Machine Translated by Google

DRAW!

THE PROFESSIONAL "HOW-TO" MAGAZINE ON COMICS AND CARTOONING

TWO MORROWS

#22
Spring 2012
$7.95 In The US

MIKE MANLEY SPOTLIGHTS INKER

Scott WILLIAMS

FRANCO MOLEIRO

INTERVIEWED BY DANNY FINGEROTH

MILLER & KLAUS JANSON

ART GALLERY OF THEIR GREATEST COLLABORATIONS

ROUGH STUFF's BOB McLEOD CRITIQUES A NEWCOMER'S WORK

CRUSTY CRITIC JAMAR NICOLAUS REVIEWS ART SUPPLIES & TOOL TECH

MAIS: COMIC ART BOOTCAMP

Machine Translated by Google

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

WWW.DRAW-MAGAZINE.BLOGSPOT.COM

PRIMAVERA 2012

VOO. 1, NÃO. 22

Editor-chefe • Michael Manley
Designer • Eric Nolen-Weathington
Editora • John Morrow
Design de Logotipo • John Costanza
Revisor • Eric Nolen-Weathington
Ilustração da capa • Scott Willians

EMPATE! Primavera de 2012, vol. 1, nº 22 foi produzido pela Action Planet, Inc. e publicado pela TwoMorrows Publishing. Michael Manley, Editor, John Morrow, Editor. Endereço Editorial: SORTEIO! Revista, a/c Michael Manley, 430 Spruce Ave., Upper Darby, PA 19082. Endereço de assinatura: TwoMorrows Publishing, 10407 Bedfordtown Dr., Raleigh, NC 27614.

EMPATE! e seu logotipo são marcas registradas da Action Planet, Inc. Todas as contribuições aqui contidas são copyright 2012 de seus respectivos contribuidores.

Action Planet, Inc. e TwoMorrows Publishing não aceitam nenhuma responsabilidade por envios não solicitados. Todas as obras de arte aqui contidas são protegidas por direitos autorais do ano de produção, de seu criador (se for trabalho contratado, da entidade que contratou a referida obra de arte); os personagens apresentados na referida obra de arte são marcas comerciais ou marcas registradas de seus respectivos proprietários; e a referida obra de arte ou outro material de marca registrada é impresso nestas páginas com o consentimento do detentor dos direitos autorais e/ou para fins jornalísticos, educacionais e históricos, sem violação intencional ou implícita.

Toda esta edição é ©2012 Action Planet Inc. e TwoMorrows Publishing e não pode ser reimpressa ou retransmitida sem permissão por escrito dos detentores dos direitos autorais. ISSN 1932-6882. Impresso no Canadá.
PRIMEIRA IMPRESSÃO.

Se você estiver visualizando um Digital Edição desta publicação,
POR FAVOR LEIA ISTO:

Este é material protegido por direitos autorais e NÃO se destina a download em qualquer lugar, exceto em nosso site. Se você baixou de outro site ou torrent, vá em frente e leia, e se decidir mantê-lo, FAÇA A COISA CERTA e compre um download legal, ou uma cópia impressa (que dá direito à Edição Digital gratuita) em nosso site. site ou sua loja de quadrinhos local. Caso contrário, EXCLUA-O DO SEU COMPUTADOR e NÃO COMPARTILHE COM AMIGOS NEM POSTE EM QUALQUER LUGAR. Se você gosta de nossas publicações o suficiente para baixá-las, pague por elas para que possamos continuar produzindo publicações como esta. Nossas edições digitais COMERCIAIS devem ser baixadas em

www.twomorrows.com

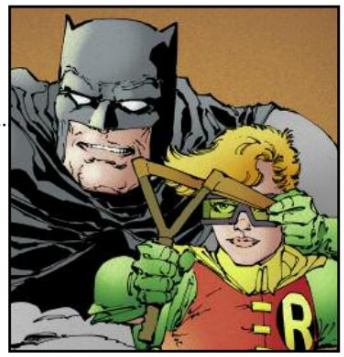
CONTEÚDO

Scott Williams
Mike Manley entrevista o influente arte-finalista,
3 e Scott segue passo a passo seu processo

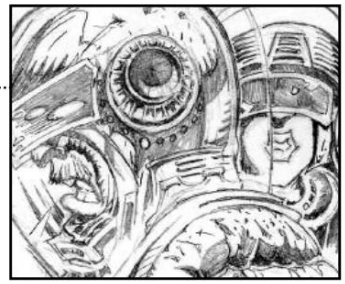
BOOTCAMP DE ARTE EM QUADRINHOS
"Ilustração" **34** por Mike Manley

FRANK MILLER
Danny Fingeroth entrevista **42** a lenda da indústria

58 **MILLER/JANSON**
Uma galeria de arte com uma das maiores colaborações da história dos quadrinhos



72 **O CRÍTICO CRUSTY** Jamar
Nicholas analisa as ferramentas do comércio. Este mês: tinta.



CRÍTICA ÁSPERA
Bob McLeod dá conselhos práticos **75** e dicas sobre como melhorar seu trabalho

Machine Translated by Google

SCOTT WILLIAMS

INKER'S WAR JOURNAL

Entrevista conduzida por Mike M anley e transcrita por Steven T ice

Nos *últimos tempos tem havido muita conversa sobre este é o futuro do comicart e do ecomicbook no ker. Vamos manter os quadrinhos ainda em seu caminho tradicional, ou tudo será digital, o lápis ajustando as coisas no Photoshop e, portanto, não precisando de ker? Um enorme hash de deslocamento terrestre apareceu na série de quadrinhos em muitas áreas; a onda digital abrange todos os aspectos, desde a mprodução até a forma como os desenhistas e outros trabalham juntos. Nenhuma página nem sempre deixa fisicamente o lápis para ser como está há décadas. Na idade estável, muitas vezes somos enviados por e Aproxime-se dos dias de envio de páginas via FedEx ou e-mail.*

A ascensão do pensamento nos anos 60, quando as Duas Grandes, Marvel e DC, realmente se desenvolveram e consagraram em kers cujos estilos de casas foram alcançados pela empresa, principalmente Joe Sinnottat Marvel e Murphy Anders, seguido por Dick Giorda não DC Ao longo das últimas duas décadas, o papel do ink ker gre foi mais importante na produção da arte em quadrinhos, depois a ex t geração de ink ker foi treinada às vezes por ou sendo assistentes da geração anterior.Os anos 80 e 90 viram o surgimento de superestrelas como Terry Austin e Joe Rubinstein, e Kl de Janson, para citar apenas alguns, e os lápis realmente competiam para ter especificações sobre seu trabalho. O estilo dos quadrinhos também mudou, tornar-se slic é ainda mais detalhado.

No final dos anos 80, Scott Williams começou a ascender ao topo da profissão de rei com seu trabalho em equipe com o desenhista Jim Lee. Nós lliams continuou a ganhar popularidade e influência para se tornar talvez o maior estímulo e, às vezes, fazer pouco caso dos agradecimentos ao seu trabalho em X-Men *. Nós nos tornamos ainda mais influentes quando o principal artista da Marvel se uniu para formar a Image Comics, que se tornou a editora dominante no estilo artístico.*

EMPATE ! *O editor do zine da revista, Mike Manley, conversou com o sempre requisitado Scott Williams para falar sobre a profissão de seu reino, passado, presente e futuro.*

Machine Translated by Google

(acima) Uma página dupla de Uncanny X-Men #267, no início da colaboração de Jim Lee e Scott como equipe de arte do título. Cortesia de Leilões de Patrimônio. (próxima página) Esta capa de Conan #220 marca a terceira aparição publicada da equipe de Jim Lee e Scott Williams. Cortesia de Leilões de Patrimôn

X-MEN E TODOS OS PERSONAGENS RELACIONADOS ™ E © MARVEL CHARACTERS, INC. CONAN ™ E © CONAN PROPERTIES INTERNATIONAL, LLC.

DRAW!: Então, no que você está trabalhando hoje?
SCOTT WILLIAMS: Estou trabalhando na *Liga da Justiça* em vez de Jim Lee.

DRAW!: Essa será uma série contínua ou você está apenas resolvendo algumas edições?
SW: Você acompanhou alguma notícia sobre o relançamento da DC?

DRAW!: Sim, mas não estou a par das especificidades de cada título.
SW: Entendi. Sim, Jim Lee, Geoff Johns e eu estamos relançando a *Liga da Justiça* . É parte do grande novo impulso da DC em 2011.
Eles estão realmente tentando fazer coisas diferentes, e isso deve ser legal.

DRAW!: Há quanto tempo você trabalha com Jim?
Cerca de 20 anos, certo?
SW: Sim. Começamos com algumas edições do *Punisher War Journal,* quando quer que fosse; deve ter sido no final dos anos 80. E então fizemos algumas substituições de *Uncanny X-Men,* novamente, provavelmente por volta de 1990, e logo depois disso tivemos um show regular dos X-Men. Então, você está falando de mais de 20 anos neste momento.

No entanto, eu não trabalhei exclusivamente com Jim durante todos esses anos, de forma alguma.

DRAW!: Certo, houve vários outros artistas com quem você trabalhou, mas ele é provavelmente a sua colaboração mais longa...
SW: Ah, sem dúvida. E, claramente, ele é o elefante na sala do ponto de vista de, você sabe, não houve ninguém maior que Jim ao longo dos últimos 20 anos, então ele é definitivamente o cara que sou mais conhecido. pois, sem dúvida.

DRAW!: Qual você diria, se é que existe alguma coisa, sobre a diferença entre pintar Jim agora e pintar Jim então?
SW: Acho que definitivamente há uma diferença. E não sei até que ponto isso é função da maneira como ele desenha versus função da maneira como eu pinto. E, também, apenas a progressão natural pela qual um artista passa, algumas delas calculadas, outras apenas orgânicas. As pessoas passam por transições onde o que era importante no passado muda e o que é importante agora evolui.

DRAW!: Então quais são as diferenças de importância agora?

Machine Translated by Google

(acima) Um painel de Uncanny X-Men #277, da equipe criativa de Jim Lee e Scott Williams.

(próxima página) Jim Lee deixou Uncanny X-Men para a nova série spin-off, X-Men, que Scott assinou. Mas Scott também continuou como arte-finalista de Uncanny sobre o substituto de Lee, John Romita Jr.

BISHOP, GAMBIT, WOLVERINE ™ E © MARVEL CHARACTERS, INC.

