

## INTERVISTA A GREG RUTH

**Lo staff di whatisthematrix.it è estremamente orgoglioso di poter intervistare il noto artista Greg Ruth creatore di tre fantastici Matrix Comics e di numerose opere come: M.A.R.S., Sudden Gravity, Freaks of the heartland, Conan: Born on the battlefield, The Lunatics!, The Woodland chronicles e molto, molto altro ancora...**

**Ciao Greg, benvenuto anche se virtualmente su Witm.it (tra l'altro questo mi ricorda molto The Matrix ☺), siamo estremamente onorati di poterti intervistare e soprattutto di avere l'opportunità di farti conoscere più approfonditamente a tutti i tuoi fans italiani ed a tutti i fans di Matrix e dei Wachowski.**

G.R.: Felice di essere qui. È passato un bel po' di tempo dall'ultima volta in cui mi sono tuffato nella Matrice, quindi tutto ciò è molto divertente per me.

**Direi di cominciare parlando del tuo talento naturale:**

**Tutti sanno che sei nato a Houston in Texas e che dopo la laurea conseguita presso la High School for Performing and Visual Arts, hai studiato pittura al Pratt Institute di New York. Tuttavia, volevo chiederti quando ti sei reso conto per la prima volta di possedere questo talento naturale? Quanto hai capito che le tue abilità sarebbero divenute concretamente il tuo lavoro? Sei stato incoraggiato ad investire nella arte del disegno oppure è stata una decisione autonoma? E' stata dura raggiungere le tue abilità attuali?**

G.R.: Penso di aver sempre disegnato e fatto cose del genere sin da quando ero un ragazzo. Il Texas ai miei tempi non è mai stato particolarmente prodigo nell'arte, potrebbe essere diverso adesso, ma al tempo tutto ruotava attorno allo sport o agli affari, al cibo o alla caccia. Ero un goffo e robusto ragazzo che era appena in grado di fare alcune di queste cose e risultava ridicolo nelle altre, quindi per me l'arte era l'unico posto in cui andare e sentirmi veramente me stesso. Era come una fuga per me, al tempo forse non sapevo neanche cosa stessi facendo, ovviamente, ma guardando indietro vedo le cose più chiaramente. L'arte è stata il mio veicolo per uscire dal Texas. Mia madre è sempre stata attenta a questo e penso che abbia scoperto le mie abilità piuttosto presto, mi ha iscritto a vari corsi nei fine settimana e mi ha sempre incoraggiato. Mio padre ha un talento naturale per l'arte, ma non ha mai dato molta importanza alla cosa, e penso che abbia esteso anche a me questi sentimenti. Mia madre mi ha spinto verso questa cosa. Mi ha convinto ad iscrivermi alla HSPVA (Scuola Superiore per Arti Visive) che ha cambiato tutto per quanto mi riguarda. Per la prima volta ero circondato da artisti e ballerini, attori e musicisti che passavano tutto il loro tempo a lavorare nei rispettivi settori. Era un posto così eccitante e gratificante che ha cambiato completamente la mia vita. Quando ho iniziato a frequentare quella scuola già mi piaceva l'arte ed ero già piuttosto bravo, ma quando me ne sono andato non avevo in mente altra carriera. Potevo anche non avere la più pallida idea di ciò che avrei fatto, ma sarebbe stato di certo qualcosa nel campo artistico.

La scuola mi ha insegnato a guardare le cose da artista, sia la scuola superiore che il Pratt. Questo per quanto riguarda la parte scolastica. Chiunque può imparare a disegnare un'immagine perfetta, può richiedere un po' di tempo per alcuni, ma si tratta di un'abilità che può essere raggiunta da chiunque. Ma il "vedere" le cose è tutto un altro discorso. Ti possono insegnare a vedere le cose in maniera differente, ma come le vedi realmente e le riporti su carta o tela, è una cosa che devi trovare dentro te stesso. Penso che sia la cosa più difficile, e che non si possa raggiungere pienamente seguendo delle regole. L'arte, quella vera, non è un processo orientato al risultato. Deve essere una ricerca continua che mai ti porti a raggiungere un obiettivo, e se ciò accadesse, bisogna lasciarsi l'obiettivo alle spalle e continuare la ricerca. Penso che noi in America siamo stati educati a

questa cultura del raggiungimento del risultato, e questa è una cosa difficile da digerire quando ci si trova davanti ai prerequisiti dell'arte.



**Adesso direi di parlare un po' più specificatamente del tuo lavoro:**

**Che atmosfera si respira nel tuo settore lavorativo? Hai piena libertà d'azione o devi sottostare a certe regole? E' un lavoro faticoso e stressante? Da un punto di vista puramente artistico si ottengono i giusti riconoscimenti? E da un punto di vista economico? La forte crisi economica mondiale ha colpito anche il tuo settore, con quali conseguenze? Hai dei consigli da dare a chi vuole intraprendere questo tipo di carriera?**

G.R.: Beh, se ho capito bene la domanda, ciò è cambiato nel corso degli anni. In Texas mi chiudevo nell'arte in una specie di bolla. C'era pochissima influenza dall'esterno se non la necessità di creare un posto per me dove potessi sentirmi al sicuro. Penso che da qui sia derivata la mia passione per le storie e la creazione di mondi. Al Pratt, lascia che te lo dica, essere in un college artistico essendo uno studente newyorkese, era un po' come essere un bambino in un negozio di dolci. C'era così tanto da imparare, musei, gallerie, studi, e un'intera industria da cui poter attingere. Riguardo a quel periodo e i dieci anni successivi a Brooklyn, come una sorta di processo di inglobamento, immagazzinavo tutto ciò che potevo. E così è stato più o meno fino a quando ho avuto il mio primo figlio e mi sono trasferito nei boschi del Massachusetts, a quel punto ho cominciato a rimuovere quelle influenze dalla mia strada e ho cominciato realmente a perfezionare il mio stile. Quindi non è stato un caso il fatto che mi sia totalmente concentrato nel cercare di capire quale fosse la mia strada esattamente nel momento in cui dovevo veramente vivere della mia arte e metter su famiglia.

Di mio sono una persona normalmente stressata in generale. Cerco sempre di pensare a due o tre mosse avanti nel tentativo di prevenire crisi impreviste, sia finanziarie che non. L'essere un'artista per me è una cosa piuttosto difficoltosa ed intensa. Quando lavoro arrivo fino allo sfinimento e tendo ad essere piuttosto ossessivo. Penso che sia piuttosto dura per la mia famiglia, e sebbene mia moglie sia anch'essa un'artista che conosce quindi perfettamente come funzionano queste cose, per lei non sono certamente una persona facile con cui convivere. La recessione ha duramente colpito il nostro settore e mi rendo conto che è diventato molto difficile ottenere nuovi progetti. Per fortuna avevo "messo da parte" un sacco di materiale prima che le cose cominciassero ad andare male, altrimenti ora sarei in un bel guaio. Ci sono cose nuove che mi vengono proposte ogni tanto, anche se meno che in passato, e ho dovuto rinunciare a qualcosina qua e là, ma tutto sommato mi sento molto fortunato e felice del fatto di aver ancora un lavoro.

