

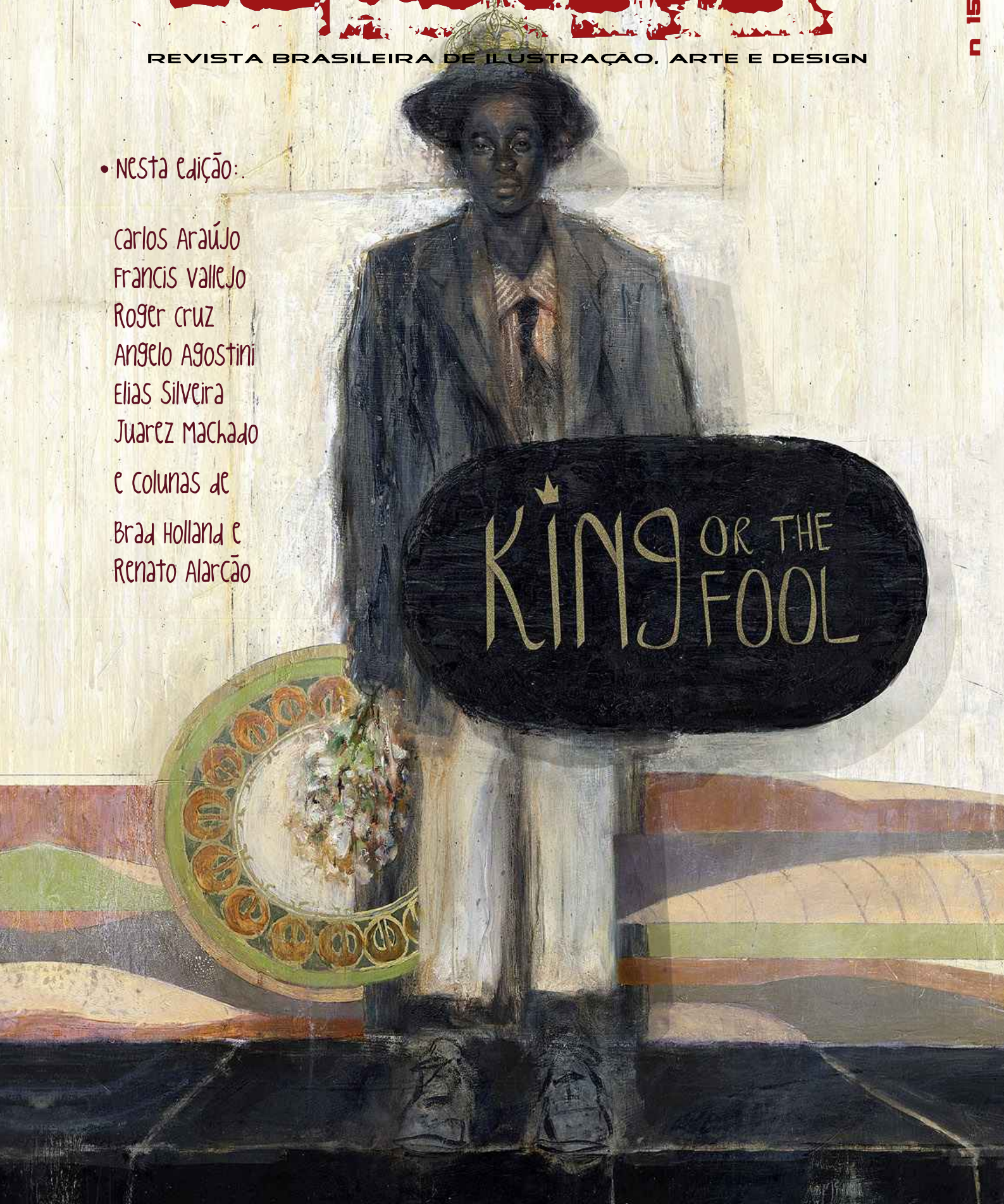
ilustrar

REVISTA BRASILEIRA DE ILUSTRAÇÃO, ARTE E DESIGN

n 15 / 2010

• Nesta edição:

Carlos Araújo
Francis Vallejo
Roger Cruz
Angelo Agostini
Elias Silveira
Juarez Machado
e Colunas de
Brad Holland e
Renato Alarcão



Editorial

Dia 1 é dia de Ilustrar... com 100 páginas.

Nesta edição de Março a Revista Ilustrar pela primeira vez passa a marca das 100 páginas, o que significa que desde a primeira edição o volume de informação de qualidade não parou de crescer.

São 100 páginas sempre focadas na ilustração, na arte e na cultura, e mais do que tudo, no lado humano do artista. Tecnologia e computadores são interessantes, mas o que conta mais é o talento, e é nisso que a Revista Ilustrar se empenha em mostrar.


E a revista volta este mês com convidados de diversos estilos, idades, gêneros e locais, uma sopa cultural e artística.

Começamos com o trabalho gráfico de Carlos Araújo, direto de Brasília, mostrando seu portfolio; depois temos o quadrinista Roger Cruz, de São Paulo, abrindo seus sketchbooks; na seção Memória tem a história do italiano Angelo Agostini e da primeira história em quadrinhos no Brasil.

O passo a passo é de Elias Silveira, que vem de Ilha Solteira (interior de São Paulo) mostrando como se faz a capa da Revista Mad, e as 15 perguntas vão para o consagrado artista Juarez Machado, que mora em Paris.

A seção internacional fica por conta do jovem artista americano Francis Vallejo, e como sempre, temos as colunas de Brad Holland, desta vez contando uma história engraçada que aconteceu a partir de simples esboços, e da coluna de Renato Alarcão, sobre os tropeços e dificuldades de um ilustrador iniciante tentando entrar no mercado.

Espero que gostem... dia 1 de Maio tem mais.



RICARDO ANTUNES

SÃO PAULO / LISBOA

RICARDOANTUNESDESIGN@GMAIL.COM

WWW.RICARDOANTUNES.COM



Nesta edição

• EDITORIAL	2
• PORTFOLIO: Carlos Araújo	4
• COLUNA INTERNACIONAL: Brad Holland	11
• INTERNACIONAL: Francis Vallejo	13
• SKETCHBOOK: Roger Cruz	21
• MEMÓRIA: Angelo Agostini	28
• STEP BY STEP: Elias Silveira	33
• COLUNA NACIONAL: Renato Alarcão	39
• 15 PERGUNTAS PARA: Juarez Machado	41
• CURTAS	50
• LINKS DE IMPORTÂNCIA	51

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 **Luiz Rosso** - luizrobertorosso@gmail.com

COLABORARAM NESTA EDIÇÃO:

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

Montalvo Machado: (Brad Holland) - montalvo@terra.com.br

Bira Dantas: (A. Agostini) - biradantas@globo.com

Ricardo Quintana: (A. Agostini) - ricardo@pandora.art.br

DJota Carvalho: (A. Agostini) - djota@dedcom.com.br

Pandora Escola de Arte: (A. Agostini) - www.pandora.art.br

João Buher: (A. Agostini) - jabuhrer.almeida@gmail.com

Mundo HQ: (A. Agostini) - www.mundohq.com.br

ILUSTRAÇÃO DE CAPA: Francis Vallejo - fvallejo.illustration@gmail.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.

GOSTARIA DE COMPRAR A REVISTA ILUSTRAR?

Como se sabe, a Revista Ilustrar é um projeto totalmente gratuito, por acreditarmos na importância em se divulgar informação de qualidade, além de prestigiar os maiores talentos do mercado nacional.

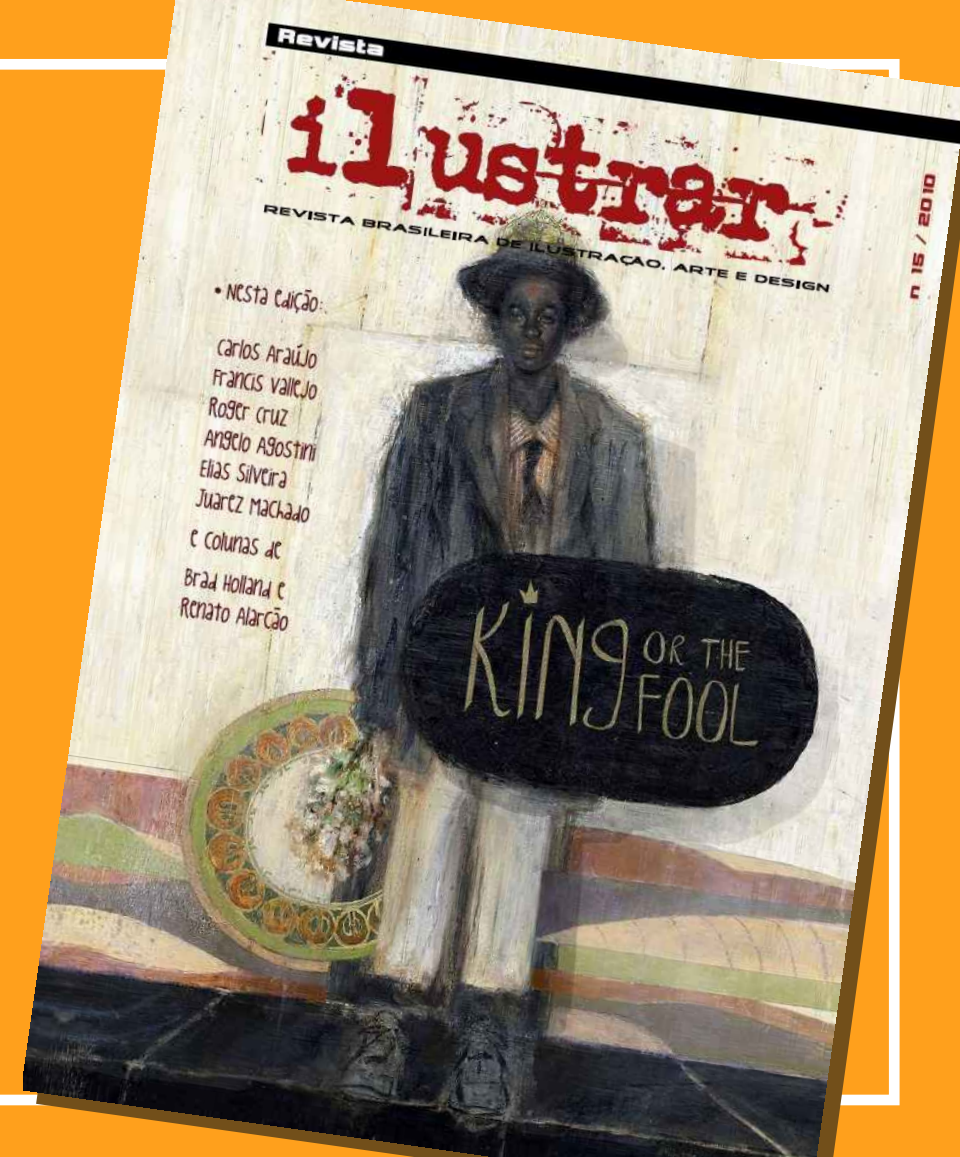
Mesmo assim, muitos amigos e leitores escrevem perguntando constantemente onde se pode comprar a Revista Ilustrar, ou de que forma seria possível enviar donativos para ajudar a revista.

Comprar não é possível, ela continuará sendo gratuita e digital, mas já que os pedidos são tantos, então a Ilustrar abrirá um espaço de mecenato.

Todos os interessados em ajudar a manter a revista gratuita poderão colaborar com donativos em qualquer valor, e a revista divulgará a cada edição o e-mail e site dos colaboradores.

É uma oportunidade de ter seus contatos divulgados na mais prestigiada revista de ilustração do Brasil, e também será uma forma de ajudar a manter a revista gratuita a todos.

Para saber como proceder e receber mais detalhes, entre em contato através do e-mail: ricardoantunesdesign@gmail.com



Quer acompanhar a Revista Ilustrar mais de perto?

Receba detalhes da produção e informações extras sobre ilustração, arte e cultura, acompanhando a revista de duas formas diferentes na internet:

- Twitter: [revistailustrar](#)
- Orkut: [comunidade Revista Ilustrar](#)
- Facebook: [breve](#)

CARLOS ARAÚJO

Artista gráfico e ilustrador, Carlos Araújo tem um estilo de ilustração muito próprio e fácil de se reconhecer, através de personagens feitos com silhuetas graciosas e cheias de vida.

Ex-designer gráfico, ex-web designer, com uma passagem pela animação e um enorme interesse por quadrinhos, Carlos juntou todas essas influências e o resultado acabou sendo um estilo bastante gráfico e moderno.

Com apenas dois anos atuando oficialmente como ilustrador, teve o reconhecimento internacional ao ser convidado a participar dos anuários "Luerzer Special: 200 Best Illustrators Worldwild" e "American Illustration".

A seguir Carlos conta um pouco de sua vida, seus projetos e sua participação no Rabiscão Ilustrado.



CARLOS ARAÚJO

BRASILIA

CARLOS@SILBACHSTATION.COM

WWW.SILBACHSTATION.COM



O INÍCIO

Tudo começou quando me pediram para desenhar um repolho e... não, não foi nada disso! A história, de forma resumida, é: antes de me dedicar à ilustração, eu trabalhei durante oito anos como designer gráfico.

Com o tempo, fui percebendo que os trabalhos que eu gostava mais eram aqueles que me permitiam criar ilustrações. Então, em 2008 decidi focar minha carreira em ilustração.

Parece simples quando é dito dessa forma - "acordou de manhã num dia qualquer e decidi ser ilustrador" - mas a verdade é que o caminho foi um pouco mais comprido...

Apesar de querer me dedicar à ilustração, eu não tinha uma ideia clara de como ou onde começar uma carreira de ilustrador, mas - sorte minha - em 2007 houve a exposição Ilustrando em Revista da Abril. E tinha também uma tal de "avaliação de portfólio", o que me

pareceu uma grande oportunidade de receber feedback de um diretor de arte. Fui lá e levei meu portfolio e foi o Bruno D'Angelo (<http://yellojellocomics.blogspot.com>) - irmão do Kako (www.kakofonia.com) - quem olhou meu trabalho.

Foi uma conversa muito boa, o Bruno é um cara muito bacana e inteligente, me esclareceu um monte de dúvidas e - o mais importante - me deu confiança suficiente para seguir em frente com a ideia de ser ilustrador. Ha, ha! É tudo culpa dele!

Em 2008, os primeiros trabalhos foram editoriais para a Abril e a partir daí, as coisas começaram a andar rápido...

Mais trabalhos foram chegando, me associei à SIB, precisei encontrar um agente e em 2009 veio o Luerzer's 200 Best, o American Illustrator, mais trabalhos, exposições etc.

INFLUÊNCIAS

Desde sempre eu achava que seria quadrinista. Eu escrevia e desenhava quadrinhos o tempo todo... Durante anos era a única coisa que me interessava.

Por isso, Charles Schulz definitivamente é uma influência desde o início.

Meus personagens têm formas simples, os olhos são pontos, traços simples são usados para fazer o nariz ou a boca e isso tem, com certeza, relação com o Charlie Brown...

Outro ilustrador cujo trabalho me causou grande impressão foi o Rene Hargreaves,

com os personagens expressivos da série Mr. Men (aqui no Brasil foi batizado de "Turma do João Ninguém"... Quem inventa esses nomes, afinal?)

Gosto muito do trabalho do Heinz Edelman (mais conhecido pelo design do filme Yellow Submarine e pela mascote da Expo 92 em Sevilla).

Mais tarde, uma influência importante foram os trabalhos do espanhol Javier Mariscal (Capas do New Yorker e mascote das Olimpíadas de Barcelona). Eu adorava a série Señor Mundo no jornal El País.



DESENHO ANIMADO E SILHUETAS

Quando decidi cursar Desenho Industrial, foi porque eu adorava desenhar máquinas, engrenagens complexas, motores, essas coisas complicadas.

Na época meu desenho era parecido – pelo menos, era o que me diziam – com os trabalhos do Geoff Darrow (Hard Boiled, Matrix) ou do Masamune Shirow (Ghost In The Shell), cheios de detalhes complexos, com centenas de pecinhas interligadas...

Mais ou menos no meio do curso (que eu nunca terminei) eu fiquei de saco cheio desse tipo de coisa... Durante dois anos fui gradativamente simplificando as formas e as composições até que meus desenhos se tornaram bem parecidos com desenhos de criança...

A cabeça do personagem era uma bola meio torta, os olhos eram pontos, os braços e pés eram ovais, riscos simples sugeriam dedos, detalhes da roupa ou do rosto. Era um tanto bizarro, meus colegas diziam "Você está louco? Você sabe desenhar e fica fazendo essa m...??" Pois é...!

Mas o que estava acontecendo era que eu estava desconstruindo o meu trabalho e tentando encontrar o que realmente fazia sentido para mim.

Fui fazendo uma lista de coisas que faziam sentido e que tinham importância, por exemplo: "caranguejos", "flores", "cachorros", "engrenagens", "máquinas malucas", "arquitetura" ou ainda "pontos ou círculos para desenhar os olhos", "nem sempre é necessário desenhar as sobrancelhas ou o nariz", "nuvens podem ser assim", "árvores podem ser assado"... Era uma lista bem ampla!

É possível perceber esse processo nas ilustrações: por exemplo, as engrenagens do carrossel em "To Grassland Station" lembram flores, coisas desse tipo...

Comecei a experimentar silhuetas porque eu gosto do teatro de sombras chinês, desde pequeno eu era maluco com esse tipo de coisa.

Elas foram o ponto de partida, passei a incorporar alto-contraste, cores e texturas...

O traço lembra papel recortado e se eu pudesse o usaria de verdade para fazer as ilustrações, mas por uma questão de praticidade e tempo, uso computador (também é mais fácil para corrigir!)...

Depois desse processo todo o meu estilo – ou melhor, prefiro usar o termo técnico "jeito" – de ilustrar foi surgindo.

É mais fácil ilustrar quando eu consigo imaginar uma narrativa por trás da imagem. E eu tenho esse "universo" onde minhas ilustrações acontecem.

Por isso muitas das minhas ilustrações parecem parte de algo maior, como se fossem cenas de um filme animado, de uma página de quadrinho ou de um mesmo mundo.

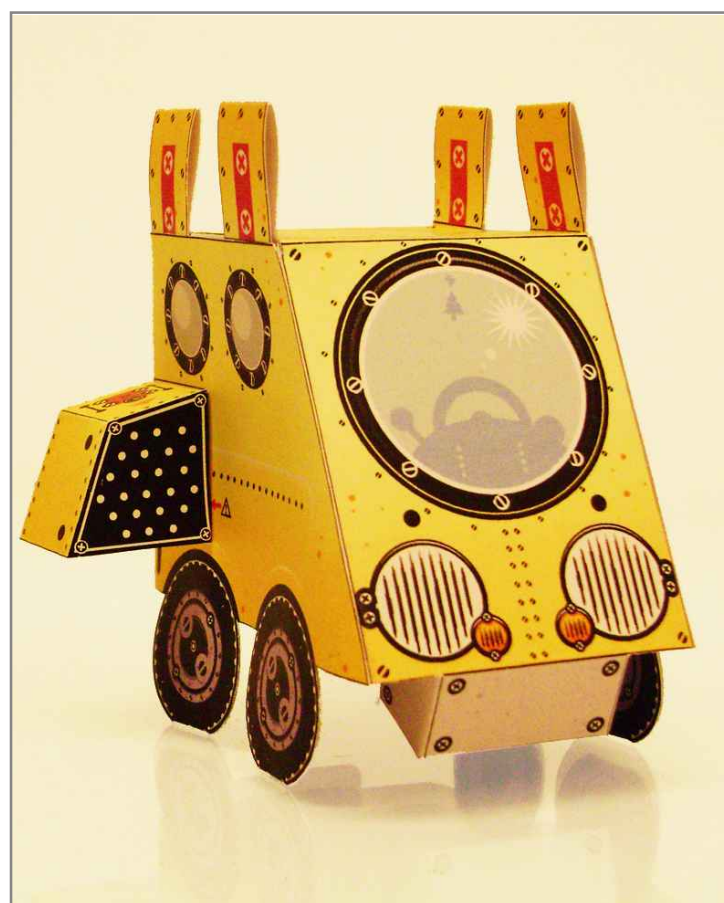


PAPER TOYS

Paper toy é um desafio divertido... é bacana ver uma criação sua em três dimensões e que se pode pegar com as mãos.

Eu gosto de fazer *paper toys* que usem somente uma página e que tenham alguma função, seja marcar páginas de um livro ou segurar cartões de visita.

Essa história começou porque teve um período que eu estava lendo vários livros ao mesmo tempo e fiz um marcador de página que parecia um dinheiro de brinquedo. Era o Dollarito.



Era uma coisa engraçada e útil - pelo menos enquanto os livros de papel continuarem existindo - e pensei que seria legal disponibilizar isso para download no meu site.

Eu achava que ninguém iria dar bola, mas a quantidade de downloads me surpreendeu. As pessoas realmente curtiram o Dollarito! Talvez seja aquele que é mais fácil de se montar: é só dobrar uma vez e pronto!

O seguinte foi atendendo a um convite para participar da série Speakerdog. Foi mais fácil, a proposta era personalizar um modelo já pronto.

Como me informaram que a série era popular com crianças, fiz um veículo maluco bem colorido com um monte de engrenagens e jeito de caranguejo.

Mas o *paper toy* que mais fez sucesso foi o Dentuço. Eu o criei porque queria algo que segurasse cartões de visita ou bilhetes do mesmo tamanho na minha mesa, que me lembrasse das coisas... Acho que muita gente queria algo assim...

Curiosamente, eu sou muito ruim na hora de monta-los! Sujo tudo de cola, me corto e risco a mesa com o estilete (para o desespero da minha mulher)...

RABISCÃO

O Rabiscão (www.rabiscão.com.br) é o encontro de ilustradores de Brasília, que acontece "religiosamente" todos os meses na creperia Tio Gú, aqui na Capital da Diversão. Os organizadores dessa muvuca são o ilustrador Werley Khroling (www.werley.com.br) e eu. Temos até um patrono: o São Tântus, ha, ha!

Em 2008 tive a oportunidade de visitar o Bistecão Ilustrado e na ocasião comentei com o Kako que seria muito legal se tivesse algo do tipo em Brasília. Mas eu só tive tempo de organizar isso quase um ano depois, mas o timing não podia ser mais perfeito.

Através do maior fórum de ilustração do Brasil, o Ilustragruppo (<http://br.groups.yahoo.com/group/ilustragruppo>), pude entrar em contato com ilustradores de Brasília que manifestaram interesse em um encontro nos moldes do Bistecão Ilustrado... Fomos trocando e-mails, acertando os detalhes e quando vimos, o Rabiscão virou realidade.

O Rabiscão hoje reúne bastante gente e é o principal motivo pelo qual eu aguardo ansiosamente as sextas-feiras da segunda semana de cada mês. É muito bom encontrar outros ilustradores, conversar e trocar experiências.

Espero que o Rabiscão continue crescendo (já estamos precisando de uma área maior dentro da creperia!) e que possamos receber mais ilustradores, não apenas de Brasília, mas - quem sabe? - de outros estados também.





7a

OUTROS EVENTOS

O ilustrador é uma criatura solitária. Fica ali debruçado na prancheta, desenhando...

Acredito que eventos de ilustradores são importantes porque é preciso "sair da toca", olhar ao redor e encontrar os colegas de profissão, isso nos fortalece.

Se não for possível um encontro ao vivo, participe e acompanhe de grupos de discussão, como o Ilustragruppo ou blogs interessantes como SFG!

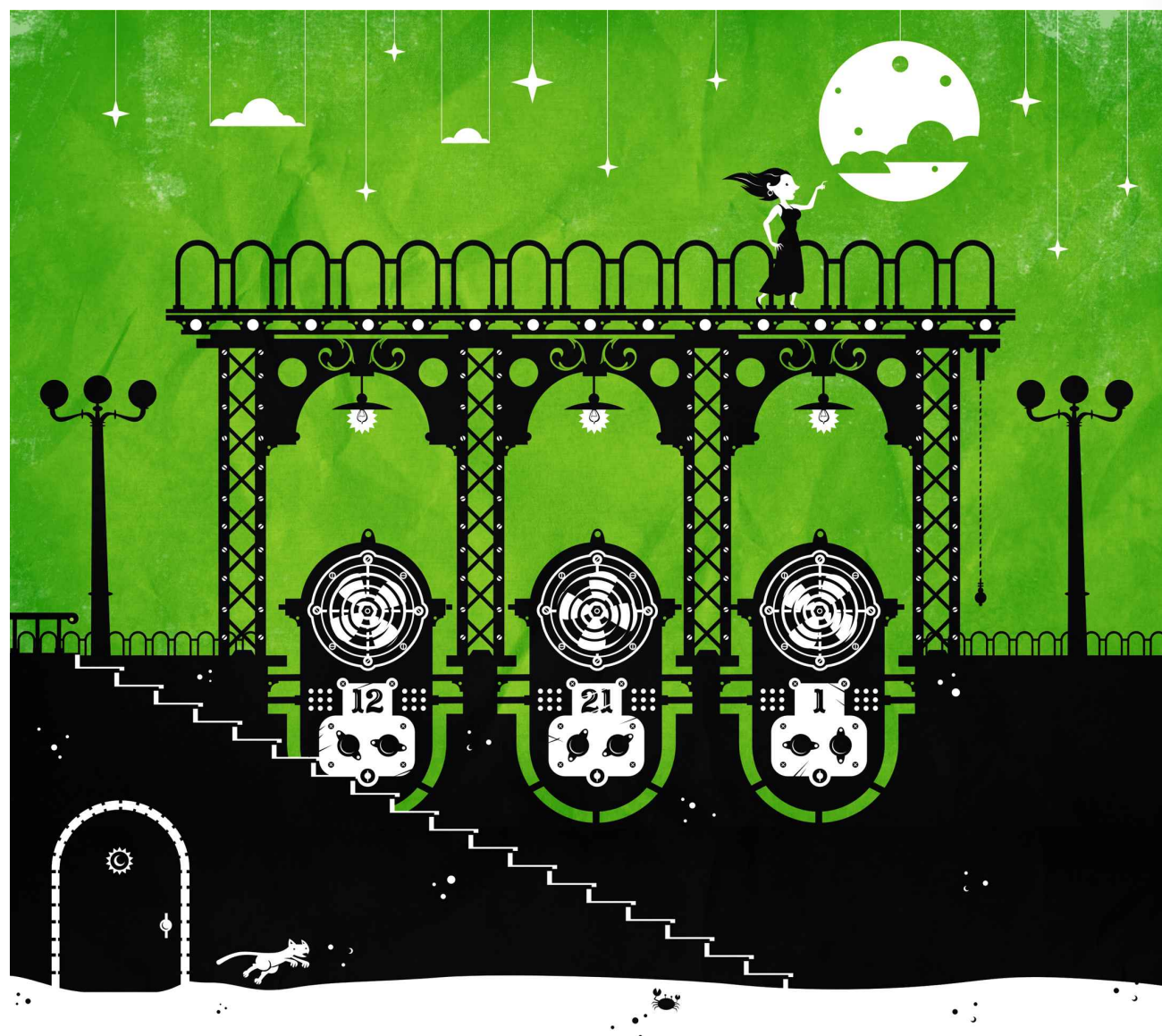
(<http://sugarfrostedgoodness.blogspot.com>)

ou Little Chimp Society

(<http://thelittlechimpsociety.com>).



7b



8a

PROJETOS FUTUROS

Em 2010 espero ter bastante trabalho. Nos últimos meses eu tenho recebido vários e-mails perguntando como fazer para comprar meus trabalhos na forma de posters, etc.

Então, no momento estou estudando qual a melhor forma de oferecer esses prints.

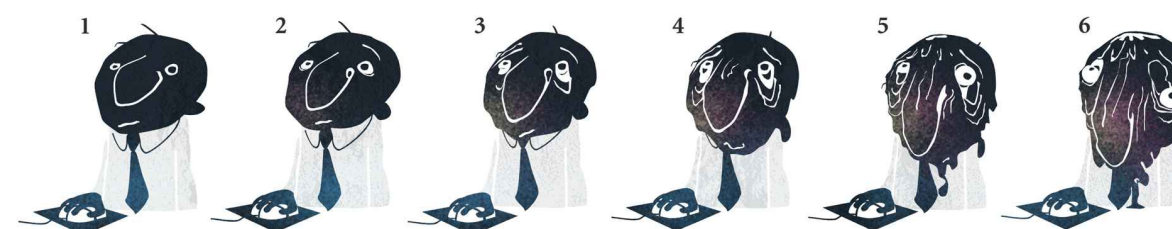
Tem uma coleção de adesivos decorativos que será lançada ainda neste primeiro semestre.

