

Revista

ilustrar

REVISTA BRASILEIRA DE ILUSTRAÇÃO, ARTE E DESIGN

n 11 / 2009



Nesta edição:

Luiz Rosso,
Alberto Ruiz-Díaz,
Marcelo Braga, Ignácio Justo,
Renato Alarcão e Fernando Mosca

Editorial

Diferentes cenários...

Continuando no empenho em mostrar todos os gêneros de ilustração, nesta edição a Revista Ilustrar mostra outros aspectos da profissão, começando com o trabalho de Luiz Rosso, que se dedica à uma área pouco comentada: a produção de cenários para desenhos animados, conceptboards e matte paintings.

Na sessão Sketchbook temos o trabalho formidável de Marcelo Braga, diretor de arte que deixou as agências de publicidade para fundar a bem-sucedida Macacolândia, e na sessão Memória relembramos a trajetória de um dos marcos da ilustração e dos quadrinhos de guerra, Ignácio Justo.

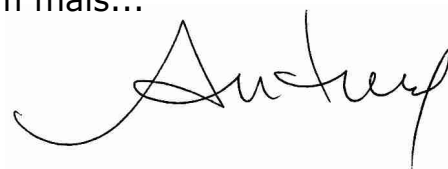
No passo a passo temos algo novo: não o passo a passo de uma ilustração, mas de um livro inteiro, mostrando o brilhante projeto "36 Vistas do Cristo Redentor", criado pelo renomado ilustrador Renato Alarcão.

Na sessão Internacional temos a presença de Alberto Ruiz-Diaz com suas mulheres prá lá de maravilhosas.

E no final da revista temos a divulgação dos finalistas e também do vencedor do primeiro concurso criado pela Revista Ilustrar, com o apoio da Wacom, onde o primeiro lugar coube a Fernando Mosca, com uma ilustração inspirada em Alphonse Mucha.

Uma edição bem recheada, e espero que gostem.

Dia 1 de Setembro tem mais...



RICARDO ANTUNES

SÃO PAULO / LISBOA

RICARDOANTUNESDESIGN@GMAIL.COM

WWW.RICARDOANTUNES.COM



Nesta edição

• EDITORIAL	2
• PORTFOLIO: Luiz Rosso	4
• INTERNACIONAL: Alberto Ruiz-Diaz	11
• SKETCHBOOK: Marcelo Braga	18
• MEMÓRIA: Ignácio Justo	24
• STEP BY STEP: Renato Alarcão	31
• ESPECIAL / CONCURSO ILUSTRAR:	38
• CURTAS	42
• LINKS DE IMPORTÂNCIA	43

ficha técnica

DIREÇÃO, COORDENAÇÃO E ARTE-FINAL: Ricardo Antunes

ricardoantunesdesign@gmail.com

DIREÇÃO DE ARTE: Neno Dutra - nenodutra@netcabo.pt

Ricardo Antunes - ricardoantunesdesign@gmail.com

REDAÇÃO: Ricardo Antunes - ricardoantunesdesign@gmail.com

REVISÃO: Helena Jansen - donaminucia@gmail.com

COLABORARAM NESTA EDIÇÃO:

Angelo Shuman (Divulgação) - shuman@uol.com.br

Gil Tokio (Fotografia - Ignácio Justo) - gil@giltokio.com

ILUSTRAÇÃO DE CAPA: Fernando Mosca - mosca@oldblackgallery.com

PUBLICIDADE: revista@revistailustrar.com

DIREITOS DE REPRODUÇÃO: Esta revista pode ser copiada, impressa, publicada, postada, distribuída e divulgada livremente, desde que seja na íntegra, gratuitamente, sem qualquer alteração, edição, revisão ou cortes, juntamente com os créditos aos autores e co-autores.

Os direitos de todas as imagens pertencem aos respectivos ilustradores de cada seção.

TRANSFORMANDO MENTES CRIATIVAS EM PROFISSIONAIS DE SUCESSO

CLIQUE AQUI



TREINAMENTOS

DESKTOP PUBLISHING

■ ILLUSTRATOR ■ IN DESIGN ■ PAINTER ■ PHOTOBOK ■ PHOTOSHOP
■ PHOTOSHOP AVANÇADO PARA FOTÓGRAFOS ■ PRODUÇÃO GRÁFICA ■ QUARKXPRESS

WEB DESIGNER

■ ANIMAÇÃO 2D ■ DREAMWEAVER + TABLESS ■ FLASH

ANIMAÇÃO 3D

■ MAYA COMPLETE ■ MAYA - ANIMAÇÃO E SETUP DE PERSONAGENS ■ MAYA - TÉCNICAS DE SHADER
■ MAYA - ANIMAÇÕES POR DINÂMICA ■ ZBRUSH ■ CONCEPT ARTS (PERSONAGENS)
■ MAQUETE ELETRÔNICA (3D MAX)

VÍDEO DIGITAL

■ AFTER EFFECTS ■ AVID MEDIA COMPOSER ■ CÂMERA E LUZ ■ COLOR ■ DVD STUDIO PRO
■ ENCORE DVD ■ FINAL CUT ■ MOTION ■ PREMIERE ■ VIDEO - DO ROTEIRO À EDIÇÃO

FORMAÇÕES PROFISSIONAIS

■ DTP ■ WEB ■ VÍDEO ■ ANIMAÇÃO 3D

QUER APARECER?

CLIQUE AQUI



Entre no Espaço Aluno

Você procura um espaço no mercado de trabalho ou profissionais para trabalhar em sua empresa?

Chegou o Espaço Aluno DRC!!! A maior vitrine de talentos para quem quer ver ou ser visto.

Um espaço onde sua empresa encontrará profissionais da área de DTP, Web, Animação 3D, Vídeo e Áudio Digital.

www.drc.com.br/espacoaluno

Autodesk
Authorized Training Center

Adobe
Solutions Network
Certified Training Provider

Apple
Authorized Training Center

COREL

Quark



RUA JOAQUIM FLORIANO, 733 ■ 8.º ANDAR
ITAIM BIBI - SÃO PAULO SP

11 3168 2123 - www.drc.com.br

Quer acompanhar a **Revista Ilustrar** mais de perto, saber sobre detalhes da produção e receber informações extras sobre arte, ilustração e cultura?

Pode acompanhar de duas formas na internet:

Twitter: revistailustrar

Orkut: comunidade Revista Ilustrar



Nesta edição:
Clayton Junior

LUIZ ROSSO



Neto de Nico Rosso, uma das mais emblemáticas figuras da ilustração no Brasil, o químico de formação e ilustrador por afinidade, Luiz Rosso, acabou por trilhar um caminho diferente daquele que o avô famoso seguiu, se dedicando à produção de cenários, conceptboards e matte paintings para desenhos animados e filmes.

O resultado fez com que se tornasse uma das maiores referências no mercado brasileiro dentro da área de cenários, trabalhando para conhecidos anúncios de TV, videoclips e desenhos animados.

Recentemente passou a produzir cenários também para filmes da Walt Disney, o que permitiu a entrada para o mercado exterior.

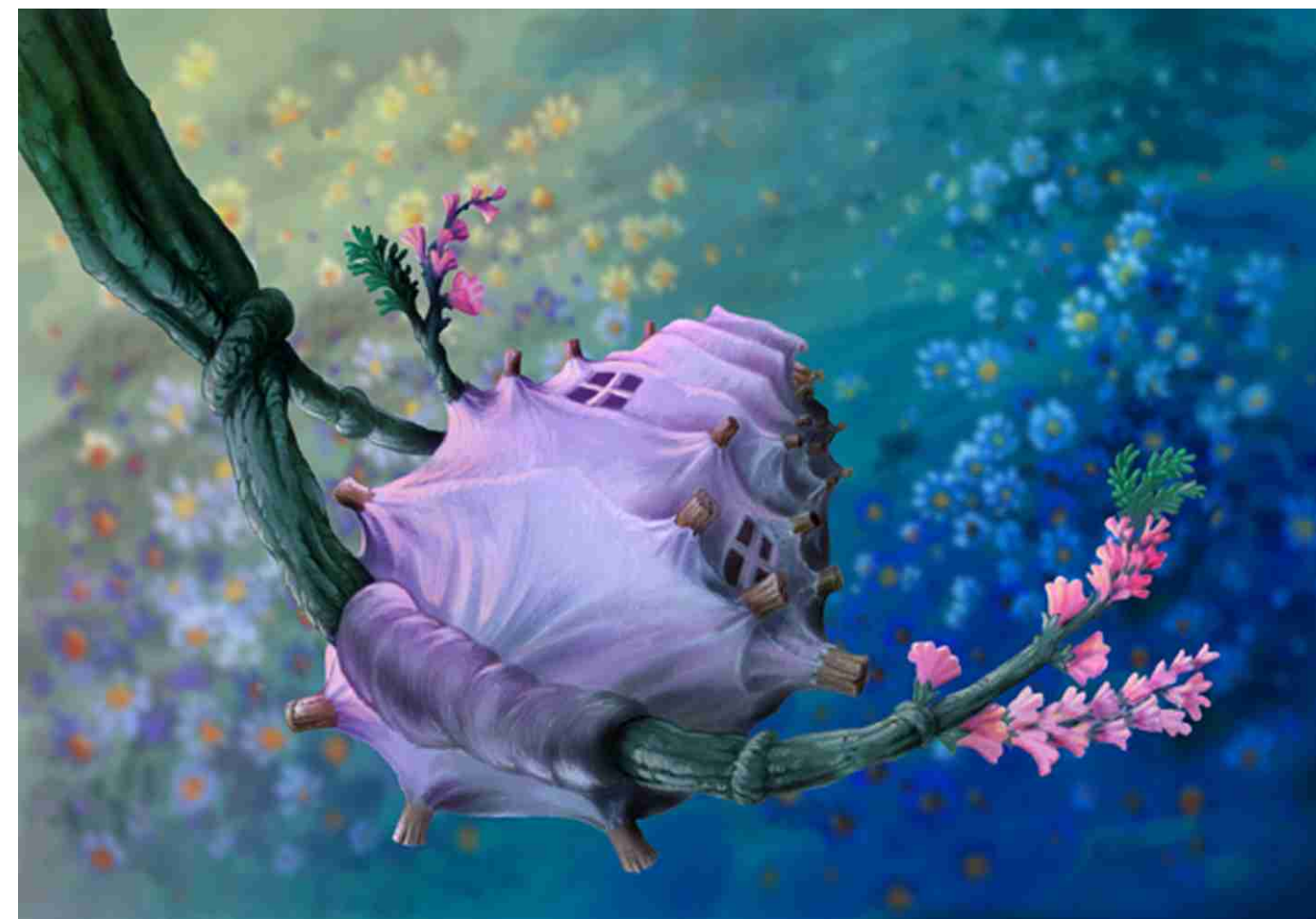


LUIZ ROSSO

SÃO PAULO

CONTATO@ROSSO.COM.BR

WWW.ROSSO.COM.BR



Filme "O Grilo Feliz"

FAMÍLIA DE ARTISTAS

Lembro-me de meu avô desenhando. Papel e lápis estavam sempre à disposição em seu estúdio. E eu tentando copiá-lo (sem êxito).

Com meu desenho já em mãos, era só aguardá-lo terminar a pintura da capa para receber dele a paleta de cores: um semicírculo de vidro grosso de aproximadamente 30 cm; um verdadeiro manual de misturas e composições cromáticas.

Um pouco mais adiante cheguei a fazer o preenchimento com nanquim de páginas de quadrinhos, ou seja as famosas áreas com "X".

Isso não requeria conhecimento, nem habilidade.

Apesar de receber um dinheirinho extra pelo trabalho, este não rendia, pois passava a maior parte admirando o desenho,

a composição, e as soluções encontradas para resolver a cena.

Quando ele deixava o estúdio para ir lecionar, minha missão era o preenchimento e, principalmente, não danificar nada na sua ausência, para não pôr a perder o trabalho de um dia inteiro.

Pouco depois do AVC (*ver revista Ilustrar nº 1), com sua supervisão, cheguei até a colorir um trabalho iniciado por ele, com Ecoline, material que nunca tinha utilizado.

Nestes momentos e mesmo noutros, nunca me passou pela cabeça a hipótese de me tornar um profissional da área.

Nunca houve um direcionamento explícito quanto à minha profissão. Estava assim livre para escolher o que me deixasse mais feliz.

Mas juntamos todas essas lembranças na bagagem, para depois, finalmente, usá-las na nossa vida profissional.

OUTRAS INFLUÊNCIAS

Outras influências vieram dos livros que folheava na grande biblioteca que meu avô possuía: Tin Tin, Asterix, Billiken, Domenica del Corrieri.

Lembro-me das revistas com os carimbos "cortezia do editor", de diversos gêneros, muitos com outros quadrinistas, tais como:

Shimamoto, Colonnese, Jayme Cortez, e ilustradores: Manuel Vitor, Benício, Lanzellotti, Ignácio Justo.

Deixo bem claro que os nomes citados aqui são os que vieram à minha memória daquela época.

Quando me profissionalizei e até os dias de hoje, passei a me inspirar em muitos outros artistas, nomes conhecidos pela maioria e não seria o caso de elencá-los.



Concept "Arctia"



Filme "Fábrica de Mágicas"



Anúncio "Toddyinho"

DA QUÍMICA PARA O DESENHO

A minha opção pela química veio daquela parte "símia" e admiração pela profissão do meu pai que foi químico, e trabalhou, principalmente, na área de alimentos em empresas como a Kibon e a Maguari.

Interessante que ele percorreu o sentido inverso e "símio" começou no desenho.

Eu já via a química em outro lugar. Nas tintas e pigmentos, assuntos sempre abordados em família. Meus tios são donos de uma empresa de tintas e vernizes (e químicos também).

E se pensarmos em genética? Isso não é química?

A minha "viagem" para o mundo do desenho se deu com o falecimento do meu avô. Por que só nos damos conta da importância do que temos quando as perdemos?

Como primeiro passo decidi cursar a Escola Panamericana de Arte. E os caminhos da vida vão se bifurcando e outras escolhas teriam que ser tomadas.

Em certo momento teria que decidir se assumiria o cargo (concursado) de Oficial Legislativo da Assembléia Legislativa do Estado de São Paulo. Não assumi em prol do desenho.



Anúncio "Yakult"

DESENHO ANIMADO

Bem, tinha que sobreviver do desenho e, com pasta debaixo do braço, fui à luta. Isto em 1983, mais ou menos. Nas entrevistas algo me assombrava. Ao me apresentar era inevitável a pergunta: "O que você é do Nico Rosso?"

A partir da resposta estava diante de um dilema. Comparações eram, inevitavelmente, feitas. Teria que ser igual? Melhor? Se fosse menos serviria? Trabalhar com algo que não fosse diretamente ligado aos trabalhos do meu avô (digo ilustrador, capista e quadrinista), seria a saída.

A sorte ajudou. A três quadras de onde morava havia uma casa com um estilo diferente, nada que dissesse o que faziam ali, mas os comentários de todos do bairro eram que produziam desenho animado; meu conhecimento de desenho animado na época era Pica-Pau, Zé Colmeia e Disney (risos).

Contatos na redondeza me fizeram conhecer a secretária da Start Desenhos Animados (estúdio que na época produzia os comentadíssimos comerciais da Sharp) e deixei a minha pasta (ou seria portfolio?) para apreciação.

Não fui chamado para uma entrevista de imediato e cheguei a retirar a pasta e deixá-la novamente com novos desenhos

por achar que os anteriores não tinham agradado. Insisti, e quando menos esperava fui chamado.

Entrevista marcada com Walbercy, compareci sem saber o que me aguardava. Não estava ali candidato à vaga alguma. Não estava lá através de um anúncio de jornal solicitando profissionais.

De uma coisa tinha certeza; aquela pergunta não iria me assombrar. Saudações iniciais feitas, me apresentei; reparei em minha pasta ao lado da sua mesa de animação; quebrado o gelo e ouvindo alguns comentário sobre meu trabalho, eis que no melhor estilo de um roteiro de terror (assunto que nunca me assombrou, pois minha leitura preferida eram os quadrinhos de terror) surge a pergunta: "Você é parente do Nico Rosso?"

Dito de forma diferente mas com aquele mesmo efeito.

Fui apresentado a todos do estúdio como neto do Nico Rosso em um "tour" de demonstração de como era a produção de um comercial.

Como minha falta de experiência era tácita, fui convidado a tentar um teste na área de cenários (BGs). Teste iniciado e mesmo sem ter terminado, outra frase me marcou: "- Vou confiar no NOME. Passe na secretaria e veja quais documentos você precisa providenciar. Está contratado; conversaremos de salário amanhã". Outra batalha a vencer.

OS CENÁRIOS

Não poderia deixar esta oportunidade escapar.

A partir deste dia só respiraria desenho animado. Em especial, cenários.

Foram dias e noites, aliás, muitas noites sem dormir. Durante três anos neste estúdio só fiz isso, que chamarei de especialização.



Concept "Gatorade"

PROJETOS ENVOLVIDOS

Meu ingresso na Start coincide com os comerciais da Sharp, com os personagens que muitos, na época, acreditavam ser da Sharp, mas na verdade são personagem do longa metragem "O Grilo Feliz" de autoria do Walbercy, lançado em 2001.

Isso mesmo: trabalhei nos comerciais e no longa em duas fases. A primeira, quando era fixo, e, depois, como freelance.

Outros comerciais: Cotonetes Johnson's, Bubblegummers, Faber-Castell.

Naquela época o mercado de animação concentrava-se em poucas mãos - mercado este que só se ampliaria com o advento da computação gráfica.

Neste último período produzindo comerciais para a televisão comecei a ser procurado por outros estúdios.

Decidi então que ao invés de trabalhar fixo em um estúdio seria melhor produzir para todos na forma de freelance.

Como freelance para diversos estúdios colaborei nos seguintes comerciais: Variguiño, Lolo (Milkybar), Toddynho, Bond Boca (Cepacol), Móveis Taurus, Kinder Ovo, Fábrica de Mágicas, Coleção Moranguinho, Bamerindus, Nikito, Yakult, Guaraná Taí, Vicki, Rodasol, Lacta, Barateiro e outros.

Nas aberturas em animação, dos programas Show da Xuxa e Trapalhões.

E os videoclips "A Luz de Tieta" de Caetano Veloso e "Cegos do Castelo" da banda Titãs.

DOS ANÚNCIOS PARA A DISNEY

Em 1989, Haroldo G. Neto havia retornado dos EUA após estudar e trabalhar nos estúdios Disney. Convidou-me para a produção de um "piloto".

Antevendo a possibilidade de produzir os seriados aqui no Brasil, colaborei com cenários para o seriado "DuckTales".

Aprovado, passou a produzir os episódios dos "Ursinhos Gummi" (Gummi Bears) do qual não participei.

Trabalhando somente nos seriados "Bonkers", "Goof Troop" e "Aladdin" sendo que neste último, no episódio "Moonlight Madness", tenho nos créditos a direção de arte.

Isto com certeza abriu as portas para o mercado internacional.



Filme "O Grilo Feliz"

CARACTERÍSTICAS DE UM CENÁRIO

No meu modo de ver, os cenários têm características próprias que os diferem de uma ilustração.

Baseio-me no cinema tradicional, onde elementos de composição da cena, iluminação e clima ajudam a animação a contar a história. O cenário é o palco onde os personagens contracenarão.

Veja por exemplo as imagens que ilustrarão esta matéria. Aqui serão apenas ilustrações. Já nos seus respectivos filmes, adquirem nova conotação.

Deixarão de ser estáticos e, na composição final, ganharão movimentos de câmera, "zoom in" e "zoom out", "traveling" dos planos ("over lays") e ganharão movimentos próprios simulando uma paralaxe.

Focagem e desfocagem dando a impressão de profundidade de campo. Isso sem contar os efeitos de pós-produção que poderão ser adicionados.

Em certos momentos, o cenário nem tem que ser percebido; já em outros, poderá ser o protagonista da cena. Como numa sinfonia, quando um instrumento sola os outros fazem a base, sempre em perfeita harmonia.



Filme "Fada Fofa"



Filme "Nikitos"



Videoclip "Tieta"



Anúncio "Yakult"

CONCEPTBOARD & MATTE PAINTING

Viu a necessidade, atenda! A frase não é minha, é de um personagem de desenho animado.

Aqueles testes de cores que eu fazia antes de começar o trabalho na busca da melhor solução, os conceptboards, tornaram-se uma necessidade de mercado.

Então por que não produzi-los? Várias produtoras procuram este tipo de trabalho em vários níveis e detalhamento, seja para uma direção de arte, desenvolvimento de

ambientes para CG e 2D, apresentação ao cliente. Nesta onda passei a fornecer o matte painting.

Lambram se "Star Wars" e "Raiders of the Lost Ark"? Muitos daqueles cenários nunca existiram realmente, o "live action" foi composto com pinturas em vidro alterando assim a cena.

