

Nr. 16

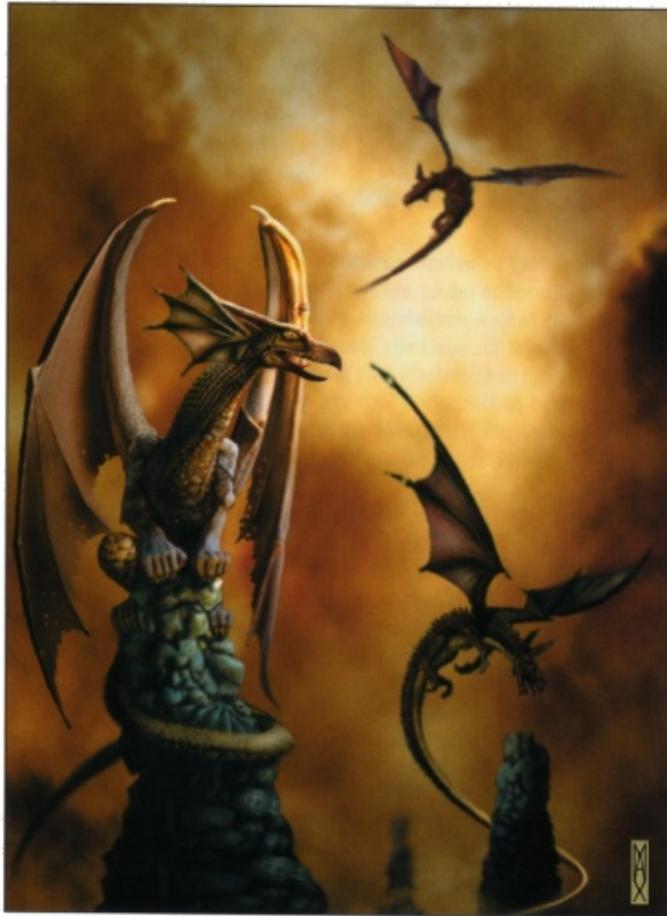
Art
FANTASTIX

Mit **8**
exklusiven
POSTKARTEN!



THE ART OF
MAX BERTOLINI

THE ART OF
MAX BERTOLINI



INHALT

• Biographie	3
• Einleitung	4
• Inspiration	10
• Technik	18
• Komposition	26
• Farbe	30
• Licht	36
• Details	38
• Die Kreation/Der Abschluß	40
• Fantasy oder Science-Fiction?	48
• Die Kunst und der Markt	56
• Pin-ups und Erotische Kunst	64
• Bild-Index	93

Credits

Art Premiere erscheint etwa zweimonatlich bei mg/publishing/, Lochfeldstr. 28c, D-76437 Rastatt.
Internet: www.art-fantastix.de - E-Mail: redaktion@art-fantastix.de

Diese Ausgabe beinhaltet Werke von Max Bertolini. © 2004 Max Bertolini, präsentiert von mg/publishing/.
Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieser Ausgabe darf ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert
oder in anderer Form - elektronisch oder mechanisch - verwendet werden.

Kunst **Max Bertolini**
Satz **Oliver Marx**
Übersetzung **Bernd Weigand**
Chefredaktion **Ralf Heinrich**

mg/publishing/ dankt Max Bertolini für seine vertrauensvolle Zusammenarbeit.

Druck: Druckhaus Dierichs, Kassel.
Vertrieb Fachhandel: Modern Graphics Distribution, Lochfeldstr. 30, D-76437 Rastatt.
Vertrieb Presse: BPV Medien Vertrieb GmbH & Co.KG, Römerstr. 90, D-79618 Rheinfeldern.

PRINTED IN GERMANY.

BIOGRAPHIE

Max Bertolini wurde am 6. Juni 1967 in Mailand (Italien) geboren, einer Stadt, in der er heute noch lebt und arbeitet. Er hat nie eine Kunstschule besucht, kann also als wahres Naturtalent bezeichnet werden. Als Kind war er von amerikanischen Superhelden-Comics fasziniert, die er entdeckte, als er seinen Vater einmal auf der Suche nach fehlenden Ausgaben seiner „Urania“-Sammlung begleitete.

Sein natürlicher Hang zur Kunst entwickelte sich daher in Richtung der Welt der Comicstrips, und seine ersten Vorbilder waren die Marvel- und DC-Illustratoren der Siebziger, wie John Buscema, Jack Kirby, Neal Adams und John Romita. Besonders die Plastizität von Buscemas Zeichnungen und die extrem realistische anatomische Genauigkeit von Adams beeindruckten den jungen Massimiliano, der den Meistern aus dem Ausland nacheiferte. Max machte daher seinen Schulabschluss mit Naturwissenschaften als Leistungsfächern, was offensichtlich wenig mit seinen Bestrebungen zu tun hatte, ihm aber half, ein vernünftiges und pragmatisches Programm für seinen Beruf auf die Beine zu stellen, als er Anfang der Neunziger Jahre seine Liebe für das Zeichnen wiederentdeckte.



Zu jener Zeit begann Star Comics die Marvel Superhelden-Comics in Italien zu veröffentlichen, und Max fand die magische Stimmung seiner Kindheit wieder. Er verließ die Hochschule, an der er Sprachen studierte, und entschloss sich, Cartoonzeichner zu werden. Das Erscheinen der ersten Ausgabe von *Nathan Never*, veröffentlicht 1991 von Sergio Bonelli Editore, war eine Offenbarung für Max, da es seine alte Liebe zur Science-Fiction mit dem Genre der italienischen Abenteuer-Comics verband. Also bereitete er ein paar Illustrationen für Bonellis Comichelden vor und präsentierte sie dem Verlag. Nach ein paar Illustrationen war Max' Fortschritt so beeindruckend, dass er mit den offiziellen Tests für den Charakter betraut und bald darauf in die Belegschaft von Agente Alfa aufgenommen wurde. Seit 1993 zeichnet er nun die berühmte italienische Bestseller-Science-Fiction-Serie.

Nach ein paar Jahren merkte Max, dass Comics nicht ausreichend waren für seine Kunst, und so begann er mit Illustrationen. Wieder war er erfolgreich. Seine Bilder, in denen man oft seine Leidenschaft für die Schönheit der nackten menschlichen Form wiederfinden kann, decken ein breites Spektrum der Vorstellungskraft ab: von Fantasy über Horror und Thriller bis zu Science-Fiction, mit großer Leichtigkeit. Max hat Gefallen daran, weit entfernte außerirdische Landschaften zu zeigen, und sie sind - wie auch die faszinierenden und anmutigen Kriegerfrauen - ein charakteristisches Merkmal seiner Kunst; all dies dargestellt unter eingehender Berücksichtigung von Kontrast und Helldunkel.

Max Bertolini ist einer der Coverkünstler von Eura Editoriale (mit wöchentlichen Publikationen „Lanciostory“ und „Skorpio“) und Mondadori („I Gialli“ und „I Romanzi“), den wichtigsten Verlagshäusern in Italien. Abends findet er sogar noch die Zeit, Cartoonzeichnen und Illustrieren zu unterrichten. Seine Fantasy- und Sci-Fi-Cover wurden auch in Deutschland, Frankreich, Spanien, Russland und den USA veröffentlicht (u.a. bei Random House Germany, Fantasy and Science Fiction Magazine, Art Publisher).

Zoo4 beauftragt die bekannte italienische Modemarke Diesel Max mit den Illustrationen für deren weltweite Winterwerbekampagne. Und dieser Band entsteht.

Gute Unterhaltung.

EINLEITUNG

Als Kind wollte ich Astronaut werden. Das ist bei Kindern nichts ungewöhnliches, aber für mich war die Verlockung des Alls besonders stark, ein Gefühl, getrieben von wahrem Verlangen. Ich war von dem unendlichen Mysterium, das der Kosmos präsentiert, extrem fasziniert, und ich wollte es erforschen. Mit großer Wehmut erinnere ich mich an den silbernen Raumanzug, den mir meine Eltern zum Karneval kauften. „First Contact“ (Seite 61), die Illustration, in der zwei Astronauten auf die im Stein eingemeißelten Alien-Köpfe starren, gibt perfekt wieder, was ich sagen will. In den Siebzigern, als ich noch sehr jung war, schien es, als stünde die Kolonisation des Alls durch den Mensch unmittelbar bevor: Mondlandungen kamen und gingen, und das Fernsehen brachte zahlreiche ausgezeichnete Science-Fiction-Dramen wie UFO und Mondbasis Alpha Eins. Mein Vater besaß eine große Sammlung an Sci-Fi-Romanen, die ich genüsslich verschlang, jedoch immer mit dem Wunsch, dass ich irgendwie diese Welten, über die ich gerade gelesen hatte, in der Realität entstehen lassen kann. Ich las auch viele amerikanische Comics, und diese farbenfrohen Helden und ihre Superkräfte machten mich sprachlos. Ich fühlte mich vom menschlichen Körper in Bewegung instinktiv angezogen; ich liebte die Energie dieser muskelbepackten Körper und die Anmut der Frauen. Doch dies beeinflusste mich nicht am meisten: Ich hatte nur die starke natürliche Neigung, meiner Fantasie freien Lauf zu lassen, und ich saugte alles auf, was dem dienlich war. Obwohl ich es damals nicht wusste, ich würde schließlich alles was ich sah und las wieder hervorholen und in neue Formen bringen.



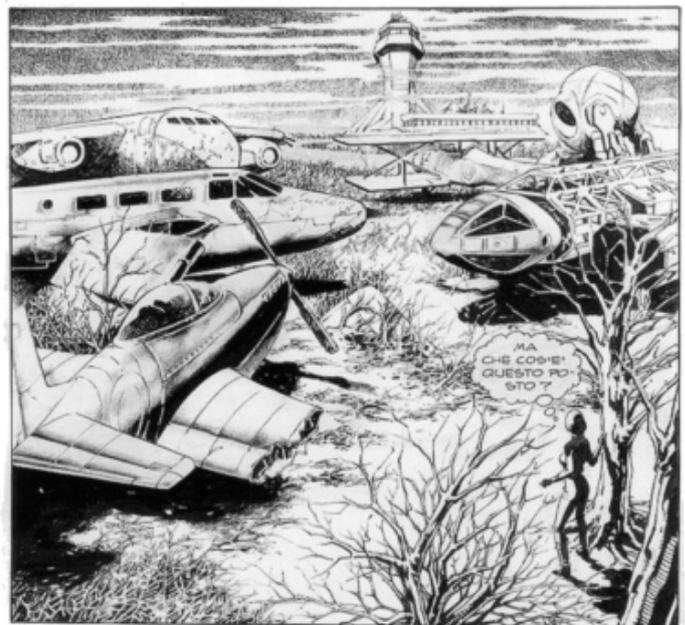
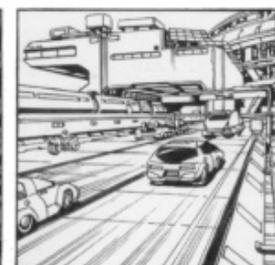
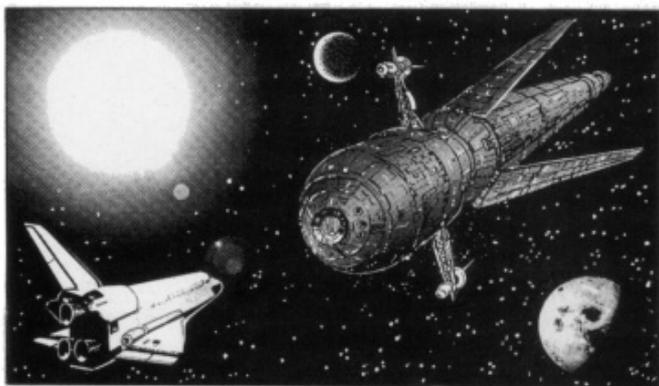
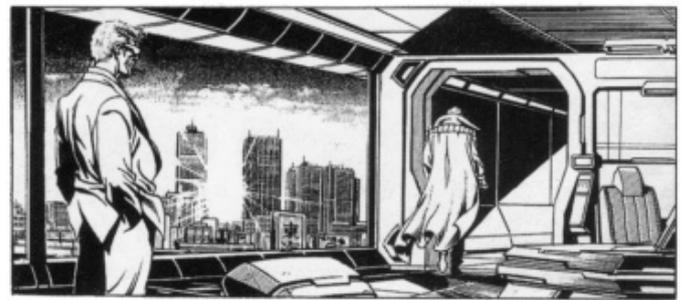
Was das Malen betrifft, hatte ich eine bestimmte Veranlagung - ich wurde unwiderstehlich von den großen weißen Flächen Papier angezogen und füllte sie eifrig mit intergalaktischen Schlachten und Astronauten. Die Siebziger brachten auch den Boom der großen englischen Sci-Fi-Illustratoren, und ich war von der Art fasziniert, wie sie so realistisch meine Träume direkt vor meinen Augen entstehen ließen. Ich hatte ein brennendes Verlangen, das auch zu können. Ich musste. Und ich schaffte es auch, aber nicht sofort. Nach meinem Abschluss der Mittelschule setzte ich mich mit der Möglichkeit auseinander, auf eine Kunstschule zu gehen. Aber ich glaubte, ich bekäme dann Probleme, später einen Job zu finden, außerdem fielen mir theoretische Arbeiten leicht, weshalb ich mich für eine schreckliche wissenschaftliche Hochschule entschied. Aber ich kann behaupten, dass die Wahl, die ich traf, auch wenn sie nicht ganz meiner Neigung entsprach, mir einen vernünftigen Ansatz für die Arbeit gab, ohne die Überspanntheit und die Unbeständigkeit, die man oft bei Künstlern findet, die auf der Kunstschule waren. Nach der Hochschule ging ich auf die Universität, um moderne Sprachen und Literatur zu studieren, aber das Verlangen brannte noch immer in mir, und ich erkannte schließlich, dass ich bis jetzt einfach zu viele Fehler gemacht hatte. Ich musste versuchen und tun, was ich wirklich wollte. Ich hatte das Malen nie aufgegeben, aber ich betrieb es nur als Hobby, ohne Anleitung, so wie ich es immer getan habe. Wenn ich jetzt daran denke, glaube ich, dass dies wirklich meinen Hang zum Malen zeigte - obwohl ich es ohne jegliche Führung tat, hatte ich keine Probleme, die grundlegenden Prinzipien der Kunst zu verstehen, die Anatomie, Perspektive, den Einsatz von Schatten und Komposition. Bei allem tat ich mich sehr leicht. Ich studierte intensiv Zeitschriften, um zu sehen, wie meine zukünftigen Kollegen arbeiteten. Und hätte ich Zweifel gehabt,

hätte ich Bücher über Design gelesen und sehr schnell die gebotenen Informationen aufgenommen. Ich begann mit einigen kleinen Cartoons für ein Mailänder Fanzine, ich klapperte einige Verlage ab und machte dann einige Testseiten für „Nathan Never“, ein äußerst erfolgreicher Science-Fiction-Comic, der gerade an den Kiosken erhältlich war. Der Redakteur der Serie war davon beeindruckt, wie sich meine Zeichnungen Bild für Bild verbesserten, und binnen Monaten hatte ich den Auftrag für meine erste Story.



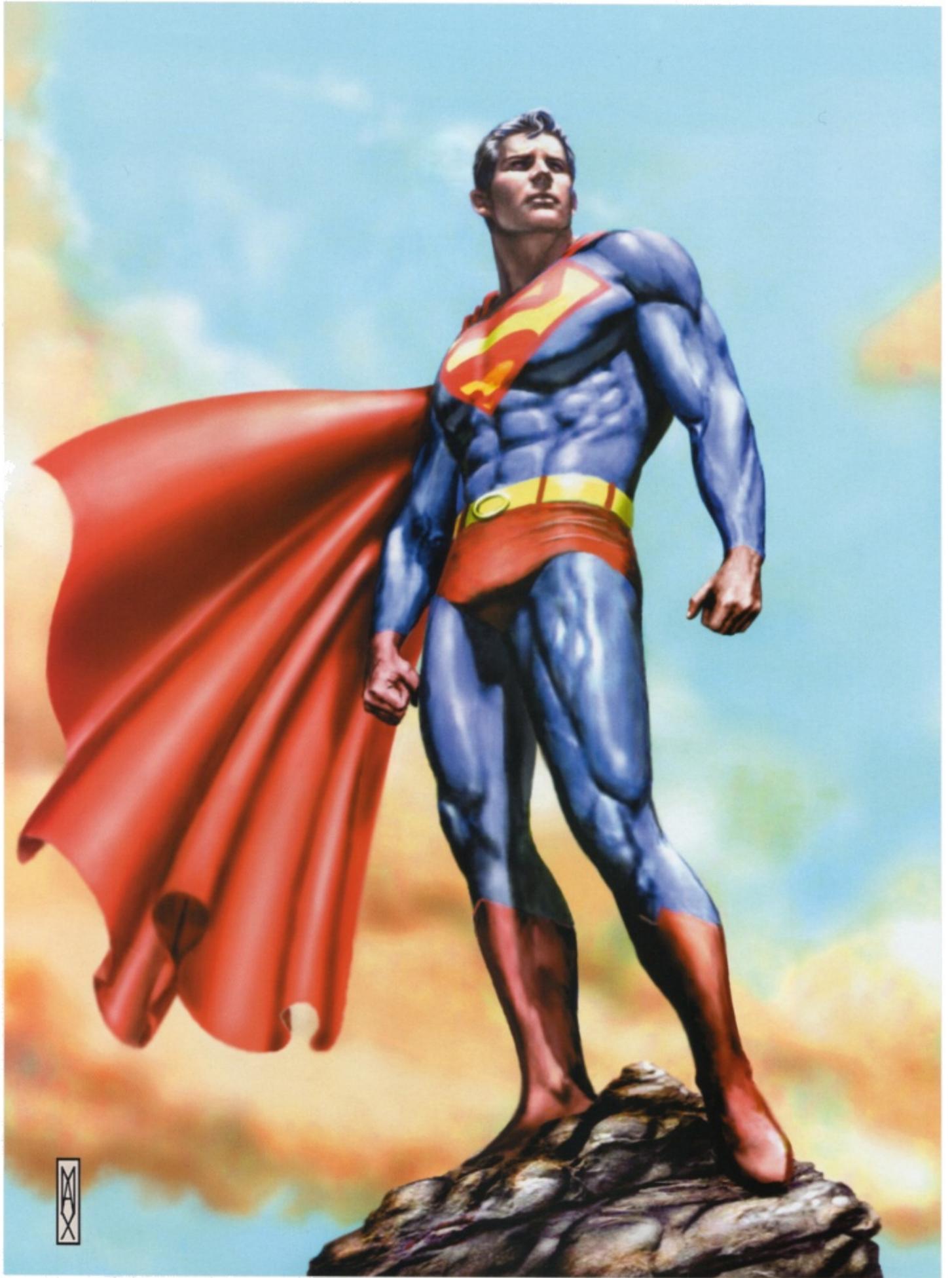
Einige Jahre lang widmete ich mich nur Schwarz-weiß-Zeichnungen, aber schließlich begann ich zu fühlen, dass das nicht mehr genug war: ich musste meine Gefühle auf eine andere Weise ausdrücken. Also begann ich, Farben zu benutzen; zuerst Ölfarben und dann virtuelle Farben mit einem Computer. Ich fühle mich mit meinen Illustrationen wohler - statt an einer endlosen Reihe von Panels zu arbeiten, kann ich mich auf ein einzelnes Bild konzentrieren und es so effektiv wie möglich werden lassen. Ich habe das Gefühl, dass meine Arbeit auf diese Weise irgendwie kompletter ist.

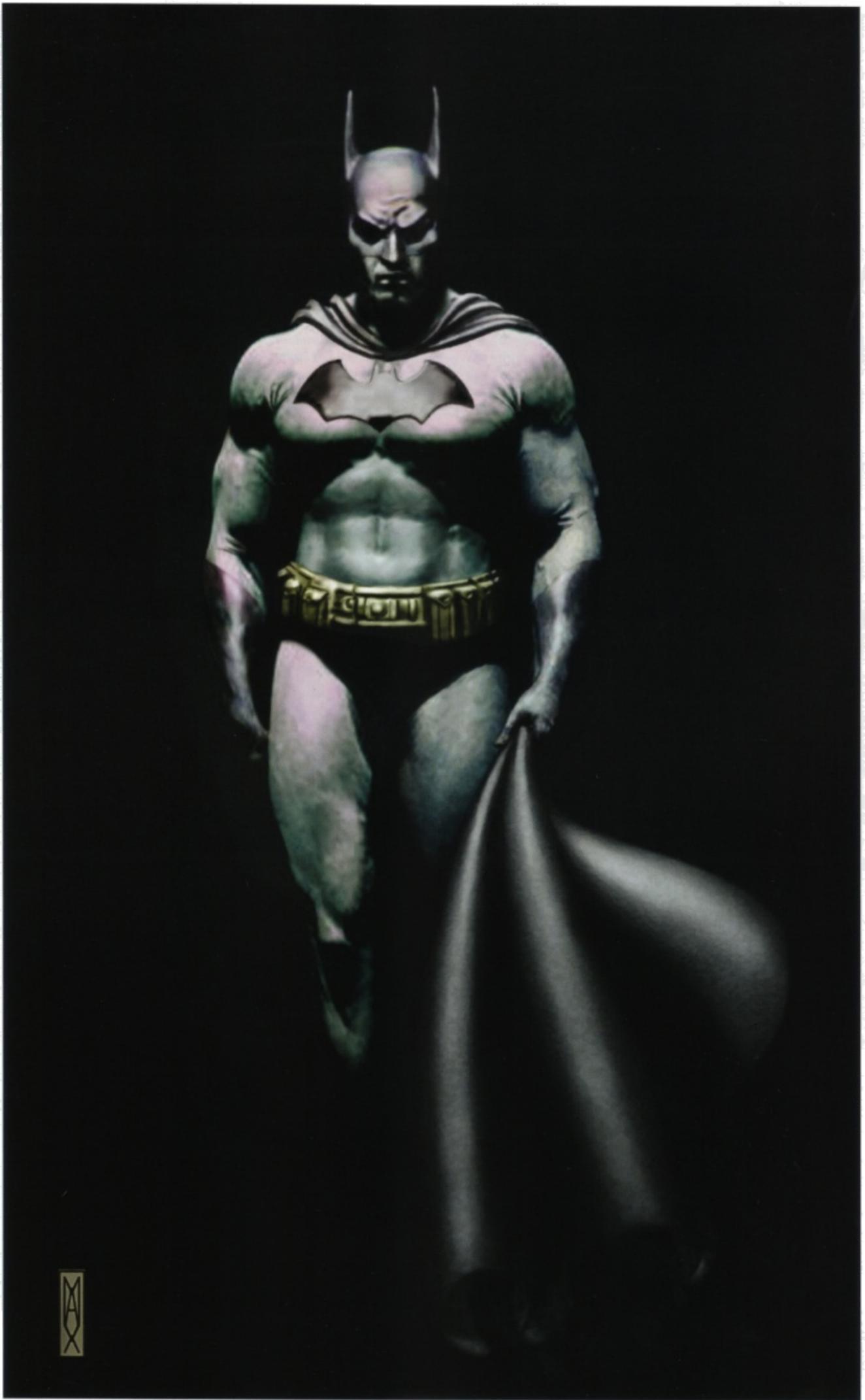
Den ersten Scheck bekam ich 1993 für meine „Nathan Never“-Zeichnungen. Von da an bestreite ich meinen Lebensunterhalt ausschließlich durch meine Kunst. Die Kolonisation des Alls dauert etwas länger, als ich vermutete, aber ich warte noch immer, bereit mit meinem silbernen Raumanzug.