Outros produtos, postais e agendas, por exemplo, estarão disponíveis no segundo semestre, se tudo der certo.

Estou escrevendo um quadrinho (um projeto que queria realizar faz muito tempo...); e um novo *paper toy* para os meninos e meninas de 8 a 80 anos deverá sair em outubro. Isso é só o que posso revelar no momento...

Este ano será um ano muito especial, pois serei pai pela primeira vez. Não sei como, ou se, isso vai afetar minhas ilustrações.

Ficarão mais coloridas? Talvez... O traço vai ficar mais bonitinho? Sei lá... Ilustrar faz bem à alma (e com um pouco de juízo, pro bolso também) e até agora tem sido uma jornada muito gratificante.



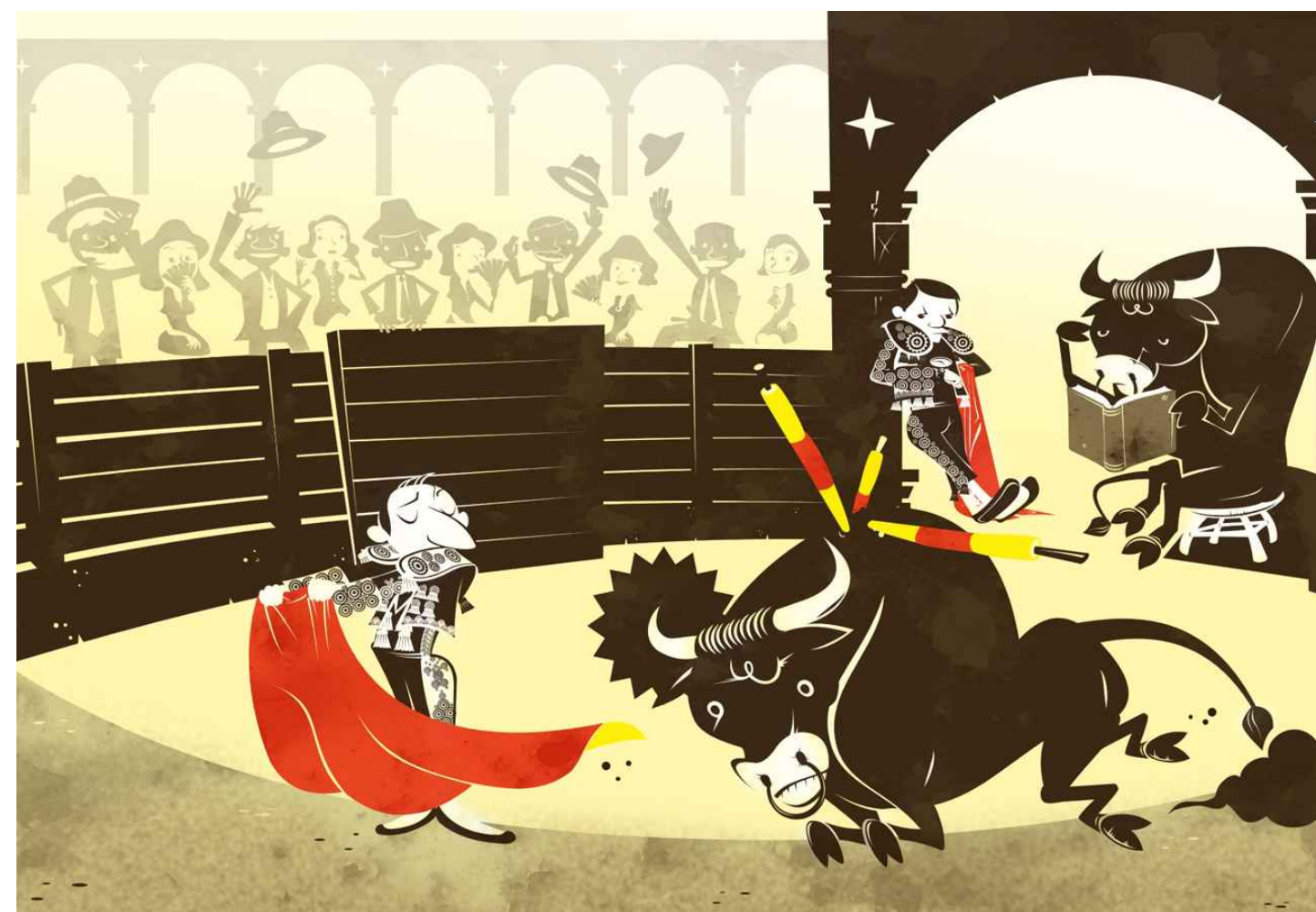
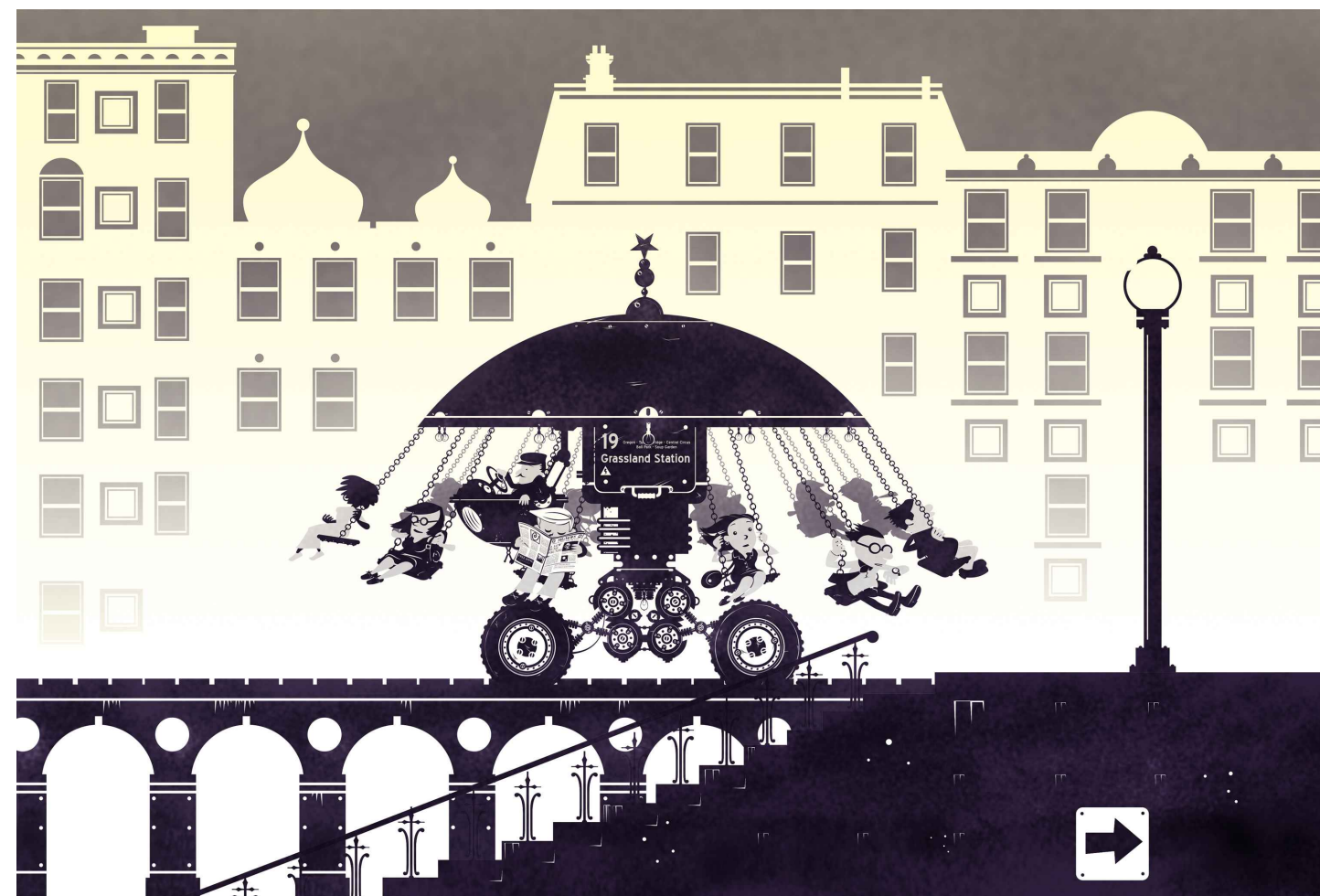
Overwork.



8b



9a



9b



Carlos Araújo é representado nos Estados Unidos por:

Store 44 Reps: www.store44.com

Carlos Araújo é representado na Europa por:

The Organisation: www.organisart.co.uk

Clair, Slim, Dali e Eu

por Brad Holland

Alguns anos atrás eu estava fazendo desenhos para um romance de um roteirista de Hollywood, Clair Huffaker. "O Cowboy e o Cossaco", era uma espécie de Red River encontrando Doctor Zhivago. Fiz esboços a lápis para o livro, o autor gostou muito e pediu mais. Eu fiz mais. Então um dia ele telefonou e pediu para me encontrar. E não disse o porquê.

Poucos dias depois, ligou novamente para dizer que ele e Slim Pickens, ator cowboy, tinham voado de Hollywood e queriam falar comigo. Estavam hospedados em uma suíte no Hotel St. Regis. Ele disse que trouxe Slim junto porque Slim era um artista cowboy variado e que tinha sido cavaleiro de rodeio antes de se tornar ator.

Disse que Slim seria apenas a pessoa que me daria algumas dicas sobre os detalhes dos meus esboços. Disse que adorou os desenhos que eu tinha feito para o livro, mas que eu tinha começado alguns detalhes errados: apetrechos de cowboy - calças de vaqueiro (chaparreira) e chapéus e esporas e selas. Além disso, ele disse, queria que os cowboys fossem mais viris do que eu os tinha desenhado. Disse-me que Slim poderia explicar porque os personagens dos desenhos deveriam todos parecer com o Homem do Marlboro.

Bem, eu não estava disposto a desenhar o Homem do Marlboro, mas um dos meus filmes preferidos era o Dr. Strangelove (no

Brasil, "Dr. Fantástico"), onde Slim Pickens interpreta um piloto de B-52 que cavalga uma bomba de hidrogênio caindo na Rússia como um cavalo chucro. Como eu poderia perder a chance de passar a tarde conversando assuntos de cowboy com ele? Então juntei tudo e me dirigi para a Av. Cinquenta e Cinco com a Quinta.

Era feriado de São Patrício (St. Patrick's Day) e, quando cheguei ao St. Regis, a suíte de Pickens era como uma espécie de clube, com celebridades e autores indo e vindo o dia todo. Um dos visitantes foi um editor da Editora Simon and Schuster, a editora de Clair. Ele era um velho sujeito dos jornais que apareceu de repente no meio da tarde, usando um desses grandes chapéus de papelão verde que bêbados usam no Dia de São Patrício. Ele passou a tarde toda com o chapéu na cabeça, contando histórias e piadas sujas e mantendo uma limusine à espera lá embaixo.

O editor ficou me chamando de "garoto". Certa hora, quando Clair tinha deixado a sala, ele disse: "Ei garoto, você provavelmente quer saber por que estamos publicando este livro, certo? Você nunca jogou dados, garoto? Sabe o que acontece quando alguém faz rolar um sete? Você continua jogando os dados, certo? É por isso que estamos publicando este livro". Eu lhe disse que peguei o "sentido" e ele voltou para me contar piadas, que acabei por esquecê-las todas.



BRAD HOLLAND

ESTADOS UNIDOS

BRAD-HOLLAND@RCN.COM

WWW.BRADHOLLAND.NET

Bem, por volta das cinco horas, eu tinha bebido Wild Turkey com estes personagens por horas. Alguém começou a acender as luzes e eu percebi que estava ficando escuro lá fora. Então notei que o editor tinha ido embora e de alguma forma, eu tinha herdado o seu chapéu de papelão.

Ainda não consigo lembrar como acabei assim. Mas lá estava eu, sentado no sofá com Slim Pickens, usando um grande chapéu verde brilhante, falando de Frederic Remington e Charlie Russell e do velho oeste, e rabiscando cowboys e cavalos e selas com uma caneta esferográfica em um grande envelope pardo onde tinha dentro os meus desenhos.

Slim não pensou muito sobre Frederic Remington - e ele poderia ter dito que eu tinha usado as pinturas de Remington como modelo de como os cowboys se vestem. Eu disse que gostava de Remington.

"Bem, você sabe que Remington não era um cowboy de verdade", disse-me Slim. "Apenas um sujeito da costa leste que não pegou bem os detalhes em suas pinturas. Agora, o velho Charlie Russell, lá estava um verdadeiro cowboy. Você pode confiar nas pinturas de Charlie Russell". Inevitavelmente Slim começou a falar sobre os westerns, em seguida sobre filmes, e então sobre seus filmes.

Eu disse-lhe que o meu filme favorito, com ele, era o Dr. Strangelove: "Aquela cena onde você monta a bomba é uma das maiores cenas de cinema de todos os tempos", eu disse. Ele pareceu satisfeito ao ouvir isso, mas disse: "Diabos, você sabia que o filme era para ser uma comédia? Eu não".

Ele me disse que tinham filmado em um set de filmagens em Londres e estava de ressaca de uma noite de bebedeira. Ele havia conhecido alguns pilotos de B52 em um bar, na noite anterior, e os trouxe junto para que pudessem vê-lo filmar a cena. Ficaram "realmente impressionados", disse ele, com a simulação do B52 no set. "Eles se perguntaram como Stanley tinha



© Brad Holland

conseguido todos os detalhes corretos do cockpit." Isso era para ser informação sigilosa.

De repente, o telefone tocou na suíte do hotel. Clair atendeu e levou a chamada a um dos quartos - ele tinha conseguido se afastar muito bem do lugar onde estavam as celebridades até aquele momento. Então ele voltou alguns minutos depois para dizer a Slim que "as aeromoças estão a caminho". Entendi a dica e por minha conta vi que era hora de pegar a estrada.

Demorou mais alguns minutos para Slim encerrar sua história: contou como os figurões na Columbia Pictures saíram da primeira apresentação de Dr. Strangelove, atordoados e sem fala, certos de que Kubrick tinha criado uma pérola.

Mas Clair corta a história para dizer que precisava ter uma palavra comigo, em particular. Ele me levou para outra sala e nós ficamos ali, com as luzes apagadas. Era como estar falando com uma sombra.



© Brad Holland

Clair me disse que esse livro era muito importante para ele. Ele havia escrito seu primeiro romance, logo após a graduação na Universidade de Columbia; tinha "estudado lá com Van Dorne".

Embora se passasse no longínquo west, ele escreveu seu romance na Biblioteca Pública de New York. Foi comprado pelo cinema e se tornou logo um sucesso, como um filme de Elvis Presley.

OK, então agora ele era um roteirista de sucesso. Mas novelas ainda eram o negócio verdadeiro. Ele mencionou Irwin Shaw, James Michener. O trabalho deles foi grande nos filmes, mas eles eram reconhecidos como romancistas. Ele queria que "O Cowboy e os Cossacos" fosse um best-seller, um filme de sucesso.

Ele disse que meus desenhos eram ótimos, mas não viris o bastante. Era importante que todos os vaqueiros tivessem um olhar viril. "Pense em John Wayne", ele me disse. "Pense no Homem do Marlboro".

Quando voltei para a sala da frente, as aeromoças tinham chegado e estavam com a suas bebidas. Slim estava encantando-as com histórias dos filmes. Eu tirei meu chapéu de papelão para todos, disse ei-tenho-que-ir, e me despedi. Do lado de fora percorri as salas do St. Regis procurando os elevadores no meio de várias outras portas. Finalmente achei a correta, apertei o botão para descer e esperei. Tudo à minha volta era um borrão.

O elevador chegou, a porta se abriu e lá estava Salvador Dalí.

Perfeito. Quem mais eu deveria esperar encontrar em um elevador em um dia como esse?

OK, então eu estou ali, olhando para Dalí. Ele está olhando para mim. Eu tinha um chapéu de papelão verde brilhante na cabeça e um grande envelope pardo debaixo do braço. Dalí estava vestindo um longo casaco de peles e óculos de aro de tartaruga. Gala, sua esposa, estava em pé ao lado dele. Ela tinha um casaco de peles combinando e óculos - na verdade, eles pareciam quase idênticos, exceto que o bigode de Dalí tinha sido encerado.

Bem, como você diz olá a Salvador Dalí? Felizmente eu estava vestido para o momento. Tirei meu grande chapéu verde para ele e entrei. Ficamos ali, ombro a ombro. Havia várias outras pessoas aglomeradas em torno de nós, mas ninguém falou.

Então eu vi Dalí armar sua cabeça como um cachorrinho, olhando de canto de olho para os meus rabiscos feitos com caneta esferográfica no envelope grande.

"Você é um artista?", perguntou ele. Fiquei surpreso que ele falava inglês.

"Sim", eu disse. "Eu sou como você".

"De onde você é?", perguntou ele.

"Ohio".

"Ohio!", exclamou. "Cleveland! Todos gostam de Dalí em Cleveland!". Ele parecia satisfeito de poder demonstrar o seu conhecimento do meio-oeste americano.

"Bem, eles podem amar Dalí em Cleveland", disse eu. "Mas eu venho de uma pequena cidade chamada Fremont, onde eles acham que Dalí é um louco de merda".

Por uma fração de segundo, havia um silêncio atordoador no elevador, mas Dalí começou a rir instantaneamente. Os outros sorriram. Gala congelou. Eu já tinha visto seu rosto em pinturas de Dalí desde que eu tinha 17 anos, mas ela não se parecia com a Virgem Santa naquele dia ou a Leda com um Cisne. Ela olhou para mim com uma cara de Medusa, então voltou o olhar para o marido como se dissesse: "Olhe para você! Você é Dalí! E você está conversando com um idiota com um chapéu de papelão!"

Bem, foi um passeio curto até o saguão.



© Brad Holland

Texto © 2010 Brad Holland Desenhos © 1973 Brad Holland
Excerto de uma entrevista com Irene Gallo, diretor de arte, Tor Books
Desenhos do "Cowboy e os Cossacos", por Clair Huffaker, Trident Press,
Nova Iorque 1973

Salvador e eu - nós já estávamos nos tratando pelo primeiro nome então - desejamos um ao outro uma vida boa e seguimos caminhos separados.

Eu nunca mais vi nenhum desses personagens novamente. Mais tarde, soube que Dalí viveu no St. Regis e muitas vezes utilizou o King Cole Bar como uma espécie de escritório. Eu não acho que "O Cowboy e os Cossacos" tornou-se um filme, mas quando fiz meus desenhos, desenei Slim Pickens como um dos personagens. Apenas no caso de eles um dia chegarem a fazer o filme, ele teria uma parte já pronta.

Alguns anos atrás um homem me enviou um e-mail, pedindo um conjunto completo de cópias do livro. Depois de recebê-los, ele escreveu para perguntar se havia alguma anedota por trás dos desenhos. Eu disse que tentaria escrever algo e enviar para ele, mas nunca tenho tempo para isso.

Talvez eu deva enviar-lhe um link para este artigo.

FRANCIS VALLEJO



A pesar de ter apenas 24 anos de idade, o ilustrador americano Francis Vallejo tem chamado a atenção do mercado e dos ilustradores em geral pelo enorme talento.

Com um grande interesse pelas artes plásticas, e, em especial, pela arte russa, Francis tem se mostrado um grande pesquisador, sempre em busca de absorver novos estilos ou tendências.

Também é um artista muito empenhado, com uma produção de trabalhos profissionais, pessoais e sketches bastante volumosa.

Para os que tiverem interesse em acompanhar seu trabalho, suas pesquisas e seus estudos, uma boa forma é segui-lo pelo Twitter, onde constantemente compartilha o material que descobre.



FRANCIS VALLEJO

ESTADOS UNIDOS

FVALLEJO.ILLUSTRATION@GMAIL.COM

WWW.FRANCISVALLEJO.COM

DURANTE A SUA VIDA VOCÊ SE MUDOU ALGUMAS VEZES, SEMPRE COM GRANDES DISTÂNCIAS (FARMINGTON - DETROIT - SARASOTA). TODAS ESSAS MUDANÇAS TÊM INFLUENCIADO DE ALGUMA FORMA A SUA FORMAÇÃO ARTÍSTICA?

Sim, têm. Embora eu tivesse três anos quando me mudei de Farmington para Detroit, então, naturalmente, não me lembro dessa mudança.

Eu vivi em Detroit por 15 anos até me mudar para Sarasota para estudar na Ringling College of Art and Design por 5 anos, e frequentar a Illustration Academy por duas vezes.

A maior parte, se não toda a minha formação artística, aconteceu em Sarasota. Eu aprendi quase tudo com os instrutores da Illustration Academy.

George Pratt deu aulas na Illustration Academy e em Ringling, e sua influência é muito grande na maior parte do meu trabalho.

Estar em diferentes ambientes também amplia o seu vocabulário visual.

Dito isto, viajar é uma prioridade minha.

ONDE VOCÊ VIVE HOJE?

Estou atualmente vivendo em Detroit, Michigan.

No entanto, em três meses estarei mudando para Austin, Texas, para uma oportunidade incrível.





VOCÊ É UM GRANDE PESQUISADOR DE TÉCNICAS, ESTILOS E PINTORES, COM GRANDE INTERESSE PELA PINTURA DO SÉCULO 19/20. NUMA ÉPOCA EM QUE A PINTURA DIGITAL É CADA VEZ MAIS USADA, O QUE O ATRAI NA PINTURA TRADICIONAL?

Eu gosto de arte digital, mas é apenas uma técnica. Por ser muito rápida, o mundo acelerado de hoje a tornou uma ferramenta valiosa.

A arte digital muitas vezes imita com perfeição as técnicas tradicionais, mas ainda assim é um meio no qual as chances de fazer algo parecido com o que outros já fazem se potencializa.

Também é muito fácil de se prevenir acidentes. É uma pena que muitos jovens artistas usam a técnica digital como padrão, sem no entanto explorar outras mídias.

Além disso, ter um original é uma grande

sensação. Eu trabalhei digitalmente por um tempo, mas depois que acabava o trabalho sentia um vazio, pois tudo que eu obtinha pelos meus esforços era um arquivo. A falta de tangibilidade me incomodou.

O fato do trabalho tradicional, criado à mão por uma pessoa ser um objeto singular, é especial. Há apenas um original. E no mundo digital, é bom que haja esse encontro com uma pintura feita com tinta.

Colocar você, com o nariz colado, diante de uma pintura e perceber onde o artista espalhou tudo e como ordenou as pinceladas umas nas outras é uma sensação poderosa.

Se um dia eu conseguir ter o meu trabalho no nível em que as pessoas queiram colocar lá o nariz e ver as pinceladas de perto então eu ficarei muito feliz!

E COMO VOCÊ VÊ A PINTURA CONTEMPORÂNEA?

Se você está se referindo ao expressionismo abstrato e pintura elitista semelhante, eu não entendo. Sou ainda muito jovem, então talvez eu não tenha estudo suficiente para apreciá-la, mas neste momento eu não ganho nada ao olhar para ela.

Gosto de artistas contemporâneos que trazem boas idéias, associadas a uma sólida formação técnica.

Eu acredito que eles possam ser chamados realistas pós-modernos. Artistas como Sophie Jodoin, Kanevsky Alex e Jenny Saville.

Mas o que os diferencia de outros artistas contemporâneos é que eles têm a habilidade de produzir uma imagem sólida após a ideia que tiveram inicialmente.

Infelizmente, muito do trabalho contemporâneo é puramente baseado na ideia, sem o artista empregar um meio ou capacidade sólida para transformar a ideia em algo tangível.

James Jean é um bom exemplo de um artista que tem muitas ideias abstratas loucas, mas suas excepcionais habilidades de desenho e pintura lhe permitem produzir essas ideias em um alto nível.



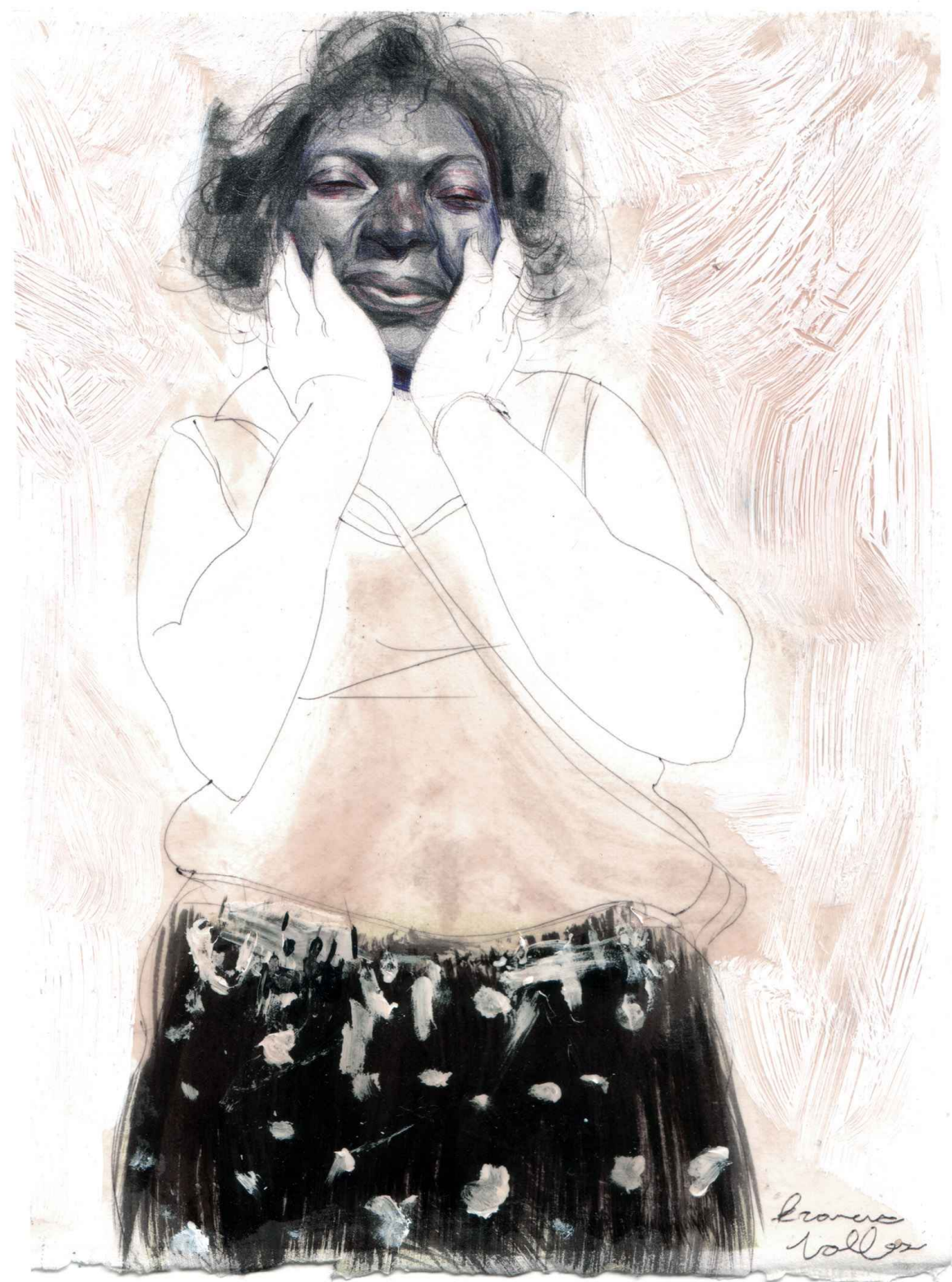
E A SUA OPINIÃO SOBRE A ILUSTRAÇÃO QUE TEM SIDO FEITA ATUALMENTE?

É muito estimulante. Artistas como Sam Weber, Gary Kelley, e Sterling Hundley estão criando imagens incríveis.