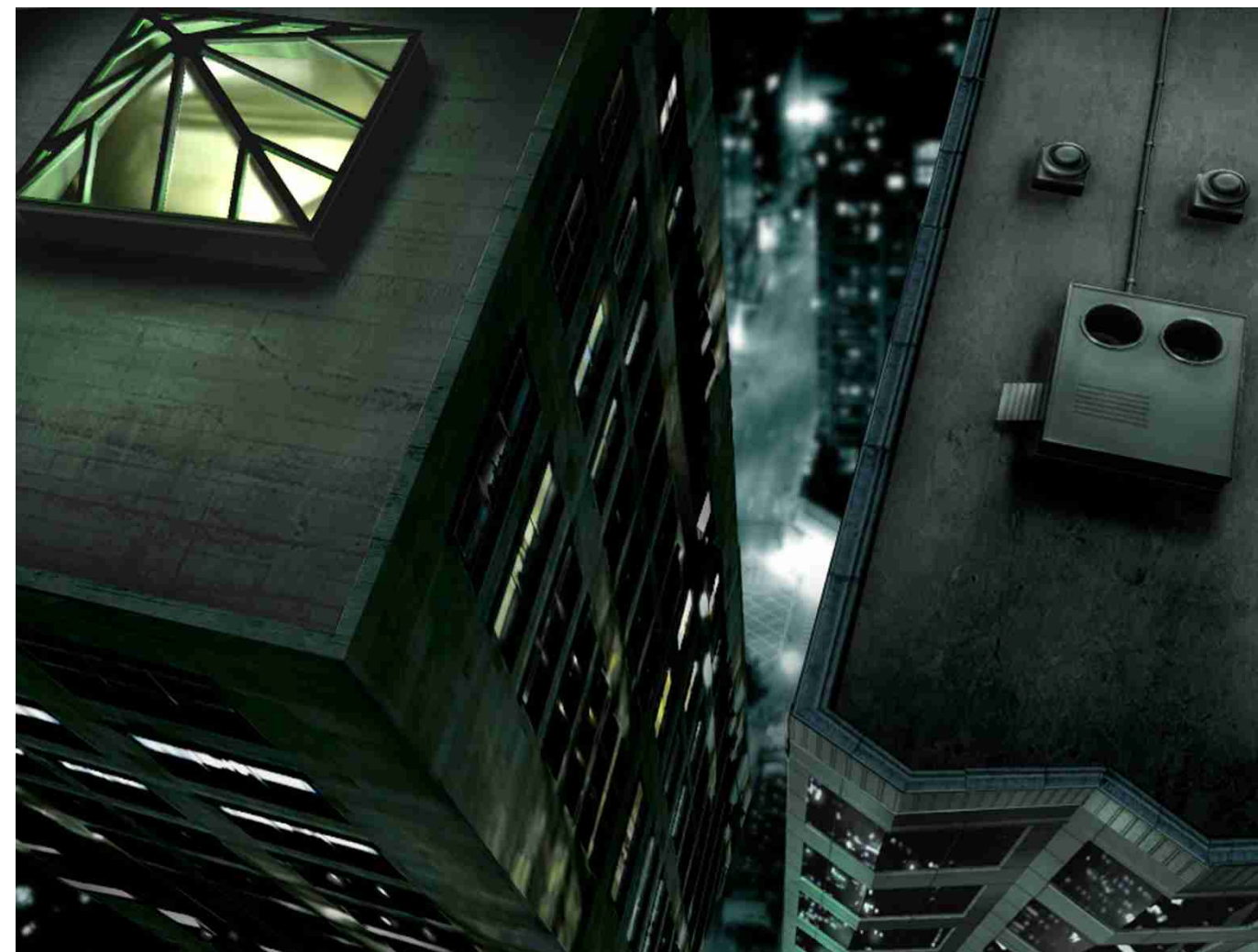
Atualmente, nada mais é que uma pintura digital, convincente com a cena que irá alterar.

Utiliza-se o matte painting também em animação 3D com o intuito de reduzir os custos e tempo de renderização.



Filme "Boticário"

8a

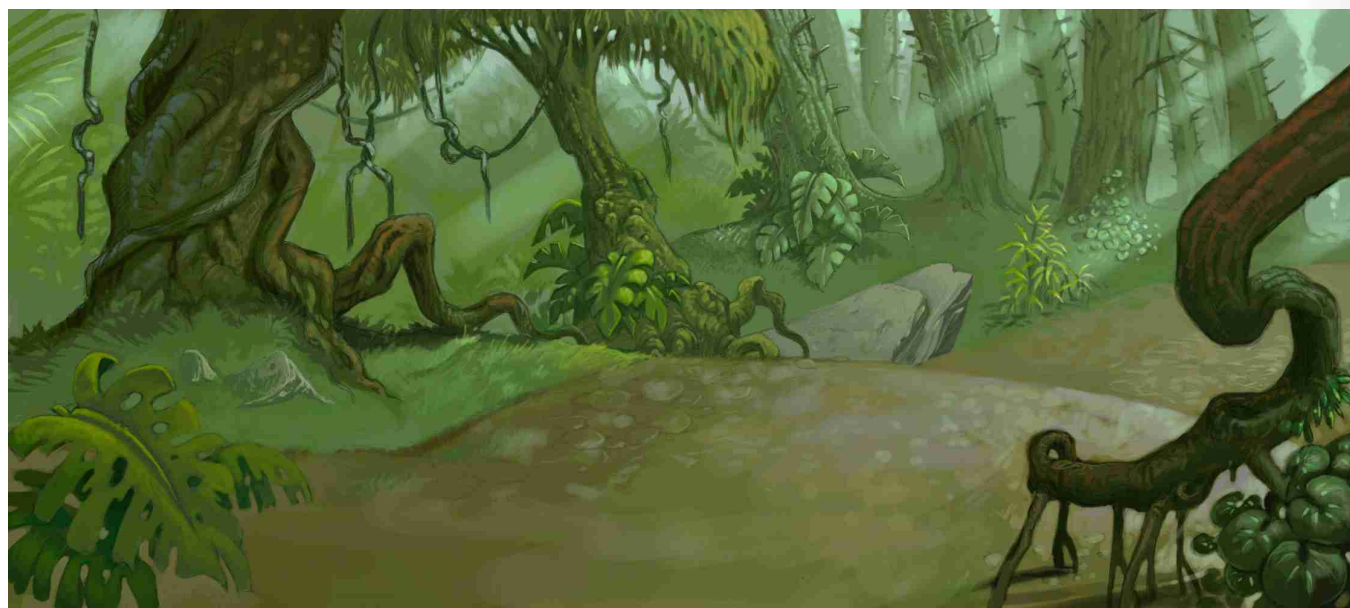


Matte painting "C&A"



Concept "CCAA"

8b



Concept "Cheetos"



Concept "Cheetos"

PROJETOS FUTUROS

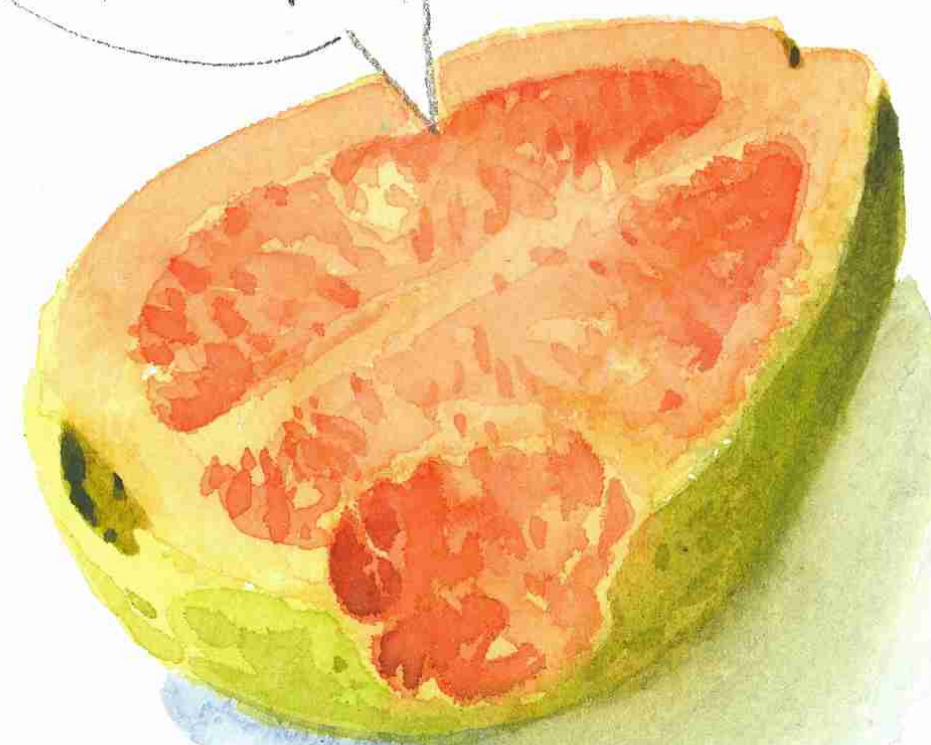
Continuar trabalhando, principalmente em cinema de animação 2D e 3D, que agora já é parte de alguma sequência protéica (AGTCTG ou será em CAGTACG?!) nos meus genes e continuar resgatando toda a obra do meu avô que perdeu-se com o acidente em seu estúdio (*ver Revista Ilustrar nº 1).



Filme "Toddyinho"

Um conselho
aos leitores,
"ilustrar"
sempre!

Rosso

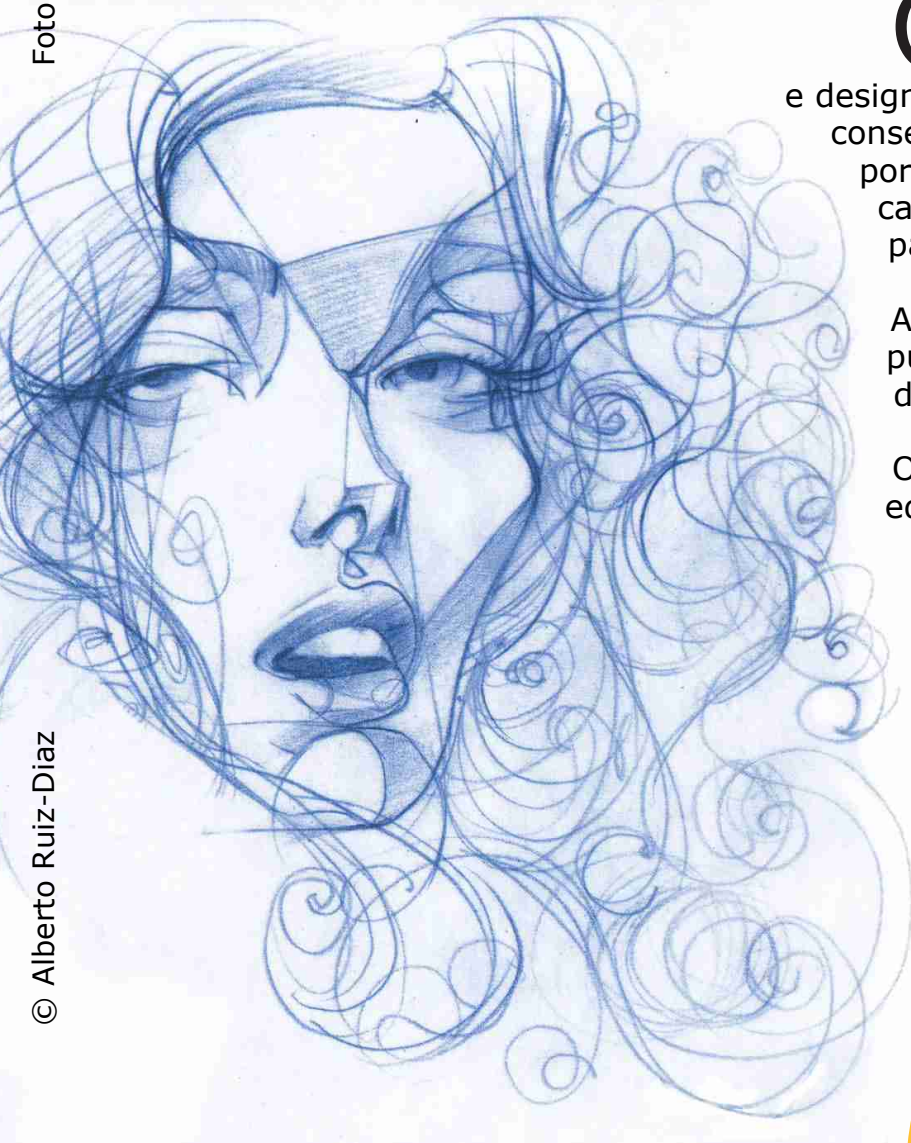




Concept "Arctia"

ALBERTO RUIZ-DIAZ

Foto: arquivo Alberto Ruiz-Diaz



© Alberto Ruiz-Diaz

ALBERTO RUIZ-DIAZ

ESTADOS UNIDOS

ALBERTO@BRANDSTUDIO.COM

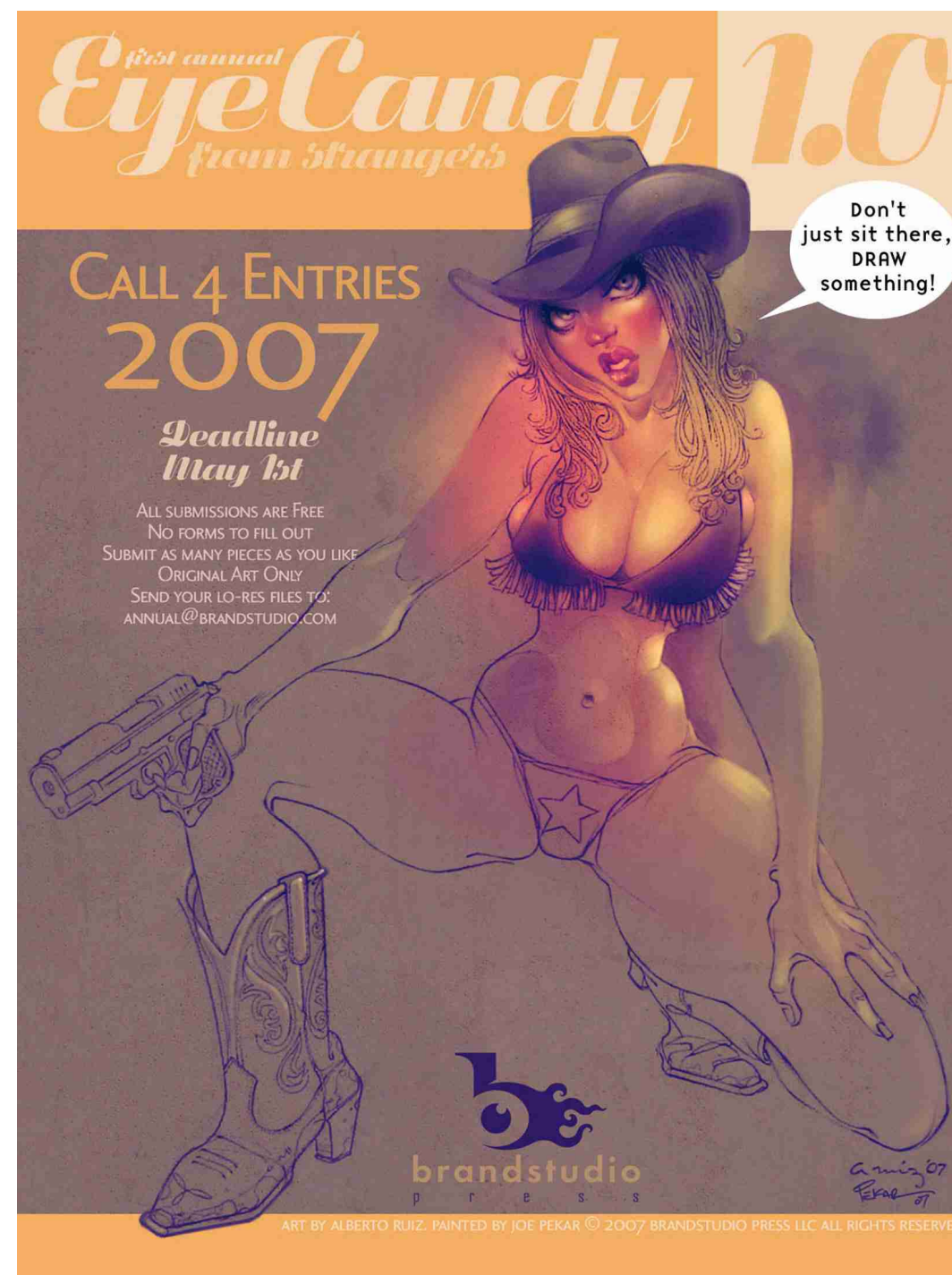
WWW.BRANDSTUDIO.COM

O artista, ilustrador, escultor e designer gráfico Alberto Ruiz-Diaz conseguiu um feito notável: optou por deixar de lado uma longa e sólida carreira na poderosa DC Comics para mudar radicalmente de vida.

Abriu a sua própria editora para publicar, no começo, seus próprios desenhos.

O resultado é a Brandstudio Press, editora que publica hoje alguns dos mais cobiçados livros de ilustração e personagens do mercado, não só de autoria de Alberto mas de vários outros artistas.

Alberto conta um pouco sobre a sua trajetória, sobre a editora e sobre suas obsessões.



CONTA-SE QUE VOCÊ FOI UMA CRIANÇA MUITO CURIOSA. E EXISTE UMA HISTÓRIA QUE DIZ QUE, AOS 5 ANOS DE IDADE, VOCÊ DESENVOLVEU UMA CERTA OBSESSÃO POR FÍSICA, E AOS 7 ANOS DE IDADE PUBLICOU OS SEUS PRIMEIROS PENSAMENTOS SOBRE O TEMA. ISSO É VERDADE?

Heh, heh! Isso foi uma piada. Eu realmente não lembro o que estava fazendo quando tinha 5 anos. É bem possível que eu estivesse apenas molhando a minha cama.

No entanto, eu desenvolvi de alguma forma uma obsessão com o sexo feminino, por volta dos 7 ou 8 anos.

Não desenhei nada nessa época, só dispendi

uma quantidade terrível de tempo observando e admirando mulheres.

A minha obsessão não tinha nada a ver com sexo, eu só achava que suas formas eram fascinantes e eu estava intrigado com o quanto elas eram diferentes dos homens.

Eu podia sentar na minha janela por horas só para vê-las caminhando. Estava hipnotizado com o quanto elas eram graciosas, curvilíneas e cheias de vida nessa época e ainda sinto da mesma forma hoje.

As mulheres são os mais belos seres criados por Deus!

COMO ERA DE SE PREVER, AQUELAS TEORIAS SOBRE FÍSICA NÃO FORAM LEVADAS A SÉRIO PELA COMUNIDADE CIENTÍFICA, MAS SEUS DESENHOS DA ÉPOCA CHAMARAM A ATENÇÃO DOS PROFESSORES, CERTO?

Correto! Mesmo ainda bem novo eu visualizava professores, sacerdotes,

policiais e outras figuras de autoridade como mentirosos, tiranos, predadores sexuais e hipócritas.

Eu tinha muitas razões para justificar a minha maneira de pensar.



12a

E ISSO O FEZ DESISTIR DA FÍSICA E ESTUDAR ARTES?

Física e arte fazem parte de uma coisa muito maior para mim.

A PARTIR DAÍ, COMO SE LANÇOU COMO PROFISSIONAL DE ILUSTRAÇÃO?

Eu nunca chamei a mim mesmo de ilustrador profissional.

Não trabalhei nessa área por muito tempo, não penso em mim como um.

Eu sempre admirei muito grandes ilustradores e para ser bastante sincero, no começo da minha confusa adolescência eu pensei em me tornar um ilustrador famoso, mas eu não chamo o que faço de Ilustração, pelo menos não no sentido tradicional.

Eu uso essa palavra como a maioria das pessoas usam papel higiênico ou sabonete.

Eu não sou apaixonado por rótulos, mas se fosse necessário descrever o que eu faço, acho que a palavra mais próxima seria "cartunista".

VOCÊ CHEGOU A TRABALHAR DURANTE MUITO TEMPO COM UMA DAS GRANDES EDITORAS DE QUADRINHOS. QUAL FOI A PARTE BOA DESSE PERÍODO?

Eu trabalhei com a DC Comics por muito tempo. Não como um artista de quadrinhos, mas sim como um designer gráfico.

A melhor parte estava em darem vários e diferentes projetos para se trabalhar neles.

E A PARTE RUIM?

Ter o meu trabalho avaliado e alterado por uma comissão de marqueteiros sem talento, disfarçados de "criativos".



12b



13a

COMO VÊ HOJE O DESENVOLVIMENTO DO MERCADO DE QUADRINHOS?

Temos que fazer uma distinção entre os quadrinhos de super-heróis das grandes corporações (Marvel e DC) e do resto.

Quadrinhos corporativos são conchas patéticas, eles não fazem qualquer dinheiro porque o público é muito limitado.

Esses quadrinhos são mantidos vivos só para alimentar os negócios com filmes e o negócio de licenciamento de personagens (brinquedos, roupas, jogos de vídeo, etc.)

