primeira revista em quadrinhos publicada regularmente com material original em vez de reimpressões em tiras?

Seja como for: foi em *1938* que as coisas realmente começaram a acontecer. Naquela época, havia tanto revistas em quadrinhos reimpressas em jornais *(Famous Funnies, Popular Comics,* etc.) quanto novas histórias em quadrinhos *(More Fun Comics, Detective Comics,* etc.)... mas a indústria recém-nascida ainda estava esperando por algo por vir. junto e realmente colocá-lo no mapa.

Machine Translated by Google

Esse algo era um cara chamado Superman.

O HOMEM DE AMANHÃ – AQUI HOJE!

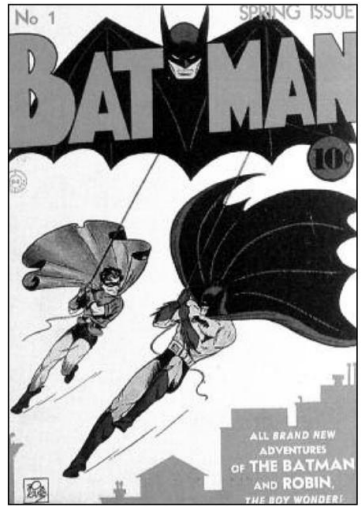
O major Wheeler-Nicholson havia perdido sua empresa, a National Allied Publications, para Harry Donenfeld, seu impressor. Em 38, Donenfeld já publicava *More Fun* (anteriormente *New Fun) Comics, New Adventure Comics* e *Detective Comics,* e estava pronto para lançar um quarto título, que se chamaria *Action Comics.*

Foi quando um monte de diários de uma história em quadrinhos de jornal não vendida chamada *Superman* tiveram sua chance de ser o centro das atenções. Eles contaram a história de um alienígena que cresceu e se tornou o campeão da Terra, escondendo sua verdadeira identidade sob óculos como o repórter Clark Kent. Os criadores *do Superman ,* o escritor Jerry Siegel e o artista Joe Shuster, já estavam fazendo outras séries para a empresa de Donenfeld, agora chamada Detective Comics, Inc. (também conhecida como DC)… mas os sindicatos de jornais rejeitaram universalmente o *Superman.* MC Gaines (lembra dele de 1933?) Agora trabalhava para o McClure Syndicate; e, a pedido de seu editor adolescente, o cartunista Sheldon Mayer, ele enviou *Superman* ao editor da DC, Vin Sullivan precisava de um filme principal para persuadir os jovens leitores a abrir mão de uma moeda da era da Depressão para a nova história em quadrinhos - e ele decidiu que *Superman* era isso. Assim, na primavera de 1938 (com data de capa em junho), *Action Comics* #1 foi colocada à venda – e em sua capa havia uma cena que ia muito além de policiais atirando em ladrões, ou mesmo *Tarzan* e *Buck Rogers.* Um homem de aparência feroz, com traje de acrobata vermelho e azul, completo com capa, estava erguendo um automóvel sobre sua cabeça, enquanto os transeuntes fugiam.

Action Comics *#1 (1938) apresentou o Superman ao mundo – e vice-versa – e em 1939 ele estava estrelando seu próprio título. Em pouco tempo, seus criadores, o escritor Jerry Siegel e o artista Joe Shuster, estavam sendo elogiados pela grande imprensa, conforme esta foto vintage da década de 1940. ©2007 DC Comics.*

Uma página de uma história nunca publicada do Superman de 1940 que teria introduzido a criptonita, a única fraqueza do Homem de Aço. ©2007 DC Comics.

Machine Translated by Google



"O Homem-Morcego" era um solitário na capa da Detective Comics *#27 de 1939 - mas já havia conseguido um parceiro na época de* Batman *#1, de 1940. ©2007 DC Comics.*

pânico. Não houve menção na capa ao nome desse personagem temível – muito menos se ele era bom ou mau. Havia apenas aquele enorme *título Art Déco – Action Comics – acima de* um desenho que certamente fazia jus ao nome!

No momento em que a história de 13 páginas do "Superman" (coletada às pressas daqueles diários de jornal não vendidos) terminou em um momento de angústia, as crianças da América tinham um novo herói. Demorou alguns problemas para Donenfeld perceber o que estava vendendo seu novo quadrinho, mas quando o fez, ele rapidamente lançou uma reimpressão em quadrinhos apresentando as primeiras histórias, sob o título *Superman…* e logo se tornou uma publicação regular. Siegel e Shuster estavam muito ocupados e em pouco tempo um pequeno exército de artistas estava trabalhando sob eles, produzindo histórias sobre esse estranho ser com poderes muito além dos dos homens mortais.

O resto do país logo se sentou e percebeu – não as possibilidades ilimitadas do personagem, muito menos a imaginação de seus criadores, mas as pilhas de dinheiro que ele estava ganhando para a Detective Comics, Inc.

OLHAR! NO CÉU! É UM BASTÃO…

Bob Kahn, que desenhou para a DC sob o nome de "Bob Kane", também gostava de dinheiro. Quem não gosta? Em 1939, ele desenhava filmes de humor como "Peter Pupp", mas sentia que não estava chegando a lugar nenhum. Então, quando o editor Vin Sullivan sugeriu que ele tentasse inventar um herói "como o Superman", Kane concebeu a ideia de um "Homem-Morcego" que lutasse contra o crime em mais uma roupa de acrobata vermelha e azul, mas usando uma máscara de dominó e ostentando roupas de morcego. asas.

A única coisa é que Kane não era realmente um escritor. Então ele contratou um amigo, Bill Finger, para escrever a história real. Finger, o cocriador não creditado do novo herói, sugeriu uma máscara com orelhas de morcego, um esquema de cores azul e cinza mais sombrio e outras mudanças, tornando-o uma verdadeira criatura da noite. Sullivan gostou de "Homem-Morcego" e fez dele a capa da 27ª edição da *Detective Comics,* datada de maio de 1939 – apenas um mês a menos de um ano desde que Superman lançou seu primeiro flivver.

"Batman" (como o nome logo foi escrito) foi um sucesso instantâneo e logo estrelou *sua* própria revista solo. Só que, a essa altura, ele *não era* mais um artista solo.

Finger e Kane (auxiliados pelo assistente de arte Jerry Robinson) deram a Batman um parceiro infantil chamado Robin, um ato que alterou o filme desde seu início sombrio para um em que homem e menino atacavam bandidos enquanto brincavam de um lado para outro.

Os jovens aproveitaram e Batman logo ficou atrás apenas do Superman no panteão da DC.

O SUPER-HERÓI EXPLOSÃO

No mesmo mês em que o Homem-Morcego fez sua estreia, outro herói fantasiado entrou em cena: Wonder Man, em *Wonder Comics* #1, da editora Victor Fox. Este herói vestido de vermelho e amarelo era tão parecido com o Superman que a DC processou - e o Homem Maravilha rapidamente desapareceu nas brumas da história.

Outras editoras rapidamente viram a luz: publicar um pitoresco "homem misterioso" (como os chamavam naquela época), você precisava de um *diferente* o suficiente do Super-Homem para que houvesse pouca base para um processo. A nova Timely Comics de Martin Goodman lançou a *Marvel Comics* #1, estrelando o Tocha Humana de Carl Burgos (que poderia virar chamas) e o Submarino de Bill Everett (que vivia debaixo d'água). *Pep Comics* #1 da MLJ apresentou The Shield, o primeiro herói a usar vermelho, branco e azul patrióticos, enquanto o espectro da Segunda Guerra Mundial se aproximava. O Besouro Azul em *Mystery Men Comics* usava armadura de cota de malha e às vezes empunhava uma pistola.

Os escritores/artistas/parceiros Joe Simon e Jack Kirby criaram *Captain America Comics* para a Timely, estrelando um herói vermelho, branco e azul que logo deixou The Shield e todos os outros superpatriotas na sombra. Um químico bem-educado da empresa Pines/Nedor bebeu uma poção e se tornou o Terror Negro, com sua roupa estampada com uma caveira e ossos cruzados. A Quality Comics lançou o diminuto Doll Man e logo o infinitamente extensível Plastic Man.

Tanto o Homem-Maravilha (da Wonder Comics *#1) quanto o Capitão Marvel (que estreou na* Whiz Comics *"#2", fevereiro de 1940) podiam saltar edifícios altos com um único salto, assim como o Super-Homem – mas o Homem do Amanhã tinha advogados melhores. Capitão Marvel TM e ©2007 DC Comics.*

A Fawcett Publications, porém, aventurou-se no campo em

Machine Translated by Google

Uma explosão de super-herói! As capas de Wonder Comics *#1 (1939)—Marvel* Comics *#1 (1939)—Pep* Comics *#1 (1940)—&* Captain America Comics *#1 (1941). © respectivamente: os respectivos detentores dos direitos autorais; Personagens da Marvel, Inc.; Archie Comic Publications, Inc.; Personagens da Marvel, Inc.*

na virada de 1940, na edição inicial da *Whiz Comics,* com o Capitão Marvel, que era *muito* parecido com o Superman em termos de poderes. Sua "diferença" era que ele era na verdade um menino que gritava a palavra mágica "Shazam!" e se transformou no mortal mais poderoso do mundo. A DC decidiu que o Capitão Marvel ainda era uma cópia do Superman e processou Fawcett por violação de direitos autorais. A amarga luta legal durou anos - período durante o qual *as Aventuras do Capitão Marvel* de Fawcett se tornou por um tempo o gibi mais vendido do mundo - mas em 1953 o Super-Homem venceu, Fawcett dobrou suas tendas e o Capitão Marvel não existia mais.

O que foi dito acima, é claro, é apenas a ponta icônica do iceberg. Em um momento ou outro durante a década de 1940, havia literalmente *centenas* de super-heróis de um tipo ou de outro.

Nesse ínterim, Donenfeld já havia decidido há muito tempo que, se o Super-Homem fosse copiado, seria *sua* empresa quem o faria. Assim, em 1939-40, a DC e uma nova empresa irmã, All-American Comics (na qual Donenfeld fez parceria com MC Gaines), lançaram um exército virtual de super-realizadores: The Flash e Hawkman em *Flash Comics…* The Spectre, então Destino, em *More Fun Comics…* Sandman, depois Hour-Man, em *Adventure Comics* (o *"Novo"* foi abandonado)… e Lanterna Verde e O Átomo em *All-American Histórias em quadrinhos.* No final de 1940, eles até combinaram esses oito heróis no primeiro *grupo* de super-heróis : a Sociedade da Justiça da América, na *All-Star Comics.* E no final de 1941, a DC/AA lançou *Sensation Comics* #1 (capa datada de janeiro de 1942), estrelando outra mutação no conceito de super-herói: Mulher Maravilha, que logo superou todos os concorrentes mistos para rivalizar com Superman e Batman. em popularidade.

