

Revista

ilustrar

REVISTA BR

E DESIGN

16 / 2010

Nesta edição

Flavio Fargas, Jason Seiler,
Eduardo Bajzek, Paulo Brabo,
Luis Trimano e colunas de
Brad Holland e Renato Alarcão



Editorial

Dia 1 é dia de Ilustrar...

Estamos de volta com mais uma edição da Ilustrar, e como sempre abordando vários pontos de vista da ilustração, do desenho e do design, e mais uma vez de diversas cidades também.

Dessa vez entramos em uma área que ainda não tínhamos falado desde a primeira edição: a arquitetura, através do arquiteto de São Paulo Eduardo Bajzek, com trabalhos incríveis na seção Sketchbook.

Trazemos também o mineiro Flavio Fargas e seus trabalhos cheios de influência infantil, no Portfolio; Paulo Brabo, de Curitiba, faz um longo passo a passo que é uma aula completa, utilizando 3 programas ao mesmo tempo.

A seção 15 perguntas tem o argentino radicado no Rio de Janeiro, e um dos mais importantes artistas em atividade, Luis Trimano, com seus retratos incríveis, e na seção Internacional o jovem americano Jason Seiler, famoso pelas suas caricaturas com grande humor e técnica elaborada.

Além das tradicionais colunas de Brad Holland, contando sobre as confusões de uma ida à mansão da Playboy, e de Renato Alarcão, sobre os rumos atuais das artes plásticas e da ilustração, artigo ilustrado por Tiago Lacerda / ElCerdo.

Espero que gostem... e dia 1 de julho tem mais.

Um abraço,



RICARDO ANTUNES

SÃO PAULO / LISBOA

RICARDOANTUNESDESIGN@GMAIL.COM

WWW.RICARDOANTUNES.COM



Nesta edição

| | |
|---|----|
| • EDITORIAL: | 2 |
| • PORTFOLIO: Flavio Fargas..... | 4 |
| • COLUNA INTERNACIONAL: Brad Holland..... | 12 |
| • INTERNACIONAL: Jason Seiler..... | 15 |
| • SKETCHBOOK: Eduardo Bajzek..... | 24 |
| • STEP BY STEP: Paulo Brabo..... | 32 |
| • COLUNA NACIONAL: Renato Alarcão..... | 40 |
| • 15 PERGUNTAS PARA: Luis Trimano..... | 42 |
| • CURTAS..... | 54 |
| • LINKS DE IMPORTÂNCIA | 55 |

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 - donaminucia1@gmail.com

COLABORARAM NESTA EDIÇÃO:

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

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

ILUSTRAÇÃO DE CAPA: Luis Trimano - <http://luis-trimano.blogspot.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.

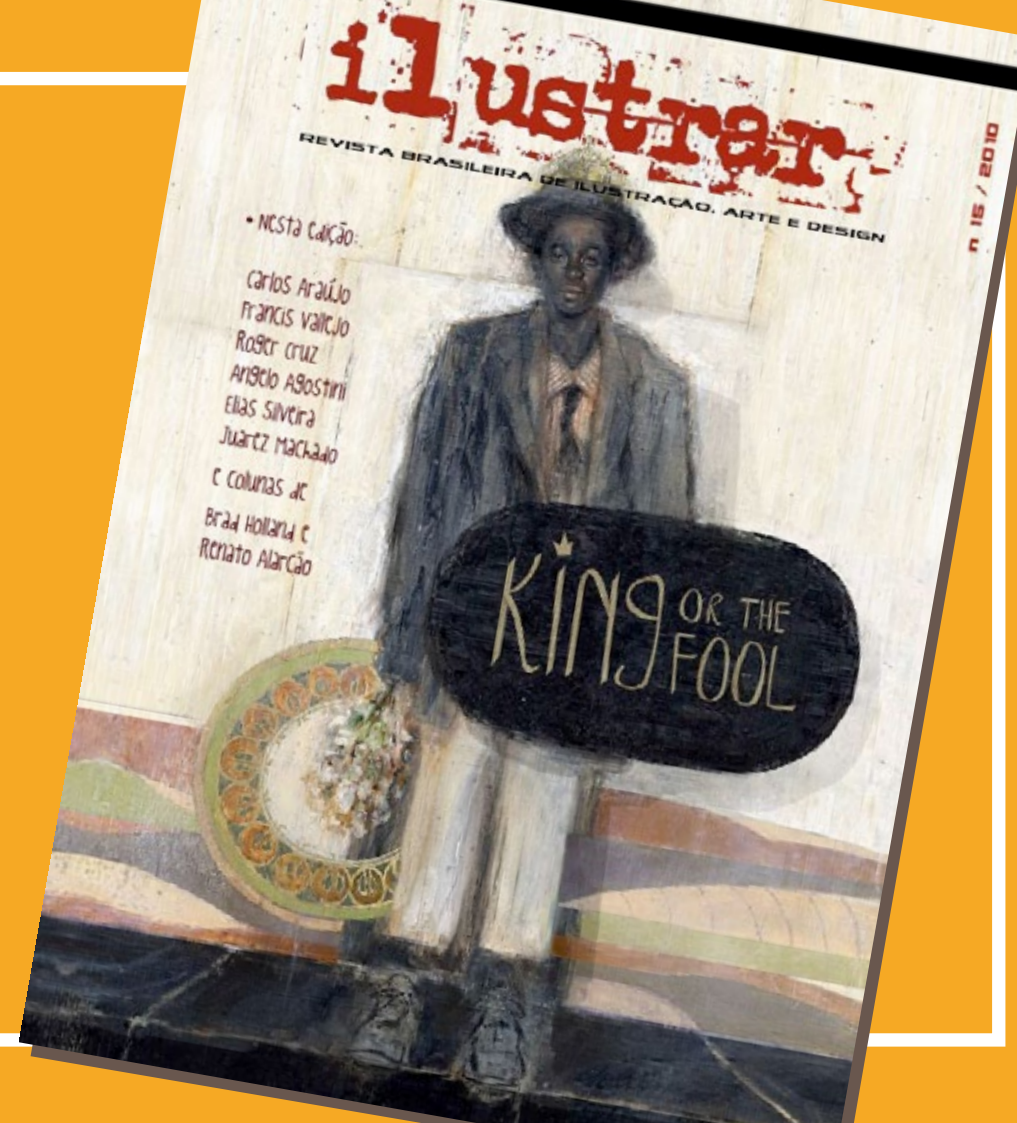
Mesmo assim, muitos amigos e leitores escrevem perguntando constantemente onde se pode comprar a Revista Ilustrar, ou de que forma seria possível enviar donativos para ajudar a revista.

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](https://twitter.com/revistailustrar)
- **Orkut:** [comunidade Revista Ilustrar](#)
- **Facebook:** [breve](#)

FLAVIO FARGAS

De depois de mais de 20 anos trabalhando como designer gráfico, Flavio Fargas tomou uma decisão que adiou por todos esses anos: se dedicar à ilustração.

Uma vez tomada a decisão, o resultado é claro: em 4 anos já ilustrou 23 livros, e mais alguns estão a caminho.

Dono de uma técnica graciosa, leve mas bastante elaborada, Fargas teve uma influência decisiva em seu estilo: o nascimento de sua filha.

Através dela Fargas pôde recuperar o traço e a experimentação despreocupada da infância, produzindo um material repleto de misturas, colagens e sobreposições.

E sobretudo de prazer no trabalho, que é perceptível nos resultados.

Foto: arquivo Flavio Fargas

© Flavio Fargas



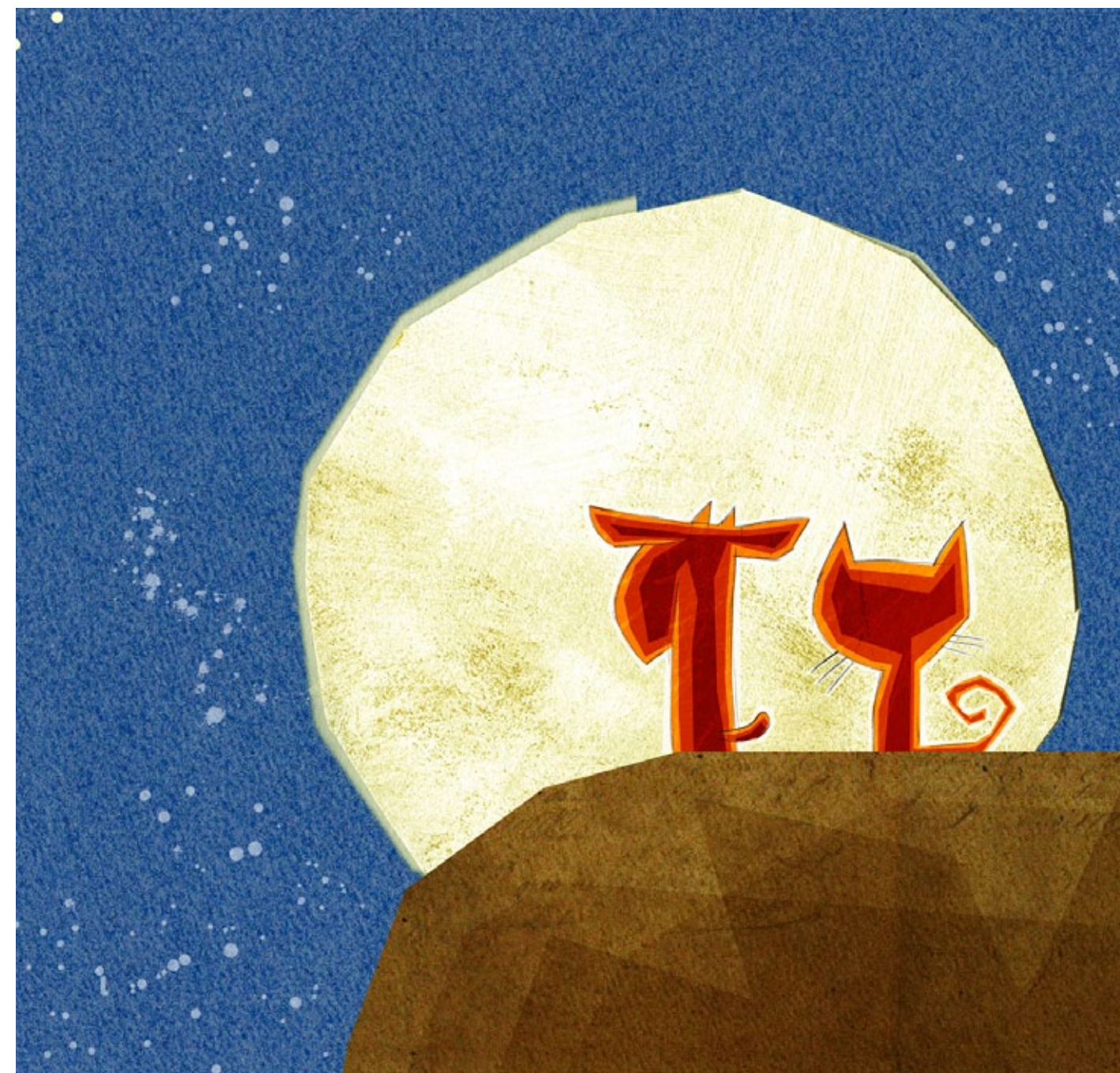
FLAVIO FARGAS

BELO HORIZONTE

FARGAS@VIRALATA.COM.BR

WWW.FAUHAUS.COM.BR

4a



O COMEÇO

Quando garoto, adorava desenhar, mas sempre escutava minha mãe dizer: "meu filho, arruma uma profissão séria... depois, nas horas de folga, você brinca de desenhar".

Pois é... levei muito a sério estas palavras de minha mãe e acabei largando o desenho e a ilustração de lado por muuuuito tempo.

E entrei para o mundo do design gráfico.

Foi o mais próximo que consegui ficar do desenho e ter uma profissão "séria" ao mesmo tempo.

Este desvio na rota durou muito mais do que eu gostaria, quase 20 anos...

4b

O COMEÇO DE VERDADE

De vez em quando, muito aleatoriamente, me arriscava fazendo ilustração e charge, quase sempre para o movimento popular, mas sem muita regularidade.

Bem depois, no ano 2000, finalmente comecei minha reentrada no mundo da arte e da ilustração: entrei para a Escola de Belas Artes da UFMG, onde me graduei em Pintura e depois em Desenho.

Mas profissionalmente continuava a trabalhar com design gráfico. E foi o que fiz até 4 anos atrás (2006), quando nasceu minha filha.

Nesta época, por influência da paternidade e inspirado por Sofia, decidi voltar às minhas origens e tentar ingressar no mundo da ilustração.

Assim, ilustrei meu primeiro livro em 2007 (Poemares, Ed. Dimensão) quando Sofia fez 1 ano. Depois vieram outros e, até hoje, foram cerca de 20 livros.

Sei que estou apenas no começo da minha jornada de ilustrador, que tenho muita coisa para aprender e um longo caminho pela frente.



INFLUÊNCIA DO DESENHO INFANTIL

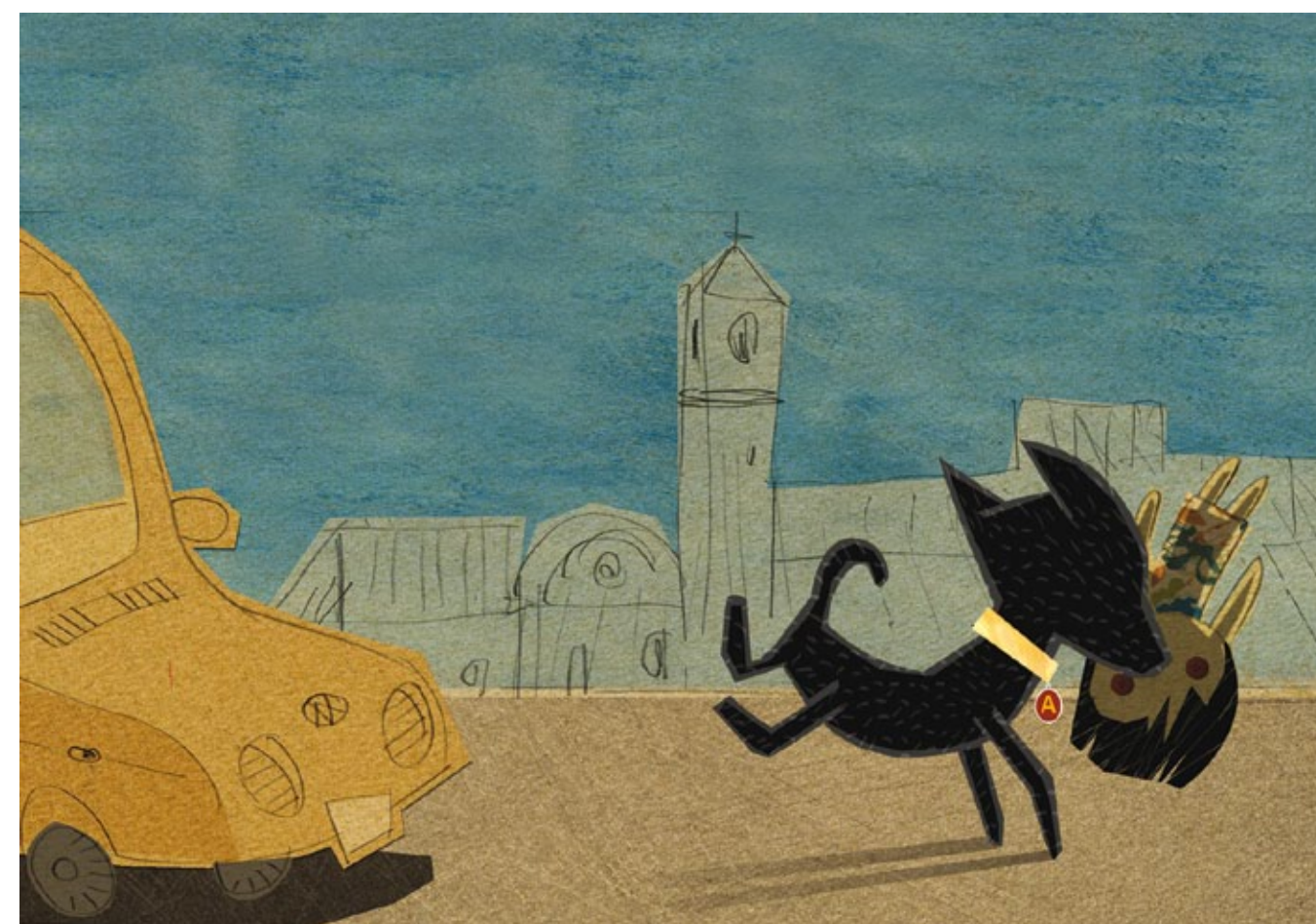
Sofia, como de resto, boa parte das crianças, consegue uma síntese e uma espontaneidade nos seus desenhos que me fascina.