Os melhores quadrinhos estão sendo produzidos por editores independentes e individuais, mas poucos deles fazem uma vida decente no meio; a maioria dos criadores de quadrinhos estão apenas à espera de um acordo para um filme ou um acordo para um brinquedo ou um acordo para um jogo.

A maioria dos quadrinhos americanos hoje são uma droga.

A COMI-CON É HOJE UMA DAS MAIORES FEIRAS DE QUADRINHOS DO MUNDO, ONDE VOCÊ TEM PARTICIPADO JÁ HÁ ALGUNS ANOS. O QUE ELA REPRESENTA PARA VOCÊ?

San Diego Comi-Con é enorme e é importante para mim porque os nossos livros e nosso trabalho ficam expostos a diferentes tipos de público.



13b



EM DETERMINADO MOMENTO DA SUA CARREIRA, VOCÊ DEIXOU TODO O TRABALHO DE UMA VIDA, TRABALHANDO COM A DC, PARA RECOMEÇAR DO ZERO, ABRINDO A SUA PRÓPRIA EDITORA, A BRENDSTUDIO PRESS. POR QUE TOMOU ESSA DECISÃO?

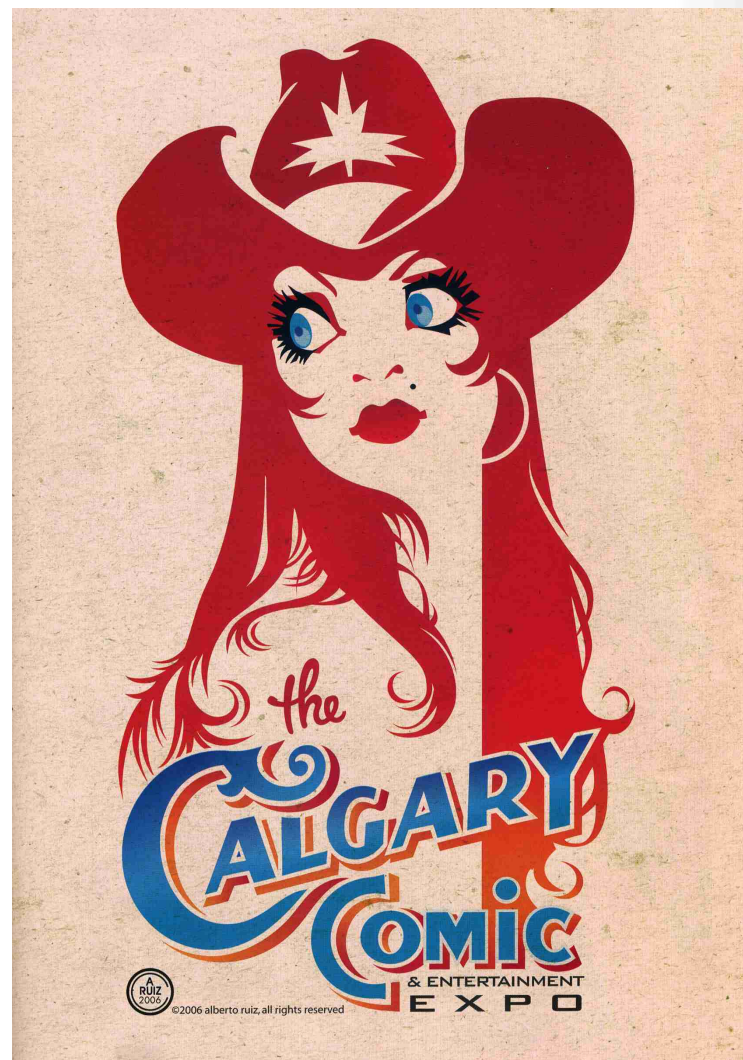
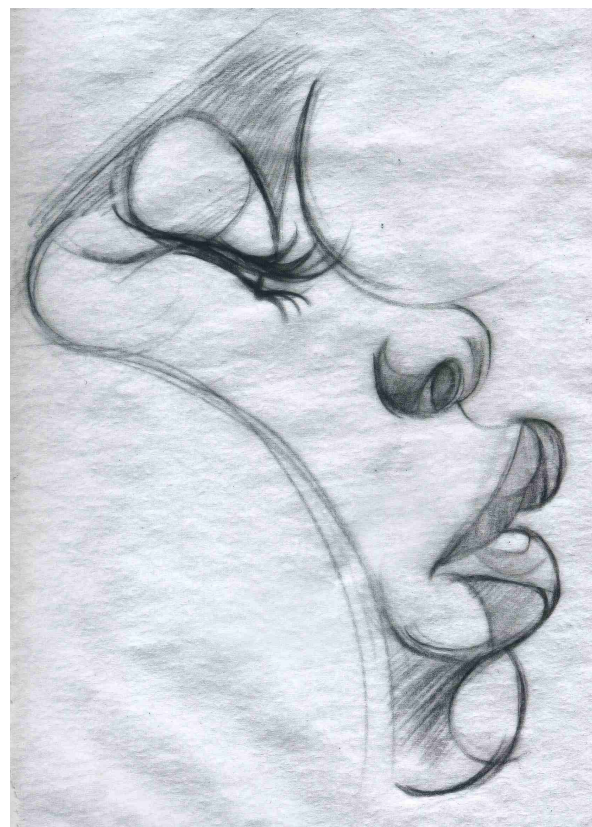
Porque eu sou louco. Não sou feliz quando alguém tem controle sobre o meu sustento.

Eu não sou bom em trabalhar em um ambiente de equipe, eu odeio que me digam o que fazer, vindo de pessoas que desprezo.

Toda a minha vida fui me preparando para este momento.

E COMO ESSA DECISÃO MUDOU A SUA VIDA?

Estou mais feliz e mais saudável do que nunca e menos incisivo para explosões violentas.



OS SEUS TRABALHOS SÃO MARCADOS PELOS DESENHOS DE MULHERES, SEMPRE MUITO ATRAENTES. ESSA CONTINUA SENDO A SUA OBSESSÃO?

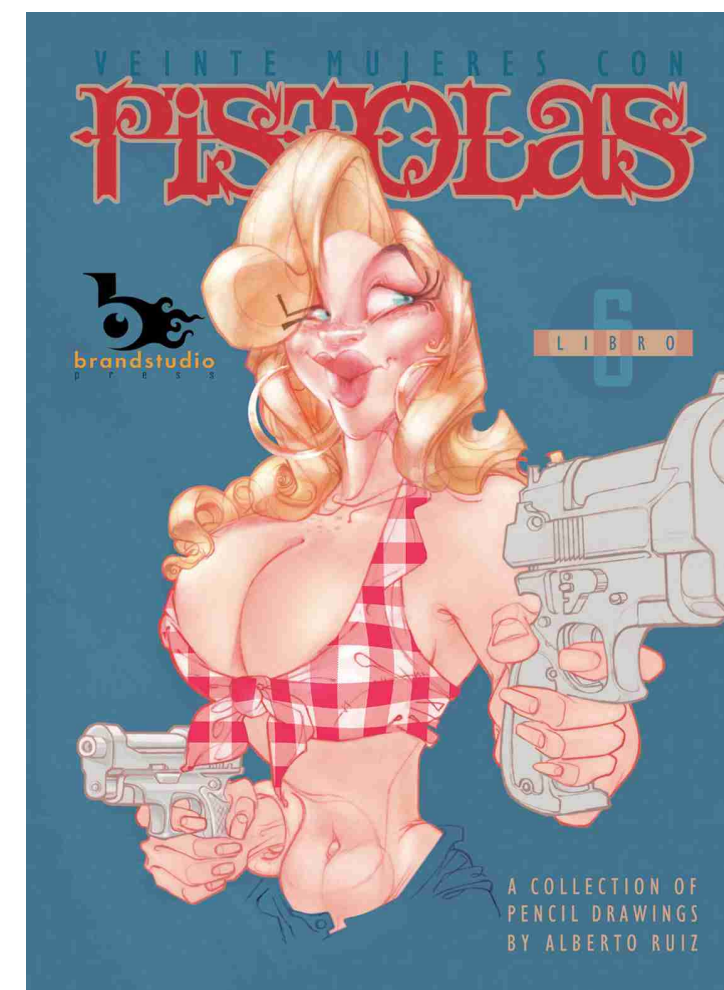
Eu amo todos os aspectos da Pop Art: caricatura, quadrinhos, desenho de personagem, animação, design gráfico, design de livros e direção de arte, ilustração, design, design de brinquedos e jogos, mas a minha única obsessão é desenhar, esculpir e pintar mulheres.

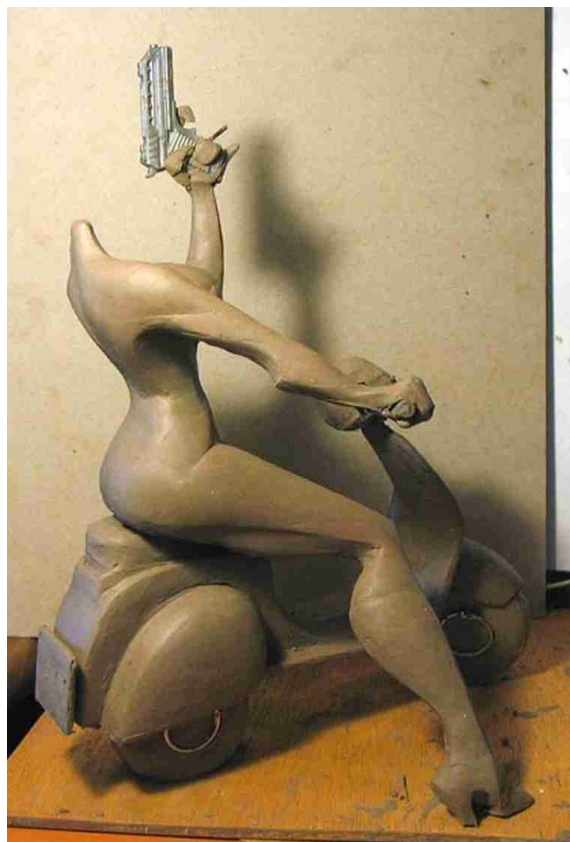
E CONTINUA SENDO AINDA HOJE?

E será até o dia em que eu morrer.



MAYAN SAMURAI © 2006 ALBERTO RUIZ PENCILS BY ALBERTO COLORS BY BOBBY CHIU





A PARTIR DOS DESENHOS VOCÊ COMEÇOU A DESENVOLVER TAMBÉM A ESCULTURA. DE QUE MANEIRA ELA O AJUDA NA PERCEPÇÃO DO SEU DESENHO?

Escultura ensina-me a desenhar o que você não consegue ver. Ela me ajuda a perceber e aprofundar as formas que vejo na minha cabeça.

POR FIM, TEM CONHECIMENTO DA PRODUÇÃO DE ILUSTRAÇÃO NO BRASIL?

Estou ciente de alguns ilustradores, mas devo confessar que não conheço tanto quanto eu gostaria.

PARA CONHECER MAIS:

<http://brandstudiopress.blogspot.com>

<http://www.brandstudio.com>

<http://processjunkie.blogspot.com>

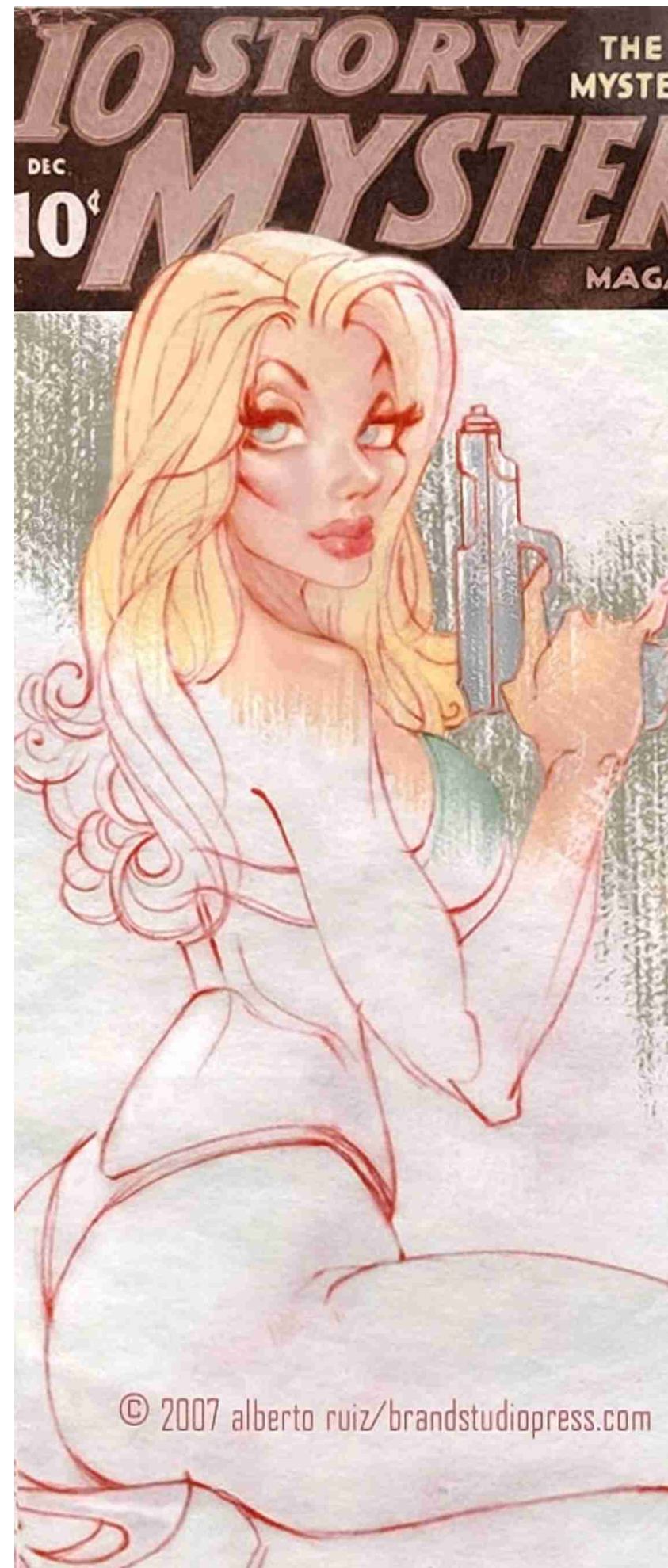
<http://scribblettes.blogspot.com>

<http://signeersessies.blogspot.com>

<http://gusarapos.blogspot.com>



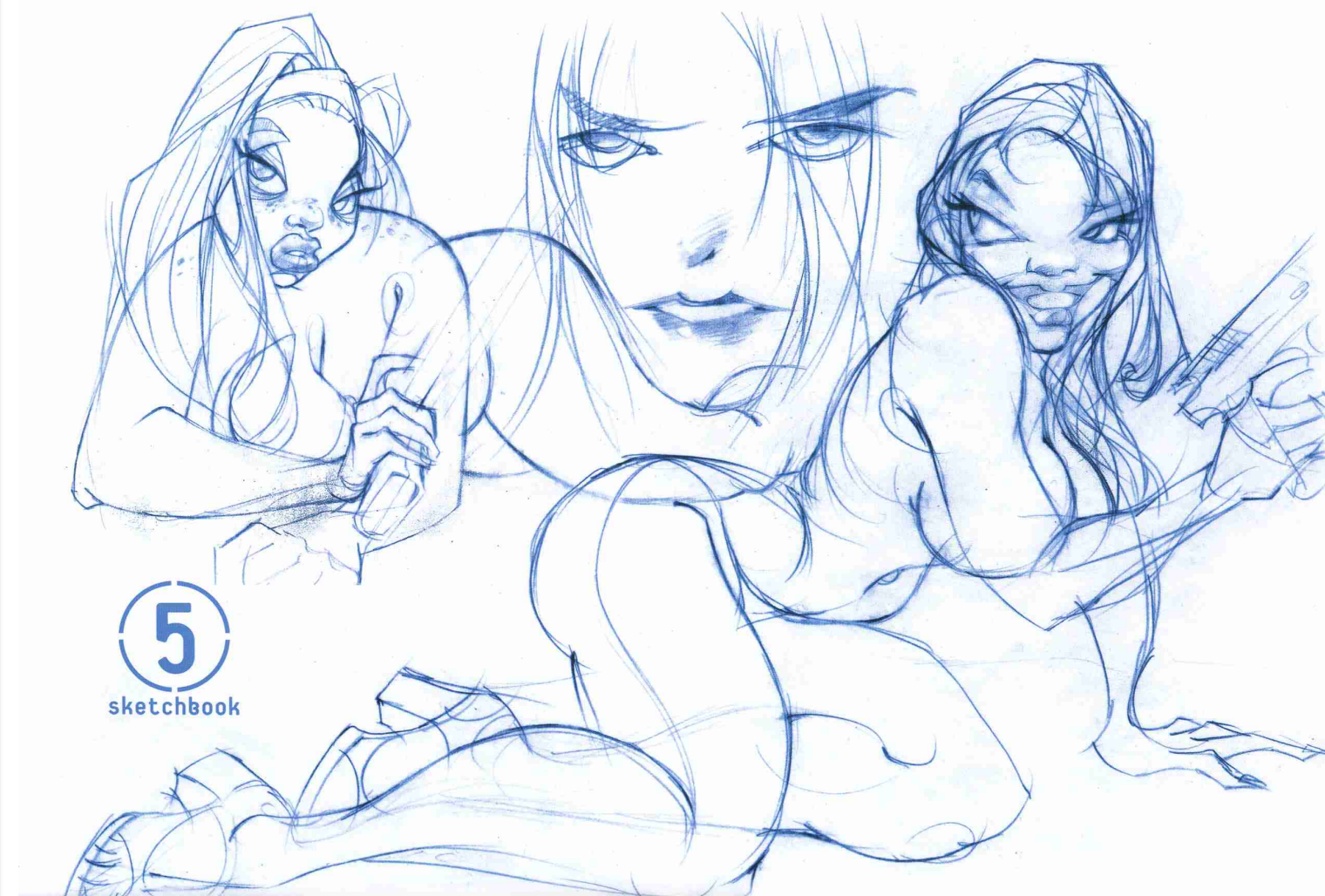
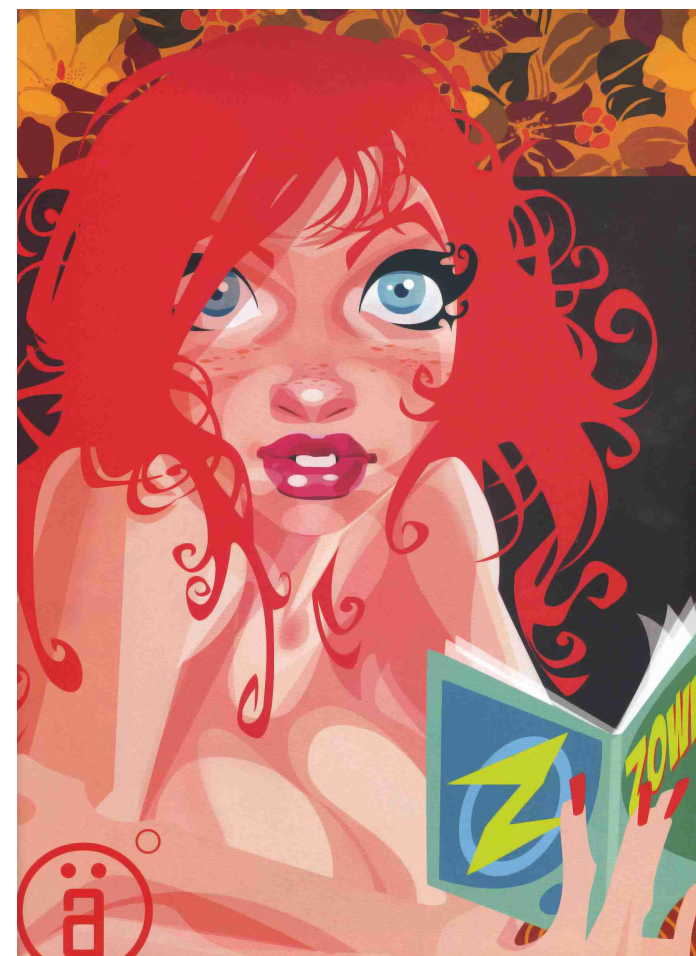
15a



15b



16a



16b



17a



17b

MARCELO BRAGA

Diretor de arte que deixou a agência de publicidade DPZ, onde trabalhava, para se dedicar exclusivamente à ilustração, Marcelo Braga fundou, junto com mais três amigos, um dos mais atuantes estúdios de ilustração do Brasil, a Macacolândia.

Nascido em São Carlos (SP), desenha desde criança, influenciado pelos quadrinhos, desenhos animados e amigos, e em 2000 se formou em Desenho Industrial pela Unesp de Bauru (SP).

Sua entrada na DPZ aconteceu, principalmente, por causa de uma pasta cheia de rabiscos - mais do que pelo portfólio de design, que, segundo ele, passou batido na avaliação da agência.