La cosa migliore, se vuoi iniziare in questo lavoro è di buttarci anima e corpo. Dedicaci il 110% oppure lascia perdere. Ci sono talmente tante persone la fuori che cercano di farsi largo nel tuo stesso settore che devi realmente e totalmente volere che accada. Penso che la cosa migliore per iniziare sia creare un proprio stile, disegnare ogni giorno, e poi ancora e ancora un po'. Jeff Jones una volta disse di stare molto attenti a scegliere un lavoro che non si ama, perché non sarete mai soddisfatti nel farlo e continuerete a ricevere offerte per continuare a farlo. Penso che avesse ragione e cerco sempre di seguire questa regola. Altrimenti siate pazienti, insistenti e consistenti. E' una maratona, non uno sprint, ed una lenta e costante pressione ed un duro lavoro vincono sempre. E qualsiasi cosa facciate cercate di rispettare i tempi. L'industria del libro, del fumetto, del cinema è tutta uguale, se non riesci a consegnare in tempo allora lascia perdere. Mi vengono in mente una decina di artisti che hanno dieci volte il mio talento ma che non trovano lavoro perché si sono fatti la reputazione di non riuscire a rispettare le scadenze, e ciò è grave. Non ho mai mancato una scadenza in quindici anni, e non prevedo di iniziare a farlo nell'immediato futuro. Può fare la differenza tra l'ottenere un lavoro o meno, anche se l'editore non apprezza particolarmente il tuo lavoro.

**Ora parliamo un po' più nello specifico della tua arte:**

**Dopo tanti anni l'arte del disegno e del fumetto pare sia riuscita finalmente entrare nell'olimpico delle arti maggiori, cosa ne pensi? Secondo te quale è stata la causa di questo salto di qualità? Pensi che sia merito di certi autori? O grazie all'avvento delle graphic novels? Pensi che il cinema abbia influito? Film come V per Vendetta, 300, Watchmen oppure i vari Batman, Superman & company sono stati fondamentali in questo senso? È stato basilare l'utilizzo ormai comune nel cinema degli story-board e dei concept-art? (Tra l'altro il film Matrix anche in questo senso è stato precursore ☺ )**

G.R.: Penso che sia sempre stato tutto lì, c'è voluto solo del tempo per riconoscerlo. I fumetti sono sempre stati, e sono ancora, il brutto ragazzino che andava al ballo vestito come se si trattasse di un ballo in maschera... e poi non lo era. Penso che puoi guardare i lavori di Windsor McKay e trovarci dell'arte di qualità, che sia riconosciuta come tale o meno. Decidere mentre diventiamo vecchi che i broccoli sono deliziosi nonostante quando eravamo ragazzi li odiassimo, è più un fattore di percezione piuttosto che di qualità intrinseca dei broccoli. Sono contento che abbia raggiunto uno status più elevato, vorrei solamente che ci fossero meno Iron Man e Superman e più Persepolis e storie di violenza, ma nonostante tutto è una buona cosa. Penso che ciò sia dovuto fondamentalmente al fatto che la mia generazione, cresciuta in un momento in cui i fumetti hanno cominciato a diventare un mezzo per raccontare storie oltre a quelli già esistenti, ha portato questa prospettiva nelle nostre vite adulte. Penso che ciò andrà bene ancora per un po', ma non incoraggiamo più realmente i ragazzi a leggere fumetti e penso che col tempo questo farà sparire questa consapevolezza se non cominciamo ad innaffiare la pianta dalle radici. Penso che Larry e Andy siano esempi di come questa generazione abbia voluto vedere i fumetti emergere pienamente nel mondo, proprio per averli amati negli anni 80 o giù di lì. Penso che non sia una coincidenza che i libri che andavano per la maggiore negli anni 80 siano ora l'anima dei film che vediamo al cinema. Questo da quando ho iniziato a fare attenzione ai fumetti e quando ho deciso di farne la mia carriera nella vita, e puoi vedere la stessa ispirazione spingere verso nuove frontiere della cinematografia.

I fumetti non sono storyboards, e sebbene ci possa essere un certo grado di interscambio tra i professionisti di questi due settori, non penso che abbiano molto a che fare tra di loro. Più che altro lamento una certa ossequiosità del fumetto verso i film o gli storyboards. Penso che alcuni tipi di fumetti, come i miei, siano molto più filmici nel loro linguaggio, e ciò permette una transizione più facile, ma non mi piace l'idea che questi due mezzi siano intercambiabili. Penso che sia questo più che altro il rischio dovuto alla passione attuale dell'industria cinematografica. Il mezzo è stato

abusato per così tanto tempo che è un po' troppo vulnerabile, per i miei gusti, al richiamo del mondo cinematografico. Stiamo ancora cercando la nostra strada e cosa può essere raccontato nei fumetti, attraverso il proprio linguaggio, e odierei che tutto ciò venisse confuso con tutto ciò che riguarda i film.



**Qualche domanda sulla tua tecnica:**

**Ogni artista ha il suo stile, il tuo è meravigliosamente realistico, sembra di vedere un film. Da subito hai trovato il tuo stile oppure ci sei arrivato tramite un percorso artistico? Ma quanto tempo ci vuole a realizzare un fumetto così dettagliato? Fai tutto da solo o hai un'equipe che ti aiuta? Hai un tratto così deciso e particolareggiato, ci spieghi un pochino la tua tecnica? Quanto è realizzato a mano libera e quanto al computer? Oggi giorno di base si usano sempre le matite oppure sono state sostituite da mezzi più tecnologici? Sappiamo che usi entrambi le tecniche, tuttavia prediligi il colore o il bianco e nero? E perché? Preferisci disegnare o dipingere?**

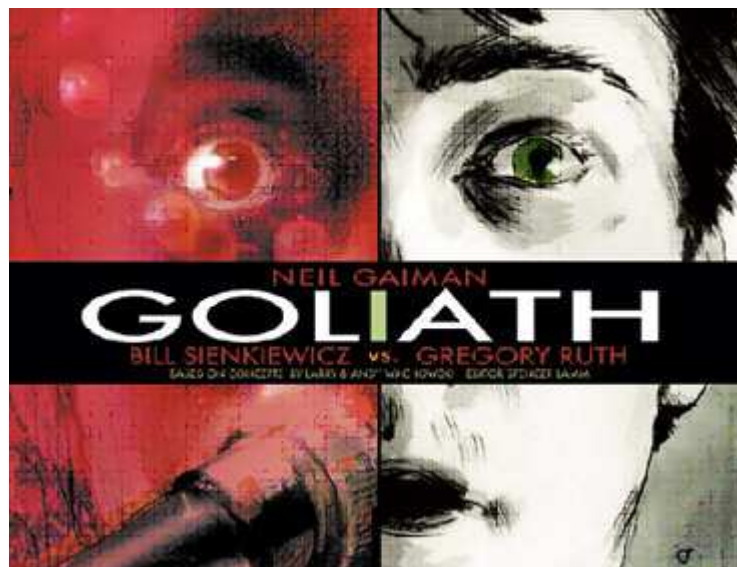
G.R.: Non penso che sia necessario creare uno stile, non se è di per se genuino. Penso di aver scoperto il mio mentre lavoravo, o piuttosto di averlo portato alla luce durante il mio percorso artistico. Non riesco neanche a definire il mio stile, è difficile per me fare un passo indietro e guardare questo aspetto del mio lavoro, e non penso neanche che sia compito mio farlo. In ogni caso, penso che ogni artista debba unicamente concentrarsi sul proprio lavoro e basta, e lasciare ad altri le implicazioni e le valutazioni sullo stile. Penso che per percepire chiaramente queste cose sia necessario esser molto al di fuori del processo, e penso che non sia una cosa che ci riguardi mentre si lavora.