Houve um tempo em que me agradava mais uma ilustração, aquela mais carregada de detalhes, de representações, de elementos.

Hoje me encanta muito mais um trabalho mais sintético como, por exemplo, o da Sara Fanelli. Mas eu, particularmente, acho que chegar a esta síntese é muito difícil, exige muita dedicação. É muito difícil ser simples.

Principalmente porque a fronteira entre o trabalho sintético - mas expressivo - e o trabalho simplesmente pobre e vazio (desculpem o chavão) é uma linha muito tênue.

Toda vez que Sofia vai para o meu atelier eu fico só observando o seu jeito de brincar com os materiais e me lembro da frase do Picasso: "gastei uma vida inteira para aprender a desenhar como uma criança".



MATERIAIS VARIADOS

Foi durante minha segunda graduação na EBA, quando escolhi fazer meu trabalho de conclusão de curso usando lixo e rejeitos diversos.

Nesta época fiz uma série de esculturas usando todo um arsenal de coisas que ia catando na rua, em viagens, em casa, qualquer lugar que fosse, enfim. Descobrir a expressividade em coisas tão diversas

foi um exercício muito interessante e depois acabei levando isso - pelo menos em parte - para o meu trabalho de ilustração.

Na verdade não tive ainda oportunidade de fazer um trabalho de ilustração usando os materiais com a mesma liberdade que tinha na escola, mas ainda espero ter essa chance.



6a



6b

OS OBJETOS

Meus primeiros objetos surgiram também na época da Escola de Belas Artes.

De tudo que faço, talvez o que me dê mais prazer de criar são meus objetos - principalmente os livros-objeto. Trabalhar a tridimensionalidade é um outro prazer.

Nem melhor nem pior que o bidimensional, apenas diferente. Às vezes, fazendo um trabalho desses

acontece, por exemplo, de você espetar o dedo numa ponta de arame sobrando ou se cortar numa farpa de madeira.

Hoje nem xingo mais, pois percebi que isso cria uma cumplicidade maior com os materiais, uma atenção maior da minha parte com o que estou fazendo.

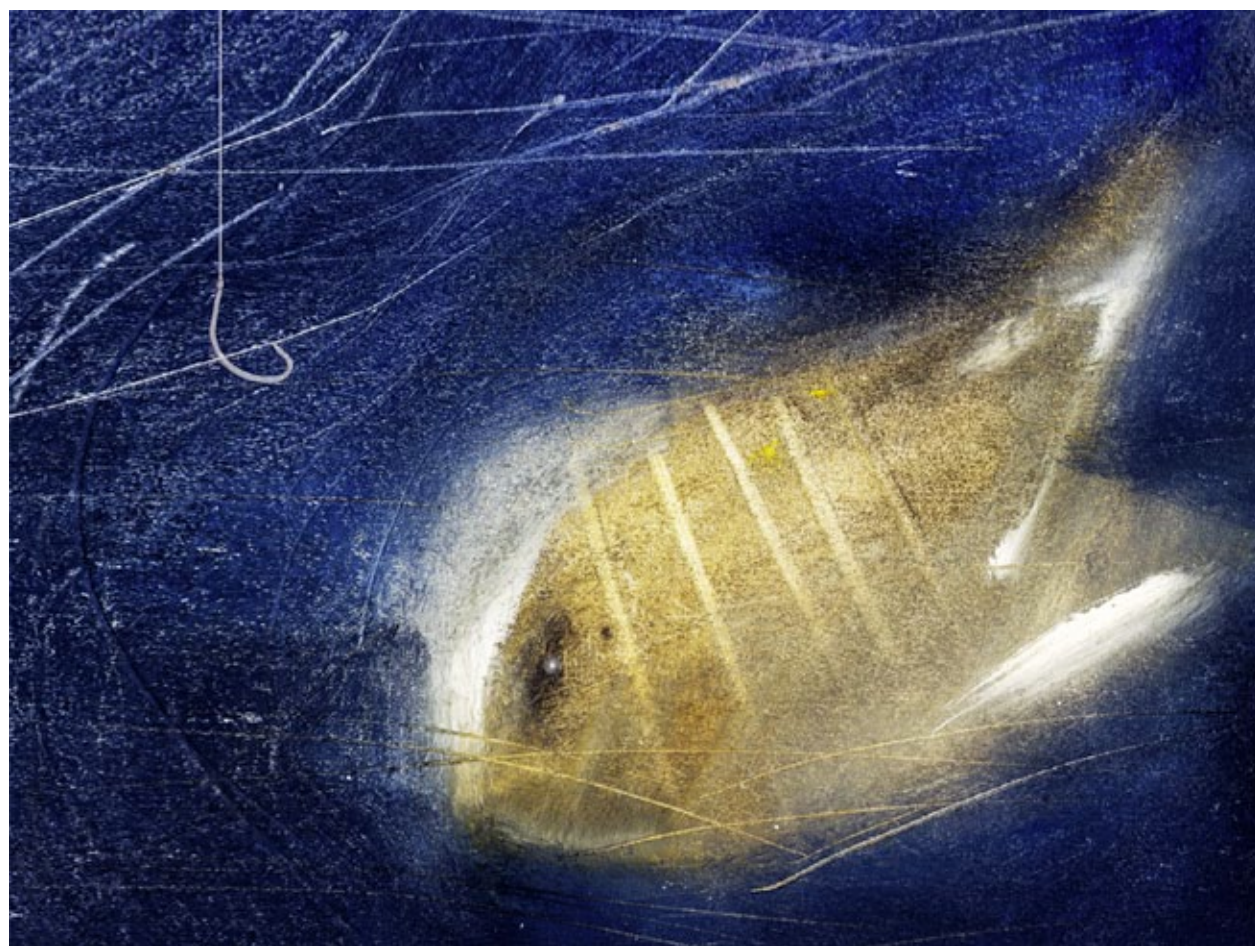
Acho que a palavra certa é "envolvimento". No final, o resultado é um trabalho mais forte.



7a



7b



TRABALHANDO EM PÉ

Foi um hábito que surgiu da necessidade de manusear várias coisas ao mesmo tempo enquanto trabalho.

Tenho na minha bancada e na parede ao lado, uma série de caixas com um sem número de quinquilharias que uso para trabalhar (desde palitos de fósforo usados até cabo de guarda-chuva quebrado).

Então se eu fosse trabalhar sentado, ia ser muito difícil ficar levantando o tempo todo para pegar as coisas. Daí pra começar a desenhar em pé também, foi um pulo.

Normalmente faço os primeiros rafeis sentado, mas depois, quando vou refinar o desenho na mesa de luz, e a parte de tinta, faço tudo em pé mesmo.

O MERCADO EDITORIAL

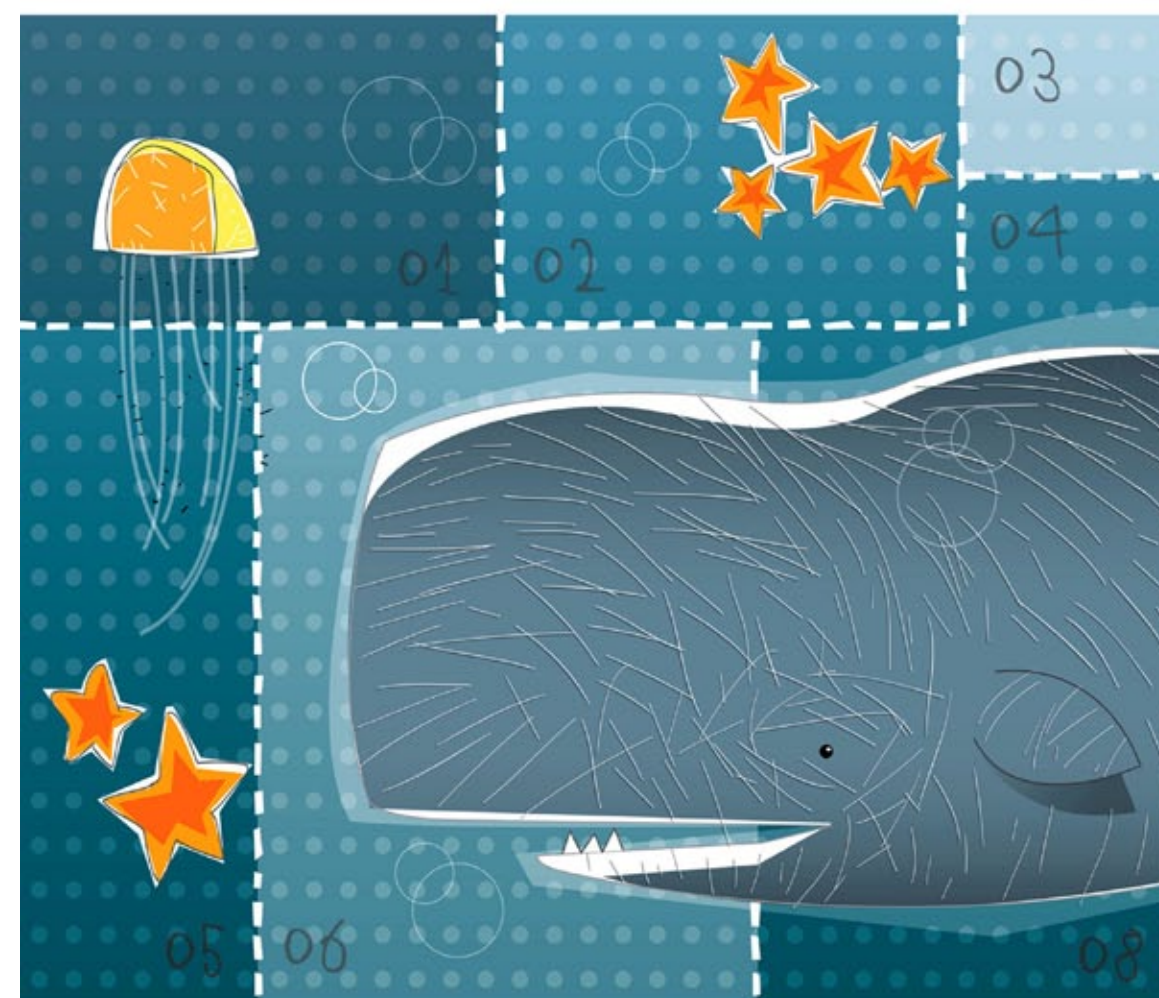
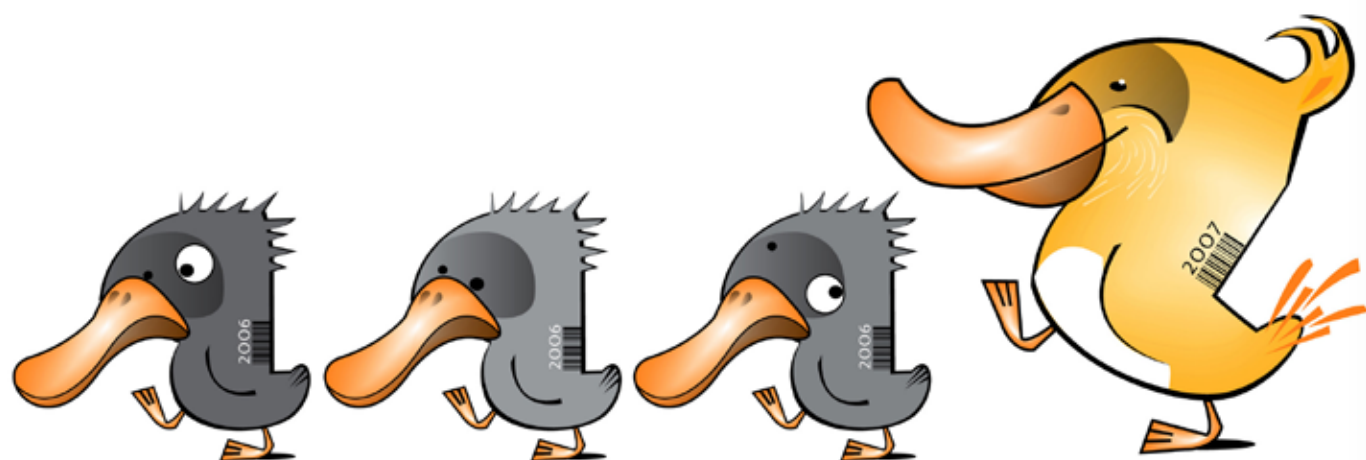
Apesar de ter ilustrado 23 livros, eu me acho muito novo neste mercado para falar com profundidade sobre o assunto.

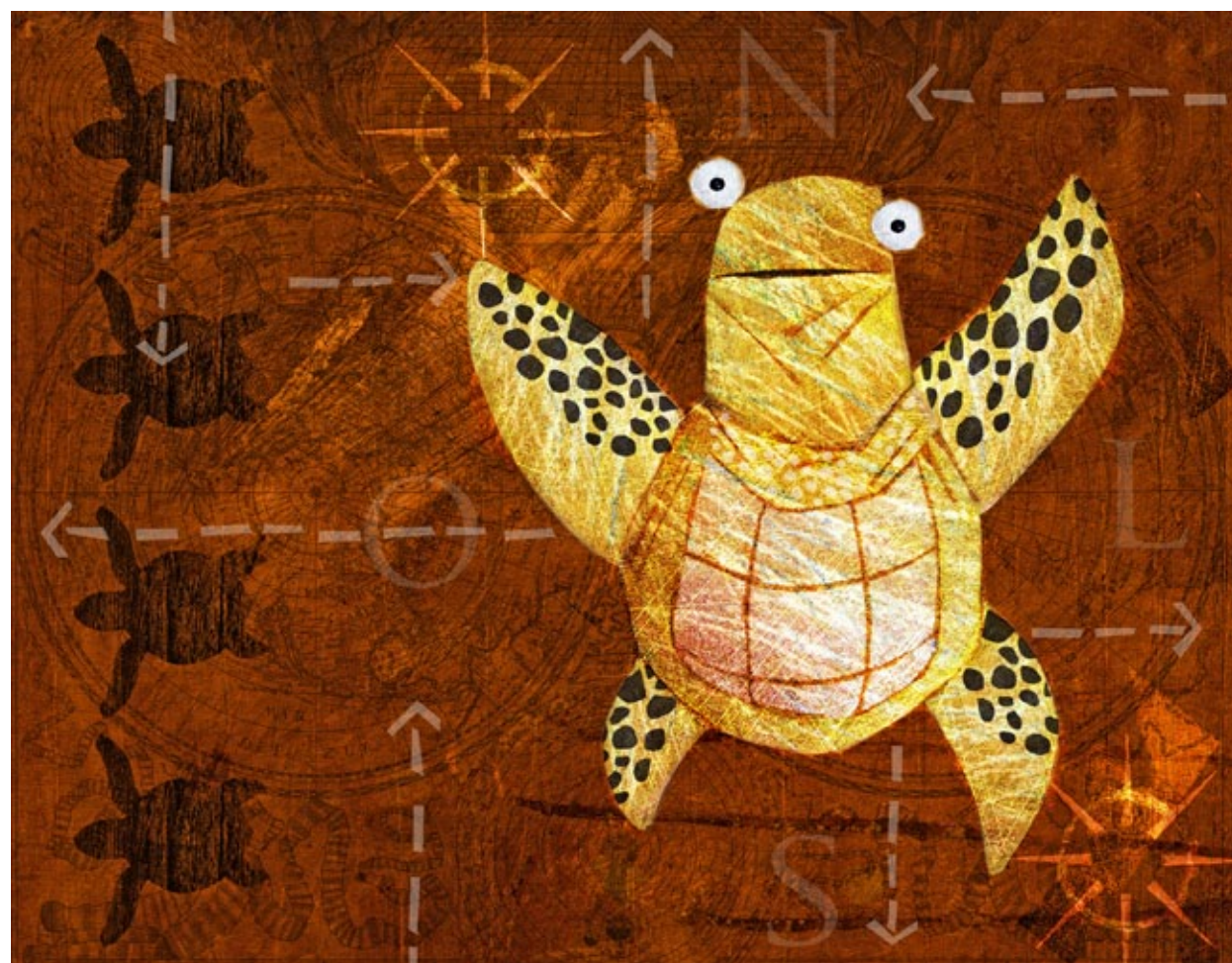
Tenho aprendido com outros ilustradores sobre os meandros e armadilhas deste mercado.