As oportunidades para os ilustradores têm se expandido em vários caminhos diferentes. Por outro lado, os prazos são muito apertados e

mais e mais pessoas estão fazendo direção de arte, estando despreparadas para essa função.

Assim, como já disse, outros caminhos se apresentam para que o ilustrador explore essas diferentes condições de ofertas de trabalho. Eu acho que é importante encontrar a área que melhor permite criar o trabalho que você deseja.



15a



DEPOIS DA FACULDADE VOCÊ FEZ O IMPORTANTE CURSO DA ILLUSTRATION ACADEMY. COMO ESSA EXPERIÊNCIA AFETOU O SEU TRABALHO?

Participar da Illustration Academy foi a melhor decisão da minha vida! Eu estava trabalhando puramente sem instinto antes da Academy.

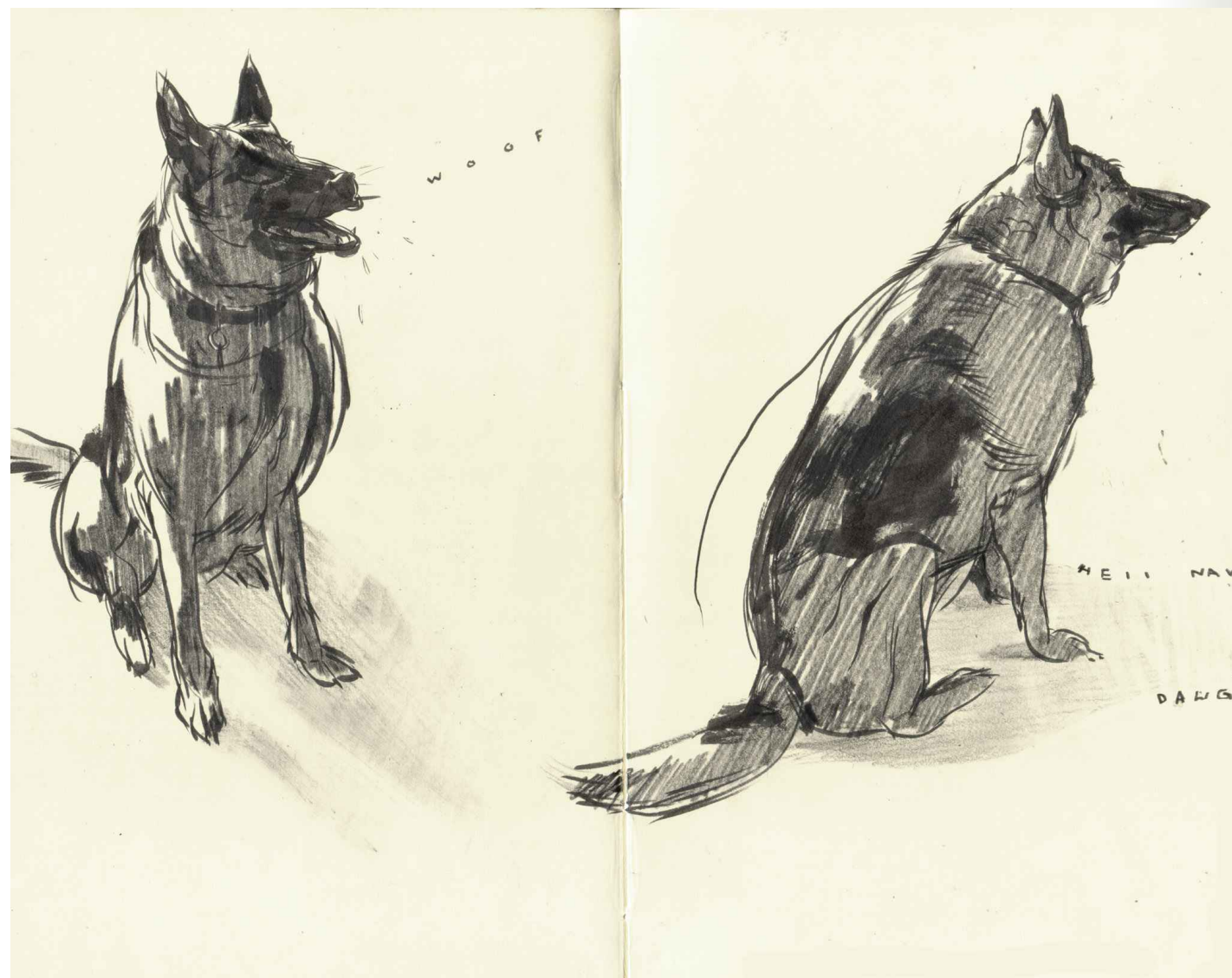
Depois de passar o verão de 2008 e 2009 como estudante eu senti que tinha finalmente recebido o conhecimento para entender o que é necessário para se construir uma imagem bem sucedida.

A maioria dos meus processos de trabalho são baseados em torno das ideias centrais que aprendi no meu tempo com os instrutores.

De igual importância foram os relacionamentos que tive a sorte de construir com os instrutores e estudantes. Todos eles são extremamente talentosos e muito agradáveis de se ter ao redor.

Tenho a sorte de contar com muitas pessoas da Academy como meus amigos.

15b



DEPOIS VOCÊ FOI ACEITO NO INSTITUTO DE PINTURA REPIN, PARTE DA ACADEMIA DE ARTE DA RÚSSIA. QUAL A SUA ATRAÇÃO PELA ARTE RUSSA?

Fui aceito para a Repin, mas ainda não deu para assistir às aulas, espero ir no futuro.

Arte russa é a minha favorita. A segunda bem próxima é a arte ilustrativa americana, seguida da pintura acadêmica francesa.

Durante a ascensão do modernismo, em meados de 1900, a única região no mundo onde ainda estavam ensinando desenho e pintura acadêmicos foi a Rússia.

Sem a sua escola, a maior parte do conhecimento adquirido ao longo de inúmeros anos de história da arte teria sido perdido.

O que acho surpreendente sobre arte russa é a paixão que é evidente no trabalho. Quando

eu estava pesquisando sobre a escola Repin deram este exemplo:

"Não importa a pintura que você está tentando fazer, se é uma pintura monumental com base histórica, ou uma natureza morta de um cubo, você sempre deve colocar paixão em cada pincelada.

Faça dessa pintura do cubo algo verdadeiramente seu e transmita a emoção que você sente a respeito desse cubo."

Sinto que esse tipo de intensidade está presente em grande parte do trabalho deles. Isso, e o fato de que eles estavam fazendo ilustrações incríveis antes que o termo mal existisse.

Eu sinto como se Repin fosse um dos maiores ilustradores de todos os tempos.

QUE DIFERENÇAS SENTE ENTRE A ARTE RUSSA E A ARTE DO OCIDENTE?

Como eu mencionei, a arte russa enfatiza a emoção. Agora pegue o trabalho figurativo de representação, por exemplo.

Ele está passando por um ressurgimento, no Ocidente, com a ênfase colocada na precisão da representação e da técnica.

O trabalho russo assume que as habilidades técnicas estão presentes, mas o foco geral é que a obra comunique a emoção do tema e do artista.

O desenvolvimento de uma voz pessoal é altamente valorizada.

Um conceito interessante é que a arte ocidental se concentra no glamoroso, no estilo de vida de classe superior, enquanto a arte russa tradicionalmente focaliza a vida da classe trabalhadora.

Tendo sido criado em uma família de trabalhadores em uma das cidades mais industrializadas do mundo, eu de certa forma me identifico com essa estética.





17a

E NA SUA PRÓPRIA ILUSTRAÇÃO E PINTURA, QUAL O DIFERENCIAL QUE PROCURA BUSCAR?

No meu trabalho, estou à procura de autenticidade e honestidade.

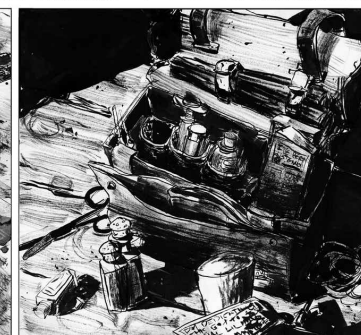
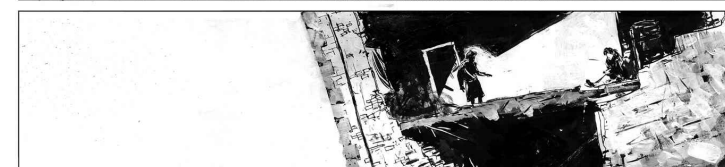
Tenho dificuldade em falar sobre o meu trabalho neste momento, já que tenho apenas 24 anos e ainda estou à procura do que é que eu estou tentando dizer.

Mas um dos meus heróis é Norman Rockwell. A capacidade que um elemento tem em se relacionar com outro e que está incorporado em todas as suas pinturas é algo que eu estou buscando.

No que diz respeito ao foco, estou trabalhando rumo aos quadrinhos, livros ilustrados e trabalhos pessoais de galeria.

QUAIS OS TEMAS QUE VOCÊ TEM MAIS INTERESSE EM EXPLORAR?

Música e figura humana são os temas em que eu gosto de me concentrar.



17b

VOCÊ TEM TAMBÉM UM GRANDE INTERESSE POR QUADRINHOS. QUE DIFERENÇA SENTE EM TERMOS DE EXPRESSÃO ENTRE QUADRINHOS E ILUSTRAÇÃO?

Os quadrinhos realmente testam a capacidade de fazer pintura e desenho. Eu gostaria de dizer aos meus amigos que eu não tinha ideia que não sabia desenhar até começar a desenhar sequencialmente.

Às vezes, em ilustrações temos a oportunidade de dar um acabamento mais refinado às imagens, mas nos quadrinhos é onde você tem que aprender a desenhar com confiança e rapidez.

Para mim, pessoalmente, às vezes perco muita energia quando estou longamente envolvido em uma ilustração, já que estou olhando para a mesma imagem por um período tão longo.

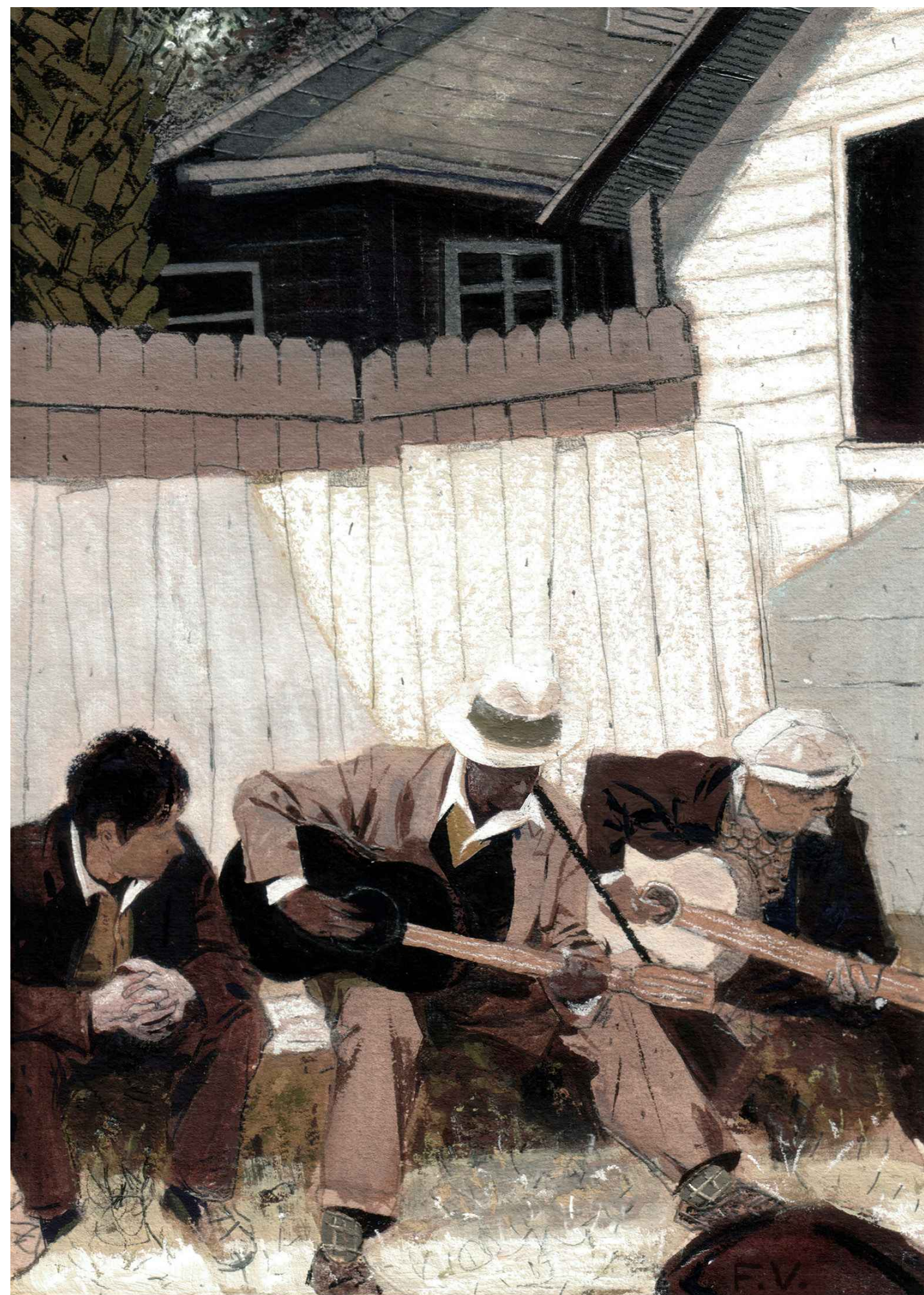


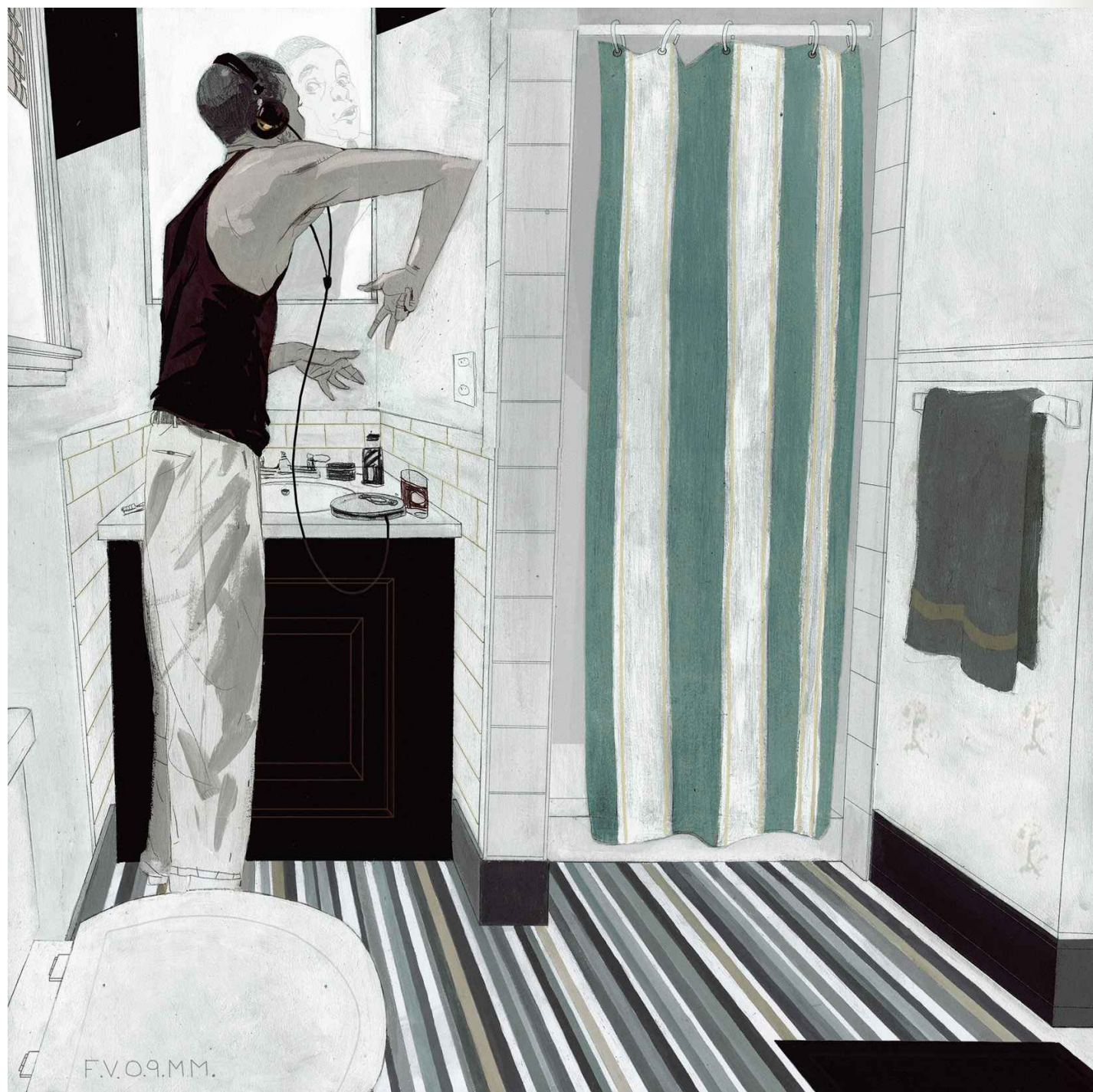
O que gosto nos quadrinhos é que você pode criar um grande número de imagens diferentes em um curto espaço de tempo.

A oportunidade de experimentar com a produção de uma imagem - ou seja, composição, forma e narrativa - literalmente se apresenta várias vezes a cada página.

O desafio de criar imagens arrebatadoras e compreensíveis usando apenas preto e branco, é um desafio que eu encaro com grande alegria. Por outro lado, acho que a ilustração contemporânea realmente oferece a oportunidade de se fazer experiências visuais.

Artistas como Bill Sienkiewicz e George Pratt gerenciam a ponte entre esses dois lados, que é um território muito estimulante!





APESAR DE TODA EXPOSIÇÃO QUE A INTERNET PERMITE HOJE EM DIA, ACHA QUE FALTA UMA ATENÇÃO ESPECIAL AOS NOVOS TALENTOS?

Eu não tenho certeza. Estou constantemente descobrindo talentos incríveis diariamente.

Só acho que alguns artistas não colocam muita ênfase na exposição de seus trabalhos para as massas, que é absolutamente legal.

Como ilustradores temos essa mentalidade de que o nosso trabalho precisa ser visto por tantas pessoas quanto possível.

Mas alguns artistas não estão preocupados com isso. Eles podem estar vivendo satisfeitos pelo mundo e trabalhar em um estúdio, que lhes permite criar imagens e se sustentar.

Mas esses artistas podem ser alguns dos melhores. Dmitri Belyukin por exemplo.

Eu vi apenas 3 ou 4 exemplos do seu trabalho, mas ele tem criado alguns dos melhores trabalhos que eu vi nos tempos modernos!





ROGER CRUZ

Um dos mais conhecidos artistas do Brasil e do exterior, Roger Cruz é muito conhecido pelo seu trabalho de quadrinhos, em especial com as grandes publicações nos Estados Unidos.

Mas Roger teve um longo caminho desde o início como assistente de arte em agências de publicidade, e mais tarde como letrista para histórias em quadrinhos.

Anos depois, já atuando como ilustrador e quadrinista, foi um dos fundadores do estúdio Fábrica de Quadrinhos (do qual já se desligou) e também da Quanta Academia de Artes.

Hoje se dedica mais aos quadrinhos, em especial para a Marvel, e a vários projetos pessoais, incluindo os sketches, mostrados aqui e comentados por Roger.



ROGER CRUZ

SÃO PAULO

ROGERCRUZBR@GMAIL.COM

WWW.ROGERCRUZBR.BLOGSPOT.COM



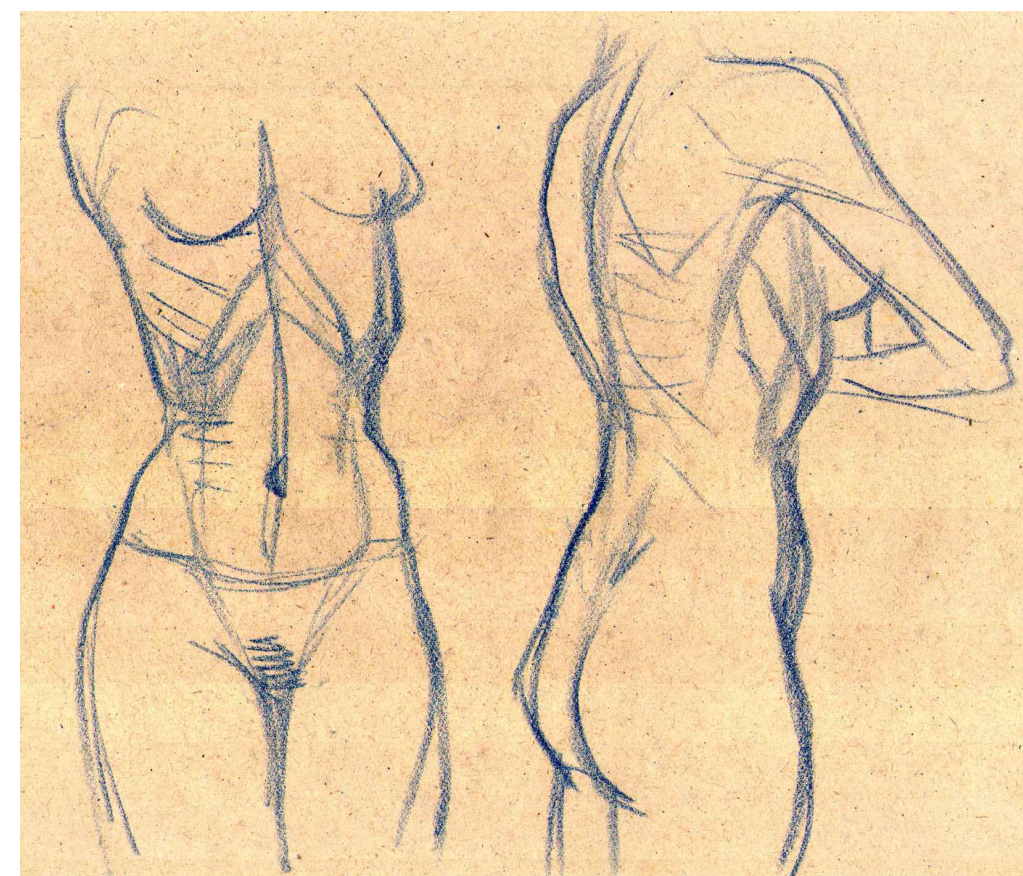
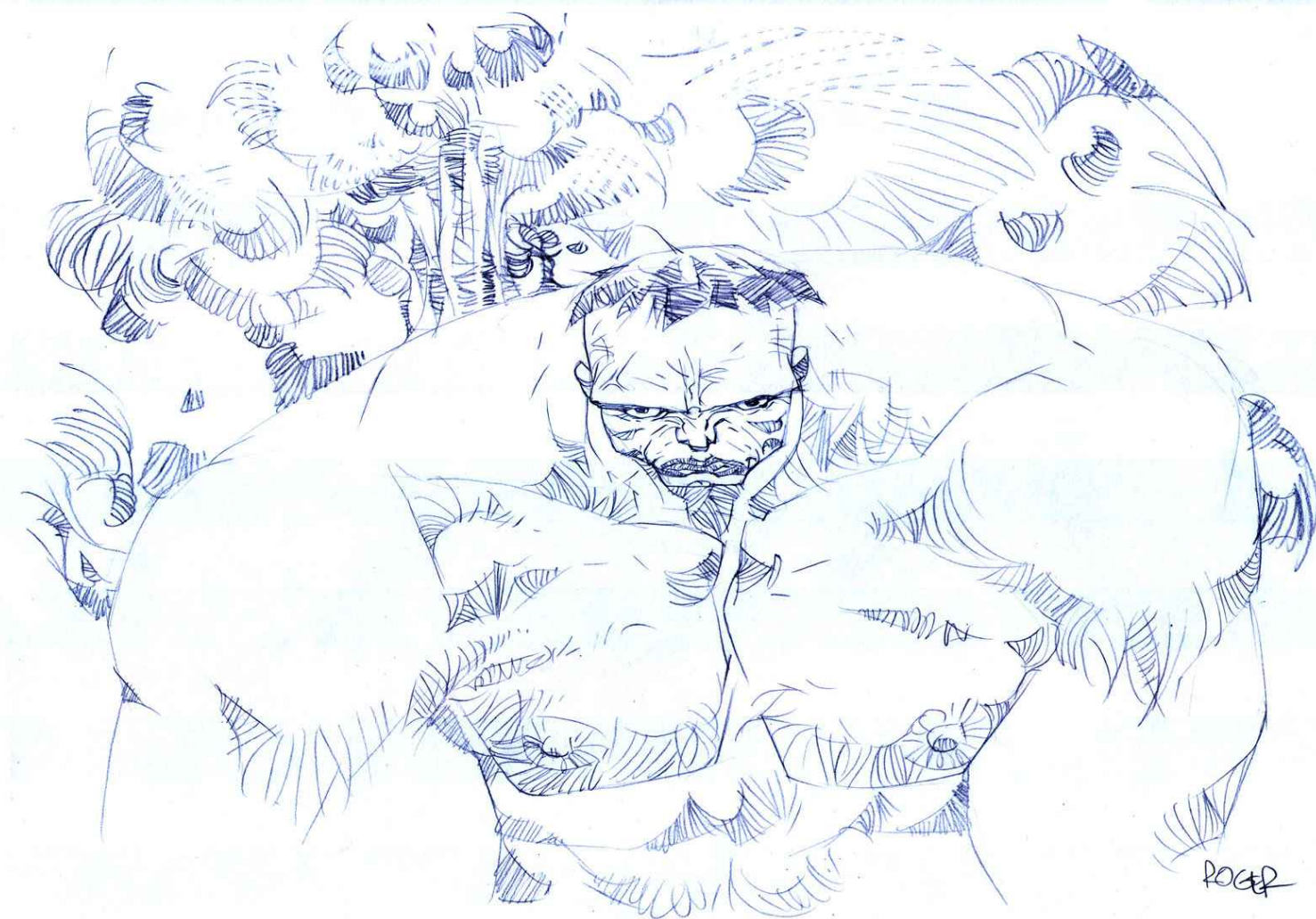
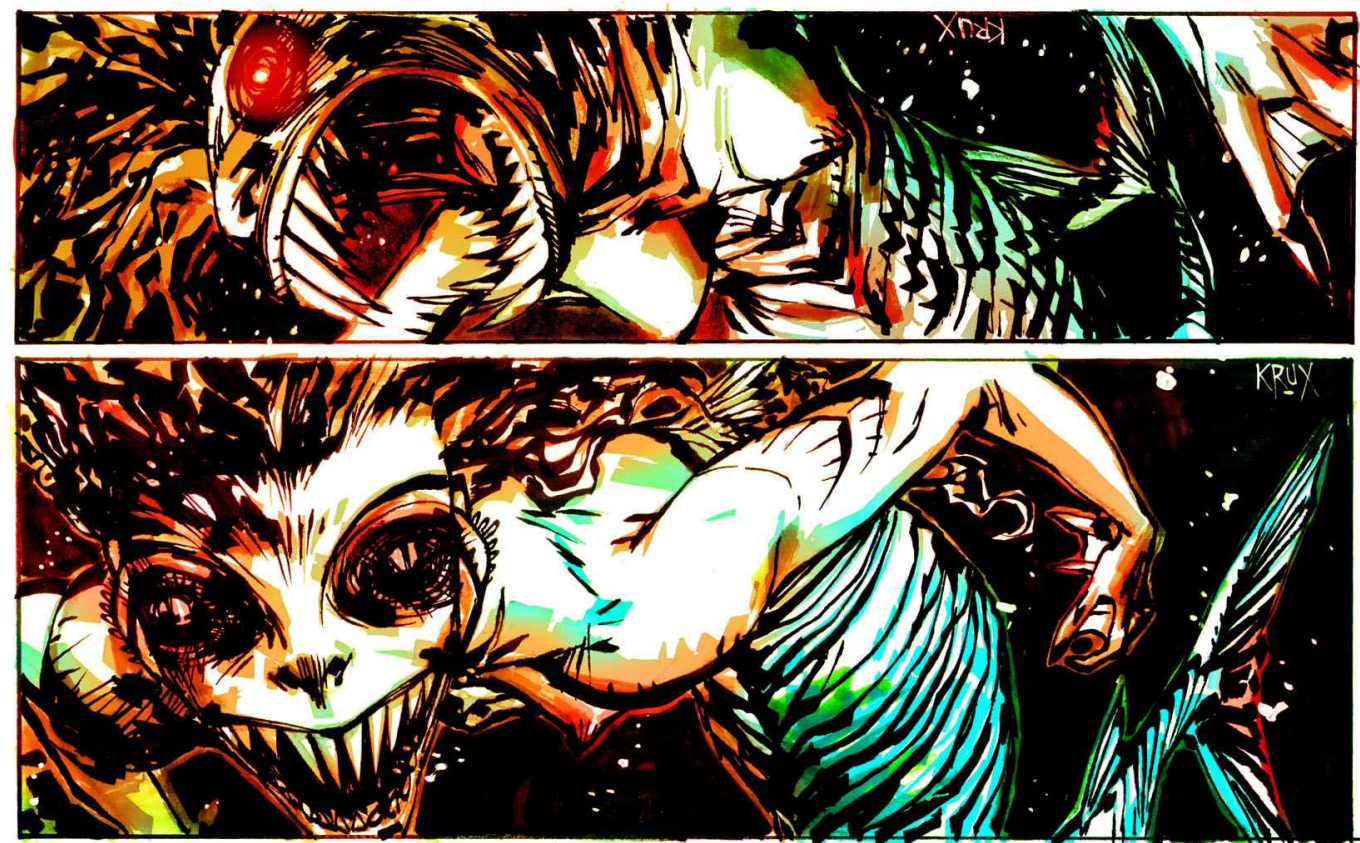
"Penso que no sketch, no desenho feito sem muito compromisso, podemos encontrar soluções inesperadas para o traço, forma e cor.