La durata nella realizzazione di un fumetto è differente da progetto a progetto. La roba su Matrix, per necessità, è stata concepita molto velocemente. Penso di aver avuto meno di tre settimane per scrivere e disegnare "A path among stone" dei Matrix-Comics, mentre "Freaks of the Heartland" mi ha richiesto un giorno pieno per ogni pagina. Per "Conan" penso di aver dedicato tre giorni per pagina, mentre "Lost Boy" più o meno sta nel mezzo. Dipende tutto dalla familiarità che ho con la storia e il materiale, dall'entusiasmo, e da alcuni dei dettagli pratici necessari a raccontare una storia inserita in un determinato contesto temporale, o, per citare "Conan", in un contesto temporale così lontano dal nostro da richiedere un sacco di ricerca e precisione per esser certi che il lavoro rispecchi i canoni della storia. Idealmente nei fumetti, si vorrebbe creare un'intera pagina d'arte, d'arte pura, al giorno. Tuttavia qualunque cosa che possa risultare più veloce va bene, mentre

qualunque cosa che possa risultare più lenta può darti dei problemi, soprattutto se stai lavorando a qualche serie che richiede di mantenere un passo costante. Ovviamente lavorare in bianco e nero è molto più rapido che a colori... per cui ci sono un sacco di variabili e fattori che aiutano a determinare la velocità con cui viene realizzata una storia.

No non ho nessuno qui ad aiutarmi, lavorare nel mio studio per me è un'esperienza troppo personale da permettermi un assistente che gira per casa o cose del genere. Mi farebbe ammattire aver qualcuno di cui preoccuparmi nella stessa stanza, ad essere onesti. Il che è un peccato perché un aiuto mi farebbe veramente comodo. Sono stato anch'io un assistente per molti anni in precedenza e so qual è il valore di un buon assistente nel lavoro quotidiano di un artista, ma non riesco a conciliare tutto ciò con le mie manie sulla privacy...

Faccio tutto il lavoro su tavole, tipo disegni su fogli singoli, usando inchiostro sumi e qualche volta colori ad acqua o colori fatti in casa. Non faccio disegni al computer e penso di non farlo mai. Amo il mio computer e non potrei lavorar senza, ma non potrei disegnare con il computer più di quanto userei un aspirapolvere per lavarmi i denti. Semplicemente non è l'attrezzo adatto per il mio metodo lavorativo. Per me disegnare e dipingere sono esperienze tattili, voglio sporcarmi, avere l'inchiostro sui pantaloni e sulle dita, sentire la carta sotto le dita, sentire il pennello sulla tela e godermi e dispiacermi dei piccoli incidenti di percorso che capitano sempre. Non ho mai avuto sufficiente esperienza per poter lavorare al computer. Ho un di quei tablets, ma come molti altri che li possiedono, è lì fermo a prendere polvere da qualche parte in libreria. Sono certo che alcune persone usano il computer per disegnare, ma non è il mo caso.



### **Parliamo della tua carriera:**

**Come hai cominciato? È stato difficile, hai dovuto fare la gavetta? È stato faticoso raggiungere la notorietà? Esser famoso ha cambiato le tue abitudini? Positivamente o negativamente? Ti conosciamo come autore eclettico e molto versatile, hai realizzato sia fumetti che graphic novels, senza contare le bellissime novelle in prosa, addirittura murali e illustrazioni per il New York Transit Museum e vari video musicali! Quali sono stati i momenti più memorabili della tua carriera? Hai realizzato un bellissimo video musicale per Prince, l'hai conosciuto di persona? Che tipo è? Ti ha lasciato piena libertà od avevi delle linee guida? Hai conosciuto, altre persone famose grazie al tuo lavoro? Hai qualche altro progetto importante in programma, hai mica delle anticipazioni da rivelarci?**

G.R.: Ho iniziato a scrivere storie con il mio amico e concittadino Stiles White, che ora è un grande sceneggiatore con sua moglie, Juliet Snowden, a Los Angeles, hanno scritto “Knowing” tra le altre cose. Stiles e io scrivevamo fumetti insieme, lui scriveva, io facevo i disegni. “Mr Softee” è stato il nostro primo lavoro. Un lavoro da poco più di dieci pagine. Ma ho cominciato a sentirmi veramente nel giro dei fumetti solo quando ho iniziato a realizzare “Sudden Gravity” per la Caliber Comics. Ma le cose hanno cominciato a girare veramente bene solo qualche anno più tardi, quando feci qualche lavoretto per la Paradox Press Factoid Books, nello specifico un contributo di due pagine per “Dark Horse 9/11”, che mi portò all'attenzione di Alan Moore. Questo fu ciò che convinse Scott Allie a farmi mettere al lavoro su “Freaks of the Heartland”, e da lì le cose sono andate in crescendo. In mezzo a tutto questo ho cominciato a metter su il materiale per Matrix, e fu meraviglioso, ma nessuno ancora aveva interesse a portare i fumetti sul computer, così molto del materiale non venne considerato.

Il momento più memorabile...hmmm...direi quella volta di notte alla Grand Central Terminal, quei murales, quando il posto venne chiuso, fu veramente spettacolare. Lavorare con Prince sul video “Cinnamon Girl” fu fantastico data la mia religiosa devozione verso “Purple Rain”. Fu fantastico chiacchierare con Ray Harryhausen a San Diego e cenare con Barron Storey molte volte. Lavorare con Spencer Lamm sui fumetti di Matrix fu il divertimento migliore della mia vita, ma lo fu anche lavorare con Kurt e Scott su Conan. Non so, è difficile scegliere una singola esperienza, ce ne sono state così tante e ne ho amato ogni singolo momento.

Non ho incontrato Prince di persona, fui invitato a vederlo suonare in uno show a Boston, ma ironia della sorte, avevo così da fare per la preparazione del video che non ce l'ho fatta. Lo stesso vale per il libro su Obama, la vera ragione per cui rimasi a casa fu per disegnare il libro dell'inaugurazione, e così persi l'evento vero e proprio. Riuscii comunque a parlare brevemente con Prince, fu fantastico. Ho poi iniziato a lavorare con Ethan Hawke su un libro che volevamo realizzare insieme subito dopo la realizzazione di Conan. Ho bevuto un drink con Will Eisner per un qualcosa, non mi ricordo di preciso cosa; ho ricevuto uno bellissimo biglietto da Caroline Kennedy in relazione al libro su Obama. Ho inoltre incontrato molti degli eroi dei fumetti della mia gioventù, grazie al mio lavoro, Jon Muth, e Kent Williams, Dave McKean, Gene Colan, Bernie Wrightson e tanti altri. E' stato bellissimo.