INSPIRATION

Es ist schwierig über so etwas zu sprechen wie die Vorstellungskraft, deren Wurzeln so tief im Unterbewusstsein vergraben sind. Im Ganzen würde ich sagen, dass es zwei wesentliche Quellen von Inspiration für meine Arbeit gibt: das Visuelle und das Gefühlsmäßige. Der visuelle Aspekt ist am einfachsten nachzuvollziehen und ein Ergebnis der enormen Menge an Bildern, der ich begegnet bin und über die Jahre mental gespeichert habe: Filme, die Bilder der klassischen Künstler, die ich liebe, die Arbeit von Kollegen, Anzeigen, Cartoons, Fotografien und so weiter. Über die Jahre setzt sich diese Masse an Bildern im Unterbewusstsein fest und wird dann instinktiv hervorgeholt und überarbeitet, wenn ich etwas Neues kreieren muss. Wenn ich eines meiner fertigen Bilder genau untersuche, ende ich oft mit dem Satz: „Das erinnert an die Farben in dem Vermeer-Gemälde“, oder „Dies hat in der dramatischen Darstellung etwas Caravaggioskes“. Manchmal kann ich die Quelle meiner visuellen Inspiration nicht zurückverfolgen, aber ich glaube jedoch, dass es sehr schwierig ist, etwas echt Originales im Bereich der Fantasyillustrationen zu schaffen, und allgemeiner gesagt, in allen Arten der Kunst, und deshalb hindert mich eine über all die Jahre in diesem Beruf angeeignete Bescheidenheit zu glauben, dass ich etwas komplett Neues geschaffen habe. Sagen wir einfach, dass ich sehr zufrieden bin, wenn ich meine, dass ich etwas ästhetisch Erfreuliches und an sich ausreichend Originäres geschaffen habe.

Was die Schauplätze betrifft, bin ich oft durch Berglandschaften inspiriert, die ich selbst gesehen habe. Der Hintergrund einiger meiner Illustrationen wurde der Rauheit der Dolomiten nachempfunden, die ich vor allem wegen ihres imposanten Aussehens und der Geschichte, die sie vermitteln, liebe. In ihrer Stille formen sich die Gedanken, die mir durch den Kopf gehen, in Bilder, und ich fühle mich der grenzenlosen Weite des Universums näher, weit weg vom grauen Mailand, der Stadt, in der ich lebe.

Emotionale Inspiration ist etwas völlig anderes und ist sehr viel komplexer und schwerer zu erklären. Sie ist die Übertragung eines Gefühls, einer Emotion, eines Gedankens auf Papier, etwas, das ich dem Betrachter vermitteln will. Manchmal ein Musikstück, öfter aber eine Story. Es ist ohne Zweifel schwerer, seine Emotionen auf ein Stück Papier zu übertragen, als ein einfaches Bild, das aus der Fantasie wiedergegeben wird, aber wenn dieses Unterfangen gelingt, ist das Ergebnis fast immer besser. Fast alle meiner besten Illustrationen gehören in diese Kategorie und gefallen jedem, unabhängig von dem Motiv, denn sie haben eine universelle Dimension. Wenn Gefühl in einem Bild vorhanden ist, spricht es zu jedem in der gleichen Sprache und geht denen, die es betrachten, direkt ins Herz. Wenn ich, getrieben durch eine bestimmte Emotion, arbeite, habe ich mehr Energie, mehr Begeisterung, was zwangsläufig im Endergebnis erkennbar ist.

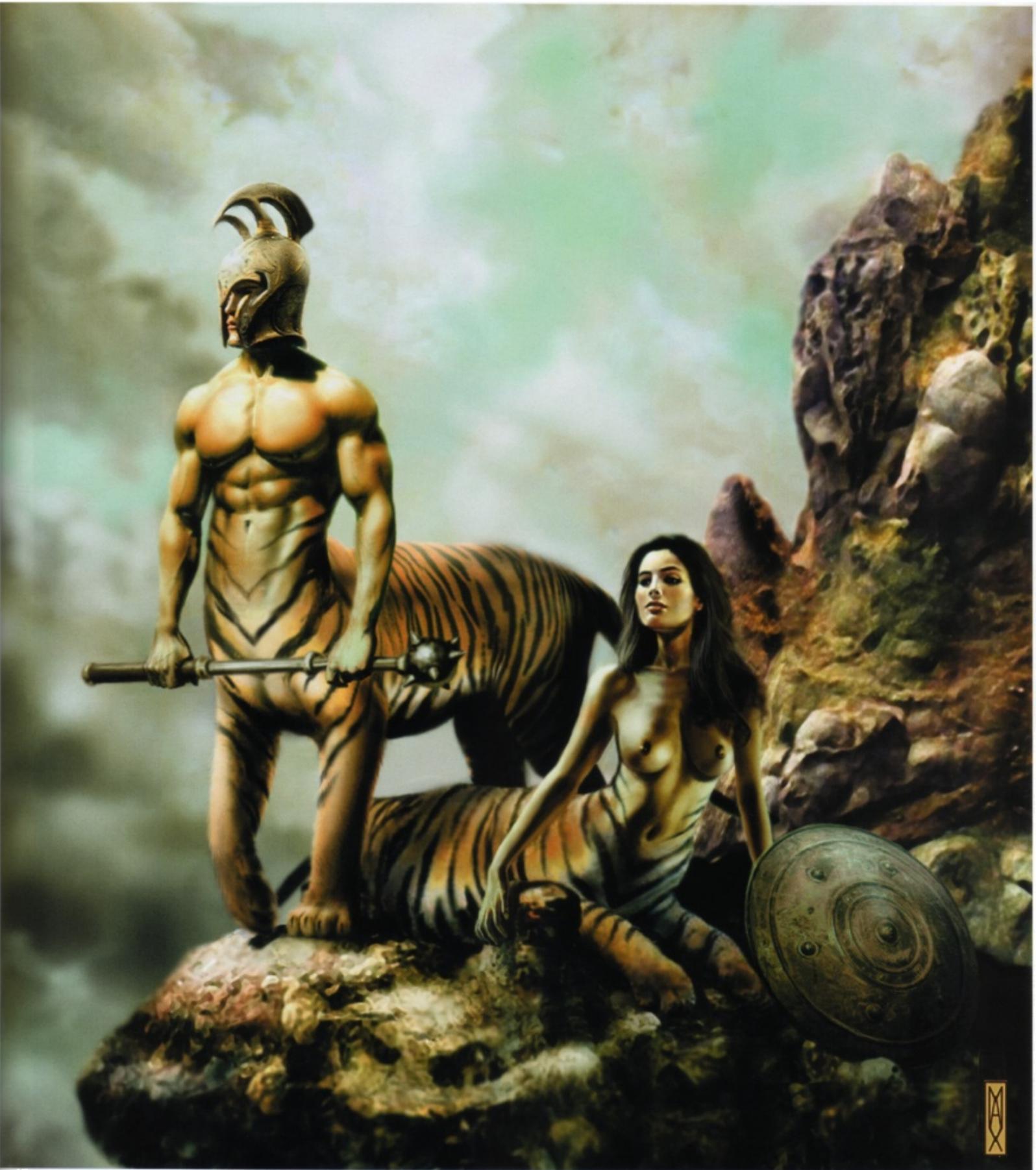
In den meisten Fällen sind jedoch visuelle und emotionale Inspirationen in unterschiedlicher Menge in der Kreation eines neuen Werkes gemischt.

Es ist für mich schwer, Gefühl und Technik zu kombinieren, wenn ich an einer Auftragsarbeit arbeite, da die Idee, die mir vorgegeben wurde, eine ist, die ich nicht besonders mag. Es ist leicht zu erkennen, wenn ein Künstler nur mit Technik gearbeitet hat und ohne Leidenschaft. Das Ergebnis ist kalt, auch wenn es den Kunden zufrieden stellt, da dieser oft nicht erkennt, dass das, was er vor sich hat, einfach nur eine anständige Stilübung ist. Aber wenn man glaubt, dass eine Zeichnung mit einem Maß an Leidenschaft geschaffen wurde, verkauft sie sich einfacher, da sie einen größeren Teil der Öffentlichkeit anspricht: Empfindung und Markterfolg gehen oft Hand in Hand einher. Einige meiner mehr träumerischen Illustrationen wurden etliche Male von verschiedenen Herausgebern gekauft, da sie mehr Empfindung ausstrahlen als einfach nur eine Handlung erzählen.

Beides jedoch, der emotionale Aspekt wie die Vorstellungskraft, müssen gleichbleibend genährt werden. Sie sind wie ein Baum, der nur Früchte trägt, wenn er richtig gepflegt wird. Viele meiner Ideen kommen von weit her, aus Kindheitserinnerungen, aber ich muss mir immer Filme und Fernsehsendungen anschauen und die Arbeit von besseren Künstlern, als ich es bin, studieren, in der Hoffnung, dass ich daraus Ideen ableiten und dann später auf neuen Wegen reproduzieren kann. Manchmal ist es die Lebenserfahrung, die als Inspiration wirkt, und aus diesem Grunde habe ich mich gefragt, wie gefährlich es für einen Künstler ist, sich in seinem Studio einzusperren und den Kontakt zur Außenwelt einzuschränken. Man riskiert, immer nur das gleiche zu produzieren, immer blässere Imitationen der gleichen Idee. Wenn ich eine gute Idee habe, vergesse ich sie nicht, und früher oder später schaffe ich es, sie zu verwenden. Aber wie erkennt man eine gute Idee? Für mich ist es die emotionale Bedeutung, die etwas auf sich hat, und der zwingende Wunsch, die Idee zu realisieren. Es macht mir nichts aus, wenn schon jemand die Idee hatte (was sehr wahrscheinlich ist, da originäre Ideen sehr selten sind), aber ich zähle darauf, dass ich mit meinem Enthusiasmus in einer neuen und faszinierenden Art überarbeite und dabei ein wenig von mir selbst dem Endergebnis hinzuzufügen kann. Es ist nicht so wichtig, mit neuen Ideen aufzuwarten, sondern eher den Dingen eine persönliche Note hinzuzufügen, die wir vorher schon einmal gesehen haben, da unsere Persönlichkeit immer einmalig ist und bei allem durchkommt, was wir schaffen. Wenn wir damit wirklich erfolgreich sind, haben wir eine gute Chance, unsere Arbeit sogar unter den vielen professionellen Künstlern da draußen einzigartig und unverkennbar zu machen. Wenn ein Illustrator ein angemessenes Niveau an Technik erreicht hat (was früher oder später ein großes Ziel ist, sofern etwas Talent vorhanden ist), ist dies der einzige Weg, seine Arbeit unvergesslich zu machen.

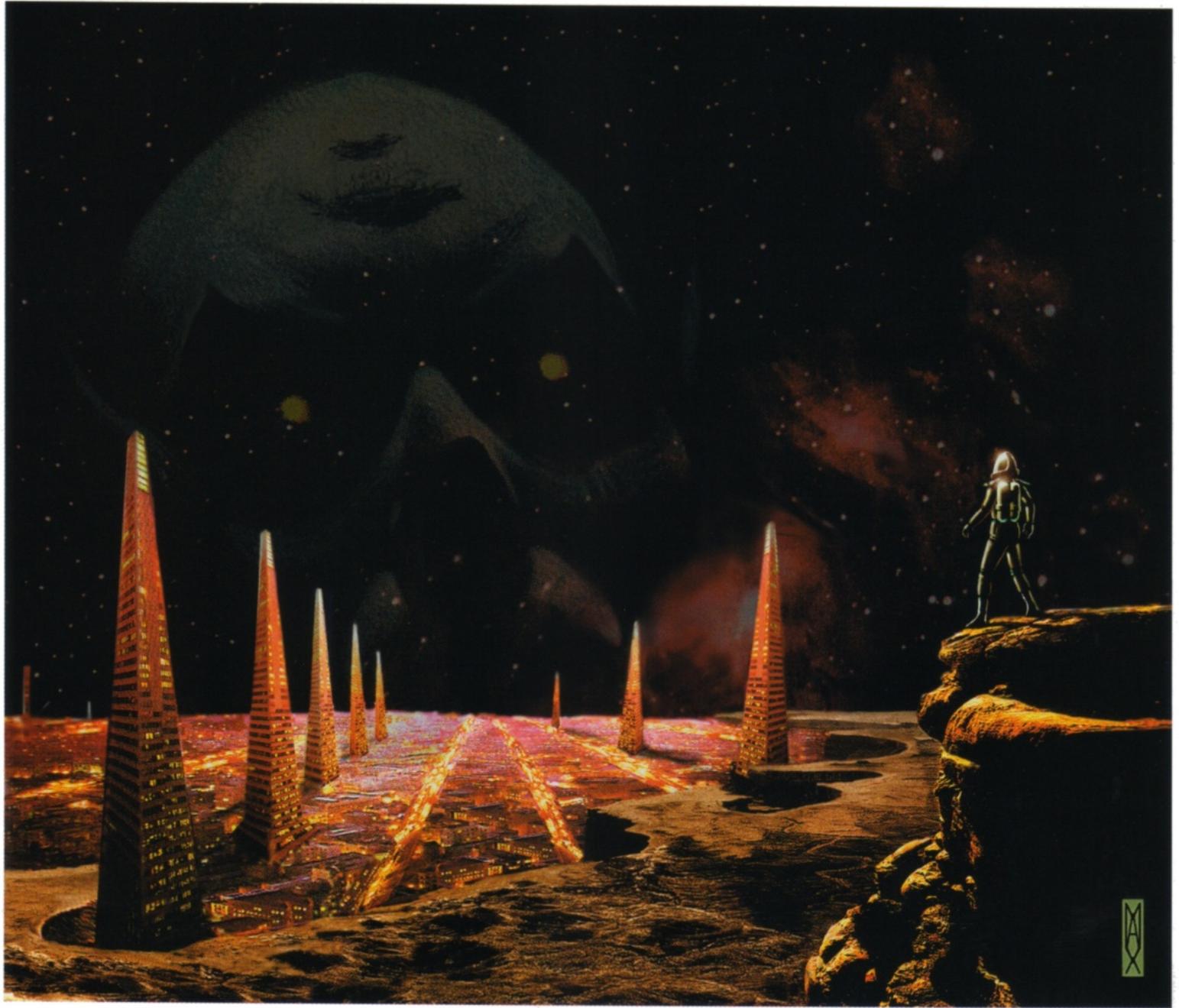




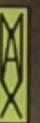












TECHNIK

Mein Übergang von Papier auf den Bildschirm geschah nach einer Weile des Nachdenkens über die Technik, die ich bei meiner Arbeit benutzte. Ich hatte bereits mit Illustrationen begonnen, benutzte aber traditionelle Techniken, wie Öl- oder Wasserfarben. Die Ergebnisse waren recht gut, aber ich fühlte, dass für die Art, wie ich die Entstehung einer Illustration plante, diese Techniken nicht optimal waren. Ich brauchte eine Methode, die mir in jedem Stadium meiner Arbeit erlaubte, Änderungen sofort vorzunehmen, was mit den klassischen Techniken sicher nicht möglich war. Ich wusste schon ein wenig über Computer bescheid, aber ich fürchtete sie auch, denn ich wollte die Entstehung meiner Bilder keiner Maschine anvertrauen, die jeden Moment kaputt gehen könnte. Ich machte mir auch über die Komplexität der notwendigen Vorgehensweise Gedanken, denn ich wollte kein EDV-Experte werden, um meine Bilder malen zu können. Ich wollte diesen Schritt wagen, aber gleichzeitig machte er mir Angst. Die Situation wurde schließlich von meiner Frau aufgelöst, die mich eines Samstags morgens in einen Apple-Laden schleifte, wo ich auf einen Schlag das komplette System kaufte, mit dem ich heute arbeite. An dem Tag, an dem das System geliefert wurde, fand ich mich vor einem beängstigenden Haufen Kabel, Monitore, Tastaturen und Peripheriegeräten, die mich von der anderen Seite des Zimmers aus wie ein Alien anstarrten. Ich war fasziniert von den Möglichkeiten, die mir geboten wurden und ging zögerlich darauf zu. Ich wusste noch nicht genau, wie es funktionierte, und ich hatte Bange, es auch nur anzufassen in der Befürchtung, es kaputtzumachen. Dann nahm ich mir jede Nacht ein anderes Teil vor und versuchte zu verstehen, wie es funktionierte. Auch dabei machte ich alles alleine, meine Leidenschaft und meine Neugier trieben mich mit einem standhaften Verlangen an. Meine einzige Begleitung war das MacIntosh-Handbuch. Tagsüber war ich Dr. Jekyll, der im klassischen Stil mit Pinsel und Farbtuben arbeitete, aber abends wurde ich zu Mr. Hyde, der die Welt des virtuellen Designs erforschte. Jede Nacht entdeckte ich etwas neues, und dieses mysteriöse Ding in meinem Haus wurde immer weniger furchtinfößend und immer mehr freundlich, als es mir langsam all seine Geheimnisse enthüllte.

Eine Zeit lang hatte ich mein Studio mit einem Programmierer von Webseiten geteilt und ich erinnere mich merklich daran, wie ich zu ihm sagte: „Ich will nichts mit Computern zu tun haben, weil sie zu unzuverlässig sind. Der Bleistift aber wird mich nie betrügen!“ Sein Ausdruck war dann ohne Worte, als er einige Zeit später das System sah, das ich gekauft hatte und die Dinge, die ich damit anstellen konnte.

Jetzt kann ich sagen, dass ich diese Wette gewonnen habe, und sie lehrte mich, neue Dinge nicht zu fürchten und immer etwas über den eigenen Tellerrand hinauszuschauen. Jetzt bin ich in der Lage, eine gute Illustration in weniger als fünf Tagen zu produzieren, was mich, als ich mit Öl arbeitete, mindestens zwanzig kostete. Es ist ein großer Vorteil, nicht nur bezogen auf die Zeit, sondern auch von einem emotionalen Punkt aus gesehen. Es ist immer eine Art Qual für mich, zu lange für eine Arbeit zu brauchen, da ich in der Zwischenzeit oft neue Ideen habe und es nicht abwarten kann, diese umzusetzen.

Bei Schwarz-weiß-Comics arbeite ich noch immer mit der Hand – ich nehme dafür nie den Computer, nicht mal für Schattierungen, die ich aber sowieso nicht mehr oft benutze.

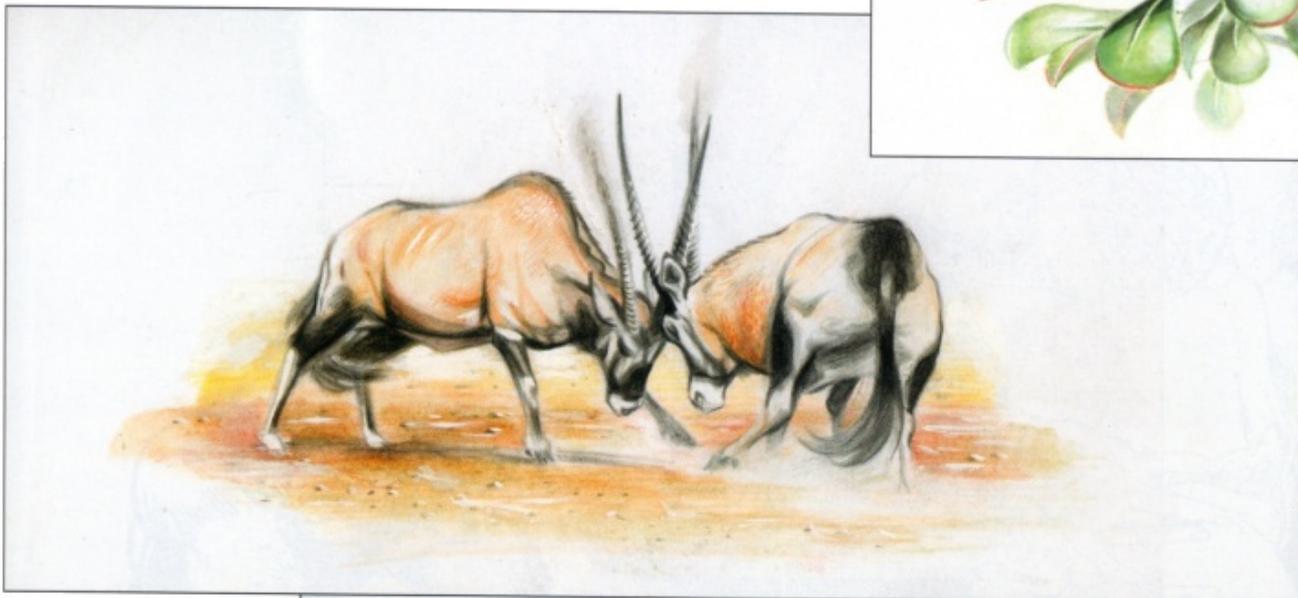
Meine Annäherung an die digitale Illustration ist die eines Künstlers, der den Monitor benutzt, als wäre er ein Stück Zeichenpapier. Wie gesagt, ist mein Hintergrund als Designer selbst erlernt, aber klassisch. Ich studierte alles, was mir in irgendeiner Weise helfen konnte, meine Welten auf das blanke Papier zu bringen: Anatomie, Perspektiven, Kompositionen, Farbtechniken, die Verwendung von Schwarz und Weiß. Letzteres ist hilfreich bei Cartoons. All dies zeigt auf, dass der Computer keinen Nutzen bringt, wenn man nicht schon weiß, wie man malt.