SW: Certo, e acho que é por isso que gravitei em torno de Klaus, e ainda o faço, porque o que ele faria é ter aqueles traços realmente ousados, grossos e pensativos, à moda antiga, seja Sinnott ou o que quer que seja. você, mas então ele misturava muitas linhas finas de caneta. Ele tinha os dois, e eu ainda faço os dois até hoje. Eu realmente procuro algo muito ousado, coloco-o com um traço, estilo de pincel quase japonês, e então, próximo a ele, tenho alguma renderização de linha fina, talvez, ou detalhes finos, e eu gosto da mistura. Gosto da mistura de fino e grosso, claro e escuro. Para mim, o que me chateia é quando tudo é igual, quando todas as espessuras das linhas são iguais e tudo tem a mesma textura. Agora, posso facilmente me contradizer nisso. Isso não é verdade 100% das vezes. Houve momentos em que caras como Kevin Nowlan entraram com, basicamente, negros malhados e, em seguida, uma linha de peso morto, como sua obra-prima de Alex-Tothian, aquela história de Batman / Manbat Origens *Secretas* . E então ele misturava um pouco as coisas adicionando um pouco de zip-a-tone, talvez, mas na maior parte não era uma grande variação no peso da linha. Então eu entendo que há exceções para todas as regras, mas, como regra, sempre gravitei em torno de caras que tinham uma grande variedade e variedade de falas, todos sentados um ao lado do outro na mesma página. Pode não ser necessariamente lido imediatamente e instantaneamente, mas apela às minhas sensibilidades particulares. Ênfase em linhas variadas e vivas.

DRAW!: Quando você estava chegando, você estudava formalmente? Como você aprendeu as técnicas?

SW: Me formei em Desenho e Pintura de Belas Artes pela Universidade do Havaí, onde cresci. Foi uma forma de aprender a desenhar, pois nunca tive intenção de entrar no mundo dos quadrinhos como arte-finalista propriamente dito. Eu estava querendo entrar nos quadrinhos como *artista.* Eu sabia desde muito jovem que queria gostar de quadrinhos. Mas no início da minha carreira, a tinta caiu no meu colo. Houve uma oportunidade de fazer isso antes que aparecesse um trabalho sério de desenho. Aproveitei a oportunidade para colocar o pé na porta e simplesmente fiquei preso. A tinta tem seus próprios desafios, mas não começa com o desafio mais fundamental, que é começar com uma folha de papel em branco. Mas acho que não entrei nisso porque era mais fácil. Entrei nisso por uma oportunidade e uma aptidão particular, e foi uma forma lógica e produtiva de utilizar melhor meus talentos. E o fato de que pareço ter a sorte de continuar me juntando a artistas de qualidade a cada show sucessivo ajudou muito. Se de alguma forma eu tivesse tido a infelicidade de trabalhar com desenhistas cujas habilidades ou sensibilidades de desenho não combinavam com as minhas, acho que isso realmente teria me empurrado muito mais para o desenho a lápis. Eu meio que tinha na cabeça que a tinta era um trabalho temporário e, eventualmente, eu continuaria aprendendo o básico e eventualmente começaria a desenhar em tempo integral. Continuei obtendo oportunidades cada vez melhores como arte-finalista, e ser desenhista em tempo integral não se concretizou.

TOOLS

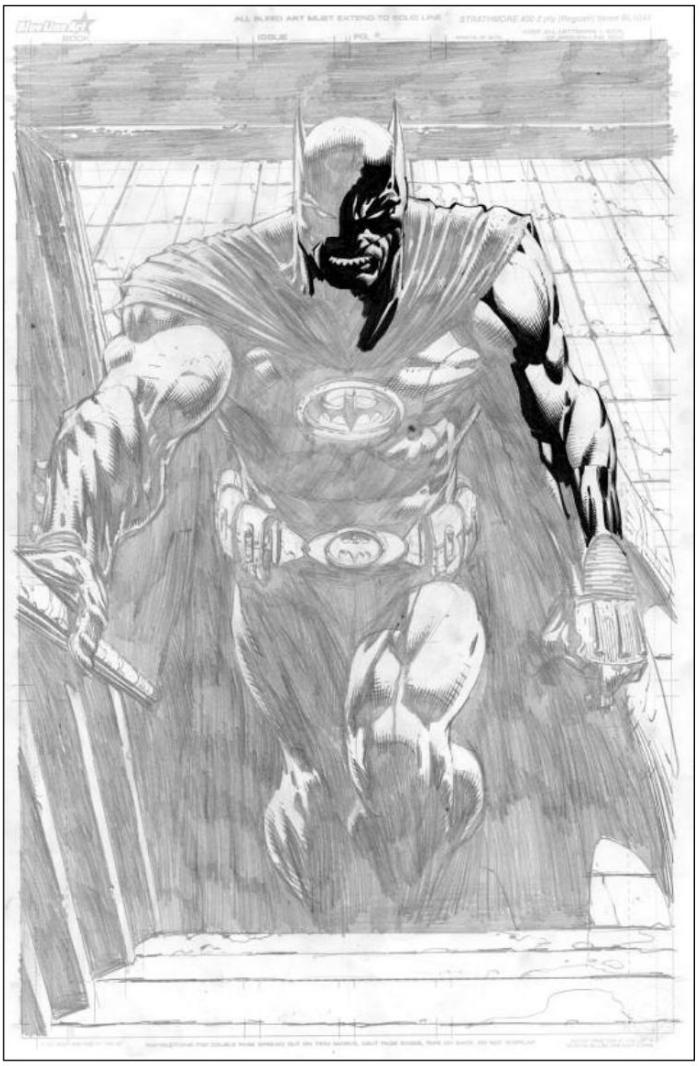
DRAW!: Como você escolheu quais ferramentas usar? Quais ferramentas você usou então?

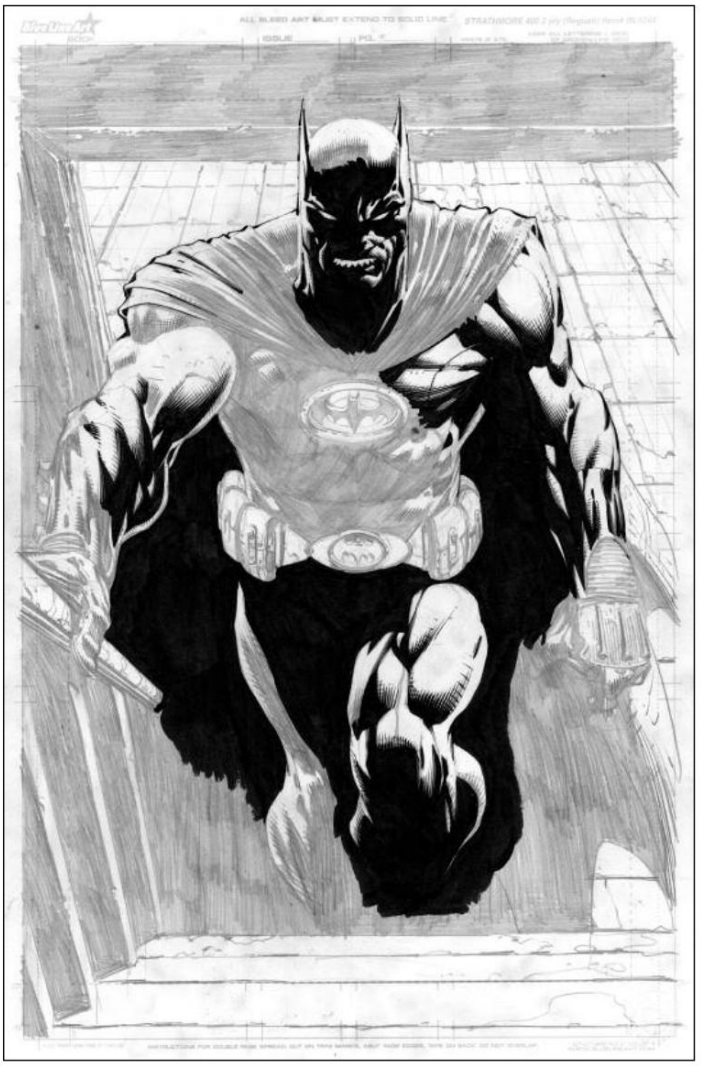
SW: Bem, em algum momento fui exposto ao livro *How to Draw Comics the Marvel Way,* de Stan Lee e John Buscema. Não havia muitos livros didáticos sobre como fazer quadrinhos, e este livro pode não ter sido a ferramenta de aprendizado perfeita para um arte-finalista emergente, mas proporcionou uma espiada por trás da cortina.

DRAW!: Embora fosse bastante leve na tinta.

SW: Certo. Não havia muito lá, mas deu alguns fundamentos. Quero dizer, ele mostrou a pena de corvo, mostrou o que era um pincel, mostrou como traçar uma linha, mostrou as diferentes texturas destacadas e as sensibilidades à tinta. Nunca pensei que a tinta fosse particularmente complicada. É certamente difícil de dominar, e é preciso uma certa habilidade e facilidade e, sim, talento para manipular as ferramentas, e há muitas tentativas e erros, mas, obviamente, uma vez que você obtenha certos fundamentos da ferramenta, como quais ferramentas usar uso - não use caneta esferográfica e, geralmente, não use Rapidographs. Quero dizer, atire, você pode

Machine Translated by Google





use um prego enferrujado se quiser, se ele lhe der a linha desejada, mas geralmente existem algumas ferramentas que você pode usar que o colocarão no caminho certo.

DRAW!: Acredito que Terry Austin costumava pintar tudo com um Rapidograph quando estava começando.

SW: Sim, eu sei, é por isso que estou dizendo que toda regra tem uma exceção, e a tinta não é diferente. Mas a questão é que, na verdade, uma vez que você entende quais ferramentas usar, então tudo se resume às suas habilidades de desenho, suas sensibilidades de desenho, e prática, e tentativa e erro. Acho que as habilidades de desenho estão em primeiro lugar, de longe. Acho que até um artista que tem um traço feio e áspero, se o desenho dele for bom, eu vou gostar. Não precisa ser uma linha limpa, elegante e polida. É claro que não ter uma linha bonita pode atrapalhar sua aceitação em ser contratado por um determinado editor, isso é verdade, mas em termos de apelo para mim e de colocá-lo no caminho certo caminho, a qualidade da linha não é a parte importante. A solidez do desenho e a compreensão dos fundamentos é a parte mais importante. E foi nisso que sempre me concentrei.

DRAW!: Ah, concordo 100%, porque, basicamente, todos os melhores arte-finalistas eram caras que desenhavam bem, e talvez não fossem tão dinâmicos quanto Buscema ou Kirby antigamente, mas sabiam desenhar uma mão, sabiam desenhar rostos, para não destruir formas, formas, não achatar os traços de alguém.

SW: Sim, e isso ainda é verdade hoje. E há arte-finalistas cujo trabalho tem um traço bonito e com os quais, francamente, não estou particularmente impressionado, porque sinto que estão à mercê do desenhista. Eles não podem preencher as lacunas. Eles não conseguem interpretar. Se você der a eles uma linha de lápis bonita e completa, então eles serão capazes de extrair algo, mas se você der a eles algo que seja vago, ou qualquer coisa que exija um certo nível de habilidade de desenho, é aí que, eu acho, suas limitações começar a aparecer.

DRAW!: Você mudou suas ferramentas desde o início até agora? Quais são as ferramentas do seu comércio?

SW: Bem, eu comecei - novamente, acho que pode ser contra-intuitivo - pensei que aprender a pintar com um pincel seria mais fácil do que aprender a pintar com uma pena, então comecei a pintar com um pincel. Ou pelo menos tendo mais sucesso com o pincel.