Foi dentro da agência que descobriu que queria ser ilustrador e não diretor de arte, e daí para a Macacolândia foi um passo.

Marcelo abre para a Revista Ilustrar sua coleção de sketchbooks.

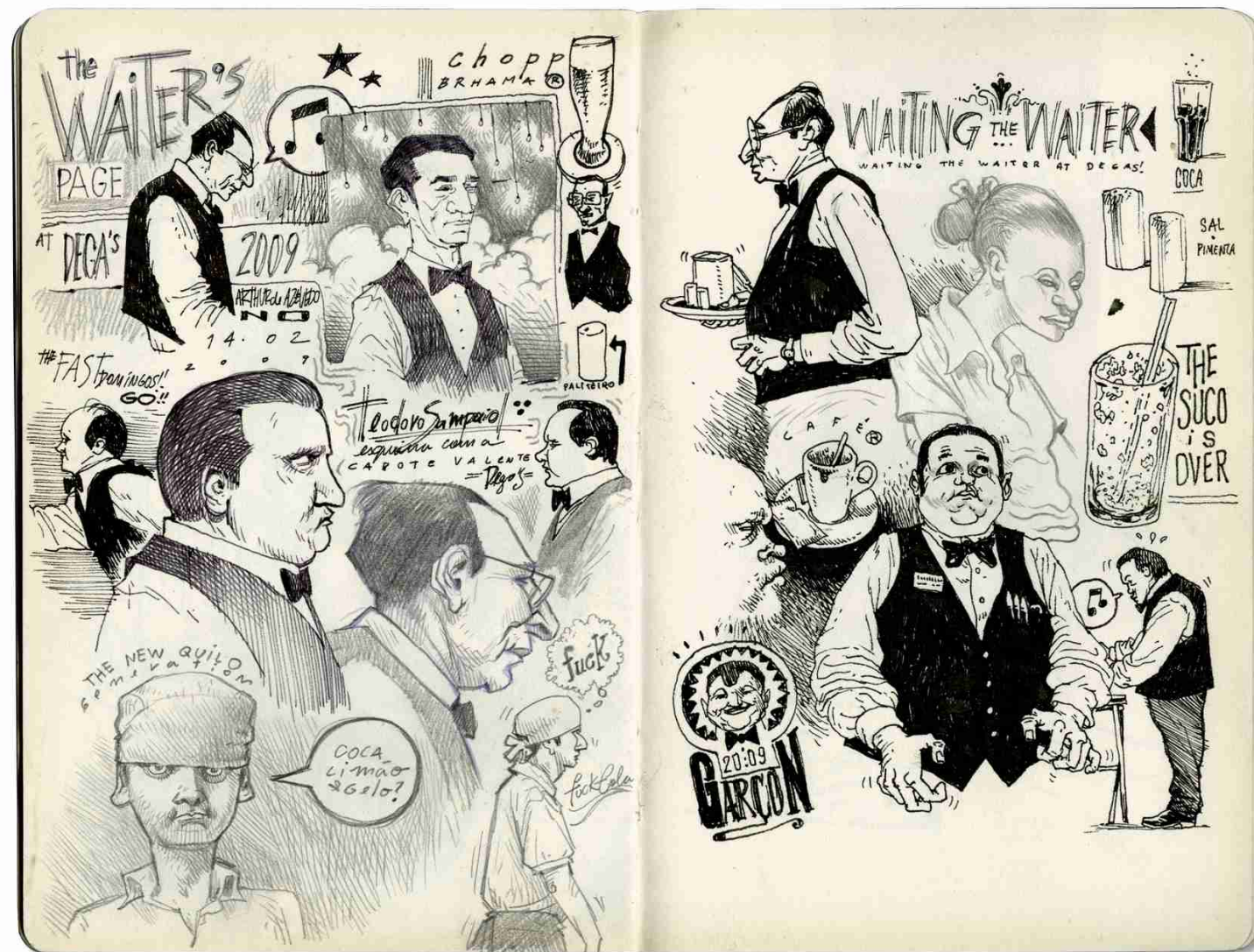


MARCELO BRAGA

SÃO PAULO

BRAGA@MACACOLANDIA.COM.BR

HTTP://DIBURROS.BLOGSPOT.COM



"Pra mim o sketchbook se tornou essencial. É importante poder desenhar a qualquer hora e quase em qualquer lugar.

Nunca dá pra saber quando você vai ter uma ideia legal pra um personagem - ou então um personagem pronto aparece no meio do seu almoço e praticamente pede pra ser desenhado.

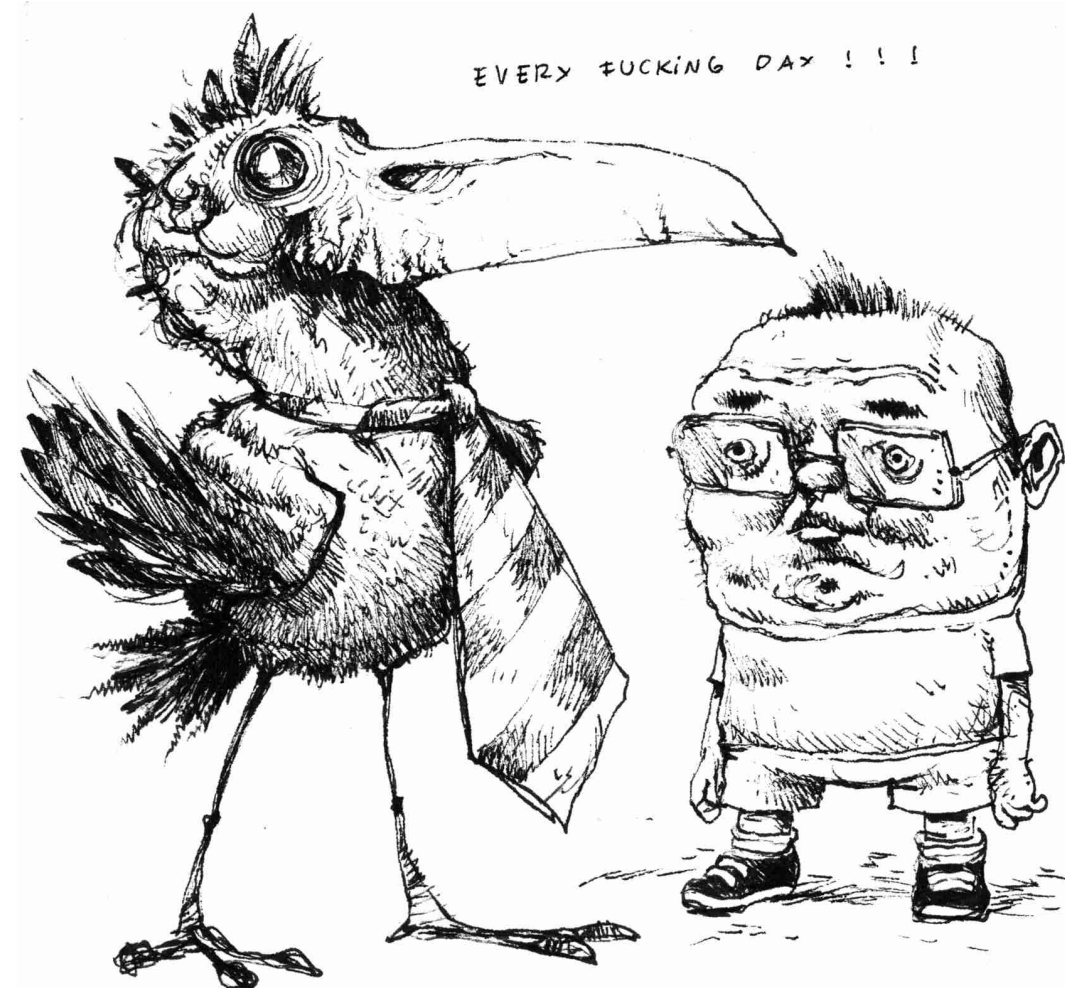
Você também pode querer anotar alguma coisa ou desenhar uma casa caindo aos pedaços que tá bem na frente do ponto de ônibus.

Dá pra carregar pra toda parte e é um jeito de ter vários desenhos num lugar só, sem a preocupação de organizar um monte de folhas, papéis e guardanapos que de outra maneira iriam pro lixo.

Por outro lado, muita coisa que devia ir pro lixo, também não vai.

Fica no caderninho um retrato mais honesto do trabalho, para o bem e para o mal."





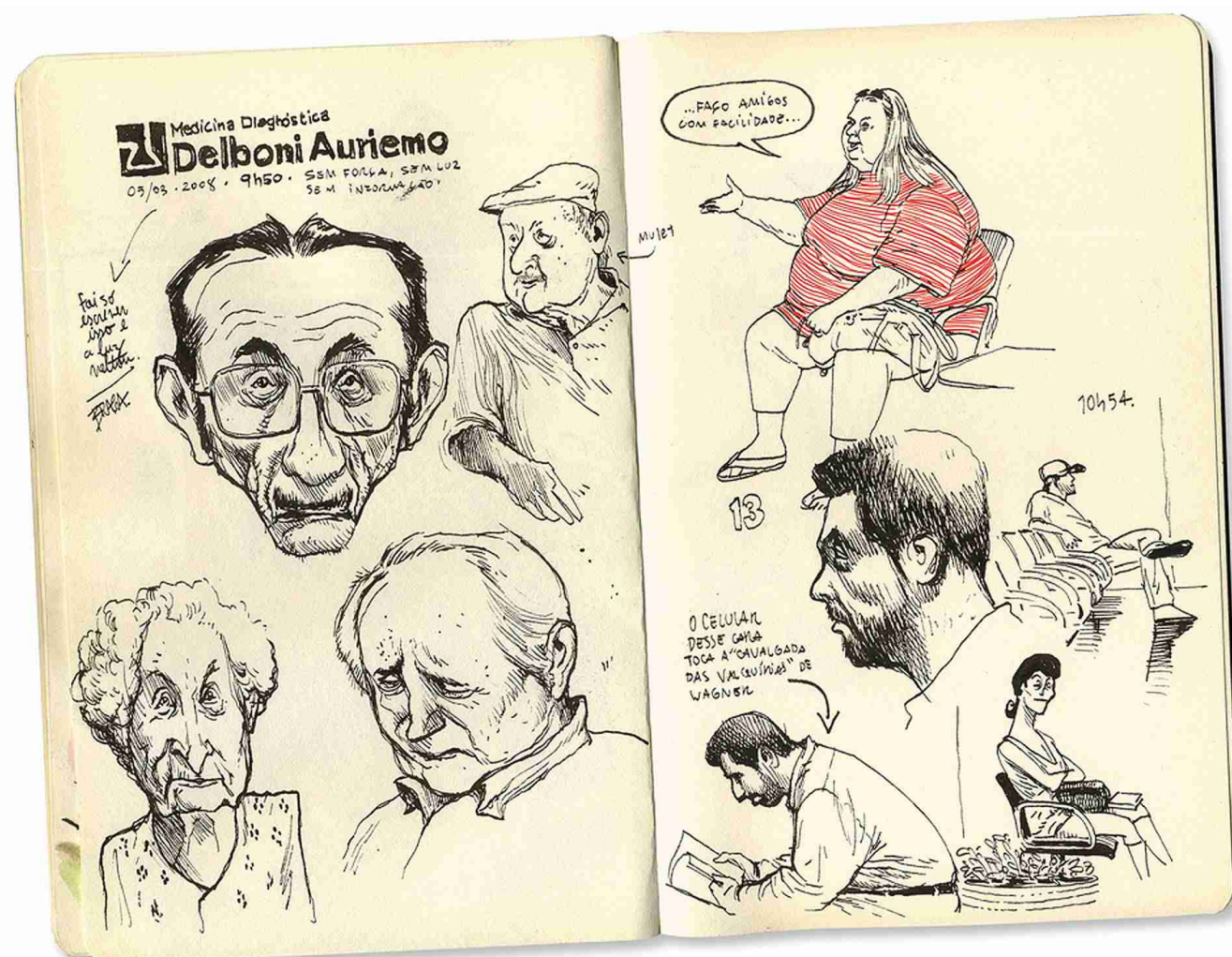
EVERY FUCKING DAY !!!



Con te pontivo®

DOWN A DIFFERENT RIVER...

PIZZA
HUTT
Bear. 10-03-08



...PAGO AMIGOS COM FACILIDADE...

O CELULAR DESSE CARA TOCA A "CAVALGADA DAS VALSÚNIAS" DE WAGNER

"Só o fato de você ter um sempre por perto já te garante horas de desenho que, sem ele, não existiriam.

Como tudo na vida, desenhar é gostar e praticar, e como pra mim o sketchbook não tem função além dessa, posso soltar o traço, testar outras técnicas, mudar minha letra, inventar uma piada, rafear uma ideiazinha, enfim, encher as páginas com o que der vontade e depois começar um novo.

Quando comecei a usar esses cadernos não percebia algumas coisas, mas conforme fui acumulando sketchbooks, comecei a notar as mudanças pelas quais meu desenho foi passando, como foi evoluindo, quais eram as influências e as bobagens que eu pensava em cada época.

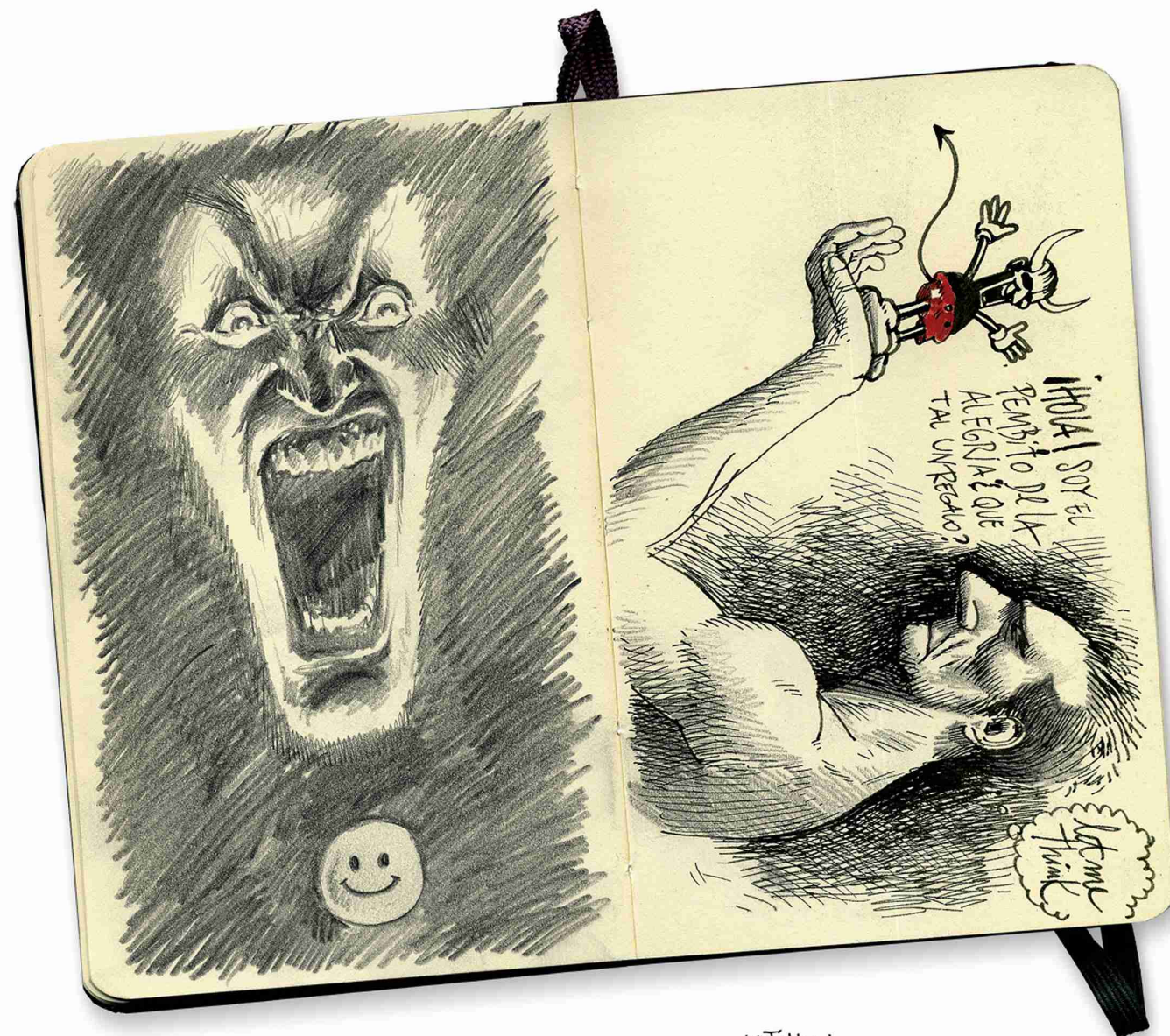
É um bom registro, pq você começa a relacionar outros eventos da sua vida por aquelas páginas, onde estava quando

desenhou aquilo, com quem estava, o que estava pensando.

Todas essas experiências acabam enriquecendo muito o trabalho, a maneira de ver o traço e de pensar o desenho."



CARALHO!



20a

"Nos meus caderninhos os temas variam muito; costumo passar por fases.

Tem a fase do lápis, da caneta, dos amigos, dos raves de HQs, do desenho de observação ou até da viagem total.

Pra mim, variar é o mais interessante - se eu vejo que estou me repetindo de alguma forma, já mudo o enfoque e tento outra coisa.

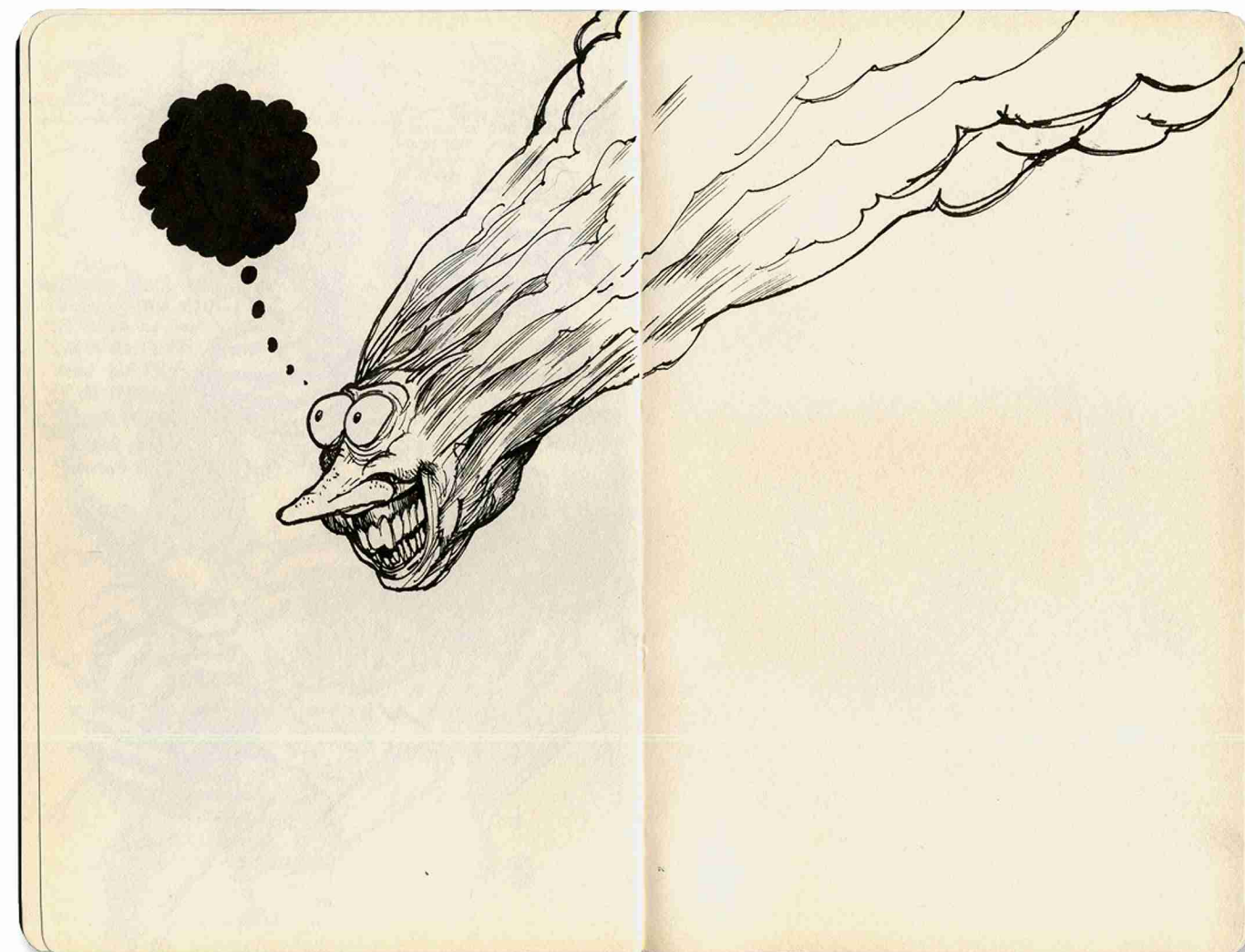
Costumo até enjoar momentaneamente dos cadernos; se isso acontece continuo em outro.