E tais soluções podem ser incorporadas como soluções gráficas no resultado final. Na maioria das vezes, prefiro meus desenhos

só no esboço e as aquarelas mais soltas.

Algumas folhas de sketch que produzo são bastante caóticas, com desenhos sobrepostos e inacabados.

Mas alguns desenhos perdidos na confusão acabam indicando bons caminhos."



"Não costumo usar moleskines ou cadernos de desenho.

Prefiro usar pranchetas de colo com diversos tipos de papel e procuro usar materiais diversos para desenhar e pintar.

Geralmente uso lápis bem macio, canetas descartáveis ou de caligrafia e aquarela, pela facilidade de transporte."



"Penso que desenhar com frequência, o que para mim quer dizer todos os dias, é uma das melhores maneiras de aprender."

Nos últimos anos, tenho dedicado bastante tempo aos estudos com aquarela gastando muito papel e pastilhas de aquarela.

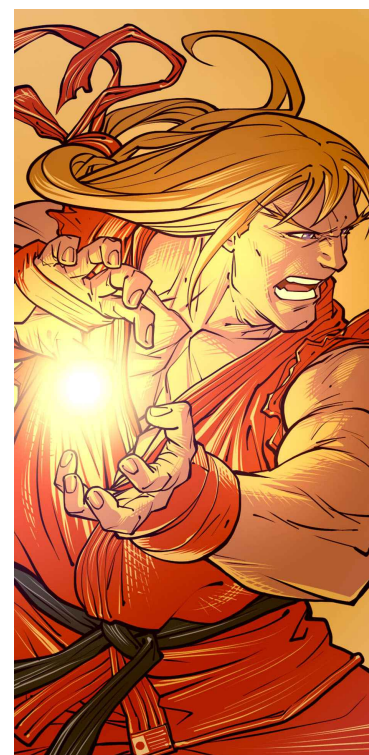
É fácil perceber a evolução quando praticamos com frequência. E, tudo o que produzo em sketches, inevitavelmente aparece nos trabalhos.

Já recebi propostas para produzir imagens usando as técnicas que usei em sketches."





24a



"Com relação aos temas, não tem nenhum que eu goste mais, mas um que eu não gosto nem um pouco são: automóveis! Não gosto de nenhum que fiz até hoje."

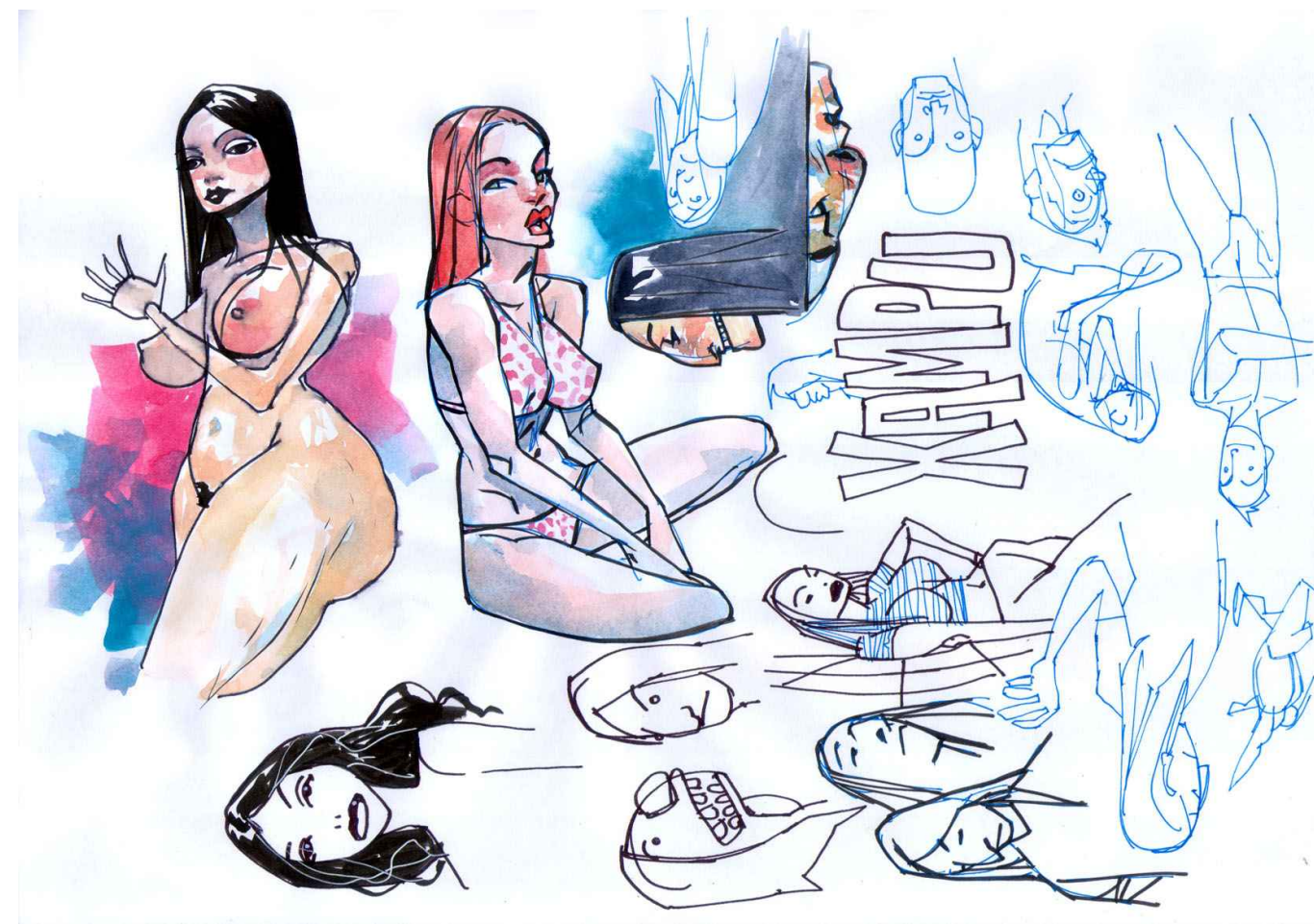
Talvez eu precise encarar o desafio e desenhar uma centena deles para encontrar uma solução."



24b



25a



25b



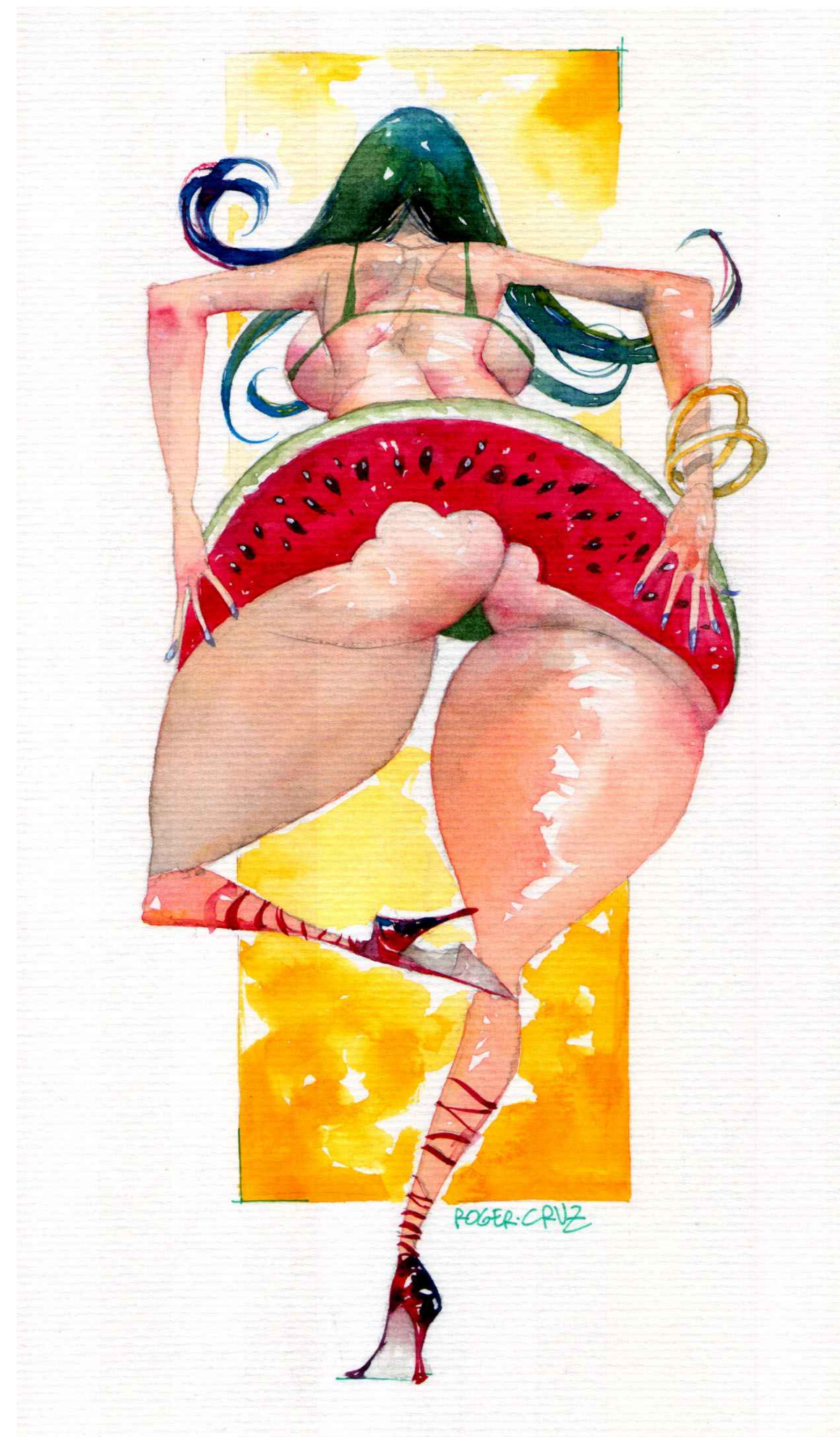
26a



26b



27a



27b

ANGELO AGOSTINI

O ítalo-brasileiro Angelo Agostini tem uma importância fundamental na história e cultura do Brasil, uma vez que ele foi o primeiro artista a produzir uma história em quadrinhos no país (e um dos primeiros do mundo), e foi também fundador da Revista Illustrada, uma das primeiras revistas satíricas a circular no Brasil.

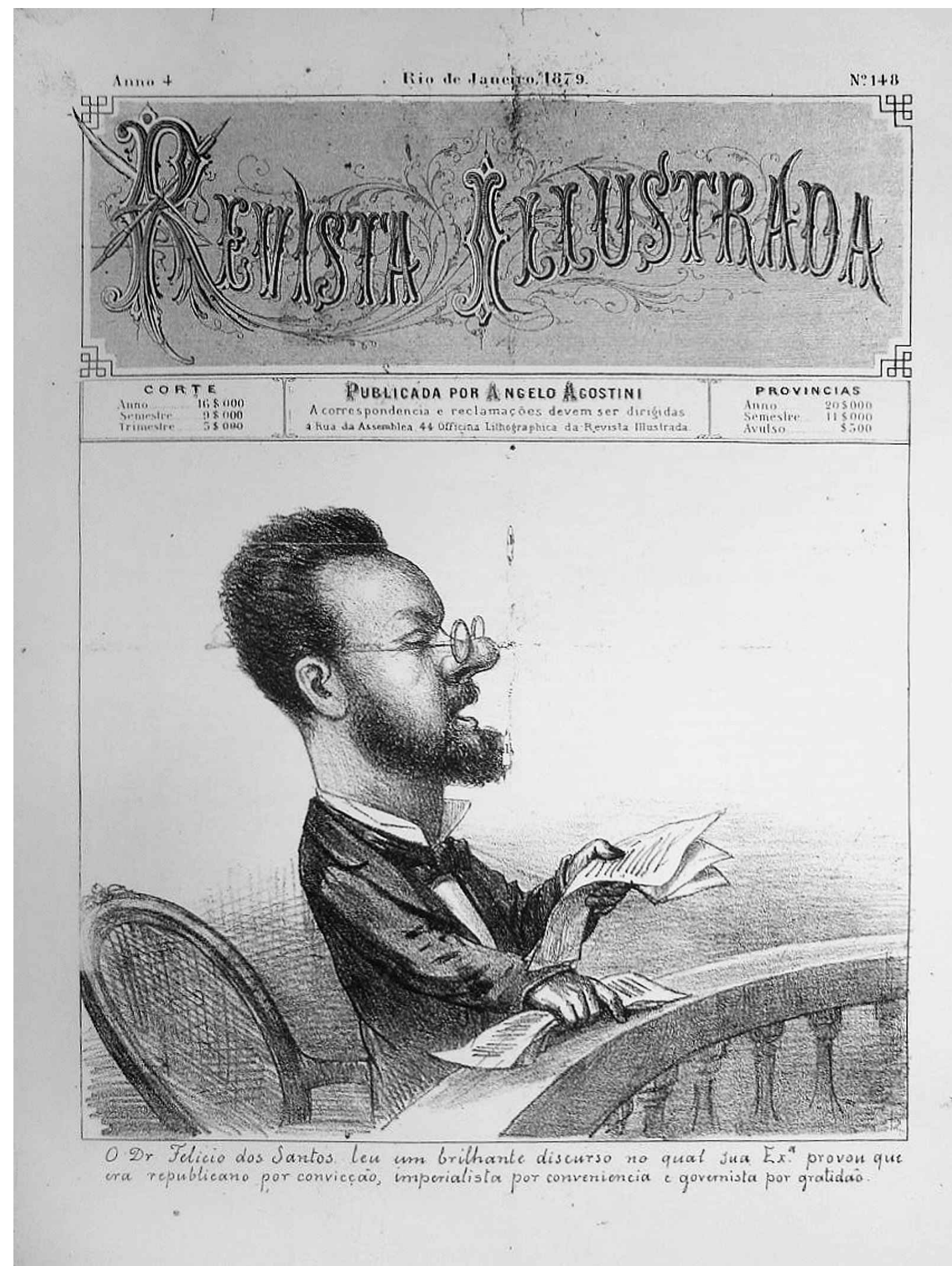
A revista, que circulou entre 1876 e 1898, era toda produzida e ilustrada por Angelo Agostini, fazia críticas mordazes à política, à economia, à sociedade e à igreja, e tinha uma forte posição abolicionista e republicana, quando o Brasil ainda era Império sob a coroa de Dom Pedro II e com uma sociedade escravocrata.

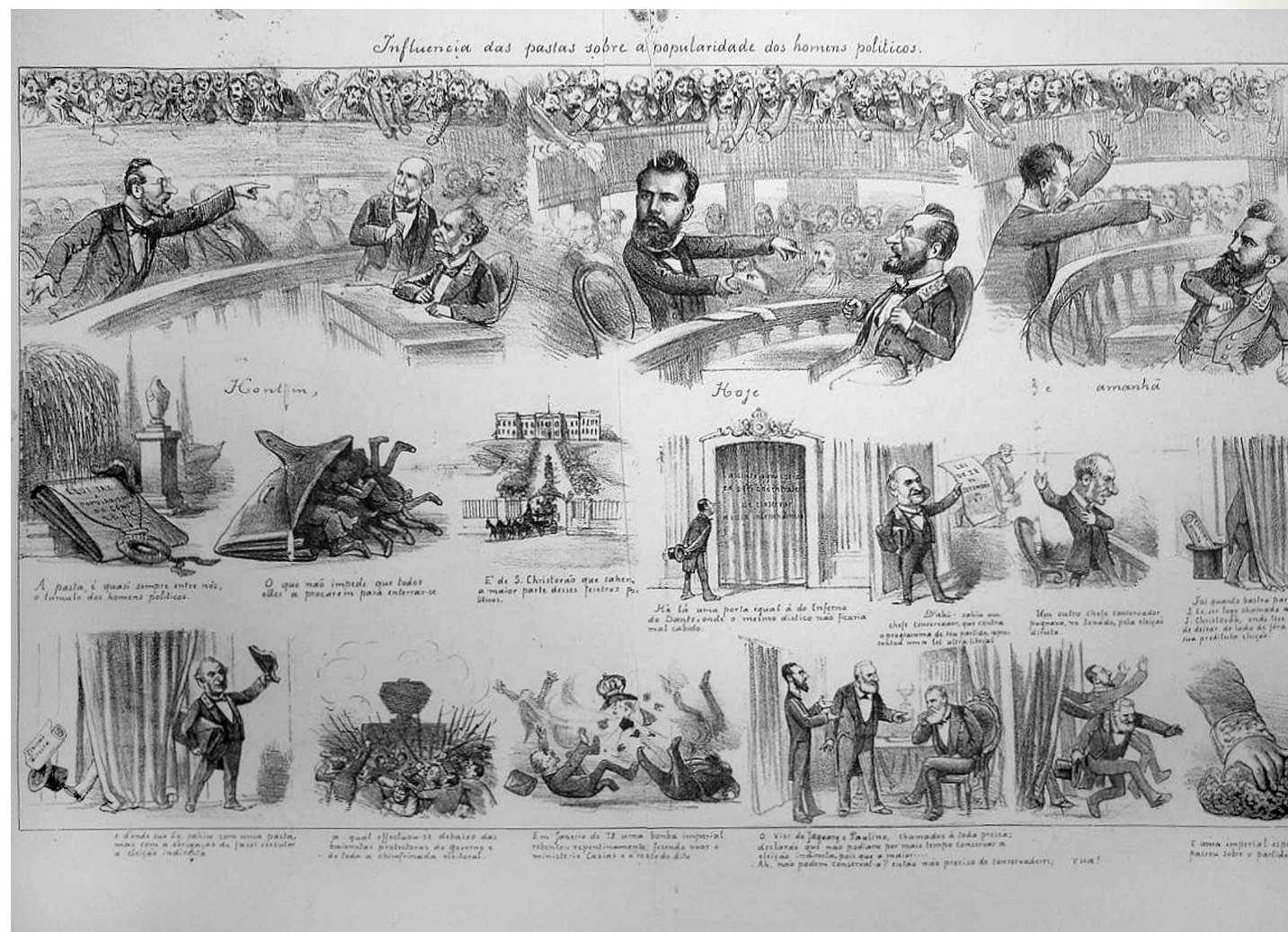
Sua tiragem semanal era em torno de 4 mil exemplares, bastante para a época, e continha 8 páginas com uma visão bastante crítica mas sempre bem-humorada dos fatos do momento.



ANGELO AGOSTINI

ITÁLIA / BRASIL





populares, em virtude das constantes críticas do cartunista ao clero e aos escravagistas paulistanos. Foi nas páginas de O Cabrião, porém, que Agostini lançou sua primeira história ilustrada, As Cobranças.

Cansado da perseguição em São Paulo, Agostini mudou-se ainda em 1867 para o Rio de Janeiro, onde prosseguiu desenvolvendo intensa atividade em favor da abolição da escravidão – com direito a inúmeras charges ironizando o governo de Pedro II e importantes figuras da sociedade carioca. No Rio colaborou, entre outras, com as revistas O Mosquito e Vida Fluminense.

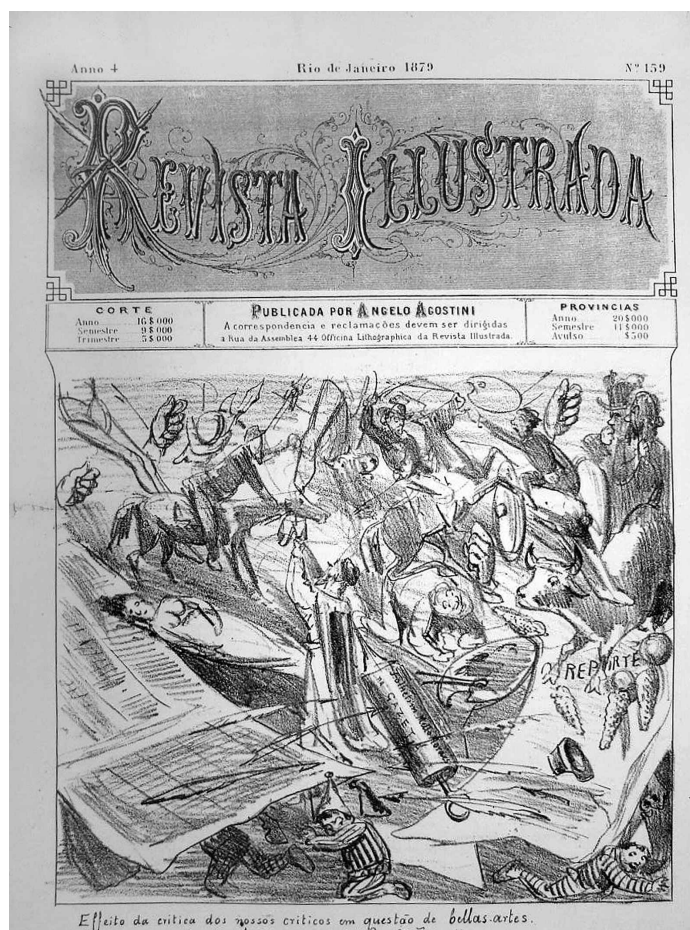
Nas páginas desta última publicou, em 30 de janeiro de 1869, Nhô-Quim, ou Impressões de uma Viagem à Corte – primeira HQ brasileira e sem dúvida uma das primeiras do mundo, anterior inclusive à The Yellow Kid, que por convenção

estabelecida pelos Estados Unidos muitas vezes é apontada como “a primeira história em quadrinhos”.

Em 1º de janeiro de 1876, Agostini fundou a Revista Illustrada, na qual criou uma nova HQ em 1883, com o personagem Zé Caipora, que dava título à história. Caipora seria publicado também nas revistas O Malho e Don Quixote.

Em 1884, uma aluna de Agostini, Abigail de Andrade, chamou a atenção do mestre, que era casado, mas começou a se envolver romanticamente com a pupila. Abigail foi a única mulher a receber uma medalha de ouro por trabalhos expostos no Salão Imperial naquele ano e recebia grandes elogios da crítica.

Agostini conseguiu manter o romance escondido, a princípio, e em 1886 ele voltava a chamar atenção com seu trabalho: publicou todas as aventuras de

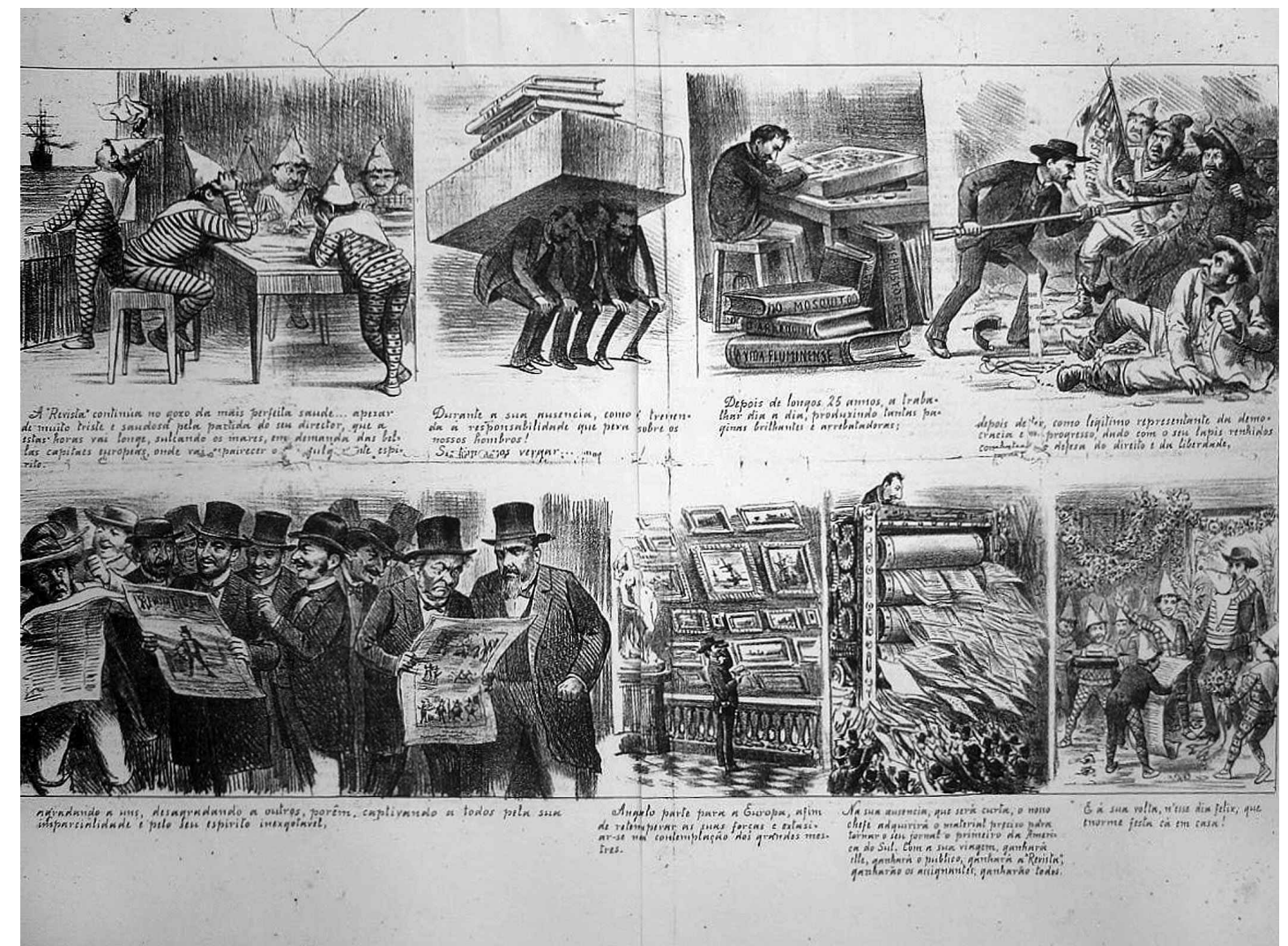


Apesar disso, a revista sempre gozou de grande independência e liberdade editorial, e foi um grande sucesso na época por falar de forma direta e clara ao público, onde as ilustrações ajudavam imensamente a explicar suas opiniões.

Considera-se que muito da degradação da imagem pública de D. Pedro II na época se deve às críticas ferozes publicadas na Revista Illustrada.