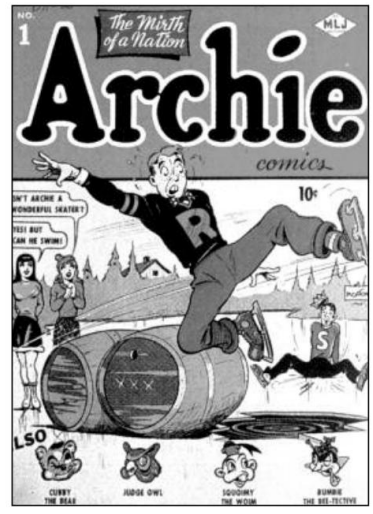
A situação foi agravada ao máximo por um pequeno evento chamado Segunda Guerra Mundial. Os Estados Unidos envolveram-se totalmente nisso em 7 de dezembro de 1941, quando aviões japoneses atacaram instalações militares dos EUA em Pearl Harbor, no Havaí. Em poucos dias, os EUA estavam em guerra com o Japão imperial e os seus aliados do Eixo, a Alemanha nazi de Hitler e a Itália fascista de Mussolini.

Foram tempos terríveis para a humanidade – mas gloriosos para a indústria americana de quadrinhos. O papel era escasso durante a guerra, mas qualquer revista que chegasse às bancas era abocanhada por uma legião de crianças *e* jovens uniformizados, em busca de uma hora ociosa para matar.

E quem poderia ter sido melhor inimigo para Superman, Capitão Marvel, Capitão América,

Com All-Star Comics *#3 (1940), oito dos maiores heróis da DC – depois de Superman e Batman, é claro – uniram forças como a Sociedade da Justiça da América.*
A Mulher Maravilha estreou na All-Star *#8 no final de 1941, depois saltou para a primeira edição da* Sensation Comics. *©2007 DC Comics.*

Machine Translated by Google



A primeira reverência do Pato Donald aos quadrinhos ocorreu em Walt Disney's Comics and Stories *#1 (1940), Blackhawk's in* Military Comics *#1 (1941)... enquanto* Archie Comics *#1 (1942) estreou depois que o adolescente de Riverdale estava agitado na* Pep Comics *por um ano. ©2007 respectivamente Walt Disney Productions; DC Comics; Archie Comic Publicações, Inc.*

e sua turma do que os odiados nazistas e japoneses?

Para o resto do planeta, foi a Segunda Guerra Mundial.

Mas para os leitores de quadrinhos, foi uma Era de Ouro.

TEMPOS DE MUDANÇA- E QUADRINHOS EC

Durante esse período, houve um número crescente de histórias em quadrinhos populares em gêneros além do super-herói. Dell iniciou quadrinhos de animais engraçados, a maioria deles licenciados (da Disney, Warner Bros., etc.). Em 1941, a MLJ começou um artigo de apoio sobre as travessuras humorísticas de um adolescente - e logo "Archie" assumiu primeiro a *Pep Comics* e depois toda a empresa, que mudou seu nome para Archie Comic Publications. Houve poucos "quadrinhos de guerra" reais durante a Segunda Guerra Mundial, mas aviadores coloridos como Blackhawk, da Quality, e Airboy, de Hillman, encheram os céus com tiros de metralhadora.

Depois da guerra, grande parte da excitação sobre o super- os heróis haviam desaparecido. Na segunda metade da década de 1940, eles começaram a cair no esquecimento, sendo substituídos por outros gêneros:

os faroestes, com cowboys e índios... principalmente cowboys.

Quadrinhos policiais, muitas vezes baseados em "casos policiais reais", liderados por *Crime Does Not Pay, de Lev Gleason.*

Adoro quadrinhos, começando com *Young Romance* de 1947 , da equipe Simon & Kirby que concebeu *o Capitão América.*

Quadrinhos de guerra, especialmente depois do Norte A Coreia invadiu a Coreia do Sul no verão de 1950.

E quadrinhos de terror.

EC (Entertaining Comics) não iniciou a tendência para contos de terror e sobrenatural. Mas no início da década de 1950, a EC assumiu a liderança com seus *contos lindamente desenhados e horrivelmente escritos, Tales from the Crypt, Vault of Horror* e *Haunt of Fear.*

A EC também deu aos quadrinhos policiais um toque mais grotesco, em *Crime SuspenStories* e *Shock SuspenStories.* Seus dois os quadrinhos de ficção científica, *Weird Science* e *Weird Fantasy,* também tinham uma tendência sinistra. Trabalhando com o escritor/editor Al Feldstein, o editor William Gaines logo transformou a pequena empresa que herdou de seu pai (o falecido MC Gaines) na inveja de outros magnatas dos quadrinhos - e no objeto do ódio de muitos benfeitores. Em 1952, Gaines e o escritor/editor/artista Harvey Kurtzman também foram parteiros de *Mad,* que começou como uma história em quadrinhos colorida.

A primeira metade da década de 1950 viu uma explosão de quadrinhos de terror, trabalhando duro para superar uns aos outros na representação do medo e da aversão, poucos com a boa escrita e arte que os quadrinhos da CE tinham. O resultado foi um clamor crescente – meio movimento popular, meio campanha orquestrada – pela censura dos quadrinhos. Até mesmo os subcomitês do Congresso investigaram a humilde revista em quadrinhos e não gostaram muito do que viram. E bem na vanguarda da cruzada estava um psiquiatra chamado Dr. Fredric Wertham, dizendo-lhes onde procurar e o que ver.

EC's Crypt of Terror *#17 (1950) foi na verdade a primeira edição do que foi renomeado, com a edição #20,* Tales from the Crypt - o *arquetípico quadrinho de terror.* Mad *#1 (1952) começou parodiando terror e outros gêneros de quadrinhos, mas logo satirizou* tudo! *©2007 respectivamente por William M. Gaines, Agent, Inc., & EC Publications.*

Machine Translated by Google

Eventualmente, algo teve que acontecer – e o que aconteceu foi a indústria de quadrinhos.

OS ANOS DO CÓDIGO DE QUADRINHOS

No final de 1954, a maioria das principais editoras formou um grupo autônomo: a Comic Magazine Association of America. Seu corpo de censura era chamado de Autoridade do Código de Quadrinhos. O Código escrito explicava o que poderia e o que não poderia ser feito em uma história em quadrinhos: nada de vampiros ou lobisomens... nada de títulos com as palavras "Horror" ou "Terror"... nada de desrespeito à autoridade, dos pais ou de outra forma... nada de sexo sugestividade... sem violência aberta.

A partir da virada de 1955, o selo de aprovação da Comics Code Authority teve que aparecer em praticamente todas as histórias em quadrinhos durante décadas - exceto na auto-regulada e limpa Dell e seus sucessores, e nas adaptações clássicas ilustradas *de obras-primas literárias de Gilberton.*
O selo Comics Code é TM & © 1977 Comic Magazine Association of America.

As histórias em quadrinhos foram controladas, castradas, homogeneizadas. Muitas editoras abandonaram o campo, incapazes de competir nesta arena nova e mais branda. A EC logo abandonou todos os seus quadrinhos, exceto *Mad,* que converteu em uma revista em preto e branco por 25 centavos - com grande sucesso. A DC – agora rebatizada de Publicações Periódicas Nacionais – e a Dell, com suas lucrativas licenças de filmes/TV, lideraram o grupo de quadrinhos. No entanto, cada vez mais, a indústria dos quadrinhos parecia, para quem estava nela, um campo em extinção. Parecia improvável que os quadrinhos voltassem a causar alguma agitação no oceano mais amplo da sociedade.

E então, em 1956, veio… não uma onda, mas uma onda.

Chamava-se *Vitrine* #4.

DC DESENVOLVE O RETORNO DO SUPER-HERÓI

Os editores e editores da DC, em busca de novos projetos, decidiram tentar um novo super-herói, já que se presumia que o número de leitores de quadrinhos mudava totalmente a cada cinco anos. anos ou mais, quando as crianças atingiam a puberdade. Naquela época, em toda a indústria, apenas três estrelas solo de super-heróis sobreviveram dos anos da Segunda Guerra Mundial: *Superman, Batman* e *Mulher Maravilha.* A DC precisava de um artigo para uma edição da *Showcase,* uma história em quadrinhos que destacava um gênero diferente a cada edição bimestral, e alguém sugeriu reviver a mais popular das estrelas desaparecidas da DC: The Flash. editor Julius Schwartz foi encarregado do *Showcase* #4 (que foi colocado à venda em julho de 1956, com data de capa em outubro); com o escritor Robert Kanigher e o desenhista Carmine Infantino, Schwartz desenvolveu uma versão nova e mais simplificada do Fastest Man Alive. Ao longo dos próximos três anos, The Flash apareceu em apenas quatro edições do *Showcase.* Mas em 1959, *The Flash* ganhou sua própria revista, dez anos após a morte da *Flash Comics* original.

Nesse mesmo ano, Schwartz se alistou o escritor John Broome e o artista Gil Kane atualizarão o *próximo* herói destituído mais famoso, Lanterna Verde, em três edições consecutivas do *Showcase ,* para avaliar a popularidade mais rapidamente. Dentro de um ano, um novo *Lanterna Verde* #1 se seguiu. Enquanto isso, a Archie Comics contratou Joe Simon (trabalhando com seu ex-parceiro Jack Kirby), e o resultado foi um Shield renovado (que não durou muito) e muito mais bem-sucedido *Adventures of The Fly,* um herói com aparência vagamente semelhante a um inseto. poderes.