Hat man mal eine gute Idee, ist der nächste Schritt, diese umzusetzen, und da wird die Sache schon etwas heikler. Die erste Phase ist, einen guten fotografischen Bezugsrahmen zu finden, ohne den man riskiert, etwas zu flaches oder zu cartoon-artiges zu produzieren. Manchmal kann diese Phase einen ganzen Tag dauern, aber es ist keine verschwendete Zeit. Nur ein guter, realistischer Schattenwurf, der seinen Ursprung auf einem Foto hat, kann die Illusion für den korrekten dreidimensionalen Aspekt in einer Zeichnung schaffen, und heutzutage arbeiten fast alle professionellen Illustratoren mit fotografischen Referenzen, wenn sie keine 3D-Programme verwenden. Aber ich bin kein Fan von 3D-Illustrationen – das perfekte Licht, das diese Programme typischerweise produzieren, lässt das Bild kalt und wie Plastik erscheinen, und für das geübte Auge ist es sofort offenkundig, dass die verwendeten Texturen künstlich sind. Was natürlich nicht bedeutet, dass ein gutes 3D-Design nicht eine bestimmte Faszination hat, besonders für die Jüngeren, die den Hyperrealismus der Bilder lieben. Wenn ich mein ganzes Referenzmaterial gefunden habe, das ich oft durch das Schießen von Fotos selbst erstelle, fertige ich eine Bleistiftzeichnung an, die ich dann mit Wasserfarben koloriere. Ein anderes Mal, abhängig von dem Anteil an Realismus, den ich im fertigen Bild haben will, fange ich an, auf der Fotografie selbst zu malen, nachdem ich diese in den Computer importiert habe. Ich sehe mir die original Licht- und Schattenanordnung auf dem Foto an, um am Ende einen perfekten Realismus zu erzielen. Bevor ich die Fotos mache, zeichne ich einige schnelle Grobskizzen mit den Positionen, die ich von den Modellen haben will, entsprechend der Illustration die ich im Kopf habe. Wenn ich am Set bin, will ich die vollständige Kontrolle über das Bild haben, ich studiere genau die Posen der Modelle und den Sitz der Kleidung, da ich die Schnapsschüsse sehr ähnlich zu den vorbereiteten Zeichnungen haben will. Zur Sicherheit mache ich mehr als ein Foto von der gleichen Pose aus verschiedenen Blickwinkeln. Für mich sind die Modelle Mannequins – ich positioniere sie und bewege sie so lange, bis es passt. Wenn ein gewisser Grad an Kameradschaft herrscht, ist es umso besser – alles wird viel leichter, und die Schnapsschüsse sind viel schneller im Kasten. Normalerweise, ungefähr nach einer Stunde Fotografieren, beginnen die Modelle sich wohler zu fühlen und interpretieren ihren Part besser, manchmal improvisieren sie sogar mögliche Situationen für die Bilder.

Nachdem die Phase des Fotografierens vorbei ist, beginnt die illustrative Arbeit. Aber wie kann man die gleiche Fingerfertigkeit bei einem Computer haben, die man beim Malen mit Pinsel hat? Normalerweise benötigt man ein gutes Grafiktablett und einen optischen Stift. Anständige Computer Designs mit einer Maus zu kreieren, kann man vergessen – man kann allenfalls an Farben und Licht arbeiten, also mehr Grafik-Arbeit als die eines Malers. Mit dem optischen Stift aber hat man ein Werkzeug, das man als Airbrush, Zeichenpinsel oder Stift verwenden kann. Und das ist nicht alles: man kann den Druck und den Winkel des Stiftes angleichen, so dass er sich dem Grad des eigenen zeichnerischen Könnens anpasst. Für einen Zeichner ist der Unterschied zwischen einer Maus und einem optischen Stift wie der zwischen einem Moped und einem Raumschiff. Mein Grafiktablett ist ein WACOM A4 in Übergröße, fast A3-Format. Es ist wichtig, eine große Arbeitsfläche zu haben – man erreicht Präzision ohne die Details zu sehr vergrößern zu müssen. Bezüglich grafischer Programme benutze ich nur Photoshop.

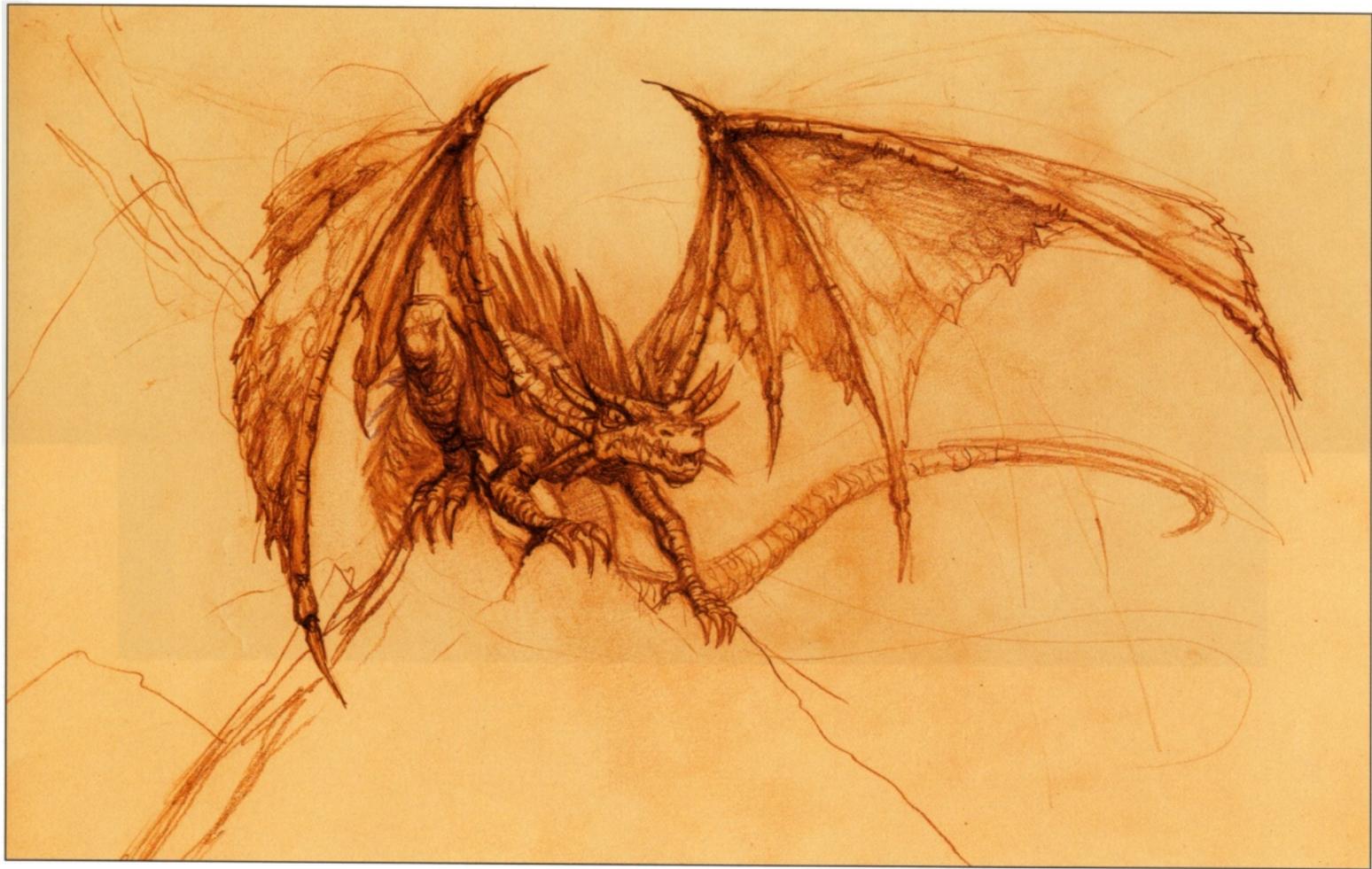
Der optische Stift ermöglicht es mir, bei der Arbeit mein Bestes zu geben, sämtliche Airbrush-Optionen des Tool-Menüs zu benutzen und die Pinselgröße nach Bedarf auszuwählen. Durch Vergrößerung der Zeichnung kann ich mit größerer Präzision an den kleinsten Details arbeiten, ohne meine Augen dabei zu sehr anzustrengen, wie es bei der Arbeit auf dem Papier der Fall wäre.

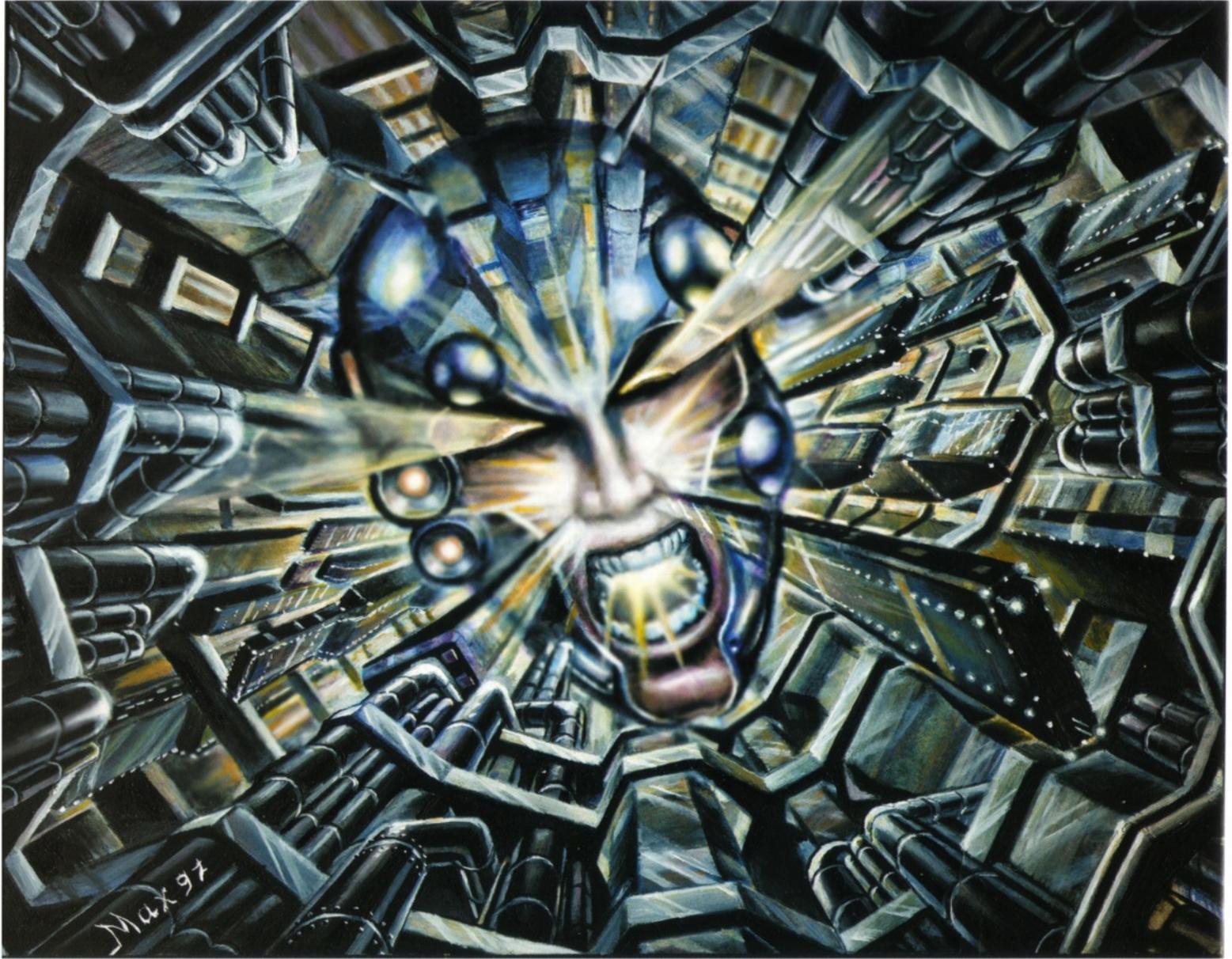
Dies ist die Technik, die ich verwende, aber sie ist nicht unbedingt perfekt für jedermann. Wenn ich meine Arbeit den Leuten auf der Kunstschule, an der ich unterrichtete, zeige, ist die erste Frage immer: Wie haben Sie das gemacht? Welche Techniken verwenden Sie? Das sind normale Fragen, und ich freue mich, genau zu erklären, wie ich arbeite, aber wenn sie es dann probieren und einige Bilder mit meiner Methode anfertigen, sind sie selten zufrieden mit den Ergebnissen. Es ist immer interessant, die verschiedenen Techniken zu studieren, die Profis anwenden, aber dies kann auch irreführend sein. In der Tat entwickelt jeder Künstler mit der Zeit seine eigene bestimmte Technik, die seinen Bedürfnissen und seinem Wesen entspricht und die daher etwas extrem Persönliches ist. Was bei mir funktioniert, muss bei anderen nicht auch funktionieren, da jeder Künstler seine eigenen besonderen Eigenheiten hat und daher nach einer Methode sucht, die diese zufrieden stellt. Manche tun dies erfolgreich mit Wasserfarben, andere mit Öl, andere mit Temperafarbe. Es ist gut, alle Arten von Farben auszuprobieren, aber man sollte nicht denken, dass, weil man mit einer Technik nicht arbeiten kann, man überhaupt zu keiner anständigen Leistung fähig sei. Es bedeutet einfach nur, dass man noch nicht die richtige Methode gefunden hat.



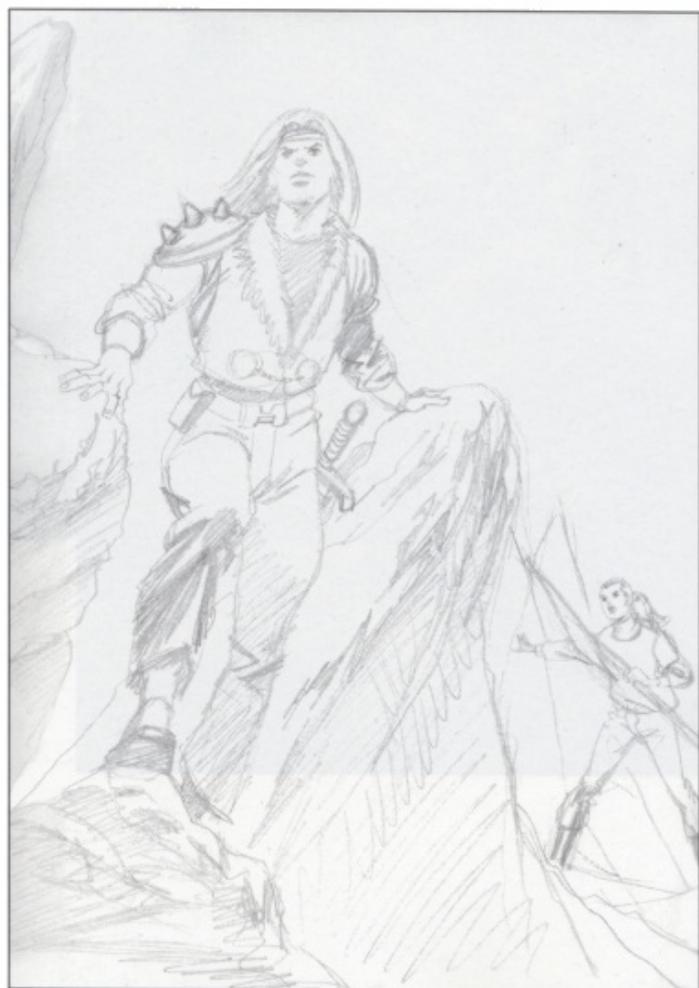
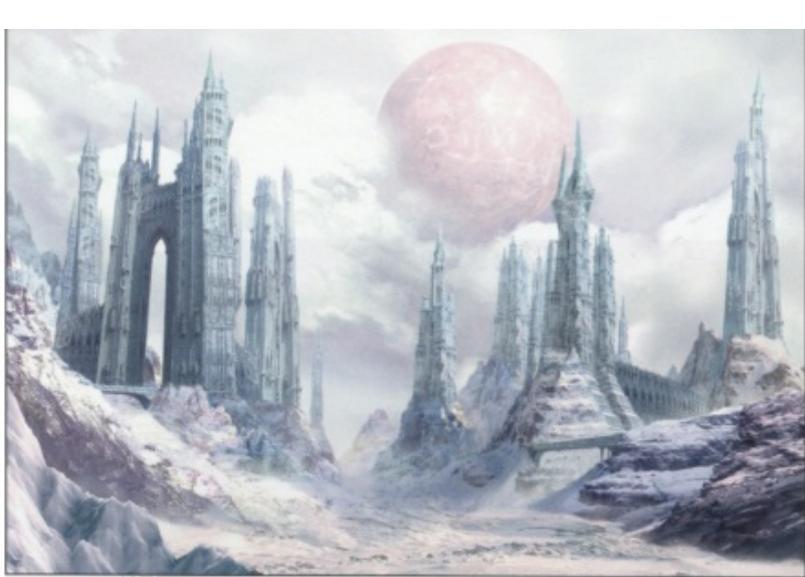