O que mais me espanta, sem dúvida, é a voracidade de alguns contratos que

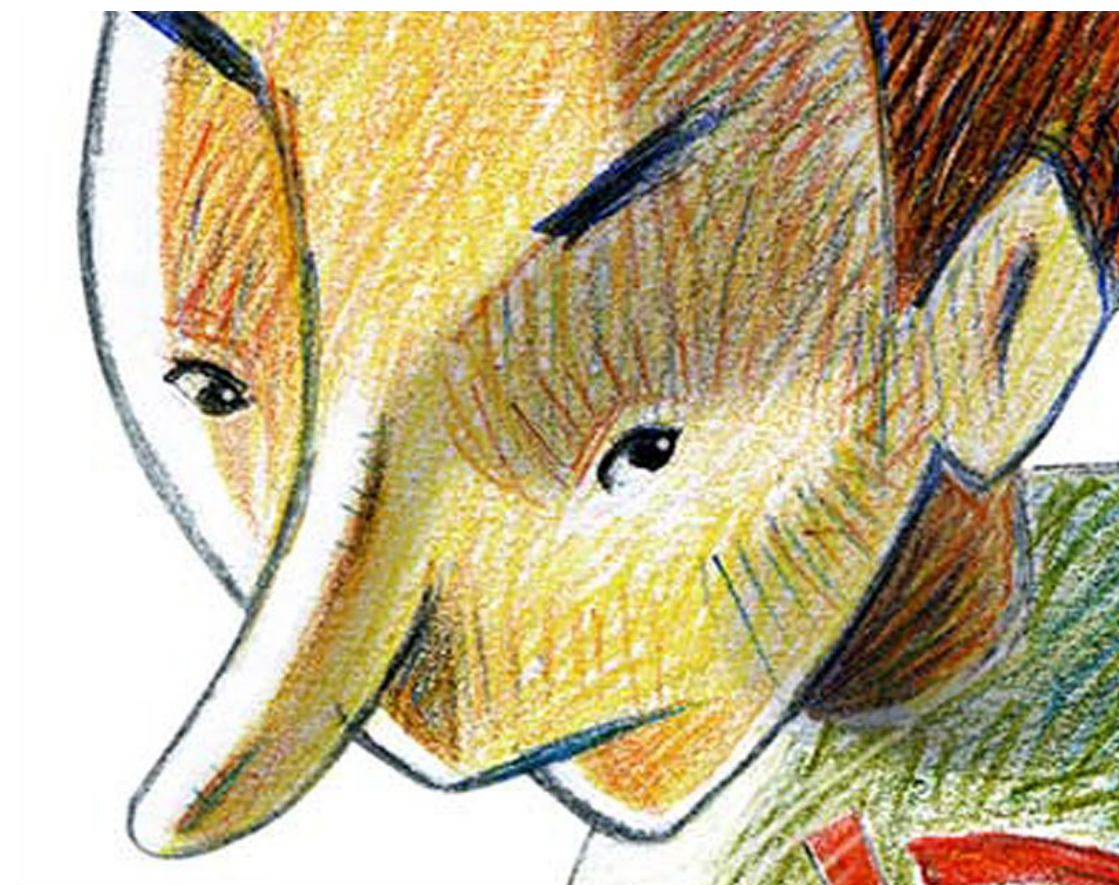
tenho visto (infelizmente cada vez com mais frequência) e os prazos cada vez menores.

Para mim, não resta dúvida que a organização dos ilustradores (em entidades como a **SIB**, por exemplo) e a troca de informações (como nas listas do **Ilustragruppo** e da **SIB**) é fundamental para aprendermos a nos resguardar.





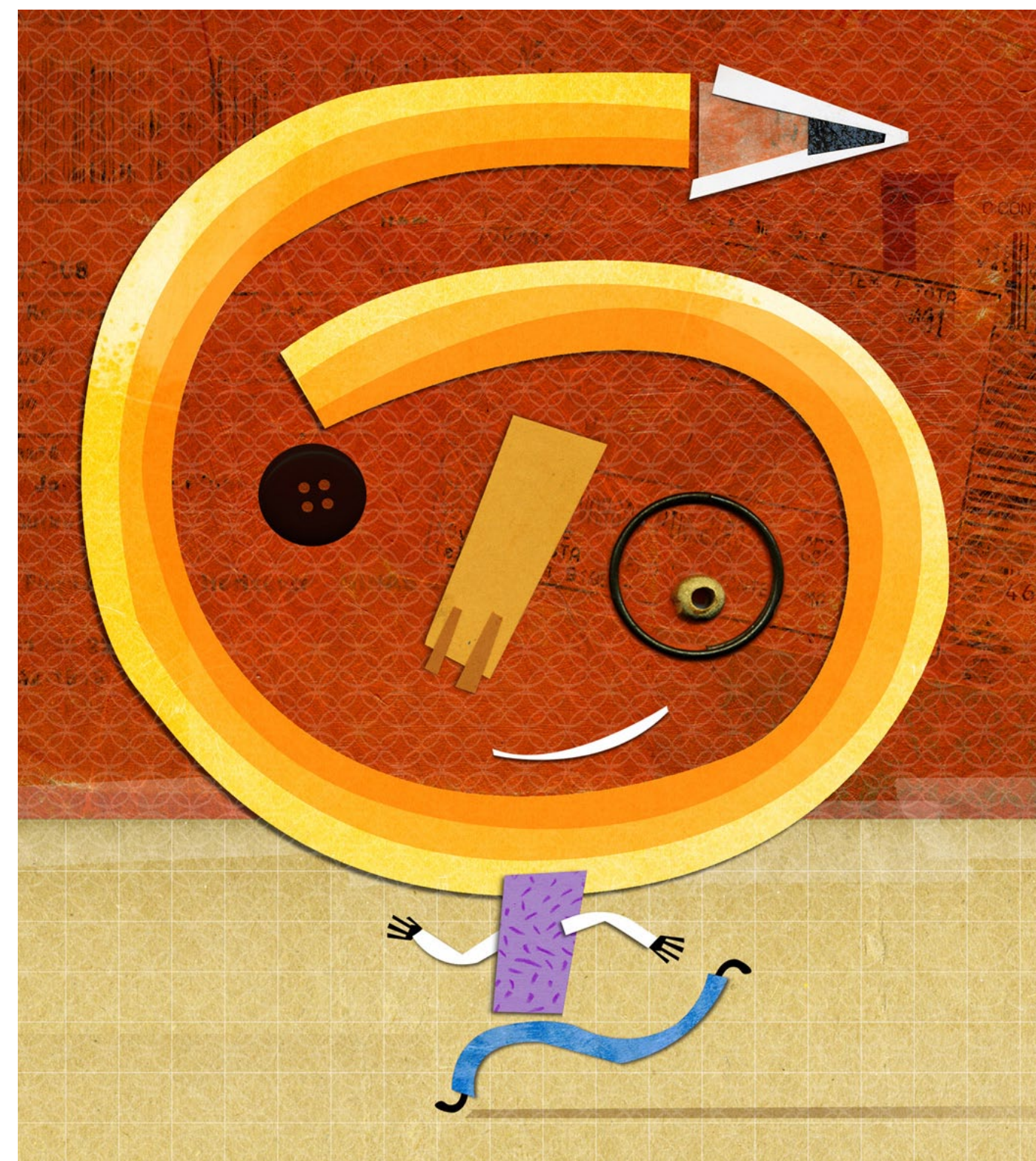
10a



10b



11a



11b

O Jogo de Shel

por Brad Holland

Shel Silverstein (*escritor, poeta, compositor e cartunista americano*) e eu nunca tínhamos nos encontrado. Ele tinha casas em todo lado e vivia onde os agitos eram os melhores. Mas ele estava em Chicago por um tempo, fazendo alguns negócios com a Playboy. Kerig Pope, o assistente de diretor de arte da revista, me chamou e apresentou-nos pelo telefone.

Naquele verão de 1978, Kerig me incumbiu de ilustrar "The Devil & Billy Markham", a primeira de várias histórias infantis para adultos que Shel estava escrevendo em versos cômicos e que a Playboy publicou ao longo de uns anos.

Começamos a trabalhar como se costuma fazer com uma revista. Shel enviava suas rimas para a Playboy, Playboy enviava as rimas para mim, e eu enviava as imagens para a Playboy. Era bastante simples. Mas como as séries cresceram e Shel evocou aventuras de ficção similares a "The Devil & Billy Markham" e "Gimmesome Roy," então ele conseguiu simplificar a máquina criativa do nosso relacionamento.

Um dia, Shel telefonou de algum lugar dentro dos EUA. "Estava pensando", disse ele. A revista tinha muitos chefes naqueles dias. Não era como nos velhos tempos com Hefner (*Hugh Hefner, criador da Playboy*) na Ohio Street. Ele sugeriu que simplificássemos as coisas. E se ele comesse a enviar seus manuscritos

diretamente para mim? Nós poderíamos colaborar "como Rodgers & Hammerstein" (*dupla de compositores, entre outras de "A Noviça Rebelde"*) disse ele, cortar os editores e diretores de arte, e eu poderia enviar as guloseimas finalizadas para a Playboy depois que estivéssemos satisfeitos.

A ideia agradou-me. Nenhum chefe, só índios - sempre agrada quando você é um dos índios. Além disso, eu estava convencido de que a amizade próxima de Shel com Hefner, sua longa associação com a revista e sua genialidade beatnik iria deixá-lo fugir com o que quisesse. "OK, Hammerstein", eu disse a ele, "encontremos o Sr. Rodgers".

Shel teve um palpite que iríamos trabalhar bem juntos, mas havia um problema: ele teve um período difícil na comunicação com os engravatados da revista. Ele pensou que tinha deixado todos nervosos. Então pediu-me para telefonar aos diretores de arte para retransmitir aos editores a notícia de que ele e eu éramos agora um time. Eu fui dizer que eu não sabia de onde Shel estava telefonando (isso era verdade) e fui dizer que não sabia como encontrá-lo (que também era verdade). Então fui explicar o acordo. Shel mandaria seus versos para mim. Eu escolheria o que eu gostava. Então, quando estivesse pronto, eu enviaria as palavras e as imagens para a Playboy.

Na verdade, era suposto deixar os editores saberem que agora eu era o editor de Shel e ele era o meu diretor de arte (!). Eu sabia que isso não seria uma boa notícia para os

editores e diretores de arte reais, e Shel admitiu que seria delicado. Mas ele disse que tinha certeza que se eu segurasse isso sem problemas, os engravatados não iriam se descontrolar muito. Eles sabiam que podiam confiar em nós. E melhor ainda, a ansiedade iria torná-los gratos por tudo o que nós finalmente enviaríamos.

"O que estou fazendo?" eu pensei, no dia seguinte, quando telefonei a Kerig Pope em Chicago. Foi Shel Silverstein que festejou com Hefner, Shel que era uma lenda viva da Playboy, Shel que eu tinha visto se divertindo com as coelhinhas da revista quando eu ainda estava na escola em Ohio e surrupiando as Playboys do meu pai para o celeiro. Por que eu estava de repente sendo supostamente seu porta-voz?

Ninguém na Playboy nunca me contou o que eles pensavam dessa cena boba, que estava mais para Gilbert & Sullivan (*dupla de compositores de ópera cômica*) do que Rodgers & Hammerstein. Mas não demorou muito para Kerig me dar uma sacudida, me delegar tarefas, e me dar as contra-ordens.

Eu estava para entrar em contato com Shel (se eu pudesse encontrá-lo) e conhecê-lo (se possível), e então entretê-lo para pegar os manuscritos dele. Kerig garantiu-me que Shel seria um gatinho manso. Então eu estaria enviando os versos para a sede em Chicago, e todos nós poderíamos dispensar a travessura.

Eu achei Shel um homem verdadeiramente doce. Mas me enviar para subtraí-lo de seus manuscritos era como o envio de um policial novato para entregar um prisioneiro astuto a uma penitenciária.

Tentei telefonar a Shel para os números que ele tinha me dado. Ele tinha um apartamento na Hudson Street, em Manhattan, um covil em Chicago, uma casa em Key West, e uma casa-barco em Sausalito. Ele não estava em nenhum desses lugares e não havia secretária eletrônica. Aí eu esperei e fui tratar dos meus negócios. Então um dia eu atendi o telefone e ouvi o coaxar familiar, bem-humorado.



Sketch para a pintura: "The Devil and Billy Markham" - © Brad Holland

"Onde está você?" Eu perguntei.

"Eu vou ficar no Hef", disse ele, referindo-se à Mansão Playboy na Califórnia.

"O pessoal da Playboy está procurando por você em toda parte", eu disse.

"Eles nunca vão me encontrar aqui."

Shel estava escrevendo versos, ele tinha um monte de coisas. Era importante que nos encontrássemos em breve. Eu deveria ir para Los Angeles. Ele precisaria que eu ficasse por uma semana. Poderíamos trabalhar na mansão. Haveria muitas festas. Então ele iria deixar os manuscritos comigo. Quão rápido eu poderia ir para o litoral?

"Quando você pode me enviar os bilhetes?" eu perguntei.

Eu não podia acreditar no que estava acontecendo. O que começou como um dia normal para mim de repente foi a promessa de fantasia de um jovem se tornar realidade. Eu me vi voando a caminho para o Xanadu-no-Pacífico. Beber margaritas na jacuzzi com as Playmates. Jogando Donkey Kong com Hefner.



BRAD HOLLAND

ESTADOS UNIDOS

BRAD-HOLLAND@RCN.COM

WWW.BRADHOLLAND.NET

Mas depois me lembrei que eu tinha acabado de conhecer a garota dos meus sonhos.

E disse a Shel que eu queria trazê-la.

Ele fez uma pausa. "Deixe-me ver se entendi", disse ele. "Você quer levar a sua própria garota na Playboy Mansion? Você já ouviu falar em 'Vender gelo para esquimó'?" Shel levou alguns minutos para me certificar de que eu entendia a diferença entre sexo e amor. Mas eu estava irredutível e Shel, sem dúvida coçando a cabeça reluzente, fez os arranjos de viagem.

Em uma semana, minha namorada e eu estávamos instalados no Beverly Hilton Hotel e dirigindo em direção à Mansão Playboy de forma tão natural como se estivéssemos indo para a casa da vovó no Natal.

Era final da manhã quando chegamos a Hefnerlândia, mas a mansão estava tão quieta como um velório. Shel nos encontrou à porta vestido com um robe listrado até o chão e sandálias. A casa estava cheia de atividade, como a casa



Sketch para a pintura: "California C's" - ©Brad Holland

dos meus avós costumava ser quando meu avô trabalhava à noite na Fábrica da Whirlpool e dormia pela manhã.

Nós bebericamos suco de laranja na sala de estar de Hefner enquanto empregados aspiravam o chão e esvaziavam os cinzeiros da noite anterior. Shel tinha uma pilha de manuscritos ordenadamente datilografados com entrelinhas: "The Perfect High", "California C's", "Rosalie's Good Eats Cafe". Nós passamos por eles. Pareciam letras de baladas country à procura de uma linha musical.

Enquanto a minha namorada desenhava garças com cristas em seu sketchbook e se bronzeava no gramado da mansão, Shel e eu líamos os seus versos, linha por linha.

Surpreendeu-me descobrir que o desprezo por seu budismo mascarou uma preocupação para que as pessoas "alcançassem" o conteúdo de suas histórias. Durante os dois anos seguintes eu iria ver essa preocupação para a acessibilidade dos seus versos humorísticos repetidos tal como encontramos para os editoriais nas lavanderias em Greenwich Village, na Dante Caffè em Macdougall Street, em Washington Square Park ao meio-dia ou em vários cantos de rua à meia-noite, na companhia de mulheres que eu não conhecia e que sem dúvida Shel conhecia muito melhor.