Foi a DC, porém, que jogou o trunfo. Em no final da década de 1940, Schwartz editou quadrinhos estrelados por Flash, Lanterna Verde e o grupo de super-heróis da Sociedade da Justiça da América. Agora ele também reformulou o último conceito com um nome mais jazzístico. Superman, Batman, Flash, Lanterna Verde, Mulher Maravilha, luzes menores Aquaman e O Caçador de Marte foram combinados na *Liga* da Justiça da América. Este novo combo recebeu um teste de três edições no *Showcase-*

A DC Comics liderou o renascimento dos super-heróis de 1956-1960, com Showcase *#4 (1956) e #22 (1959), e depois finalizou com* The Brave and the Bold *#28 (1960). ©2007 DC Comics.*

Machine Translated by Google

tipo de história em quadrinhos chamada *The Brave and the Bold* - e foi um sucesso imediato além até mesmo *de The Flash* e *Green Lantern!* Logo se seguiram novas versões de outros heróis da DC, como *Hawkman, The Atom* e *The Spectre.*

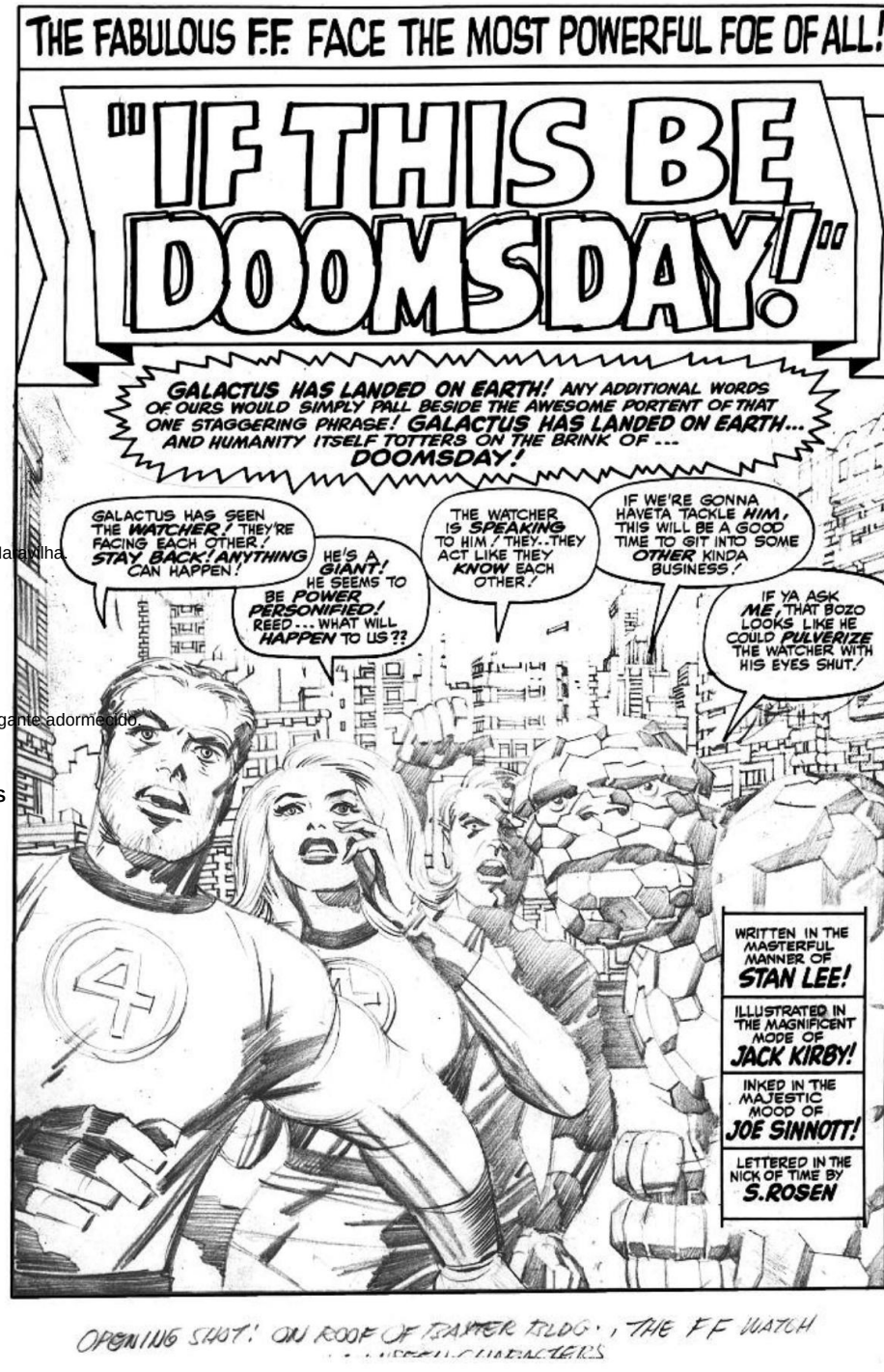
Em parte porque vários "veteranos" na faixa dos 20 e 30 anos adquiriram esses quadrinhos em grande parte por nostalgia, esses quadrinhos conquistaram um público de idade média um pouco mais velho do que outras revistas da DC apresentando Superman, Batman e Mulher Maravilha.

Mas, ao liderar esse renascimento, a DC Comics também entrou em conflito com a Lei das Consequências Involuntárias. Despertou um gigante adormecido.

A ERA MARVEL DOS QUADRINHOS

Na verdade, na época, a Timely Comics de Martin Goodman (ocasionalmente chamada de Marvel Comics no final da década de 1940) parecia menos um gigante do que um anão em coma. O colapso do seu distribuidor por volta de 1957 deixou-o com apenas um punhado de títulos, distribuídos pela sua rival muito maior, a DC, através da empresa deste último, a Independent News.

Mas Goodman soube, num dia de 1961, enquanto jogava golfe com outro figurão da publicação, sobre as fortes vendas do novo título *da Liga da Justiça da América* da DC .



A sequência do filme Quarteto Fantástico , *"Ascensão do Surfista Prateado", é baseada na história de Stan Lee/ Jack Kirby que apresentou o personagem em* Quarteto Fantástico *#48-50 (1966). Aqui está a arte a lápis de Kirby, com o roteiro de Lee já escrito a tinta, para a primeira página do # 49. Quarteto Fantástico ©2007 Marvel Characters, Inc.*

No dia seguinte, ele instruiu seu editor de longa data (e redator-chefe) Stan Lee a apresentar uma história em quadrinhos de um grupo de super-heróis, imediatamente! Lee, que estava pensando em deixar o campo, criou *o Quarteto Fantástico.* Com suas caracterizações mais realistas e particularmente o "herói" monstruoso conhecido como The Thing – e aumentado pela arte cheia de ação e elementos adicionais da história fornecidos pelo artista Jack *Kirby – O Quarteto Fantástico* mudou rapidamente a forma como os quadrinhos eram escritos e desenhados. Em 1963, a Timely Comics se tornou a Marvel Comics Grupo para sempre e, com histórias de Lee e art-plus de Kirby, Steve Ditko e Don Heck, introduziu conceitos inovadores como *O Incrível Hulk, O Espetacular Homem-Aranha, Thor, Homem de Ferro, Os X-Men, Os Vingadores, Dr. Strange* e outros - além de trazer de volta a Tocha Humana da Era de Ouro, o Submarino e especialmente o Capitão América. Lee orgulhosamente proclamou "A Era Marvel dos Quadrinhos" nas capas mês após mês, e deu à DC uma competição por moedas de super-heróis que ela não conhecia há uma década ou mais.

Machine Translated by Google

A Marvel Comics começou sua segunda escalada para o sucesso com The Fantastic Four *#1 (1961), seguida em 1962 por* Amazing Fantasy *#15, que apresentou o amigável Homem-Aranha da vizinhança. ©2007 Marvel Characters, Inc.*

A abordagem mutante da Marvel aos quadrinhos conquistou um público um pouco mais velho que o da DC – por exemplo, vários fã-clubes da Marvel foram fundados em campi universitários – sem depender muito do fator nostalgia. A idade média dos leitores de quadrinhos estava aumentando lentamente e, em 1970, estava provavelmente entre o meio e o final da adolescência.

O RESTO DOS ANOS 60

Enquanto a América estava mudando sob a luz berrante do assassinato de dois Kennedys e de Martin Luther King, da Guerra do Vietnã e do movimento dos Direitos Civis, os quadrinhos refletiam e ocasionalmente influenciavam essa mudança. A Marvel introduziu conceitos adicionais que moveriam e abalariam o mundo dos quadrinhos, como o sentinela do espaço sideral de Lee e Kirby, O Surfista Prateado, em uma edição de 1966 do Quarteto *Fantástico ;* dois anos depois, ele ganhou seu próprio quadrinho em tamanho extra. A DC reagiu com conceitos mais animados, como *Doom Patrol, Metamorpho* e, acima de tudo, *Deadman.* Este último foi criado por escritor Arnold Drake e artista Carmine Infantino e concretizado pelo roteirista Jack Miller e pelo ilustrador Neal Adams. A Marvel, por sua vez, procurou campos que não fossem de super-heróis para conquistar, começando com a aquisição dos direitos de um herói de revista popular dos anos 1930 que se tornou recentemente popular nas brochuras; *Conan, o Bárbaro* #1, escrito por Roy Thomas e desenhado por Barry Smith, foi publicado com data de capa em outubro de 1970. Outras empresas, como a Tower, com seus *THUNDER Agents, gerados por Wally Wood,* e a Archie, com seu extravagante renascimento dos heróis dos anos 1940, "Mighty Comics Group", tentaram ganhar uma posição segura na colina dos super-heróis; mas a Marvel e a DC eram os reis gêmeos daquela colina.

Ainda assim, talvez fosse menos uma montanha do que um vulcão, com lava fluida derretida mudando para sempre sob os pés dos dois jogadores principais. No final da década de 1960, estrelas da DC como Neal Adams e Gil Kane estavam fazendo uma quantidade cada vez maior de seu trabalho para a Marvel… e em 1970 houve um terremoto ainda maior.

choque quando Jack Kirby deixou abruptamente a Marvel para desenhar e escrever uma nova linha de títulos para a DC.

O período agora aclamado como a "Era de Prata" dos quadrinhos – que começou em 1956 e que pode (mas não precisa ser) considerado como terminando por volta de 1970 – estava chegando ao fim.

A história dos quadrinhos estava prestes a entrar em uma nova fase…

Roy Thomas é o editor da revista Alter Ego da TwoMorrows e é o autor de The All-Star Companion, Volumes 1-3, bem como de outros livros que examinam a história dos quadrinhos. Ele começou sua carreira nos quadrinhos como braço direito de Stan Lee na Marvel Comics em 1965, tornando-se seu escritor estrela na década de 1970 e, eventualmente, editor-chefe da empresa. Ele ainda escreve vários quadrinhos hoje.