É por isso que tenho alguns começados em estágios diferentes, mas que lentamente vão ao mesmo tempo se completando.

O importante pra mim é poder, dentro dos limites dessas páginas encadernadas, cultivar a liberdade de rabiscar o que quiser."

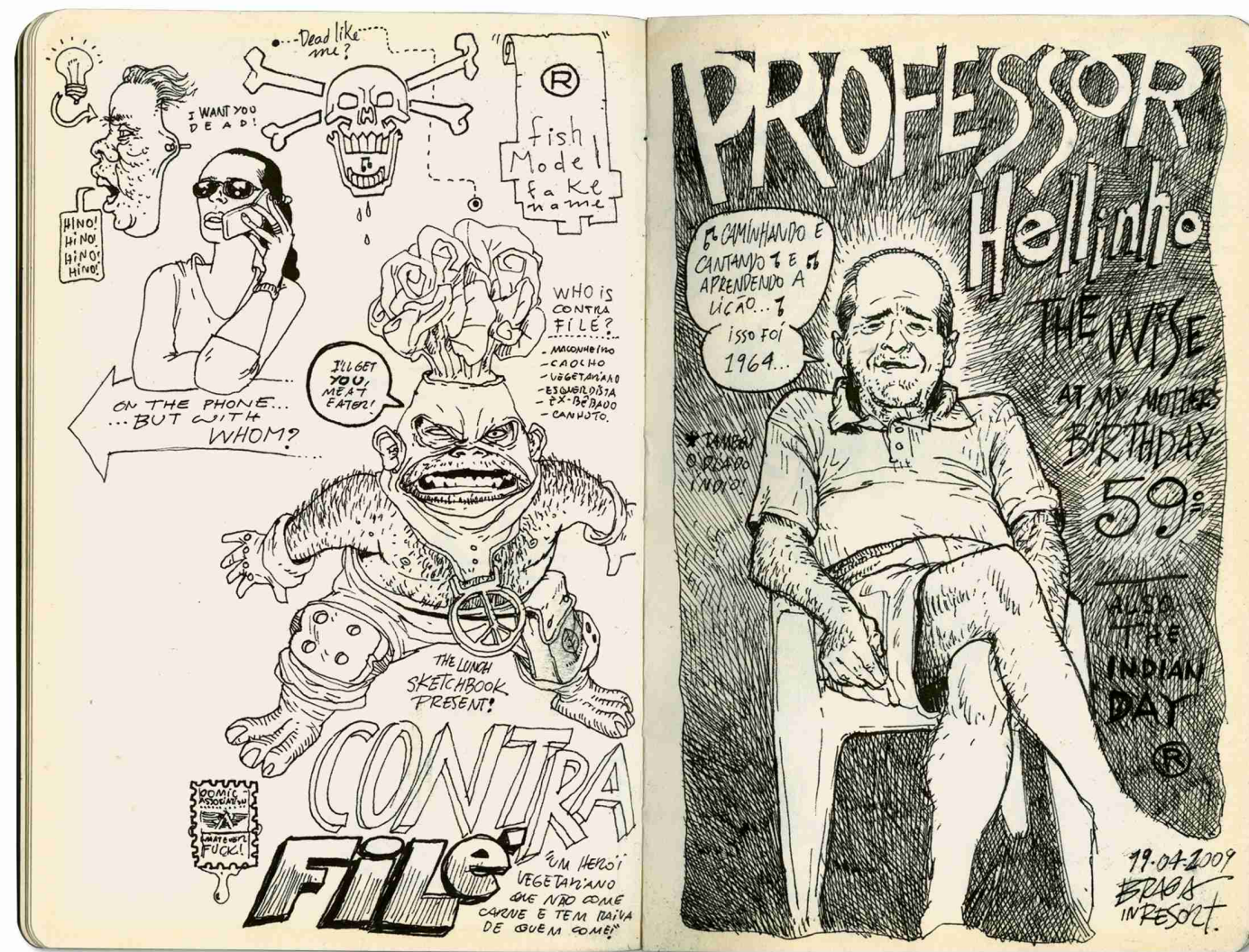


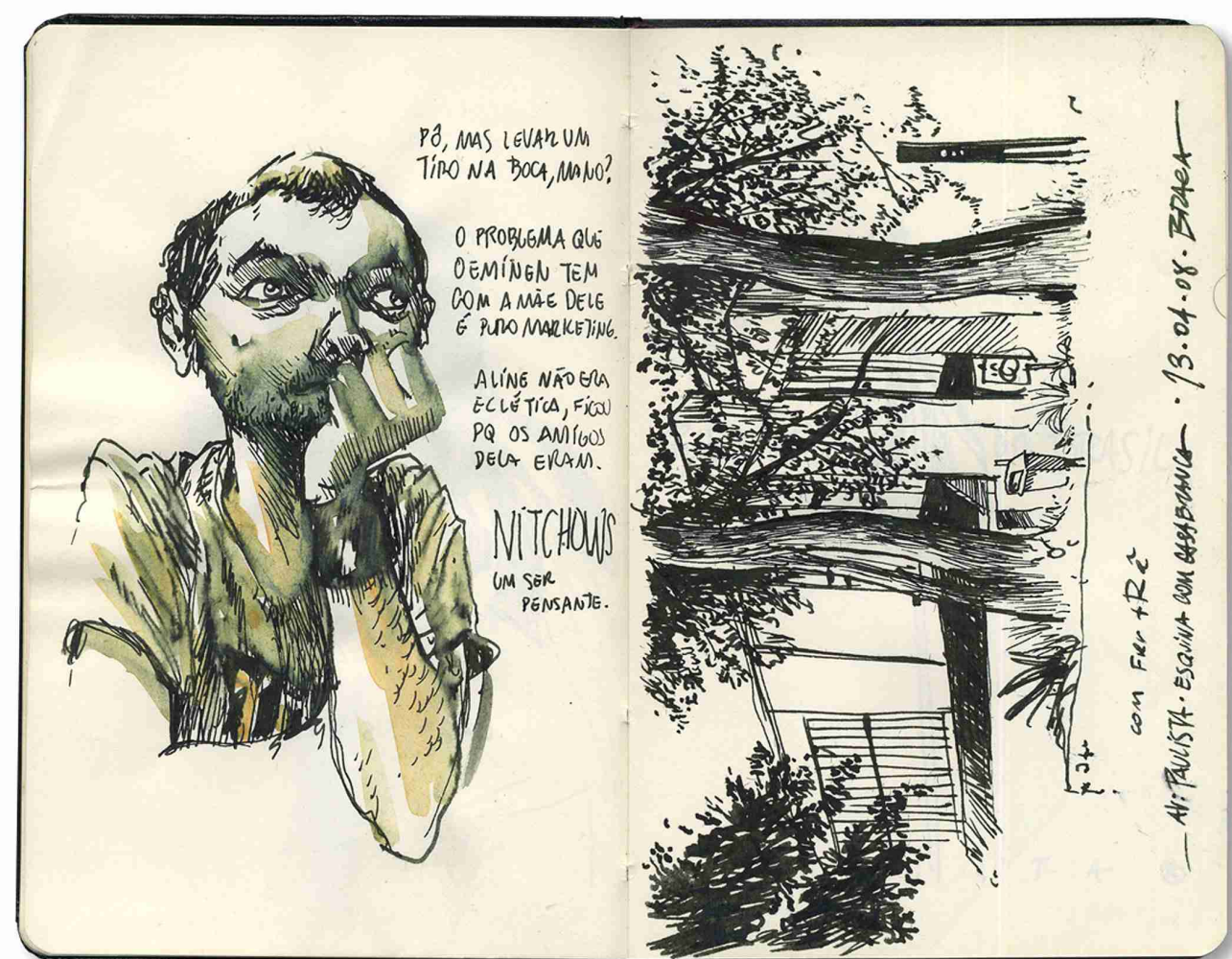
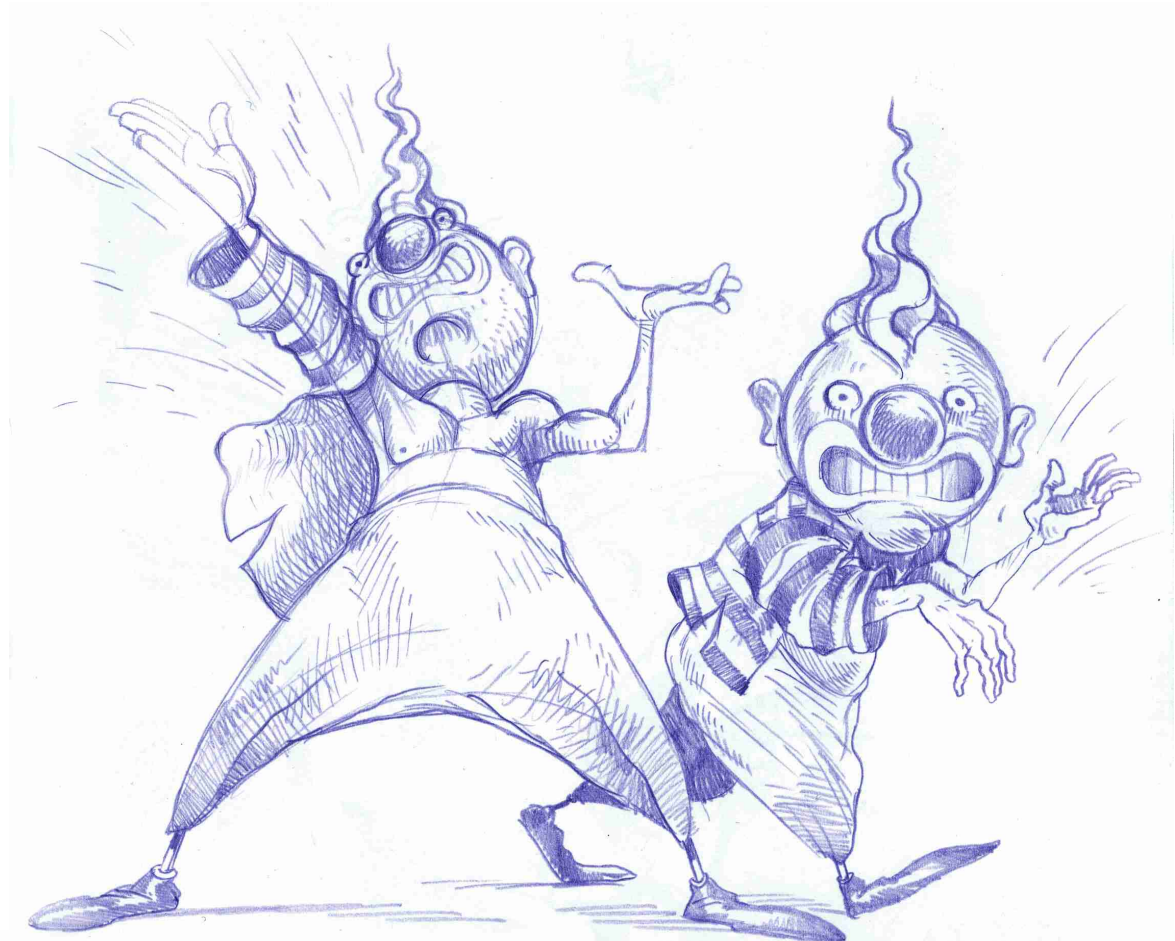
19.03.2009. BRAGA na OSCAR FREIRE 1921. 13h07



20b

COCAS IS BORN THE DAY THAT COCAS CAME TO BE.







IGNÁCIO JUSTO

Nascia em 12 de fevereiro de 1932 aquele que viria a ser oficial da aeronáutica Tenente Benedicto Ignácio Justo Siqueira, mas que mais tarde ficou conhecido apenas como Ignácio Justo, grande ilustrador e quadrinista dedicou boa parte da vida criando histórias e ilustrações retratando a vida militar e a guerra.

Publicou sua primeira história em quadrinhos, "Aventuras de Paulinho" (homenagem a um primo), em 1942, pouco antes de completar 10 anos de idade, no Suplemento Juvenil, de Adolfo Aizen.

Desde então, manteve-se, até 1959, desenhando como simples passatempo.



IGNÁCIO JUSTO

SÃO PAULO

WWW.IGNACIOJUSTO.HPG.IG.COM.BR



Todavia, quando conheceu Nico Rosso, que o apresentou à Editora Continental, começou a ganhar dinheiro pelos seus trabalhos, fazendo quadrinhos de guerra e terror, passando a conviver com

artistas que, como ele, se consagrariam: Shimamoto, Delbó, Jayme Cortez, Getúlio Delphin, Igayara, Osvaldo Talo, Maurício, Gedeone, Izomar, Colonnese, Zalla e Lyrio Aragão, entre outros.

Seu espírito guerreiro o faria, a partir de então, tentar uma malograda campanha pela nacionalização das histórias em quadrinhos, que resultou num cisma. Na editora, permaneceram ele, Rosso e alguns desenhistas iniciantes.

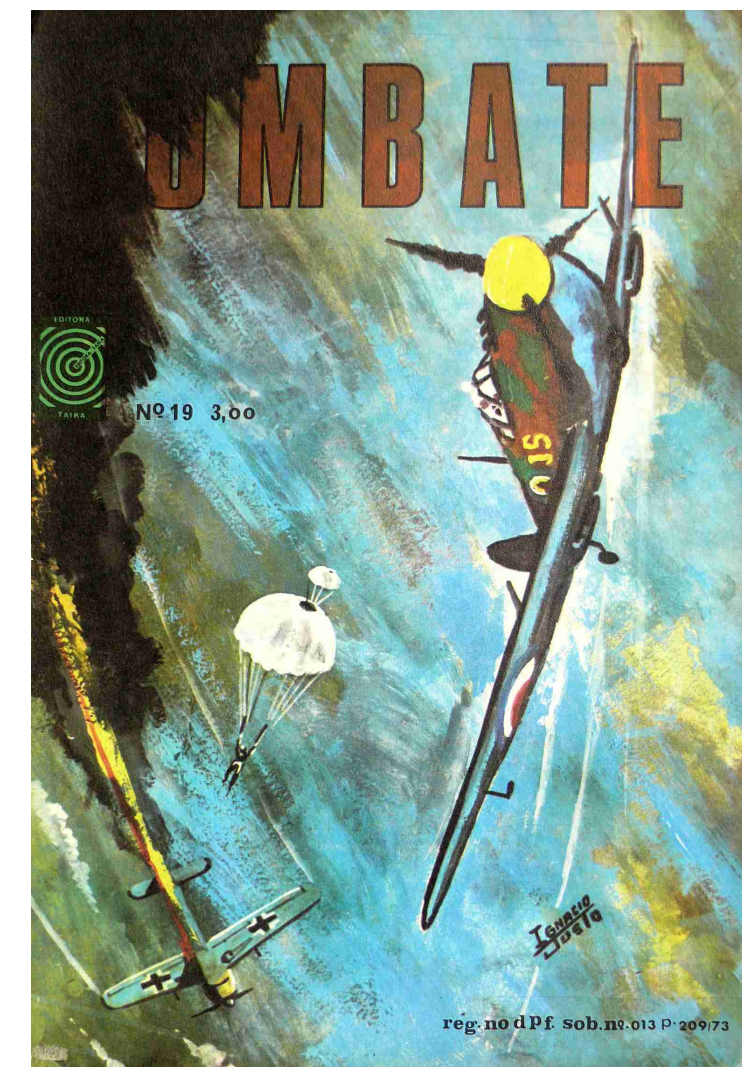
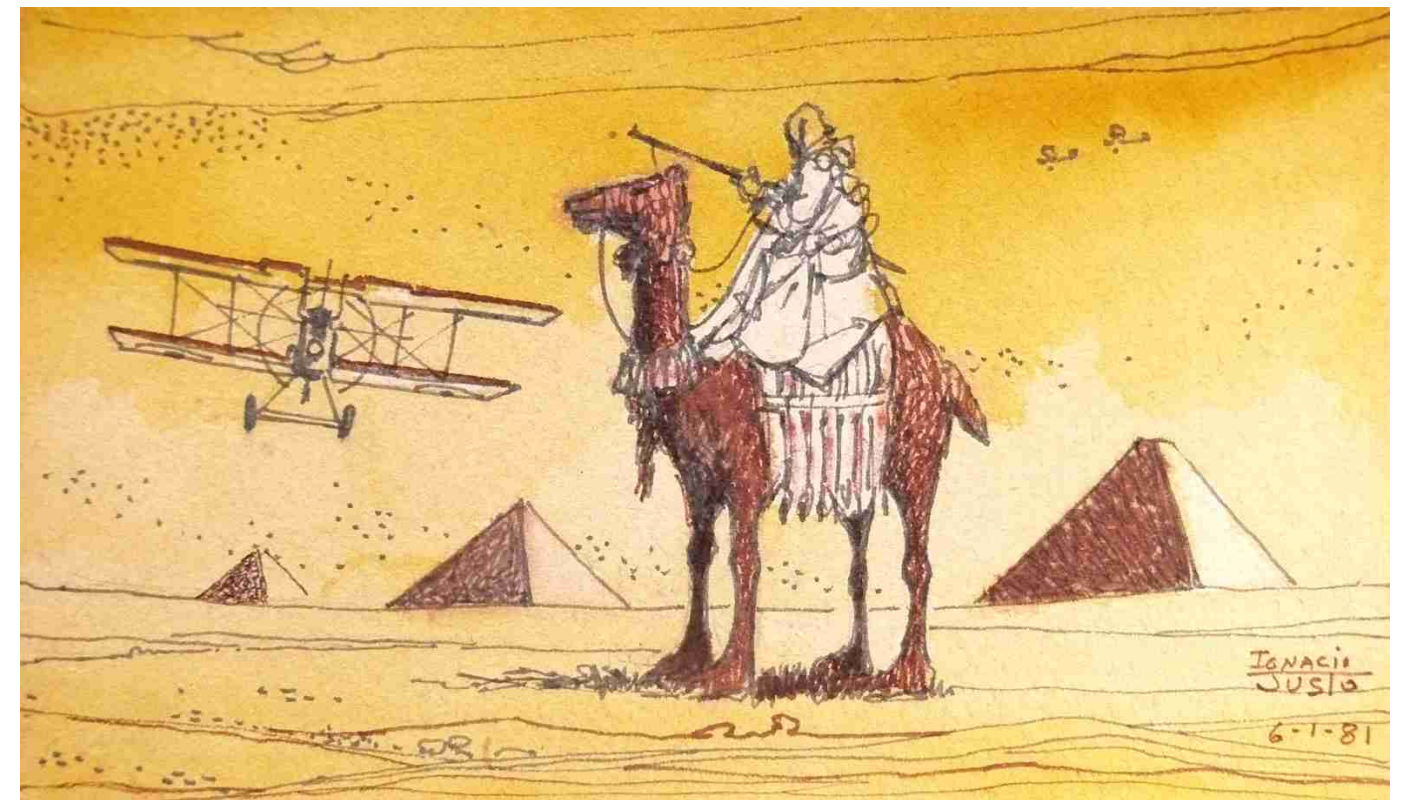
Ingressou, em 1954, na Infantaria do CPOR (Curso de Preparação de Oficiais

da Reserva), de São Paulo, de lá saindo como tenente. Não prosseguiu na carreira militar, porém, apaixonou-se por aviação.

E em 1956 entrou para o Aeroclube de São Paulo, tendo se aprofundado nos estudos da aviação mundial – suporte para suas histórias de guerra – e feito muitos voos pelo Brasil.



25a



25b

Sempre manteve nas suas histórias em quadrinhos, a despeito de quaisquer governos, suas mensagens de humanismo, em todos os seus traços e tramas, desde o gênero de guerra ao terror.

Isso se comprova nos trabalhos publicados em todas as editoras que desfrutaram dos seus excelentes trabalhos, como a Taika, a Pan Juvenil, a Edrel e a Abril, com fartas informações políticas, realistas e didáticas, revolucionando a narrativa das histórias em quadrinhos.

Inclusive, desenhado histórias "sem quadrinhos", isto é, sem contorno nas montagens dos quadros, fato que aconteceria com bastante frequência nas histórias em quadrinhos modernas dos super-heróis americanos, já na era da computação gráfica.