Logo de cara me agradou muito essa ansiedade sobre o efeito "inspetora escolar" de seus versos. Aqueles dias prenunciavam o mês seguinte em Nova York, quando Shel telefonou e me pediu para ir para uma sessão de emergência com seus editores. Ele estava editando seu próximo livro infantil, "The Light in the Attic", e a editora Harper & Row tinha reunido um minúsculo grupo de foco em uma sala de conferência para fazer um teste de mercado dos versos. Shel estava lendo para as criancinhas, disse ele, e elas não pareciam estar entendendo o ponto de nada. Deveria eu chegar e dar-lhe a minha opinião?

"Eu não sou criança, Shel", eu disse.

"Você é mais moleque do que esses anões do cacete."



Pintura para "The Perfect High: or the Ballad of Gimmesome Roy", Playboy, 1979 - ©Brad Holland

Shel não precisava ter se preocupado. "The Light in the Attic" veio a se tornar um dos best-sellers surpresa de todos os tempos.

Nossa semana de reuniões e festas em Los Angeles foi rápida. Quando Judy e eu saímos, Shel deixou seus manuscritos comigo, como prometido. Então, silenciosamente, quase sem pestanejar, ele sugeriu que depois que eu tivesse lido, deveria mandá-los para os editores, em Chicago.

Era isso. O motim de sarcasmo tinha acabado. Mas até então eu deduzi que o motim não tinha sido realmente o ponto. Shel e eu nunca iríamos ser Rodgers & Hammerstein. Nós éramos Huck e Tom (*Huckleberry Finn* e *Tom Sawyer*), fumando cigarros, escondidos da Tia Polly numa ilha de bad boys no Mississippi.

Por ter me convidado a participar no segredo dessa intriga e por uma semana na mansão Playboy com a minha garota, Shel tinha

comprado a minha lealdade. Não seria mais um artista contratado da revista, eu era agora seu companheiro, seu amigo. E ele sabia que isso significava que, em algum nível, eu não estaria trabalhando para a Playboy, para os editores, para a diretores de arte, ou para Hugh Hefner. De agora em diante, quando a Playboy enviava rimas de Shel para mim, Shel sabia que eu estaria trabalhando para ele.

Shel Silverstein morreu inesperadamente em Key West, em 1999. Eu não o via fazia um tempo, mas lembrar dele traz de volta momentos felizes. Isto foi escrito para um livro publicado em privado, produzido por muitos dos amigos de Shel.

Para saber mais sobre Shel Silverstein: <http://tinyurl.com/36z2n39>

Texto e todas as imagens © Brad Holland e / ou a Revista Playboy.

Qualquer reprodução por qualquer meio, sem permissão por escrito, é estritamente proibida.



Desenho à tinta para "The Devil and Billy Markham", Playboy 1978 - ©Brad Holland

JASON SEILER



A partir da cidade de Chicago, onde reside, Jason Seiler, de 32 anos, tem se destacado no mercado de ilustração internacional como um dos grandes nomes da caricatura, apesar de se considerar um retratista.

Através de uma técnica bastante elaborada, mas muito rápida, Jason tem trabalhado para vários clientes, em especial para o mercado editorial americano.

No entanto, recentemente fez algo que buscava há um bom tempo: ilustrar um poster de cinema, e coincidentemente, com um dos seus "personagens" preferidos, George Lucas.

Jason Seiler conta aqui um pouco de sua vida, da influência de seu pai, da paixão pelo humor e pelos retratos, do stress com os prazos apertados e muito mais.

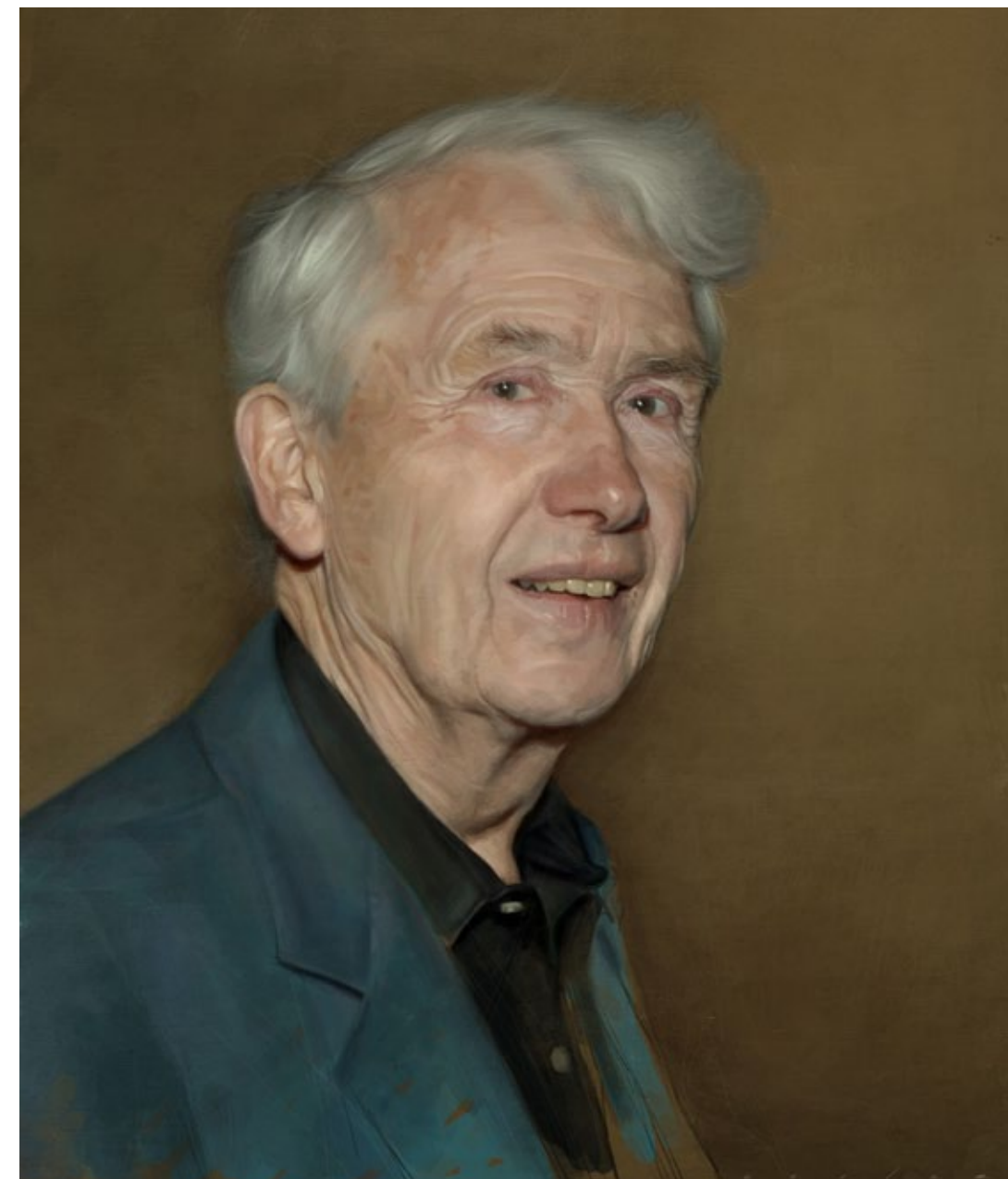


JASON SEILER

ESTADOS UNIDOS

JSEILER@JPUSA.ORG

WWW.JASONSEILER.COM



QUAIS FORAM AS SUAS INFLUÊNCIAS ARTÍSTICAS, QUANDO ERA CRIANÇA E AGORA COMO ADULTO?

Bem, quando eu era criança, minha principal influência artística foi meu pai. Meu pai é um pintor incrível, eu cresci vendo-o desenhar e pintar toda a minha vida. Não houve realmente qualquer outra influência artística.

Eu gostava de desenhar tudo, desde vida selvagem até desenhos animados.

Passei por fases de desenhar o Pernalonga, Patolino e, em seguida, eu estava numas de desenhar quadrinhos, como Batman, Superman e Homem-Aranha. Também passei por uma fase de Tartaruga Ninja... eu estava

obcecado em desenhar as Tartarugas Ninja! Após esses anos eu comecei a desenhar da revista MAD, copiando artistas como Mort Drucker, Don Martin e Drew Friedman.

Como adulto, o meu pai ainda continua a inspirar-me, mas eu também sou muito influenciado por Norman Rockwell e J.C. Leyendecker.

Também adoro o trabalho de John Singer Sargent, Peter de Sève, Hermann Mejia, Nico Marlet, Sean Cheetham, Phil Hale, James Jean, Jeremy Geddes e Jenny Saville.



16a

VOCÊ TRABALHA TANTO COM MATERIAIS TRADICIONAIS COMO DIGITAIS. PARA VOCÊ, QUAIS SÃO OS PRÓS E CONTRAS EM CADA MATERIAL?

Os prós, trabalhando com material tradicional, é que é muito divertido para mim. Eu gosto muito mais do que a pintura digital. Eu amo a experiência, as frustrações, tudo isso. Adoro ter uma peça de arte original que eu possa vender ou emoldurar.

As desvantagens são que levo muito mais tempo para pintar tradicionalmente. Gosto tanto do processo que realmente tiro meu tempo para isso; não gosto de apressá-lo.

Pintar tradicionalmente, para mim, é mais como uma terapia, é algo que eu devo fazer, ou vou enlouquecer.

Gosto de trabalhar digitalmente também, mas não tanto como quando trabalho em óleos ou aquarelas. Eu acho que a minha coisa favorita para fazer é fazer sketches, eu amo fazer sketches.

Prefiro trabalhar digitalmente em todos os meus trabalhos de ilustração ou editorial. Ainda consigo ter uma sensação de pintura realista e posso trabalhar muito mais rápido. Não tenho que esperar que a pintura seque ou criar camadas e camadas de tinta para produzir certos efeitos; é rápido.

Se houver mudanças que precisam ser feitas, posso mudá-las sem nenhum problema.

Com uma pintura tradicional, tenho de digitalizá-la ou tirar fotos dela, depois disso precisa ser corrigida a cor... é muito tempo, que eu não tenho.

Assim, para mim a pintura digital é o que faz sentido para o mundo editorial, onde se tem prazos apertados.

Os contras de trabalhar digitalmente seriam que não há uma peça original de arte. Além disso, eu diria que não é tão divertido como pintar tradicionalmente.

MAS VOCÊ TEM PREFERÊNCIA POR ALGO ESPECÍFICO?

Se fosse para escolher um meio para trabalhar com tudo, acho que eu escolheria tinta a óleo porque há muita coisa que pode fazer com ela... e não há nada como olhar para uma pintura a óleo original.



16b



RECENTEMENTE FOI PUBLICADO O LIVRO "NORMAN ROCKWELL - BEHIND THE CAMERA", QUE MOSTRA AS REFERÊNCIAS FOTOGRÁFICAS QUE ROCKWELL UTILIZAVA. PARA VOCÊ, QUE TEM UM TRABALHO MUITO REALISTA, TEM O HÁBITO DE PRODUZIR SUAS REFERÊNCIAS FOTOGRÁFICAS?

Eu ainda não tenho esse livro, mas o vi há um tempo, em uma livraria. Mas devo pegar esse livro. Eu tenho pelo menos 10 livros de Norman Rockwell, ele é meu ilustrador/pintor favorito... adoro o seu trabalho.

Respondendo à sua pergunta, sim, eu trabalho muito como Norman Rockwell.

Crio minhas referências próprias. Tenho amigos que posam para mim, eu configuro as poses, coloco a luz do jeito que eu quero e assim por diante.

Mas o que faço é juntar referências como ponto de partida. Não estou copiando uma foto, mas sim uso várias fotos e poses para influenciar uma peça de arte. E o resultado no final da pintura é geralmente algo bastante diferente.

Uso as minhas referências como base, para desconstruir. Quero ver como as dobras funcionam no vestuário e os efeitos que a luz causa nelas. Também quero conseguir uma anatomia e estrutura precisas para trabalhar.

E, muitas vezes, eu componho a expressão que você vê no meu trabalho, mesmo que seja de uma famosa celebridade. Vou tirar fotos de mim mesmo fazendo a cara que eu preciso e a partir daí desenhar as celebridades usando as minhas expressões.



EM MÉDIA, QUANTO TEMPO LEVA PARA FAZER UMA ILUSTRAÇÃO?

Ela toma o tanto que a publicação me dá. Se tenho dois dias, eu uso cada minuto que tenho; se eu tiver quatro dias, a mesma coisa.

Você tem que conhecer a si próprio e aquilo de que é capaz de realizar dentro do prazo que lhe é dado. Às vezes eu preciso simplificar e manter as coisas um pouco mais pinceladas.

Outras vezes posso atrasar um pouco e planejar minha obra, gastando mais tempo desenhando e desenvolvendo. Tudo depende do trabalho.

Fiz recentemente uma capa para o New York Observer. Tinha duas pessoas na capa, sem fundo e com poses

simples; não era assim difícil de terminar no prazo de dois dias que me foi dado. Passei a primeiro dia desenhando e quando meu esboço foi aprovado, passei o resto do meu dia pintando suas cabeças.

No dia seguinte, eu passei pintando suas mãos e simplificado de seus corpos. Eu fiz o prazo com muito tempo de sobra.

Na semana passada pinte uma capa para o The Miami New Times; eu tinha apenas quatro dias para pintar isso, então passei dois dias ou mais no rosto e figura, e o resto do tempo pintando o fundo.

Daí voltei com o trabalho e juntei o fundo e personagem principal colocando tudo junto.



MESMO SENDO RÁPIDO, OS PRAZOS COM OS CLIENTES TENDEM A SER INSANOS. COMO VOCÊ CONCILIA O STRESS DOS PRAZOS COM UM TRABALHO TÃO ELABORADO?

Como eu disse, me conheço e sei o que posso e não posso fazer com o tempo que me foi dado. Tenho que separar o que precisa ser pintado em seções.

Rostos e mãos são os mais importantes... depois que são pintadas, eu posso simplificar outras áreas, mas é importante que essas outras áreas pareçam igualmente fortes, que elas ainda exigem cuidado e atenção...

É difícil conseguir um equilíbrio, mas depois de fazê-lo por um tempo, você começa a entender esse tipo de coisa.



OS PRAZOS GERALMENTE AFETAM O SEU TRABALHO DE ALGUMA FORMA?

Sim, claro. Eu tenho que me perguntar "na quantidade de tempo que eu tenho, o que posso fazer?" Algumas semanas atrás eu pintei uma ilustração de uma página para o Weekly Standard.

Meu tema era Nancy Pelosi, e foi um dia virado. Eu terminei toda a peça no prazo de nove horas. Para este trabalho, decidi que iria manter toda a obra mais solta e pincelada.

Ela ficou boa, e por causa da soltura, tem uma vida que eu realmente gosto.

Se tivessem dado dois dias ou mesmo uma semana para fazer esta obra, não teria tido a mesma sensação.

Eu a teria trabalhado de uma forma mais realista, menos pincelada e com mais atmosfera.

Poderia ter sido uma obra mais vigorosa? Às vezes ter muito tempo em uma obra pode matar a vida contida nela... muitas vezes adoro como os meus sketches ficam, e o desejo é que só publiquem o sketch! Quem sabe, talvez um dia?



COMO VOCÊ CONSIDERA O SEU ESTILO DE PINTURA? SERIA UM REALISMO CÔMICO OU UM HUMOR REALISTA?

Sinto que meu trabalho está se tornando cada vez mais e mais como uma espécie de versão moderna de Rockwell, mas com mais exagero.

Alguns dos meus trabalhos não são inteiramente humorados; na verdade, eu vejo um monte de trevas no meu trabalho, mesmo nas minhas

caricaturas... e estou trabalhando em um projeto agora que é muito dark, mas ilustrado no meu estilo de exagero e caracterização.

Eu pinto como eu vejo coisas, pinto a impressão que tenho; as coisas são mais interessantes desta forma. Para mim, de qualquer forma.

ACHA QUE O HUMOR PODE SER MAIS EVIDENTE ATRAVÉS DA TÉCNICA REALISTA?

Não. Olhe para o trabalho de Jack Davis. Ele foi e é um gênio. Eu acho que pintando realisticamente, uma espécie de conexão é feita entre o espectador e a arte. Eles veem algo que eles reconhecem e acreditam.

COMO OS ESTUDOS DE ANATOMIA REALISTA PODEM AJUDAR NA CONSTRUÇÃO DE UMA CARICATURA?

Isso é tão importante! Eu adoro o crânio e a anatomia e os estudo todo o tempo. Tenho vários livros sobre o crânio, e tenho vários crânios no meu estúdio.