A Era de Prata encerrou com uma série de notas altas, com momentos importantes como a estreia de Deadman em Strange Adventures *#205 (1967) - uma história em quadrinhos solo* do Surfista Prateado *(1968) - e* Conan, o Bárbaro *#1 (1970). ©respectivamente pela DC Comics; Personagens da Marvel, Inc.; Paradox Entertainment/ Propriedades de Conan.*

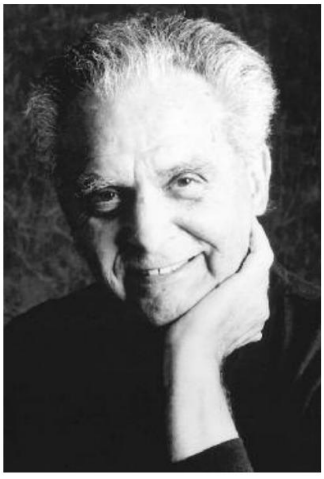
Machine Translated by Google

ENTÃO, QUEM É ESSE “KIRBY” CARA?

por John Morrow, editor de
A *revista* **Jack Kirby Collector**

Um desenho de Kirby dos anos 1960, retratando muitos dos personagens da Marvel Comics que ele co-criou com Stan Lee. Personagens TM e ©2007 Marvel Characters, Inc.

Jack Kirby (1917-1994) não é conhecido como o “Rei” dos quadrinhos por nada, isso se deve à sua incrível produção durante uma carreira de 50 anos como criador de quadrinhos, iniciada no final da década de 1930. Suas ideias e inovações na área são inúmeras, sendo criador ou co-criador do Capitão América, dos Boy Commandos, dos quadrinhos Romance, dos quadrinhos Kid Gang, do Universo Marvel Comics (incluindo o Quarteto Fantástico, X-Men, Hulk, Thor, Silver Surfista e mais), os Novos Deuses e muitos outros. Depois de deixar o campo dos quadrinhos em 1978 para seguir carreira em animação, trabalhou em séries de TV como *Thundarr, o Bárbaro* e *Super Amigos.* Ele então voltou aos quadrinhos para produzir o primeiro quadrinho vendido exclusivamente para o então novo mercado de lojas de quadrinhos em 1981, que lançou a forma como os quadrinhos são vendidos principalmente hoje - através do tipo de loja de quadrinhos onde você provavelmente peguei esta publicação do Free Comic Book Day.



“King” Kirby foi, e continua a ser, uma grande influência para os escritores e artistas da Idade de Ouro das décadas de 1930 e 40, até os quadrinhos de hoje.

Ele foi o pioneiro em inúmeras inovações na forma como os artistas desenham quadrinhos, incluindo o splash de duas páginas (onde duas páginas lado a lado são desenhadas como uma imagem grande, para maior impacto), “Kirby Krackle” (as bolhas brilhantes de energia que os artistas desenham em quase todos os espaços exteriores ou cenas “cósmicas” dos quadrinhos) e as perspectivas e ângulos de câmera ultrajantes que os artistas usam para adicionar dinamismo às suas pági

Suas criações são quase incontáveis, assim como o número de páginas que desenhou durante sua vida. Embora muitos artistas tenham dificuldade em desenhar uma única página por dia, Kirby era conhecido por desenhar até cinco por dia quando a necessidade exigia, e cada uma era uma obra de arte. Ele trabalhou para quase todas as editoras da história dos quadrinhos e até publicou seu trabalho por conta própria na década de 1950, antes de estar na moda como está hoje.

Nenhum outro criador deixou uma marca tão indelével na indústria de quadrinhos, então talvez é justo que nenhum outro criador tenha uma revista dedicada à sua vida e carreira. É preciso esse nível de criatividade para produzir um corpo de trabalho que possa sustentar tal publicação, depois de quase 50 edições, sem fim à vista.

Apoiar o Jack Kirby Museu: www.

Museu Kirby. organização

John Morrow é editor da TwoMorrows Publishing e editor da revista Jack Kirby Collector, que começou como um boletim informativo de 16 páginas xeroxado à mão e agora se transformou em uma revista tamanho tablóide distribuída internacionalmente, celebrando a vida e a carreira do “Rei” dos quadrinhos. Embora tenha a honra de conviver com os principais profissionais de quadrinhos, como aqueles que editam as outras revistas da empresa, ele nunca trabalhou na área de quadrinhos antes de iniciar a TwoMorrows Publishing em 1994.

Machine Translated by Google

O BRONZE E BEYOND

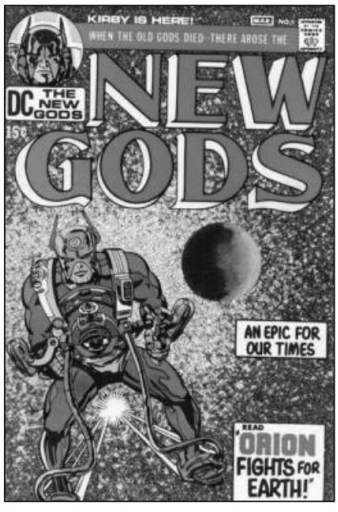
por Michael Eury,
editor da revista **Back Issue**

Livre Dia dos quadrinhos. Houve um tempo em que não existia tal coisa. Nem havia lojas de quadrinhos.

É *verdade!* Os quadrinhos eram vendidos principalmente em metal racks giratórios encontrados em lojas de conveniência e bancas de jornal. A distribuição era dispersa: para obter todos os seus quadrinhos, você tinha que explorá-los em vários locais, na esperança de encontrar o que procurava. E mesmo que você encontre seus favoritos, eles podem estar com orelhas nas mãos das crianças ou amarelados e quebradiços por serem exibidos muito perto da janela.

Bem-vindo à década de 1970…

Na revista *Back Issue ,* que tenho orgulho de editar, levamos os leitores a dos anos 70 *e* 80, e conhecer os bastidores dos quadrinhos publicados naquela época. *Back Issue* é sua passagem só de ida, rápida e carregada de dados, para a era em que os quadrinhos se transformaram no que você conhece hoje.



Jack Kirby's New Gods *#1 (1971) lançou sua série de quadrinhos "Quarto Mundo". ©2007 DC Comics.*

Como muitos de vocês não liam quadrinhos naquela época (o que não é surpresa, já que talvez vocês não estivessem vivos), permitam-me guiá-los em um tour rápido.

A IDADE DO BRONZE

Era 1970 e, para os leitores de quadrinhos, a realidade estava mudando.

Durante meses, os leitores da DC Comics foram provocados por linhas promocionais anunciando que "Kirby está chegando!" Para vocês novatos, esse é Jack "King" Kirby, o artista que co-criou o Capitão América, o Quarteto Fantástico, o Hulk e os X-Men.

Havia algumas coisas na vida que você simplesmente não questionava, e Jack Kirby, sendo um homem da Marvel Comics, era uma delas. Então Kirby abandonando o navio para o concorrente DC foi um evento tão grande quanto qualquer um poderia imaginar.

Infelizmente, os primeiros projetos de Kirby na DC - *Jimmy Olsen,* além de suas próprias criações, *Forever People, New Gods* e *Mister Miracle* - não incendiaram o mercado como a DC esperava. Existem muitas teorias sobre por que o chamado "Quarto Mundo" de Kirby falhou depois de alguns anos, mas os personagens que ele apresentou à DC - como Darkseid, Orion, Mister Miracle e Big Barda, e mais tarde, o Demônio, Kamandi e Omac —energizou o muitas vezes insípido Universo DC e permanece vital para a empresa hoje.

O escritor Dennis O'Neil e o artista Neal Adams inauguraram uma nova era de temas "relevantes" nos quadrinhos com Lanterna Verde/ Arqueiro Verde *#76 (abril de 1970). ©2007 DC*

Deixando de lado a mudança de Kirby para DC, das cadeiras dos chefes dos quadrinhos, as coisas pareciam sombrias em 1970, ano que deu início à era agora conhecida como Idade do Bronze. O fundo do poço havia caído com o boom dos super-heróis *do Batman* na TV em meados da década de 1960 e os editores, se recuperando da queda nas vendas, coçaram a cabeça e ponderaram: "O que tentaremos a seguir?"

A resposta deles: *experimente de tudo!* Afinal, a década de 1970 *foi* a década dos excessos. quando não existia "demais" e nada que nós, como cultura, não tentaríamos. O cabelo ficou mais comprido, a música ficou mais alta, os sutiãs queimaram, os filmes ficaram mais sangrentos, as drogas se popularizaram... e a mamãe usava terninhos enquanto o papai brotava.

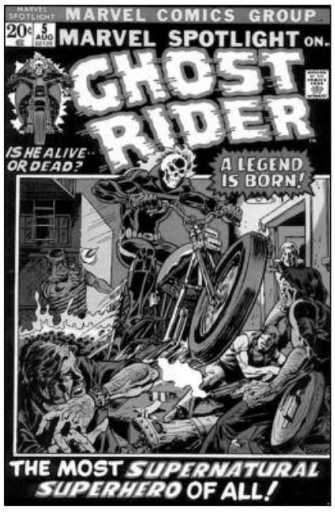
Machine Translated by Google

costeletas de carneiro. A Marvel e a DC também "começaram", experimentando novos gêneros, novas ideias e novos formatos, tudo em uma busca ávida por algo que *nunca* poderia ser demais: dinheiro.

Johnny Blaze se transforma no Motoqueiro Fantasma, desenhado pelo artista George Tuska nos anos 70. Ghost Rider TM e ©2007 Marvel Characters, Inc.

Em sua busca para encontrar o próximo grande sucesso, o primeiro lugar que os editores procuraram foi *fora* dos quadrinhos. O herói selvagem mais famoso do autor licenciado pela Marvel, Robert E. Howard, em 1970, e embora *Conan, o Bárbaro* # 1, escrito por Roy Thomas e desenhado pelo novato Barry (Windsor-) Smith, não tenha inflamado instantaneamente o mundo dos quadrinhos, em pouco tempo a série desenvolveu um público crescente e provou aos editores que poderiam vender outros materiais além de cruzados de capa, adolescentes americanos apaixonados e ratos de desenho animado. Os quadrinhos de espada e feitiçaria logo conquistaram as arquibancadas, com aquisições licenciadas como Kull e Red Sonja acompanhadas de personagens originais, incluindo Warlord, Claw the Unconquered e IronJaw.

Em 1972, a DC lançou sua primeira edição de *Tarzan* (#207, continuando a numeração da editora anterior Gold Key), uma espécie de primo distante dos quadrinhos de espada e feitiçaria. O escritor/artista/editor Joe Kubert produziu algumas das, talvez *as* melhores histórias ilustradas de Tarzan de todos os tempos, histórias atemporais recentemente reimpressas em capa dura pela Dark Horse Comics. O Senhor da Selva saltou para a Marvel alguns anos depois.



Tomando o nome de um herói ocidental da Era de Ouro, o novo Ghost Rider estreou em Marvel Spotlight *#5 (agosto de 1972).*
©2007 Marvel Characters, Inc.