Angelo Agostini nasceu em Vercelli, região de Piemonte, Itália, no ano de 1843 e passou a infância em Paris, acompanhando a mãe, a cantora lírica Raquel Agostini. Aos 16 anos (em 1859), mudou-se para São Paulo e, cinco anos depois, iniciou a carreira como cartunista e editor ao fundar o jornal Diabo Coxo – primeiro jornal ilustrado da capital paulista.

Em 1865 o “Diabo” foi fechado e, em 1866, Agostini voltou à carga lançando a revista O Cabrião. Crítica e polêmica, a publicação foi à falência um ano depois, após ter tido inclusive sua sede depredada por





Zé Caipora em fascículos – para muitos, a coletânea é considerada como a primeira revista de quadrinhos com um personagem fixo a ser lançada no Brasil.

Em 1888, porém, o relacionamento com Abigail se tornaria um escândalo de grandes proporções na sociedade carioca com o nascimento da filha do casal, Angelina. Agostini, então, foi obrigado a se mudar com a moça e o bebê para Paris.

Nesse período a Revista Illustrada passou para as mãos do caricaturista Pereira Neto, que aos poucos deixou de publicá-la com regularidade.

Em 1890, ainda em Paris, Angelo Agostini e Abigail tiveram um novo bebê, desta vez um menino, Angelo. Mas o garoto faleceu ainda pequeno e, logo depois dele, Abigail também morreu.

Agostini voltou então ao Brasil com a filha, Angelina – que viria a se tornar uma pintora reconhecida no Rio de Janeiro, que faleceu em 1973 – e fundou a

revista Don Quixote (1895-1906), além de colaborar com a famosa revista de quadrinhos Tico-Tico. O autor publicou Zé Caipora até 1906 e, quatro anos depois, em 28 de janeiro de 1910, faleceu na capital carioca.

Em 1984 foi estabelecido o dia 30 de janeiro como Dia do Quadrinho nacional, em homenagem a Angelo Agostini. No mesmo ano foi estabelecido pela Associação dos Quadrinistas e Caricaturistas do Estado de São Paulo o prêmio Angelo Agostini, dado anualmente aos grandes destaques na área de quadrinhos.



100 Anos sem Angelo Agostini

Neste ano de 2010 comemora-se 100 anos da morte de Angelo Agostini.

Para que a data não passasse em branco uma série de exposições estão sendo organizadas para homenagear este genial artista, não permitindo que a sua obra seja esquecida.

A Escola de Arte Pandora organizou em janeiro uma exposição de professores, alunos, notáveis caricaturistas e quadrinistas, atuais e do passado, e esta exposição foi ampliada, seguindo para o CCLA (Centro de Ciências, Letras e Artes, de Campinas-SP) em março e de lá irá para a Unicamp, também em São Paulo.

Haverá três mesas-redondas que irão discutir a vida de Agostini, além da exposição com trabalhos de Alan Souto

Maior, Amorim, Bernardelli, Bira Dantas, Bordallo Pinheiro, Caio Yo, Clovis Lima, Edgar Franco, Eduardo Vetillo, Fabiano Carriero, Head (Fabrício), Laerte, Leandro Doro, Matheus Moura, Marcelo Mantovani, Marcio Marchini, Mario Mastrotti, Mauricio Rett, Matheus Mazzari, Moretti, Morettini, Nei Lima, Pacheco, Rice Araujo, Siqueira, Toni d'Agostino, Uenderson e Will.

Todos estes artistas criaram obras preparadas exclusivamente como parte da exposição em honra ao grande artista que foi Angelo Agostini.

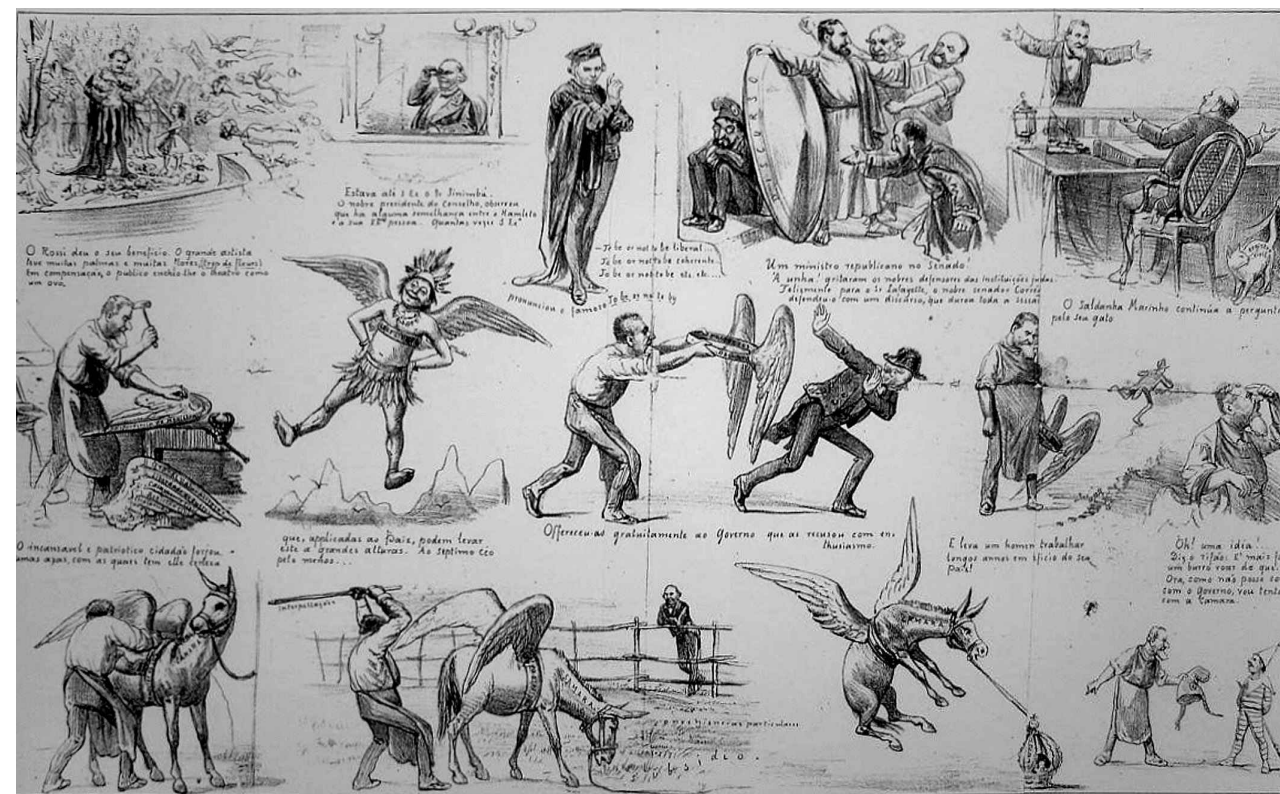
Veja aqui as imagens da exposição e da primeira mesa-redonda:

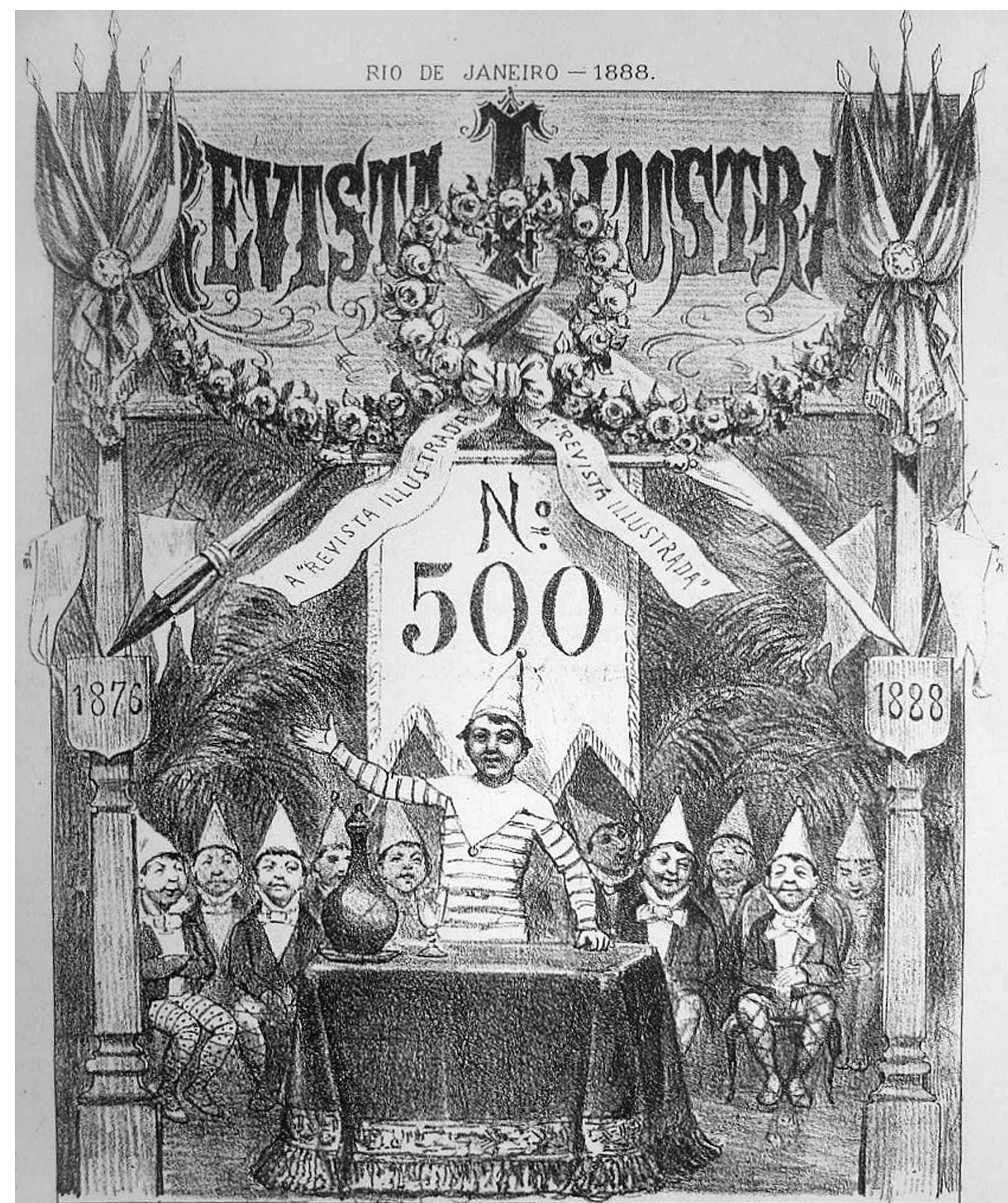
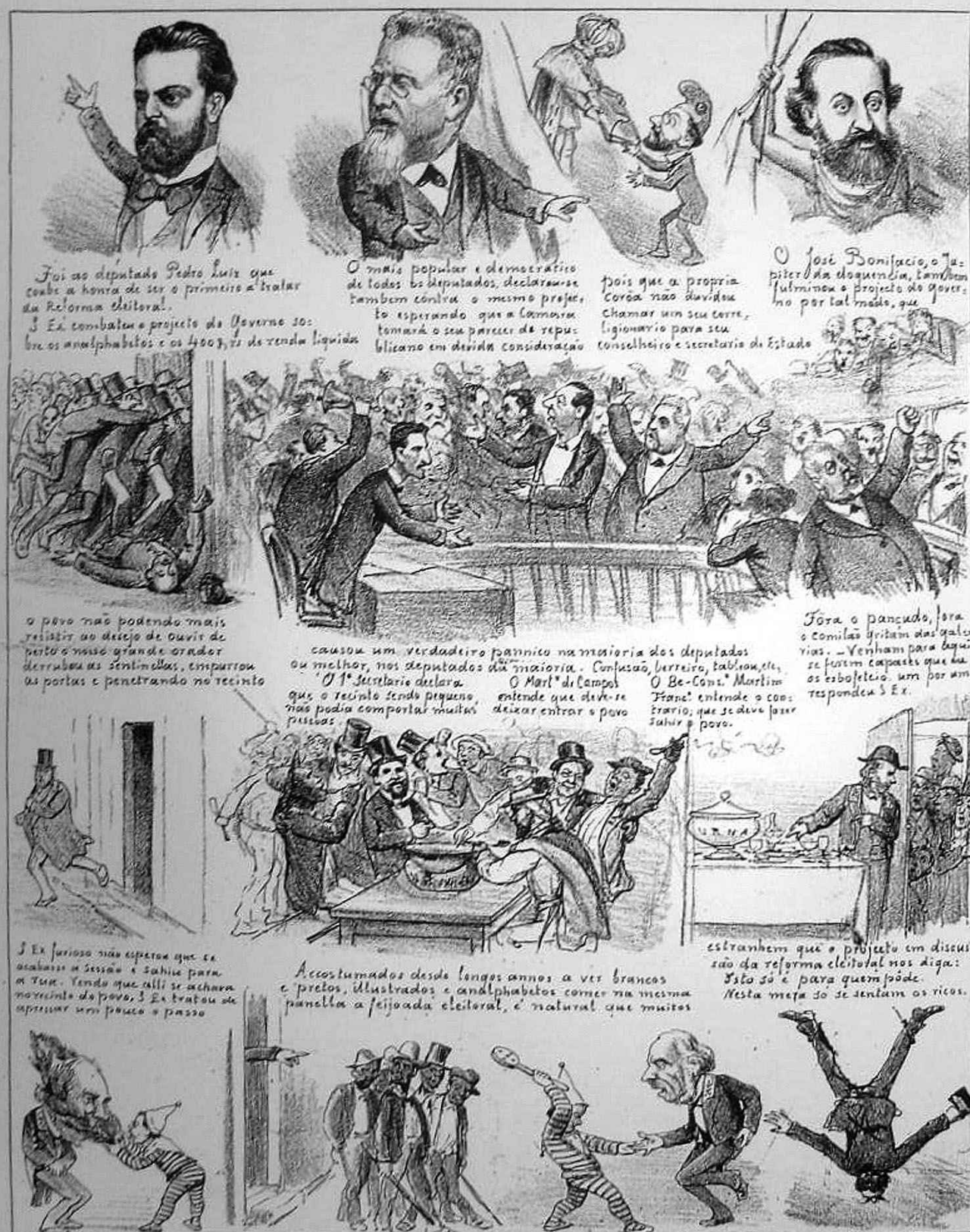
<http://chargesbira.blogspot.com>

A Revista Ilustrar agradece pela especial ajuda nesta matéria a:

Bira Dantas: biradantas@globo.com
DJota Carvalho: djota@dedcom.com.br
João Buher: jabuhrer.almeida@gmail.com

Ricardo Quintana: ricardo@pandora.art.br
Pandora Escola de Arte: www.pandora.art.br
Mundo HQ: www.mundohq.com.br





Neste momento solemne, em que a "Revista" festeja o seu 5º centenario, fallariamos, ao mais sagrado dos deveres se não nos regosifasemos por tão fausto acontecimento, comprimentando, ao mesmo tempo os nossos assignantes, que nos ajudavam a allingir tão bello numero.

Anno 4 Rio de Janeiro 1879 Nº 165

REVISTA ILUSTRADA

CORTE		PUBLICADA POR ANGELO AGOSTINI A correspondencia e reclamações devem ser dirigidas a Rua da Assembleia 44 Officina Lithographica da Revista Illustrada	PROVINCIAS	
Anno	16 \$ 000		Anno	20 \$ 000
Semestre	9 \$ 000		Semestre	11 \$ 000
Trimestre	5 \$ 000		Avulso	\$ 500



A grande debandada do dia 12 deste mez.

Anno 13 RIO DE JANEIRO 1888 Nº 518

REVISTA ILUSTRADA

CORTE		PUBLICADA POR ANGELO AGOSTINI. A correspondencia e reclamações devem ser dirigidas À RUA DE GONÇALVES DIAS, Nº 50, SOBRADO	PROVINCIAS	
Anno	16 \$ 000		Anno	20 \$ 000
Semestre	9 \$ 000		Semestre	11 \$ 000
Trimestre	5 \$ 000		Avulso	1 \$ 000

Angelo Agostini

ELIAS SILVEIRA



Tradicionalmente a Revista Mad mantém um artista fixo para ilustrar suas capas, e desde 2008 o artista responsável é o ilustrador Elias Silveira.

Natural de Andradina, interior de São Paulo, Elias viveu seus primeiros 30 anos em Ilha Solteira, 10 deles como desenhista da Unesp.

Em 1999 foi morar em Bauru, onde se graduou em Desenho Industrial também pela Unesp.

A partir de 2005 trabalhou um período como assistente do ilustrador Adelmo Barreira, e logo depois passa a ilustrar diversas publicações da Editora Alto Astral, e mais para frente também com a Editora Panini.

Elias irá mostrar com exclusividade o passo a passo da capa da edição de carnaval da Mad.

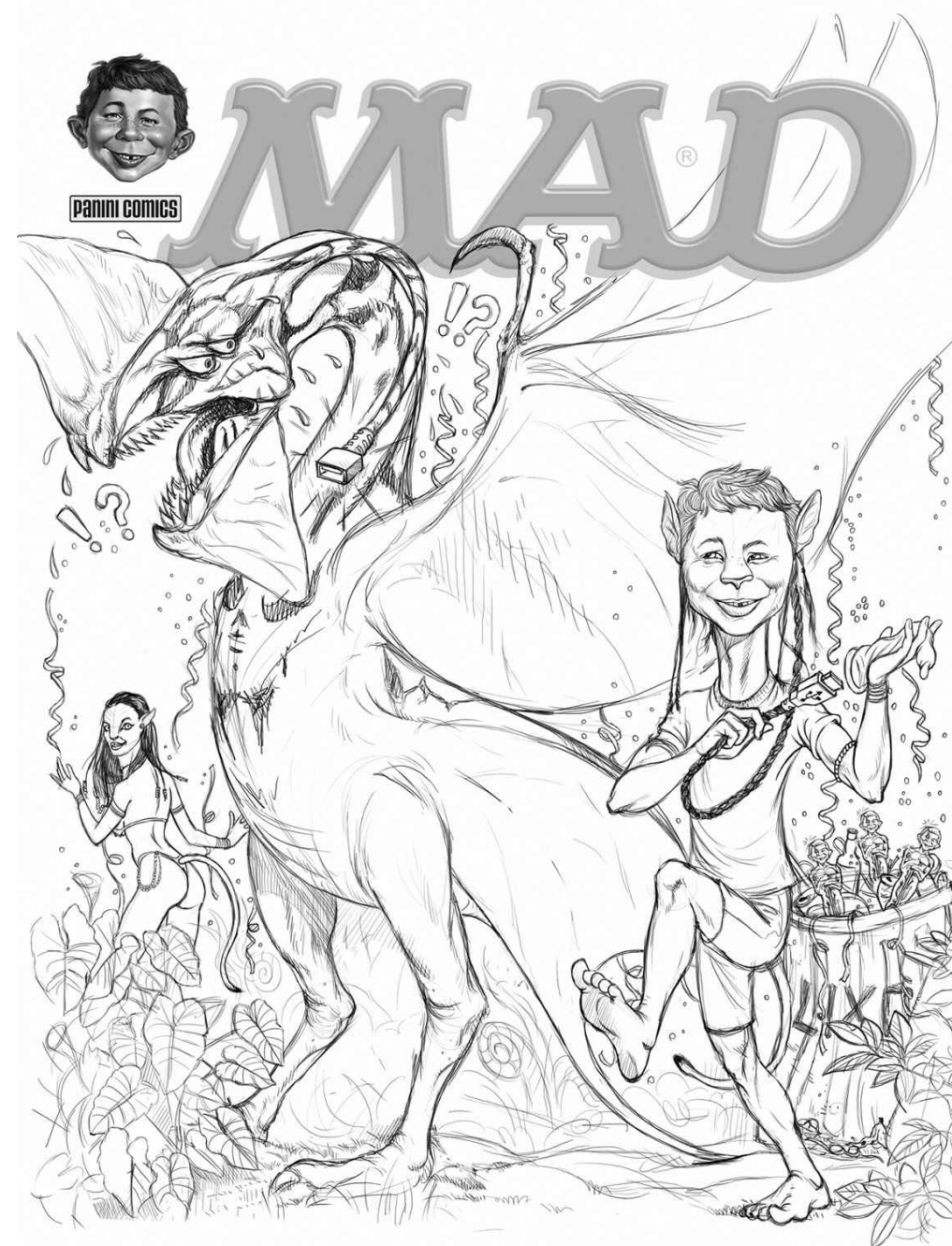


ELIAS SILVEIRA

ILHA SOLTEIRA - SP

ELIASSILVEIRA@UOL.COM.BR

HTTP://ELIASSILVEIRA.BLOG.UOL.COM.BR



1 A princípio este passo a passo seria somente da capa da edição de fevereiro, mas durante a montagem achei proveitoso incluir também alguns exemplos das capas anteriores. Espero que gostem.

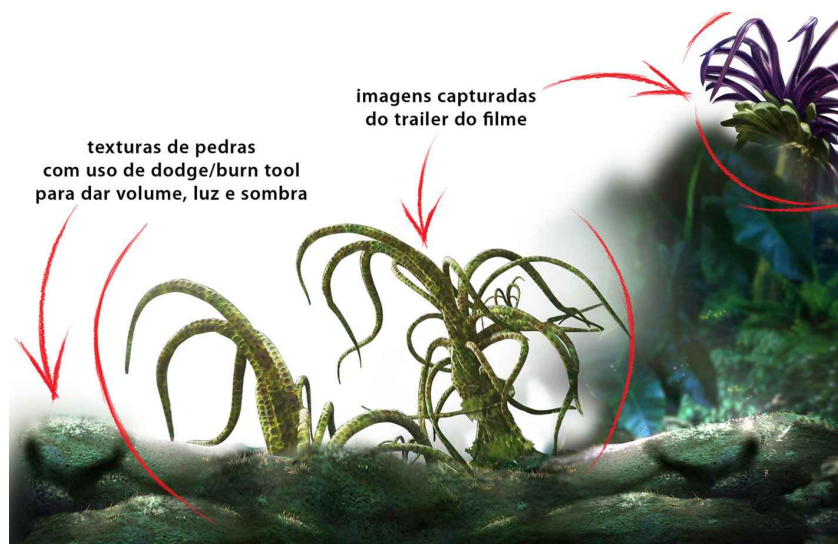
Definido o tema da capa, tudo começa com um brainstorm via MSN entre mim e o editor da Mad, Raphael Fernandes. Lapidada a ideia inicial, faço um esboço e sobre ele mais uma ou duas sessões de MSN. Esboço definido, inicio a arte-finalização. Não sigo uma sequência muito rígida e lógica na arte-finalização, geralmente tenho a imagem final idealizada, então intuitivamente vou finalizando partes da capa de forma aleatória.

Defino que técnicas usar durante o processo.

Especificamente nestas ilustrações não busco o hiper-realismo.

Na verdade, o que faço é brincar com esta possibilidade, tanto que muitos elementos da capa, como objetos, luzes e sombras etc., destoam um pouco da essência do que é uma ilustração hiper-realista (cito como exemplo nesta capa, o Toruk, que apesar de ser um personagem 3D, foi forçosamente retratado na capa em 2D, tanto que aparece apenas uma das asas).

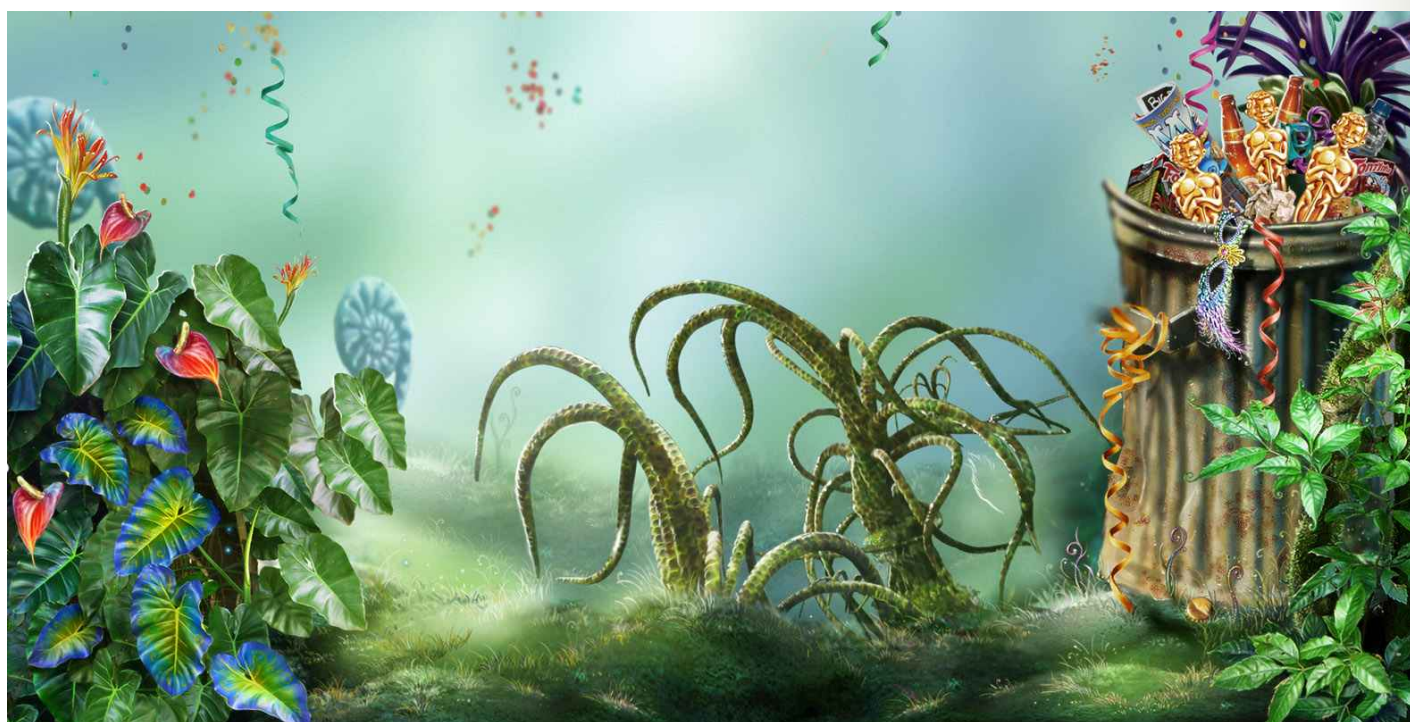
Este passo a passo mostra como faço uma mistura de diferentes formas de ilustrar em uma mesma capa. As referências foram obtidas de material de divulgação do filme na internet (vídeos/trailers e fotos) e acervo pessoal de fotos de folhagens e texturas.



2 Para o ambiente onde os personagens estariam inseridos, utilizei algumas imagens extraídas do trailer do filme e fotos de vegetação e texturas que eu mesmo fotografo com uma câmera digital de 4Megapixels.

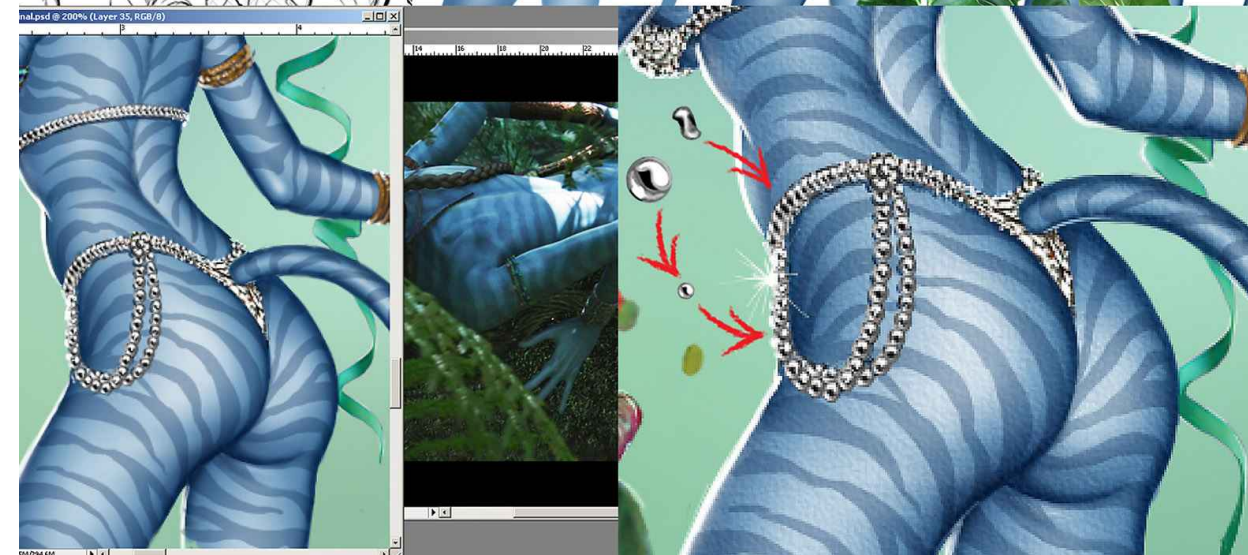
3 Nas folhagens do primeiro plano utilizei duas fotos que tirei nas minhas "sessões fotográficas" de referências. Sobre elas dei algumas pinceladas e utilizei as ferramentas Dodge/Burn Tool para dar mais volume.