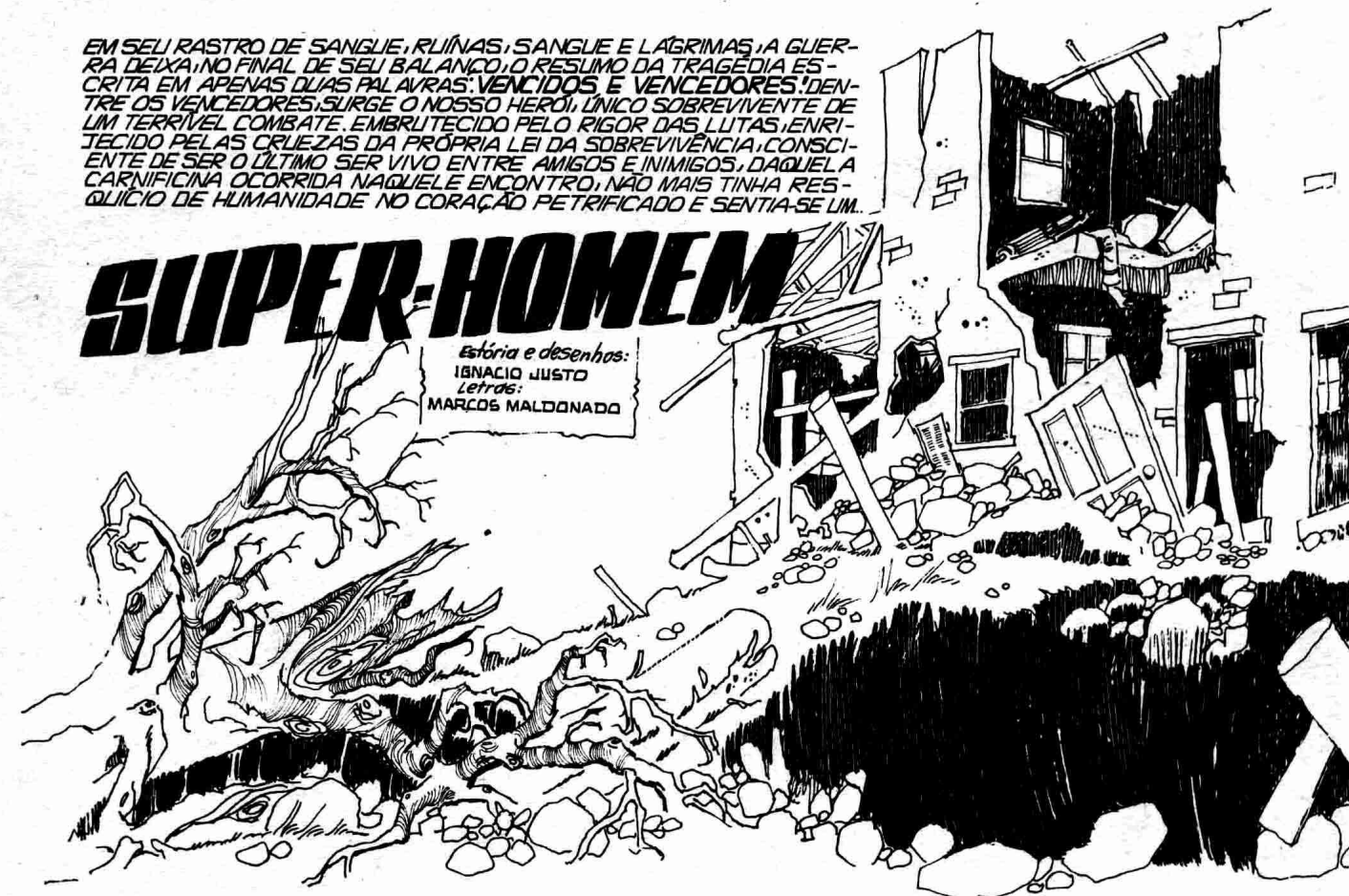
Quando deixou de desenhar para a Editora Taika (que sucedeu a Outubro, sucessora da Continental), em 1971, tornou-se um dos principais colaboradores da MeC, de Minami e Cunha, egressos da Edrel.

Foi responsável, direta ou indiretamente, pelo lançamento de dezenas de artistas, que se alimentavam, artística e culturalmente, das suas aulas no estúdio que chamava de "barraco", como: Pedro Mauro Moreno (há anos, radicado nos Estados Unidos), Salathiel de Holanda, com quem fez "Samurais" (Combate nº 30, Taika, s.data), Natanael Fuentes, José Luiz Pinto, Egberto Barbosa, Lincoln Ishida, Aparecido Cocolite, Wanderley Felipe, Antônio Fernandes Filho (Tony Fernandes), Agenor Silva, Ingo Passolde, Alcione Arauda (publicitária) e Marcos Silva (ilustrando na Espanha), entre outros.

EM SEU RASTRO DE SANGUE, RUÍNAS, SANGUE E LÁGRIMAS, A GUERRA DEIXA, NO FINAL DE SEU BALANÇO, O RESUMO DA TRAGÉDIA ESCRITA EM APENAS DUAS PALAVRAS: VENCIDOS E VENCEDORES. DENTRE OS VENCEDORES, SURTI O NOSSO HERÓI, ÚNICO SOBREVIVENTE DE UM TERRÍVEL COMBATE, EMBRUTECIDO PELO RIGOR DAS LUTAS, ENRIQUECIDO PELAS CRUEZAS DA PRÓPRIA LEI DA SOBREVIVÊNCIA, CONSCIENTE DE SER O ÚLTIMO SER VIVO ENTRE AMIGOS E INIMIGOS, DAQUELA CARNIFICINA OCORRIDA NAQUELE ENCONTRO, NÃO MAIS TINHA RES-QUÍCIO DE HUMANIDADE NO CORAÇÃO PETRIFICADO E SENTIA-SE UM...

SUPER-HOMEM

Estória e desenhos:
IGNÁCIO JUSTO
Letras:
MARCOS MALDONADO

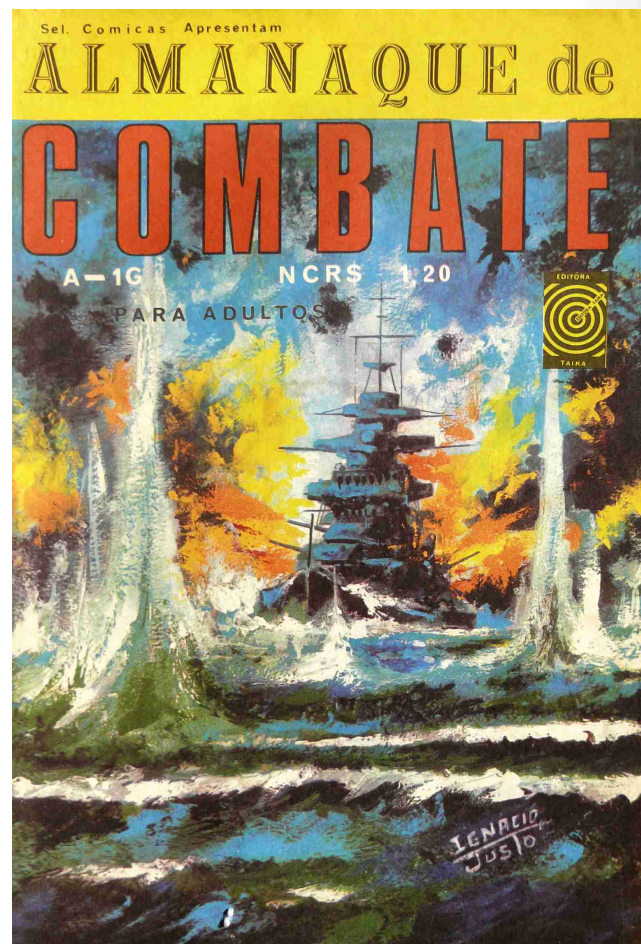




Com um trabalho alicerçado nos claros-escuros, nas consistentes pinceladas e nos vigorosos traços, que marcariam seu estilo inconfundível, fez centenas de histórias em quadrinhos, de todos os gêneros.

Artista culto e de grande discernimento, comanda seus traços de acordo com a necessidade da obra, como na suavidade da excelente obra sobre histórias do Exército, Marinha e Aeronáutica brasileiros, publicado no Almanaque Disney (Editora Abril, 1972 a 1973), ou como nos cartuns feitos para ilustrar piadas de revistas da Editora Edrel, em 1970, mostrando-se eclético e desenvolto, como poucos (desenhou, também, histórias de samurais, de folclore e de ficção científica).

É especialista em anatomia (humana e animal), material e assuntos bélicos, desde armamentos medievais a modernos aviões de bombardeio, qualidade destacada no livro "A Técnica do Desenho", de Jayme Cortez.



Seu trabalho foi levado a Okaido (Japão), na década de 1980, por Kaioko Ogawa, tornando-se grande destaque.

Fez as mais belas e fascinantes histórias de guerra do acervo quadrinístico nacional, narrando desde as tramas mais fantásticas às mais realistas da Força Expedicionária Brasileira, na campanha de Monte Castelo, Itália, na Segunda Guerra Mundial.

Ignácio Justo foi grande homenageado durante a premiação do HQMix de 2006, e hoje leva uma vida tranquila, fazendo pintura em telas.

Fonte:

www.ignaciojusto.hpg.ig.com.br





29a



29b



RENATO ALARÇÃO

Desta vez a Revista Ilustrar irá mostrar um passo a passo diferente. Não de uma ilustração, mas o projeto de um livro inteiro.

Renato Alarcão, um dos mais prestigiados ilustradores do Brasil, publicou recentemente um livro intitulado "36 Vistas do Cristo Redentor", uma série de ilustrações tendo como tema central a famosa estátua no Rio de Janeiro, que aparece sempre de forma direta ou indireta nas imagens.

O livro teve como inspiração e ponto de partida a famosa série de gravuras "36 Vistas do Monte Fuji", criadas pelo artista japonês Katsushika Hokusai por volta de 1830, mas as imagens foram transportadas para a realidade atual do Rio.

Alarcão também fala do processo de criação e de pesquisa até chegar no resultado final do livro.

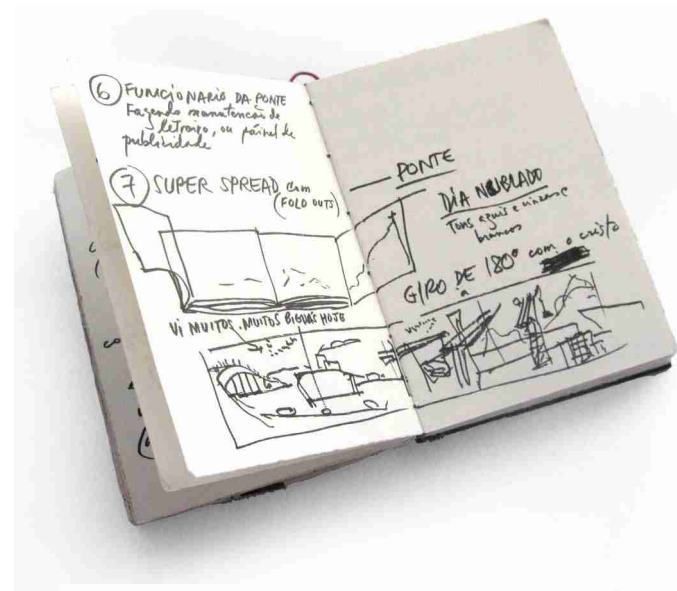


RENATO ALARÇÃO

RIO DE JANEIRO

RENATOALARCAO@TERRA.COM.BR

WWW.RENATOALARCAO.COM.BR

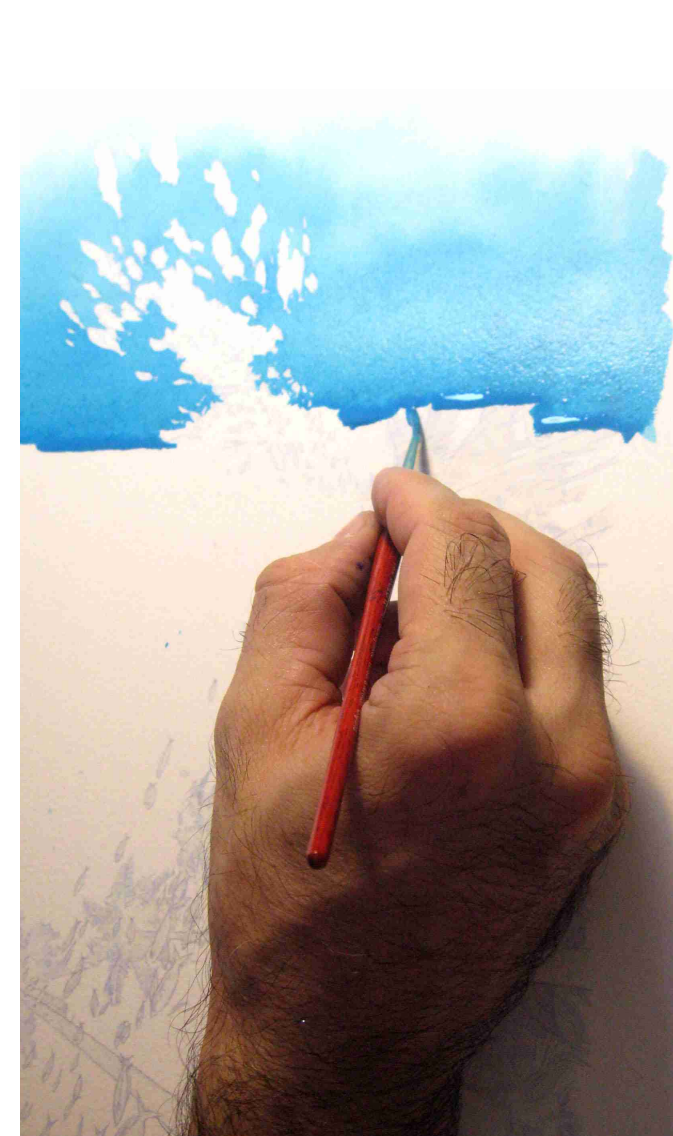


A técnica

Para as ilustrações deste livro usei aquarela e lápis apenas.

O desenho é, certamente, um elemento de fundamental importância nestas composições, ficando a pintura às vezes em posição secundária. Às vezes gosto mais de desenhar do que de colorir.

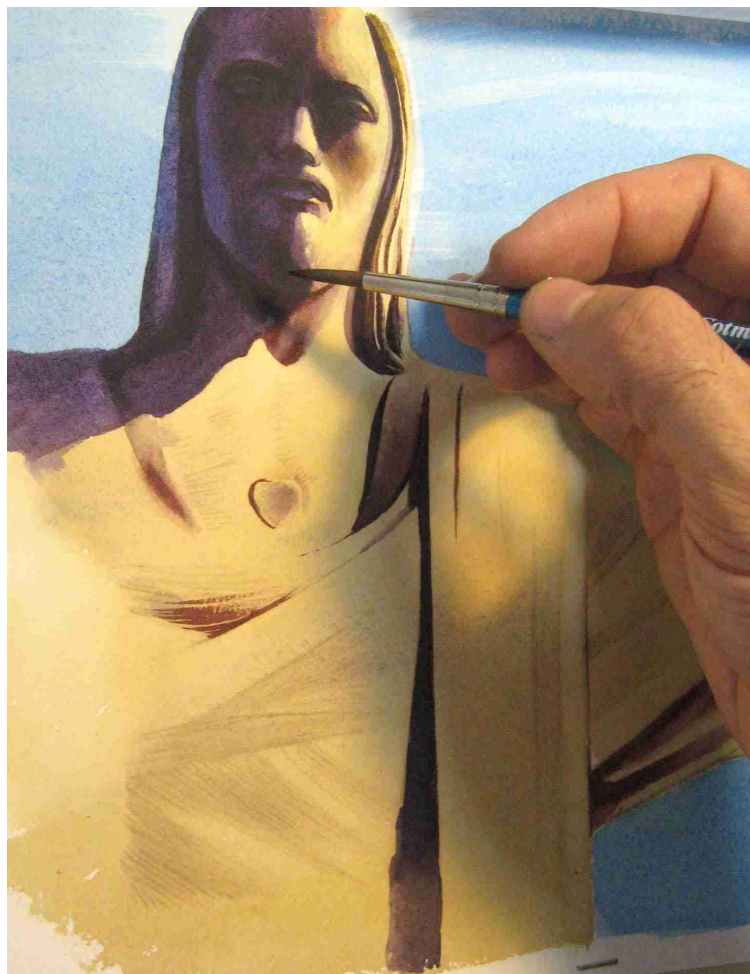
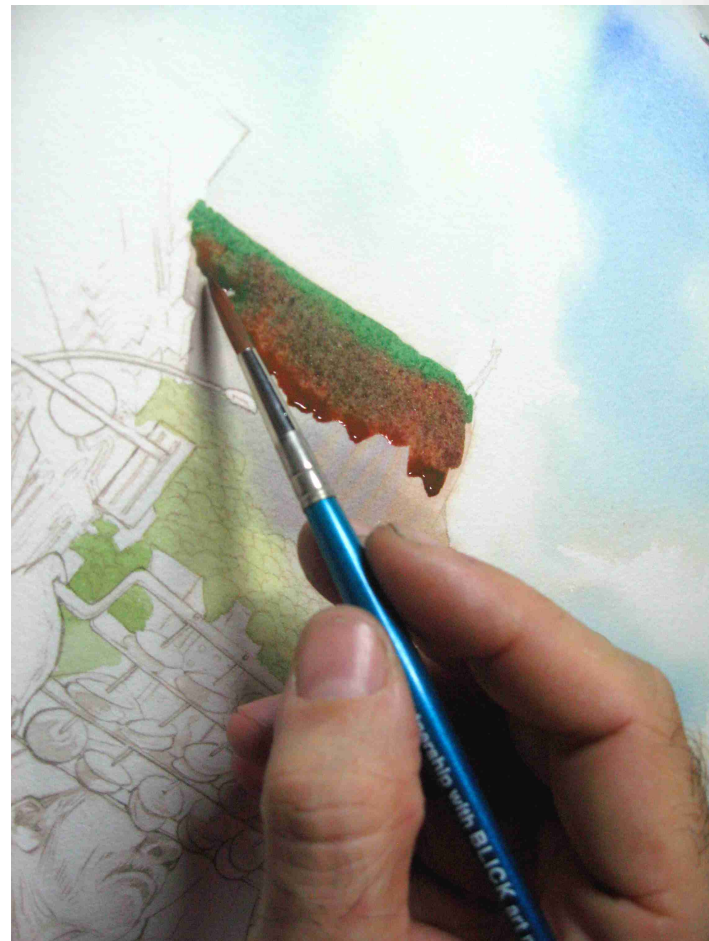
Produzi desenhos nos locais onde estive, esquema "on the spot", e também produzi através de fotos que fiz.





O processo de criação destas aquarelas sobre o Redentor aproximou-me do registro plein air, e mesmo da dinâmica do fotojornalismo, quando somos desafiados a sair a campo e registrar o mundo tal qual ele se apresenta diante dos nossos olhos.

Apresento algumas ilustrações do livro na forma de desenhos lineares em tonalidades castanhas, em busca de um contraponto com outras artes onde há a presença de cores intensas e os volumes são mais trabalhados.