É muito importante para um artista que desenha e pinta as pessoas, de forma realista ou exagerada, compreender e conhecer o crânio.

Se você não conhece o crânio, isso irá aparecer em seu trabalho. Isso é algo que eu ensino aos meus alunos na Schoolism.com



20a

VOCÊ JÁ DISSE QUE NÃO SE CONSIDERA CARICATURISTA, MAS UM ARTISTA COM PAIXÃO PELOS RETRATOS. ENTÃO COMO DESENVOLVEU A ATRAÇÃO PELO HUMOR?

Eu sou um caricaturista, mas eu não gosto do título... isso faz algum sentido?

Quando eu penso em caricaturas, penso nelas como os desenhos de parque ou desenhos de carnaval.

E eu não quero dizer com isso nenhum desrespeito a esse tipo de arte, eu costumava fazê-las, e eu tenho muitos amigos talentosos que ainda as fazem.

Vejo o que eu e outros ilustradores fazem, como C.F. Payne, Daniel Adel, Roberto Parada, James Bennett, e Philip Burke, como ilustração.

Eu não me concentro apenas na face, ou o quanto posso exagerar as características de uma pessoa.

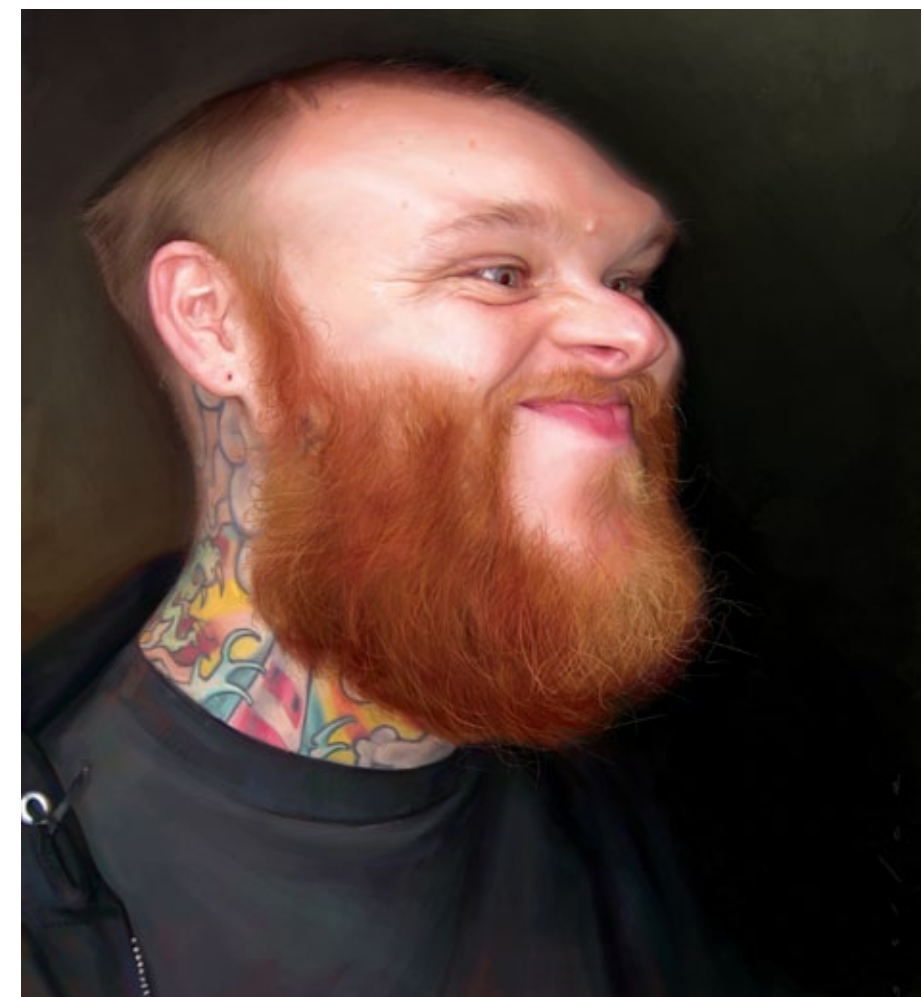
Há muito mais do que isso. Estou mais interessado em captar a essência e as características da pessoa.

O humor entra em jogo porque nós, como humanos, temos um aspecto engraçado.

O que eu faço é exagerar e empurrar a verdade, e faço isso pintando a impressão que tenho disso. Concentro-me sobre o meu tema e olho para diversas fotos, recolhendo o máximo de informação possível.

Também não estou interessado em desenhar alguém da mesma forma que eu já tenha visto antes. Tem que ser original e fresco para eu estar interessado.

Eu me defino como um artista retratista. Penso que um retrato exagerado, se bem-feito, pode parecer mais com a pessoa do que se você fosse pintá-lo de forma realista.



20b

O GRANDE CARTUNISTA BRASILEIRO, ROBERTO NEGREIROS, DISSE QUE PREFERE DESENHAR PESSOAS COMUNS, PORQUE O HOMEM COMUM É MAIS ENGRAÇADO POR GERAR EMPATIA EM NÓS. E PARA VOCÊ, QUAL A SUA PREFERÊNCIA?

Concordo com Roberto Negreiros.

Eu também prefiro desenhar a pessoa comum. Muito mais divertido e mais tocante também. Há algo que podemos relacionar e compreender.

Porque nós não temos visto essas pessoas na tela do cinema não significa que elas não são tão ou mais interessante de se olhar ou desenhar.

Terminei recentemente uma ilustração de alguns homens em um café-restaurant. Apenas pessoas normais, mas para mim muito mais interessantes do que uma pintura de Tom Cruise ou Morgan Freeman.



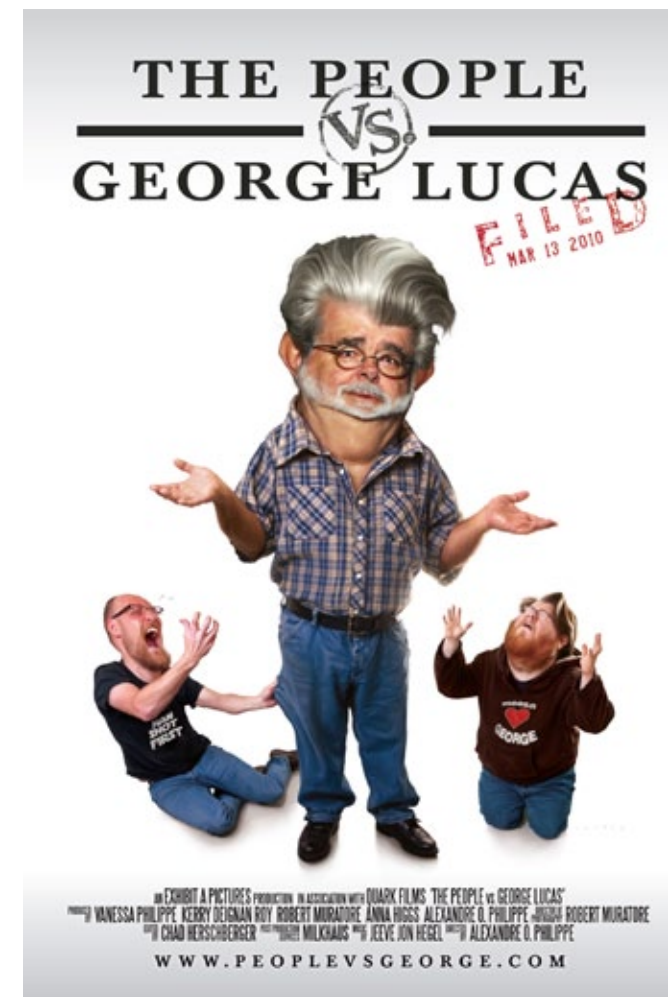
21a



21b

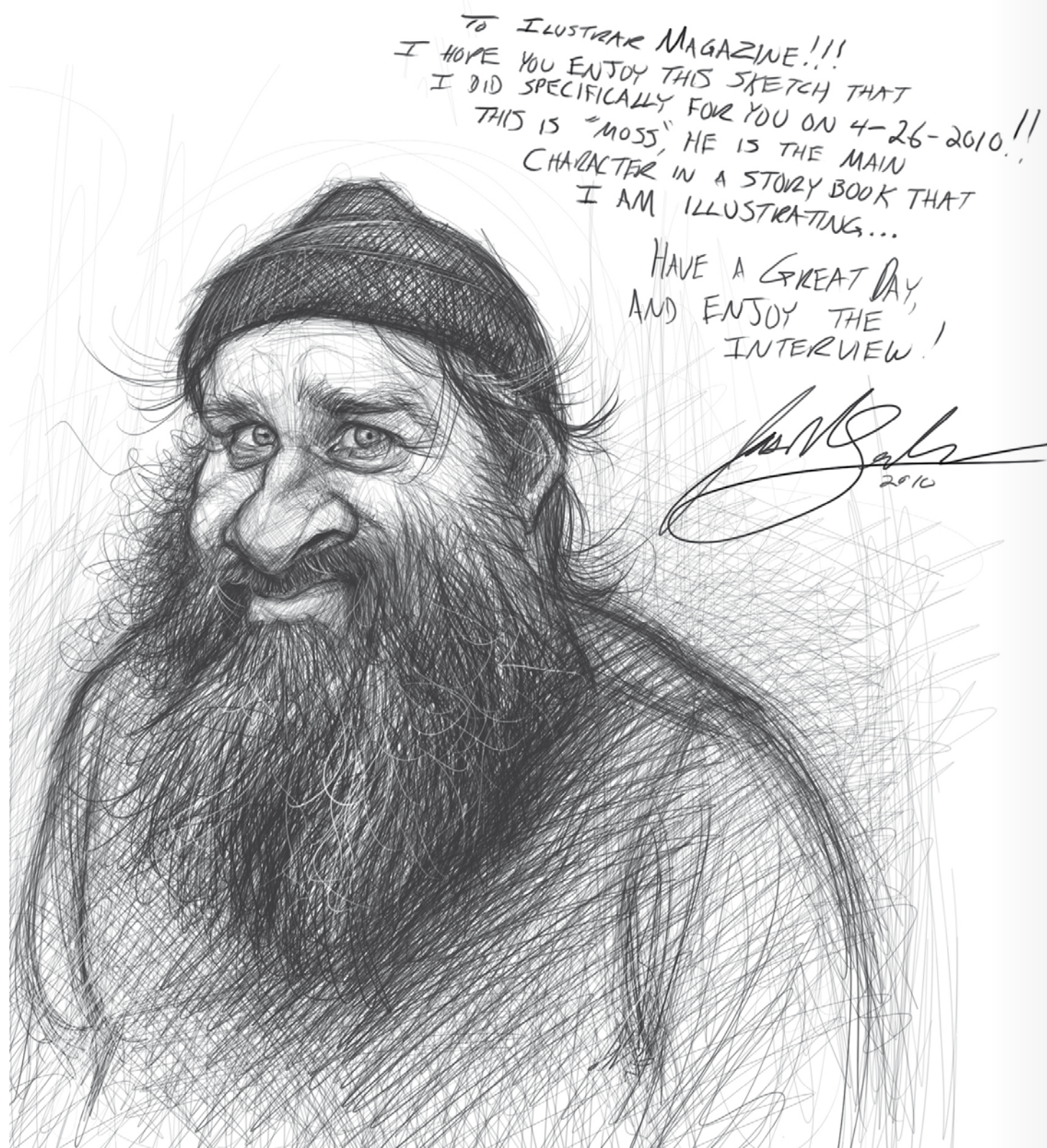


22a



22b





EDUARDO BAJZEK

Direto de seu estúdio no centro da cidade de São Paulo, Eduardo Bajzek abre um novo campo de abordagem na Revista Ilustrar: o da arquitetura.

Formado pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Mackenzie, Bajzek já produziu mais de 950 ilustrações artísticas de projetos de arquitetura de diversos arquitetos, permitindo assim se aprimorar numa técnica toda própria.

Além disso, tem se dedicado muito ao sketchbook, em especial ao ar livre, procurando aprimorar cada vez mais seu traço e seu senso de observação.

Com isso acabou por se tornar também em correspondente do Urban Sketchers, famoso blog de sketches urbanos.



EDUARDO BAJZEK

SÃO PAULO

EDU.BARBOZA@TERRA.COM.BR

WWW.EBBILUSTRACOES.BLOGSPOT.COM



"Eu comecei a desenhar em sketchbooks em 2008, por influência de um grande ilustrador australiano chamado John Haycraft. Até então, eu havia feito poucos trabalhos pessoais, e sempre com base em fotografias.

Minha ideia inicial era aprimorar meu desenho através da observação e explorar novas técnicas e maneiras de desenhar. Também pensei que seria uma ótima maneira de desenhar por diversão, sem compromisso com prazos e com clientes.

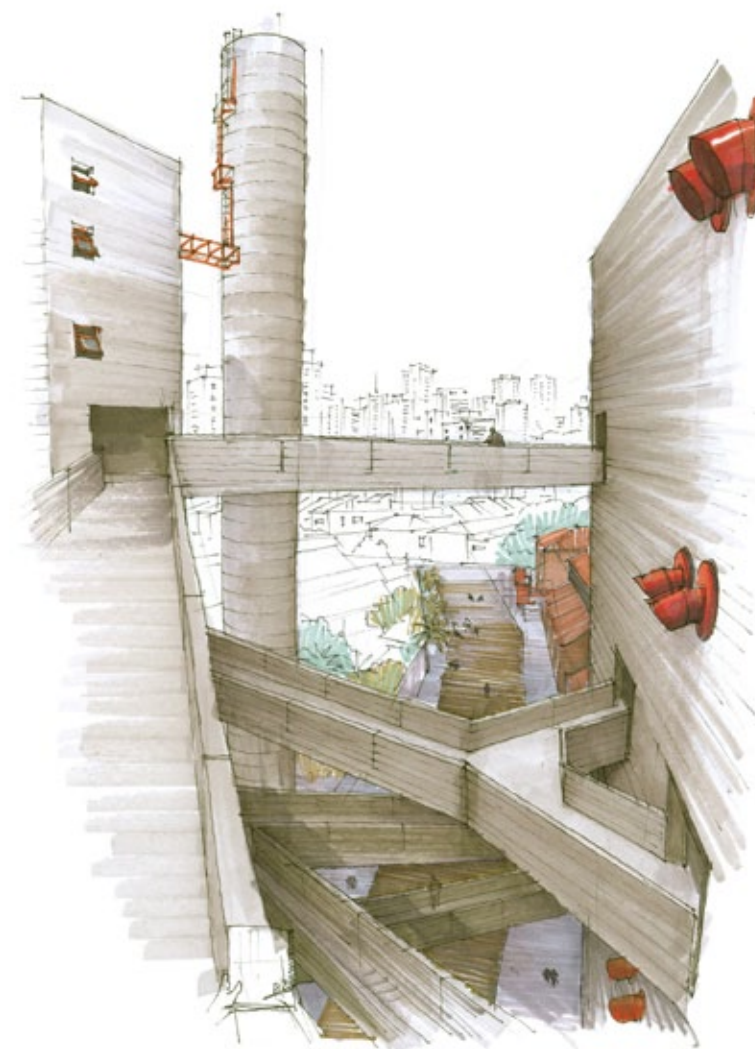
Mesmo assim, no meu primeiro sketchbook eu criei uma regra: não mexer nos desenhos depois de fechado o caderno. Assim, eu preservaria os desenhos

com os recursos e tempo disponíveis em determinado momento, e também para evitar que eu fosse muito detalhista e caísse na armadilha do overwork.

Nos outros sketchbooks passei a ser um pouco mais flexível comigo mesmo... mas ainda luto para não ser (extremamente) detalhista."



IBIRAPUERA
11.04.2009



"Descobri que desenhar na rua, sozinho ou em grupo, é uma atividade fantástica e muito enriquecedora.