La cosa più grossa su cui sto lavorando adesso è “The Lost Boy”, con la Scholastic's Graphix, è il progetto che mi appassiona di più al momento. Sto anche facendo una copertina e alcuni capitoli per una serie di storie fantascientifiche su Jack London, per Harper Collins e un nuovo libro per ragazzi per l'Hyperion con Ji li-Jiang chiamato “Red Kite, Blue Kite”. Il mio prossimo secondo libro animato per ragazzi Fiewel& Friends con James Preller uscirà il prossimo settembre e sarà intitolato “A Pirate's Guide to First Grade”. Ci sono un sacco di altre cose in uscita, è un periodo indaffarato ma molto divertente.

### **Ora un po' di domande confidenziali per conoscerti meglio:**

G.R.: Sono confidenziali se vengono poi pubblicate in un'intervista?

**Sei sposato, hai figli, hai molti amici? Parenti ed amici come giudicano le tue opere? Sei un tipo sportivo od ozioso? Ti piace il cinema, ci vai spesso? Leggi molto? Libri, poesie, fumetti oppure eviti di portarti il lavoro a casa? ☺ Hai degli hobby particolari? Sei mai stato in Italia? Cosa ti piace dell'Italia? Spero non la Mafia! ☺ Sai io sono di Carrara, la città del marmo, hai mai pensato di dedicarti anche alla scultura?**

G.R.: Sono sposato con una meravigliosa, paziente, splendida e immensamente brava artista e ho due figli. Non faccio sport ad essere onesto, ma non penso che questo mi qualifichi come “pigro”, mi piace giocare quando c'è l'occasione, ma guardare lo sport mi è completamente indifferente. Mi piace il cinema e sono un accanito film geek. Avendo figli così piccoli non vado al cinema così spesso come vorrei. Se avessi tempo mi piacerebbe avere un hobby ma con lo studio e la moglie e i figli e gli amici e i libri e i film.....beh, non ho molto tempo a disposizione. Non sono mai stato in Italia e se per questo da nessuna parte in Europa ma mi piacerebbe molto andarci un giorno. Non sono particolarmente interessato a buttarmi nella scultura, o diciamo che non penso spesso in questi termini. Ci sono alcuni soggetti cose che vorrei creare, ma alla fine, preferisco disegnare.



**In quanto grande fan di Matrix e dei fratelli Wachowski, comincerei subito chiedendoti:**

**Quanto sei appassionato della saga di Matrix? E dei Wachowski cosa ne pensi? Ti sono piaciute le loro successive opere, V per Vendetta e Speed Racer? Conoscevi già i fratelli oppure li hai conosciuti grazie ai Matrix-Comics? Che tipi sono dal vivo? Quando ti hanno proposto di realizzare i fumetti di Matrix cosa hai pensato? Ti è piaciuto lavorare con loro?**

G.R.: Ho amato veramente tanto i primi due film di Matrix, il terzo era un po' più incasinato, penso, ma l'ho comunque apprezzato. Mi è piaciuto molto Speed Racer, non tanto V, forse perché il libro ha un posto speciale nel mio cuore. Il materiale su Matrix di Larry e Andy era veramente qualcosa di stupefacente. Penso che si potrebbero inventare centinaia di storie in quell'universo che hanno creato e mai finirle. C'erano così tante storie che volevo realizzare in quell'ambientazione ma che non furono mai realizzate. Lavorare con loro è stato tremendamente divertente e loro erano molto accomodanti. Sono entrambi nerd dei fumetti e questo ha reso il tutto ancora più divertente. Mentre realizzavo “Hunters and collectors”, avevo tutte queste idee di espandere nuovi territori nel mondo degli umani ma alla fine non ne abbiamo avuto il tempo. Potrei continuare a fare queste cose per sempre, penso, specialmente se ciò volesse dire lavorare ancora con Spencer Lamm, è un brillante editore ed amico.

**Direi che è arrivato il momento di parlare dei tuoi Matrix-Comics:**

**I fratelli ti hanno lasciato piena libertà nel realizzarli oppure ti hanno dato delle tracce ben precise da seguire? Oppure ti sei dovuto studiare il mondo di Matrix prima di cominciare? Te lo chiedo anche perché ho sempre considerato i Matrix-Comics parte integrante del mondo di Matrix, in quanto spiegano alcuni aspetti importanti della Saga che non vengono trattati nei**

**film, nei videogames e negli Anime. Inoltre ho notato che anche i fumetti spesso contengono dettagli, simbologie e giochi di parole in perfetto stile Wachos. Ad esempio, in A path among stones hai utilizzato due tipi di colori di fondo (azzurro e verdastro), hanno un particolare significato similmente ai film? (Nei film le scene in Matrix sono verdastre e nel mondo reale bluastre). In ogni caso, A path among stones racconta una storia veramente intrigante che gioca molto con ciò che la gente crede sia reale, ti è venuta al momento oppure l'avevi in mente già da tempo? Riguardo Goliath invece che vede la collaborazione tra tre grandi artisti tu, Neil Gaiman e Bill Seinkiewicz, qual è stato il tuo apporto al progetto? Ci racconti anche del bellissimo Return of the prodigal son?**

G.R.: Ho preso il posto di un altro scrittore/artista in tutta fretta in modo che si riuscisse a pubblicare la dodicesima o tredicesima storia per il secondo fumetto online in tempo, dunque la mia iniziazione è stata piuttosto veloce. Avevo naturalmente visto il primo film, ma non avevo molto materiale con cui lavorare a quel tempo, così ci fu un sacco d'addestramento in merito per la prima storia (A Path Among Stones). Nel periodo in cui uscirono "Prodigal Son" ed "Hunters and Collectors", il secondo film era in dirittura d'arrivo ed avevo accesso a tutto quanto il materiale. Fu in quel periodo che le cose diventarono divertenti. Ricordo d'aver realizzato un poster di Trinity, che adoravo tanto, e quando lo mostrai a Spencer ed ai fratelli, rimasero senza fiato per quanto precisa fosse la descrizione della sequenza d'apertura del secondo film, il che fu bellissimo fino a quando scoprii che tutto quanto doveva esser tenuto nascosto dal momento che su tutto aleggiava un alone di massima segretezza.

"A Path Among Stones" fu così rapido che non ebbi la possibilità di scavare approfonditamente nei personaggi come normalmente mi piace fare. Immagino che ci fosse un sacco di influenza da "Sudden Gravity" in quella storia particolare, e sono sicuro che fosse ben radicato in quella serie in gran parte, ma i tempi rapidi semplicemente non mi permisero di portare a far conoscere i personaggi in mondo come avrei voluto. "Prodigal" fu differente, ed anche più lungo, circa 22 pagine più o meno, così fui in grado di approfondire maggiormente i personaggi e i luoghi. I colori in "Path" erano pensati per riflettere il linguaggio dei colori, assolutamente sì. Quando sei in Matrix, tutto ha una sfumatura verdastria, quando non lo sei tutto ha una tinta più organica, marroncina. Così ho cercato di usare lo stesso impatto visivo nel fumetto. Fu divertente anche "Goliath", una delle mie storie preferite della serie, e disegnare per la storia di Neil con Bill fu un grande onore. Per "Prodigal" fu molto divertente perché per la prima volta da un sacco di tempo mi fu concesso di creare una storia noir in bianco e nero, e ne ho adorato tutto il processo di realizzazione. Il mondo di Matrix inverte tutto quanto in modo molto interessante, specialmente la religione, così volevo parlare di questo. In Matrix gli "Angeli" sarebbero stati gli agenti, perché difendevano la gente, fermando i terroristi dal far saltare in aria cose e generalmente mantenendo o cercando di mantenere l'ordine. Dio è una macchina in questo caso. D'altra parte i ribelli si comportano come demoni, che attaccano il mondo cercando di distruggerlo. Sparerebbero a tua nonna o tua sorella se capitassero sulla loro strada e non batterebbero ciglio per questo. Quindi guardare al mondo di Matrix in termini religiosi capovolge tutto quanto in un modo che mi è veramente piaciuto.