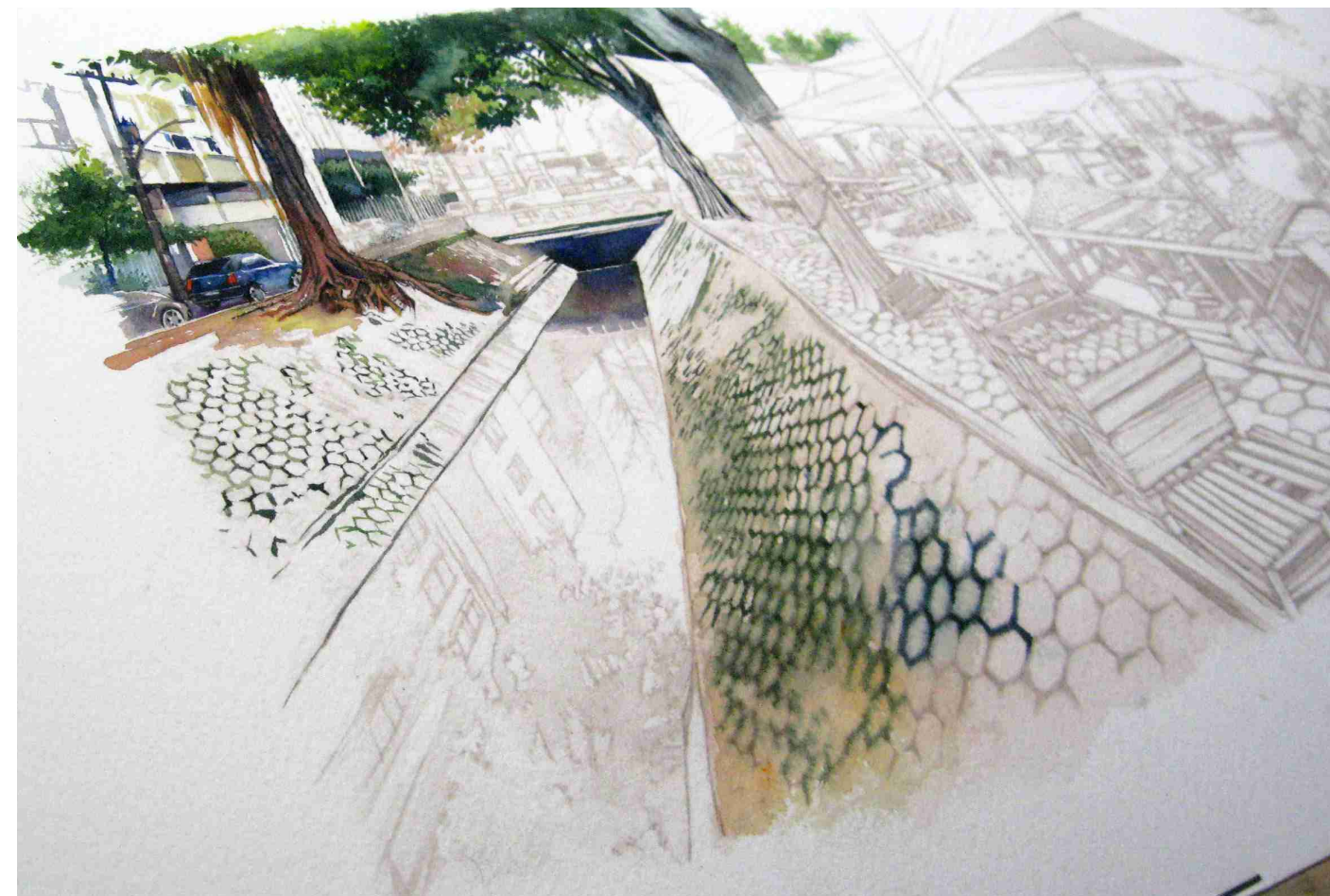


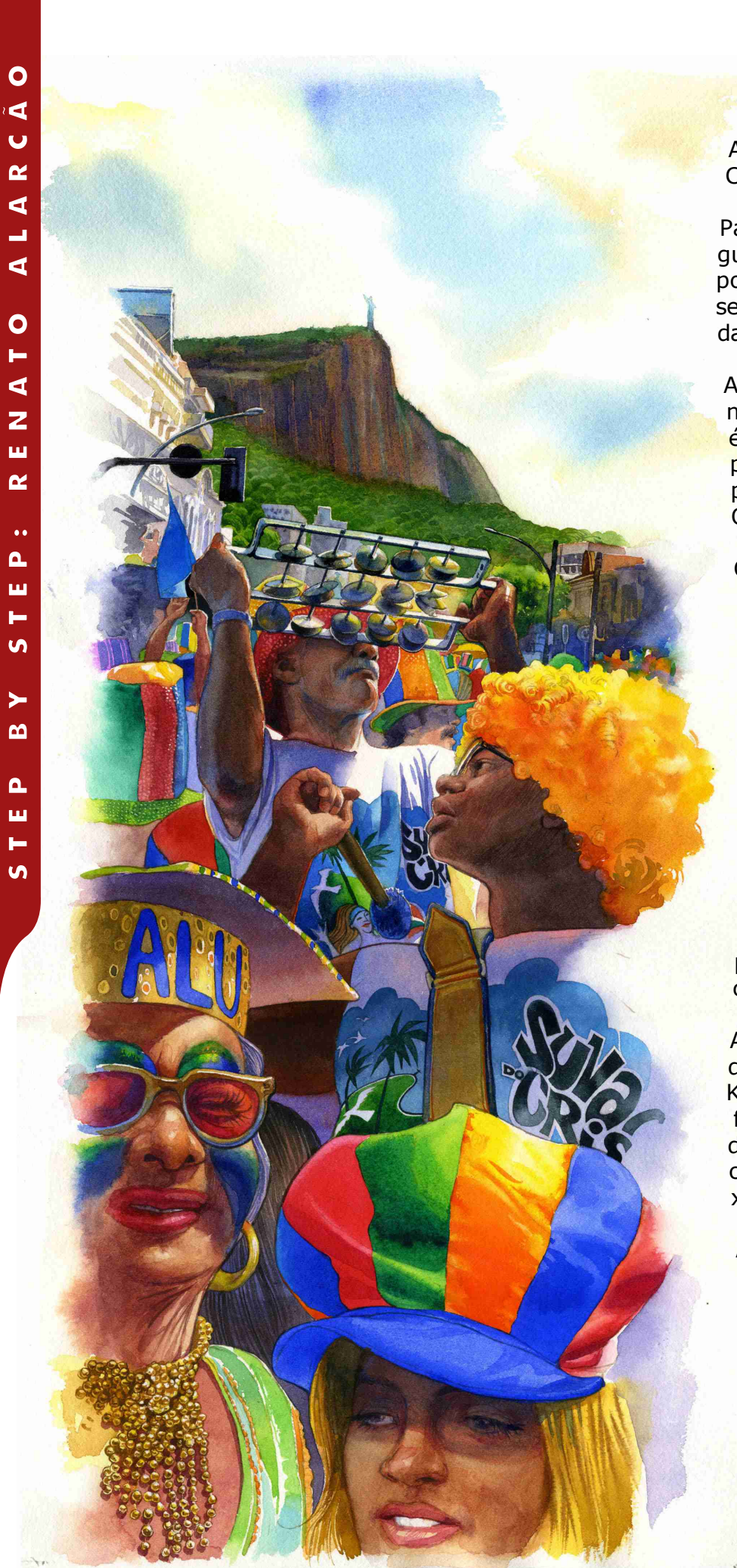
O projeto

O convite para ilustrar um livro com 36 vistas do Cristo Redentor chegou a mim como uma grande surpresa.

A editora Casa 21 já havia publicado uma série com belos livros ilustrados sobre diversas cidades brasileiras, e, dentre o rol de artistas com quem haviam trabalhado estavam profissionais pelos quais eu tenho profunda admiração, como o italiano Mattotti, o francês Jano, o argentino Nine e também colegas brasileiros de talento excepcional como Lélis, Guazelli e Marcelo Quintanilha.

Fazer parte deste time foi uma grande honra e também uma responsabilidade que pesou muito durante os meses de trabalho que este projeto exigiu de mim.





A regra primordial foi buscar qualquer Cristo, menos o do cartão postal.

Para isso cheguei a subir nos guindastes abandonados do cais do porto, só para chegar até a cabine e sentar-me na cadeira do operador para dali ver o Cristo Redentor na paisagem.

Ao longo deste projeto muitas vezes me perguntei, "até que distância ainda é possível ver o Cristo Redentor paisagem? Que pessoas, que personagens vivem sob seu olhar? Que janelas o emolduram?"

O enquadramento e os temas buscam de alguma maneira estabelecer um diálogo com o observador, levá-lo a locais desconhecidos do Rio de Janeiro, mostrar maneiras novas de observar lugares familiares, ou então, simplesmente estimular alguns voos da imaginação.

O projeto "36 Vistas do Cristo Redentor" parte de antecedentes históricos pelo mundo afora, onde artistas diversos sentiram-se atraídos por algum elemento da paisagem e fizeram dele o tema central de uma série de imagens.

Atraído pela força mágica e simbólica do Monte Fuji, o artista japonês Katsushika Hokusai (1760-1849) foi quem mais se destacou na tarefa de representá-lo graficamente, tendo criado duas maravilhosas séries de xilogravuras sobre a montanha.

A primeira, "36 Vistas do Monte Fuji", que na verdade reunia 46 imagens, foi inteiramente realizada em cores, e dela fazia parte a famosa gravura "A Grande Onda".

A segunda, "100 vistas do Monte Fuji", foi apresentada numa coleção de três livros ilustrados, produzida inteiramente em tons de preto e cinza.



"A Grande Onda", Katsushika Hokusai



A pesquisa

Desenhar o Cristo envolveu um longo tempo de pesquisa, no qual foram feitas diversas incursões na paisagem carioca em busca de ângulos e temas interessantes.

Nestes passeios onde tive o Redentor como bússola, foram produzidas perto de 2000 fotografias, diversos vídeos de curta duração, esboços e aquarelas, enfim toda uma pesquisa que resultou em um material muito rico visualmente.

Tive também a valiosa oportunidade de ir a locais e conhecer pessoas que, de outra forma, não conseguiria.

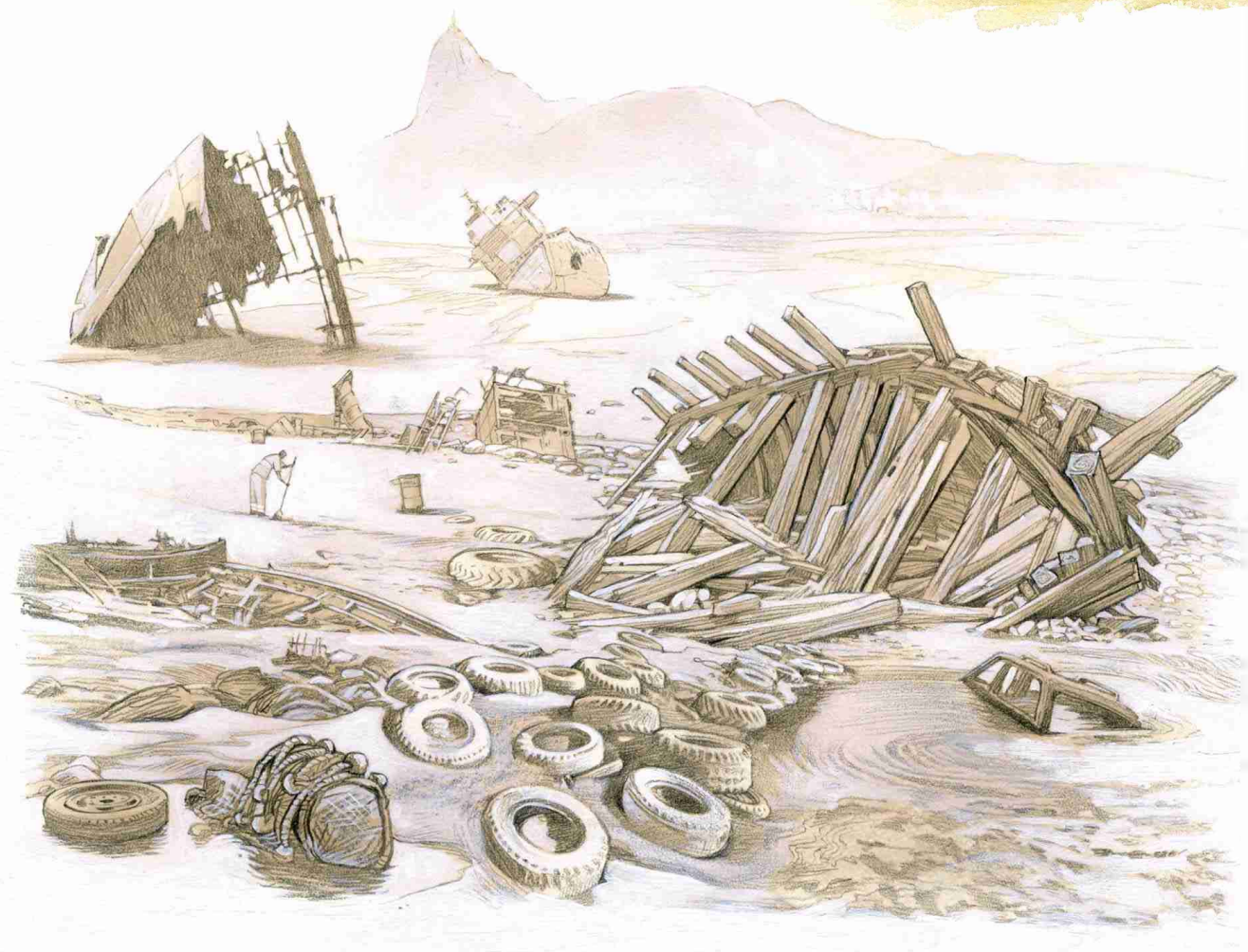


Foram visitas a barracos no topo de favelas, de onde pude desfrutar de panoramas privilegiados; passeios na cabine das modernas barcas que trafegam na Baía de Guanabara, e mesmo a beleza silenciosa do cemitério São João Batista, onde repousam brasileiros notáveis como Carmem Miranda, Francisco Alves, Santos Dumont e Tom Jobim.

O círculo

"36 Vistas do Cristo Redentor" é a volta completa de um círculo cujo traçado iniciei por volta do ano de 1994.

Na época, eu era um jovem estudante de design gráfico, já em via de me formar pela Escola de Belas Artes da UFRJ.



34a

O tema do meu projeto de conclusão de curso foi um ensaio visual ilustrado sobre a cidade do Rio de Janeiro.

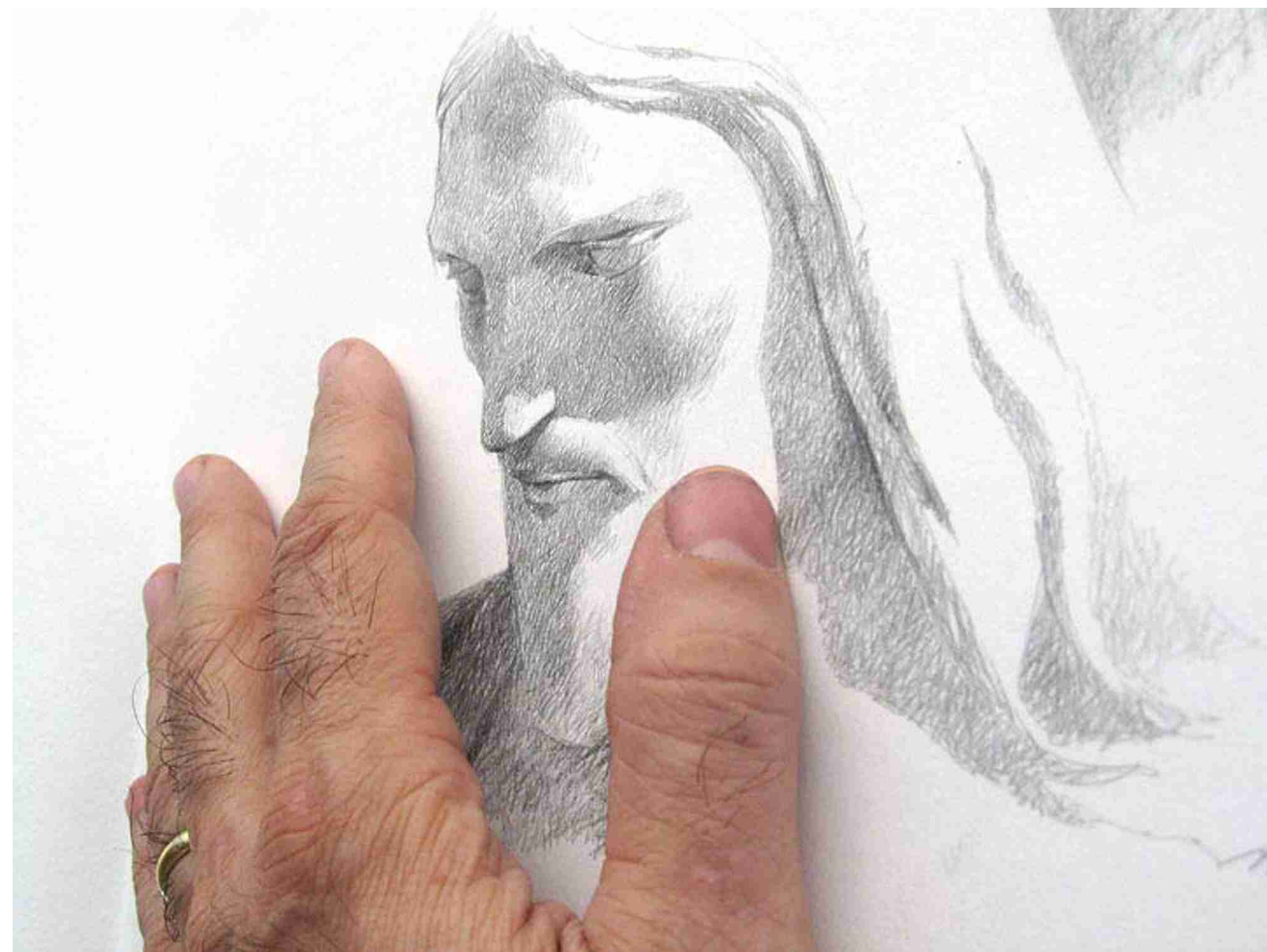
Aos vinte e poucos anos eu me vi percorrendo ruas em que jamais havia pisado antes, praças e muitos locais recônditos da cidade.

Foi lá que descobri os personagens do meu projeto, por onde transitavam, onde dormiam, que conversavam, como viviam.

Ao subir e descer favelas, desenhar, fotografar e conversar com pessoas, estava em busca de mais histórias, já compreendendo que o texto é a própria costela de onde nasce a ilustração.



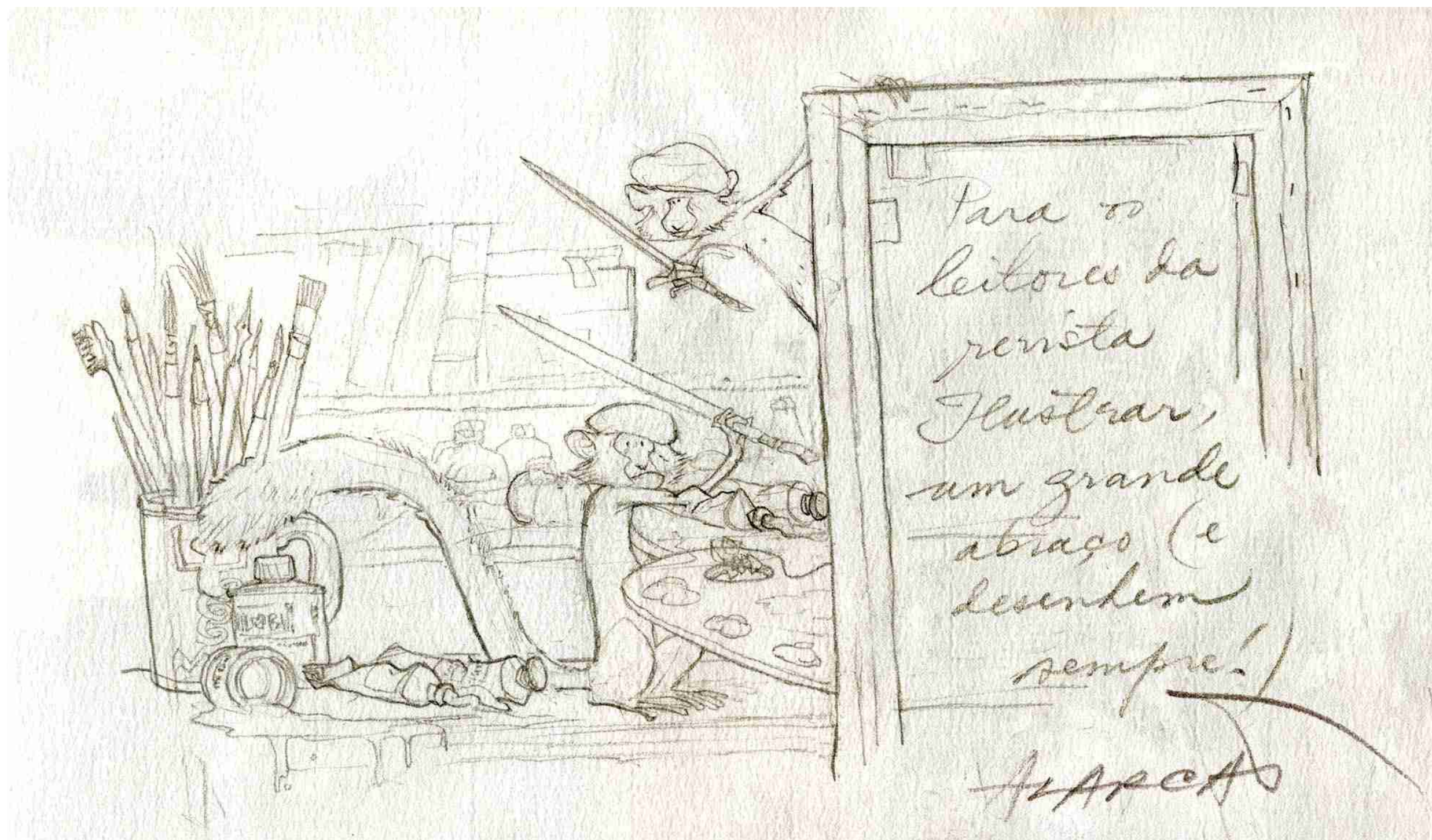
34b



35a



35b





CONCURSO CAPA ILUSTRAR



Chegou ao fim o primeiro concurso promovido pela Revista Ilustrar com o apoio da Wacom, onde o vencedor tem a sua ilustração publicada na capa desta edição, assim como também ganha uma novíssima tablet Wacom Intuos 4.

O vencedor deste primeiro concurso foi o ilustrador e diretor de arte Fernando Mosca, com um trabalho que conseguiu reunir todas as qualidades que uma ilustração deve ter: não só um desenho produzido e pensado dentro do tema proposto, mas também com cuidado no projeto gráfico, prevendo a sua utilização final.

A proposta de Fernando Mosca envolve todo o universo de Alphonse Mucha, um dos maiores expoentes da Art Nouveau.