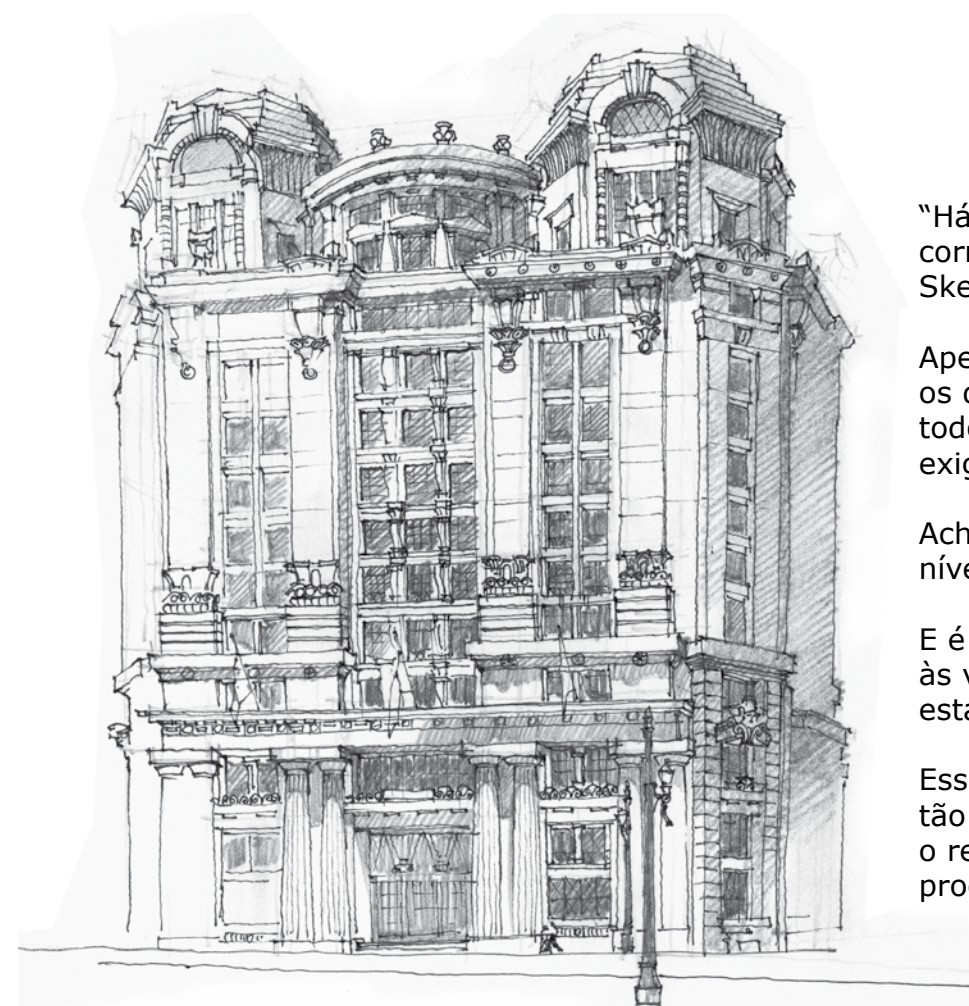
Te força a interagir mais com o entorno, com a cidade e com as pessoas. Passei, por exemplo, a gostar muito mais de São Paulo, depois que comecei a desenhar por aí.

Quando faço desenhos de locação, meu objetivo principal é conseguir colocar no papel aquilo que eu estou vendo.

Não pretendo mudar ou distorcer a realidade deliberadamente, pelo menos por enquanto.

Acho que a expressividade vem carregada pela técnica e aparecerá mais concretamente com o tempo."

25a



"Há alguns meses passei a ser correspondente do site Urban Sketchers.

Apesar de ser muito legal dividir os desenhos com gente do mundo todo, passei a ser um pouco exigente demais comigo mesmo.

Acho que todo ilustrador tem um nível de autocrítica altíssimo.

E é por conta da autocrítica que às vezes eu sofro, quando deveria estar me divertindo.

Essa é outra meta: deixar de ser tão exigente e parar de buscar o resultado apenas, focando no processo."



25b



26a



"Meu trabalho tem sido influenciado pelo desenho de locação e vice-versa."

Como sempre trabalhei com ilustrações de arquitetura tenho facilidade com a perspectiva.

Por outro lado, minha figura humana era péssima e agora estou correndo atrás desse lado.

Acho que devemos desenhar de tudo: pessoas, edifícios, paisagens, animais, objetos e até retratos, embora cada ilustrador tende a desenhar aquilo que mais tem a ver com a sua área, com o seu mercado.

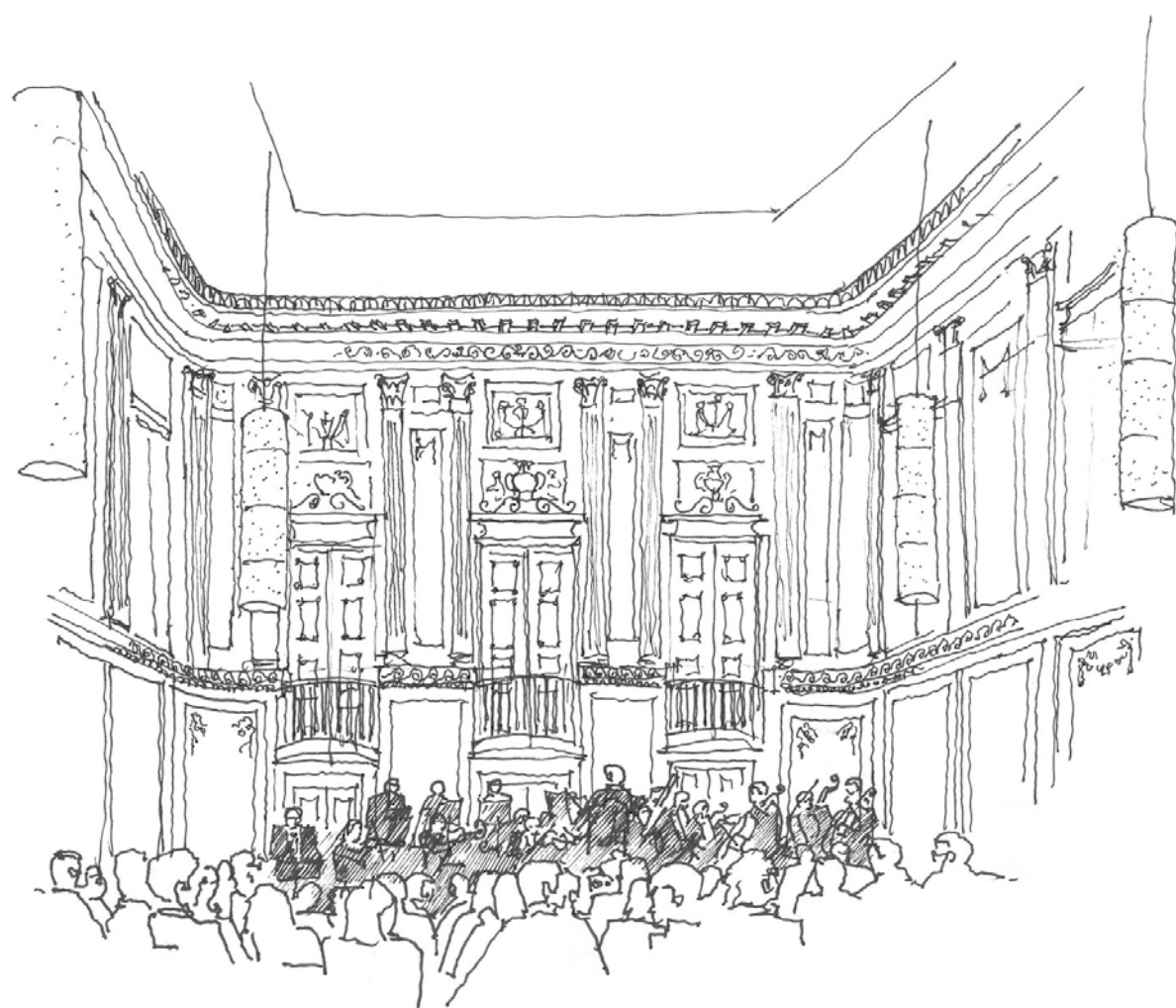
Agora busco ampliar meus horizontes, como ilustrador, para qualquer campo, e acredito que os sketchbooks estão me ajudando a dar "corpo" a essa busca. Alguns desenhos feitos em cadernos podem ir para o portfólio, inclusive.

Acredito que as consequências da produção incessante vêm com o tempo, e quanto maior o repertório, maiores as chances de crescer."



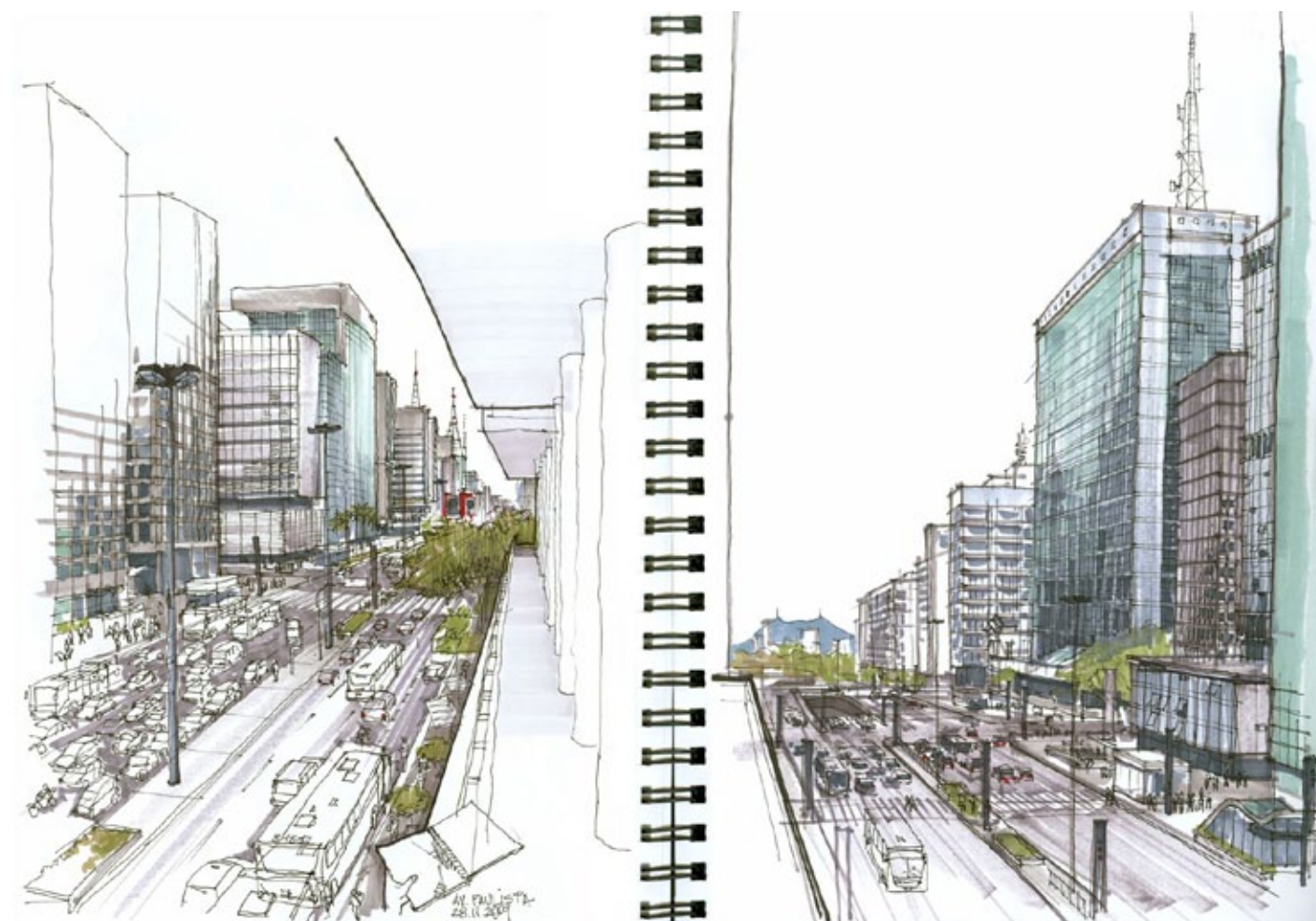
PARQUE DO IBIRAPUERA 22SKETCHBOOK 11.04.2009