Tumba do Drácula (TOD), visto pela primeira vez no início de 1972, não era uma propriedade licenciada, mas poderia ter sido se o romance de vampiros de Bram Stoker de 1897 não tivesse caído em domínio público. *TOD* e Werewolf by Night, que precedeu sua publicação em dois meses na *Marvel Spotlight* #2, foram a resposta da Marvel ao levantamento, em 1971, da proibição da Comics Code Authority contra a representação de vampiros, lobisomens e mortos-vivos (embora Morbius, o Vampiro Vivo, que estreou em outubro de 1971 em *Amazing Spider-Man* #101, tenha sido primeiro a sair pelo portão horrível) e gerou uma das tendências mais populares da década. Frankenstein, Monstro do Pântano, Homem-Coisa, o Filho de Satanás, o Irmão Voodoo e a Múmia Viva estavam entre os protagonistas macabros na década de 1970 - e antologias de mistério, como *House of Mystery da DC,* também eram populares (e eram um campo de treinamento para novos talento).

Nenhum herói de terror nascido nos anos 70 era mais quente do que o Hellspawn Ghost Rider, visto pela primeira vez no *Marvel Spotlight* # 5 (agosto de 1972), que adicionou outra mania - acrobacias em motocicletas - à mistura. Claro, agora você sabe que Ghost Rider foi a estrela de um filme de 2007 com Nicolas Cage - mas o que você talvez não *saiba* é que o ator foi desmamado nos quadrinhos da Idade do Bronze e escolheu seu nome artístico do próprio Herói de Aluguel da Marvel, Luke Cage, outro produto dos anos 70.

Fu Manchu, o mentor fictício do "Perigo Amarelo" criado por Sax Rohmer em 1913, trouxe sua ameaça com dedos de garra para os quadrinhos na *Edição Especial Marvel* # 15 (dezembro de 1973), a primeira aparição de seu filho criado para os quadrinhos, Shang-Chi, mais conhecido como o Mestre do Kung Fu. A resposta da Marvel ao sucesso da TV *Kung Fu* (1972–1975) - que em si foi a resposta da televisão à tendência dos filmes de artes marciais nascidos em Hong Kong e ao seu santo padroeiro, Bruce *Lee - Master of Kung Fu* tornou-se um sucesso de longa data para Marvel (principalmente sob a gestão do escritor Doug Moench e do artista Paul Gulacy) e encorajou imitadores, incluindo Iron Fist e Richard Dragon, Kung Fu Fighter.

Outra tendência da década de 1970 foram os heróis pulp. Clássicos antigos como Doc Savage, Shadow e Avenger foram apresentados ao público de quadrinhos, e os recém-criados Dominic Fortune e Scorpion exploraram essa veia de celulose.

Além do mundo da literatura pop, a Marvel encontrou na mídia de massa um mercado maduro para exploração. As estrelas do rock KISS se tornaram super-heróis, até mesmo lutando contra o Dr. Doom (estreando em uma história em quadrinhos em formato de revista apresentando a audaciosa façanha de misturar o *sangue* da banda com a tinta da impressora!), E quadrinhos baseados em filmes populares de ficção científica *Logan's Run , Planeta dos Macacos, Godzilla* e *2001: Uma Odisséia no Espaço* invadiram a[illegible] prateleiras. DC era menos ambicioso importante na adaptação de propriedades cinematográficas, embora seu "DC Linha TV Comic", incluindo *Welcome Back, Kotter,* é digno de nota, pelo menos por a total estranheza

Star Wars *#1 (1977) foi colocado à venda antes da estreia do filme.*
©2007 Lucasfilm

Machine Translated by Google

de tudo.

Nenhuma propriedade de tela da década de 1970 foi mais popular como história em quadrinhos do que *Star Wars,* que estreou alguns meses antes do lançamento do filme em 25 de maio de 1977, uma manobra de construção de antecipação idealizada pelo mestre Jedi George Lucas. Roy Thomas estava no comando da redação e, como disse à *Back Issue* em 2005, Lucas "tinha em mente a ideia de Howard Chaykin como artista".

Sucesso *de Guerra nas Estrelas*

O título abriu caminho para outros títulos populares da Marvel do final da década de 1970, baseados em ficção científica e propriedades de brinquedos, como *Battlestar Galactica, The Micronauts* e *Rom: Spaceknight.*

Chaykin, como artista preferido de Lucas, ilustra outra marca registrada dos quadrinhos dos anos 1970: o surgimento de jovens talentos. As editoras de quadrinhos eram domínio exclusivo de camisas de pelúcia em jaquetas de tweed com remendos nos cotovelos, mas enquanto procuravam novas propriedades fora do campo, a mídia também procurava *dentro de* sua base de fãs a próxima onda de talentos. A transição, no entanto, não ocorreu sem obstáculos no caminho. Como um dos "cabelos compridos" que quebrou a barreira, o escritor Denny O'Neil revelou, refletindo sobre suas visitas à sede da DC, que um dos funcionários lhe disse para não passar pelo escritório do Big Boss 'olhando assim, 'para percorrer o caminho mais longo.

Uma página não utilizada de Ron Frenz, ainda a lápis, de Amazing Spider-Man *#275 (abril de 1986), recapitulando a origem do Aranha. Homem-Aranha TM & ©2007 Marvel Characters, Inc.*

Entre os artistas recém-chegados desta era estavam Neal Adams e Jim Steranko, que demonstraram que a narração de histórias em quadrinhos não se restringia a painéis enfadonhos. Seguindo seu exemplo, novos artistas invadiram o meio, ousando fazer as coisas de maneira diferente, com Frank Brunner, John Byrne, Dave Cockrum, José Luis García-López, Michael Golden, Mike Grell, Frank Miller, George Pérez, Mike Ploog, Marshall Rogers, Bill Sienkiewicz, Walter Simonson e Berni(e) Wrightson entre eles.

Para não descansar sobre os louros, os talentos estabelecidos foram energizados por este novo clima emocionante: John Buscema, Gene Colan, Gil Kane, Stan Lee e John Romita, Sr. produziram alguns de seus melhores trabalhos na década de 1970, assim como Curt Swan e Murphy Anderson com sua dupla "Swanderson" no *Superman.*

DC e Marvel se arriscaram com personagens tradicionais. Batman foi reformulado a partir de um crime exagerado. lutador até uma taciturna "criatura da noite", e dois dos principais arquitetos dessa reformulação, O'Neil e Adams, devolveram o Coringa às suas raízes homicidas em *Batman* #251 (setembro de 1973). Essa dupla criativa também colaborou no premiado e provocativo *Lanterna Verde/ Arqueiro Verde,* que explorou terrenos "realistas" como o preconceito e o abuso de drogas.

Gerry Conway fez duas contribuições substanciais para *The Amazing Spider-Man* enquanto escrevia esse título: o chocante assassinato do amor de Spidey, Gwen Stacy, na edição # 121 (junho de 1973), e a introdução do "vilão do mês" que logo se tornou uma mega-estrela - o Justiceiro - na edição nº 129 (fevereiro de 1974).

The Incredible Hulk #181 (novembro de 1974) apresentado

Machine Translated by Google

Desde sua primeira aparição em Hulk *#181 (novembro de 1974), Wolverine passou de personagem secundário a um dos mais reconhecíveis da Marvel Comics.*

©2007 Marvel Characters, Inc.

um lutador atarracado e desalinhado chamado Wolverine, cuja natureza violenta atípica pegou os leitores de surpresa. Wolverine foi um dos vários mutantes reunidos e/ou criados para um renascimento dos X-Men - que, acredite ou não, caiu na quase obscuridade como título de reimpressão - com *Giant-Size X-Men* #1 de 1975, que também apresentou as futuras estrelas Storm, Colossus e Nightcrawler.

Superman: o filme A elevação do filme de quadrinhos ao status de blockbuster em 1978. Enquanto as inovações da publicação dos anos 1970 reconstruíram a indústria por dentro, o varejo não-quadrinhos de seus personagens consolidou seus status como instituições culturais.

A SORTA, TIPO "ERA MODERNA

Até recentemente, a maioria dos colecionadores de quadrinhos considerava 1980 como o início da Era Moderna. Da última vez que olhei, Kenny Loggins não estava mais no topo das paradas e *Dallas* não era o programa número um da TV, então chamar 1980 de "moderno" é um exagero. *O Overstreet Comic Book Price Guide* expandiu a Idade do Bronze até meados dos anos 80 e, dependendo de quem você perguntar, os períodos subsequentes são a Idade do Cobre, a Idade do Diamante, a Idade das Trevas e/ou a Idade Moderna. Ai! Isso faz sua cabeça doer como a minha? Vamos abandonar os rótulos, então, e apenas olhar os destaques…

Talvez a inovação mais influente do

Com novas propriedades, novos talentos e novos personagens (incluindo Jonah Hex, Howard the Duck e Firestorm) bombardeando o leitor em um ritmo vertiginoso, pouca estabilidade foi encontrada nas *formas* dos próprios quadrinhos.

Os novos formatos vistos durante a década de 1970 incluíam quadrinhos de 48 páginas (52 contando capas), Super Spectaculars de 100 páginas, "Dollar Comics" de 80 páginas, 10 quadrinhos de tamanho tablóide de 1 ÿ4 " x 13 1 ÿ4" (casa de o megaevento de 1976 *Superman vs. The Amazing Spider-Man,* DC e a primeira equipe de super-heróis da Marvel), revistas de quadrinhos em preto e branco e resumos (os resumos da Archie Comics continuam sendo um elemento durável hoje, e o resumo em si se transformou em um formato popular para mangá).

A história em quadrinhos também nasceu em década de 1970, graças a *Um Contrato com Deus* (1978), de Will Eisner. A "comix" biográfica encontrada no movimento underground dos quadrinhos motivou Eisner a retornar ao grupo após um hiato, e numa época em que ele poderia facilmente ter se aposentado, Eisner essencialmente recriou a forma de arte ao produzir esta coleção pioneira de personagens intensamente histórias pessoais.

O avanço final, mas de maior alcance, da Idade do Bronze foi o merchandising. Embora as estrelas populares dos quadrinhos já tivessem sido licenciadas para vários produtos, os personagens de quadrinhos se tornaram nomes conhecidos durante a década de 1970 devido a uma enxurrada onipresente de desenhos animados de TV nas manhãs de sábado e dramas de ação ao vivo no horário nobre, bonecos de ação, discos, livros para colorir, 7- 11 copos de Slurpee, remendos para passar roupas, fantasias de Halloween e outros itens, culminando em

O criador de Sin City, *Frank Miller, desenhou esse encontro entre Batman e sua criação Elektra em meados da década de 1980.*

BatmanTM e ©2007 DC Comics. Elektra TM & © 2007 Marvel Characters, Inc.