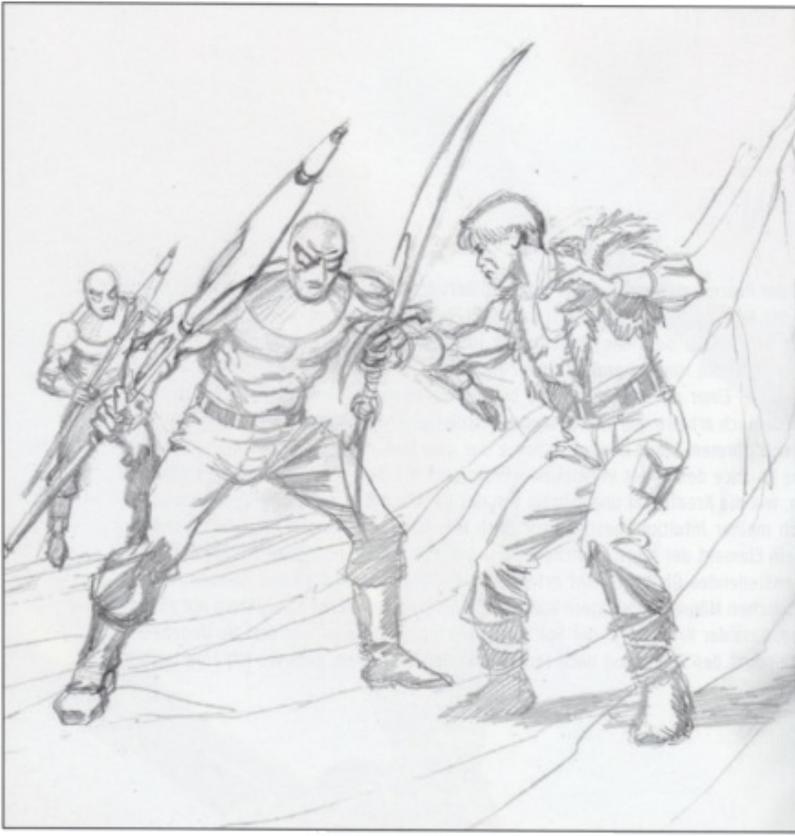












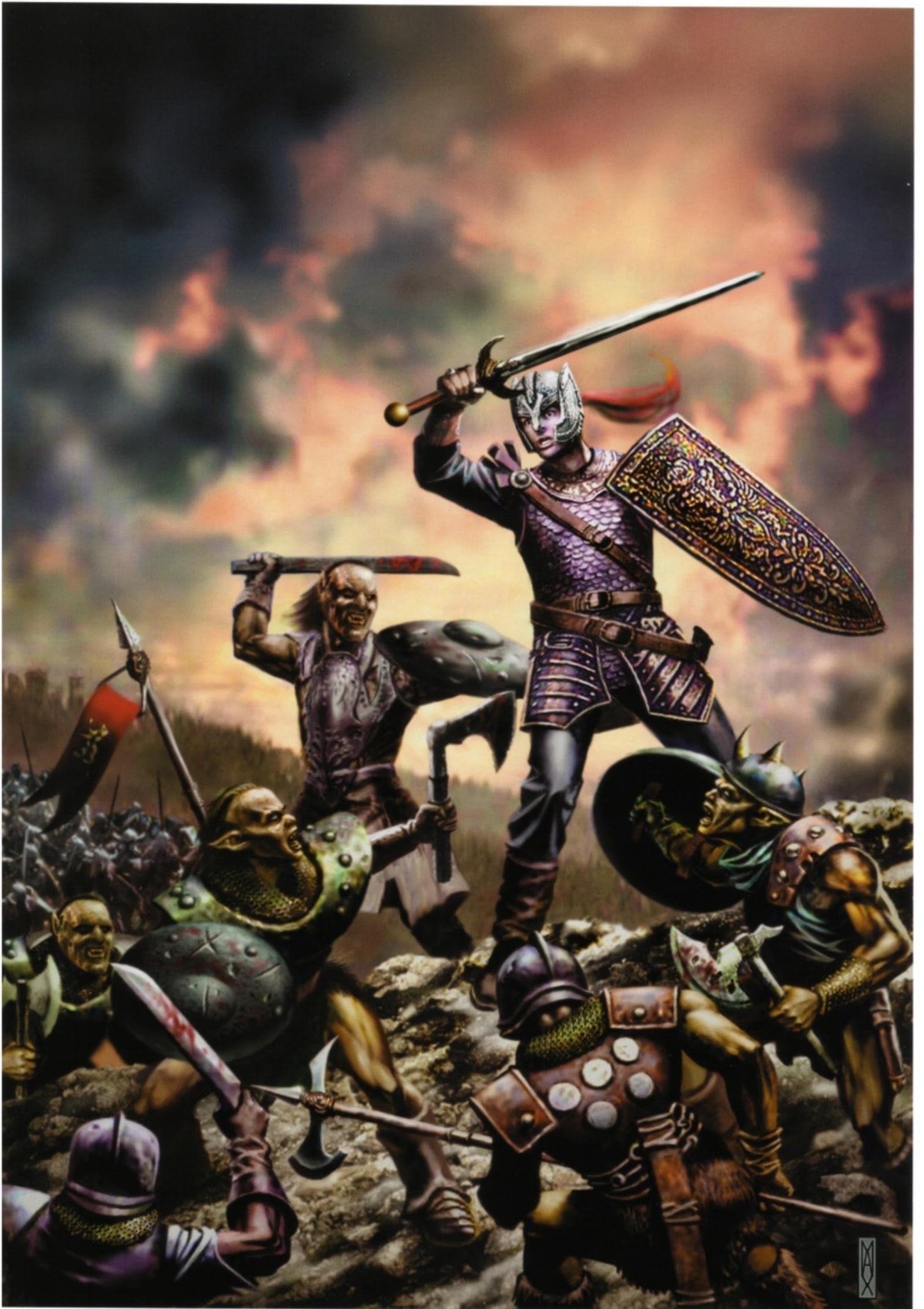
KOMPOSITION

Sogar wenn man eine Idee hat, wie das Endergebnis werden soll, ist der Prozess der Kreation oft unkontrollierbar und folgt einem Pfad, der rein durch Talent und Inspiration diktiert wird. Ich beginne üblicherweise mit der Komposition eines Bildes, das heißt, mit der Platzierung der Elemente in der Illustration (Charaktere, Objekte, Landschaften), an der ich gerade arbeite, so dass alles harmonisch für das Auge des Betrachters wird und die Aufmerksamkeit auf die von mir gewählten Elemente fällt – üblicherweise die Hauptcharaktere oder Handlung. Je größer die Anzahl von Dingen in der Zeichnung, desto wichtiger ist die Komposition für das Endergebnis. Einer der vielen Vorteile bei der Verwendung eines Computers ist, dass, wenn notwendig, ich immer die Details des Bildes bewegen kann, an dem ich arbeite. Ein interessantes Beispiel einer Komposition ist „Dragon Flight“ (Seite 28), in dem der Drache, sein Schwanz und seine Position eine ‚8‘ formen, einen doppelten Kreis, der dem Bild ein freundliches Aussehen gibt. In diesem Fall, zum Beispiel, wusste ich nicht, wie ich zu Beginn die Balance des Bildes entwickeln würde, aber als die Arbeit weiterging, stellte ich fest, dass sich alles von selbst ergab. Es war faszinierend zu sehen, wie die Kreativität unabhängig von der Rationalität arbeiten kann. Ich stelle oft fest, dass dies bei meinen Arbeiten der Fall ist – ich folge einfach meiner Intuition, gestalte vor mich hin. Manchmal kommt die Lösung meiner Probleme, wenn ich schon fast eingeschlafen bin. Komposition ist ein Element der Kunst, welches das untrainierte Auge nur schwer erkennt, selbst wenn es bei dem Bild, das es betrachtet, ein bestimmtes, zufriedenstellendes Gleichgewicht erfasst. Ein Beispiel von dreiseitiger Komposition ist „The Final Fight“ (Seite 29), mit dem ich, da das Thema ein Kampf zwischen Männern und Ogeren war, das Problem hatte, etliche Charaktere auf einmal zu haben. Die Lösung war eine dreiseitige Komposition auf die Weise, dass der Krieger auf der Spitze der Zeichnung platziert war und die Ungeheuer ihn an der Seite umkreisten. Durch Bewegen des Kriegers als Mittelpunkt der Zeichnung nach rechts, von der Mitte weg, kreierte ich eine leichte Unausgeglichenheit, die allem eine bestimmte Energie verleiht.







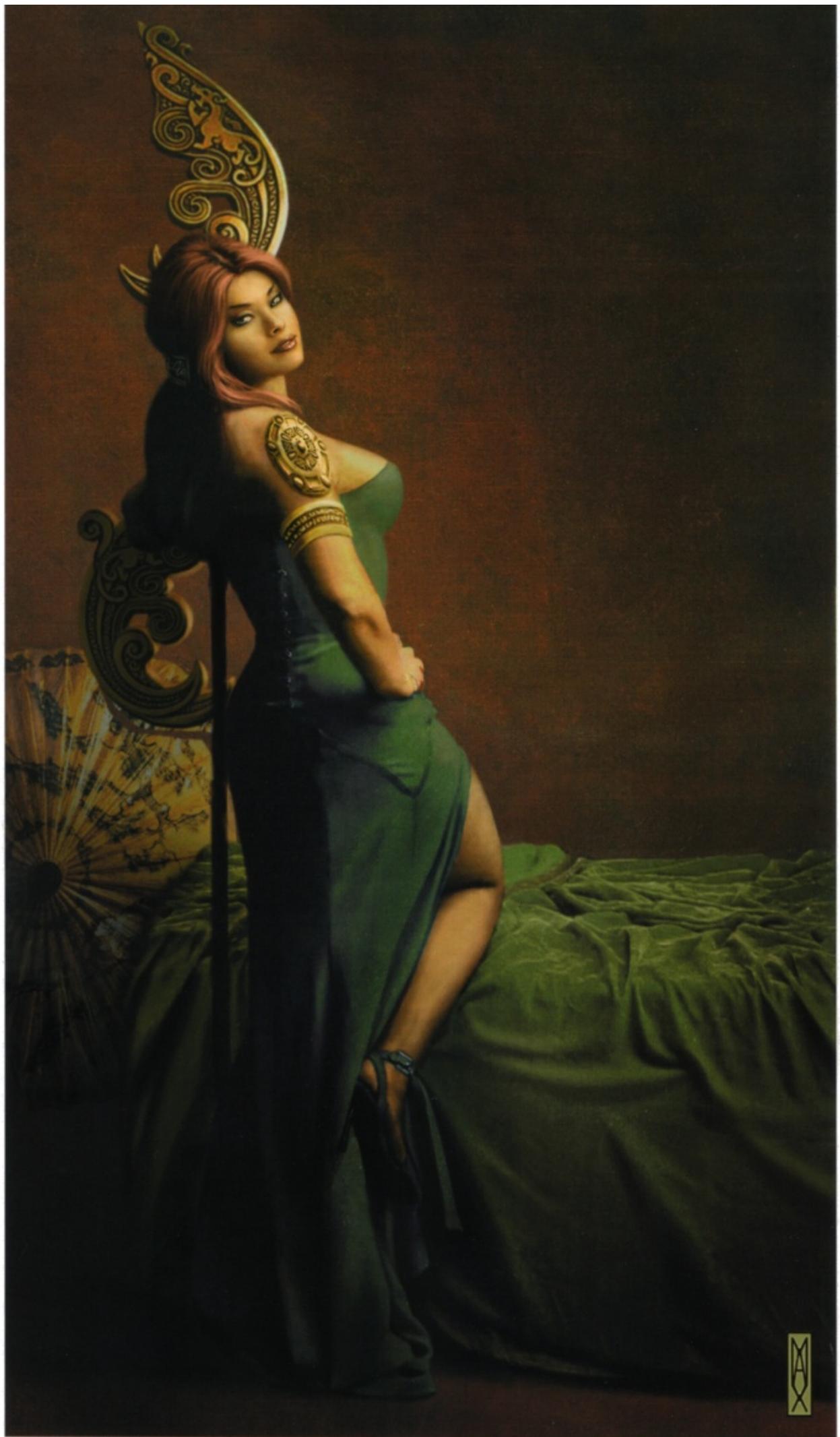


F A R B E

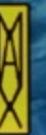
Wenn ich vom Prinzip her entschieden habe, wie die Illustration entworfen werden soll, beginne ich die Wahl der Farben zu analysieren. Die Leute sagen, dass die in meinen Werken verwendeten Farben sehr angenehm sind. Es war sicher in dieser Hinsicht eine große Hilfe, die großen Künstler der Vergangenheit zu studieren. Deren Lösungen haben einen allgemeinen Wert und können in allen Arten der Arbeit verwendet werden, von Science-Fiction bis Fantasy. Ich persönlich genieße es, verschiedene Schattierungen von Rot und Grün anzugleichen, so wie in „Young Galadriel“ (Seite 33) und „Emerald Guard“ (Seite 32), aber ich kombiniere auch oft Violett und Blau, wie in „Megara“ (Seite 58), „Death Field“ (Seite 31), „Goliath“ (Seite 34) und „Elfic Vessel“ (Seite 38) zu sehen ist. Jede Farbe hat einen spezifischen emotionalen Wert. Wenn ich zum Beispiel eine Kriegsszene porträtieren will, bevorzuge ich normalerweise Rot, was Ärger übermittelt, mit Blau: ein harter, aber effektiver Kontrast, der dazu dient, die Dramatik des Bildes zu erhöhen. Bei Pin-ups jedoch tendiere ich dazu, weniger kontrastreiche Kombinationen einzusetzen, was sich für den Betrachter als fesselnder erwiesen hat. Der Computer ist sogar bei der Wahl der Farben eine große Unterstützung und ermöglicht es mir, sie jederzeit zu ändern und Schattierungen mit extremer Präzision auszusuchen. Die korrekte Wahl der Farben ist wesentlich für die visuelle Bedeutung eines Bildes, und ich schätze mich extrem glücklich, dass ich bestimmte Tools aufrufen kann, die früher zu diesen Zweck nicht verfügbar waren. Die Wahl der richtigen Farben ist ein Vorgang, den ich sehr ernst nehme und mit großer Sorgfalt erledige. Wenn in einem Bild verschiedene Elemente sind, muss jedes davon Farben haben, die Aufmerksamkeit erregen. In dieser Hinsicht wäre „Star Core“ (Seite 14) ein passendes Beispiel, hier wird mit zahlreichen Farben gespielt, aber die Kombination erweist sich als erfolgreich. Bezüglich der Farben fertigte ich die Illustration durch leichtes Tönen des blauen Himmels mit Gelb an. Die sich ergebende Farbe, eine Schattierung, die in Richtung Grün geht, verbindet das Gelb der Sterne mit dem starken Grün der Bäume im Vordergrund.

Ein Objekt hat nie seine eigene Farbe, es ist abhängig vom Licht und den Farben, die es umgeben. Es gibt meistens immer verschiedene Lichtquellen, so dass, wenn wir draußen im Freien sind, die grundsätzliche Lichtquelle wegen der Sonne gelb ist; vielleicht reflektiert ein blauer Mantel etwas von dem Licht und die Haut des Trägers ist nicht länger hellrosa sondern eher lila, wo das blaue Licht des Mantels hinfällt. Es ist eine ständige und fesselnde Herausforderung für einen Künstler, da seine Aufgabe nicht ist, die Realität wiederzugeben – dies kann gut genug mit einer anständigen Kamera gemacht werden – sondern seine eigenen Emotionen hineinzudeuteln, persönlichen Geschmack und Erfahrung; also hat das Kreieren eines Werkes mit einer spezifischen zusätzlichen Bedeutung einen universellen Stellenwert. Ein Portrait einer schönen nackten Frau zum Beispiel kann nicht nur anatomisch und erotisch sein, sondern auch symbolisch für Anmut und Balance. Ähnlich ist es mit einem Oger, der ein Wesen des Bösen und der Disharmonie werden kann. Der Betrachter nimmt diese Bedeutungen nicht bewusst wahr, aber auf emotionaler Ebene wird die Nachricht ankommen. Durch die Bilder spricht der Zeichner von sich selbst, und die Emotion, die er in seine Zeichnung gesteckt hat, ist immer erkennbar. Aus dem gleichen Grund möchte ich, wenn ich die Werke großer Meister studiere, verstehen, was sie dachten: deswegen lese ich nicht nur deren Biografien, sondern lasse deren Gemälde über sie erzählen.







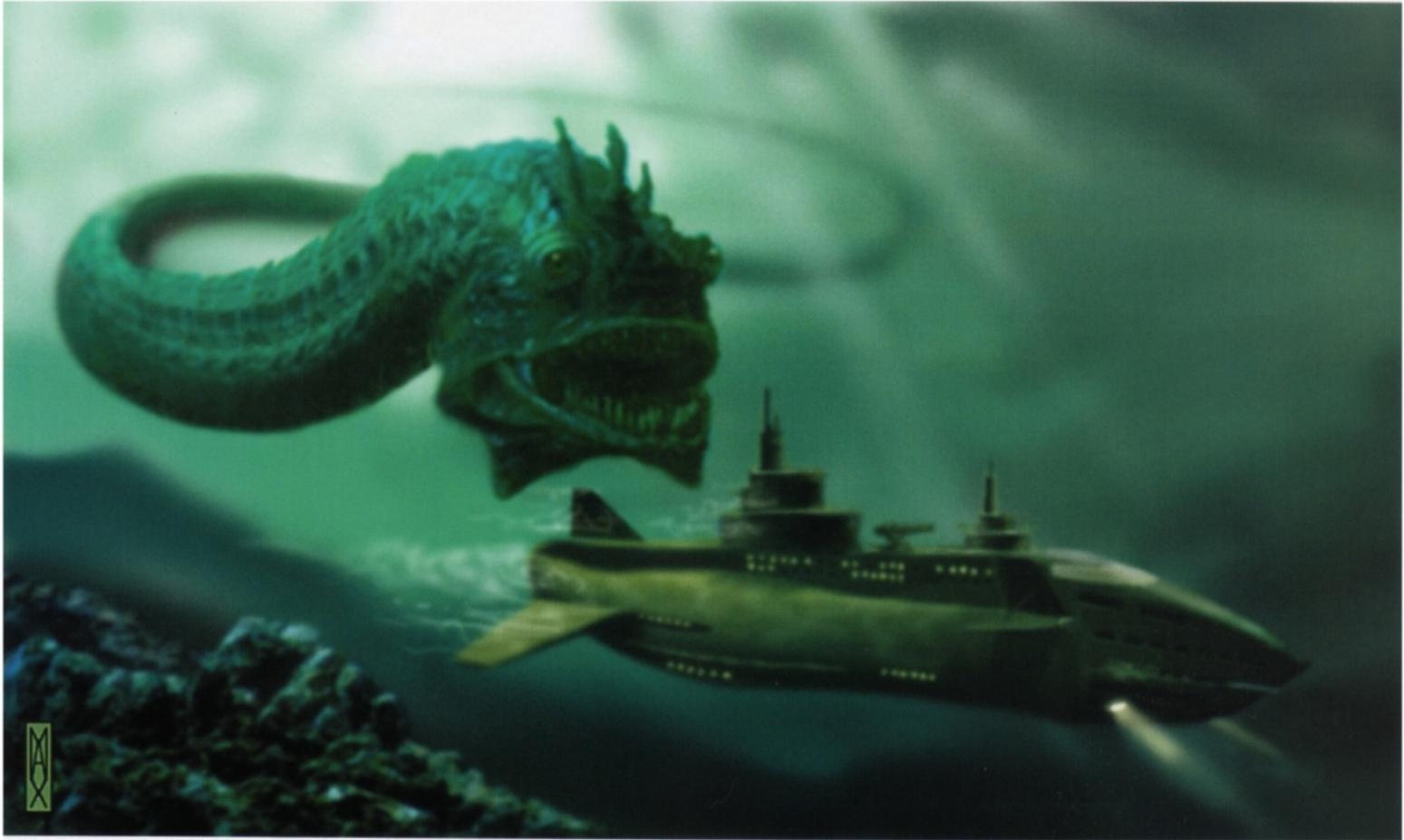




LICHT

Die Verwendung von Licht und Schatten ist für den letztendlichen Effekt einer Illustration von entscheidender Bedeutung. Die sinnvolle Verwendung von Licht kann oft den Unterschied bei einem Kunstwerk ausmachen. Da ich viele Jahre lang an Schwarz-weiß-Comics gearbeitet habe, habe ich ein gutes Gefühl für die Verwendung von Licht entwickelt, was mir auch bei Farbbildern offenbar sehr von Nutzen ist. Ohne das richtige Licht sind Farben relativ nutzlos. Ich sehe oft Arbeiten mit sehr guten Farbkombinationen, bei denen das Licht aber nicht stimmt – der Eindruck bleibt irreparabel schwach. Das Endergebnis ist zu cartoonartig. Bei meinen Illustrationen spielt Licht oft eine entscheidende Rolle, selbst wenn ich das Gefühl habe, dass ich noch viel darüber lernen muss. Wenn mich ein Bild fasziniert, merke ich immer, es ist deshalb, wie der Künstler das Licht eingesetzt hat. Degas' Ballerinas oder bestimmte Interieurs der Flämischen Meister sind dabei gute Beispiele – Licht umhüllt sie, als ob sie lebendig wären und dem Gemälde eine Seele geben. Ich habe gelernt, das meiste Licht auf die Hauptperson fallen zu lassen, vor allem auf das Gesicht und beim Körper nach unten langsam abzunehmen. In diesem Fall erhält das Gesicht, üblicherweise der Teil der Anatomie, der die Aufmerksamkeit einfängt, das meiste Licht. Ingres arbeitete oft so, und viele meiner Pin-ups nehmen ihn als Referenz, was die Verwendung von Licht betrifft. Dies im Hinterkopf macht die Möglichkeit, in Photoshop an jedem Detail mit Hilfe der Ebenen und Selektionen unabhängig zu arbeiten, zu einer aufregenden zusätzlichen Waffe in meinem Arsenal: zu jeder Zeit kann ich die Intensität des Lichts bei jedem einzelnen Objekt der Illustration verändern, bis ich den gewünschten Effekt erziele. Bei „The Final Fight“ (Seite 29) benutzte ich eine ausreichende Menge Hintergrundlicht, um die Hauptfigur einzuhüllen, indem ich, um den gewünschten Effekt zu erlangen, genau diesen Prozess vollzog.







DIE DETAILS

Die mühsamste Arbeit ist die Verfeinerung des Bildes – die Korrektur all der Schlieren oder Schönheitsfehler, das genaue Definieren der Anatomien. Ich habe eine große Leidenschaft, fast schon Obsession für die Anatomie: Schon als Kind hatte ich gezeichnete Körper im Kopf. Ich glaube, dass das Studieren des menschlichen Körpers von primärer Wichtigkeit für einen Künstler ist, und ich versuche dies mit soviel Tiefe wie möglich zu tun. Ich beobachte dauernd alle um mich herum, um zu verstehen, wie ich von allen Blickwinkeln aus zeichnen kann, und, wenn ich mich mit jemanden unterhalte, verliere ich manchmal den Faden während des Gespräches, weil ich zu beschäftigt bin, die Gesichtslinien, Hände oder andere Körperteile meines Gegenübers zu betrachten. Mein unerreichbares Ziel ist es, sich den menschlichen Körper in jeder möglichen Position einzuprägen. Die langjährige Arbeit in der Comic-Industrie hat meine Kenntnisse der Anatomie verfeinert, und dies ist eine der Stärken meiner Bilder. Vielen guten Zeichnern mangelt es an solidem anatomischen Wissen, und dies schwächt ihre Arbeit, auch wenn sie es mit einer guten Farbgebung kompensieren.





DIE KREATION

Ich beginne zuerst an Arrangement und Abstimmung der Farben zu arbeiten. Nur jene, die schon mal per Hand koloriert haben und zur elektronischen Farbgebung übergegangen sind, können die Vorteile der letzteren verstehen. Wie schnell man Schattierungen ändert, zum Beispiel. Wie lange dauert die Korrektur einer Farbschattierung per Hand, wenn die Farbe bereits getrocknet ist? Besser nicht daran denken. Die richtigen Farben aussuchen, bevor man mit einer Arbeit per Hand beginnt, ist zweifellos eine Kunst für sich. Bei einem Gespräch mit einem Kollegen, der noch immer auf Leinwand arbeitet und sich auf das Fantasy-Genre spezialisiert hat, erfuhr ich, dass, wenn man eine Arbeit fertig hat, man diese noch immer in einen Computer importieren und so notwendige Änderungen vornehmen kann. Okay, aber das ist, als würde man von London über Kapstadt nach New York fliegen. Ein sinnloser Umweg, den man – wenn möglich – vermeiden sollte.

Ich will die Nutzung des Computers nicht prinzipiell verteidigen, weil am Bildschirm zu arbeiten ganz klar bedeutet, andere Dinge aufzugeben. Mehr als alles andere, als dass man mit einem elektronischen Bild allenfalls ein paar bescheidene Poster produzieren kann, vermisse ich ein Unikat, das an jeder Wand beeindruckend kann. Außerdem besitzt eine mit dem Computer produzierte Illustration eine gewisse Kälte und ist nichts im Vergleich mit der Wärme und Kraft eines Ölbildes. Aber, wie gesagt, meine Technik ist extrem praktisch und ermöglicht es mir, binnen Sekunden Änderungen vorzunehmen, die per Hand Tage in Anspruch nehmen würden.