## **Parliamo ancora un pochino di Matrix:**

**Il successo internazionale di Matrix sicuramente è dovuto anche al fatto che i fratelli hanno creato un vero e proprio mondo, con specifiche regole, eroi, popolazioni e città, un po' come è accaduto con Star Wars e il Signore degli Anelli. Non ritieni anche tu che il franchise di Matrix abbia ancora un sacco di cose da raccontare? Non necessariamente tramite nuovi film, ma proprio tramite i fumetti, oppure i cartoon? A tal proposito puoi dirci se è previsto un terzo volume dei Matrix-Comics? In caso negativo puoi convincere i Wachowki? ☺**

**Con il grande successo di Avatar si rincorrono rumors secondo i quali potremmo rivedere al cinema in versione 3D vecchi blockbuster come Star Wars o Il signore degli anelli. Sai nulla a proposito di un'eventuale versione di Matrix in 3D? Tale tecnologia si sta diffondendo sempre più: cinema, Tv, videogames; forse in un futuro non molto lontano potrebbe esser applicata anche a fumetti e quadri, cosa ne pensi? A proposito di tecnologia applicata ai fumetti, hai mai realizzato un digital-comic? Cosa pensi di questo tipo d'arte?**

G.R.: Concordo, penso che Larry e Andy abbiano creato un luogo credibile e totale, dove la gente può viaggiare meravigliosamente. Penso che sia il vero pilastro del successo della serie. Penso che ci siano un bel po' di cose che potrebbero esser raccontate in termini di storia e di tematiche appena abbozzate dai film. Non so però se il mercato sarebbe ancora recettivo come lo fu in passato. I tempi sono cambiati adesso, e penso che un mondo dove la gente cerca di svegliarsi da un posto finto come Matrix, vada contro al principio di Avatar che esalta l'amore per l'evasione in un mondo finto. Sono entrambi film che si trovano alle estremità opposte dello spettro, e penso che la paura Orwelliana che Matrix rappresenta non sia più quella che era un tempo. Penso che sia questo che ha reso V così fuori dal mondo, l'idea di un terrorista ben intenzionato nell'era di Al Qaeda non attira più. Non sono un grande fan della tecnologia 3d, non mi interessa più di tanto, e penso che tutto l'interesse svanirà velocemente quanto è svanita la corsa ai film in CGI sugli animali dopo che la Pixar ha avuto successo. Si tratta solamente di un altro strumento, e dal momento che è nuovo e luccicante, tutti ne parlano. Alla fine è il contenuto che conta e che vince sulla lunga distanza. Personalmente ritengo che il 3d riduca la portata di un film, distrugge la visione periferica e sostituisce il potenziale per una miriade di variazioni spaziali con tre o quattro zone di spazio. Penso che sia tutta un'esagerazione se me lo chiedi. Ci siamo già passati sul 3d in passato ed abbiamo avuto simili discussioni anche allora. Penso che la maggior parte dell'interesse, derivi dai vari studios attualmente, dal momento che vedono il 3d come un modo per riportare la gente nei cinema, quindi ho un'opinione piuttosto ambivalente in merito. Staremo a vedere.

Non vorrei mai oscurare una tecnologia cinematografica in favore di un fumetto, ne penserei che una tecnica cinematografica possa funzionare nel mondo dei fumetti. Sono due mezzi completamente diversi. Sono sicuro che farò senz'altro altri fumetti per il web, ma preferisco leggerli senz'altro in un libro. Mi piace tenere un libro in mano, sentirne la carta. Mi piace mantenere il controllo del ritmo e del metodo di lettura di una storia, senza dover ricorrere all'utilizzo di un mouse o di un'animazione di una pagina flash. Non sto cercando di denigrare totalmente i fumetti digitali, questa è solo la mia visione personale. Sono un tipo da libro e i libri sono dove io vivo.



**Ti ringrazio per la gentilissima disponibilità e per la tua grande simpatia. Ciao e a presto!  
Grazie ancora Greg.**

**Intervista di Giacomo Dell'Amico aka nevelatte di [whatisthematrix.it](http://whatisthematrix.it)**

**Traduzione: Boomer – Supervisione: microprocessore e nevelatte**

## **GREG RUTH INTERVIEW**

**The [whatisthematrix.it](http://whatisthematrix.it) staff is extremely proud to interview the famous artist Greg Ruth creator of three fantastic Matrix Comics and numerous works such as: M.A.R.S, Sudden Gravity, Freaks of the Heartland, Conan: Born on the Battlefield, The Lunatics!, The Woodland Chronicles, and much, much more ...**

**Hello Greg, welcome though virtually on Witm.it (among other things, this reminds me The Matrix ☺), we are extremely honoured that we can interview you and especially that we have the opportunity for you to let you know in more detail to all your Italian fans and to all Wachowski and The Matrix fans.**

G.R.: Happy to do this- it's been a while since I dove back into the Matrix stuff, so this is really fun for me.

**I would say to start talking about your talent:**

**Everyone knows that you were born in Houston, Texas and after graduating from the High School for Performing and Visual Arts, have studied painting at the Pratt Institute in New York. However, I wanted to ask you when you realize for the first time to have this natural talent? How did you realize that your skills would become practically your job? You have been encouraged to invest in the art of drawing or was an independent decision? It 'been hard to reach your present skills?**

G.R.: I think I always drew and made things as a kid. Texas wasn't particularly nurturing of the arts back then- it may be different now, but then it was pretty much all about sports or business, food or hunting. I was a wiry goofy guy who was barely capable at some of those and ridiculously inept at the others, so for me art was my place to go and feel like myself. It was a kind of escape for me. I may not have known I was doing that at the time of course, but looking back now I can see that clearly. Art was my escape pod from Texas. My Mom was a big shepherd for that, and I think spotted my art habits fairly early- she enrolled me in weekend classes and always encouraged it. My father has a natural ability towards art, but never gave it much credit and I think that extended to me as well in that area, so it was really Mom who pushed things along. She even strong armed me into attending HSPVA (the High School for Performing and Visual Arts) which changed everything for me. For the first time I was surrounded by artists and dancers, actors and musicians who all spent their breaks working on their chosen craft. It was such a fulfilling and exciting place to be, it just changed my life entirely. When I started that school I liked art and was fairly good at it, but when I left there was no other career choice in my head. I may not have known what I was going to do, but something within an artistic realm was a certainty at least.