Machine Translated by Google

o início da década de 1980 era a forma como os quadrinhos eram vendidos.

Durante o final da década de 1970, as lojas de quadrinhos surgiram, fornecendo uma fonte de "compras únicas" para os fãs de quadrinhos anteriormente atormentados. No início dos anos 80, os editores testaram este mercado de "venda direta", onde os quadrinhos eram encomendados em números específicos e não retornáveis (em oposição ao método tradicional de banca de jornal, onde a distribuição não era confiável e os materiais não vendidos eram retornáveis): A Marvel lançou *Dazzler* #1 e a DC lançou *Madame Xanadu* #1 diretamente às lojas de quadrinhos, e sua recepção calorosa levou as editoras a optar pela venda direta como *forma* de vender quadrinhos.

Editoras independentes – geralmente qualquer pessoa *que não* seja Marvel e DC – começaram a florescer nos anos 80 sob esse novo modo de distribuição. A maioria dessas empresas desapareceu na história, mas ao longo da década surgiram nomes como Capital, First, Pacific, Eclipse e Comico; hoje, apenas a Fantagraphics, fundada em 1976, e a Dark Horse Comics, lançada em 1986, permanecem ativas.

Desses independentes, porém, estreou um uma série de títulos inovadores que entusiasmaram os leitores e introduziram novos talentos no meio. Alguns dos maiores sucessos indie dos anos 80: *Elementals de Bill Willingham, Mage* and *Grendel* de Matt Wagner , *Nexus* de Mike Baron e Steve Rude , *Cerebus the Aardvark* de Dave Sim , *The Rocketeer* de Dave Stevens , Hernandez Bros. *Love and Rockets, Groo the Wanderer* de Mark Evanier e Sergio Aragones , *Jon Sable* de Mike Grell , Freelance, *American Flagg* de Howard Chaykin e *Teenage Mutant Ninja Turtles* de Kevin Eastman e Peter Laird .

Os quadrinhos convencionais receberam uma injeção de ânimo no início dos anos 1980, quando Frank Miller assumiu *o Demolidor* (tecnicamente, Miller começou como desenhista *DD* na edição # 158, datada de capa de maio de 1979, antes de assumir o papel de escritor / artista). Miller mostrou que o realismo corajoso poderia funcionar sob o escrutínio dos vigilantes de conteúdo do Código de Quadrinhos. Talvez o destaque mais significativo de sua carreira tenha sido a introdução da personagem emergente Elektra *(Demolidor* #168, janeiro de 1981), continuando a tendência de Justiceiro/ Wolverine de anti-heróis com motivações ambíguas.

Debaixo de orientação criativa da equipe de escritores / artistas Chris Claremont e John Byrne, *X-Men* se tornou um favorito dos fãs, crescendo em uma franquia que, ao longo dos anos 80, incluía *Wolverine* (cujo primeiro lançamento solo foi uma popular minissérie de 1982 de Claremont e Frank Miller), *Novos Mutantes* e *Fator X.*

Muitos dos temas dos filmes recentes dos X-Men *têm origem nas décadas de 1970 e 1980.*

Quadrinhos dos X-Men . *©2007 Marvel Characters, Inc.*

A DC Comics, que durante anos ficou atrás da Marvel em vendas, lançou um sucesso em 1980: *Novos Titãs Adolescentes de Marv Wolfman e George Pérez.* Esse fusão dos Titãs antigos e novos (estrelas da mídia Cyborg, Raven e Starfire foram introduzidos) se tornou o melhor da DC título de venda. Logo atrás estava a colaboração de Paul Levitz e Keith Giffen em *Legion of Super-Heroes.*

A DC Comics iniciou uma revitalização graças ao relançamento de Teen Titans em novembro de 1980. *©2007 DC Comics.*

Em 1982, a Marvel lançou sua primeira edição de *GI Joe,* baseada na reformulação "Real American Hero" da Hasbro da clássica figura de ação militar que estreou em 1964. *GI Joe* foi um exemplo clássico de exploração multimídia: simultaneamente marcantes eram um desenho animado de TV, uma linha de brinquedos e o título da Marvel. *GI Joe* da Marvel foi incrivelmente bem-sucedido e atraiu uma nova geração de leitores.

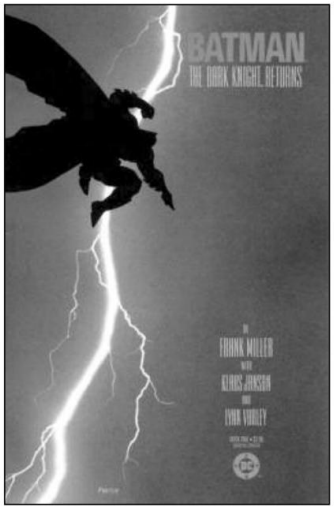
Um influxo de talentos britânicos trouxe um toque mais duro, às vezes mais distópico, aos quadrinhos americanos na década de 1980. As reimpressões americanas do *juiz Dredd* do Reino Unido apresentaram a muitos leitores criadores importados como Brian Bolland e Kevin O'Neill, que logo seriam aclamados em títulos norte-americanos, principalmente da DC. Nenhum britânico cativou leitores americanos como Alan Moore: desde seu cerebral *Monstro do Pântano* até suas ocasionais incursões brilhantes na mitologia do Super-Homem, Moore elevou a escrita de quadrinhos a novos patamares. Dessa tendência evoluiu o título "somente para leitores maduros", que, na DC, acabou se transformando em sua linha Vertigo.

O crossover para grandes eventos nasceu na década de 1980, como A primeira tentativa da Marvel de unir todos os seus heróis - *o Concurso de Campeões dos Super-Heróis da Marvel* de 1982 - deu lugar ao sucesso de 1984, *Guerras Secretas dos Super-Heróis da Marvel;* mais de 20 anos depois, *Guerras Secretas* é mais lembrado pela primeira aparição do traje preto do Homem-Aranha, que agora conhecemos como o simbionte alienígena que se tornou Venom.

Amparada pelo sucesso de *Titãs,* a DC entregou aquela série 'Wolfman e Pérez as chaves do reino: *Crise nas Terras Infinitas,* a maxissérie de 12 edições de 1985-1986 que reformulou a longa história da DC em uma continuidade simplificada. Supergirl e o Flash da Era de Prata (mais uma pontuação de segunda e terceira cordas) não sobreviveram ao evento de "limpeza da casa", que reuniu praticamente todos os personagens dos 50 anos de história da DC.

Nenhum ano da década de 1980 trouxe mais golpes do que 1986: DC seguiu *Crise* com uma reformulação do Superman *(Homem de Aço,* de John Byrne) e um novo Flash e Liga da Justiça, seguido logo depois pela Mulher Maravilha. (Parece o que aconteceu no ano passado depois *da Crise Infinita,* não é? Tendências,

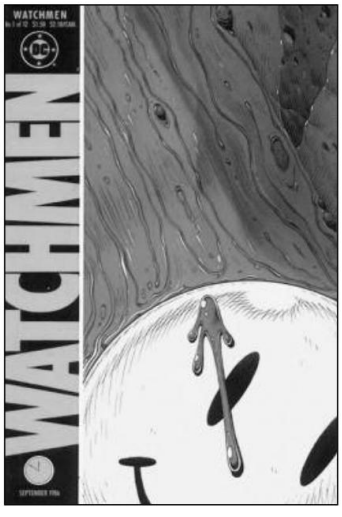
Machine Translated by Google



O escritor/ artista Frank Miller chamou a atenção nacional para os quadrinhos com sua reimaginação do Batman em sua minissérie de 1986 , Batman, The Dark Knight Returns.
©2007 DC Comics.

incluindo reformulações de quadrinhos, geralmente acontecem em ciclos de 20 anos). Os quadrinhos mais elogiados de 1986 foram o "futuro Batman" de Frank Miller, *The Dark Knight Returns* e a maxissérie de "desconstrução de super-heróis" de Alan Moore e Dave Gibbons, *Watchmen. Escuro Knight* e *Watchmen* levaram conceitos familiares de homens de meia-calça para um terreno desconhecido e muitas vezes surpreendente, elevando assim a fasquia para que alguns possam argumentar que essas séries são incomparáveis (a maioria dos críticos concordou que a sequência de Miller, *O Cavaleiro das Trevas Ataca Novamente,* de 2001-2002, não viveu até o épico original do artista).

Depois de pesquisar o futuro do Batman, em 1987, Miller, com o artista David Mazzucchelli, reimaginou a origem do herói no marco "Batman: Ano Um", em *Batman* #404–407.



O escritor Alan Moore redefiniu os quadrinhos com sua minissérie Watchmen de 1986, com o artista Dave Gibbons.
©2007 DC Comics.

Juntando-se a novos locais de distribuição e novas direções na narrativa como inovações dos anos 1980 foi uma atualização das técnicas de produção de histórias em quadrinhos. Ao longo da década, o processo melhorou - mas não sem contratempos, como o berrante processo "flexográfico" de meados dos anos 80 que estragou as primeiras edições de *Who's* Who da DC - e no final da década os quadrinhos eram produzidos com tecnologia aprimorada de coloração por computador. nicas em papel mais brilhante e branco.

Com pioneiros como Miller e Moore provando que séries dirigidas por criadores poderiam ser sucessos, os editores cortejaram a próxima onda da indústria. Um novo rebanho de talentos criativos ganhou destaque no final dos anos 1980, incluindo Erik Larsen, Adam Hughes e Rob Liefeld. Na época em que a DC publicou a obra de fantasia do escritor Neil Gaiman, *Sandman,* em 1989, e a Marvel lançou *Homem-Aranha* #1 em 1990 como uma vitrine para Todd McFarlane, estava claro que o criador agora era o rei.

Homem-Aranha #1 (1990), *de Todd McFarlane , é hoje um dos quadrinhos mais vendidos de todos os tempos.*
©2007 Marvel Characters, Inc.