26b



WIENER HOFBURG-ORCHESTER - 03.10.2009. REIDOUTENSAAL

27a

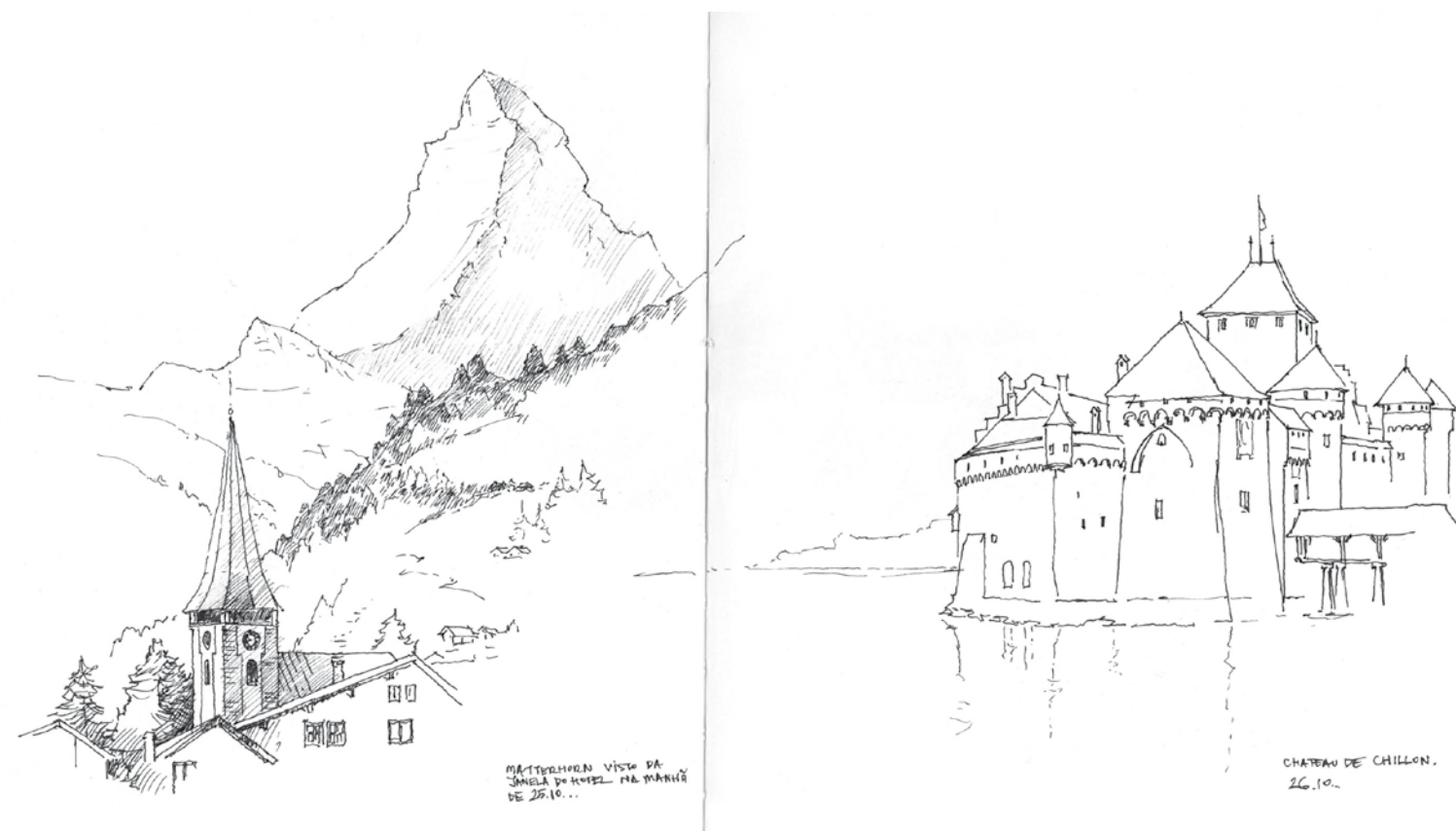


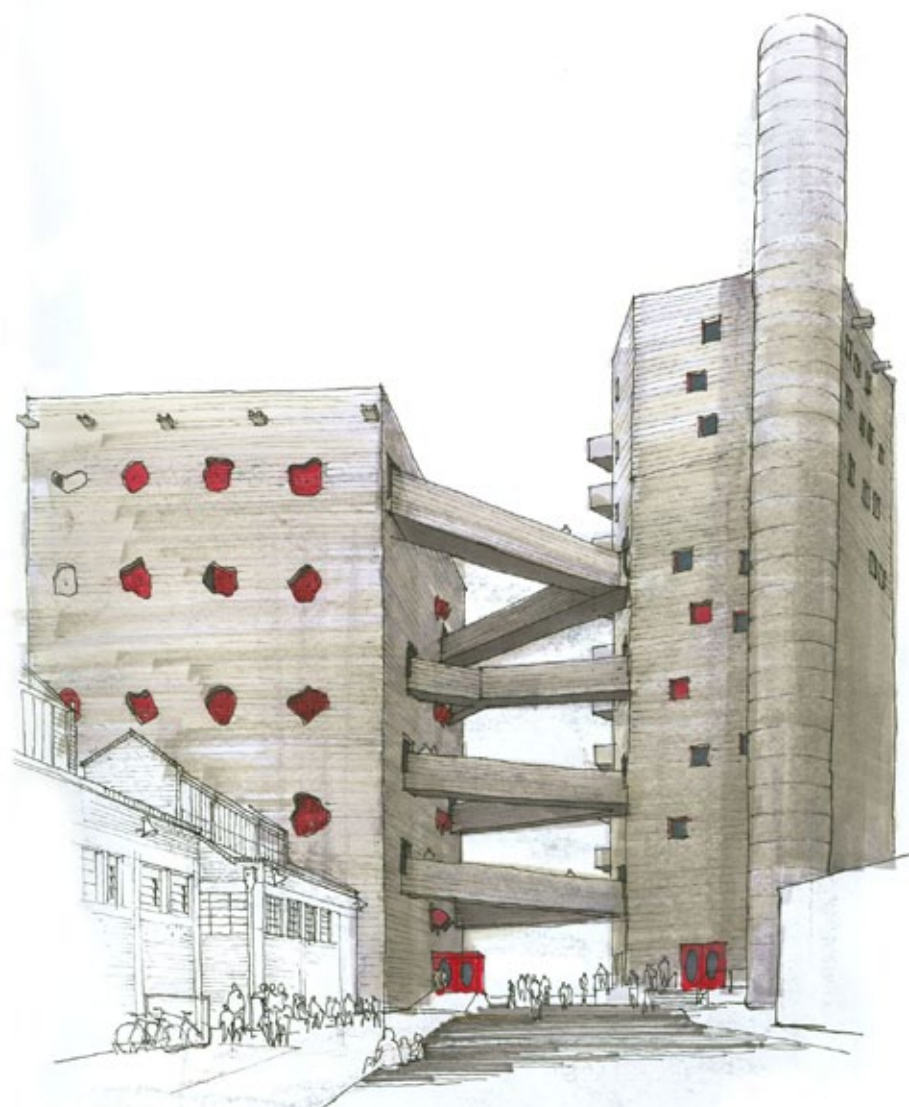
MERCADO MUNICIPAL
07.02.2009

27b



$1/2 \text{ ALGUMA COISA} + 1/2 \text{ ALGUMA COISA} = 1 \text{ NADA}$
AVENIDA TOMPEI, DE FORTES PARA A RUA CARCI, EM 07 SETEMBRO DE 2009

[illegible]

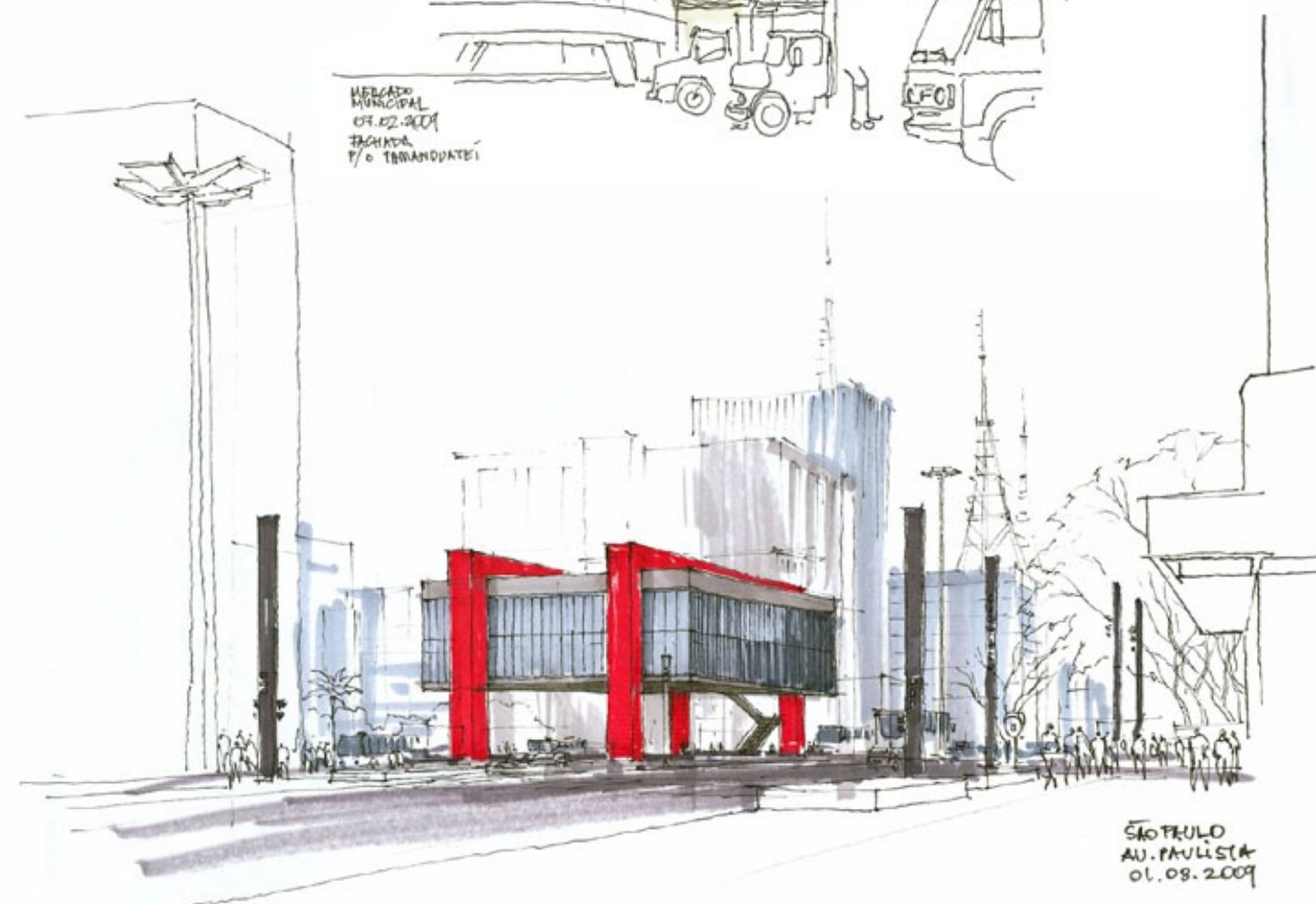


CENTRO DE CULTURA
JUDICA
ARQ. ROBERTO LOEB

29a

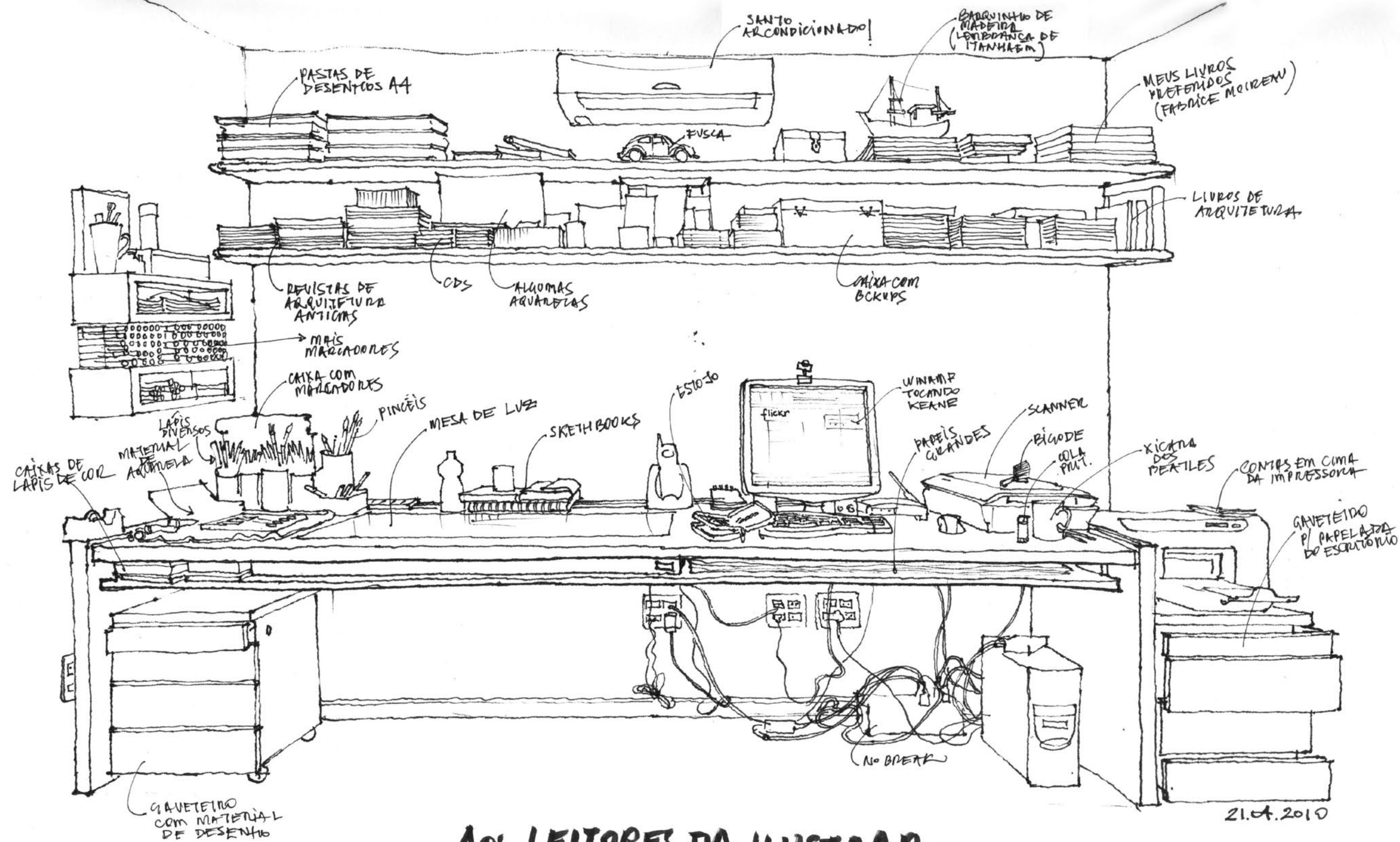


MERCADO
MUNICIPAL
09.02.2009
TACHADA
P/O TIRAMANDATEI



SÃO PAULO
AV. PAULISTA
01.08.2009

29b



AOS LEITORES DA ILUSTRAR,
UM ABRAÇO DO BAJZEK!

21.04.2010

SÃO PAULO
"CASA DAS ROSAS"
AV. PAULISTA
13.02.2009
10:00 - 12:00h



PAULO BRABO



Navegando entre a ilustração tradicional e a digital, o ilustrador Paulo Brabo tem experiência acumulada há mais de duas décadas.

Já foi arte-finalista, operador de gráfica, diretor de arte, estagiário de almoxarifado e formando de Administração de Empresas, e soma todas essas experiências para serem usadas como ilustrador.

Além de atuar na área publicitária e editorial no Brasil, ilustrações suas apareceram recentemente no Guia do Usuário do Corel Painter 11 e na publicação The World's Finest Painter Art, da editora Ballistic.

O passo a passo a seguir mostra uma imagem toda digital, saltando de forma inteligente e explorando todos os recursos entre os programas Painter 11, CorelDraw e Photoshop.



PAULO BRABO

CURITIBA
PAULO@E-BRABO.COM
WWW.E-BRABO.COM

Introdução

Quando convidado para contribuir com um passo a passo para esta revista, rezei para poder ter tempo de usar os meus truques usuais e ao mesmo tempo fazer algo que não havia feito antes.

Assim que sentei para esboçar, ocorreu-me o desafio que seria, mantendo-me fiel ao

meu estilo, fazer algo numa linha romântica desmesurada — algo a meio caminho entre o terreno das princesas Disney e os musicais de Hollywood da década de 1940.

Ignoro se consegui fazer uma coisa ou outra, mas me diverti um bocado no processo. Espero que dê para notar.

...

1 - Esboço



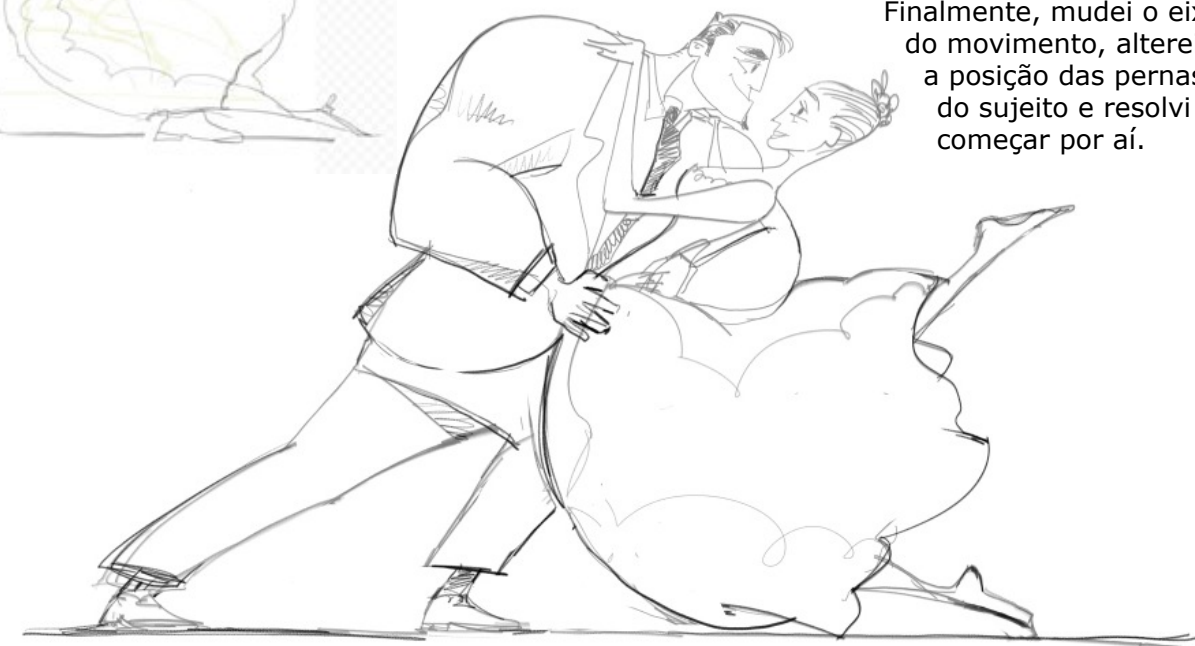
Tudo começa, naturalmente, com um bom esboço. A maior parte dos meus trabalhos é feita diretamente no computador, usando algum software de desenho ou de pintura e uma mesa digitalizadora Wacom, mas os esboços — talvez a parte mais crucial de qualquer criação — esses prefiro ainda fazer a lápis.

Neste caso, no entanto, resolvi manter-me 100% digital e comecei fazendo o esboço diretamente no Corel Painter 11. A desvantagem de não se fazer esboços no papel, visualizando o todo em um relance, fica evidente no resultado desajeitado desta primeira versão, em que as proporções estão tão constrangedoramente erradas.

Usei este primeiro esboço como referência para fazer uma segunda versão, que ainda assim não me satisfaz, especialmente porque não encontrei uma boa solução para a posição do pé esquerdo do cara depois que coloquei um vestido na mulher.



Finalmente, mudei o eixo do movimento, alterei a posição das pernas do sujeito e resolvi começar por aí.



Neste ponto o esboço pode ser finalizado de qualquer forma. Os três programas que mais uso para ilustrar são o Painter, o CorelDraw e o Microsoft Expression. E, não importa como comece, costumo finalizar no Adobe Photoshop.

Para este trabalho resolvi fazer um trajeto misto, começando pelo CorelDraw e depois finalizar navegando entre o Painter e o Photoshop. Você pode naturalmente partir dos mesmos princípios e usar os programas de sua preferência.