School started teaching me how to see as an artist- both the High School and Pratt. That's the real essential bit of the studio side. Anyone can learn the craft of drafting a clear image- it may take

some longer than others, but really it's a skill that can be achieved. The seeing... that's something else. You can be taught to see things in a different way, but how you see them and then translate that image onto paper or canvas or whatever, that's something you have to find within yourself. I think that's the hardest bit frankly, and something that never gets fully resolved if you're doing it right. Art if you're doing it right, isn't goal-oriented or process-oriented. It has to be a search that never finds its goal, and if it does it has to be let go for the ongoing search to continue. I think in America we're raised in a goal oriented culture, and it's hard to come to terms with that when faced with the requirements of art.



**Now I would say to talk more specifically about your work:**

**What kind of atmosphere is breathed in your work sector? You have full freedom of action or must be subjected to certain rules? Your work is hard and stressful? From a purely artistic point of view you get the proper recognition? And from an economic point of view? The strong global economic crisis has also affected your industry, with what consequences? Do you have any advice to give to those who want to undertake this type of career?**

G.R.: Well if I understand the question... that has changed quite a bit over the years. In Texas I made my art in a total bubble, really. There was little outside influence there of any merit and it was mostly about creating a place for me to go that felt safe and understandable to me- I think that's where my passion for stories and creating worlds came from. In Pratt, well let me just say, being an art college student in NYC, even at the decline of the artworld there was like a kid in a candy shop. There's so much to absorb there, museums and galleries, studios and a whole industry to feed of . I look at my time then, and the ten or so years after in Brooklyn as a kind of absorbing process. I just soaked up everything I could. It wasn't until I had my first kid and moved out here to the woods of western Massachusetts that I began to really hone my voice, to take those previous influences and find my path. So it's no coincidence that having to make an actual living in art and starting a family got me hyper focused on figuring all that out.

I would say I'm sort of naturally prone to being a stressed out person in general. I'm always trying to think two or three moves ahead in order to stave off whatever unforeseen crisis may be lurking out there- financial meltdown or otherwise. Artmaking for me tends to be rather difficult and intense. I'm exhausted by myself while working in the studio, and tend to be fairly obsessive about it. I think that's hard on my family, and while my wife also being an artist does provide her with a good deal more understanding of that, I'm still not the easiest cat in the alley. Publishing has been hit very

hard by the recession, and I've noticed that it's very difficult now to get new projects going as a result. Luckily I have a pretty sizable backlog of stuff that got into the pipeline before everything melted down, otherwise I'd be in a pickle indeed. There's new stuff that comes across the desk here and there. Maybe a little less than before, and I'm having to take hits on my cover rate in some places... but overall I feel very blessed and fortunate right now having any work at all. It is an absolute bloodbath out there and I don't relish the next year for myself or many of my colleagues as a result.

I would say the best thing to do if you're looking to get started, is to commit to it whole-hog. Just go for it in a total 110% way or forget it. There's so many other people out there busting themselves to get the same job you're going to go for, you have to really want it if it's going to happen. I think the best way to start that is to really hone your craft, draw everyday and then draw some more. Jeff Jones once said to be wary of taking on a job you don't love, because you'll be miserable doing it and you'll get ten more offers to do more of it. I think that's spot on and I do try to follow that. Otherwise be consistent, be patient and persistent about it. This is a marathon not a sprint, and slow steady pressure and hard work wins the day every time. Whatever else you do also make those deadlines. The book industry, the comics, film.. it's all the same. If you can't deliver on time then forget it. I can name half a dozen artists who are ten times better than I am who can't get a job because they got a rep for blowing deadlines. This is serious. I've never missed one in fifteen years, and I don't plan on starting any time soon. It can make or break you getting a job or not- even if an editor doesn't love your work as much as another, but he knows you can make the deadline, sometimes that's all it takes.

**Now let's talk a little more specific of your art:**

**After many years the art of drawing and comics seems to have finally managed to enter in to the Olympus of the major arts, what do you think? In your opinion what was the cause of this jump quality? Think it's about certain authors? Or thanks to the advent of graphic novels? Do you think that Hollywood has influenced? Movies like V for Vendetta, 300, Watchmen or the various Batman, Superman & company have been crucial in this sense? It was for the common use in the films storyboard and concept art?(Amongst other things The Matrix movie in this sense was a precursor ☺)**

G.R.: I think it was always there, it just took time to recognize it. Comics have and really still are, the ugly kid who went to the dance dressed for a costume ball... and it wasn't. I think you can look all the way back to Windsor McKay and see high art being achieved there, whether it was recognized as such or not. Deciding as we grow older that broccoli is delicious even though we spent our lives as children thinking it was not, is more factor of our changing perspective than of any intrinsic quality of broccoli. I'm glad to see it rising up the social totem pole- I wish it was less the Iron Man and Superman aspect and more the Persepolis and History of Violence end of things that were leading the charge, but it's still a good thing ultimately. Much of that seems to be a function of the my generation the one just before mine growing up when comics started taking itself seriously as a medium for telling stories past the usual tropes, now old enough to start bringing that perspective into our adult lives. I think that will get better for a while... but we're not really encouraging kids to read comics any more and I think it'll drop away sharply if we don't start watering that plant at its roots. I think Larry and Andy are examples of this generation wanting to see comics emerge more fully into the world from having loved them in the 1980's or so. I think it's no coincidence that the books that were hitting in the late 1980's are now the movie properties that are showing up in theaters- that's when I started paying attention to comics and when I made the choice to pursue it as a career, and you can see that same inspiration pushing into the orbits of these up and coming film makers.

Comics are not storyboards by any means, and while there may be some migration between the two for professional working people, I don't think they have much to do with each other at all. I would lament any subservience of comics towards film or storyboards. I think as some comics, like mine that are more filmic in their language, make that transition more easily- but I'd not like to confuse that with the mediums being interchangeable. I think that's the danger of the film industries current passion for comics. The medium has been so abused and self-abused for so long, I think it's a little too vulnerable for my tastes to the siren song of movies. We're still finding our voice and exploring what can be told in comics, through its own language, and I would hate to see that muddled up by it being overly confused as a film pipeline myself.