A década de 1990 também testemunhou alguns eventos inovadores, incluindo a deserção de McFarlane e com- empresa da Marvel para formar a Image Comics; um boom especulativo que mais tarde fracassou e ameaçou acabar com o negócio; a "morte" do Superman e a quebra do Batman; e muitas outras coisas sombrias que alimentaram os universos dos quadrinhos que você está lendo hoje. E enquanto você está curtindo e colecionando quadrinhos atuais, lembre-se de que eles, e seus escritores e artistas, têm que agradecer aos quadrinhos dos anos 70 e 80 por sua existência. Essas décadas, que chamo de "era da *edição anterior ",* estão repletas de histórias de bastidores que são, às vezes, tão interessantes quanto o que você pode ler na página de quadrinhos - e estão disponíveis para você a cada dois meses na *edição anterior!*

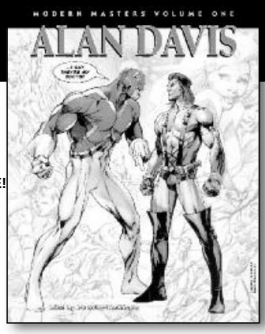
A primeira edição de Spawn *(1992) sinalizou uma grande mudança na indústria de quadrinhos, já que a Image Comics rivalizava com a DC e a Marvel Comics pelo domínio. © 2007 Todd McFarlane.*

Partes deste artigo foram publicadas originalmente no **The Overstreet Comic Book Price Guide,** *36ª edição (2006). Reimpresso com permissão da Gemstone Publicação. As citações deste artigo apareceram originalmente em entrevistas na* revista **Back Issue** *e no livro* **The Justice League Companion.** *O autor deseja agradecer a Dennis O'Neil e Roy Thomas pela sua participação.*

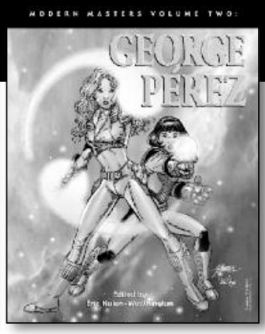
Michael Eury é editor da revista Back Issue da TwoMorrows e autor do recém-lançado Comics Gone Ape!: The Missing Link to Primates in Comics, bem como de outros livros que examinam a história dos quadrinhos. Sua carreira inclui a passagem como editor da DC Comics, Dark Horse Comics e Comico.

SÉRIE DE LIVROS DE MESTRES MODERNOS

Editados por **ERIC NOLEN-WEATHINGTON,** essas brochuras e DVDs comerciais são dedicados aos **MELHORES ARTISTAS DE QUADRINHOS DE HOJE!** Cada livro contém **OBRAS DE ARTE RARAS E INVISÍVEIS** direto dos arquivos do artista, além de uma **ENTREVISTA ABRANGENTE** (incluindo influências e suas opiniões sobre a narrativa gráfica), **SEÇÕES DE SKETCHBOOK DE LUXO** e muito mais! E nossos **DVDs** mostram o artista trabalhando!

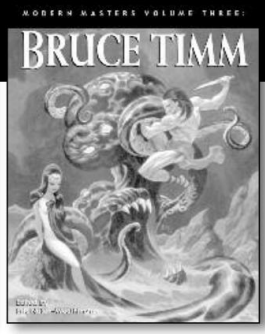


VOL. 1: ALAN DAVIS (brochura comercial de 128 páginas) **$ 14,95**



V.2: GEORGE PEREZ

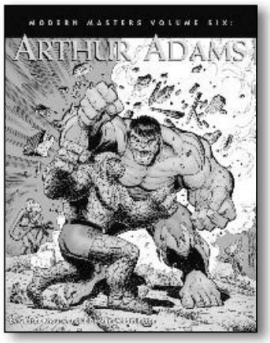
(brochura comercial de 128 páginas) **$ 14,95**



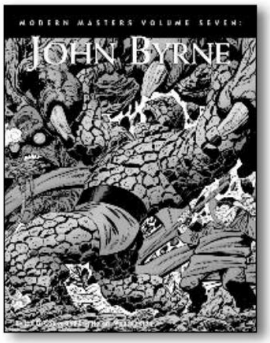
V.3: BRUCE TIMM (TPB de 120 páginas com **COR) $ 14,95**

V.4: KEVIN NOWLAN (TPB de 120 páginas com **COR) $ 14,95**

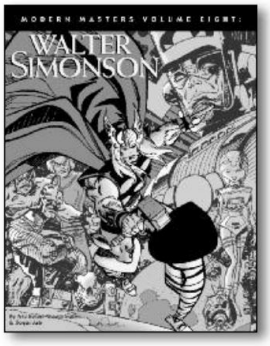
V.5: GARCÍA-LÓPEZ (TPB de 120 páginas com **COR) $ 14,95**



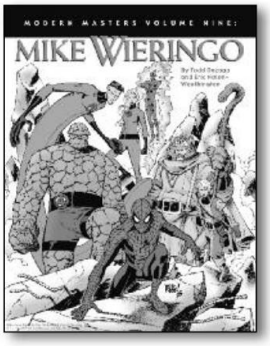
V.6: ARTHUR ADAMS (brochura comercial de 128 páginas) **$ 14,95**



V.7: JOHN BYRNE (brochura comercial de 128 páginas) **$ 14,95**

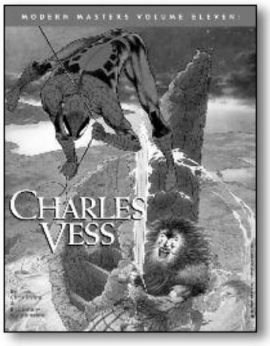


V.8: WALTER SIMONSON (brochura comercial de 128 páginas) **$ 14,95**



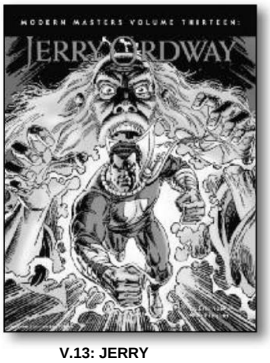
V.9: MIKE WIERINGO (TPB de 120 páginas com **COR) $ 14,95**

V.10: KEVIN MAGUIRE (brochura comercial de 128 páginas) **$ 14,95**



V.11: CHARLES VESS (TPB de 120 páginas com **COR) $ 14,95**

V.12: MICHAEL GOLDEN (TPB de 120 páginas com **COR) $ 14,95**



V.13: JERRY ORDWAY (TPB de 120 páginas com **COR) $ 14,95**

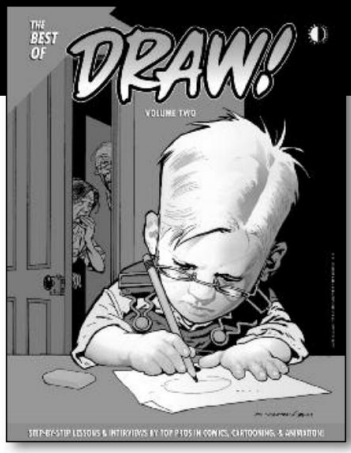
DVDs MODERN MASTERS STUDIO (DVDs de formato padrão de 120 minutos) **$ 29,95 CADA**

GEORGE PEREZ MICHAEL GOLDEN

PUBLICAÇÕES E DVDS DE COMO FAZER

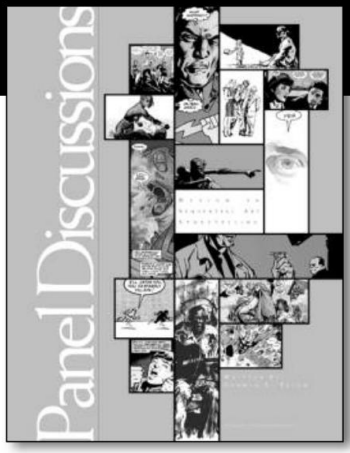
O MELHOR DO DESENHO! VOL. 1

Compila material das duas primeiras edições esgotadas do **DRAW! - uma** riqueza de tutoriais, entrevistas e demonstrações sobre desenho no computador, desenho de figuras, tinta, animação, quadrinhos na web e muito mais! (brochura comercial de 200 páginas) **$ 21,95**



O MELHOR DO DESENHO! VOL. 2

Compila material das edições 3 e 4 do **DRAW!,** incluindo tutoriais e entrevistas com os principais profissionais sobre lápis, tinta, desenho da figura em ação, composição de figuras, coloração digital e muito mais! (brochura comercial de 156 páginas) **$ 17,95**



PAINÉIS DE DISCUSSÕES

O professor de arte **DURWIN TALON** convida os principais criadores para discutir todos os aspectos do **DESIGN** dos quadrinhos, desde o layout do painel e da página até o uso de cores e letras para criar quadrinhos eficazes e inovadores! (brochura comercial de 208 páginas) **$ 24,95**

COMO CRIAR QUADRINHOS DO SCRIPT À IMPRESSÃO DANNY FINGEROTH e **MIKE MANLEY** mostram passo a passo como desenvolver um novo quadrinho, desde o roteiro e rascunhos até lápis, tintas, cores, letras, impressão e distribuição. O quadrinho colorido finalizado está incluído! (brochura comercial de 108 páginas) **$ 13,95**

COMO DESENHAR QUADRINHOS DO SCRIPT PARA IMPRIMIR DVD

DANNY FINGEROTH e **MIKE MANLEY** mostram como um novo personagem evolui do zero, à medida que uma história é criada a partir de conceitos e rascunhos até lápis, tintas e cores – até mesmo letras! (DVD de 120 minutos) **$ 29,95**

MÉTODOS DE TRABALHO

Três roteiros curtos são interpretados por vários criadores profissionais de quadrinhos, que detalham sua narrativa e processos criativos para "ver" e "resolver" o problema de fazer um roteiro ter sucesso na forma de quadrinhos. (brochura comercial de 176 páginas) **$ 21,95**

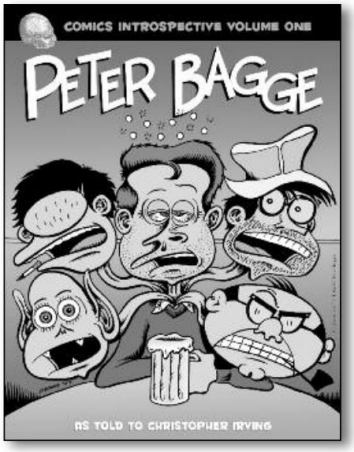
QUADRINHOS ACIMA DO SOLO

Profissionais de quadrinhos discutem suas inspirações e treinamento, e como usam suas habilidades para ganhar a vida fora dos quadrinhos, incluindo desenvolvimento de videogames, livros infantis, romances, design, ilustração, artes plásticas, storyboards, animação, filmes e muito mais! (brochura comercial de 168 páginas) **$ 19,95**

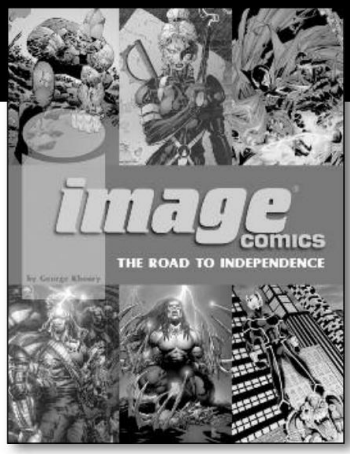
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