4 Depois de finalizado, dupliquei (Ctrl/Cmd+J) a camada das folhagens, apliquei um Gaussian Blur de 3%, ajustei esta camada para o modo de mesclagem Lighten e reduzi a opacidade para uns 40% - isso cria aquele efeito fog bem suave, dando a sensação daquelas imagens de sonho. Em seguida mesclei as duas camadas.



5 Na arte dos Nativos Neuman e Neytiri, fiz o contorno limpo em uma camada e o colori com um pincel duro usando o recurso da trava de transparência, suavizei o lado interno do contorno com Blur Tool.

Criei uma camada abaixo e fiz um preenchimento chapado com a cor base, e, com Dodge/Burn Tool, defini as áreas de luz e sombra, e Blur Tool para suavizar as transições. Os detalhes fiz com o pincel Hard Round 3 pixels.





6 Criei "Cabeças template do Neuman" para usar como suporte para todas as cenas e "Neuminhos" do canto superior das capas.

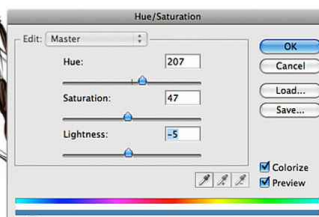
Minha versão do Neuman é uma fusão das características físicas do Neuman de Norman Mingo com o de Mark Fredrickson, respectivamente o primeiro e o atual capista a retratá-lo.

Para a versão com língua de fora, busquei referências nas capas de Carlos Chagas.



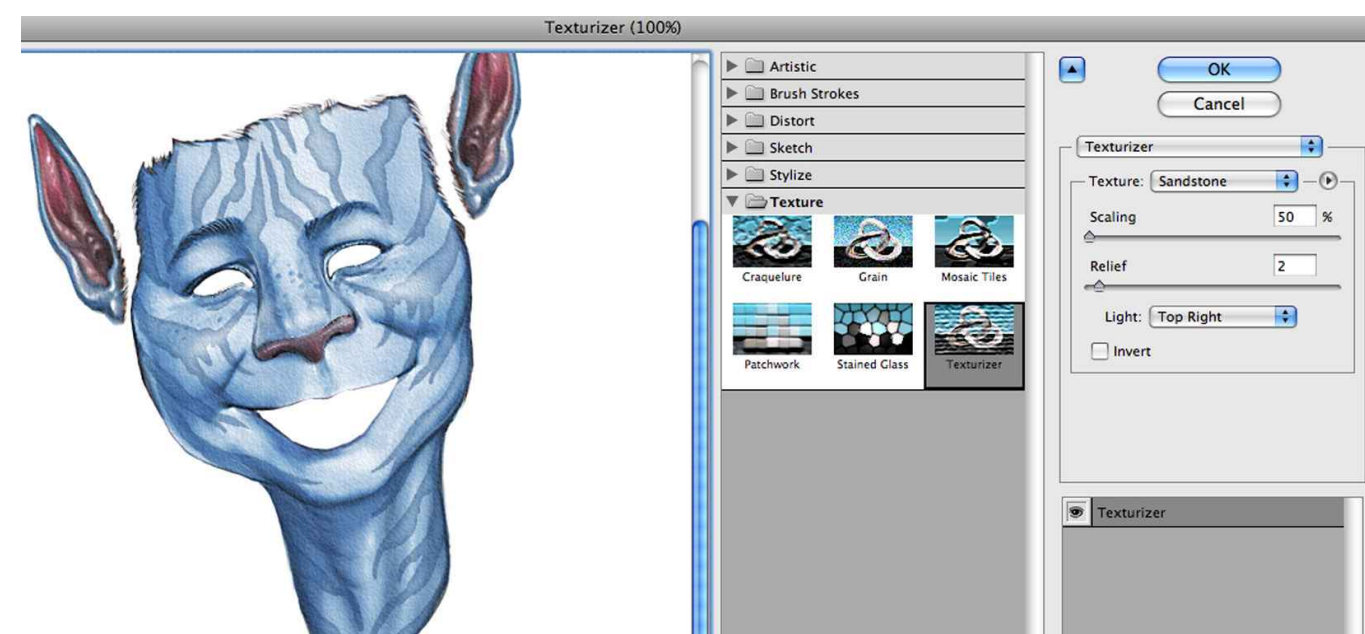
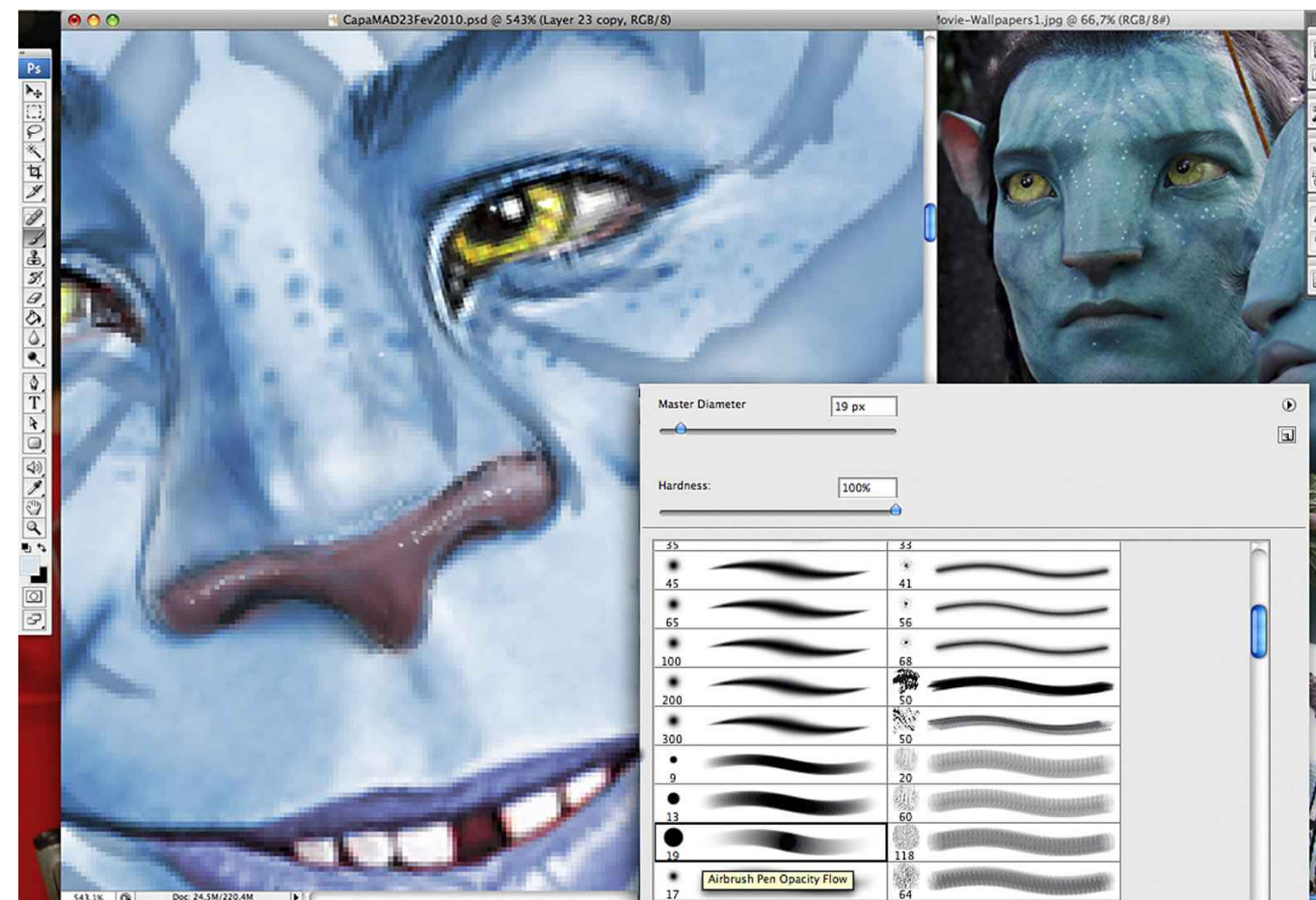
Minha versão do Neuman

Variação de expressão facial



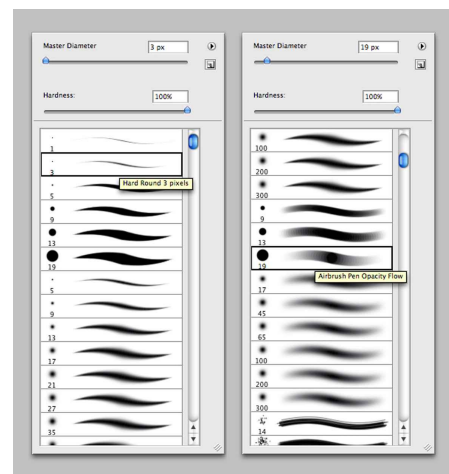
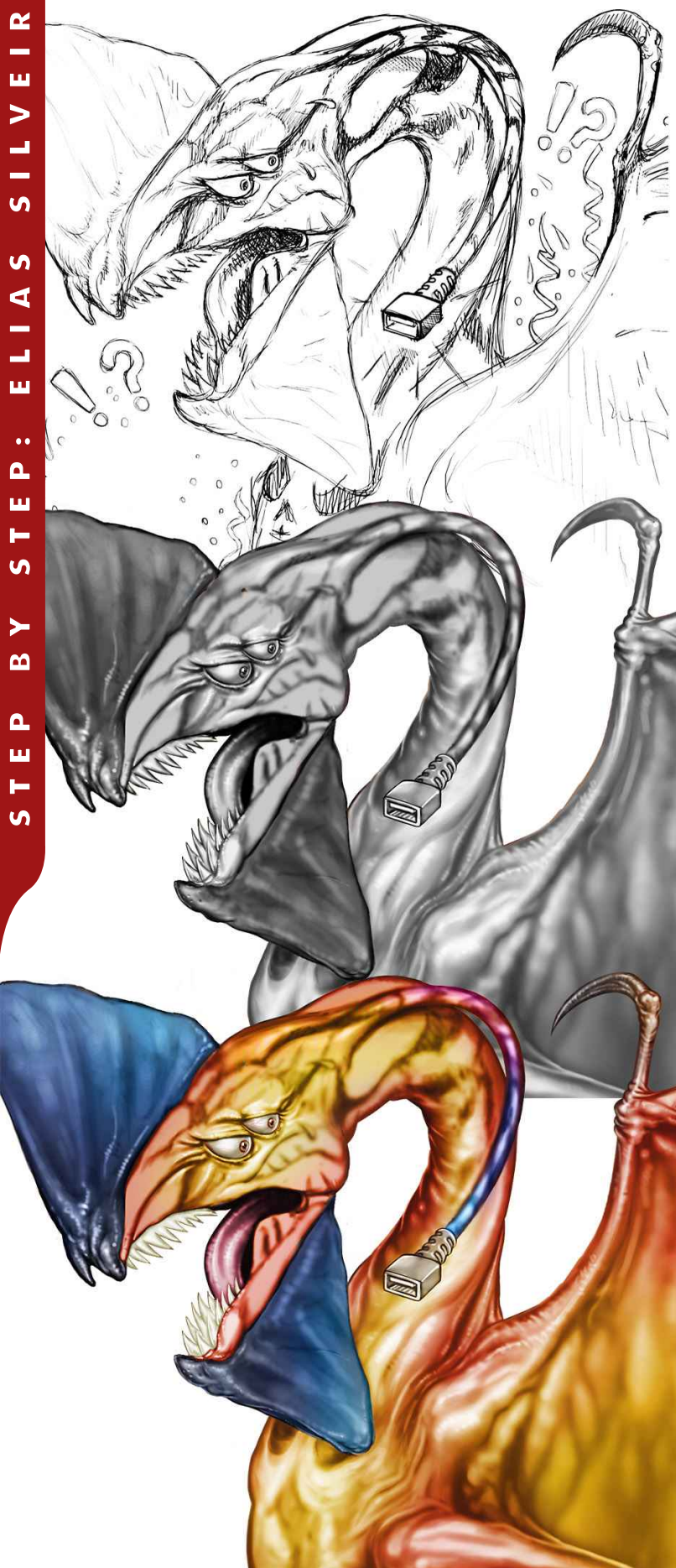
7 Depois de assentar a "cabeça template", aumentei a testa do Neuman, dupliquei a camada da cabeça e com Hue/Saturation ajustei a cor da pele; alguns retoques e, na sequência, utilizando como referência uma foto de divulgação do filme, pintei as listras em uma camada em modo Multiply.

Em seguida, em outra camada, a pintura dos olhos.



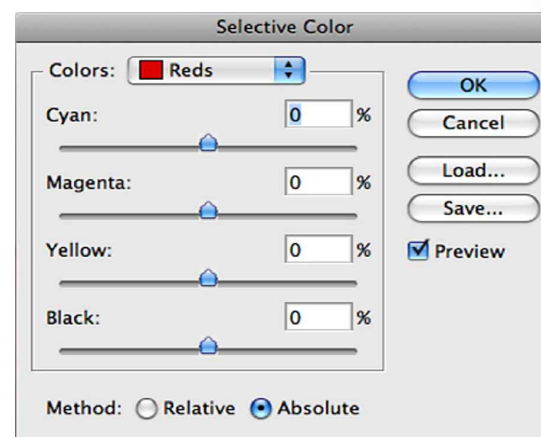
8 Após finalizada a pintura copiei a camada, conservei apenas as áreas de pele, apliquei o filtro Texturizer/Sandstone para simular a textura da pele.

Diminui a opacidade para 80% e mesclaei com a original. Para a textura de tecido da camiseta e shorts do Neuman usei o filtro Texture/Canvas.



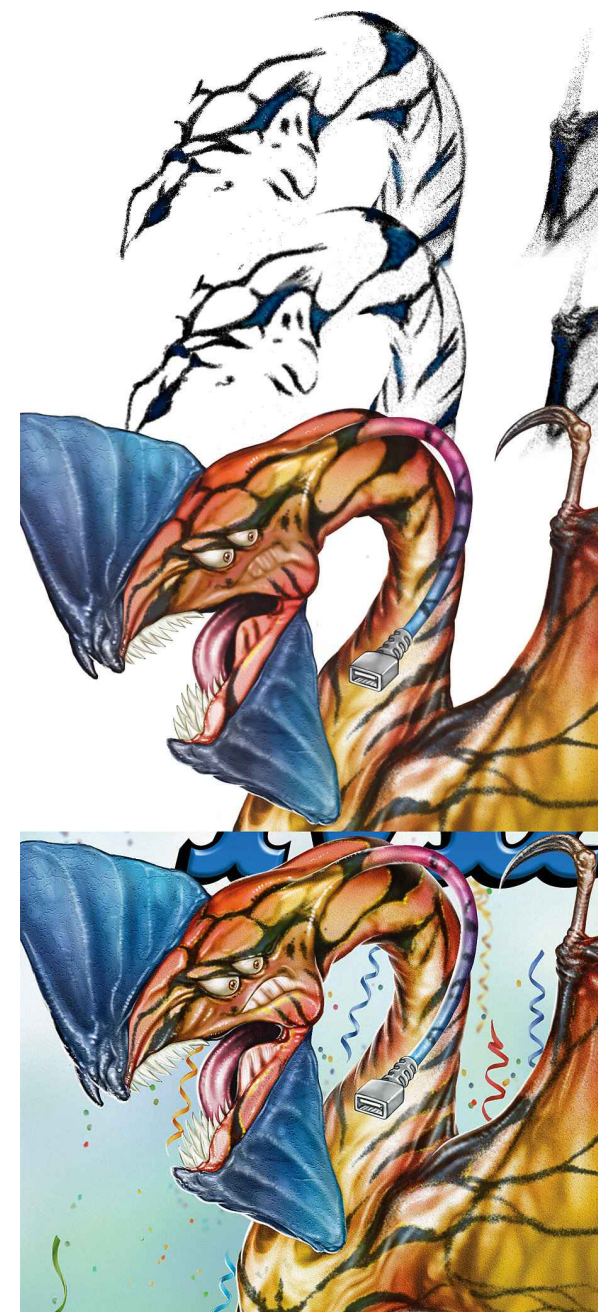
9 Ferramentas básicas que utilizei na pintura do Leonopterix: 2 tipos de pincéis - um para detalhes e contornos e o outro para as pinceladas maiores e mescla de cores, Smudge e Blur Tool para uniformizar.

10 Em seguida, uma camada colorizada no modo de mesclagem Color para definir as cores.



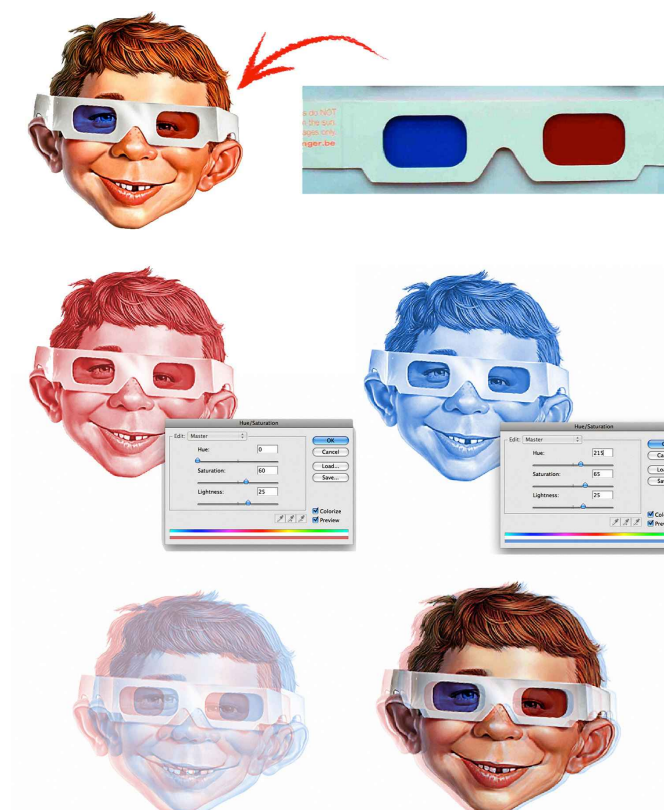
11 Mesclei (Ctrl/Cmd+E) com a camada de pintura e em Selective Color fiz ajustes para diminuir a invasão de uma cor no espaço da outra.

Exemplo: nos amarelos da imagem, diminui o excesso de ciano, e assim por diante.



12 Pinte as manchas da pele em uma camada em modo Dissolve, criei uma nova camada sem objeto e mesclei com a anterior, e então apliquei Gaussian Blur, dosei a opacidade em 90% e mesclei com a camada do animal.

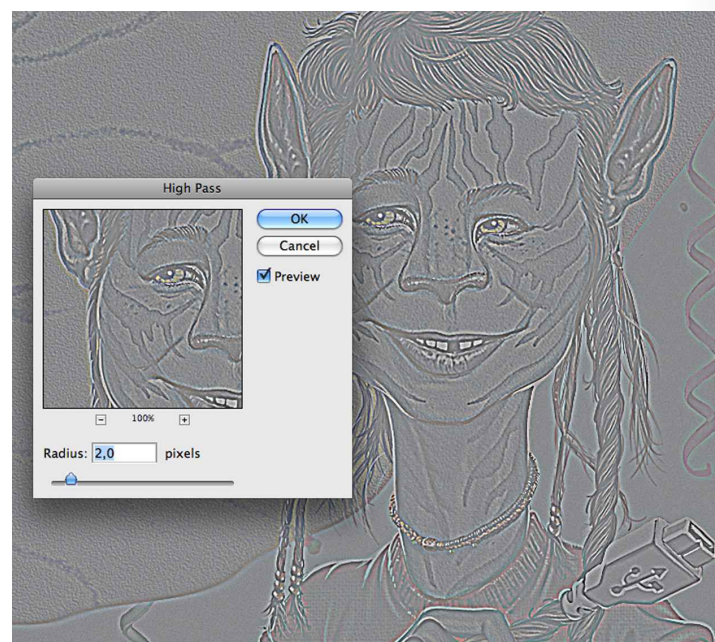
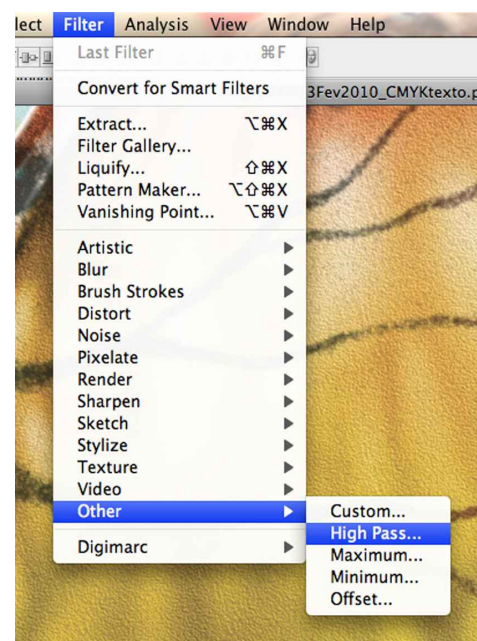
Com Dodge/Burn Tool realcei as luzes, sombras e alguns brilhos da pele. Finalizando, o filtro Texturizer/Sandstone que aplico para simular a textura da pele, com os mesmos procedimentos utilizados no Neuman e Neytiri.



13 Usando meu "template" de cabeça do Neuman, inseri os óculos; nas lentes utilizei uma camada em modo Multiply 90%.

Em seguida dupliquei (Ctrl/Cmd+J) duas vezes e em cada uma delas ajustei Hue/Saturation para simular as duas cores das imagens 3D, desloquei cada uma para um lado e mesclei estas duas camadas, dosei a opacidade em 30% em modo Multiply.

Então mesclei com a camada original.

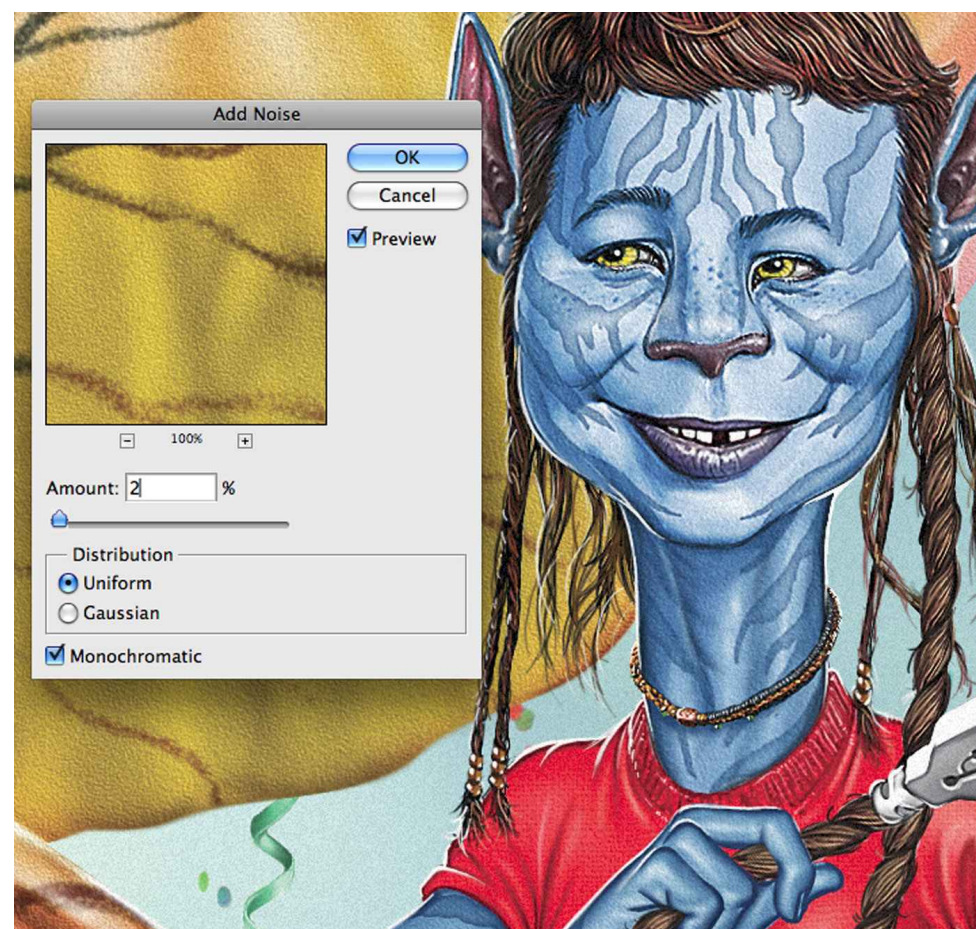


14 Estes ajustes utilizo em todas as minhas ilustrações. Finalizada a imagem, mesclo todas as camadas visíveis (Ctrl/Cmd+Shift+Alt/Options+E).

Este procedimento cria uma única

camada da imagem flateada, como o comando Merge Visible, mas mantém as camadas originais intactas.

Converti a imagem para CMYK e em Image/Adjustments/Selective Colors fiz os ajustes de cor.



15 Dupliquei esta nova camada e apliquei Filter/Other/High Pass.

Eliminei as cores em Image/Adjustments/Desaturate.

Mudei a camada para o modo Overlay e ajustei a opacidade em torno de 30% (aqui prevalece a percepção de que porcentagem é a mais adequada). Este procedimento melhora o foco da imagem.

Mesclou com a camada inferior e apliquei Filter/Noise/Add Noise entre 1 e 2%, um pouco de ruído para deixar a imagem com uma aparência mais natural.



É isso, espero que tenha sido proveitoso este tutorial. Gostaria de agradecer imensamente à Revista Ilustrar por esta oportunidade.



Surfando a Grande Onda de Hokusai

por Renato Alarcão

Ilustrações por Tiago Lacerda / Elcerdo

Faça o teste: jogue uma pedra para o alto, bem alto. Pode esperar, ela deve cair na cabeça de algum ilustrador.

Esta é, obviamente, uma maneira tosca e um tanto imprecisa de se realizar o censo da nossa profissão. Experimentemos então observar atentamente as revistas, capas de livros, propagandas, estampas de camisetas, cartazes, os muros das cidades, navegar pela internet e ainda atentar para os mil e um suportes criados graças à evolução tecnológica (como adesivos de parede, embalagens customizadas, telas de celulares, banners, etc).

As ilustrações estão por toda parte! Como ainda não foram inventados robôs ou computadores capazes de criar ilustrações, conclui-se que cada uma destas imagens nasceu da cabeça criativa de algum ilustrador. O óbvio ululante nos diz que o mercado está altamente propício para quem ilustra.

Será?

É um fato digno de comemoração perceber a retomada da nossa atividade após algumas décadas em relativo ostracismo no cenário das artes gráficas para o consumo de massa. Na década de 1990, especialmente, a situação era de tal forma desértica para os desenhistas, que chegou-se até mesmo a falar na morte da ilustração.

O conteúdo visual da maior parte das publicações, da publicidade e das chamadas peças gráficas informativas de então apoiava-se quase que exclusivamente em fotografia e tipografia, em detrimento de ilustrações.

O fenômeno seguia se alastrando até que, finalmente, renomadas revistas de design soaram o alarme com a publicação de artigos contundentes alertando para os riscos que o fim da nossa atividade traria, sendo o mais grave deles o atrofiamento de um importante aspecto da cultura visual de nossa sociedade.

É dessa época a criação da ICON, a Illustration Conference, um esforço muito bem orquestrado de grandes profissionais da área no sentido de resgatar a importância da arte da ilustração.