### Few questions about your technique:

**Each artist has his own style, yours is wonderfully realistic, seems to see a movie. Do you have found your style from beginning, or did you get through an artistic journey? But how long does it take to make a comic so detailed? Do all alone or have a team that helps you? Have a sudden open and detailed, explain us a little bit your technique? As is done freehand and how the computer? Nowadays the basic always use pencils or have been replaced by more technological means? We know that uses both techniques, however, prefers the colour or black and white? Why? Prefer to draw or paint?**

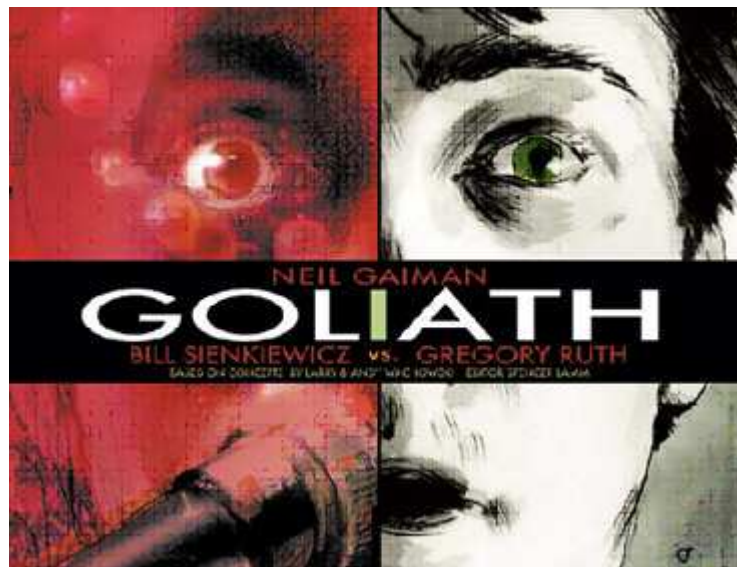
G.R.: I don't think you should "craft" a style, not if it's to be genuine anyway. I think I came across mine while working, or rather, what my style is came into greater focus in the process. I can't claim to even know what my "style" is so much, it's hard for me to step outside of myself to see it in that way, and I don't know that doing that is my job anyway. I think an artist should focus on his or her work, and that's it- let someone else sort out the implications and style issues. I think seeing that clearly requires being on the outside of your process and I think that's not where you belong if you're making the work.

The length of time to do a comic differs with each project. The Matrix stuff went, by necessity VERY quickly- I think I had less than three weeks to write, draw and letter A Path Among Stones for the Matrix comics, whereas Freaks of the Heartland art would take me a full day for each page. Conan I think ran about three days a page and the Lost Boy, right now seems to be running somewhere in between. It all depends on my familiarity with the story and material, my enthusiasm, and some of the practicalities involved with say doing a story that's set in familiar current times, and one say, like Conan, set in some far off faux-historically setting that nonetheless requires a lot of

research and carefulness in making sure the work reflects the canon. Ideally in comics, you want to be able to draw a complete page of art- that's art alone- per day. Anything faster is great, but anything slower gets you into trouble especially if you're pursuing series work that really requires you stay on a seriously devoted pace. Obviously black and white stuff goes faster than fully painted stuff... so there's a lot of variables and factors that help determine the pace of doing a story.

I don't have anyone else here to help- working in studio is just to private an experience for me to be able to handle having an assistant in house or anything like that. It's drive me nuts having to worry about someone else in the room to be honest. Which is a bummer because I could really use the help. I'd been an artist's assistant for many years previously, and I know the value of a good assistant towards keeping the artist working in the studio... but I just can't seem to reconcile that with my own privacy manias...

I do all my panel work as separate individual drawings on paper using sumi ink and sometimes watercolour and handmade brushes. I don't draw on the computer and don't think I ever will. I love my computer and could not do my work without it, but I'd no more draw on it than I would use a vacuum cleaner to brush my teeth. It's just not the right tool given how I like to work. For me drawing and painting are tactile synchronous experiences. I want to get dirty, get ink on my pants and fingers, feel the paper underneath, the ay the brush bounces around the page and enjoy and regret those accidents that always occur. I'd never have the experience on a computer. I have one of those Wacom tablets- but like so many others who also have them, it's gathering dust on a bookshelf someplace. I'm sure it's somebody's thing to draw on he computer, it just isn't my thing.



**Let's talk about your career:**

**How did you start? It was difficult, you had to make a mess? It was difficult to achieve fame? Being famous changed your habits? Positively or negatively? We know you as an eclectic and versatile author, you've achieved both comics graphic novels, not to mention the beautiful stories in prose, even murals and illustrations for the New York Transit Museum, and several music videos! What were the most memorable moments in your career? You have made a beautiful music video for Prince, did you meet him in person? How does he like? He left you free way or you had some guidelines? Have you known, other famous people thanks to your work? Do you have any other major project in the program, you advance to the mica reveal?**

G.R.: I started drawing stories with my hometown buddy, Stiles White, who's now a big screenwriter with his wife, Juliet Snowden in LA, they both wrote Knowing among others...) Stiles and I used to draw some comics together- he'd write and I'd do the drawing... Mr. Softee was our first effort. Just a little ten page thing. But it wasn't until I started doing Sudden Gravity for Caliber Comics that I felt like I was really getting into the business. And it wasn't until years later, after I did some work for Paradox Press' Factoid Books, that my two-page contribution to Dark Horse's 9/11 benefit book caught Alan Moore's attention, that things started swinging for real. That's what prompted Scott Allie to put me on Freaks of the Heartland.. and things just grew from there. I had in the middle of all that begun to do the Matrix stuff, and that was wonderful... but no one was really looking at comics on the computer yet, so a lot of that stayed below the radar.

Most memorable moments... Hmm... I would say working late at night in Grand Central Terminal on those murals when the whole place was closed down and dark was pretty spectacular. Working with Prince on the Cinnamon Girl Video was amazing given my junior high school religious devotion to Purple Rain... that was awesome. Getting to chat with Ray Harryhausen in San Diego and having dinner with Barron Storey several times. Working with Spencer Lamm on the Matrix comics was the most fun I've ever had, but so was working with Kurt and Scott on Conan... I don't know it's hard to single out any one thing, there's been so much, and I've loved every moment of it.

I didn't get to meet Prince in person, I was invited to go see him play a show in Boston, but irony of ironies, we had so much to do on the music video, I couldn't make it out . Same for the Obama book- the whole reason I had to stay was to draw the book on the inauguration, and so I missed the actual event. Tragic. I did get to talk to Prince briefly.. that was amazing. I've gotten to start working with Ethan Hawke on a book we want to do together as a result of Conan. I got to have a drink with Will Eisner because of something.. I can't remember now. I got a great note from Caroline Kennedy as a result of the Obama book, and have come to know many of my old early-day heroes in comics as a result of working in the medium, Jon Muth, and Kent Williams, and Dave McKean, Gene Colan, and Bernie Wrightson and so many others. It's been wonderful in that way.

The big thing I'm literally working on today is The Lost Boy with Scholastic's Graphix! imprint. that's my passion project right now. I'm also doing a cover and chapter illos for a wonderful series of novels of the fictionalized adventures of young Jack London for Harper Collins and a new children's book for Hyperion with Ji li-Jiang, called Red Kite, Blue Kite. My second children's picture book from Fiewel& Friends with James Preller comes out next September and it's called A Pirate's Guide to First Grade... and there's a raft of other things coming as well. It's busy time indeed, but so much fun.

### **Now some confidential questions to know better:**

G.R.: Are they confidential if they're in a published interview?