Encontrar um bom pincel é muito mais difícil agora, mas naquela época eram os antigos Winsor & Newton Series 7s.

DRAW!: Eles são meio ruins agora.

SW: Sim, eles realmente querem. Pincéis em geral são uma droga agora. Encontrar material de qualidade, seja pincéis, canetas ou papel, é um problema sério no momento. Isso me preocupa muito.

DRAW!: Sabe quais eu gosto agora? Não sei se vocês têm um Dick Blick perto de vocês, mas tenho usado o

Machine Translated by Google

PASSO A PASSO — DARK KNIGHT: À esquerda e à direita, você pode ver vários estágios da tinta de Scott sobre os lápis de David Finch para uma página inicial de Dark Knight #2. Ele começa com o rosto e o braço do Batman e depois bloqueia a figura. Repare que deixa os pequenos detalhes (o cinto de utilidades do Batman, as rachaduras no piso, a textura das escadas) para o final.

BATMAN™ E © DC COMICS.

Dick Blick Série #4, e eles são realmente melhores do que—

SW: Rafael?

DRAW!: Não, eles têm uma marca própria. Mesmo com as marcas realmente caras, depende muito do pincel que você comprar, porque a qualidade está em todos os lugares.

SW: Ah, sem dúvida. É por isso que eu estava dizendo que encontrar materiais de qualidade é difícil agora.

DRAW!: Mas os pincéis Blick são baratos e decentes.

SW: Abandonei o Winsor & Newton Series 7 anos e anos e anos atrás e descobri que o Raphael 8404, o 8408, eram ótimos. Mas mesmo nos primeiros dias, você só conseguiria uma certa porcentagem deles que podiam ser reparados. Se você comprasse dez de cada vez, talvez sete ou oito deles seriam realmente sólidos. Agora, se eu conseguir dez, dependendo do lote de onde os recebo, todos podem explodir. Não posso usar nenhum deles. Ou talvez apenas dois ou três sejam bons, e quando você está falando de pincéis que custam 20 dólares cada, percebe-se que você está apenas cuspindo no vento.

DRAW!: É por isso que eu estava dizendo que estava usando aqueles pincéis Dick Blick Studio, porque achei que eram....

SW: Qualidade consistente?

DESENHO!: Sim! Quer dizer, eu gosto deles. Você tem que escolhê-los - você sabe, testá-los na loja - mas acho que eles se saem bem. Pelo dinheiro, se você gastar um por semana ou mês, que diabos. São oito dólares ou algo assim. Então, presumo que você estava usando uma caneta de pena de corvo?

SW: Sim, sim. Voltando à questão, comecei a fazer mais pinceladas e depois percebi que, só para conseguir algumas linhas versáteis e alguns tipos diferentes de linhas, tinha que descobrir como usar a pena de corvo, e isso demora um pouco mais para se acostumar. para entender o ângulo em que você deve segurar a ventosa. E eu tive que descobrir por que, quando você os compra pelo valor bruto, ou pela caixa, ou o que quer que seja, alguns deles são divididos ao meio, e às vezes a pinça não é dividida ao meio. Você puxa uma ponta de caneta e ela faz uma linha razoavelmente decente, então você puxa a próxima na caixa, e ela não formará uma linha ou fará uma linha de baixa qualidade ou cava no papel ou você lavou o óleo. Você sabe, todos os pequenos truques do comércio que você começa a descobrir.

DRAW!: Ou eles explodem em você quando você está pintando. *[risos]*

SW: Eles explodem. Especialmente quando você está em um groove, quando você consegue um muito bom e o metal cede um pouco, é bom, e você está apenas rasgando e fazendo linhas grandes e grossas, bem como pequenas linhas finas, e então eles simplesmente explodem, e você espera em Deus que um pedaço não caia em seus olhos ou algo assim. Sim, tive vários episódios explosivos.

Então comecei minha carreira fazendo muitos pinceladas, mas rapidamente entrei em uma divisão provavelmente 80/20, com a pena de corvo sendo 80 e o pincel sendo 20. Geralmente usei um Hunt 102 e depois um pouco

Machine Translated by Google

(à esquerda) PASSO A PASSO — CAVALEIRO DAS TREVAS: As tintas finais de Scott para a página inicial do Cavaleiro das Trevas #
2 desenhada por David Finch. (acima) PASSO A PASSO — LIGA DA JUSTIÇA: Os lápis de Jim Lee para a capa da Liga da Justiça #1, junto com o início da arte-final de Scott.
TODOS OS PERSONAGENS™ E © DC COMICS

um pouco mais tarde, no Gillott 850 e no 659, e os usei durante a maior parte dos anos dos *X-Men* e nos primeiros *WildC.ATs* e coisas do tipo Image, e então, eventualmente, voltando para o 102. No entanto, eu abandonei quase completamente todos os meus trabalho de caneta em favor de um pincel quando comecei meu trabalho em DC e "Hush" em particular. Isso meio que reintroduziu meu caso de amor com a tinta com pincel e abriu a porta para uma nova visão do meu trabalho. Mais experimentação, embora não sem custo. Muitas das coisas do "Hush", que por todas as medidas razoáveis deveriam ter sido pintadas com uma pena de corvo ou alguma outra ferramenta de linha fina, eram pinceladas e foram feitas porque eu havia redescoberto esse brinquedo antigo e excelente, e provavelmente dei meu túnel do carpo ou danos nos nervos ou algo assim, porque era uma loucura algumas das coisas que eu estava tentando fazer com uma escova. Tipos de coisas que realmente não eram fáceis de escovar. Foi um desafio que eu realmente queria tentar naquele momento da minha carreira – um visual diferente no meu trabalho, um visual mais orgânico, ou um visual um pouco mais fluido, mas ainda reconhecível como meu trabalho – e fazê-lo com o pincel apenas explodiu por aquela porta criativa. Como resultado, agora sou basicamente um pincel e escova novamente.

Embora, tendo dito isso, muitas das coisas que estou fazendo na *Liga da Justiça* agora estejam de volta à pena. Parte disso é porque eu fico entediado com muita facilidade. Eu meio que fico com uma ferramenta, ou com uma abordagem, por um período de tempo, e então fico entediado com ela e só quero mudar as coisas por razões que apenas, provavelmente, meu psiquiatra poderia lhe contar. Eu não sei por que exatamente isso acontece. Acho que todo mundo fica entediado de fazer a mesma coisa, e há uma certa qualidade tátil na tinta, e acho que depois de um tempo fico entediado com a mesma sensação, o mesmo movimento e a uniformidade da linha. Então as páginas começam a ficar um pouco borradas de uma para a outra, percebo que estou usando as mesmas técnicas e as mesmas ferramentas repetidamente, e isso cria uma mesmice que penso: "Bem, se eu' Estou entediado, então as pessoas que estão lendo o material provavelmente também estão entediadas, pelo menos aquelas que estão sintonizadas com algo tão sutil quanto a linha de tinta. Então eu meio que começo a mudar as coisas. Agora estou em um ponto em que ligo e desligo como um interruptor, para frente e para trás, para frente e para trás. Eu costumava me sentir muito - acho que as tintas em geral têm uma qualidade de retenção anal, pois eu sentia que se eu pintasse a capa do Batman com um pincel, eu teria que ser consistente o tempo todo, e deveria haver uma consistência no visual idioma da linha de tinta. Há uma lógica nesse pensamento. Mas agora eu digo, não. Uma página farei com pincel, na próxima página farei com caneta, e variação na linha e na qualidade da linha - se não faz sentido de uma forma lógica, não me importo. *[risada]*

DRAW!: Então hoje o que você está usando, um 102?
SW: Hoje estou usando apenas um 102, sim. E em uma hora, vou arrancar o pincel novamente. Muito consistente, certo?

Machine Translated by Google

PASSO A PASSO - JUSTIÇA LIGA: Uma foto detalhada

Link inicial de Scott (página anterior) para a capa de Justice A liga #1 mostra ele começando com as figuras do primeiro plano. Em cada palco, ele trabalha mais para trás, avistando os goes da faixa preta, embora ele geralmente não complete cada figura antes de passar para a próxima. Com o Batman (à direita) ele só deixa as áreas pretas maiores da calça e da capa

TODOS OS PERSONAGENS™ E © DC

Machine Translated by Google

DESENHE!: Cada arte-finalista tem sua lista de desejos - as pessoas que você gostaria de ter tatuado, mas que passaram para a Grande Casa de Arte no céu. E agora você está pintando Neal Adams, embora eu assuma que agora você provavelmente já terminou de pintar Neal Adams em *Batman: Odyssey.*

SW: Sim, esse foi um grande problema que tive que riscar da lista de desejos.

DRAW!: Então, quem são os cinco principais desenhistas que você ainda não pintou e que adoraria pintar?

SW: A maioria deles provavelmente ainda está por aí, embora sejam caras que geralmente pintam seus próprios trabalhos. Nunca consegui um trabalho de Frank Miller, adoraria. Provavelmente não é uma surpresa saber que cara grande de Klaus eu era, mas tendo dito isso, há muitos trabalhos de Frank Miller de Frank se tatuando que eu gosto ainda mais do que o que Klaus estava fazendo. Um pouco de maçãs e laranjas. Acho que a frase que Frank usou ao longo dos anos foi muito diferente da frase que Klaus usou. Achei que Klaus, como arte-finalista, fez um trabalho notável ao interpretar Frank durante o período em que trabalharam juntos. Dito isto, achei ótima a opinião de Frank sobre grande parte do trabalho que ele fez, onde ele estava experimentando através de *Ronin,* e através da história em quadrinhos *Elektra* , e até mesmo de *300,* em *The Dark Knight Returns,* e alguns dos covers que ele fez para *Lone Wolf e Cub.* Muitas dessas coisas são muito atraentes. Sempre pensei que estava tão sintonizado com essas coisas que poderia fazer um bom trabalho com Frank. Se ele concordaria, ou qualquer outra pessoa concordaria, é assunto para debate e algo que está aberto à interpretação. E, na verdade, alguns anos atrás eu fiz uma peça de Frank Miller em um caderno de desenho que era um esboço da estátua do Cavaleiro das Trevas Batman e Robin que ele fez em meados dos anos 80. Eu pintei isso em uma linha muito mais elegante do que talvez eu tivesse feito se estivesse realmente assinando um show para Frank. Se ele dissesse: "Scott, estou fazendo isso e aquilo. Eu gostaria que você me tatuasse. Mostre-me o que você faria", eu não acho que teria feito isso no estilo mais elegante que fiz na peça do Cavaleiro das Trevas. Mas isso foi para um público diferente e com uma sensibilidade diferente. Mas foi muito divertido fazer isso. E então ele seria um desses caras.

(acima e próxima página) Lápis de Neal Adams e tintas de Scott Williams para Batman: Odyssey #4, página 10.
BATMAN™ E © DC COMICS.