DER ABSCHLUSS

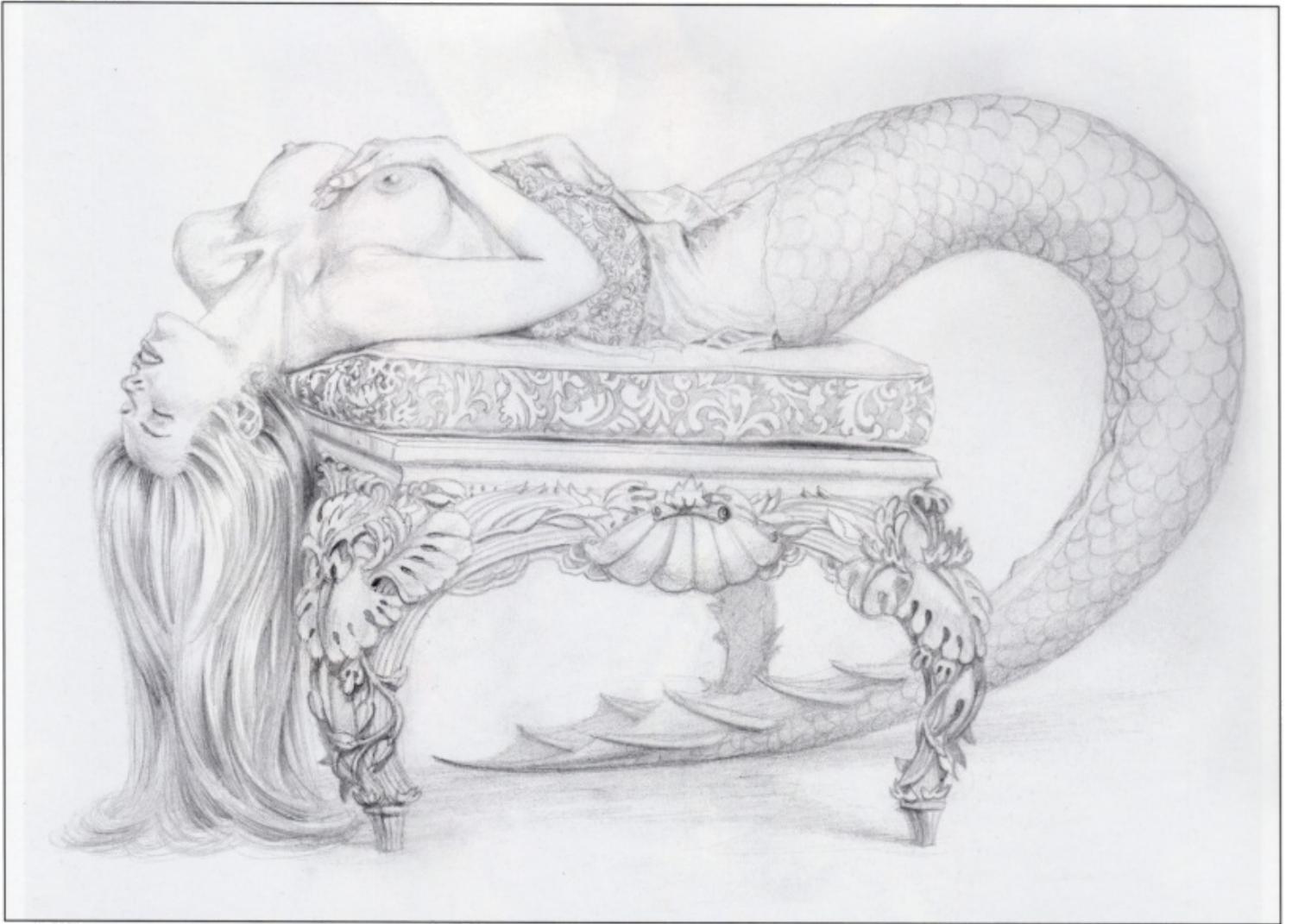
Wenn diese Phase auch beendet ist, ist die Arbeit fast fertig und ich lege sie einige Tage zur Seite, ohne sie anzuschauen. Man verliert seine Fähigkeit, kritisch zu sein, wenn man zu viel Zeit an derselben Zeichnung verbringt, und man beginnt zu glauben, man habe ein Kunstwerk produziert, obwohl noch große Fehler darin zu finden sind – Fehler, die natürlich erst nach einer Weile erkennbar sind. Aus diesem Grund mag ich es, gleichzeitig an mehr als einem Bild zu arbeiten – ich bin in der Lage, kritisch zu sein, ohne dafür lange Pausen zu brauchen. Ich erreiche meine besten Ergebnisse, wenn ich einige Monate nach Fertigstellung eine Zeichnung wieder in der Hand habe, ohne in der Zwischenzeit darauf geschaut zu haben.

Zu entscheiden, wann eine Zeichnung wirklich fertig ist, ist ein echtes Problem für einen Künstler. Leonardo Da Vinci hörte nie auf, die „Mona Lisa“ zu verfeinern. Man denkt immer, man kann das Bild weiter verbessern, aber die Suche nach Perfektion ist eine gefährliche Spirale, die einen oft nirgendwo hin bringt. Ich höre grundsätzlich auf, wenn ich mein ursprüngliches Ziel erreicht habe. Von dem Moment an ist es lediglich eine Frage der genauen Verfeinerung der Farben und des Kontrasts, Arbeiten, die ich einige Wochen später oder kurz vor der Übergabe eines Werkes angehe. Wenn ich kann, zeige ich das Endresultat meinen Kollegen, für mich die einzig harte Prüfung, eine Meinung über die Qualität eines meiner Werke zu bekommen. Meine Frau ist in dieser Hinsicht auch sehr wertvoll – sie besitzt eine exzellente Wertschätzung für Ästhetik und findet oft Fehler, die ich nicht gesehen hatte.

Die endgültige Qualität eines Werkes ist unabhängig von der Zeit, die man darauf verwendet hat – einige meiner besten Illustrationen waren in zwei oder drei Tagen fertig. Bevor ich mit einer Illustration beginne, weiß ich nie, ob sie exzellent oder einfach nur gut wird; man weiß es vorher nicht. Der Vorgang der Kreation selbst führt einen auf viele mysteriöse Pfade, und jedes Mal ist es eine ermüdende und doch fesselnde Reise.















FANTASY ODER SCIENCE-FICTION?

Meine erste Liebe ist die Science-Fiction, aber als ich etwa zehn Jahre alt war, begann ich auch, mich für das Genre der Fantasy zu interessieren. Ich glaube, der erste Fantasy-Roman, den ich las, war „The Sword of Shannara“, ein Buch mit etlichen wunderbaren Farbbildern der Brüder Hildebrandt. Ich erinnere mich noch an die magische Atmosphäre, die sie umgab und verbrachte Stunden damit, die Bilder anzustarren. Um ehrlich zu sein, konzentrierte sich damals meine künstlerische Energie voll auf das Zeichnen von Superhelden: Farbillustrationen schienen, technisch gesehen, in weiter Ferne. Jetzt, da mein Geschmack sich etwas verfeinert hat, erscheint Fantasy, noch vielleicht mehr als Science Fiction, als ein riesiges Universum, dessen Wurzeln so weit in die Zeit zurückreichen, wie die Menschheit selbst, und erklärt unsere Grundinstinkte durch die Mythologie uralter Kulturen bis zu dem großen zeitgenössischen Literaturrepen. Denn ein Künstler hat hier die Qual der Wahl, was Motive und Kostüme betrifft, und man kann beim Mischen von Mode verschiedener Zeitalter Spaß haben.

Ich liebe alle Fantasy-Genres, Horror und Thriller eingeschlossen, und ein Profi sollte immer versuchen, seine Arbeit so weit es geht zu variieren, um mit dem wechselnden Geschmack der Leute mithalten zu können. Unter all den Möglichkeiten, die der Markt bietet, ist es jedoch fast obligatorisch für einen Künstler, sich selbst dem Fantasy-Genre zu widmen. Fantasy bietet so einen weiten Markt, da die Themen, um die es geht, für das Publikum allgemeiner und leichter zu verstehen sind (bei beiden Geschlechtern). Science Fiction jedoch war zum Beispiel immer für eine kleinere, hauptsächlich männliche Fanbasis reserviert, da Technologie und die Erforschung von fernen Planeten unweigerlich ein männliches Publikum anspricht. Dieses Übergewicht der Fantasy macht mir aber nichts aus. Als ich jünger war, gab mir Science Fiction die Chance, anhand meiner Zeichnungen im Weltraum umherzureisen, aber als ich älter wurde, begann ich eine tiefgreifend Kälte für dieses Genre zu empfinden. Da sie so auf Wissenschaft konzentriert ist und Alienwelten und Gesellschaften glaubhaft macht, bin ich der Meinung, dass sie generell versagt, wenn es darum geht, den menschliche Geist zu beleuchten. Das Kreieren von außergewöhnlichen Technologien und fantastischen Raumschiffen ist unterhaltsam, wie wenn man wieder zum Kind wird, aber Fantasy ist etwas ganz anderes. Ich betrachte es als weit ausgereifteres Genre, eine Zerstreuung der Geistes nur in der Erscheinung. Wenn ich an einer Fantasy Illustration arbeite, bin ich voll involviert, ich berühre die tiefsten Teile meiner Seele und male aus einem anderen Antrieb. Ich kann mich richtig in die menschliche Psyche vertiefen, Licht und Schatten aus der sie besteht, und das auf Papier zu bringen, ist erfreulich. Das Zusammenbringen von Frau und mythologischer Bestie hat eine starke erotische Komponente an sich – primitive Kraft und Sex formen eine explosive Mischung – oder sich selbst in die Fußstapfen eines Kriegers zu bringen, der einen Riesen angreift, wie in „Land of Giants“ (Seite 50), eine Herausforderung, die einen in jeder Hinsicht vertiefen lässt. Wenn man einen Moment aufhört nachzudenken, realisiert man, dass in der Fantasy-Mythologie jede Rasse eine andere menschliche Charaktereigenschaft symbolisiert: Elfen – die Verbindung mit der Natur, Zwerge – Fantasie und Arbeit, Oger – die mehr zerstörerischen und gewalttätigen Instinkte, Zauberer – Weisheit. Wenn man diese Charakteristiken verwendet, kann man alles komplett über die Menschen erzählen, in all ihren Formen. Früher malten die Zeichner die klassische Mythologie, um die menschliche Seele tiefer zu analysieren. Heutzutage gehen die Zeichner zu Fantasy über, die die alten Mythen auf neuen Wegen wieder einbringt.

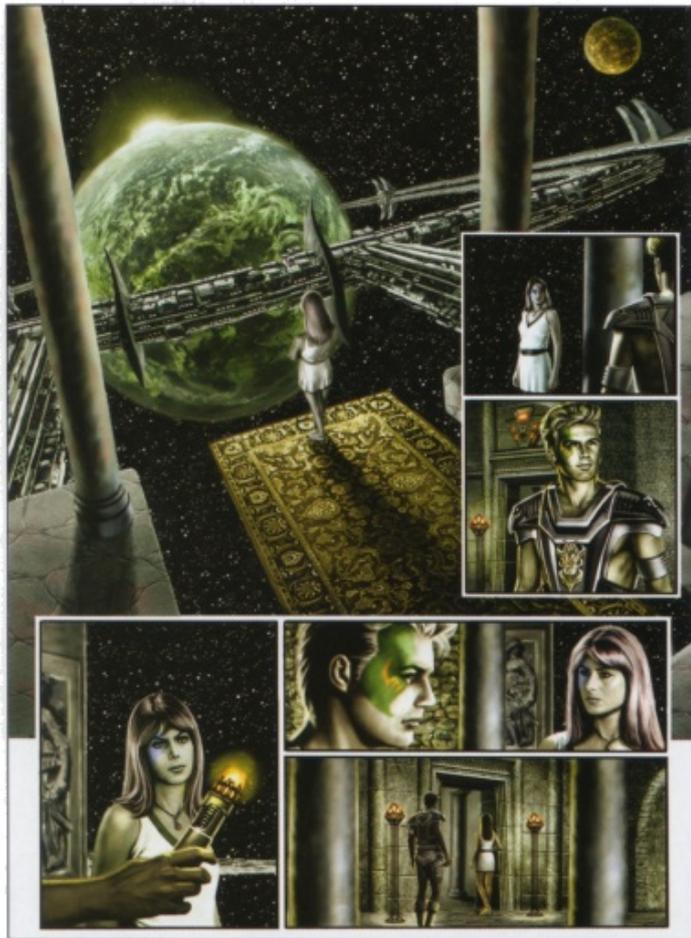
Die ständige Suche nach neuen Ausdruckswegen für meine Kreativität brachte mich dazu, meine Leidenschaft, Fantasy und Science-Fiction, in einem einzigen Comic zusammenzubringen. So entstand „Endora“, eine Geschichte die zwei Genres vereint, und die ein bezüglich Grafik herausforderndes Projekt darstellt, da sie farbig und jede einzelne Abbildung eine kleine Illustration ist. Ich genieße es, unverkennbare Welten zu kreieren, in denen meine Charaktere umherstreifen können. Ich versuche eine weitreichende Story zu kreieren, eine Art Sage, in die ich all meine Fähigkeiten, erzählerisch und zeichnerisch, auf die Probe stellen kann.

Leider drängte das andauernde Streben nach neuen Marktanteilen viele Verleger dazu, Cover für ihre Bücher zu produzieren, die nicht mehr die typischen erzählerischen Elemente des Genres wie Drachen, Ungeheuer, Elfen und so weiter beinhalten. Um neue Leser anzusprechen, ist die derzeitige Tendenz die, Landschaften oder einzelne Objekte zu konzipieren, die einige symbolische Bedeutungen haben, wie Schwerter, Helme oder Türme. An solchen Jobs liegt mir nicht viel, und wenn ich die Wahl habe, ziehe ich es vor, im Mainstream zu bleiben, und Verleger zu erreichen, die immer noch Illustrationen verwenden, um Geschichten zu erzählen, und Charaktere zu präsentieren, anstatt nur eine Idee vorzuschlagen.







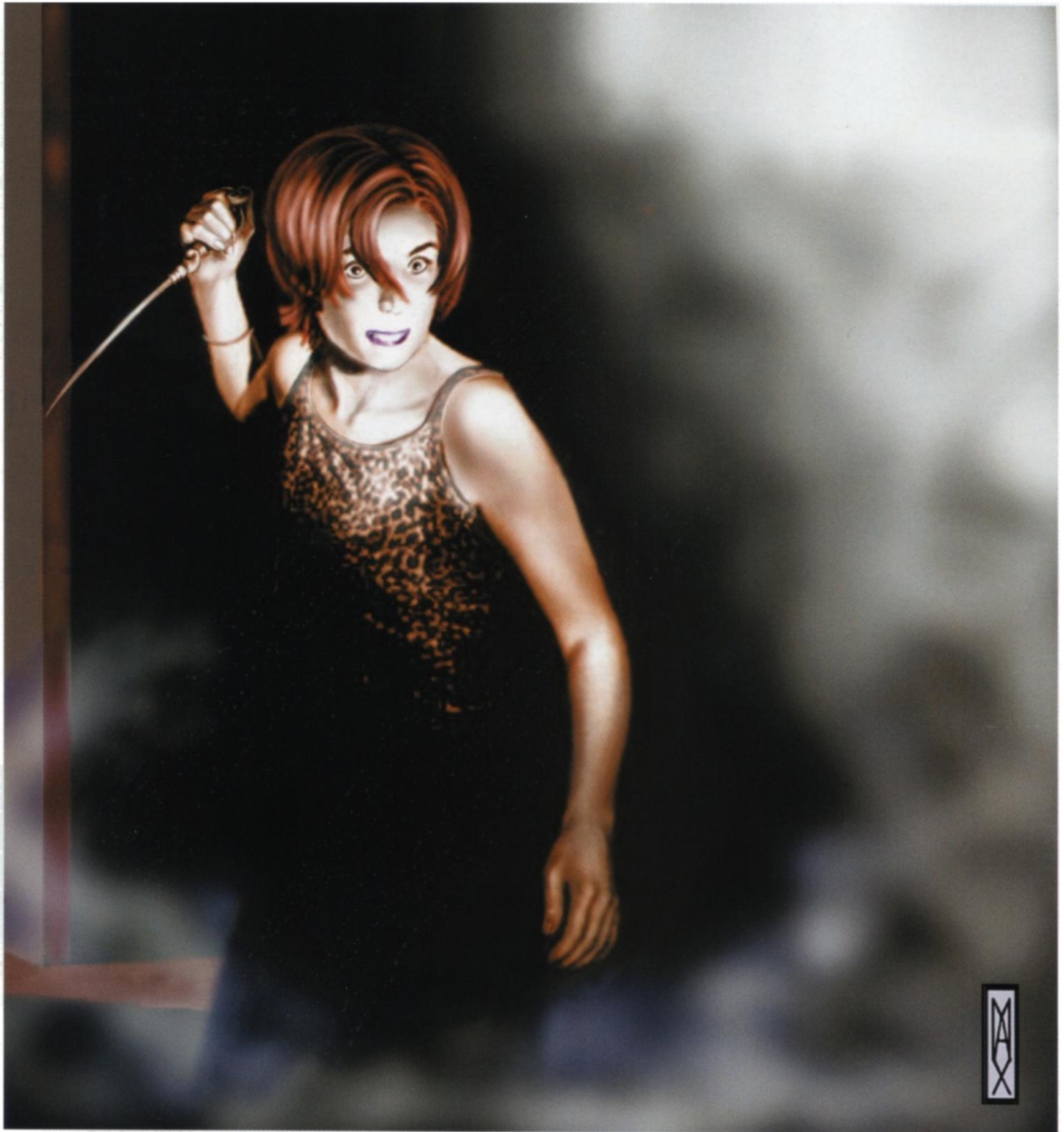


THERE IT IS!

THE CITY WHOSE BALTH SPOKE ABOUT!

COMPUTER, FIND A PLACE FOR LANDING.









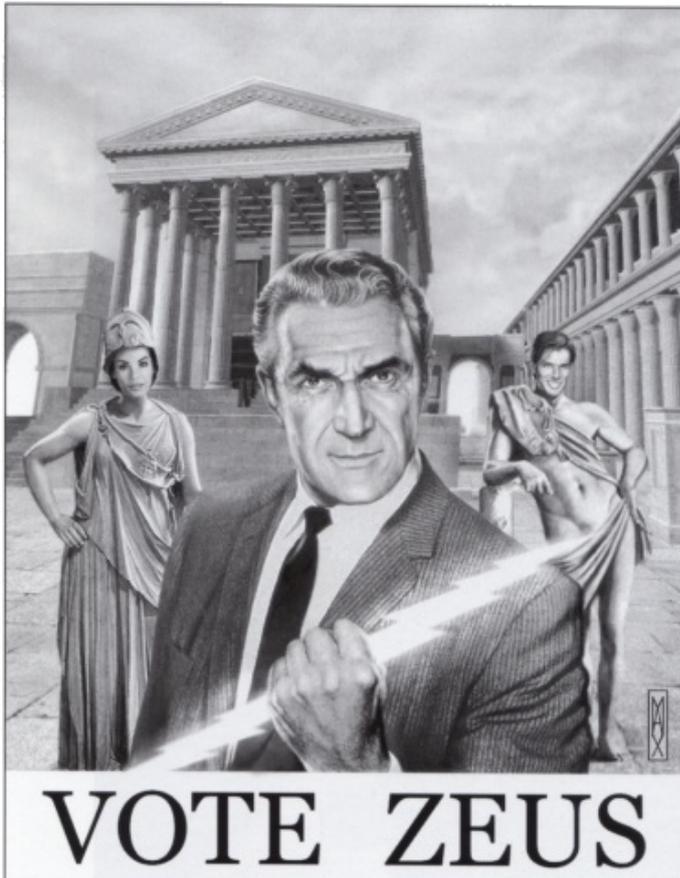


DIE KUNST UND DER MARKT

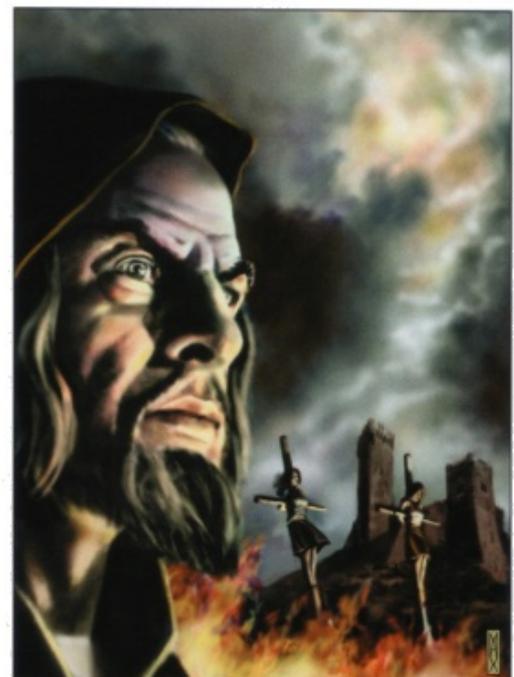
Ein guter Zeichner zu sein, bedeutet nicht automatisch, leicht Arbeit zu finden. Man kann ein Genie sein, aber niemand erkennt es. Talent an sich führt alleine nicht zu Arbeit. Aus seiner größten Passion einen Beruf zu machen, ist mit Sicherheit sehr schwierig, aber ich bin davon überzeugt, dass, wenn man nur ein wenig den Drang dazu hat, wenn das Leben von der Kunst abhängt, man als Zeichner in der Lage ist, alles zu geben. Dies ist der einzige Weg, sich selbst zu etablieren. Wenn man keinen Antrieb hat, wird man faul und legt sich nicht so gut wie möglich ins Zeug. Es scheint masochistisch zu klingen, aber die Hauptschwierigkeiten in meinem Leben waren, als Person zu reifen und damit auch als Künstler. Wenn man nicht intensiv lebt, kann man in seinem Beruf nichts Originäres produzieren.

Kontakte zu Verlagen zu knüpfen, ist fast eine Kunst an sich. In dieser Hinsicht hat die Einführung des Internets meine Art, mein Portfolio zu präsentieren, geändert, indem es mir die gesamte Welt ins Haus bringt. Dies ist sicher ein Pluspunkt für jemanden, der so faul ist wie ich, der Spezialmessen als Buße betrachtet, an denen ich gegen meinen Willen teilnehmen muss. Diejenigen, die normalerweise das Internet für Ihre Arbeit nutzen, sind sich der Vorteile wohl bewusst, aber ein Zeichner ist besonders mit der Möglichkeit gesegnet, die Seiten der Verleger zu besuchen, die ihn interessieren und mit denen er dann per E-Mail in Kontakt treten kann. Wenn möglich versuche ich immer, meine Kunden persönlich kennenzulernen, da ich an persönliche Beziehungen glaube, aber dies ist unmöglich geworden, seitdem ich meine Arbeiten weltweit verkaufe. Das Internet hebt Entfernungen und Zeit auf und ist ein hervorragender Kanal für Werbung, da es jedem zu jederzeit ermöglicht, mein Portfolio über meine Website zu besuchen. Ich bin mit allem, was die Verlage produzieren, auf aktuellem Stand und kann die neuesten grafischen Trends verfolgen, damit ich nicht hinter den neuesten Stilrichtungen zurückbleibe. Jeden Monat versende ich automatisch einen neuen Newsletter an alle auf meiner Webseite registrierten Interessenten, ich kann sie über die neuesten Entwicklungen meiner Arbeit auf Stand halten und bekomme auch oft wertvollen Input von ihnen. Der Newsletter ist eine Art monatliche Mini Psychotherapie für mich - ich kann meine Gedanken fokussieren und diejenigen informieren, die mir bei den weniger sichtbaren Aspekten meiner Arbeit folgen. Es ist bemerkenswert, wie wenig jene, die nicht in dem Beruf arbeiten, über seine Details wissen. Wenn ich erkläre, dass es mindestens zwei Wochen dauert, ein Bild in Öl anzufertigen, sind die Leute überrascht. Ähnlich ist es, wenn ich sage dass es vier Tage mit dem Computer dauert, dann denken sie immer, das wäre eine lange Zeit, da „der Computer doch alles macht“ und „es ist keine richtige Kunst“, da es nicht auf Papier produziert wurde. Als ob die Kunst in den Hilfswerkzeugen präsent wäre, nicht im Kopf des Künstlers.