INTROSPECTIVO VOLUME 1: PEDRO BAGAGEM

Primeiro volume de nossa nova série de livros destacando o talento dos quadrinhos independentes com uma abordagem inovadora, combinando fotografia original, múltiplas seções de galeria de arte e um diálogo introspectivo com cada assunto - tudo em estoque brilhante de luxo para maximizar o impacto das imagens. O Volume Um apresenta Peter Bagge, cujo trabalho vai do político (suas tiras para reason.com), ao absurdo e satírico (a tira do Batboy para o *Weekly World News)* e dramático *(Apocalypse Nerd).* De seu estúdio em Seattle, Bagge nos conta tudo, desde o que estava em sua mente com seu quadrinho de longa data da Geração X, *Hate!,* até o que está acontecendo em sua cabeça como satírico político. (brochura comercial de 128 páginas) **$ 16,95**



HISTÓRIA DE QUADRINHOS E LIVROS COMPANHEIROS



QUADRINHOS DE IMAGEM

O CAMINHO PARA A INDEPENDÊNCIA

Um olhar sem precedentes sobre a empresa que vendeu milhões de quadrinhos e seus artistas famosos! (brochura comercial de 280 páginas) **$ 34,95**

A IDADE ESCURA

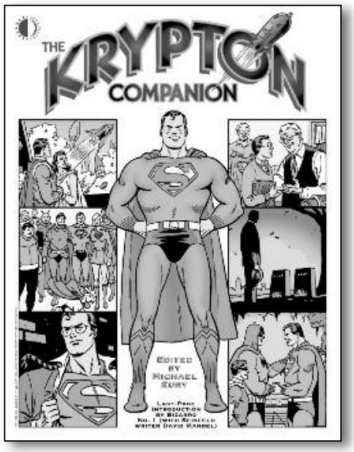
Documenta a era dos quadrinhos dos anos 80 e 90, desde **THE DARK KNIGHT RETURNS** e **WATCHMEN** até a mania dos "polybagged premium"! (brochura comercial de 168 páginas) **$ 19,95**

VERDADEIRO BRITÂNICO

CELEBRANDO OS ARTISTAS DE QUADRINHOS DO REINO UNIDO

Uma celebração da rica história dos artistas britânicos de quadrinhos e sua influência nos EUA!

(brochura comercial de 204 páginas) **$ 21,95**

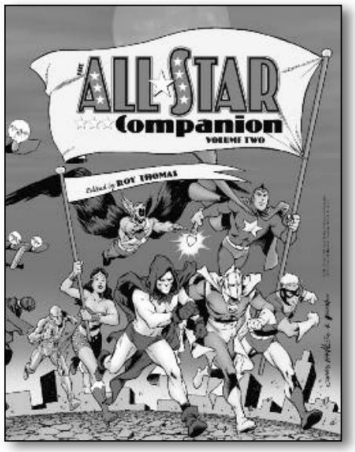


COMPANHEIRO DE CRIPTON

Desvenda os segredos das Idades de Prata e Bronze do Super-Homem, quando a criptonita vinha em várias cores e superanimais de estimação voavam pelos céus! (brochura comercial de 240 páginas) **$ 24,95**

COMPANHEIRO BATCAVE

Investiga a progressão do Batman desde seu exagerado "New Look" de meados da década de 1960 até sua reinvenção de "criatura da noite" da década de 1970! (brochura comercial de 224 páginas) **$ 26,95**



COMPANHEIRO ALL-STAR

Os extensos volumes de Roy Thomas desvendam segredos da **SOCIEDADE DE JUSTIÇA DA AMÉRICA** e **dos QUADRINHOS ALL-STAR** de 1940 a 1980! (brochura comercial de 240 páginas) **$ 24,95**

TITÃS COMPANHEIRO

História abrangente celebrando os **NOVOS TEEN TITANS** desde o início da Era de Prata, até seu ressurgimento na década de 1980 e muito mais! (brochura comercial de 224 páginas) **$ 24,95**

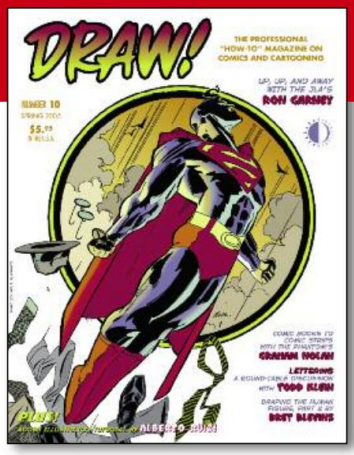
JUSTICE LEAGUE COMPANION Examina a JLA da Era de Prata, traçando seu desenvolvimento, história, imitadores e fãs iniciais por meio de entrevistas antigas e totalmente novas com os criadores da série! (brochura comercial de 224 páginas) **$ 24,95**

LEGION

COMPANION A história definitiva da Legião dos Super-Heróis, com arte rara e nunca vista da Legião dos principais ilustradores das tiras, além de designs de personagens não utilizados e muito mais! (brochura comercial de 224 páginas) **$ 24,95**

Machine Translated by Google

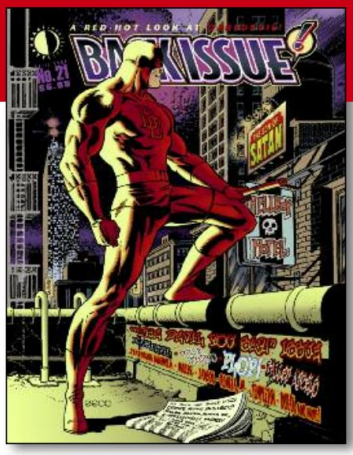
TTWWOOMMOORRRROOWWSS MMAAGGAAZZIINNEESS



EMPATE!

EMPATE! é a revista profissional "How-To" sobre desenhos animados e animação, apresentando entrevistas detalhadas e demonstrações passo a passo dos principais profissionais de quadrinhos. Editado por **MIKE MANLEY.**

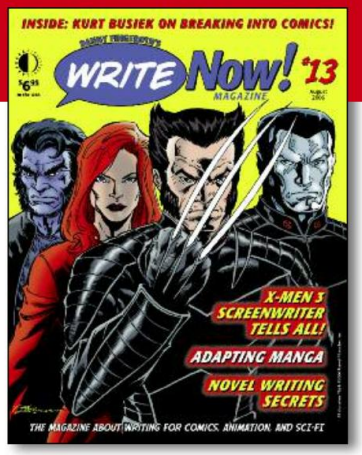
(Revista colorida de 100 páginas) **Preço de capa de US$ 6,95**



EDIÇÃO ANTERIOR

BACK ISSUE celebra os quadrinhos das décadas de 1970, 1980 e hoje por meio de uma variedade de departamentos recorrentes (e rotativos), além de arte rara e inédita. Editado por **MICHAEL EURY.**

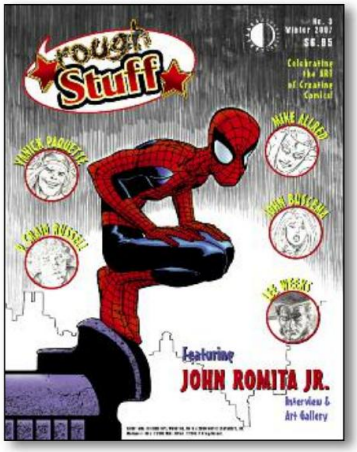
(revista de 100 páginas) **preço de capa de US$ 6,95**



ESCREVA AGORA!

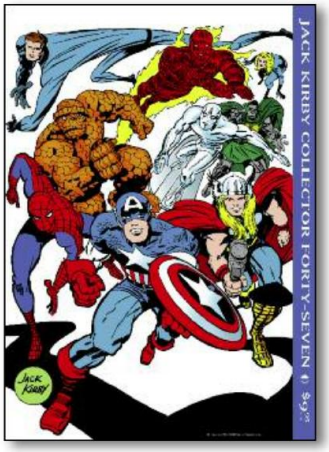
ESCREVA AGORA! apresenta dicas de redação de profissionais de ambos os lados da mesa, entrevistas, exemplos de roteiros, análises, tutoriais exclusivos de Nuts & Bolts e muito mais! Editado por **DANNY FINGEROTH.**

(revista de 80 páginas) **preço de capa de US$ 6,95**



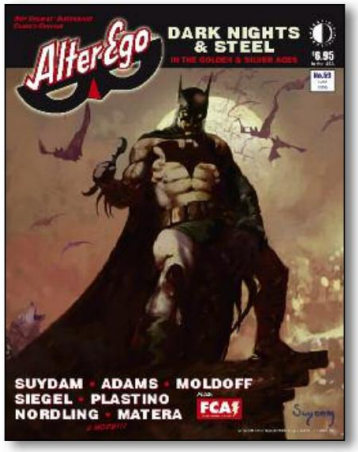
COISA ÁSPERA

ROUGH STUFF apresenta páginas a lápis nunca vistas, esboços, layouts, rascunhos e páginas com tinta não utilizadas de toda a história dos quadrinhos, além de colunas, críticas e muito mais! Editado por **BOB MCLEOD.** (revista de 100 páginas) **preço de capa de US$ 6,95**



COLECIONADOR KIRBY

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 de Kirby. Editado por **JOHN MORROW.** (revista tamanho tablóide de 84 páginas) **preço de capa de US$ 9,95**



OUTRO EU

ALTER EGO concentra-se em quadrinhos e criadores da Era de Ouro e Prata com artigos, entrevistas e arte inédita, além da FCA (Fawcett Collectors of America), Mr. Monstro e muito mais. Editado por **ROY THOMAS.**

(revista de 100 páginas) **preço de capa de US$ 6,95**

PARA UM CATÁLOGO DE CORES GRATUITO, LIGUE, ESCREVA, E-MAIL OU ENTRAR EM www.twomorrows.com MAIS: BAIXE AMOSTRAS GRATUITAS DE NOSSAS REVISTAS EM NOSSA LOJA WEB!

TwoMorrows' TUNE-IN PODCAST

Para obter as últimas notícias da TwoMorrows Publishing, acesse o blog da TNT: **www.twomorrows.com/tnt**

TwoMorrows' News Today BLOG

Para podcasts com seus criadores de quadrinhos favoritos, acesse o TwoMorrows Tune-In: **www.twomorrows.com/tune-in**

TwoMorrows.Celebrando a arte e a história dos quadrinhos.

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