Eu adoraria ter a chance de trabalhar nas coisas de Mike Mignola, mas, novamente, ele pinta seu próprio trabalho. Vamos ver... Há certos caras que eu nunca pintaria em um milhão de anos. Eu nunca tatuaria Kevin Nowlan e ele nunca me aceitaria. Eu nunca pintaria Bernie Wrightson. Estes são alguns dos meus artistas favoritos, mas eu simplesmente os arruinaria. Existem certos caras que têm sua própria linha e sua própria sensibilidade. A certa altura, quando eu estava fazendo aquele caderno de desenho de artistas diferentes em estilos diferentes, havia certos caras com quem pensei que poderia lidar, e certos caras que pensei que seriam quase impossíveis de lidar. Os Wrightsons do mundo, ele tem uma linhagem que eu simplesmente não consigo imaginar – eu não poderia fazer justiça a ela. Não haveria nada no horizonte além do fracasso ao tentar abordar algo assim. Eu só acho que caras como Wrightson, ou caras como Nowlan, que têm um estilo tão distinto, simplesmente não vejo nenhuma vantagem em fazer nada disso.

Estou tentando pensar se há mais alguém. Sim, eu realmente gostaria que John Buscema ainda estivesse por perto. Acho que poderia fazer algumas coisas interessantes com John. Eu não teria medo disso, porque acho que o estilo dele se presta a muitas abordagens diferentes.

DRAW!: Sim, eu ainda queria que ele estivesse por perto também. Sempre tive muita inveja porque Jerry Ordway conseguiu tatuá-lo. Ele é um dos caras que eu teria adorado pintar. É como se, quando eu contratei Steve Ditko naquele trabalho da Marvel, eu senti: "Eu sou um verdadeiro cartunista agora! Eu sou um verdadeiro arte-finalista agora!"

SW: Sim! E, de uma forma ou de outra, quero dizer, eu tatuei muitos caras pelos quais não sou particularmente reconhecido, mas consegui fazer algo com eles. Acho que todo mundo, de Jack Kirby a Simonson, a John Byrne, a Michael Golden, a Rick Leonardi, a Todd McFarlane e Barry Windsor-Smith, e agora Neal Adams... Há muitos caras que eu conheço. pintado profissionalmente -

DRAW!: Você já pintou Gene Colan?

SW: Não, nunca tatuei Gene Colan. Ele seria difícil. Ele seria difícil. Tentando interpretar os tons de cinza e graduados?

Eu estaria mais preparado para isso agora do que anos atrás, sem dúvida, mas acho que ele seria difícil. Acho que poderia fazer algo que pudesse funcionar, mas é difícil.

DRAW!: Porque Janson fez um bom trabalho nele.

SW: Sim, Klaus fez um bom trabalho. Acho que o único cara que vi Klaus fazer que provavelmente não era apropriado foi quando ele tatuou John Byrne. E as tintas eram realmente lindas. Eles

Machine Translated by Google

certo – quero dizer, é parte da razão pela qual eu nunca pintaria um Wrightson ou um Kevin Nowlan. Há uma certa pureza aí. Isso é especialmente verdadeiro quando os artistas pintam seus próprios trabalhos e são mais conhecidos por terem seus próprios trabalhos pintados por eles próprios. Há um certo estilo, uma sensibilidade e uma estética que o artista do lápis traz para suas próprias tintas que, para mim, são apenas cimentadas como padrão, e qualquer desvio de um artista de tinta secundária é simplesmente desanimador. Simplesmente errado. E é quase inútil, porque a sua mão não funciona dessa maneira, e a sua mente não funciona da mesma maneira, como um arte-finalista vindo de fora, para lhe fazer justiça. John Byrne definitivamente se beneficiou de muitas tintas diferentes, mas você precisa ter uma certa estética estilística que funcione, e acho que Klaus é um cara que tem uma certa estética de estilo que não necessariamente funciona em John. Byrne, mas para 99% dos outros lápis por aí, funciona muito bem.

NEAL ADAMS DRAW!:

Então, como foi pintar Neal Adams?

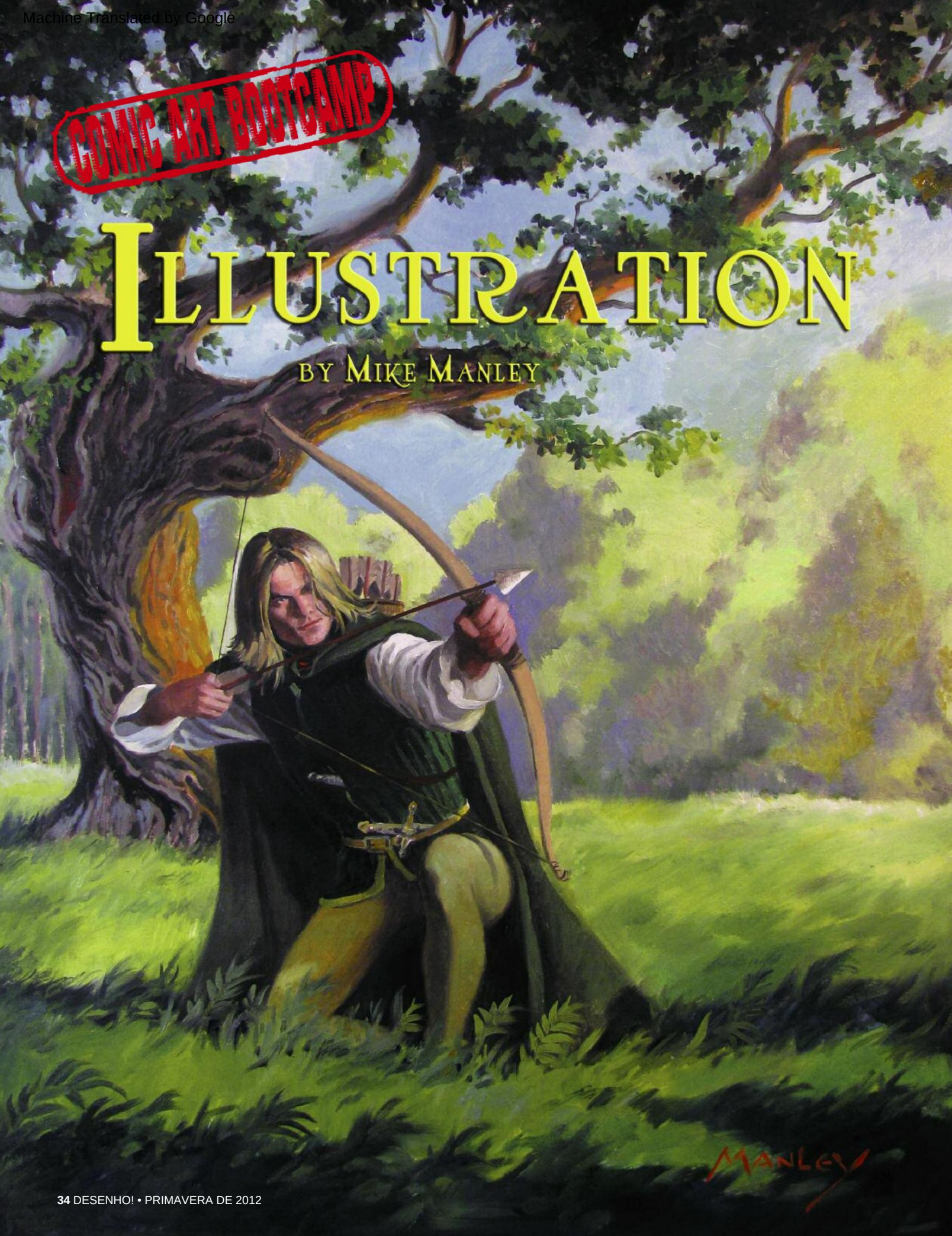
SW: Foi insuportável. Foi insuportável de uma forma maravilhosa. O que eu não percebi quando comecei o show, porém, foi que estávamos trabalhando com propósitos opostos. E com isso quero dizer que Neal estava realmente pensando – e com razão – em termos muito contemporâneos. Ele desenha do jeito que desenha agora, e pinta do jeito que pinta agora, e gosta de ambas as abordagens. Quando eu estava olhando para seus lápis, pensei: "Ok, como posso traduzir isso com tinta para Neal por volta de 1971?" Eu tenho uma enorme coleção de arte de Neal Adams, peguei todas as suas obras de arte e comecei a olhar para seus *Lanternas Verdes,* seus *Batmans,* seus "Deadmans" e seus *Vingadores,* e a maioria das coisas que ele mesmo pintou – nem tanto as coisas que Dick Giordano escreveu, ou as coisas que Tom Palmer escreveu. Não que eles não tenham feito um ótimo trabalho, mas eu estava tentando entender mais a alma do que Neal estava fazendo e aquela linha pura de Neal. E eu estava pintando tudo com um estilo enérgico, espontâneo, mas muito controlado, e com linhas muito delicadas, mas, novamente, com a confiança e a presunção que acho que Neal tinha naquela época. Hoje a linha do Neal é muito diferente e nem sei como ele a descreveria. Não tenho certeza de como descreveria isso. Mas é uma linha muito diferente, e acho que quando ele viu o que eu estava fazendo, não tenho certeza se tudo deu certo. Acho que ele sentiu que era tão diferente do que está fazendo agora que mudou muito depois do fato – mudou digitalmente. Ele não alterou nenhum original. eu mandei ele

eram tintas lindas, mas eram muito pesadas; eles se afastaram da estética de John Byrne nessas questões *dos Vingadores* , na medida em que distraíam. Acho que foi a única vez que vi Klaus tatuando alguém em que pensei: "Lindas linhas, mas não apropriadas".

DRAW!: É engraçado, porque a única arte de John Byrne que possuo, tenho algumas páginas que Klaus provavelmente escreveu sobre os lápis mais soltos de Byrne em *Wolverine.* E isso só porque tinha uma textura ótima e interessante.