Der Wert, den man seiner eigenen fertigen Arbeit gibt, ist oft nicht der gleiche, den man dafür gezahlt bekommt, aber dies ist auch oft andersrum der Fall: ich fertige oft Stücke an, mit denen ich nicht zufrieden bin, auch wenn ich dafür gut bezahlt werde. Was ist also der richtige Wert für ein Kunstwerk? Wenn wir Wert meinen, meinen wir den wirtschaftlichen Wert, er ist abhängig vom Markt, in anderen Worten, dem Maximum, das ein Kunde dafür zu zahlen bereit ist. Aber das ist nicht der absolute Wert - viel hängt von den derzeitigen Trends ab. Viele berühmte Künstler wurden Jahre nach deren Tod neu eingeschätzt, während andere zu Lebzeiten angepriesen wurden und einige Jahre nach dem Dahinscheiden vergessen sind. Liegt der wahre Wert in der Beurteilung der Kritiker? Aber auch die Experten sind nicht immer zuverlässig: Ich hatte einmal einem Art Director eines großen Verlages eine Arbeit vorgelegt, die ich mit dem Computer angefertigt hatte, und er begann das Bild zu vergrößern, um mir zu zeigen, dass er wisse, wie man Fehler in einer Arbeit findet, bis ein bestimmtes Detail den gesamten Bildschirm ausfüllte, und er triumphierend erklärte: „Da! Sehen Sie, dass da ein wenig verschmiert ist?“



Im Wesentlichen ist der wahre Wert einer guten Arbeit nicht bestimmt durch einen Preis oder eine Meinung, sondern eher durch die eigentliche Qualität der Arbeit selbst, in den Emotionen, die den Betrachtern übermittelt werden, in der Art, wie es die Existenz von Schönheit in der Welt wiedergibt, und wie man beinahe unsterblich werden kann, indem man etwas Einzigartiges und nicht Wiederholbares schafft.

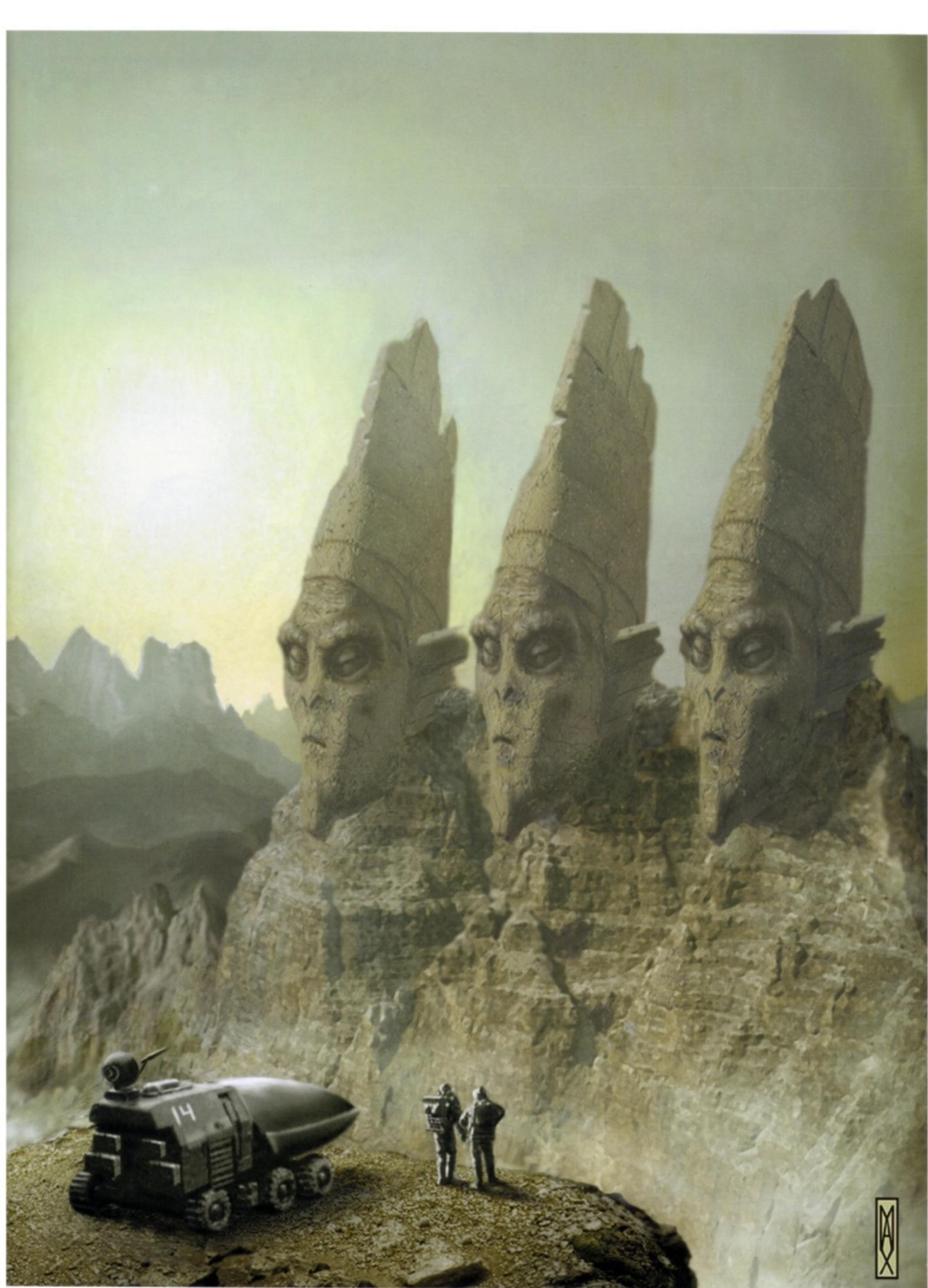














PIN-UPS UND EROTISCHE KUNST

Die Kunst der erotischen Pin-ups ist eine Mischung aus klassischer Malerei und moderner Fotografie. Sie zeigt oft eine Mischung aus Mythologie und Fantasie. Die Künstlerinnen dieser Gattung sind oft Frauen, die ihre eigene Vision von Schönheit und Erotik in ihre Werke einbringen. Die Pin-ups sind nicht nur eine Form der Kunst, sondern auch eine Form der Selbstverwirklichung. Sie sind eine Art von Kunst, die die Fantasie der Künstlerinnen zum Ausdruck bringt. Die erotischen Pin-ups sind eine Form der Kunst, die die Fantasie der Künstlerinnen zum Ausdruck bringt. Sie sind eine Art von Kunst, die die Fantasie der Künstlerinnen zum Ausdruck bringt.



PIN-UPS UND EROTISCHE KUNST

Bis jetzt habe ich mich im großen und ganzen mit Pin-ups beschäftigt und nur gelegentlich die wahre erotische Kunst gestreift. Das Interesse daran, die weibliche Form zu zeichnen, war ein natürlicher Vorgang für mich. Bis vor einigen Jahren war ich hauptsächlich an der dynamischen Kraft von männlichen Körpern in Bewegung interessiert, und ich liebte es, Action- und Kampfszenen zu malen. Dann begann ich, die Balance der Besonderheiten in einer Zeichnung zu reflektieren, und betrachtete die weibliche Form als ein neues zu erforschendes Territorium. Ich stellte fest, dass die männliche Anatomie leichter zu zeichnen ist, da die Muskeln definierter und klarer sind, während Frauen empfindlichere Kurven haben und größere Aufmerksamkeit beim Finden der korrekten Konturen erfordern.

Die nackte Weiblichkeit ist eine Nagelprobe, die nur wenige Künstler vermeiden können. Es ist viel mehr als die Frage nach visueller Erotik, es ist die Suche nach dem Wesentlichen der weiblichen Seele. Die Freude, die ich beim Malen von Frauen habe, wird direkt auf den Betrachter übertragen, aber am meisten liebe ich an der weiblichen Form die Balance, die Grazie der Pose, die Ausdruckskraft des Gesichtes, all diese Dinge, die über die einfache anatomische Erforschung hinausgehen. Eine Nackte sollte zum Trampolin für das Entdecken der Bedeutung der Weiblichkeit werden. Eine gute weibliche Akt kann sich in die Gedanken des Modells vertiefen, Orte erreichen, die selbst sie nie sieht, oder den Betrachter mit einem subtilen, verführerischen Blick verführen, oder noch einfacher, er kann zur Studie einer Serie von Kurven in Harmonie miteinander werden. Dies ist der Fall bei „Babylon Slave“ (Seite 76), wo der wellenförmige Körper der Frau durch die Rundheit des Sofas hervorgehoben wird, auf dem sie liegt. In „Leda“ (Seite 77) jedoch suchte ich nach einer grafischen Lösung, eine Nackte in klassischer Pose mit der Dekoration zu kombinieren, die ich auf einem Kleiderschrank in den Räumen Napoleons III. im Louvre gesehen hatte. Ich hatte verschiedene Aspekte von Klimt im Kopf, wie „The Kiss“ oder „Danae“, ein Bild, an dem ich den Ausdruck des Gesichtes und die Harmonie der Kurven liebe. Ich habe eine sehr klassische Annäherung an die Malerei, was bis jetzt immer darin bestand, die Realität so zu repräsentieren wie ich sie sehe. Ich habe daher bestimmte Schwierigkeiten, einen Körper auf ein paar Pinselstriche zu reduzieren oder den Hintergrund mit einer Serie von Mustern zu füllen, wie es der österreichische Meister tat. Das Endergebnis von „Leda“ ist hinsichtlich Komposition und Farben sehr ausgeglichen, aber nicht genau das, was mir vorschwebte. Der Vergleich mit den Meistern der Vergangenheit ist immer eine akribische Arbeit. Ich fühle mich immer unwohl, wenn ich mich mit ihnen vergleiche, und bin davon überzeugt, dass ich nicht gut genug bin, zu probieren und zu reproduzieren, was ich sehe. Aber das ist normal, ich fühle mich nicht als besonders begabter Künstler, da es für mich eine ganz natürliche Sache ist, wie das Atmen oder das Laufen für andere.

Synthetismus ist derzeit ein Thema das ich studiere – ich wäre gerne in der Lage, eine Emotion durch ein paar einfache Grafiken zu übermitteln, anstatt alles in dreidimensionaler Darstellung zu repräsentieren. Dies ist besonders in der erotischen Kunst einfach, da es nicht unbedingt notwendig ist, eine Umgebung darzustellen – es ist ausreichend, einfach eine Atmosphäre zu kreieren. „Seduction“ (Seite 84) ist ein weiterer Versuch, eine einfache ästhetische Lösung für den Hintergrund zu verwenden. Das Oval, das zwei Frauen umrahmt, definiert die Komposition des Bildes, und die Kurve des Steinbogens erinnert an die Idee des Kreises. Die Sapphische Liebe, die in dieser Illustration abgebildet ist, ist ein häufiges Thema in dieser Form der Kunst, aber sogar hier versuche ich, Bedeutungen aufzuzeigen, die über den Sex zwischen Frauen hinausgehen. Die unklaren animalischen Gesten und die dunkle Haut einer der Frauen repräsentieren das Böse; die blasse Frau, verführt durch ihre Umarmung, ist das Gute, unfähig ihrer Faszination zu widerstehen.

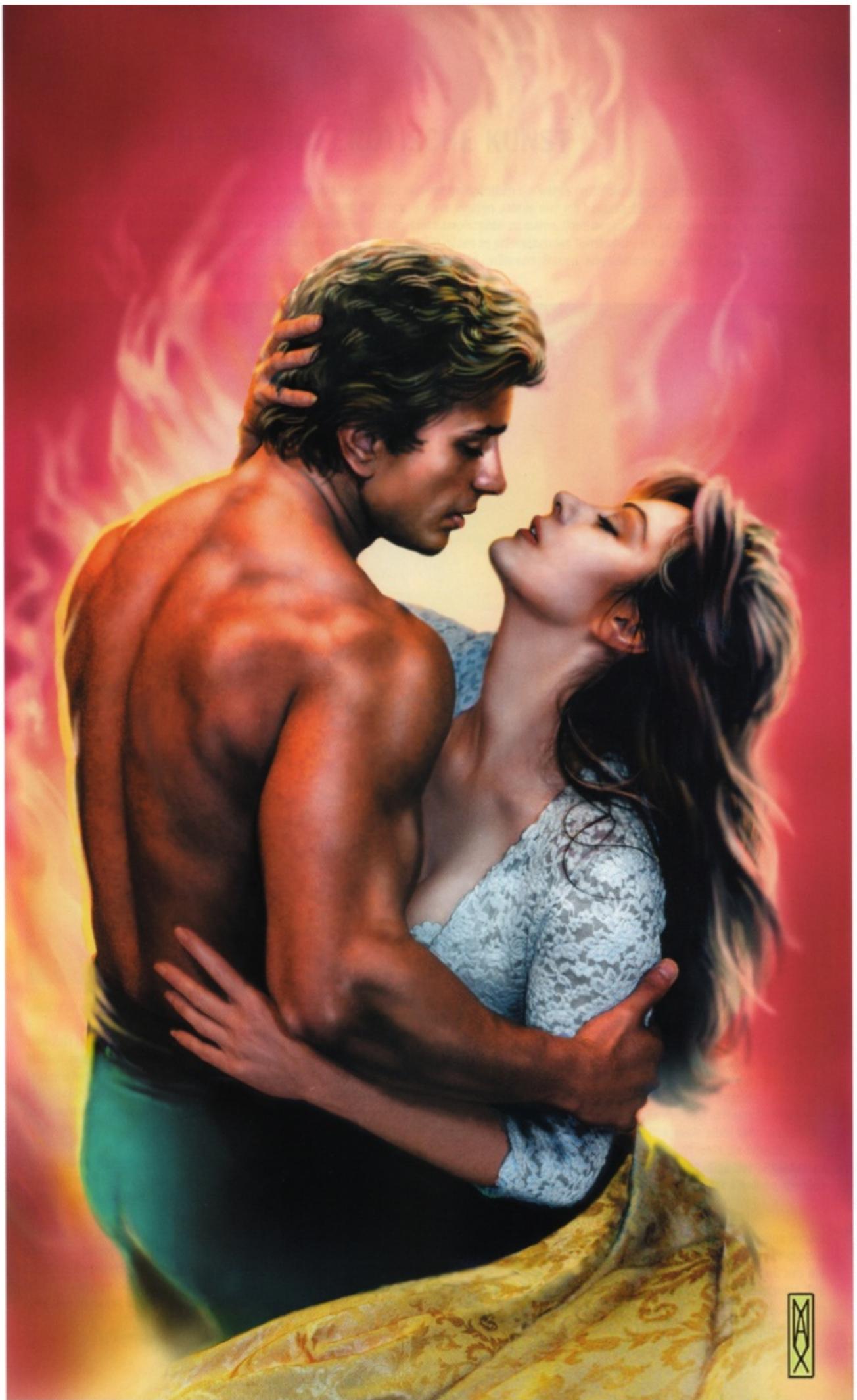
Erotik hat hin und wieder lediglich die Bedeutung, etwas anderes anzudeuten. In „Elena“ (Seite 20) zieht das Mädchen seine Hose aus und erweckt eine große Erwartung beim Betrachter. Es zeigt nichts Vulgäres, nur bloße Natürlichkeit in der Gestik. Ich finde, dass zuviel Erotik zu einem schlechten Geschmack führt (Seite 77). Ich liebe es, Frauen zu zeichnen, die elegante Posen zeigen und in ihrer Absicht verführerisch wirken, ohne jemals genaue sexuelle Posen darzustellen. Es ist faszinierender, etwas anzudeuten, anstatt zu zeigen, und eine halbnackte Frau ist viel erotischer als eine ganz nackte.

Ich möchte, dass auch das weibliche Publikum meine Pin-ups interessant findet, also versuche ich, die Eleganz meiner Arbeit hervorzuheben und die Psychologie meiner Modelle zu erforschen. Aus diesem Grund war ich sehr zufrieden, weibliche Anerkennung für „Black Princess“ (Seite 80) zu bekommen – sie betonten die Tatsache, dass sie endlich eine echte schwarze Frau sehen, nicht nur die schwarze Ausgabe von Pamela Anderson. Ich liebe es, meinen weiblichen Charakteren ihre eigene Persönlichkeit zu geben, jedem Gesicht seine eigenen bestimmten Merkmale, da jedes Gesicht der Spiegel einer anderen Seele ist, und meine künstlerische Recherche soll nicht bei der äußeren körperlichen Erscheinung enden, sondern in das Wesen meiner Themen eintauchen. Ein Ziel, das ich, wie ich meine, noch nicht ganz erreicht habe. Ich will die Frauen, die ich darstelle, nicht als pure äußerliche Wesen behandeln, und ich will nicht riskieren, alle Frauen gleich darzustellen, mit den gleichen Eigenschaften, eine Gewohnheit, die viele erotische Zeichner negativ auszeichnet. Manche mögen sagen, dass ein Künstler seine Arbeit auf diese Weise charakterisiert, aber ich sehe es als einschränkend, und ich verehere Maler wie Rockwell zutiefst, der wusste wie er Geschichten durch die Eigenschaften der von ihm gezeichneten Gesichter erzählte.

Eine Zeit lang zeichnete ich die Cover von Liebesromanen, ein Genre, das mit erotischer Kunst viel gemein hat. Man muss große Leidenschaft in den Bildern andeuten und soviel wie möglich von Mann und Frau zeigen, ohne in die Anstößigkeit abzugleiten, da die Leser (meistens Frauen) die Leidenschaft ohne den expliziten Bezug zu Sex fühlen möchten. Die Ausdrücke müssen daher sinnlich sein, die Männer sehr muskulös, die Frauen schön und verführerisch. Das Feuer der Leidenschaft, das die Protagonisten ergreift, ist offen hinter deren Rücken in „Flame of Passion“ (Seite 66) repräsentiert, während ich in anderen Titelseiten delikate Situationen wählte, wie in „The Bride Maker“ (Seite 69). Es war eine erfreuliche Erfahrung – ich konnte die männliche Muskelkraft analysieren und faszinierende Frauen in einem einzigen Bild zeigen, ohne mich allzu sehr wegen der Hintergründe zu sorgen, die für die Hauptszene nur von sekundärer Bedeutung waren. Der mühsamste Aspekt dieser Arbeit ist, dass die typische Szene immer der Kuss in den Nacken ist, und es ist schwierig, immer wieder mit unterschiedlichen passenden Posen aufzuwarten. Eine der Lösungen zu diesem Problem ist es, den Winkel des Rahmens zu ändern, ein anderer ist das Spielen mit dem Fallen, der Farbe und dem Stil der Kleidung, die sich mit der jeweiligen Zeit, in der die Romanzen spielen, sowieso immer ändert.

Ein Künstler durchläuft in seiner Karriere verschiedene Phasen und entwickelt sich künstlerisch, indem er stets neue Wege sucht, ohne jemals stehen zu bleiben. Es ist schwer zu sagen, was sein letztendliches Ziel ist – es existiert vielleicht überhaupt nicht – aber die Reise, die er macht, ist auch so wichtig. Ich habe gelernt, dass wir im Leben oft neuen und unbekanntem Pfaden begegnen, die uns zu Dingen führen, die wir uns nie hätten träumen lassen und die gerade deshalb faszinierend sind. Es ist wie eine lange Reise zu den unbekanntem Planeten des Universums. Die Zahl der Wege ist unendlich, aber ich habe meine Kunst, um sie alle zu erforschen.