Dez anos depois vê-se que a estratégia foi vencedora, tendo a conferência se tornado um marco e também um polo agregador de artistas tarimbados e também de aspirantes.

O resultado mais visível daquela iniciativa é este cenário do qual falávamos logo nos primeiros parágrafos. A ilustração retornou ao mapa das artes gráficas; desenhos ilustrados voltaram a ser "cool" e os ilustradores desengavetaram seus lápis, tintas e reacenderam seus pixels.

Estamos de novo na moda. Mas por quanto tempo?



RENATO ALARCAO

RIO DE JANEIRO

RENATOALARCAO@TERRA.COM.BR

WWW.RENATOALARCAO.COM.BR

Um nova geração de ilustradores hoje bate às portas do mercado cheia de vontade para surfar esta onda (escrevo esta linha e imediatamente me vem à mente a linda gravura de Hokusai). É de fato uma linda onda.

Este ano mal começou e eu recebi um número recorde de e-mails de jovens artistas me perguntando como se tornar um ilustrador. É justamente para eles que decidi escrever este artigo.

Houve um tempo - e não tão distante assim - em que ainda era possível encontrar ilustradores empregados e com carteira assinada. Hoje, sabemos, o ilustrador é praticamente o "exército de um homem só", aprendendo na experiência diária as dores e alegrias de ser um free-lancer.

O que acontece depois que se entra no mercado? Quanto cobrar? Como dizer não a um contrato aviltante? Como conseguir viver de ilustração num mundo que, embora seja ricamente decorado com imagens, promove com a mesma intensidade a cultura do grátis? O jovem artista que sonha com uma carreira de ilustrador tem muitas perguntas.

Um colega de profissão certa vez me escreveu para falar desta ansiedade que alguns jovens artistas têm de entrar de cara no mercado. Disse ele: "Eles querem um lugar ao sol, mas não sabem que entre o início e o fim existe algo grande demais pra se engolir de uma vez só, e que se chama MEIO". Esta imagem não deixa de ser curiosa, e traz em si uma realidade da profissão: não basta publicar o primeiro trabalho, há que se publicar com regularidade.

Hoje na maior parte dos casos o ilustrador é o cara que desenha, o que atende o telefone, o que prepara orçamento, o que vai à reunião, o que negocia o contrato, o que passa nota, o que administra a conta bancária e até o que serve o cafezinho.

Para o novato é fundamental compreender que, uma vez ingressando na arena profissional como ilustrador, saber desenhar ou conceituar visualmente torna-se, na



© arte: Tiago Lacerda / Elcerdo

sua vida de free-lancer, uma tarefa comparável, em importância, à todas as outras (exceto servir o cafezinho, coisa que qualquer um faz).

Mas não pensem que a vida de free-lancer é ruim. Diria que ela é apenas diferente, ou que tem suas vantagens e desvantagens.

Ela permite por exemplo que o seu dia de folga seja uma terça ou que o seu horário de trabalho seja das 10 da noite às 6 da manhã. Ela também requer planejamento e uma boa dose de disciplina porque afinal o patrão e o empregado são figuras embutidas numa mesma pessoa.

Este ano completo 15 anos como ilustrador profissional, uma trajetória que começou exatamente na semana em que apresentei meu projeto de conclusão no curso de Design Gráfico. Dali fui direto a uma redação de jornal apresentar minhas ilustrações sobre a "infância marginal brasileira" e consegui convencê-los a publicá-las em um ensaio de 4 páginas na revista semanal. Na mesma semana tocou o telefone pela primeira vez com um pedido sério de trabalho: ilustrar a capa da biografia do Herbert de Souza, o Betinho. Dei sorte. Desde então meu telefone não parou de tocar com encomendas de projetos.

Nem todo mundo começa a carreira da mesma maneira. Então, que estratégias genéricas deveriam ser adotadas por aqueles que desejam entrar no mercado de ilustração?

Quais os melhores conselhos que ele deve ouvir e seguir antes de dar este passo?

Prepare-se bem estudando muito desenho, pintura analógica ou digital, experimentando com colagem, preenchendo dúzias de sketchbooks. Seja curioso e faça-se de esponja para tudo de visual que nossa cultura já produziu: cinema, quadrinhos, artes plásticas, revistas, livros, arte urbana, vídeo... Uma vez no mercado, você pode descobrir que o tempo para isso vai ser escasso demais.

Considere trabalhar como assistente de um artista, mesmo que por um salário relativamente baixo. Esta é uma oportunidade de aprender coisas que não estão no currículo regular de nenhuma escola.

Existe o bom grátis e o mau grátis. Tenha sabedoria para diferenciá-los.

Participe de listas de ilustradores na internet. Informe-se, vá a palestras, exposições, inscreva-se em cursos. Pergunte-se modestamente: que outros recursos você crê que precisa para alcançar seus ideais? Vá atrás deles.

Aproxime-se de outros jovens artistas na mesma situação que você. Forme grupos para intercâmbio de ideias, críticas. Crie um blog coletivo onde os membros exercitem-se semanalmente sobre algum tema. Com sorte isto evolui para algum projeto coletivo legal. Ou ao menos conquista-se amigos para uma vida inteira.

Um belo dia você vai precisar de um portfolio, um excelente portfolio com pelo menos 12 imagens. Mas antes de gastar energia nele faça-se a seguinte pergunta: qual é o mercado de ilustração, veículo ou mídia, para os quais deseja trabalhar? Isso vai fazer uma diferença enorme no conjunto do seu portfolio.

Monstrinhos, magos barbudos soltando raios das mãos, guerreiras peitudas brandindo espadas sobre seus cavalos alados, cabecinhas de personagens ao léu e aquele retrato hiperrealista da sua querida avó, reproduções perfeitas de quadros famosos... Quer um argumento para retirar

tudo isso do seu portfolio? Vá a uma banca de jornais e folheie todas as revistas. Duvido que encontre muitas delas com estes temas impressos.

Se, num suco de laranja com 12 laranjas, apenas uma delas estiver podre, todo o suco terá gosto ruim. O mesmo acontece com o seu portfolio.

Leia muito. Se um dia você se tornar ilustrador vai ter que gostar de ler. E além disso a sua cultura geral vai frequentemente ser chamada à ação na hora de criar seus desenhos e argumentar em defesa deles com os seus clientes.

Ter talento não é suficiente. Não basta botar o ovo, tem que cacarejar (e muito bem afinado!). Tenha um site ou blog com os seus melhores trabalhos. Nada de incluir fotos daquela última micareta em Porto Seguro, ou filmezinhos do Youtube mostrando as suas aventuras em estilo Jackass. Seja profissional.

Se o seu interesse é trabalhar no mercado editorial, vá às grandes livrarias e folheie as revistas e livros. Anote o nome daquelas que publicam ilustrações. Este é o primeiro passo da sua estratégia de autopromoção: quem você quer que receba o seu material promocional? Onde descobrir o contato dos seus futuros clientes?

Elabore seu promo (ou "material promocional"). Faça uma peça gráfica com um design interessante o bastante para não ser jogado fora assim que aterrissar na mesa do seu futuro cliente. Lembre-se, ele(a) é uma pessoa ocupada e sua mesa já tem coisas demais.

Outra dica importante é ler de cabo a rabo o Guia do Ilustrador, que está disponível gratuitamente para download na internet. Há informações preciosas ali:

www.guiadoilustrador.com.br

E finalmente, qual é o prazo - realista - que você irá conceder a si próprio para atingir seu objetivo?

Lembre-se que há um mundo lá fora que quer suas ilustrações. Mãos à obra!

© arte: Tiago Lacerda / Elcerdo



A Revista Ilustrar agradece a participação especial de Tiago Lacerda / Elcerdo:

<http://el-cerdo.blogspot.com> <http://revistabeleleu.wordpress.com>

JUAREZ MACHADO



Foto: arquivo Juarez Machado

© Juarez Machado

JUAREZ MACHADO

BRASIL / FRANÇA

JUAREZMACHADO@YAHOO.FR

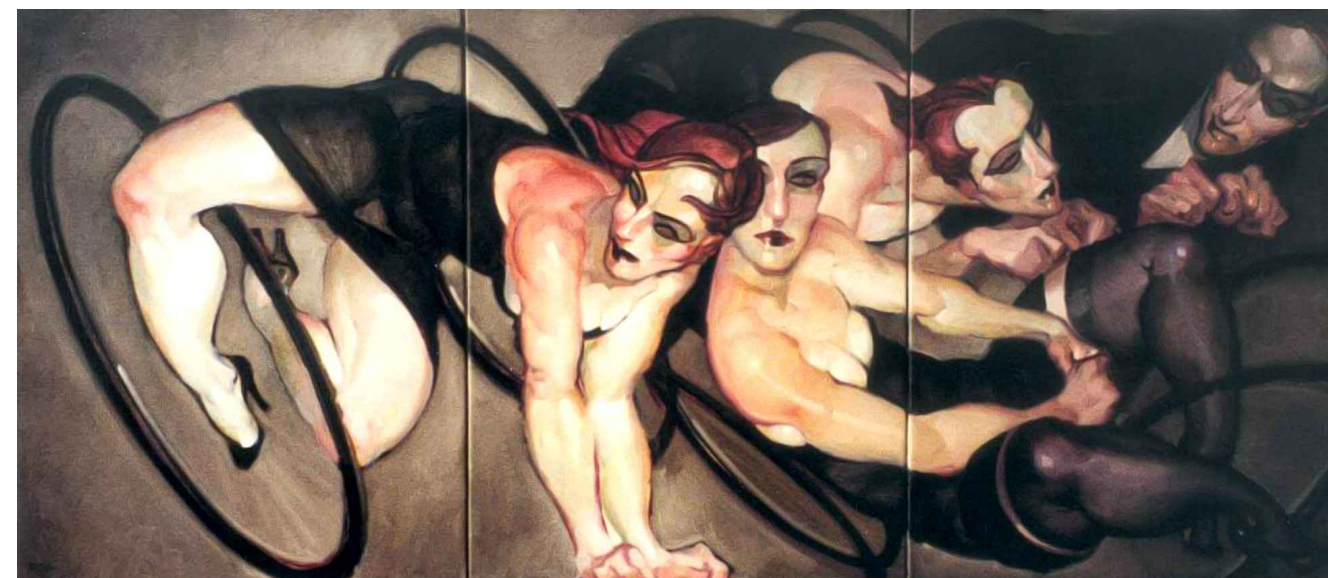
WWW.JMACHADO.COM

Um dos mais brilhantes e queridos artistas do Brasil, Juarez Machado tem uma longa carreira de sucesso, com uma produção de obras que surpreende.

Incansável e atuante, Juarez trabalha com desenho, gravura, escultura, cenário, teve sketches na TV (onde participava até como mímico em seus próprios quadros), mas foi na pintura que teve projeção internacional.

Morando desde 1986 em um edifício histórico em Paris, nesta entrevista Juarez fala um pouco sobre sua vida, seu trabalho, do gosto pela música e pelo carinho que tem por sua residência.

Conta também sobre o grave problema que teve na coluna em decorrência de um gigantesco mural, o belíssimo "O Grande Circo", e fala sobre a maior dica que pode dar sobre Paris.



VOCÊ NASCEU EM JOINVILLE, ESTUDOU EM CURITIBA, TRABALHOU NO RIO DE JANEIRO POR 20 ANOS E MORA EM PARIS DESDE 1986. COMO CADA UMA DESSAS ETAPAS MARCOU A SUA FORMAÇÃO?

Nasci em Joinville em 1941. Começo da II Guerra Mundial. Sempre desejei ser artista (mando um desenho que fiz aos 3 anos de idade, um tanque de guerra).



Numa cidade unicamente industrial não havia nenhum ambiente artístico, com certeza eu era o único menino que queria ser artista na vida.

Todos os outros queriam ser médicos, engenheiros, mecânicos ou operário de fábrica. Apanhava fisicamente dos professores do colégio Bom Jesus por passar o meu tempo de classe desenhando.

A matéria que eles estavam dando eu já sabia, pois já tinha estudado em casa; o nível intelectual e de sensibilidade dos professores era nulo.

Com isso fui rotulado de aluno-problema e aprendi a me isolar dentro de minha imaginação e comecei a criar no papel e no barro o meu universo.

Tentei terminar a minha vida escolar o mais rápido possível para partir em busca de meu sonho: Escola de Belas Artes, frequentar museus, galerias, bibliotecas, conversar com outros artistas, viajar e viajar, ver obras de arte, conhecer escritores, poetas, ir ao teatro, concertos, palestras e cinema... pois ao conversar com um sapateiro só se falará de sapato.

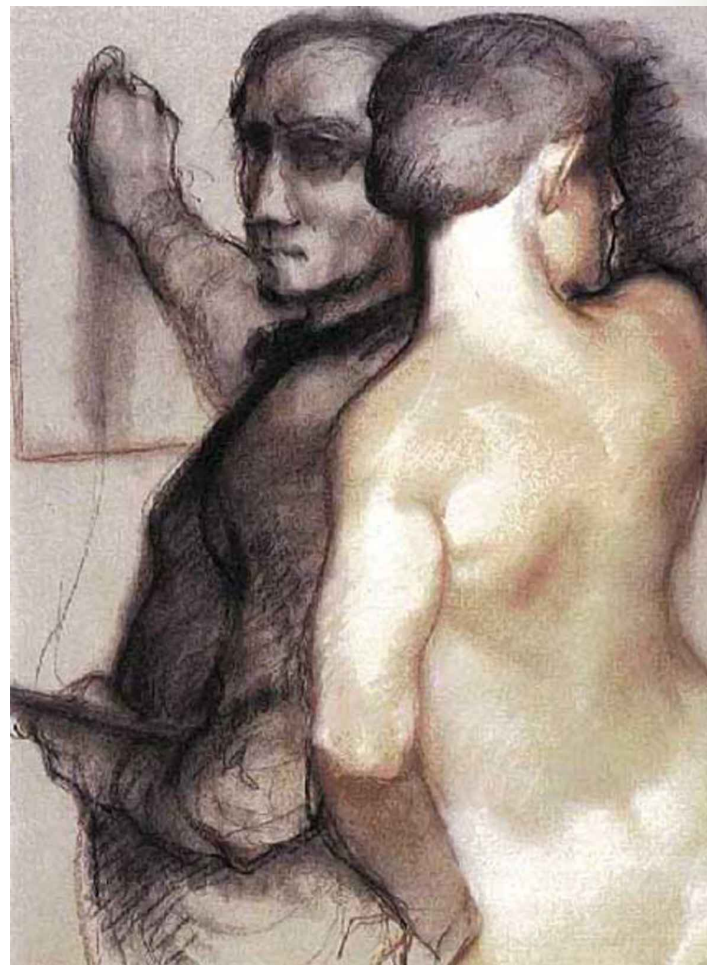
Aos 19 anos, feliz, parti para Curitiba, Escola de Arte, trabalhei em televisão e teatro como cenógrafo, ator.

Desenhei para os jornais da cidade, fiz minhas primeiras exposições, ganhei meus primeiros prêmios em pintura, desenho e escultura.

Com régua e compasso desenhei em linha reta a minha vida. Cinco anos mais tarde me formei pela Escola de Música e Belas Artes do Paraná.

No dia seguinte tomei um ônibus e fui para um centro maior, Rio de Janeiro. Comecei tudo de novo: televisão, teatro, exposições, jornais, revistas, capa de disco, capa de livros, novos amigos artistas, ditadura militar, passeatas, psicanálise, liberação sexual, liberdade da mulher, pílula anticoncepcional, praia, droga e Bossa Nova.

Tudo isto na praia de Ipanema, que na época ditava o novo comportamento para o resto do Brasil. Enfim, todas estas cidades e mais tantas outras foram me construindo a partir de um projeto que já estava pronto, lá longe, na minha infância.



2 **PARIS É A SUA PARADA DEFINITIVA?**

Ainda não tenho este pensamento "onde vou envelhecer?"; talvez não envelheça... será mais prático!!!

3 **FALAR DE PARIS, E MAIS AINDA, DE MONTMARTRE, ONDE RESIDE, É FÁCIL E BASTANTE COMUM. MAS O QUE VOCE ENCONTROU EM PARIS QUE NÃO ENCONTROU EM LADO NENHUM?**

Sobre cada lugar em que morei sempre evitei fazer comparações e sim adições. A soma de todas as experiências é que dá ao homem a riqueza de vida.

Nos meus 68 anos de idade já montei 36 casas, cada uma foi de um grande prazer, foi como construir um barco e com ele viajar pela vida. Adoro brincar de casinha.

Já morei em Londres, New York, Veneza, Strasbourg, Pont-Mousson, St. Paul de Vence, Nice, Boston, Los Angeles, sem falar de Curitiba, Rio, Florianópolis e Paris - e de todos estes lugares fiz minha pátria.

4 **VÁRIAS VEZES VOCÊ JÁ SE REFERIU COM CARINHO AO SEU ATELÊ EM PARIS, UM GRANDE ESPAÇO EM MONTMARTRE, EM UM EDÍFICIO DO FINAL DE 1800. FALE UM POUCO SOBRE A IMPORTÂNCIA DESSE ESPAÇO NA SUA VIDA.**

Meu ateliê em Paris foi construído em 1896 especialmente para a função de ateliê de artista.

Situado nas colinas de Montmartre, na Rue des Abbesses, onde ilustres moradores viveram, como Theo e seu irmão Van Gogh; Toulouse Lautrec, Picasso, Modigliani, Van Dongen, Max Jacob e tantos outros. Sinto orgulho de fazer parte desta história.

Prédio de 6 andares, patrimônio nacional, todos os andares são ateliês com grandes janelas de vidro. O meu ateliê fica no 2º e 3º andares, o resto do prédio é minha residência.



5 ACABOU SE TORNANDO UMA ESPÉCIE DE PARAÍSO PESSOAL?

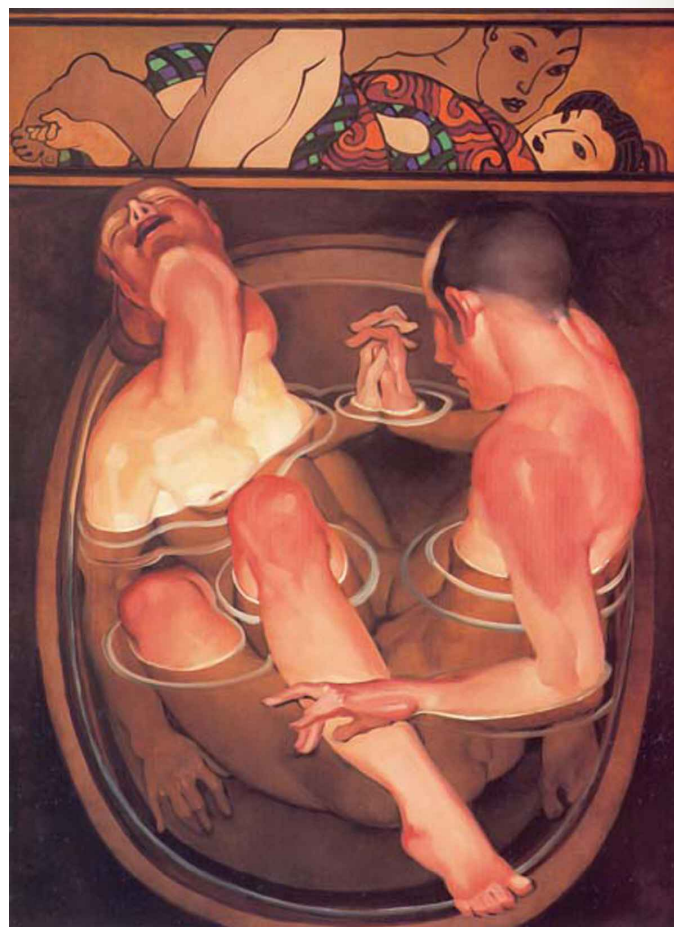
Este lugar é muito mais que um paraíso pessoal, é meu templo, onde vivo, trabalho e, melhor, recebo os mil amigos, daqui e de lá, que passam para dizer um "Bonjour Maitre" ou tomar uma taça de champagne.

6 E A IMPORTÂNCIA DA MÚSICA ENQUANTO VOCÊ PINTA? É VERDADE QUE TEM UM RÁDIO LIGADO 24 HORAS POR DIA?

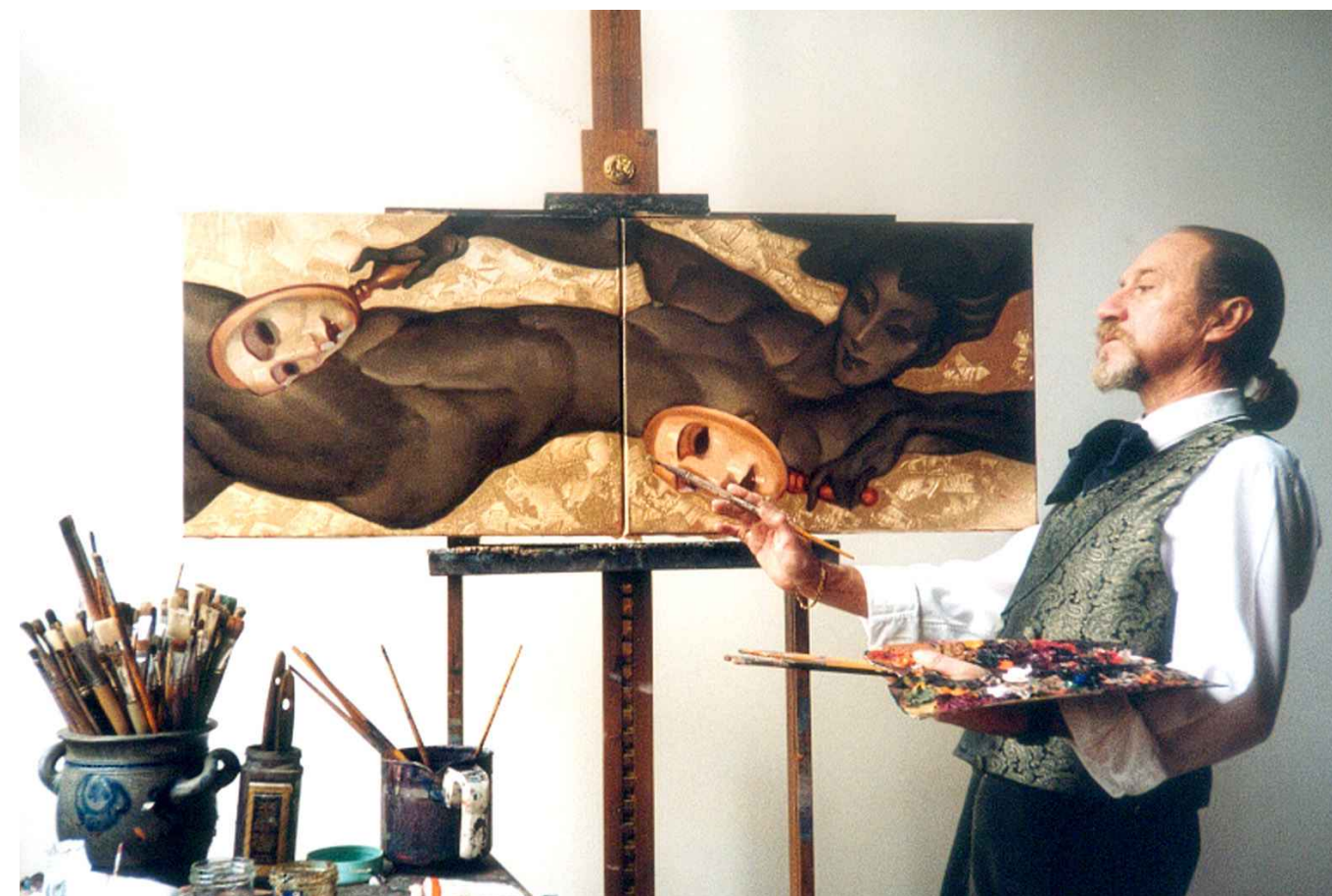
Só consigo trabalhar com música, tanto aqui como no Rio há caixas de som pela casa toda. Certas pessoas acendem velas ou incenso ou mesmo usam flores para abençoar o ambiente; eu deixo a música tocar, é a voz dos anjos.

Detesto música folclórica ou qualquer espécie de hino. Só escuto música clássica, boa Brasileira (que termina logo após a Bossa Nova) e muito Jazz.

Acabo de inaugurar uma bela exposição em Paris, Galerie Valmay, 22 Rue de Seine; Jazz-Danse. Está para sair o livro com todas as obras, 45 quadros.



43a



43b



7 A ÉPOCA EM QUE MOROU NO RIO FOI O PERÍODO EM QUE MAIS ATUOU COMO ARTISTA GRÁFICO, TRABALHANDO EM DIVERSAS ÁREAS, ATÉ COMO MÍMICO EM SEUS QUADROS PARA O PROGRAMA FANTÁSTICO, DA TV GLOBO. ESSE FOI UM PERÍODO DE EXPERIMENTAÇÃO EM VÁRIOS CAMPOS OU DE EXPRESSÃO TOTAL?

Nesta época, ousei e me permiti trabalhar em todos os campos das artes visuais.

Pinturas, desenhos, gravuras, cenografias, desenhos para capas de caderno, camisetas, ilustrações, desenhos de humor para várias revistas e jornais, não só no Brasil como no exterior, publicações de livros sem texto (fui o primeiro a criar estes livros, usando apenas a imagem como linguagem), fazia um trabalho social numa clínica de psicanálise com crianças e pré-adolescentes, me comunicando somente através da mímica, desenho e gestos.

Neguei completamente a palavra falada ou escrita. A teoria era que quando uma criança aprende a falar também aprende a mentir, ela é mais honesta no gesto do que na comunicação verbal ou escrita.