**Are you married, have children, you have many friends? Relatives and friends how to judge your work? You're a sports or lazy? Do you Like cinema, you go there often? Read much? Books, poems, comics or avoid to bring work home? Do you have any special hobbies? Have you ever been to Italy? What do you like Italy? I hope not the Mafia! You know I'm from Carrara, the city of marble, have you ever thought of also dedicated to sculpture?**

G.R.: I am married, to a wonderful, patient, gorgeous and immensely talented artist in her own right and have two young boys. I don't go for sports to be honest, but I don't think that's being lazy, I like to play them when the opportunity arises, but watching sports wholly uninteresting to me. I love the movies and am an avid film geek. With the young kids I don't get to the theatre nearly as much as

I'd like... If I had time I guess I'd have a hobby, but with the studio the wife and kids and friends and books and movies.. there's really not much time left. I've never been to Italy or anywhere in Europe, but I'd love to go someday soon. I'm, not particularly interested in pursuing sculpture myself- I just don't think in those terms so often. There are certain pieces I want to make, but in the end, I'd rather draw something instead.



**As a big fan of Matrix and the Wachowski brothers immediately began asking:**

**You're so fond of the saga of the Matrix? And the Wachowskis do you think? Did you like their later works, V for Vendetta and Speed Racer? You already know the brothers, or did you meet them thanks to Matrix-Comics? What types are live? When you have proposed to implement the Matrix comics did you think? Did you like working with them?**

G.R.: I really loved the first two Matrix films- the third one was a bit of a mess I think, but I still enjoyed it. I liked Speed Racer very much, V not so much... perhaps because the book is so close to my heart. The Matrix stuff was really something amazing from Larry and Andy.... I just think you could tell a hundred stories in that universe they built and never exhaust it. There were so many more stories I wanted to do with that realm that never got made. They were all tremendously fun to work with and very accommodating. They're all big time comics nerds and that just made it so much fun. When I was doing Hunters and Collectors, I had all these ideas of expanding whole new territory in the human world and we just ran out of time really... I could keep doing those things forever I think- especially if it meant working with Spencer Lamm, he's a brilliant editor and friend.

**I'd say it's time to talk about your Matrix-Comics:**

**The brothers have left you full freedom to implement them, or they give you very specific track to follow? Or you have to study the world of the Matrix before it began? I ask because I've always considered the Matrix-Comics integral part of the world of the Matrix, in that it outlines some important aspects of the saga that are not discussed in movies, videogames and anime. I also noticed that the comics often contain details, symbols and wordplay in style Wachos. For example, in A path among stones have used two types of background colours (blue and green), have a special meaning akin to "film? (In the film the scenes in the Matrix in the real world are green and blue). In any case, A path among stones tell a story really intriguing that plays a lot with what people believe is real, or did you get when you had in mind for some time? About Goliath instead sees the collaboration between three great artists**



**you, Neil Gaiman and Bill Seinkiewicz, what was your contribution to the project? Also tells us about the wonderful Return of the Prodigal son?**

G.R.: I came into to fill in for another writer/artist in a kind of a rush so they could get their 12th or 13th story in for the second series of online comics- so my initiation was rather rushed. I had seen the first film of course, but I didn't have much more to work with at the time, so there was a lot of coaching about the canon in that first tale (A Path Among Stones) Once Prodigal Son came around and Hunters and Collectors, the second film was well in the works and I had access to a whole lot more material. That's when it really started getting good and fun. I remember I did this poster of Trinity I really loved and when I showed it to Spencer and the Brothers, they sort of gasped at how precise a depiction it was of the opening sequence of the second film- which was great until I found out that meant it had to be scrapped and hidden away as everything was very secretive back then.

A Path Among Stones was so fast I never had the chance to dig into the characters as I usually like to... I guess there's a lot of Sudden Gravity influence in that particular story, and I'm sure it rested on that series to a large degree, but the schedule simply did not allow time for me to get to know the characters or that world as I would have liked. Prodigal was different, and quite a bit longer. I think it's like 22 pages or so... so I was able to really get a handle on the characters and the place more. The colours in Path were keyed to reflect the film's colour language- absolutely. When you're in the Matrix, everything has a stark greenish hue, when you're not everything is more organic, browner. So I definitely tried to use that as a visual cue there... Goliath was great fun too- that's one of my favourite stories in the series and getting to draw pictures for Neil's story with Bill was an honour to be sure. Prodigal was especially great fun in that I got to do a black and white noir comic for the first time in a while... and really loved that process. The world of the Matrix inverts everything in an interesting way- especially religion, so I wanted to talk about that. In the Matrix, the "Angels" would be the Agents because they defend the people, stop terrorists from blowing things up and generally maintain or try to maintain, order. God *is* the machine in this case. On the other hand, The Rebels act as demons, who attack the world, and try to tear it down. They'll shot your granny or your sister if they happen to be in their way and wouldn't bat an eye about it. So looking at the world of the Matrix in religious terms turned everything upside down in a way I really liked.



**Talked a little bit of Matrix:**

**The international success of The Matrix is surely due to the fact that the brothers have created a real world, with specific rules, heroes, people and cities, a little 'as has happened with Star Wars and Lord of the Rings. Do not think too that the Matrix franchise still has a lot of things to tell? Not necessarily through new movies, but just through the comics or the cartoon? In this regard you can tell us whether there is a third volume of Matrix-Comics? If not you can convince Wachowski?**

**With the great success of Avatar chasing rumours according to which we may revise the cinema in 3D version of old blockbusters like Star Wars or The Lord of the Rings. Do you know anything about any version of The Matrix in 3D? This technology is becoming more and more: movies, TV, video games, perhaps in a future not far away motion could also be applied**

**to comic books and pictures, what do you think? About technology applied to comic books, have you ever made a digital-comic? What do you think of this type of art?**

G.R.: I agree- I think Larry and Andy have crafted a total and believable place people can go and travel in so beautifully. I think that's the main pillar of their success with that series. I think there's a good deal more that could be told in terms of the stories and themes initiated by the movies... I just don't know if the market's there for it as much as it was before. This is a different time now, and I think a world where one is trying to awaken from a false escapist place like the Matrix, runs counter to the gestalt of a world where Avatar preaches love for the escapist false world. They're both films that are on totally opposite ends of the spectrum in that way, and I think the kind of Orwellian fear that Matrix stems from is not there as much as it used to be. I think this is what made V so out of place- the idea of a well-intended terrorist in the age of Al Qaeda doesn't gel. I'm not a big fan of 3-D technology myself. I don't really care for it, and I think all the hype will fade as quickly as the rush to make CGI animal films did after Pixar started knocking their balls out of the park. It's just another tool in the box, and because it's new and shiny we're all talking about it. In the end it's the content that matters and wins in the end. Personally, 3-D seems reductive to scope in a movie. It destroys your peripheral vision and replaces the potential for a myriad of special variations by substituting just three or four realms of space. I think it's all a bit overblown if you ask me... we've been here before with 3-d and there was similar talk about it then. I think a good deal of the hype is coming from the studios now because they see it as a way to get people back into the theatres exclusively. So I'm pretty ambivalent about all this energy. We'll see...

I would never glom a film technology to a comic, nor would I assume any film technique works in comics form. They're wholly different mediums. I will do some more comics for the web I'm sure but I really prefer reading them in a book. I like to hold a book in my hands, and feel that paper. I like to be in control of the pace and how I read a story without it being controlled by a mouse or a flash animated page turn. So I'm not chasing digital comics really... But that's just my subjective perspective. I'm a book-guy and books is where I live.



Greg Ruth

**Interview by Giacomo Dell'Amico aka nevelatte from [whatisthematrix.it](http://whatisthematrix.it)**