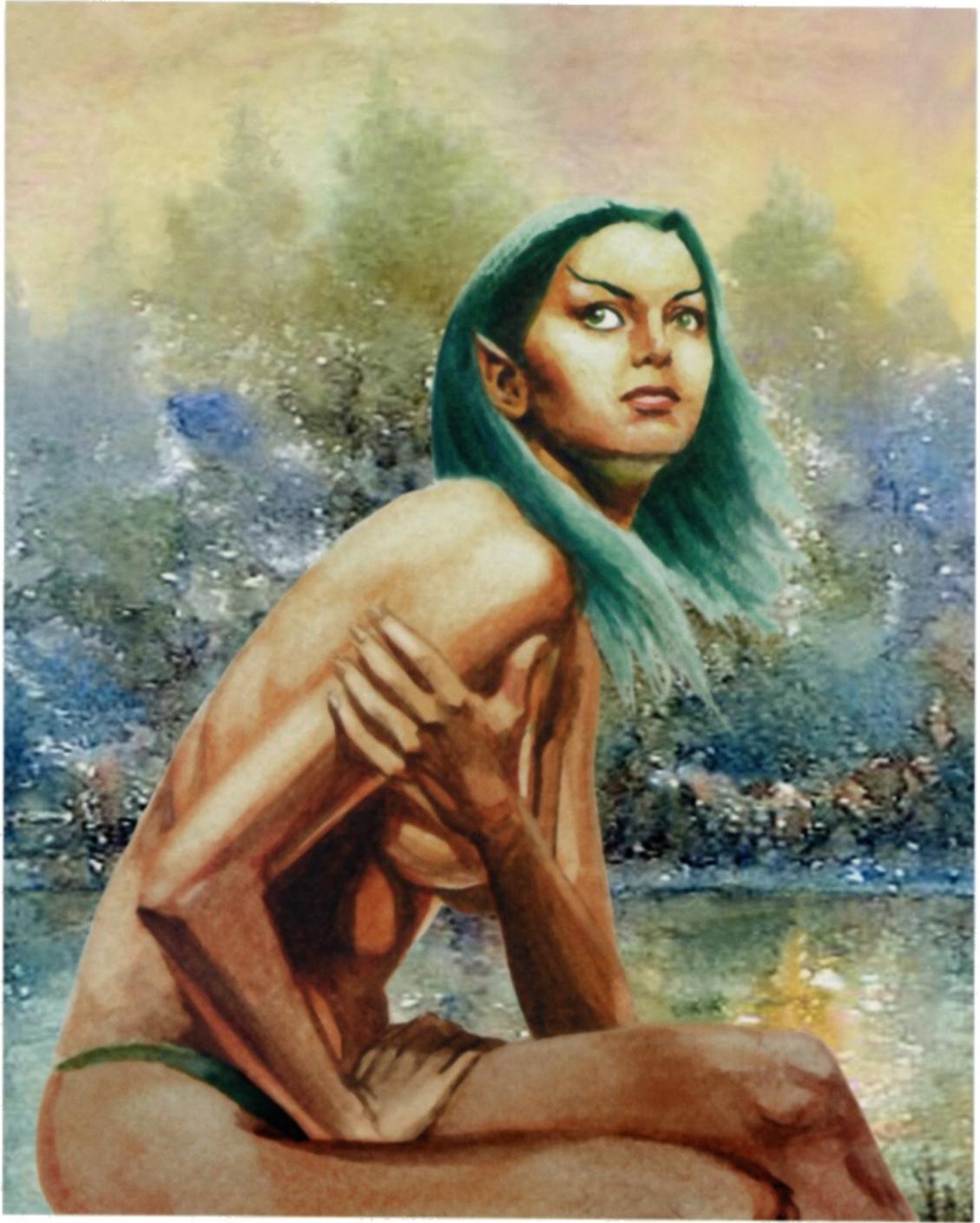




















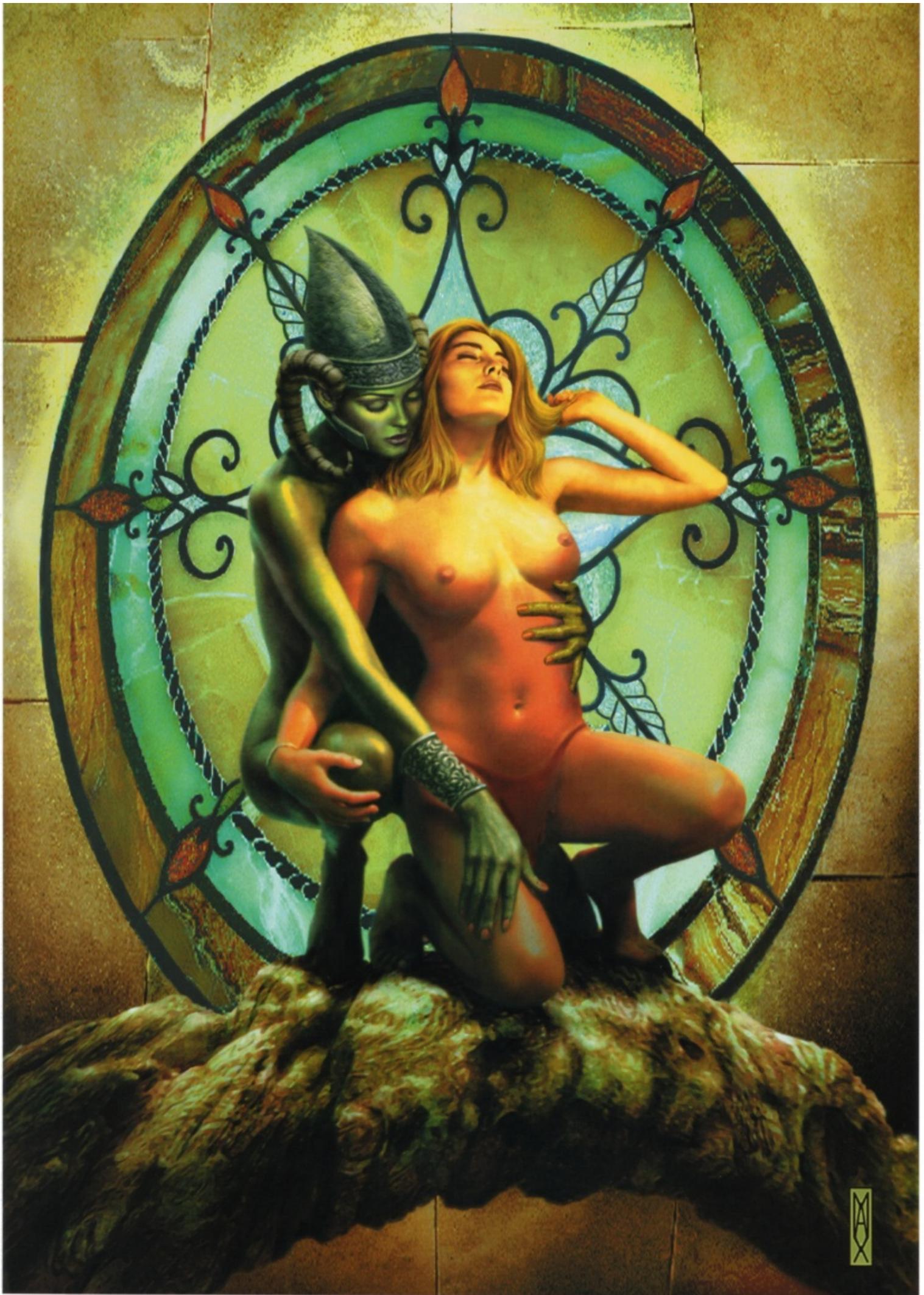




























INDEX

Seite 1

DRAGONS NEST

Digital. Cover für Kate Forsyth's „Die verwunschenen Türme“, Blamvalet und für AST Publisher.

Ich stellte mir einen Ort auf dem Dach der Welt vor, wo Drachen alleine leben könnten... Über den Wolken der westlichen Berge leben die schrecklichen Grauen Drachen. Um ihre uralten Geheimnisse zu bewahren, verstecken sie sich vor der Neugier der kleinen Menschen. Der Verlag sättigte das Rot und den Kontrast im Himmel, um das Cover in den Bücherregalen auffälliger werden zu lassen. Ich war zuerst überrascht, musste aber dann zugeben, dass das Endergebnis ziemlich gut war.

Seite 4 oben

PANEL AUS „NATHAN NEVER“

Tinte auf Papier, 21,6 x 20,3 cm. © Sergio Bonelli Editore.

Seite 4 unten

NATHAN NEVER

Tinte auf Papier, Illustration für meine Webseite.

Seite 5

SEITEN AUS „NATHAN NEVER“ (I, II, III, IV)

Tinte auf Papier, 21,6 x 29,2 cm. © Sergio Bonelli Editore.

Seite 6

WONDER WOMAN

Digital. Private Arbeit, © DC Comics.

„Nun, warum nicht zeigen, wie sich die mächtige Superheldin wie eine normale Frau verhält?“ Ich mag die Farben, die inspiriert sind von den Pin-up Girls der Vierziger und Fünfziger.

Seite 7

SILVER SURFER

Stift auf Papier und digital. Private Arbeit. © Marvel Comics.

Ursprünglich eine kolorierte Bleistiftzeichnung, wurde es später in Photoshop importiert, wo ich die endgültigen Effekte hinzufügte.

Seite 8

SUPERMAN

Digital. Cover für „ComicUS Summer Special“, © DC Comics.

Seite 9

BATMAN

Digital. Private Arbeit, © DC Comics.

Als Superhelden Fan ist es für mich schwer, der Faszination des Dunklen Ritters zu entkommen... hier ist meine Hommage an den komplexesten und tragischsten Verbrechensbekämpfer aus der Welt der Superhelden. Ich versuchte dem Kostüm und der Atmosphäre die Stimmung der dunklen Vision zu verleihen, die Schöpfer Bob Kane ursprünglich 1939 im Sinn hatte.

Seite 11

STORM

Digital. Private Arbeit.

Seite 12

LAST ROMAN CONQUER

Digital. Private Arbeit.

Das ist eines meiner Lieblingsbilder. Ich stellte mir eine römische Patrouille vor, die am äußersten Rand der bekannten Welt ankommt... Der Anblick der wilden Landschaft erfüllt die Offiziere mit Entsetzen, während der Befehlshaber überlegt, ob er den Schritt ins Unbekannte wagen soll...

Seite 13

THE TIGER WARRIORS

Digital. Unveröffentlicht.

Das Reich der Fantasy wimmelt vor monströsen und ehrsüchtigen Kreaturen... Statt Pferde benutzte ich Tiger, um alten Ideen neuen Schwung zu geben. Ich arbeitete intensiv, um die katzenhaften und menschlichen Anatomien verschmelzen zu lassen, damit so ein passender wilder Hintergrund für meine Tiger Krieger entsteht.

Seite 14

STAR CORE

Digital. Private Arbeit.

Wegen der richtigen Farben arbeitete ich hart an diesem Bild. Hauptproblem war, die richtige Schattierung für das Blau im Vordergrund zu finden. Als ich etwas gelb dem Blau hinzufügte, klappte alles wunderbar. Für die Bäume brauchte ich wirklich sehr lange und die ganzen kleinen Äste waren sehr langweilig. Als ich mich fragte, „Warum mache ich so eine langweilige Arbeit?“, war das einzige, was mich weitermachen ließ, ein starker Glaube an das Endergebnis.

Seite 15 oben

THE EXPLORERS

Digital. Private Arbeit.

Weit entfernter Ort und Zeit. Ein außerirdisches Schiff fliegt langsam über einen unbewohnten Planeten. Stille und ein mysteriöses Gefühl von Ruhe.

Seite 15 unten

THE GOD IN THE SKY

Digital. Private Arbeit.

Mit diesem Bild wollte ich eine bewegende Stimmung erzeugen. Ein einsamer Mann auf einem Felsen erblickt eine allgegenwärtige fremde Präsenz im Himmel. Das Ergebnis der Schlacht ist unwichtig. Was wichtig ist, ist der gezeigte Mut.

Seite 16

SHE DWELLS AMONG THE CLOUDS

Digital. Cover für Eura Editoriale.

Die Schneekönigin. Ich versuchte die blauen Farben des Himmels mit ihrem Hutton zu balancieren, ohne dabei den Kontrast der Farben im Hintergrund zu verlieren... Ich bekomme einen kalten Schauer, wenn ich sie ansehe!

Seite 17

DRAGON RIDE

Digital. Private Arbeit.

Als ich mir diese Szene vorstellte, musste ich mir einen Weg überlegen, wie ich das den Drachen reitende Mädchen gut zeigen kann und auch den Drachen selbst, der viel größer sein musste. So beschloss ich, im Vordergrund den Kopf des Drachen mit dem Mädchen obenauf darzustellen, seine großen Flügel im Hintergrund, und es damit der Vorstellungskraft zu überlassen, wie groß die Bestie sein könnte.

Seite 19

HUMMING BIRD, GAZELLES, PANTHER

Wasserfarbe auf Papier, 12,7 x 12,7 cm. Private Arbeit.

Ein Künstler sollte verschiedene Medien testen, ehe er das wählt, das für seine Kunst am besten ist. Ich genoss es, für diese Bilder Wasserfarben zu benutzen, fast als Experiment. Das Ergebnis ist ein weicher Strich, der sich besonders gut beim Fell des Panthers macht.

Seite 20 oben

MAY (vorher „ELENA“)

Tinte auf Papier, 21,6 x 29,2 cm. Pin-up für Sergio Bonelli Editore.

Ich musste May zeichnen, eine Figur aus dem Comic ‚Nathan Never‘. Es sollte auf qualitativ gutem Papier gedruckt werden und als Geschenk an die Leser am Stand von Bonelli Comics auf der Mailänder Messe verteilt werden. Ich habe es gemacht, aber der Verlag fand es zu sexy für die jungen Leser und benutzte es nicht...

Seite 20 unten

TROLL

Tinte auf Papier, 12,7 x 20,3 cm. Private Arbeit.

Seite 21

SATYR-Sketch, DRAGON-Sketch

Tinte auf Papier.

Seite 22

TECHNICAL CHRIME

Öl auf Karton, 27,9 x 27,9 cm. Cover für „Technical Chrimme“, Heavy Metal CD von Node, Lucretia Records.

Dies war eine Auftragsarbeit für das Cover der CD einer Heavy Metal Band. Ich wollte ein Gefühl von Unterdrückung und von explosiver Gewalt schaffen. Ursprünglich Öl auf Karton wurde es später per Computer aufgebessert, um die Schattierung zu verfeinern.

Seite 23

THE RAPTURE

Öl auf Papier, 21,6 x 29,2 cm. Private Arbeit.

Eine heiße Nacht, eine leichte Brise und ein großer Mond am Himmel... aber man sollte immer wachsam bleiben. Ursprünglich ein Ölgemälde, wurde es später in Photoshop importiert, wo die endgültigen Effekte hinzugefügt wurden: Entsättigung, Unschärfe des Hintergrunds und einige Korrekturen bei den Wolken. Eine Hommage an das Heroic Fantasy Genre, mit einer romantischen Note...

Seite 24/25

RETURN OF THE ICE CRUSADERS

Digital. Werbestory für DIESEL.

Diesel, die weltweit bekannte Modemarke, bat mich für die 2004er Winterkollektion namens ‚The Return of the Ice Crusaders‘ sieben entsprechende Illustrationen anzufertigen. Ich musste die Models in eine Fantasy Landschaft einfügen, wo sie ihr Abenteuer erleben, eine Suche nach dem mächtigen Ring des bösen Herrschers eines weiten Eisplaneten. Es sind sehr realistische Werke, sogar noch realistischer als üblich, da die Kleidung deutlich zu sehen sein musste, um sie für die Kunden in den Geschäften leicht erkennbar zu machen. Eine kurze Computer-Flash-Animation wurde ebenfalls mit meinen Tuschezeichnungen erstellt, die die Story auf der DIESEL Webseite weiter illustrieren sollte. Die Aliens, die ich ursprünglich zeichnete, waren zu menschlich und ich musste sie ein paar mal ändern, bevor ich ihr richtiges Aussehen hatte, aber als ich fertig war, schickten mir die Art Directors ein Email aus London mit dem Inhalt, ‚Max, die Aliens sind KLASSE!!! WIR LIEBEN DICH!!!!‘

- Frozen Planet Landscape
- Crusaders already landed
- Explorers-pencil sketch
- Explorers-pencil sketch II
- Exploring the planet
- Pencil sketch for „Fight“.
- Fight
- Pencil Sketch-Flying Bikes
- Crusaders on flying bikes
- The Conclusion

Seite 26

CITIZEN OF THE SEA

Digital. Private Arbeit.

Wie würde sich eine Zivilisation im Meer entwickeln? Ich stellte mir das Volk gesellig und sehr intelligent vor. Meeresschildkröten schienen ein guter Anfang zu sein, weil ich sie mag. Das Innere des Fahrzeugs basierte auf dem Cockpit des Shuttles.

Seite 27

SKY HOUNDS

Digital. Private Arbeit.

Ich arbeitete viel an dem Arrangement, ein Spiraleffekt, der das Gefühl eines Kampfes im Himmel vermitteln sollte, mit den Schiffen, die Stunts vollführen, um Feinde abzuschießen.

Seite 28

DRAGON FLIGHT

Digital. Private Arbeit.

Der Flug des Drachens ist ein mächtiger Archetyp, ein Flug in unser Unterbewusstsein. Der Drache symbolisiert Weisheit und Ewigkeit. Der Drache lebte schon seit Äonen und ist unsterblich, wie unsere Seelen es sein sollen. Ich machte diese Arbeit, weil ich von der Idee fasziniert bin, einen Drachen über meinem Kopf hinwegfliegen zu sehen, während sein weiter Schatten die Sonne verdeckt und der Schlag der Flügel gegen den Wind tönt...

Seite 29

THE FINAL FIGHT

Digital. Cover für AST Publisher.

Ich benutzte einige Miniaturen, um diese Illustration anzuordnen, dann machte ich ein Foto wegen der Schatten, aber das wahre Problem war das Gleichgewicht zwischen Schwarz und Weiß, um jede Figur richtig zu betonen. Blickpunkt des Bildes ist der Ritter, der am Scheitel der Dreieckskomposition steht. Dort habe ich auch die Hauptlichtquelle des Bildes angelegt.

Seite 31

DEATH FIELD

Digital. Private Arbeit.

Ich stelle gerne die Geschichten von Helden und ihrer Eroberungen in imaginären Ländern dar. Obwohl sich der Held vielleicht nicht immer wie ein Gentleman gibt, triumphiert er mit seiner Stärke, seinem Verstand oder seinem Einfallsreichtum über seine Feinde, egal wie viele oder wie stark sie sind...

Seite 32

EMERALD GUARD

Digital. Private Arbeit.

Eine wirklich bezaubernde Frau, selbst als Kriegerin, kann ganz leicht den Betrachter nur mit einem Blick verführen... eine raffinierte Verführung zu zeigen war mein Ziel, als ich mit ‚Emerald Guard‘ begann.

Seite 33

YOUNG GALADRIEL

Digital. Cover für Eura Editoriale.

Seite 34

GOLIATH

Digital. Cover für „Goliath“, Solid Books.

Ich bekam eine Seite des Buches zu lesen und entschied mich, diese junge Asiatin darzustellen, deren Bewusstsein langsam mit einem futuristischen Computer verschmilzt. Es erschien mir als sehr kraftvolles und ansprechendes Motiv, metaphorisch gesehen eine Rückkehr in den Uterus der Mutter.

Seite 35

NEVERENDING YEARS

Digital. Cover für Editrice Nord und „Galaxies“.

Dies entstand als Cover für ‚City‘, dem Roman von Clifford Simak. Ursprünglich malte ich einen Himmel voller Wolken, aber der Art Director sagte, er brauche etwas mit mehr ‚Symbolik‘ und weniger etwas Realistisches. Ich folgte seinem Rat und war mit dem Ergebnis ziemlich zufrieden. Ich musste zugeben, dass er recht hatte.

Seite 36

CREATION

Digital. Private Arbeit.

Ich wurde durch die Worte der Bibel inspiriert: „Und es werde Licht...“ ...aber in meiner Vorstellung muss Gott wie eine Frau aussehen, da er der Bringer der Fruchtbarkeit ist.

Seite 37 oben

YELLOW SUBMARINE

Digital. Illustration für „Yorick Fantasy Magazine“ online.

Seite 37 unten

DEATH CARRIER

Digital. Private Arbeit.

In der nahen Zukunft wird Frieden noch immer durch Gewalt gesichert werden müssen. Ich mag die Farben, ich mag die Atmosphäre des sich abzeichnenden Krieges und die Lichter im Himmel, die sich auf dem Meer reflektieren. Ich benutzte die F22 der US-Airforce als Modell für den Jet im Vordergrund.

Seite 38

ELFIC VESSEL

Digital. Private Arbeit.

Ich suche oft ein Gefühl des Wanderns und der Größe in meiner Kunst. Hier ist ein schönes Beispiel, was ich damit meine. Ich glaube, eine gute Illustration sollte zeitlos sein und zur Seele über unbekannte Welten sprechen, wo Magie noch existiert...

Seite 39

THE SORCERESS CASTLE

Digital. Cover für „Revelations“.

Seite 41

THE ADVISER

Digital. Private Arbeit.

Seite 42

PENCIL DRAWING

Stift auf Papier, 21,6 x 27,9 cm.

Seite 43

PENCIL DRAWING II

Stift auf Papier, 27,9 x 21,6 cm.

Seite 44

MAIDEN OF THE WOODS

Digital. Private Arbeit.

Seite 45

FAIRY FALLS

Digital. Private Arbeit.

Seite 46

SUNSET ON SHADIR

Digital. Private Arbeit.

Ein ruhiger Sonnenuntergang löst dieselbe Melancholie in uns aus, wie in diesem Bewohner eines fremden Planeten... für den Hintergrund inspirierten mich die Rocky Mountains.

Seite 47

WHITE PRINCESS

Digital. Hardcover für B. Eddings' „Tamuli die Schimmernde Stadt“, Weltbild.

Seite 49

GOING BACK HOME

Digital. Innenillustration für „Il ritorno di Conan d'Ausonia“, Yorick Fantasy Magazine.

Zum ersten mal musste ich Schnee malen. Ich versuchte die Atmosphäre eines heiteren und windigen Tages einzufangen, wobei sich das Blau des Himmels auf der weichen, weißen Oberfläche spiegelt. Der junge Mann mit dem Bogen ist Conans Sohn.

Seite 50

LAND OF GIANTS

Digital. Private Arbeit.

Ich hatte etwas Ärger mit den Farben, ich konnte die dominante Farbe nicht bestimmen, bis ich grün und gelb aussuchte, was schließlich gut passte. Hier und da ein Hauch rot gab dem Bild etwas mehr Leben. Die Möglichkeit, mit dem Computer einfach zwischen den Farben zu wechseln, half mir dieses mal sehr.

Seite 51

MOUNTAIN ORCS

Digital. Private Arbeit.

Seite 52

ENDORA Seite 1, ENDORA Seite 2 & ELESIA, LORIEN (Charaktere aus „Endora“)

Digital. Private Arbeit.

In einem Experiment zeichnete ich einige farbige Comic Seiten in meinem hyper-realistischen Stil. Der Ausgangspunkt war: „Was passiert, wenn Götter existieren, aber total verrückt sind?“ Schauplatz der Story ist Endora, ein ferner Planet, wo Zivilisation und wissenschaftlicher Fortschritt in voller Blüte standen. Aber ein Virus, das Serx, fähig, die menschlichen Urinstinkte außer Kontrolle laufen zu lassen und sich über die Atmosphäre auszubreiten, verursachte einen globalen Krieg, der die Zivilisation vernichtete und die meisten Einwohner von Endora tötete.

Vom Virus eingeschüchtert und voller Hoffnung nach einer Heilung suchend, flohen die letzten Überlebenden nach Daliah, eine riesige Raumstation im Orbit um den Planeten, die vom Krieg erschüttert wurde deren lebenserhaltenden Systeme nicht mehr einsetzbar waren.