SW: Ah, como eu disse, a linha de tinta em si, as texturas e tudo que ele traz para a página é lindo. Mas há certas

Machine Translated by Google

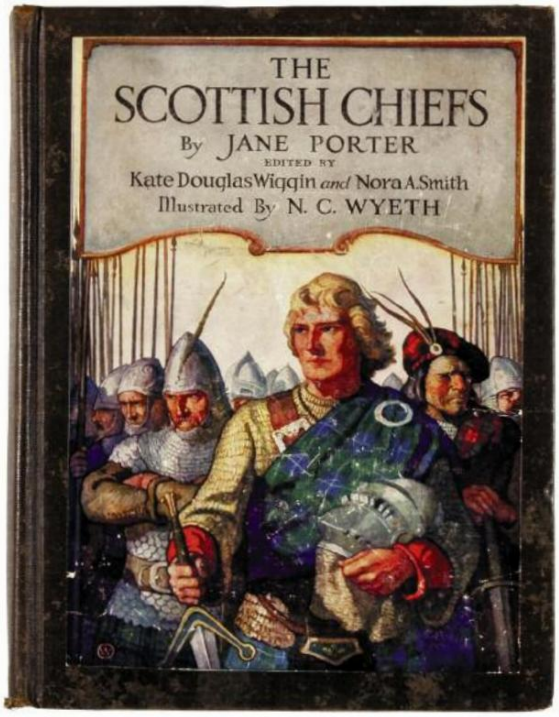


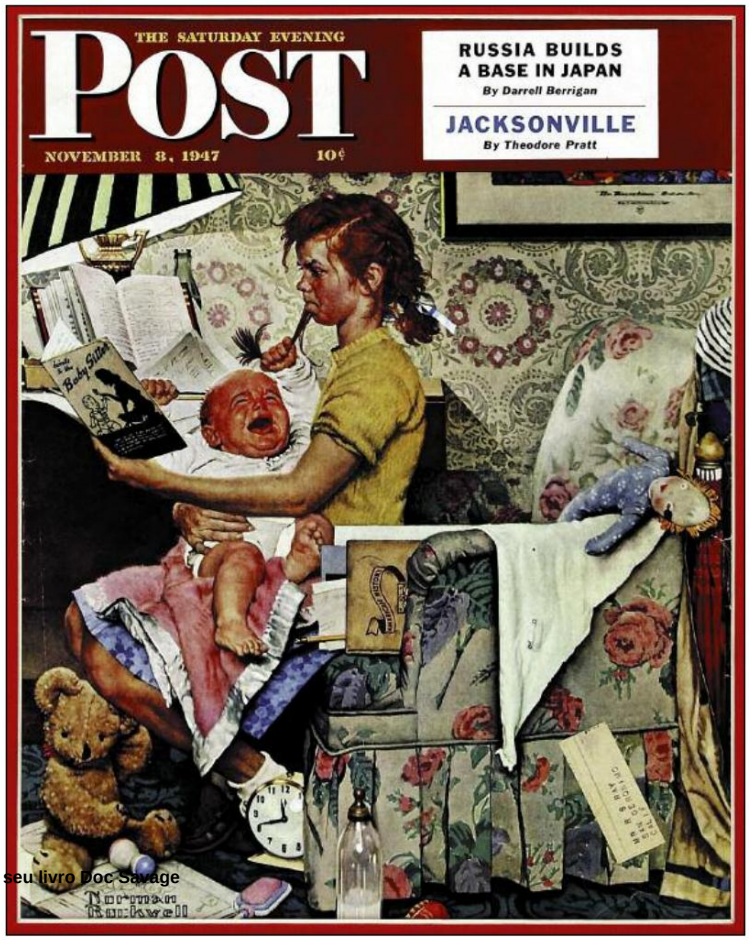
COMIC ART BOOTCAMP

ILLUSTRATION

BY MIKE MANLEY

Machine Translated by Google



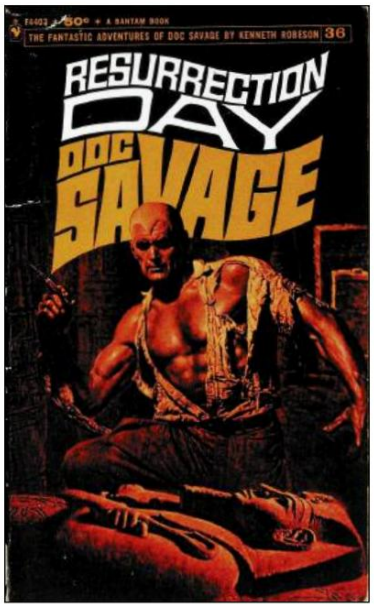


(acima) NC Wyeth forneceu capas e ilustrações para muitos romances infantis clássicos. (à direita) As pinturas de Norman Rockwell apareceram em muitas capas do The Saturday Evening Post. (abaixo) James Bama é mais conhecido por seu livro Doc Savage capas.

DOC SAVAGE™ E © CONDE NAST.

Desta vez com o "Comic Book Bootcamp", vamos

para mergulhar no reino esmeralda da Floresta de Sherwood e o mundo da ilustração. No ano passado tive a oportunidade de ilustrar duas capas de livros com Robin Hood para o pessoal da Airship 27. Sempre adorei ilustração, especificamente a era de ouro da ilustração americana. Norman Rockwell, Dean Cornwell e NC Wyeth são três dos meus artistas favoritos em qualquer área. Sempre pensei na ilustração como um campo irmão para os artistas de quadrinhos e cartunistas trabalharem e, de fato, muitos dos melhores e mais famosos cartunistas migraram dos quadrinhos para a ilustração, como Frank Frazetta, Mort Künstler e Frank Godwin (Connie , *Rusty Riley)* para citar apenas alguns. Hal Foster, famoso por *Prince Valiant ,* começou como ilustrador e passou para as histórias em quadrinhos, primeiro com *Tarzan* e depois com sua criação mais famosa, *Prince Valiant.*



Foster empregou as mesmas habilidades que usou para fazer ilustrações realistas e pesquisou para revistas como *Popular Mechanics* e as trouxe para as histórias em quadrinhos, inaugurando um senso de realismo e credibilidade e estabelecendo um nível de habilidade que outros cartunistas e ilustradores esforçado. Nos anos 50, quando a indústria dos quadrinhos passou por sua primeira grande crise, muitos cartunistas trocaram os quadrinhos pelo campo muito mais lucrativo da ilustração. Alguns gostam Frazetta, nunca mais voltou. O próprio Frazetta alcançou grande fama e fortuna como artista de fantasia e capa de brochura.

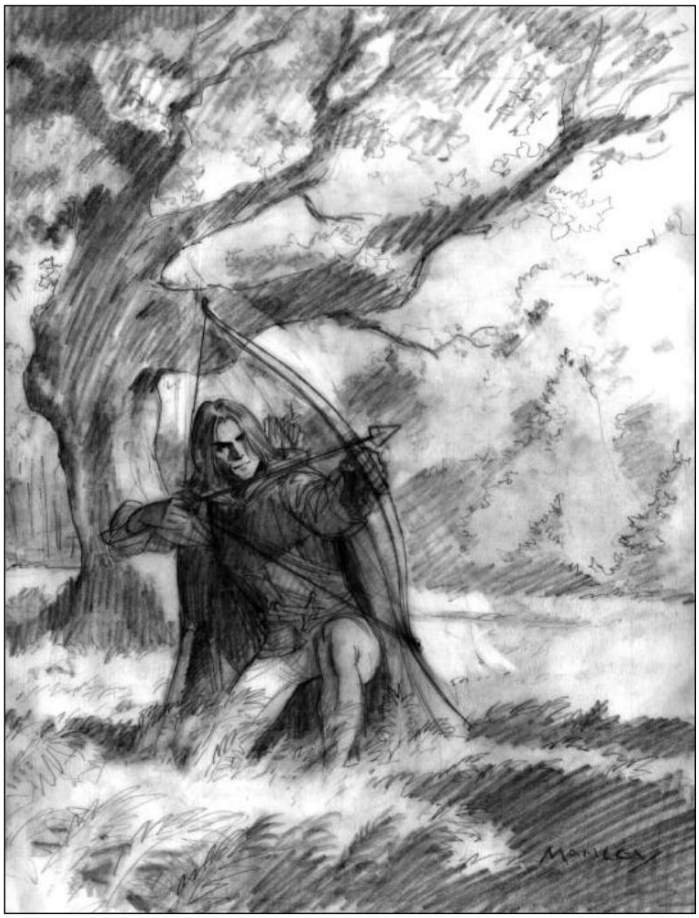
Quando adolescente, eu costumava frequentar muitas livrarias locais em busca de suas capas de brochura e, ao longo do caminho, descobri muitos grandes ilustradores, de John Berkey a Frank McCarthy e James Bama. Colecionei revistas antigas *do Saturday Evening Post* com capas de Norman Rockwell e ilustrações de muitos artistas da era de ouro da ilustração, como Dean Cornwell, Mead Schaeffer, Albert Dorne e outros.

Ao longo de toda a minha carreira como comediante, continuei meu interesse e paixão pela ilustração.

Há pouco mais de um ano, conheci Ron Fortier via Facebook, depois que ele deixou um comentário simpático sobre uma de minhas pinturas de arte que postei. Em pouco tempo, Ron me ofereceu a oportunidade de ilustrar a capa de um dos próximos livros da Airship 27 e da Cornerstone Publishing, *Robin Hood: King of Sherwood,* de IA Watson, um novo livro que conta as histórias de Robin Hood.

Neste artigo vou me concentrar principalmente na segunda das duas capas de livros que pintei para a série. A primeira capa da série me rendeu o prêmio de "Melhor Capa" do Pulp Factory Prêmio. Quando Ron me enviou um e-mail sobre o segundo livro da série, fiquei animado para começar.

Machine Translated by Google



(acima) O esboço enviado por Mike e a pintura finalizada para a capa de Robin Hood: King of Sherwood.
(próxima página) Referência fotográfica tirada por Mike para a capa de Robin Hood: Arrow of Justice.

© MIkE MANLEy

Para a primeira capa da série conversei com Ron e o diretor de arte Rob Davis. Comecei a fazer alguns esboços e cheguei a um esboço final, que enviei.

Em seguida, comecei a reunir minhas referências para a ilustração, e isso me levou a contratar um dos meus melhores amigos, colega de escola e colega de estúdio, Will Sentman. Acontece que foi minha sorte que Will parecesse um jovem Robin e tivesse a fantasia, já que ele é fã de Ren Faire, e ainda por cima tinha um arco e flecha.

Montei uma sessão de fotos na minha sala e Will posou o mais próximo que pôde do meu desenho. Minha ideia era usar as fotos que tirei para a iluminação e os detalhes que queria na ilustração final, mas não queria que as fotos fossem algo de que eu fosse escravo. Queria usar a foto apenas como uma ferramenta para me auxiliar nos detalhes e na iluminação. Procurei artistas como NC Wyeth, que empregavam alguma fotografia, mas não eram de forma alguma escravos deles. Na verdade, Wyeth foi uma grande influência para mim ao fazer esses dois covers.

USANDO REFERÊNCIA DE FOTOGRAFIA

Na segunda capa da série, *Robin Hood: Arrow of Justice,* contratei novamente Will e também minha amiga Alina Osipov como Maid Marian. Dessa vez fiz a sessão de fotos na Academia de Belas Artes da Pensilvânia, onde todos frequentamos.

A ação na segunda capa se passa quando Robin e Marian invadiu o castelo e imaginei que a escola seria o cenário e o palco perfeitos. Foi um dia muito quente para nós, pois tentei vários acertos diferentes com Will e Alina. Eu tinha em mente o que queria fazer para a capa desta vez, então coloquei Will e Alina em uma variedade de poses e ângulos, sabendo que provavelmente não usaria nenhuma foto, mas escolheria partes de muitas.

Tirei muitas fotos naquele dia e depois passei um bom tempo separando-as em algumas úteis. Então sentei e fiz meu esboço. Referenciei as fotos, mas acabei não aproveitando muito das que tirei da Alina. Não fiquei feliz com as poses da figura, mas ficaram ótimas para seu cabelo e rosto.

Quando fiquei satisfeito com o esboço, enviei-o para Rob e Ron para aprovação.