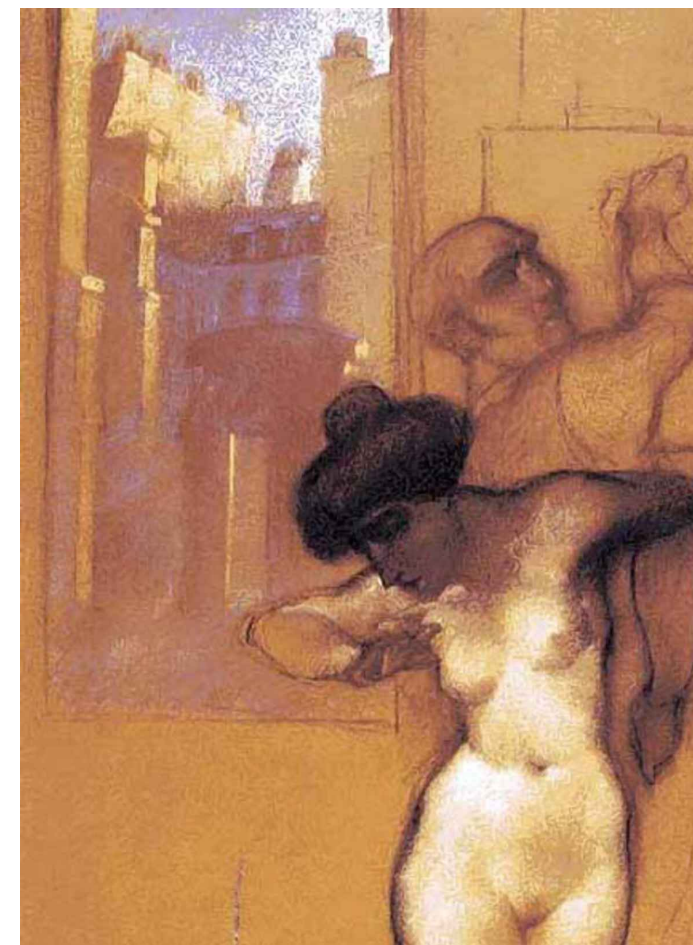
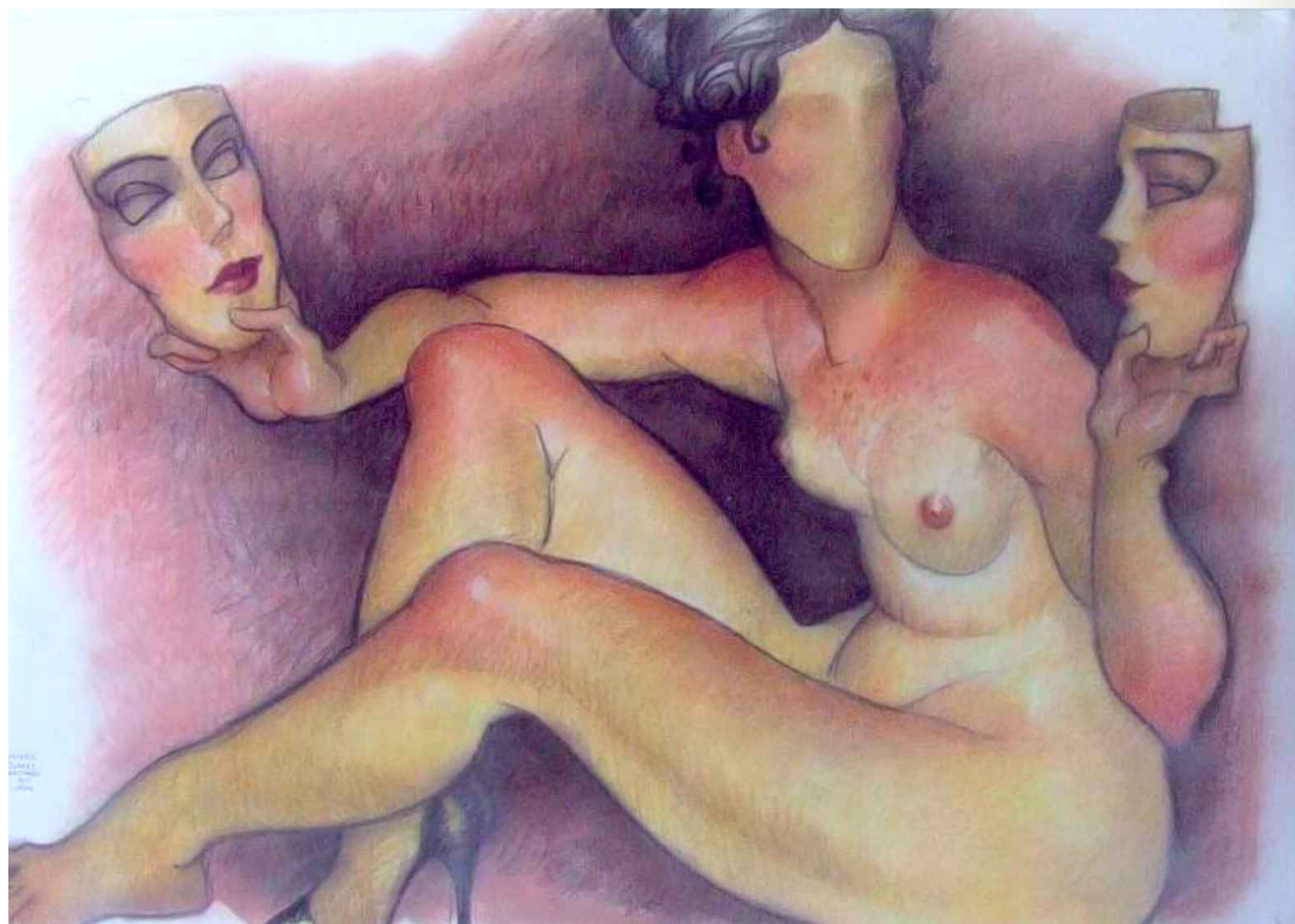


8 ENTÃO DESSA COMUNICAÇÃO EXCLUSIVAMENTE VISUAL EM TANTAS ÁREAS, EXISTE ALGUM CAMPO EM QUE VOCÊ TENHA PREFERÊNCIA EM SE EXPRESSAR?

Quando nasci, desceu um anjo em casa de minha mãe e disse: - "Vai, artista, ser Juarez Machado na vida".

Portando, em todas as áreas das artes visuais tenho domínio.

Até mesmo a apresentação de um prato de comida ou uma estampa de tecido ou as próprias roupas e sapatos que uso.





9 UMA DAS GRANDES CARACTERÍSTICAS DOS SEUS TRABALHOS, TANTO EM ILUSTRAÇÃO QUANTO NA PINTURA, SÃO OS OLHOS DE SEUS PERSONAGENS, SEMPRE ENIGMÁTICOS. PODERIA COMENTAR SOBRE ELES?

Os personagens que desenho ou pinto não têm olhos, deixo em aberto para o espectador do meu trabalho criar o "seu" olhar. As figuras não são cegas; é você que imagina o que elas veem, daí o mistério.

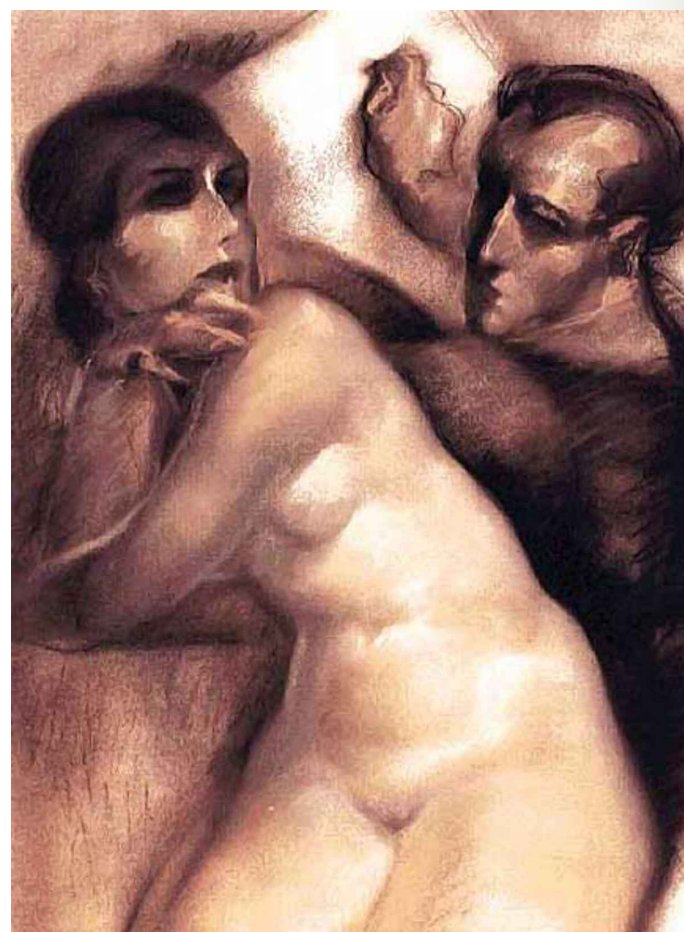
10 ÀS VEZES OS OLHOS DE SEUS PERSONAGENS REMETEM VAGAMENTE À PINTURA DE MODIGLIANI... VOCÊ TEVE ALGUMA INFLUÊNCIA DELE OU DE ALGUM ARTISTA DE OUTRA FASE?

Não tem a ver com os quadros de Modigliani, tem muito mais com as estátuas greco-romanas.

11 ACHA QUE OS OLHOS SÃO O ESPELHO DA ALMA E REFLETEM NOSSOS SENTIMENTOS?

Em todo o meu trabalho tento provocar o "seu imaginário", apenas dou o começo de uma história; segundo a sua cultura, imaginação, desejos, medos, vergonhas, prazeres, é que vai continuar e terminar a história que apenas iniciei numa imagem.

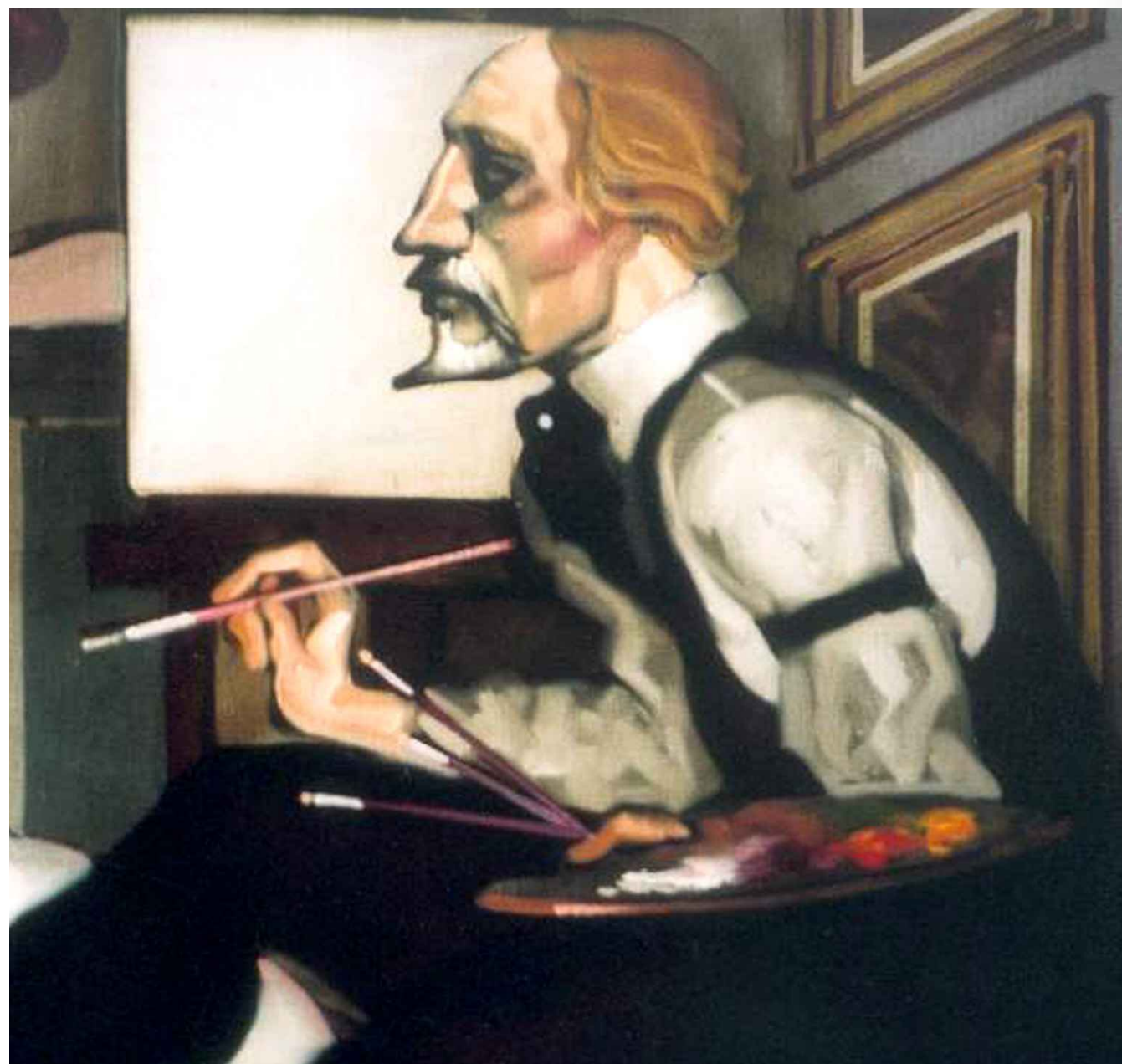
Os olhos são o espelho de "sua alma" e não da minha.



12 TAMBÉM SE PERCEBE EM SUAS PINTURAS UM CERTO CLIMA NOSTÁLGICO, COM AMBIENTAÇÃO E O CHARME DE OUTROS TEMPOS. O MUNDO ERA MELHOR NO PASSADO?

Ainda dentro deste jogo de "faz de conta" coloco num tempo irreal, não tem nada de nostalgia, muito menos de passado, mas um tempo e um cenário que você conhece mas não viveu.

Mais uma vez, provoco o "seu" imaginário, dando a magia do mistério, o questionamento, o ser e não ser, o da mentira que pode ser verdade, porque sempre será a "sua" verdade.

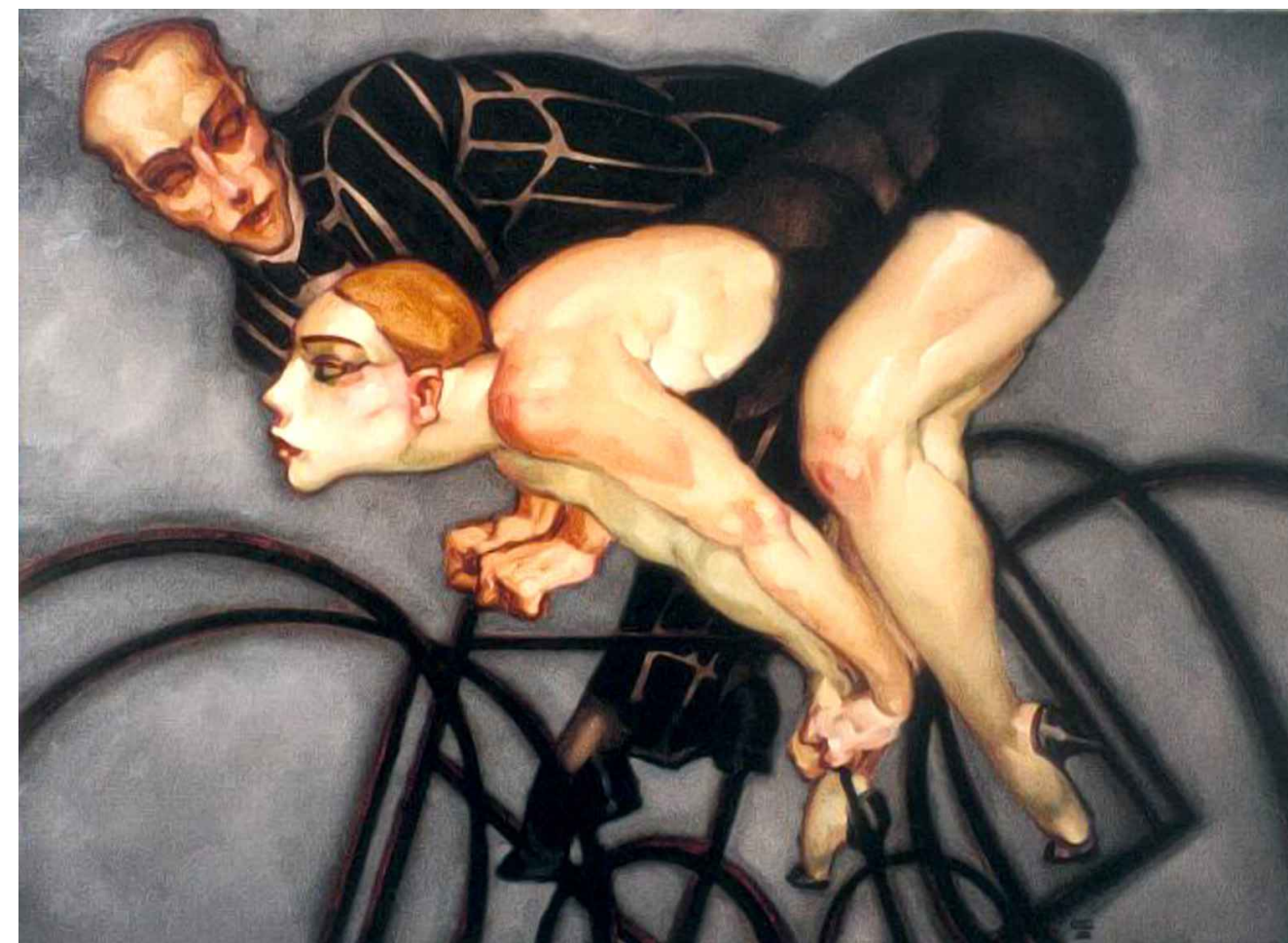


46a

13 VOCÊ TEM DIVERSOS AUTORRETRATOS FEITOS DURANTE SUA CARREIRA... O JUAREZ MACHADO É BOM MODELO?

Quando um artista faz seu próprio retrato ou pinta o retrato de alguém, não significa que ele quer registrar a beleza dele próprio ou do retratado e sim o poder que o artista tem de fazer parar o tempo.

O retrato através de uma foto é um "instantâneo", daí o nome. Não é para imortalizar, mas o retratado viverá mais tempo. Não é o caso das pessoas que perdem horas nas filas do banco ou nos atrasos dos aviões... na hora de morrer este tempo não será descontado.



46b

14 UM DOS SEUS VÁRIOS TRABALHOS É O BELÍSSIMO MURAL "O GRANDE CIRCO" PARA O PORTAL DE ENTRADA DO CENTREVENTOS CAU HANSEN, CENTRO DE EVENTOS CULTURAIS EM JOINVILLE, MAS QUE CUSTOU UM PROBLEMA EM SUA COLUNA. COMO ISSO AFETOU SEU TRABALHO?

Esta pergunta completa a anterior. Quando fiz a minha primeira cirurgia da coluna, no hospital em Paris fiz vários autorretratos em pastel, pois estava com muito medo de morrer.

Acabei fazendo mais três cirurgias e muito mais autorretratos. Hoje tenho uma bela coleção de quadros e mais seis parafusos de titânio e duas hastes para sustentar os ossos frágeis de minha coluna.

Tudo graças ao sofrido mural o "Grande Circo"... mas nada grave, só dói quando penso.

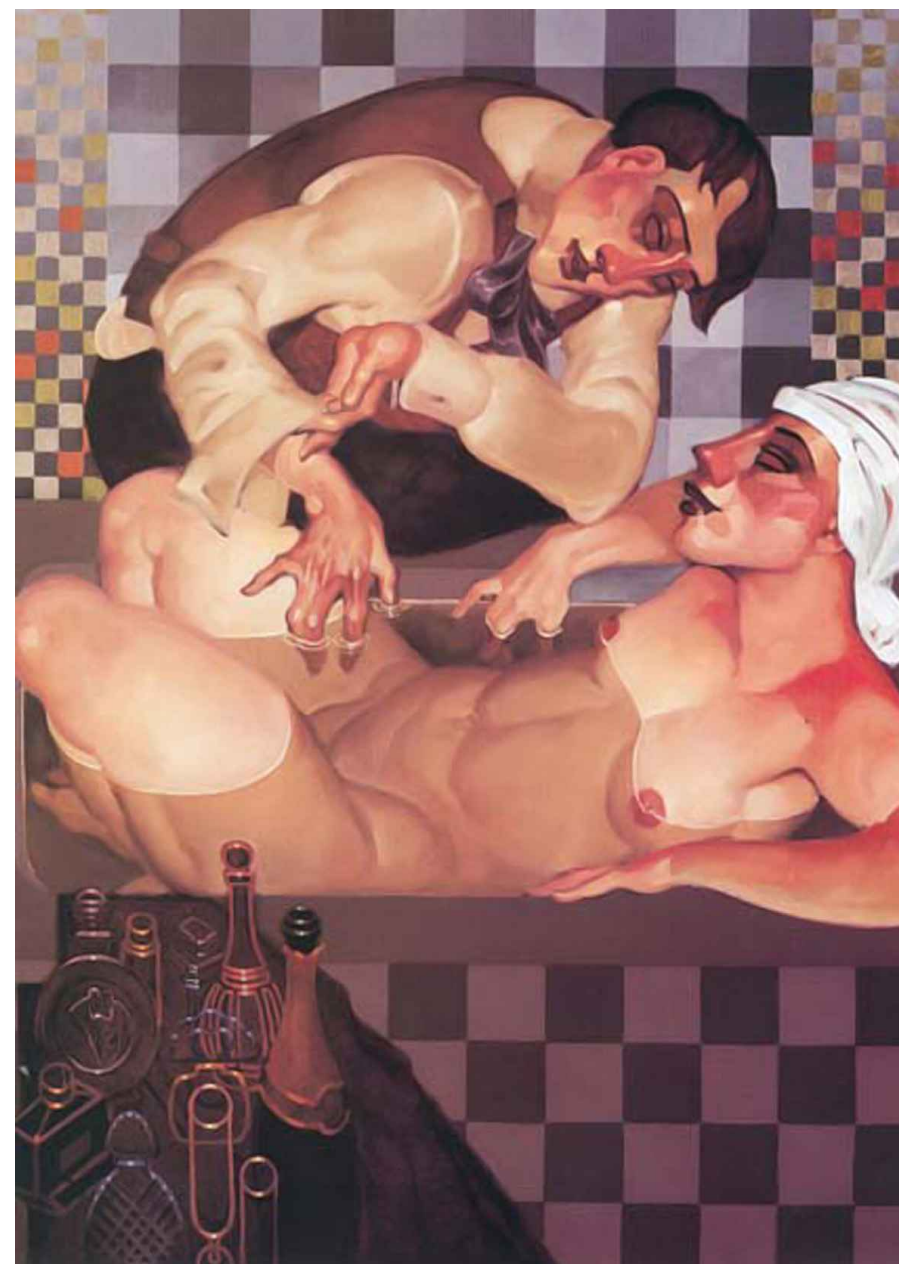


47a

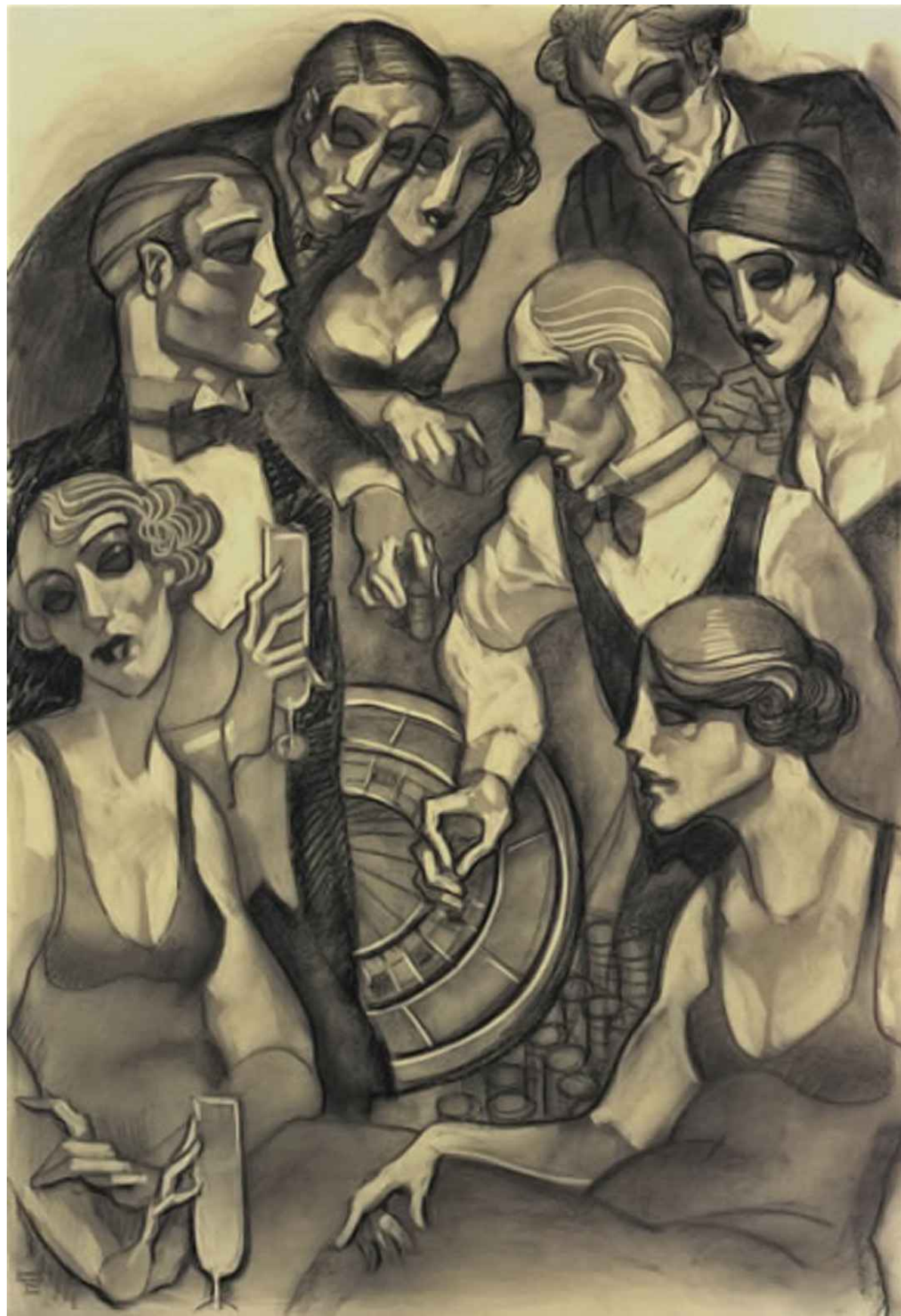
15 POR FIM, PARA VOCÊ QUE CONHECE BEM A CIDADE, QUE SUGESTÕES DARIA A UM ARTISTA VISITANTE PARA CONHECER EM PARIS E QUE FOGE DOS ROTEIROS TURÍSTICOS?

Conheço muito bem Paris e a França inteira, porém não dou ideia alguma de programa turístico: sempre não agrado, acham muito caro ou muito longe ou muito frio, ou muito antigo.

Estudem antes; quando vim pela primeira vez (era aluno da Escola de Belas Artes) sabia de cor, como dizem os franceses "par coeur" (tradução: "pelo coração") todas as estações de metrô, museus, monumentos e praças, o resto foram descobertas.



47b



48a



48b



WORK IN PROGRESS



Esse é um site simples mas muito bacana e merece destaque.

Se chama "Work In Progress", e tal como o nome indica, apresenta vários trabalhos com um passo a passo, sem explicar o processo, mas mostrando em uma animação GIF a evolução de cada ilustração.

O site é recente, começou no ano passado como parte do fórum de ilustração espanhol ArtBox, e já tem uma legião de seguidores e colaboradores, como Adam Hughes:

www.artboxforum.com/wip

INDUSTRIAL DESIGN SERVED

O site "Industrial Design Served" mostra o que existe de melhor em design de novos projetos, que vai desde pregador de roupa e clips a carros esportivos e iates.

Dá vontade de ter tudo, tamanho bom gosto e inteligência de concepção de cada projeto.

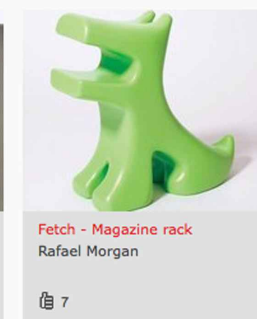
Sem dúvida é um site de referência para quem curte design, e, de quebra, o menu ainda faz ponte com sites de moda, motion graphics, fotografia e tipografia, todos com a mesma qualidade:

www.industrialdesignserved.com

Also Serving: Fashion | Industrial Design | Motion Graphics | Photography | Typography

Industrial Design Served

× Fresh works from leading creative professionals.



AS CARTAS DE VAN GOGH

Quem nunca teve curiosidade em ver as cartas originais de Van Gogh? Aquelas mesmas que ele enviou durante a vida para o irmão Theo, contando suas agruras e desventuras.

Agora o Museu Van Gogh, de Amsterdã, disponibilizou na net as cartas originais para consulta e, para facilitar a vida, ainda tem a tradução para o inglês e um menu bastante detalhado, já separando inclusive as cartas com sketches, que são super!

São nada menos que 902 cartas à disposição... e até que Van Gogh tinha uma letra bonitinha:

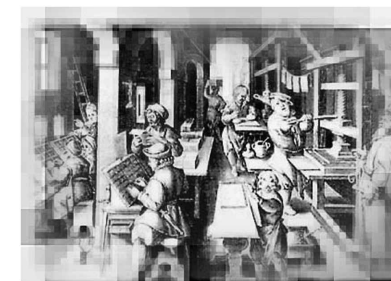
www.vangoghletters.org

TUDO SOBRE PRODUÇÃO GRÁFICA

Esqueceu os detalhes entre bitmap e vetorial? Não sabe a diferença entre impressão rotográfica, flexigráfica e serigráfica? Nem faz ideia do que seja retícula estocástica?

Não se aflija, companheiro, seus problemas acabaram. O Professor Rickardo (não, nada a ver com o editor desta revista) ajuda em todos esses assuntos com dezenas de manuais, além de indicar uma lista enorme de sites onde poderá fazer um complemento de pesquisa, incluindo tutoriais. Tudo de graça:

http://www.rickardo.com.br/prodgraf/tx_aulas.htm



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/ilustragrup>
- **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 Maio tem mais... dia 1 é dia de Ilustrar.