Mosca fala um pouco sobre como desenvolveu o seu trabalho.

1º LUGAR

FERNANDO MOSCA

SÃO PAULO

MOSCA@OLDBLACKGALLERY.COM

WWW.OLDBLACKGALLERY.COM



© Fernando Mosca



"Inspirar-se em Mucha, eu acredito que é uma das coisas mais fáceis - basta olhar para qualquer uma de suas obras e inspiração não falta.

Agora escolher Alphonse Mucha para ser o pano de fundo desse projeto, isso sim tem uma explicação: conversando com um amigo, me assustei com o tamanho entusiasmo com que ele falava de um desses novos virais da internet que acabara de bater na porta de seu endereço eletrônico.

Eram as obras de um ilustrador que, segundo esse meu "brother", conseguia um valor afetivo, um saudosismo de uma época em que não vivenciamos... blábláblá ... mas o que mais me chamou a atenção foi que ao descobrir de quem se tratava eu vi que estava tendo um mal-entendido.

Esse amigo pensou que realmente Mucha era contemporâneo, um ilustrador atual que busca em sua técnica mais purista, uma volta aos elementos naturais de ilustração do passado.

Expliquei que o "ilustrador", como ele falou, viveu entre o final de 1800 e o início do século passado; falei também que ele pode ser considerado o avô das pinups - e diante da cara

de "putz, que viagem" me caiu a ficha de que ele tinha uma certa razão.

Alphonse Mucha é moderno pra caramba, o ilustrador hoje parece ter se cansado de todas aquelas ferramentas tecnológicas, ou melhor, a aparência de ter usado determinada ferramenta, e percorre o caminho inverso atrás de mestres e dicas nas entrelinhas de seus trabalhos.

Então surgiu esse concurso - e trabalhar com Mucha tinha tudo a ver com essa proposta, além de se tratar de um grande mestre, grandíssimo mestre, tem também essa minha vontade de buscar técnicas e referências diferentes de tudo aquilo que já experimentei.

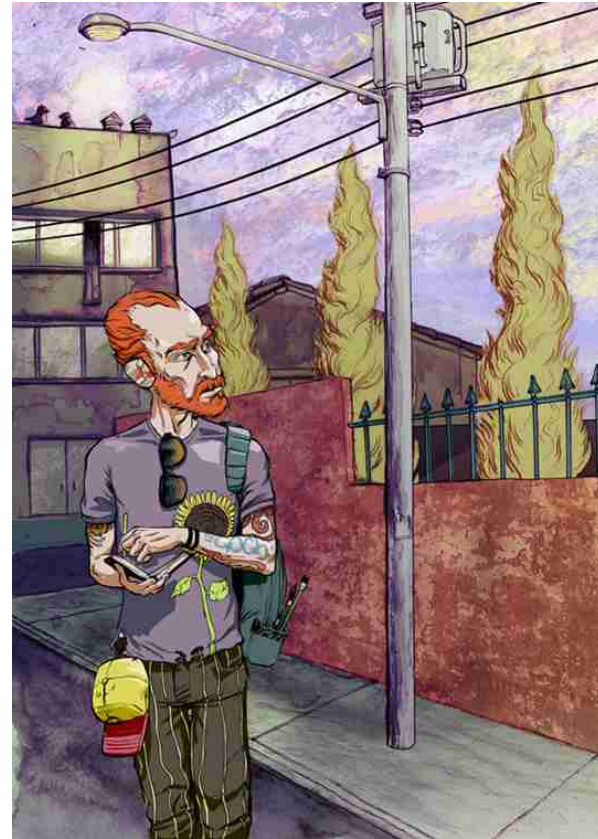
A "Calliope Le Muse", como chamei esse desenho, é tudo isso, a ideia de ter uma musa para inspirar os desenhistas e uma homenagem ao mestre que inspira tantos com suas artes.

A revista Ilustrar para mim sempre sintetizou isso, se as musas são estímulos visuais que nos despertam a vontade de desenhar cada vez mais, a revista além de prestar uma homenagem a quem tem mestria, também causa esse impulso de me fazer correr para a prancheta depois de cada edição".

OS SELECIONADOS



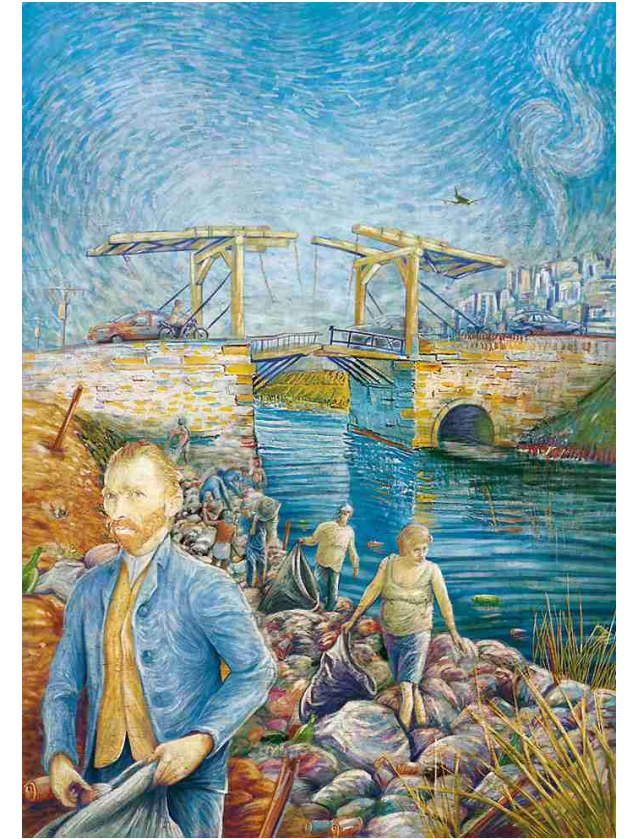
Leandro Substance



Felipe Duarte



Victor Marcello



Toco / DR2



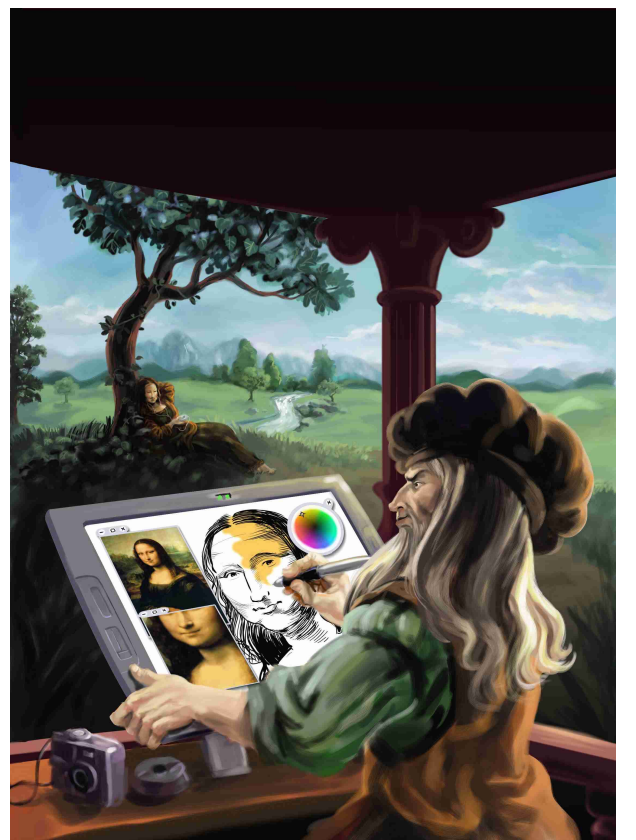
Elias Silveira



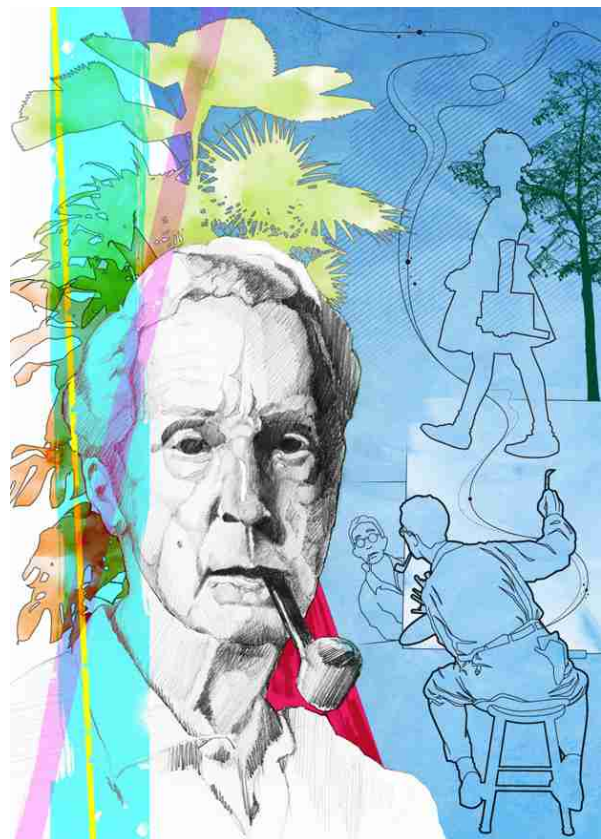
Rodrigo Windt



Edson Lovatto



Thiago Soares Ribeiro



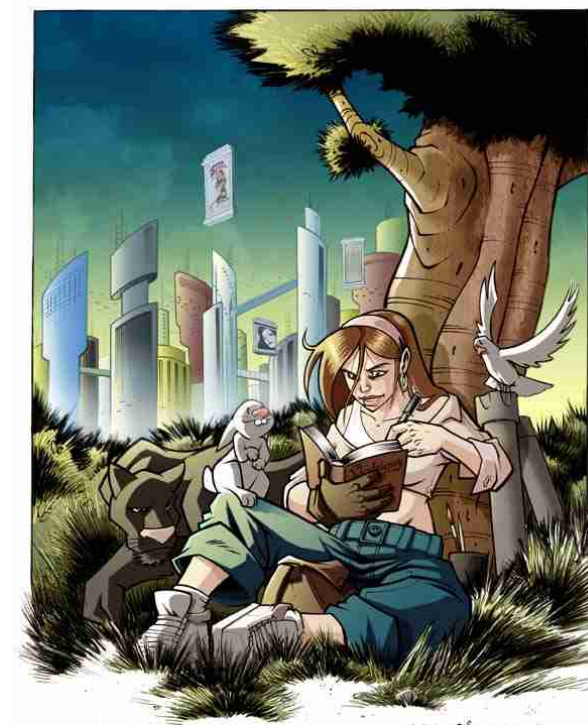
Newton Coutinho



Jeucken



Greg Medeiros



Caio Majado



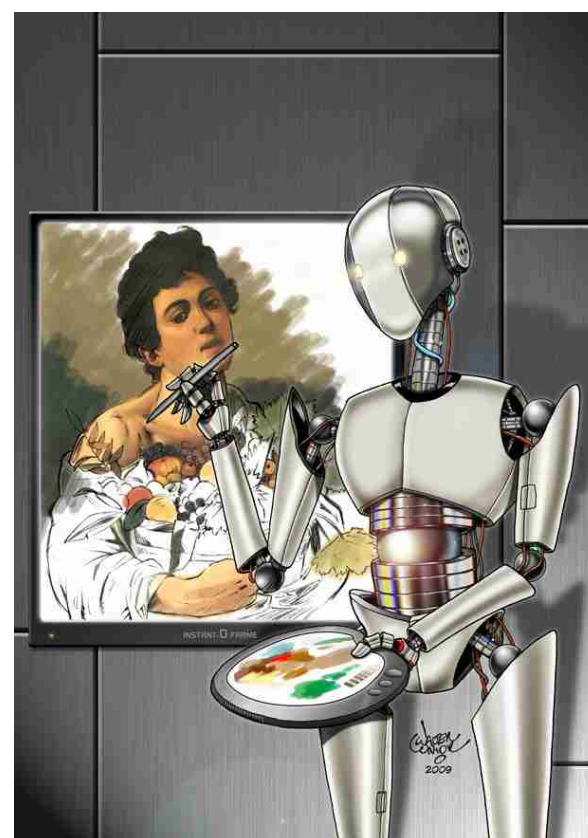
Mathias Townsend



Elias Silveira



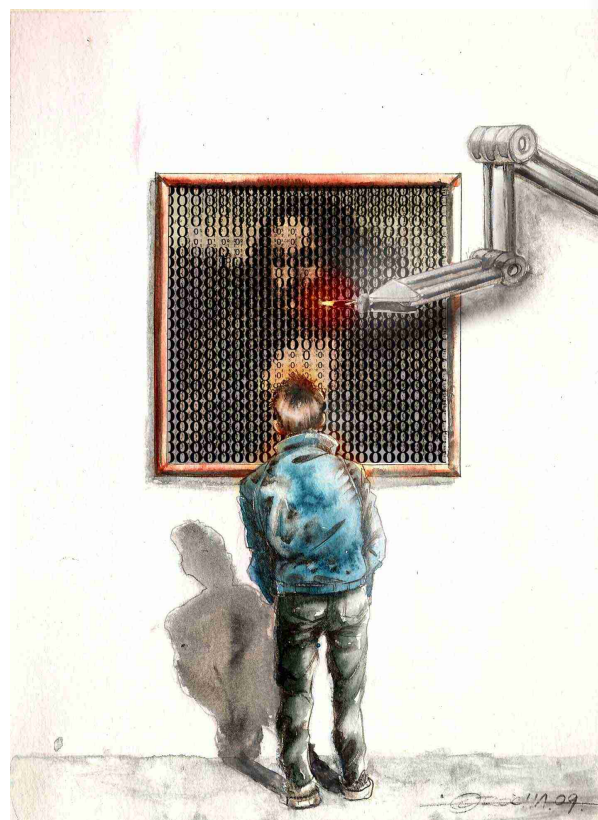
Antonio Ezequiel



Walter Junior



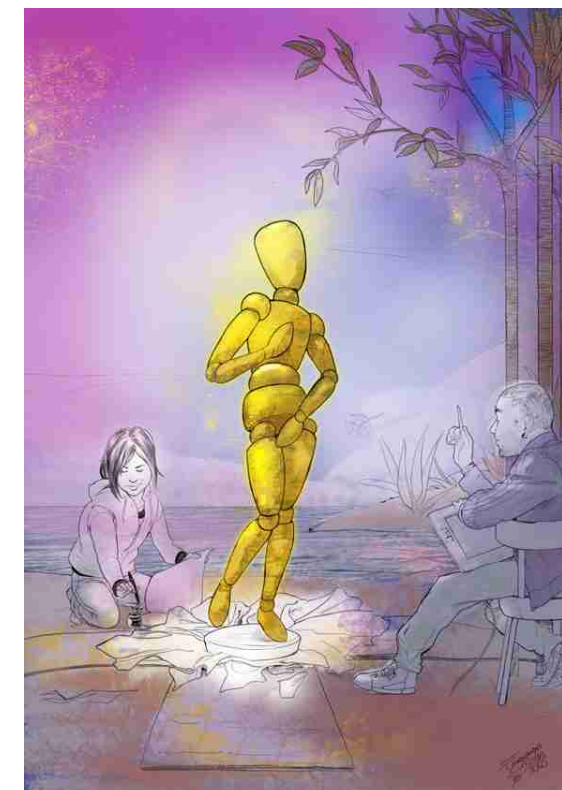
Julia MM



Carlos Rocha



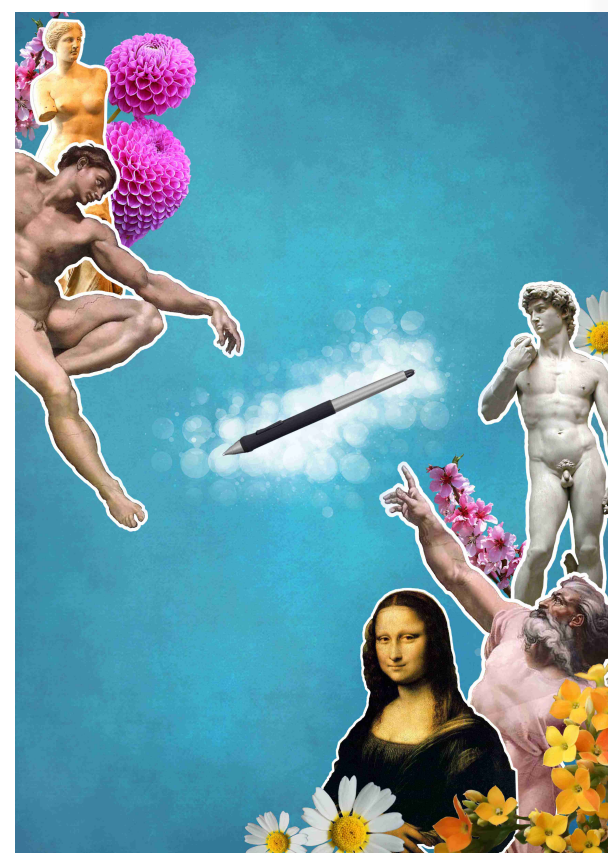
Eldes



Fernanda Chiella



Carlos Caminha



Tharcizio Olivenbaum



Adriano Ambrosio



Julio Brilha

70 ANOS SEM MUCHA

http://serurbano.wordpress.com



No dia 14 de julho se comemora os 70 anos da morte de Alphonse Mucha, artista checo nascido em Ivancice.

Prolífico, foi pintor, escultor, designer, joalheiro e ilustrador brilhante, sendo um dos mais destacados artistas do movimento Art Nouveau, graças ao extremo bom gosto e elegância na composição de seus trabalhos e delicadeza nas linhas e figuras.



Como ilustrador se destacam em especial seus trabalhos para os diversos posters dos espetáculos da atriz francesa Sarah Bernhardt.

www.muchafoundation.org

www.mucha.cz

www.museumsyndicate.com/artist.php?artist=192

CONCURSO ILUSTRARTE

Ilustrarte '09

ILUSTRARTE 09

INFORMAÇÕES

EVENTOS ANTERIORES

ILUSTRARTE 2009

IV BIENAL INTERNACIONAL
DE ILUSTRAÇÃO PARA A INFÂNCIA
MUSEU DA ELECTRICIDADE
LISBOA, PORTUGAL

CANDIDATURAS ATÉ
31 DE OUTUBRO DE 2009

DOWNLOAD PDF
REGULAMENTO
FICHA DE INSCRIÇÃO

Um concurso, uma exposição bienal
ILUSTRARTE é uma oportunidade de reunir, de dois em dois anos, ilustradores de livros para a infância, originais de ilustração, editores, colecionadores e leitores de todas as idades. Convidam-se ilustradores de livros para a infância de todo o mundo, principiantes ou consagrados, a enviar 3 trabalhos originais, inéditos ou publicados há menos de 2 anos.

Portugal tem realizado com sucesso a importante Bienal Internacional de Ilustração para a Infância - ILUSTRARTE, e as candidaturas para a Bienal deste

ano já estão abertas. Imperdível, tanto para participar quanto para visitar:

www.ilustrarte.net/PT/ilustrarte09.htm

90 ANOS DA BAUHAUS



No mês de Abril a Rede Globo de Televisão produziu através do seu programa "Arquivo N" um excelente documentário sobre a Bauhaus, e esse documentário está agora disponível na íntegra na internet.

Neste ano de 2009 a famosa escola de arte, arquitetura e design de vanguarda alemã completa 90 anos de fundação, e apesar de ter existido por somente

14 anos, deixou marcas profundas, influenciando diversos artistas, escolas e países.

Depois de várias perseguições, a escola fundada pelo arquiteto Walter Gropius foi encerrada no auge do regime nazista em 1933, por ter sido considerada uma frente comunista.

<http://tinyurl.com/cdhw7a>

links de importância

- **GUIA DO ILUSTRADOR - Guia de Orientação Profissional**
www.guiadoilustrador.com.br
- **ILUSTRAGRUPO - Fórum de Ilustradores do Brasil**
<http://br.groups.yahoo.com/group/ilustragrupa>
- **SIB - Sociedade dos Ilustradores do Brasil**
www.sib.org.br
- **ACB / HQMIX - Associação dos Cartunistas do Brasil / Troféu HQMIX**
www.hqmix.com.br
- **UNIC - União Nacional dos Ilustradores Científicos**
<http://ilustracaocientifica.multiply.com>
- **ABIPRO - Associação Brasileira dos Ilustradores Profissionais**
<http://abipro.org>
- **AEILIJ - Associação de Escritores e Ilustradores de Literatura Infantil e Juvenil**
www.aeilij.org.br
- **ADG / Brasil - Associação dos Designers Gráficos / Brasil**
www.adg.org.br
- **ABRAWEB - Associação Brasileira de Web Designers**
www.abraweb.com.br
- **CCSP - Clube de Criação de São Paulo**
Aqui encontrará o contato da maior parte das agências de publicidade de São Paulo, além de muita notícia sobre publicidade.
www.ccsp.com.br



Dia 1 de Setembro tem mais... dia 1 é dia de Ilustrar.