No final tirei apenas partes das fotos e fiz a maior parte da figura da Maid Marian, pois não fiquei satisfeita com nenhuma das fotos que tirei. Devo mencionar também que nunca uso a cor das fotos que tiro, mas sim os valores, e também coloco colchetes nas exposições e depois ajusto-as no Photoshop para capturar detalhes. Existe um ótimo livro recente chamado *Norman Rockwell: Behind the Camera,* de Ron Schick, que detalha o processo de Rockwell e como ele usou a fotografia. É um livro fantástico e que eu recomendo fortemente não apenas como fã de Rockwell, mas também por detalhar como usar a fotografia como uma ajuda, não como uma camisa de força.

Depois que o esboço foi aprovado, passei para a produção.

Machine Translated by Google

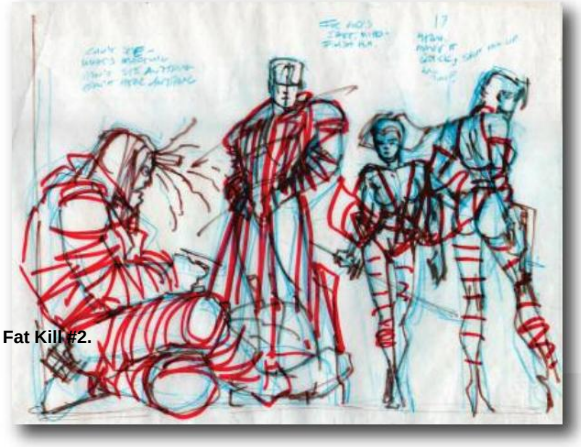
Herói Hardboiled

FRANK MILLER

Entrevista conduzida por telefone por Danny Fingeroth, transcrita por Steven Tice e editada por Danny Fingeroth e Frank Miller

WRITER ARTIST

HOLOFOTE



(acima) Contribuição de capa de Miller para 'Mazing Man #12. (à direita) Preliminares e arte final do livro "Sin City" de Frank, The Big Fat Kill #2.

BATMAN E ROBIN, 'MAzING MAN ™ E © DC COMICS.
SIN CITy™ E © fRANk MILLER.

Machine Translated by Google

FRANK MILLER mudou a forma como os quadrinhos são feitos, começando com *o Demolidor* e passando para repensar o Batman em *O Retorno do Cavaleiro das Trevas.* Outros triunfos do escritor-artista incluíram *Martha Washington, 300,* e, claro, *Sin City,* que se transformou em um filme de grande sucesso que ele co-dirigiu. Frank também escreveu e dirigiu *The Spirit,* baseado no personagem clássico de Will Eisner. Seu trabalho recente inclui *Holy Terror* e a próxima sequência de *300, Xerxes.*

Falei com Frank por telefone em 11 de março de 2010 e ele respondeu algumas perguntas de acompanhamento. perguntas por e-mail em novembro de 2011.

DANNY FINGEROTH: Você sempre quis escrever seus próprios quadrinhos, Frank? Você veio para a Marvel desenhando coisas de outras pessoas. Escrever sempre foi sua ambição?

FRANK MILLER: Sempre foi, porque sempre vi os dois ofícios como uma coisa só. Cresci desenhando meus quadrinhos em um pedaço de papel dobrado ao meio, mostrando para minha mãe e dizendo: "Vou fazer isso para o resto da minha vida!"

DF: O que ela disse quando você disse isso?
FM: Ela disse, e cito: "Você pode fazer qualquer coisa se decidir".

DF: Quem são suas influências na escrita e na arte? Quem te empolgou em querer fazer quadrinhos profissionalmente?
FM: Bem, os dois primeiros seriam um cara chamado Curt Swan e depois Jim Shooter. Eu cresci lendo super-heróis. Mais tarde me apaixonei pelo trabalho de Steve Ditko e Stan Lee, e de Jack Kirby e Stan Lee. Então, anos e anos se passaram, e descobri Will Eisner e me apaixonei perdidamente por sua combinação de palavras e imagens.

DF: Onde você o descobriu, nas reimpressões do Warren *Spirit ?*
FM: Sim! Eu estava andando de bicicleta, como sempre fiz, de Montpelier, Vermont, para Barre, Vermont, duas cidades muito próximas, e me deparei com uma revista em quadrinhos enorme e de aparência estranha e pensei: "Quem é esse cara novo?
Ele é incrível!" Então, é claro, vi os direitos autorais e dizia "1942".

DF: Você leu *The Great Comic Book Heroes,* de Jules Feiffer, que apresentou Eisner a uma nova geração?
FM: Eu tinha lido o livro de Feiffer e visto o tributo de Steranko a Eisner em sua *História dos Quadrinhos,* mas foi só quando me sentei e li a história do Spirit, "Sand Serif", que percebi o que Eisner realmente fez.

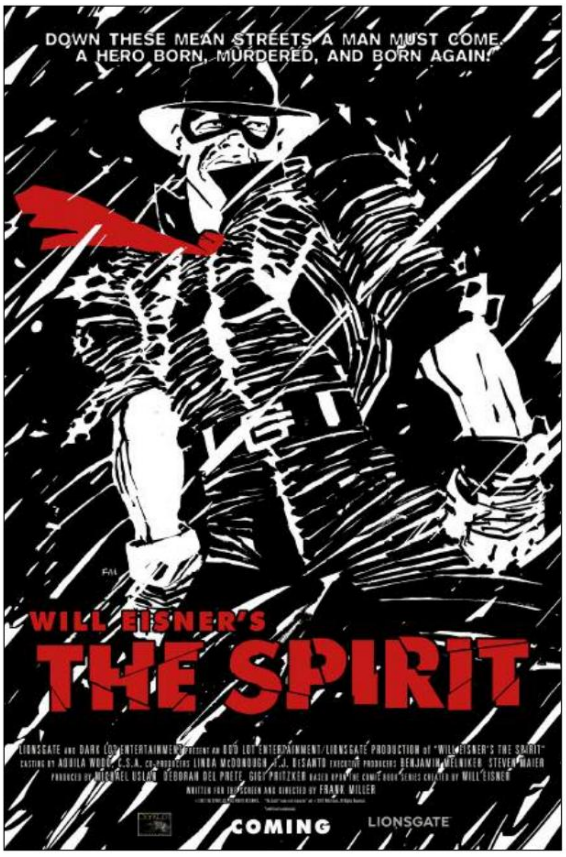
DF: O que houve nessa história que chegou até você?
FM: Isso partiu meu coração. Isso me mostrou que os quadrinhos podem partir meu coração. Além de mostrar caras andando nas sombras ao longo da orla marítima e todas aquelas imagens maravilhosas, mostrava um herói enfrentando um desafio moral e enfrentando-o.

DF: Um desafio moral mais profundo do que os heróis da Marvel da época enfrentavam?
FM: Achei que sim, porque ele tinha aquela frase clássica, que mantive no filme *Spirit :* "Tenho que encontrar Sand Serif e trazê-la". Que eu, claro, roubei quando fiz Elektra. Acabei de mudar a linguagem. Eu fiz o Demolidor dizer: "Preciso encontrar Elektra e levá-la à justiça". Mas, vamos lá, foi uma fraude fria.

DF: Seria como se o Superman dissesse: "Tenho que encontrar Lois Lane e trazê-la".

FM: Sim. E acho que todos nós temos um Sand Serif em algum lugar.

DF: Pelo menos um.
FM: Bem, sim. Se tivermos sorte, é mais de um. Mas sempre há aquele.
É o seu Bobby McGee. É aquele que você nunca esquecerá.



(acima) Arte do pôster de Frank para The Spirit. (abaixo) Demolidor de Frank Miller via Will Eisner.

THE SPIRIT™ E © THE WILL EISNER ESTATE.
DAREDEVIL™ E © MARVEL CHARACTERS, INC.

Machine Translated by Google

Alguns dos primeiros trabalhos de Frank para a Marvel incluíram esta capa de 1980 para Marvel Spotlight vol.2, #5 (esquerda) com tinta de Bob Wiacek e uma história de "Capitão Marvel" de 1980 em Marvel Spotlight vol. 2, #8 (à direita) com tinta de Bruce Patterson.

CAPITÃO MARVEL, DRAGON Lord ™ E © MARVEL CHARACTERS, INC.

DF: A primeira lembrança do seu trabalho para a maioria das pessoas é no *Demolidor.* Mas onde você invadiu pela primeira vez?

FM: Não há como explicar isso sem prefaciar. Eu incomodava muito Neal Adams, e ele continuava me deixando ir ao estúdio dele. E ele odiava meu trabalho.

DF: Por que ele odiou isso?

FM: Ele acabou de me dizer que era terrível. E passei dele para Joe Orlando da DC Comics, que também odiava meu trabalho, e várias outras pessoas que odiavam meu trabalho. E finalmente mostrei algo para Neal que o impressionou bastante, onde ele disse: "O cara não sabe desenhar, todos nós sabemos disso. Mas sua narrativa está florescendo." Ele me deu meu primeiro emprego na Gold Key Comics fazendo *Twilight Zone.* Fiz algumas *Twilight Zones,* depois fui para a DC Comics e, eventualmente, Paul Levitz me ofereceu *Claw the Unconquered.* E fui até Jim Shooter e disse: "Prefiro fazer algo pela Marvel. Você pode me garantir um trabalho regular?

E ele disse: "Só posso fazer uma promessa pessoal. Você trabalhará regularmente aqui. Então eu consegui desenhar coisas como "Capitã Marvel" e assim por diante. E então tive a audácia total de solicitar *o Demolidor.* Gene Colan tinha acabado de sair e Frank Robbins assumiu o comando, mas era uma questão de questão a questão. E eu me candidatei ao emprego e consegui.

DF: Você frequentou a escola de artes?

FM: Não. Eu só aprendi praticando em casa, enganando todo mundo, de Barry Smith a Neal Adams, e depois aprendendo diretamente com mestres como Al Williamson e Neal Adams.

DF: De copiar o trabalho deles, você quer dizer?

FM: Não, quero dizer, de invadir seus estúdios. *[risos]* E fazer com que eles me mostrassem o quão ruim era meu trabalho.

DF: O que fez você pensar que poderia simplesmente bater na porta deles? Foi ingenuidade?

FM: Foi uma combinação de ingenuidade e também... Danny, fui demitido de todos os empregos que tive. Eu não conseguiria ser motorista de caminhão.
Eu não conseguiria ser motorista de ônibus. Não consegui ser zelador.
Para mim, era fazer ou morrer.

DF: Você teve professores de artes no ensino médio que te incentivaram?

FM: Sim. Tive um professor de artes em particular, Bruce Brooks, que era um professor maravilhoso e ele me incentivou. E tive um professor brilhante, Jeff Danziger, que hoje é um renomado cartunista, que me incentivou a escrever. Ele disse que meus talentos estavam mais no setor de escrita. Agora ele e eu somos bons amigos,

Machine Translated by Google

e nós rebo th quase essa idade. Mas quando ele seus 2 0 anos, pensou que eu seria melhor escritor do que um artista

DF: Você escreveu como adolescente?
FM: Ah, sim, sim, mais· Eu escrevi tudo sozinho. Em ho ia fazer isso?