In den folgenden Jahren verbreitete sich ein Gedanke auf der Station: es ist nutzlos, die Energiequellen Daliahs für den Planeten zu unterhalten, der sowieso als unheilbar infiziert betrachtet wurde. Es wäre besser, sich auf die Entwicklung Daliahs zu konzentrieren. Jeder Kontakt mit Endora wurde abgebrochen und der Planet wurde von diesem Moment an aus Angst vor dem Virus Tabu.

Tausend Jahre vergingen und kein Daliahner ging nach Endora. Mittlerweile wuchs die Bevölkerung auf Daliah und die Station wurde erweitert, bis sie einen großen Ring um den Planeten bildete...

Die Story beginnt etwa Tausend Jahre nach dem Großen Krieg, als das Virus Serx, seit Jahrhunderten verschwunden, bei Elesia auftauchte, Daliahs Präsidentin, die zum Orden der Organizer gehörte, den mächtigen Herren der Station. Elesia erfährt von einigen Überlebenden auf dem Planeten und von einigen neu entstehenden Zivilisationen. Die Präsidentin, die von ihrer Infizierung nichts weiß, betrachtet die neuen Bewohner Endoras als Bedrohung für die Sicherheit Daliahs. Sie müssen vernichtet werden...

Seite 53

DRAGON'S WRATH

Digital. Cover für „Terre di Oscuria“.

Ich zeichne gerne furchteinflößende Drachen und am liebsten hauche ich ihnen Leben ein, was natürliche Bewegungen und korrekte Anatomien bedeutet. Ich studierte intensiv die Körperstrukturen der Dinosaurier für dieses Werk und bin mit dem Ergebnis sehr zufrieden. Ich habe die Kriegerin oben auf die Felsen gestellt, um ihr eine kleine Chance zu geben, das gigantische Biest zu besiegen.

Seite 54 oben

KILLING FOG

Digital. Private Arbeit.

Seite 54 unten

KILLER HUNTERS

Digital. Cover für „Segretissimo“, Arnoldo Mondadori Editore.

Seite 55 oben

VIOLENT BIG CITY

Digital. Cover für „I Gialli“, Arnoldo Mondadori Editore.

Ich glaube, der Ansatz des Blickpunkts, den ich wähle, ist recht ungewöhnlich. Er erlaube mir, deutlich das Gesicht der im Park getöteten jungen Dame zu zeigen, ihr Ausdruck scheint erstaunt und nach den Gründen für diesen Mord zu fragen.

Seite 55 unten

HAUNTED HOUSE

Digital. Private Arbeit.

Der Geist eines jungen Kindes, eine Silhouette, die sich unter dem Vollmond abzeichnet. Wer kennt den Grund für ihr rastloses Wandern? Was sucht sie? Eine einsame, vergessene Seele, für immer jung und im der Grenze von Raum und Zeit gefangen... Ich fühle mich immer mit den Bildern, die ich male, verbunden und bei diesem war mir leicht unwohl...

Seite 56 links

OLYMPIC POLITICS

Digital. Innenillustration für „Fantastical Visions II“, Fantasist Enterprises.

Als der Göttervater beschließt, die Macht zurückzuholen, entdeckt er, dass sich das politische Klima zu sehr verändert hat, um mit seinem Markenzeichen, dem Blitz, zu herrschen. Ich genoss es sehr, Zeus rasierlert und gut angezogen, aber trotzdem noch mit seinen Blitzen, zu malen.

Seite 56 rechts

EYMERICH

Digital. Cover für „Eymereich“, Solid Books.

Das Feuer der Hölle soll diese Frauen, vom Inquisitor Eymereich der Hexerei bezichtigt, in das Paradies, das sie erwartet, bringen. Ich stellte die Wolken fast wie Stufen dar, die ihre Seele in den Himmel bringen.

Seite 57

TESMETH

Digital. Cover für das Comic Fanzine „Ink“.

Ich mag das absolute Gefühl einer fremden Welt, das diese Arbeit ausdrückt. Die Lady sieht wirklich aus, als würde sie aus einer anderen Dimension stammen.

Seite 58

MEGARA

Digital. Cover für „Fantasy & Science-Fiction Magazine“ und „Galaxies“.

Eine futuristische Stadt nach einem Bombardement, noch in Flammen stehend, was im Himmel reflektiert. Ich mag das riesige Ausmaß der Schiffe und die Details in diesem Bild, für das ich einige Wochen benötigte.

Seite 59

NEW BEGINNING

Digital. Private Arbeit.

Die Raumschiffe brechen auf, um neue Planeten und Lebensräume zu suchen... In meiner Vorstellung musste es ein Bild voller Hoffnung und Vertrauen in das Vorhaben der menschlichen Rasse der Zukunft sein. Für die Stadt im Hintergrund orientierte ich mich an der Architektur Venedigs und Istanbul.

Seite 60

STAR BLADE

Digital. Private Arbeit.

Seite 61

FIRST CONTACT

Digital. Cover für „Fantasy & Science-Fiction Magazine“, „Galaxies“ und AST Publisher.

Ich wollte den Eindruck majestätischer Antike vermitteln und die Überraschung der Astronauten, wenn sie auf einem fernen Planeten ein Bauwerk entdecken, Symbol einer uralten Zivilisation, die verschwunden ist.

Seite 62

RED GUARDIAN

Digital. Private Arbeit.

Seite 63

THE CONQUER OF THE THRONE

Digital. Hardcover für Robin Hobbs „Des Königs Meuchelmörder“, Weltbild.

Seite 65

THE LADY AND THE WARRIOR (Detail)

Digital. Cover für „La dama e il guerriero“, „I Rosa“, Arnoldo Mondadori Editore.

Seite 66

FLAME OF PASSION

Digital. Private Arbeit.

Ich wollte durch den Rock ein Gefühl überwältigender Leidenschaft der Figuren vermitteln. Irgendwie erinnern mich die Farben an alte Romanzen, wie „Vom Winde verweht“.

Seite 67

LOVE TIES

Digital. Cover für „Legami d'amore“, „I Rosa“, Arnoldo Mondadori Editore.

Seite 68

THE MAC KENZIES - ZACK

Digital. Cover für „Un Uomo Difficile“, „I Rosa“, Arnoldo Mondadori Editore.

Seite 69

THE BRIDE MAKER

Digital. Cover für „Il fabbricatore di spose“, „I Rosa“, Arnoldo Mondadori Editore.

Ich mag die delikate und angenehme Balance von Rot und Grün auf diesem Cover... Die Haut der Figur leuchtet, da ich einen Lichtfilter von Photoshop benutzte. Die Textur des Rocks wurde mit einem Detail des Fotos erreicht.

Seite 70

THE PROMISE IN A KISS

Digital. Cover für „La promessa di un bacio“, „I Rosa“, Arnoldo Mondadori Editore.

Seite 71

ONE THOUSAND HEARTS

Seite 72

SERINDE

Digital. Private Arbeit.

Eine verführerische Elfenfrau... Sie gehört zu den Elfen des Waldes und die Frucht, die sie umgibt, erinnert an ihre Verbindung zu Mutter Natur.

Seite 73

LADY AND DRAGON

Digital. Private Arbeit.

Seite 74

ON THE LAKE

Seite 75

FLAMING ELF

Digital. Private Arbeit.

Seite 76

BABYLON SLAVE

Digital. Private Arbeit.

Als ich malte, stellte ich mir einen uralten Ort in der arabischen Wüste vor, an dem diese babylonische Prinzessin gefangen gehalten wird und auf den Feldherren der einfallenden Armee wartet.

Seite 77

LEDA

Digital. Private Arbeit.

Wieder versuche ich dem Wort „Weiblichkeit“ eine neue Meinung zu geben. Ich glaube, ich wurde bei diesem Werk auch irgendwie von alten griechischen Statuen inspiriert.

Seite 78

FREEDOM

Digital. Cover für Eura Editoriale.

Fast eine Fortsetzung zu „Cyberangel“, wenn sich die Frau schließlich von den Ketten befreit, die sie unterdrücken. Aber ist es wirkliche Freiheit? Denn die Beine sind noch immer mit der Struktur darunter verbunden. Wenn ich es jetzt ansehe, wird mir klar, dass ich unbewusst durch ein Gemälde inspiriert wurde, das zu Hause hing, als ich ein Kind war: eine Frau, die sich von den Wurzeln erhebt, die sie am Boden festhielten.

Seite 79

CYBERANGEL

Digital. Private Arbeit.

Schönheit von Technologie verletzt und gefangen. Ich arbeitete viel an den Röhren und am Gesicht... ich wollte ihr ein verstörtes metallisches Aussehen geben, also benutzte ich braun-grüne Augen mit einigen Tönen blutrotem Rot, um einen scharfen Kontrast zu schaffen. Die bleiche Haut, die halb geschlossenen Augen... Die Kreuzigung.

Seite 80

BLACK PRINCESS

Digital. Cover für Eura Editoriale.

Gleichgewicht und Arrangement sind der Schlüssel. Das Auge des Betrachters endet naturgemäß auf dem Gesicht meiner Prinzessin... Eleganz und Veredelung waren die Worte, die mich beim Malen inspirierten. Ich erhielt einige Mails von Farbigen, denke ich, die mir mitteilten, wie erfreut und erstaunt sie angesichts der Darstellung dieser schwarzen Schönheit waren, da schwarze Kunst ziemlich schwer zu finden ist.

Seite 81

THOUSAND YEARS EMPRESS

Digital. Cover für „Faeries“, Nestiveqen Editions und Eura Editoriale. Die Mysterien und Magie der alten orientalischen Kulturen sind in dieser zeitlos anmutigen Kaiserin verkörpert. Der 3D Eindruck stammt von einer echten kleinen Miniatur, die ich am Anfang benutzte.

Seite 82

ALANNA

Digital. Cover für „Lanciostory“, Eura Editoriale.

Ich arbeitete intensiv an dem Gesicht, das ungewöhnlich und keine stereotype Schönheit ist. Während der Arbeit begann ihr überdimensionales Schwert mehr einem Banner zu ähneln und wenn ich sie ansehe, erinnert sie mich etwas an einen Feldherren, der seine Truppen zum Sieg führt, mit diesem unnatürlichen Licht, das fast wie ein göttliches Zeichen aus den Wolken scheint.

Seite 83

LUTHIEN

Digital. Private Arbeit.

Das Licht, das durch die Äste bricht und auf die Haut fällt war extrem aufwändig zu realisieren. Die Frau besitzt eine überbordende Sinnlichkeit, ein recht ungewöhnliches Motiv in meinen Arbeiten, aber eine amüsante Ausnahme der Regel...

Seite 84

SEDUCTION

Digital. Private Arbeit.

Seite 85

AN AWAKENING PROBLEM

Digital. Private Arbeit.

Ein Feenrat diskutiert, wie man diese schlafende Schönheit aufwecken kann... Ich liebe diese Arbeit wegen ihrer weichen Pastellfarben und dem Motiv.

Seite 86

SPACE MARINE

Digital. Private Arbeit.

Seite 87

THE PERSUADERS

Digital. Private Arbeit.

Das ist ein extrem einfaches Arrangement. Ich arbeitete viel an dem metallischen Rendering des Roboters und an der allgemeinen Stimmung. Und ich liebe des Ausdruck des Mädchens.

Seite 88

DRAGON LADY

Digital. Private Arbeit.

Die Drachenlady in der chinesischen Kultur ist eine verführerische Frau, begehrenswert und gleichzeitig nicht vertrauenswürdig. Sie hat die Macht, ihre männlichen Rivalen zu hypnotisieren, sie zu verführen und für ihre Verlangen zu benutzen. Die Schädel auf den Felsen sind eine Warnung an jene, die es wagen, sich ihr zu nähern. Ich stellte die süße Schönheit ihres Gesichts gegen die Boshaftigkeit des Hintergrunds.

Seite 89

BEAUTY AND THE BEAST

Digital. Private Arbeit.

Die Geschichte von der Schönen und dem Biest erscheint in vielen Kulturen in verschiedenen Formen. Obwohl das Biest viele Formen annimmt (Schlange, Wolf, Wildschwein und hier ein Drache) ist sein Aussehen nie ansprechend, aber es ist reich und mächtig. In dieser Welt aus Magie und Wunder vertreibt die wahre Liebe eines hübschen Mädchens die Qualen eines wilden aber warmherzigen Biestes. Ich genoss es, für dieses Bild kräftige Farben zu benutzen.

Seite 90

THE EVIL INSIDE

Digital. Private Arbeit.

Seite 91

WILDERNESS

Digital. Unveröffentlicht.

Seite 92

CYBERBIKER

Digital. Cover für „Lanciostory“ Eura Editoriale.

In einer fernen Zukunft werden die Menschen eins mit ihren Maschinen. Es ist kein Schmerz in dieser Illustration, aber der Betrachter könnte ein wenig befremdet sein. Ich schuf die Struktur des Fahrzeugs, indem ich das neueste Roller Modell umbaute.

www.maxbertolini.com



ART FANTASTIX



ART FANTASTIX HCs



ART PREMIERE



ART PREMIERE DELUXE HCs



ART FANTASTIX SELECT



ART FANTASTIX SELECT HCs



ART FANTASTIX PLATINUM



ART FOTOGRAFIX



ART FANTASTIX präsentiert



WEITERE ARTBOOKS



TSUNAMI GRAPHIX



Art Fantastix:

___ Nr. 6: The Art of John Bolton.....	€ 9,00 [D]
___ Nr. 7: The Art of Carlos Cartagena & Sean Gallimore.....	€ 9,00 [D]
___ Nr. 8: The Art of Fastner & Larson.....	€ 9,00 [D]
___ Nr. 9: The Art of Walter Giotto.....	€ 9,00 [D]
___ Nr. 10: The Art of Shinichi Noda.....	€ 9,00 [D]
___ Nr. 11: The Art of Lorenzo Sperlonga (Cover A).....	€ 9,00 [D]
___ Nr. 12: The Art of Jon Hul.....	€ 9,00 [D]
___ Nr. 13: The Art of Carlos Diez (Kiosk-Ausgabe).....	€ 9,50 [D]
___ Nr. 13: The Art of Carlos Diez (Fachmarkt-Ausgabe).....	€ 9,50 [D]
___ Nr. 14: The Art of Michal Dutkiewicz.....	€ 9,00 [D]
___ Nr. 15: The latest Works & Visions of Dorian Cleavenger.....	€ 9,00 [D]

Art Fantastix Hardcover:

___ Nr. 3: The Works & Visions of Dorian Cleavenger (Hardcover) inkl. limitiertem & signiertem Druck.....	€ 30,00 [D]
___ Nr. 4: The Art of Boris Vallejo (Hardcover).....	€ 15,00 [D]
___ Nr. 5: The Art of Julie Bell (Hardcover).....	€ 15,00 [D]
___ Nr. 9: The Art of Walter Giotto (Hardcover).....	€ 15,00 [D]
___ Nr. 10: The Art of Shinichi Noda (Hardcover).....	€ 15,00 [D]
___ Nr. 13: The Art of Carlos Diez (Hardcover).....	€ 15,00 [D]
___ Nr. 14: The Art of Michal Dutkiewicz (Hardcover).....	€ 15,00 [D]

Art Fantastix Platinum:

___ Nr. 1: The Art of Luis Royo.....	€ 9,00 [D]
___ Nr. 2: Hajime Sorayama: Verzeichnis lieferbarer Werke.....	€ 9,00 [D]
___ Nr. 3: The Art of Boris Vallejo.....	€ 9,00 [D]
___ Nr. 4: The Art of Dorian Cleavenger.....	€ 9,00 [D]
___ Nr. 5: The Art of Julie Bell.....	€ 9,00 [D]
___ Nr. 6: The Art of Carlos Cartagena & Sean Gallimore.....	€ 9,00 [D]
___ Nr. 7: The Art of Olivia.....	€ 10,50 [D]

Art Premiere:

___ Nr. 1: Ricky Carralero (Cover C).....	€ 6,55 [D]
___ Nr. 2: Michael Möbius.....	€ 6,55 [D]
___ Nr. 3: Drew Posada.....	€ 6,55 [D]
___ Nr. 4: Marcus Gray.....	€ 6,55 [D]
___ Nr. 5: Matt Hughes.....	€ 6,55 [D]
___ Nr. 6: Dave Nestler (Cover A).....	€ 6,55 [D]
___ Nr. 7: Brian Rood.....	€ 6,55 [D]
___ Nr. 8: Tony Mauro.....	€ 6,55 [D]
___ Nr. 9: Monte M. Moore.....	€ 6,55 [D]
___ Nr. 10: Erik Drudwyn.....	€ 6,55 [D]
___ Nr. 11: Pete Tapang.....	€ 6,55 [D]
___ Nr. 12: Andreas Raufelsen.....	€ 6,55 [D]
___ Nr. 13: Gennadiy Koufay.....	€ 6,55 [D]
___ Nr. 14: Barbara Jensen.....	€ 6,55 [D]
___ Nr. 15: Ken Martin.....	€ 6,55 [D]

Art Premiere Deluxe (Hardcover):

___ Nr. 1: Ricky Carralero (Hardcover).....	€ 12,50 [D]
___ Nr. 2: Michael Möbius (Hardcover).....	€ 12,50 [D]
___ Nr. 3: Drew Posada (Hardcover).....	€ 12,50 [D]
___ Nr. 4: Marcus Gray (Hardcover).....	€ 12,50 [D]
___ Nr. 5: Matt Hughes (Hardcover).....	€ 12,50 [D]
___ Nr. 6: Dave Nestler (Hardcover).....	€ 12,50 [D]
___ Nr. 7: Brian Rood (Hardcover).....	€ 12,50 [D]

Art Fantastix Select:

___ Nr. 1: Olivia de Berardinis.....	€ 13,50 [D]
___ Nr. 3: Jennifer Janesko.....	€ 13,50 [D]
___ Nr. 4: Clyde Caldwell.....	€ 13,50 [D]
___ Nr. 5: The Art of Elmore.....	€ 13,50 [D]
___ Nr. 6: Boris Vallejo & Julie Bell.....	€ 13,50 [D]
___ Nr. 7: José Del Nido.....	€ 13,50 [D]
___ Nr. 8: Keith Parkinson.....	€ 13,50 [D]
___ Nr. 9: Jennifer Janesko - Rendered.....	€ 13,50 [D]
___ Nr. 10: Mark E. Rogers.....	€ 13,50 [D]

Art Fantastix Select Hardcover:

___ Nr. 2: The new Works & Visions of Dorian Cleavenger (Hardcover) (Cover A)....	€ 17,50 [D]
___ Nr. 5: The Art of Elmore (Hardcover).....	€ 17,50 [D]

Art Fotografix:

___ Nr. 1: Boris Vallejo.....	€ 13,50 [D]
___ Nr. 2: Asia Erotica.....	€ 13,50 [D]

Art Fantastix präsentiert:

___ Nr. 2: The Art of Kevin J. Taylor.....	€ 13,90 [D]
___ Nr. 2: The Art of Kevin J. Taylor (Hardcover).....	€ 17,00 [D]
___ Nr. 3: Classic Pin-ups I.....	€ 13,90 [D]

Weitere Artbooks von mg/publishing/:

___ Brom: Darkwërks.....	€ 15,31 [D]
___ Greg und Tim Hildebrandt: Die Tolkien-Jahre.....	€ 14,90 [D]
___ Greg und Tim Hildebrandt: Die Tolkien-Jahre (Hardcover).....	€ 20,00 [D]
___ Tsunami Graphix 1: Hentai Dojinshi.....	€ 9,95 [D]
___ Tsunami Graphix 2: Fantasy Dojinshi.....	€ 9,95 [D]
___ Tsunami Graphix 3: Hentai Dojinshi II.....	€ 9,95 [D]
___ Tsunami Graphix 4: Hentai Dojinshi III.....	€ 7,95 [D]
___ Tsunami Graphix 3-D (regulär).....	€ 12,00 [D]
___ Tsunami Graphix 3-D (mit 3D-Cover).....	€ 17,50 [D]
___ Cosplay Girls.....	€ 15,00 [D]
___ The World of Art Fantastix.....	€ 3,95 [D]

Alle Angaben ohne Gewähr. Änderungen vorbehalten.

Bestellungen an:
mg/verlagsservice/ • X-Comics GmbH
Lisdorfer Str. 14 • D-66740 Saarlouis
Fon 06831 / 12 17 04 • Fax 06831 / 12 18 04
service@art-fantastix.de • www.mg-verlagsservice.de

Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Tel:

E-Mail:

Versandkosten im Inland:

- Nachnahme: € 5,50 je Lieferung zzgl. € 2,00 Übermittlungsentgeld. Sie erhalten die Ware direkt und zahlen beim Postboten.
- Vorkasse: € 4,50 je Lieferung. Sie erhalten vorab eine Rechnung, die Sie bitte innerhalb 14 Tagen begleichen. Nach Eingang auf unser Konto erfolgt die Auslieferung.

- Lastschriftinzug: € 4,-. Nach der zweiten erfolgreichen Bestellung per Nachnahme oder Vorkasse räumen wir Ihnen diese Möglichkeit ein. Sie erhalten ein entsprechendes Formular.

Versandkosten Ausland:

Lieferung gegen Vorkasse (siehe Inland). Portokosten je nach Bestellvolumen und Land. (Bitte erfragen.)

Mindestbestellwert:

Dieser beträgt € 16,00 zuzüglich dem jeweiligen Porto!

Rücksendungen:

Bei uns gekaufte Ware kann innerhalb 14 Tagen (nach dem aktuellen Fernabgesetz) nach vorheriger Absprache frei an uns zurückgesendet werden. Keine Annahme unfreier Pakete.

Art Fantastix-Abo Inland (Ausland auf Anfrage)

Das Abonnement gilt für 4 Ausgaben und kostet € 38,00 inkl. Versand und beginnt mit der nächsten erreichbaren (zum Zeitpunkt der Aboschaltung noch nicht erschienenen) Ausgabe. Das Abonnement erlischt automatisch nach 4 Ausgaben und muß dann erneuert werden.

Datum / Unterschrift:

Art Fantastix ist erhältlich über:
www.art-fantastix.de, den Comicfachhandel und den Bahnhofsbuchhandel.



€ 9,00 • € 10,00 • SFr 19,00
€ 12,00 • € 10,60 • € 12,00

ISBN 3-931670-46-5



www.art-fantastix.de

mg/publishing/