DF: Quero dizer, você escreveu prosa - contos, ficção , ou policial , uma coisa assim?
FM: Sim , Eu fiz . Eu fiz isso muito mal.

DF: Esse material já foi publicado em qualquer lugar?
FM: Eu caberia, eu faria diga a você.

DF: Então, Shoot dá a você a chance *de Dare devil* · eu adivinhar tecnicamente que o ouvinte era Al Milgrom?
FM: Esse foi A l M ilgrom. Trabalho com A l M ilgromand J o D uffy.

DF: Klaus Jansonhadbeeningkitb e para isso , e assim mostrar que vocês dois primeiro formaram pares?
FM: Sim. E eu liguei para Klaus e implorei para ele continuar com o livro porque eu sabia que alguém tinha que suavizar as arestas e dar sentido aos meus lápis e ele fez um lindo trabalho. Acho que Klaus e eu tivemos uma espécie de colaboração mágica porque ele pegava minhas coisas e realmente tirava a borda áspera dela e realmente puxava o que estava dentro dela enquanto significar - fazia aquele encaixe e confiava na linha de tinta, então nós , desenvolvemos um estilo que era nosso. qualquer Não era t um de nós e eu realmente sentimos que tínhamos um relacionamento bastante surpreendente, considerando que quase nunca nos socializamos.

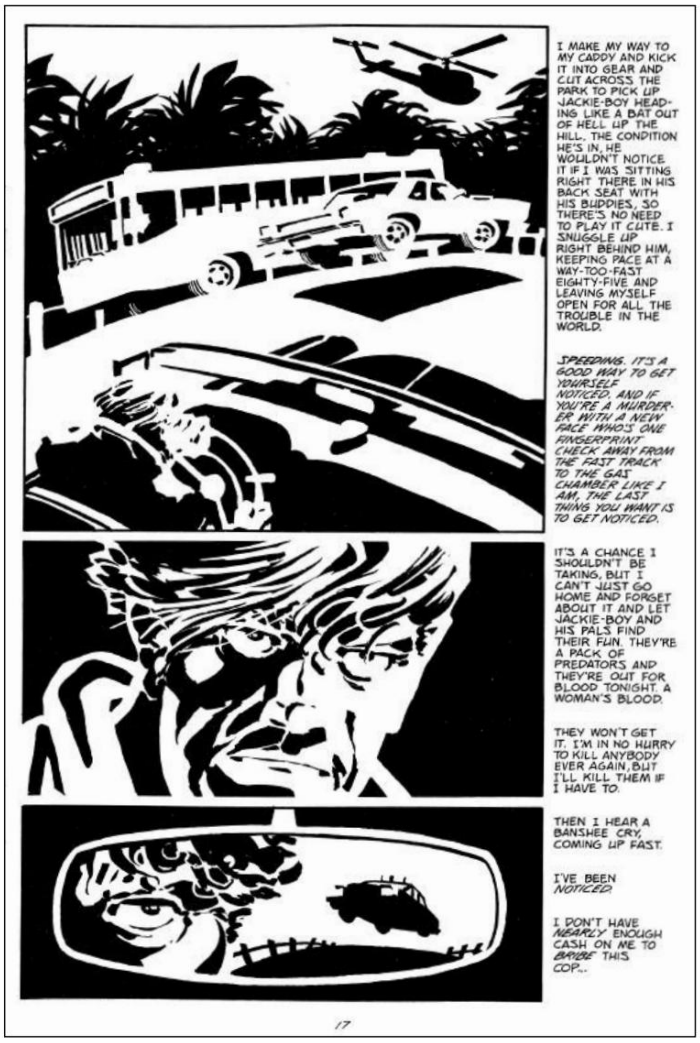
DF : Klaus trouxe uma continuidade visual do anterior *Onde* eles vão parar seu primeiro no livro e louco uma , transição perfeita .
FM: Eu e Gil Kane estávamos pensando juntos que o livro estava entregando , e eu aquele monte no início. E, é claro, houve a influência E isnerin.

DF: Um grande artista em , aqueles fl uências são , mas você eu sintetizadas , .
FM: Nós , isto sal misturado com um nos mudamos para Nova York e nos apaixonamos por ela .

(topo e à direita) A capa (inkedby Joe Rubinstein) e abertura da página inicial (com tinta de Klaus Janson dewwwe cortesia) da primeira edição do rank F como o lápis para Darede vil. (à direita) Capa de F rank para os Visionários de Darede: Frank Miller, volume que reúne as primeiras edições da série de F rank

DAREDEVIL™ E © MARVELPERSONAGENS , INC.

Machine Translated by Google



Esboço preliminar de Frank para uma cena em Sin City: Big Fat Kill #1, junto com os painéis finalizados. Como você pode ver, Frank decidiu colocar uma cena de estabelecimento maior no topo da página. Ele então trocou os dois primeiros painéis de seu layout para estabelecer melhor quem está olhando pelo espelho retrovisor. O terceiro painel, que foi empurrado para o topo da página seguinte, transformou-se em uma silhueta, o que aumenta a expressão de preocupação no rosto

SIN CITy™ E © fRANk MILLER.

garotas e carros elegantes e caras com sobretudos. Fui apresentado à história *de 300* pela primeira vez quando tinha cerca de sete anos de idade, e havia um filme antigo e desajeitado da Universal chamado *The 300 Spartans* , no qual passei grande parte da minha vida adulta pensando o quanto queria adaptar a história. , até que finalmente cheguei aos 40 e disse: "É melhor fazer isso com *300* enquanto posso". Isso levou a uma exploração muito maior do material grego e a uma compreensão muito maior de quão importante é, quão convincente é, quão moral é.

DF: Com o arco de história "Born Again", você voltou ao Demolidor depois de fazer o marco do Batman. Por que você voltou e o que havia de diferente no personagem quando você voltou para ele?

FM: Bem, me ofereceram o emprego e a história se apresentou. Eu tinha acabado de me mudar para a Califórnia e era muito mais caro do que pensei que seria, então eu estava em dificuldades financeiras, e há uma sensação, quando de repente você está com problemas financeiros, de todo o seu mundo desmoronando, e pensei, por que não colocar Matt nisso? E daí surgiu o negócio de trazer Karen Page amplamente transformada, e o Rei do Crime descobrir a identidade secreta do Demolidor e desmantelar sua vida. Então foi meio que vaidade, mas também foi uma maneira de quebrar o personagem em sua essência e me livrar de todas as coisas que eu não gostava nele. Uma das razões pelas quais eu o mantive tanto fora de sua fantasia na série foi que eu queria que ele voltasse fresco e novo.

DF: O que fez você decidir apenas escrever e não desenhar?

FM: David Mazzucchelli estava disponível e eu estava muito, muito ocupado. Foi na mesma época que eu estava fazendo *Dark Knight* e *Elektra: Assassin,* e Deus sabe o que mais. E pensei que seria muito divertido ver isso através dos olhos de outra pessoa.

FRANK MILLER/
KLAUS JANSON
A EQUIPE TÉCNICA
Uma galeria de uma das maiores
colaborações da história dos quadrinhos
FM

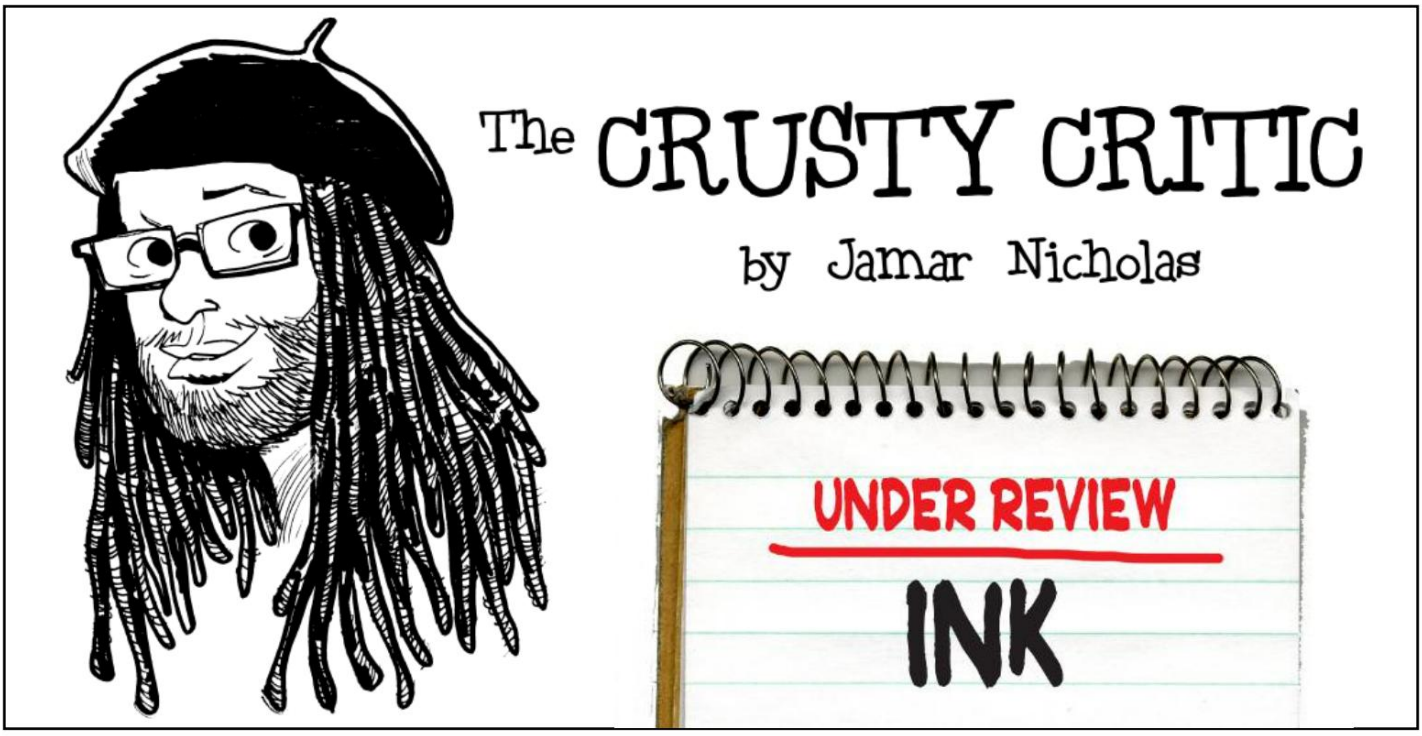
Machine Translated by Google

(acima e na próxima página) As análises de Frank e as tintas finalizadas de Klaus para o Demolidor # 190, página 12.

TODOS OS PERSONAGENS ™ E © MARVEL CHARACTERS, INC.

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google



Saluta̧ões mais uma vez! Sou eu, seu humilde registrador da régua rolante, o pesquisador artístico de materiais, o Crusty Critic, aqui novamente para ajudá-lo a navegar pelo mundo às vezes assustador, mas sempre divertido, de encontrar ótimos materiais de arte para ajudá-lo a passar por outra história em quadrinhos. atribuição de livro.

O que todos nós queremos de nossos materiais de arte é ótima qualidade, ótimo preço (se você conseguir) e ótima quantidade! A pior coisa do mundo é estar no meio de um tornado de prazos e ficar sem aquela coisa que você precisa para chegar à linha de chegada - seja um pincel especial, aquele papel que parece tão bom quanto seu lápis desliza sobre ele ou, neste caso, o combustível que alimenta as grandes páginas de quadrinhos: tinta! Eu já disse isso em colunas anteriores, e nem é preciso dizer, embora eu esteja dizendo de qualquer maneira – YMMV. Sua milhagem pode variar de acordo com os materiais de arte que você encontrar e usar.

Algo que achei horrível, você pode adorar, mas minha esperança é que você descubra algo novo com minha pesquisa.

TINTA

Todo artista de quadrinhos tem em seu arsenal uma prateleira ou gaveta cheia de tinta para finalizar as páginas dos quadrinhos. Embora a maioria dos cartunistas mais jovens tenha encontrado seu caminho com marcadores descartáveis e canetas técnicas como Microns ou mesmo as brilhantes canetas da série Eberhard & Faber PITT, sempre há a necessidade de um frasco de tinta real, antigo, testado e comprovado. Mas qual deles?

Já que vocês são leitores em situação regular do *DRAW!* revista, você já sabe que, como profissional, a única tinta que deve usar deve ser tinta nanquim permanente. Esta é a regra mais importante a ter em mente ao você compra uma marca, pois as tintas que não mencionam a permanência voltarão para assombrá-lo, desbotando ou sangrando, já que as tintas não permanentes não são criadas para resistir ao teste do tempo. Você deseja abordar toda a sua arte como algo que precisa ser arquivado, então certifique-se de verificar seus rótulos.

Algumas marcas de tinta mais recentes podem não dizer que são marcas de tinta "Índia", como a nova FW Acrílico Artist's Ink, mas apenas continue digitalizando o rótulo, pois ele deve informar se a tinta é resistente à água. Esse é o problema.

Para este artigo, pedi a ajuda de meus bons amigos da Allegheny Art Company, na Pensilvânia, minha loja local e minha primeira e última parada para armazenar muitas tintas de teste.

Allegheny tem uma ótima seleção, é bem iluminado, alegre e tem uma ótima equipe que conhece o que faz. Se eu puder evitar, entregarei meu negócio às pequenas lojas de arte sempre que puder - às vezes vale a pena passar um tempo na loja e conversar sobre arte por uma hora com a equipe. Se eu tentasse isso nos grandes estabelecimentos, tenho certeza de que o policial seria chamado para livrar esse Crítico Crusty de seus estabelecimentos.

O Crusty Critic revisará cada tinta deste artigo em uma escala de cinco boinas sob estes parâmetros: **QUALIDADE:** É um produto bem feito?

ESCURIDÃO: Como a tinta se deposita no página - a escuridão é a chave para este Crusty Critic.

CONSISTÊNCIA: A tinta era como água ou escorregadia e pegajosa?

TAMANHO DO PRODUTO: Todos nós queremos esticar nosso dólar. O tamanho do produto influencia a pontuação.

Também incluí uma amostra de teste onde mostro como nossas tintas ficam no papel.

Machine Translated by Google

Análise construtiva e crítica do trabalho de um recém-chegado p

BOB MCLEOD

O Nestas páginas, em cada edição, mostro uma página de amostra enviada a mim por um jovem artista que luta para entrar nos quadrinhos e tento oferecer o máximo de conselhos construtivos que posso para levá-lo ao próximo nível e, esperançosamente, mais perto de conseguir trabalho com as principais editoras. Todos precisamos de ser capazes de aceitar críticas se quisermos melhorar, e devemos ser os nossos críticos mais duros, para que nada que alguém possa dizer será pior do que a nossa própria autocrítica.

Dessa vez temos uma página desenhada por Stuart Roddy, que estuda na Joe Kubert School, então acho que eles já criticaram essa página e estou seguindo o rastro deles. Ele muito gentil e corajosamente me permitiu compartilhar essa crítica com todos vocês. Posso ver muito progresso comparando esta página mais recente com outras amostras que Stuart me enviou de seus trabalhos anteriores. Mas quaisquer que sejam os bons conselhos que eles sem dúvida deram a ele em Kubert, ainda vejo muito espaço para melhorias ainda maiores.

Eu acho que Stuart definitivamente mostra algum talento real, e ele está trabalhando duro e fazendo muitas coisas bem. Só o fato de ele estar estudando na Joe Kubert School e também me enviar seu trabalho mostra o quanto ele leva a sério o aprimoramento de sua arte e a entrada no mundo dos quadrinhos. É preciso esse tipo de comprometimento de 110% para chegar ao nível profissional. Gosto de seu senso de drama e de seus detalhes sutis e iluminação interessante. Sua arte é divertida de se ver, o que é uma das principais coisas que você deseja de um quadrinista.

Mas sua narrativa e design apresentam alguns problemas. Como leitor desta página, estou confuso sobre algumas coisas e você não quer que o leitor fique confuso. A principal coisa em todas as áreas de criação de quadrinhos, seja escrita, desenho a lápis, tinta, letras ou coloração, deve ser a clareza. Tal como acontece com muitos artistas iniciantes, são os fundamentos básicos que Stuart mais precisa trabalhar.

Antes de chegar a todos os detalhes interessantes da superfície, você precisa estabelecer uma base sólida para construir. Muitos iniciantes mal podem esperar para chegar à renderização no final, então eles apressam a estrutura subjacente no início e não pensam ou se esforçam o suficiente afim disso. Eu sei que definitivamente era assim, e ainda tenho que lutar contra a vontade de chegar ao que considero a "coisa divertida", o que para mim definitivamente não é o layout. Mas tem que ser bem feito, porque é uma das etapas mais importantes.

Digo aos meus alunos que cada minuto que você trabalha em um desenho é menos importante do que o anterior, e isso inclui o primeiro minuto. Na verdade, em muitos casos, os primeiros segundos determinarão o resultado final do desenho, mesmo que isso signifique muitas horas de esforço depois. Isso porque se você está desenhando de forma produtiva, desbastando todo o desenho, você precisa estabelecer rapidamente as posições e proporções básicas nesses primeiros segundos. Se você não começar bem, todas as renderizações sofisticadas do mundo não conseguirão corrigir proporções ou posicionamento ruins. Se você começar bem, tudo depois disso será apenas uma questão de refinamento e polimento. Portanto, o pensamento que você pensa antes de fazer uma marca com o lápis pode, na verdade, ser mais importante do que quão bem você desenha. Você tem que colocar essa marca no lugar certo antes de se preocupar em torná-la uma marca bonita.

> "Se você não começar bem, nem toda a renderização sofisticada do mundo conseguirá corrigir proporções ou posicionamento ruins. Se você começar bem, tudo depois disso será apenas uma questão de refinamento e polimento."

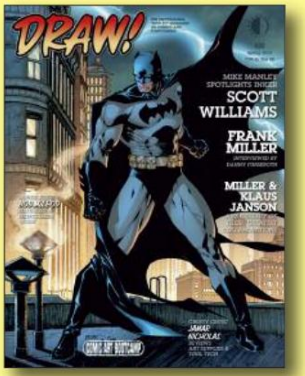
Toda arte representacional começa como um design abstrato, e quanto mais forte for o design, melhor será a arte. Então, em uma página de quadrinhos, você tem, antes de tudo, várias decisões vitais a tomar: quantos painéis você vai usar, que formato eles vão ter, onde vão ficar e qual o tamanho que vão ter. ser? Esse é um pensamento muito importante, mas é apenas design gráfico básico combinado com narrativa visual. O design de Stuart das formas, posicionamento e tamanho do painel parece bom à primeira vista, mas pode ser melhor.

Primeiro, ele faz a nave colidir em uma bela sequência de três painéis, o que é um excelente começo. É claro que esse acidente poderia ser mostrado de forma muito maior e mais dramática. O pouso forçado de uma nave espacial em uma planta alienígena e a tripulação partindo para investigar é uma situação muito dramática e pode facilmente ocupar uma página inteira. Mas para o propósito desta página de amostra, é apenas uma configuração para as cenas subsequentes, então esses três painéis são ideais para isso.

Machine Translated by Google

Amostra de lápis do aluno da escola Joe Kubert, Stuart Roddy.
© STUART RODDY

**SE VOCÊ GOSTOU DESTA PRÉVIA,
CLIQUE NO LINK PARA ENCOMENDAR
ESTA EDIÇÃO IMPRESSA OU EM FORMATO DIGITAL!**



DRAW! #22

Entrevista com finalista **SCOTT WILLIAMS** desde seus dias na Marvel e Image até seu trabalho com **JIM LEE,** entrevista com **FRANK MILLER** , além de **MILLER** e **KLAUS JANSON** mostrarem seus processos de trabalho. Além disso, "Comic Art Boot-camp" de **MIKE MANLEY** e **BRET BLEVINS** , uma "Rough Critique" do trabalho de um recém-chegado por **BOB McLEOD,** resenhas de materiais de arte por "Crusty Critic", **JAMAR NICHOLAS** e muito mais!

COLOR) $ 7,95 sua arte original será 1/3 menor nos quadrinhos! E a questão é que digital) de **US $ 2,95** é que esses dois painéis **http://twomorrows.com/index.php?main_page=product_info&products_id=10** muito espaço ao redor e

Em seguida, principalmente para variar, mas também para o design da página, ele tem dois painéis "inset" (assim chamados porque são inseridos em outros painéis). A primeira é um close que nos apresenta os personagens, para que nos importemos mais com o que acontece com eles a seguir, o que é outro movimento inteligente de contar histórias. Em qualquer caso, geralmente é bom ter uma mistura de close-ups, planos gerais, etc., apenas para variar, quer isso sirva à história ou não. No entanto, eles parecem espremidos pela borda grossa do painel preto, como se ele mal conseguisse colocá-los na foto. O que ele fez, porque os painéis inseridos são muito pequenos!

O próximo painel é um plano geral, que também é uma boa escolha, mostrando (eu acho) água correndo na direção deles por trás, mas é muito pequeno e confuso. É uma foto panorâmica do tamanho de um selo postal. Lembre-se de que sua página terá tamanho reduzido quando impressa em quadrinhos, então qualquer coisa pequena em (revista de 84 páginas com nem precisavam ser tão pequenos, acima deles.

Finalmente, ele tem a grande chance de gritar, mas ele não, com o monstro surgindo da água, então ele sabiamente lhe deu um belo e grande painel... exceto que seus painéis inseridos estão cobrindo um terço dele, incluindo parte de as garras ameaçadoras do monstro, que são importantes demais para mexer. Pontos focais como garras, cabeças, mãos, pés, etc., precisam ser cuidadosamente posicionados para que fiquem desobstruídos. Portanto, esses painéis inseridos precisam ser ampliados e afastados do monstro.