2- Ilustração Vetorial

Nesse tipo de ilustração, a fim de dar forma a um esboço inicial, uso basicamente a ferramenta de curva à Mão Livre e a ferramenta de Preenchimento Inteligente do CorelDraw. Uso o CorelDraw desde a versão 5, mas como gosto de pensar que meu diferencial está na liberdade do traço, nunca curti muito as limitações inerentes à ilustração vetorial.

Isso mudou quando a Corel introduziu a ferramenta de Preenchimento Inteligente [Smart Fill], que é uma versão vetorial do velho baldinho de tinta do Photoshop ou do Paint: preenche com um caminho fechado qualquer área que esteja fechada, definida por uma ou mais curvas sobrepostas.

**CURVAS DESENHADAS
RAPIDAMENTE
À MÃO LIVRE**



**UM TOQUE DA FERRAMENTA
DE PREENCHIMENTO
INTELIGENTE...**



**RESULTADO:
UMA CURVA COMPLEXA
QUE DARIA MUITO TRABALHO
FAZER DE OUTRA FORMA**



A vantagem é que posso desenhar à mão livre linhas que se sobrepõem (o que garante a rapidez do desenho e a leveza do traço), ao mesmo tempo em que obtenho como resultado os caminhos fechados e editáveis

da ilustração vetorial (o que garante a flexibilidade e a agilidade dos resultados). Numa palavra, posso desenhar em vetor sem ser obrigado a modelar figuras ou manipular nós.

**CORELDRAW:
OBJETO INDEPENDENTE -
VOCÊ MOVE UMA DAS
LINHAS E O OBJETO
NÃO SE ALTERA**



**ILLUSTRATOR:
OBJETO INTERATIVO -
VOCÊ MOVE UMA DAS
LINHAS E O OBJETO
ACOMPANHA**



OBSERVAÇÃO: O Adobe Illustrator tem uma ferramenta de preenchimento com comportamento semelhante (Preenchimento em tempo real, ou Live Paint), mas crucialmente diferente.

No CorelDraw o objeto criado pela ferramenta torna-se imediatamente independente das linhas a partir das quais foi criado.

No Illustrator, basta movimentar alguma das linhas para modificar interativamente o formato do objeto criado pela ferramenta.

3- As Linhas

A primeira coisa a fazer é importar [MENU > Arquivo > Importar] o esboço que fiz no Painter para a página de um novo documento do CorelDraw.

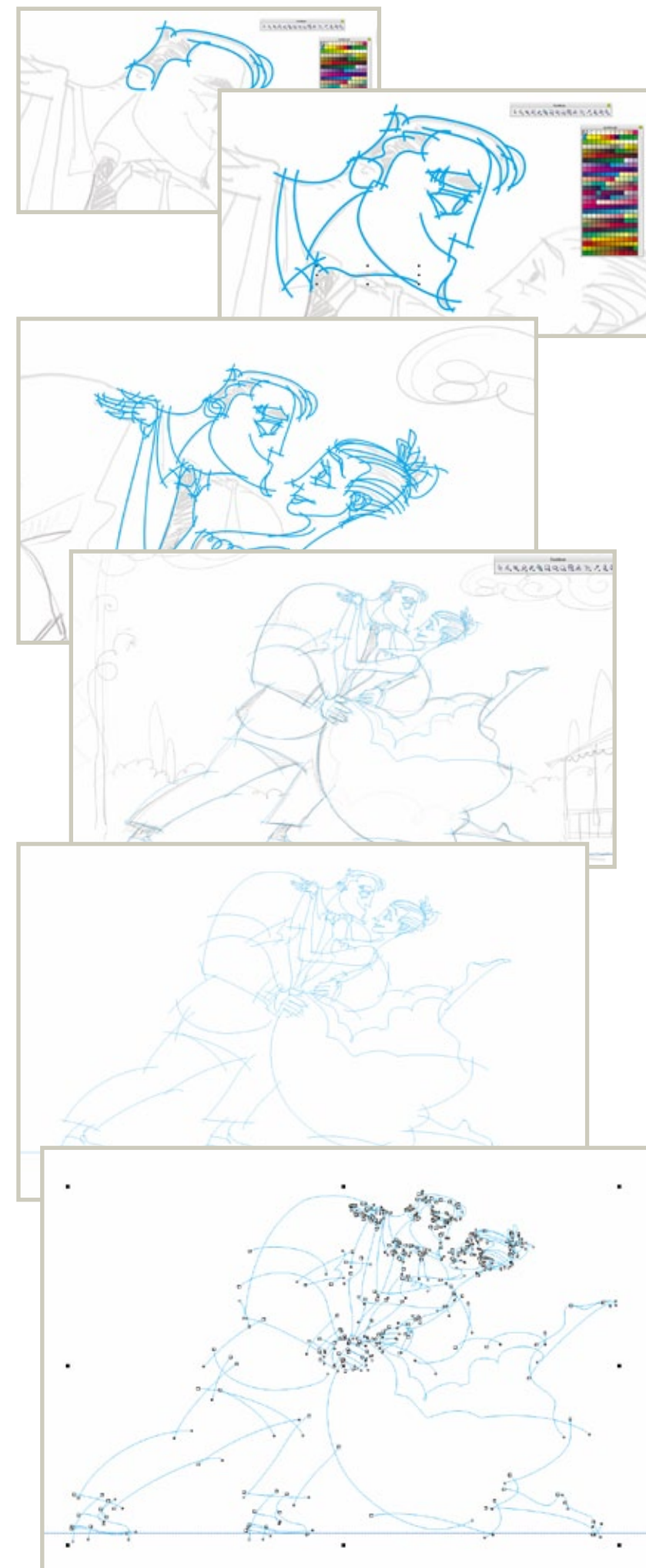
Posiciono a imagem onde acho que deve estar e crio uma linha-guia horizontal alinhada ao chão do desenho. Uso em seguida a ferramenta de Transparência Interativa para diminuir a opacidade do esboço.

Sobre essa imagem começo a desenhar usando a ferramenta de desenho à Mão Livre em traços soltos e espontâneos que correspondam ao esboço. A única coisa que tenho de me preocupar nesse estágio é que as linhas se sobreponham de modo a modelar as formas presentes no esboço. É necessário que as linhas se cruzem nas extremidades; se eu deixar alguma "abertura" em algum momento, o preenchimento irá mais tarde "vazar" para alguma área onde não planejei, às vezes para toda a área de trabalho. Se alguma curva não sai como o planejado posso ajustá-la em seguida com a ferramenta de ajuste de nós.

Quando as linhas que definem os contornos do casal estão concluídas, posso apagar o esboço do fundo, porque só voltarei a ele mais tarde, no Painter. Restam só as linhas limpas.

Seleciono em seguida todas as curvas que fiz, arrastando com a ferramenta de seleção, e no menu escolho [Organizar > Combinar] para transformar todas as linhas num único objeto.

Esse passo não é estritamente necessário, mas como planejo me livrar das linhas assim que não precisar mais delas, é conveniente que estejam combinadas num objeto que eu possa apagar num passo só.



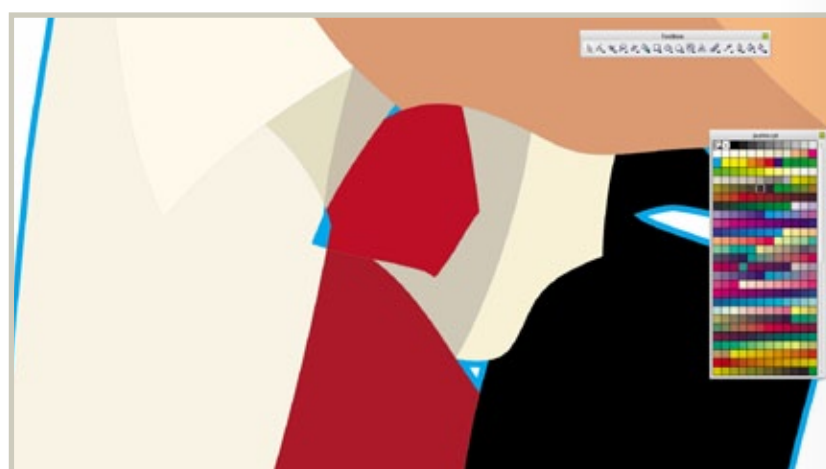
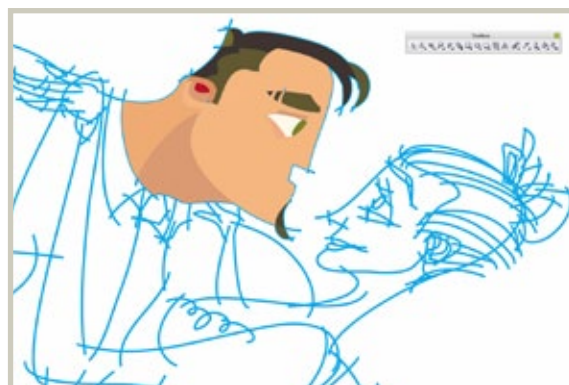
4- Criando Objetos com a Ferramenta de Preenchimento Inteligente

A partir daí o trabalho é usar a ferramenta de Preenchimento Inteligente para preencher os intervalos definidos pelas linhas que acabei de fazer. Nada poderia ser mais fácil: basta clicar com a ferramenta dentro de qualquer uma das áreas delimitadas. É precisamente como usar o baldinho de preenchimento no Photoshop.

Para facilitar ainda mais a minha vida, antes de começar escolho na Barra de propriedades as opções "Sem preenchimento" e "Nenhum contorno". Assim, cada novo objeto criado pela ferramenta é no primeiro momento invisível; porém, como cada novo objeto é pré-selecionado no momento da criação, para colori-lo basta clicar a cor desejada na paleta de cores, que deixo convenientemente aberta sobre o documento.

Neste ponto estou escolhendo as cores por intuição; como nada é definitivo, posso a qualquer momento (ou mesmo muito mais tarde) selecionar cada um dos objetos criados e ajustar-lhe as propriedades e as cores. Uma coisa importante é não deixar nenhuma área da figura, por menor que seja, sem preenchimento. Dependendo da disposição das linhas que desenhei à mão livre, algumas áreas a serem preenchidas podem querer passar despercebidas, de tão pequenas que são.

Concluir as figuras é trabalho meramente braçal.



34a

5- Limpezas e Ajustes

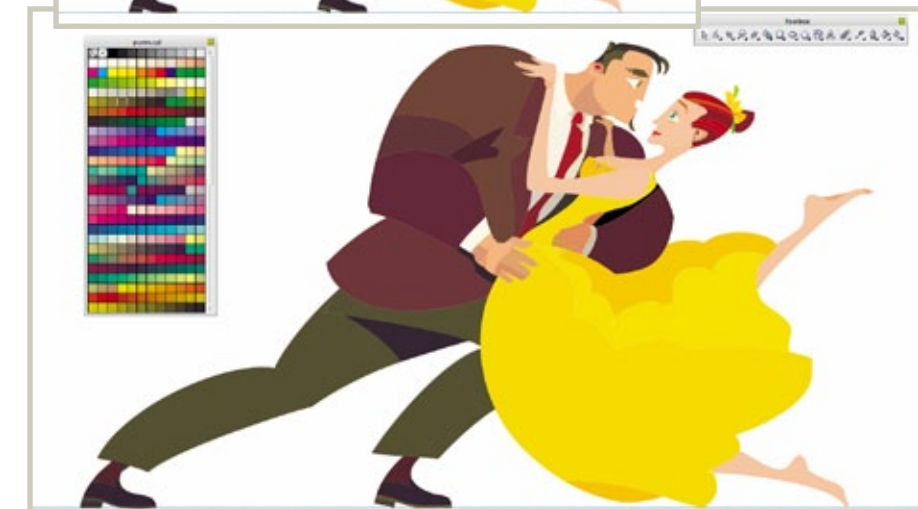
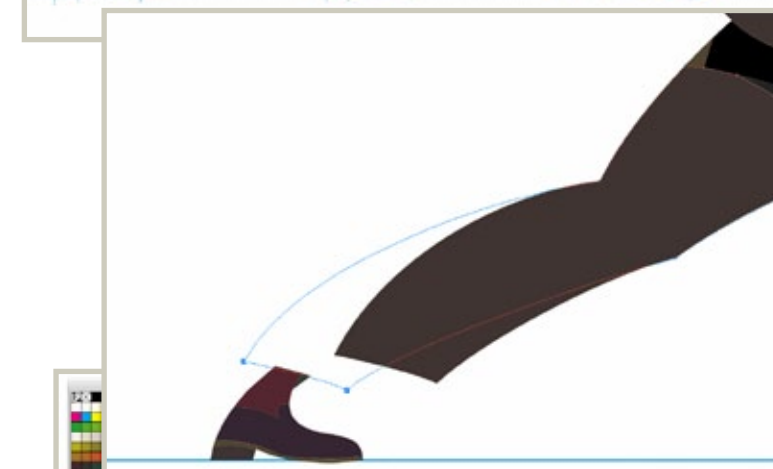
Uma vez que o casal está concluído posso arrastar para o lado e apagar o objeto que contém as linhas azuis de referência, porque já criei as formas de que precisava e não preciso mais delas.

Daqui a pouco vou querer exportar este conjunto de curvas como imagem bitmap para poder pintá-la no Painter, mas devo aproveitar enquanto estou no mundo vetorial, onde tudo é mais fácil de mudar, para fazer alguns ajustes.

A primeira coisa que quero fazer é ajustar o pé esquerdo do dançarino, trazendo-o um pouco mais para a esquerda, de modo a deixar o seu "passo de dança" mais extremo e apaixonado. Para isso basta selecionar apenas os objetos que formam o pé e arrastá-los até onde acho que devo. Em seguida uso a ferramenta de seleção de nós para selecionar apenas os dois nós que compõem a barra da calça, e arrasto os nós até se alinharem à nova posição do pé.

Uso a mesma ferramenta para fazer ajuste semelhante na perna direita. Agora sim, a posição do dançarino me parece suficientemente dramática e estilizada.

Mas não estou satisfeito com a cor da sua roupa. Seleciono um a um os objetos que compõem a roupa do dançarino e substituo os tons de preto por um vinho escuro no paletó e um verde-oliva na calça.



34b

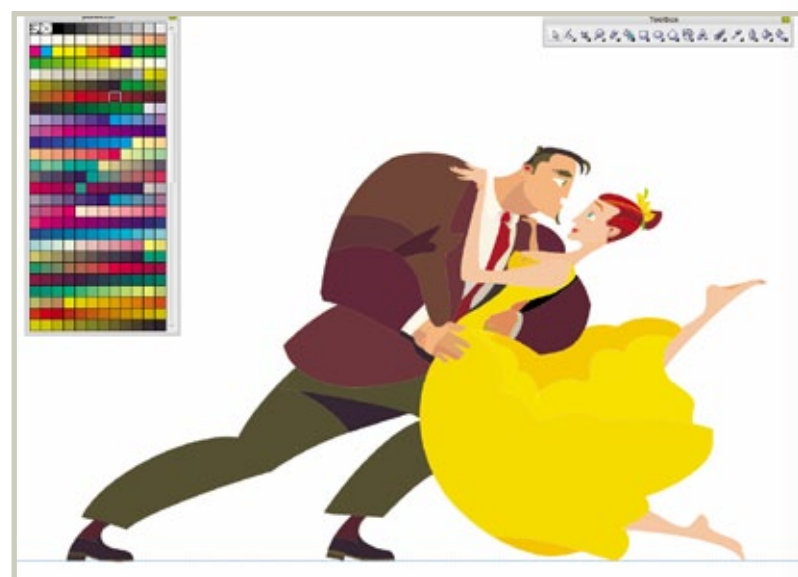
Até agora, vale lembrar, estamos lidando com um conjunto de formas independentes que podem ser movidas para qualquer lado e editadas em conjunto ou individualmente.

O último ajuste que quero fazer nesta fase diz respeito à cabeça do dançarino, que prefiro que esteja um pouco mais alta do que está em relação ao corpo, para realçá-la na composição. Quando mudo a cabeça de posição preciso ajustar também o pescoço. Uso a ferramenta de seleção de nós para selecionar apenas os nós pertinentes dos *dois* objetos que formam o pescoço; uma vez selecionados, arrasto os nós até que o pescoço esteja novamente alinhado à cabeça.



Agora que considero a composição concluída, devo apenas exportar todo o conjunto em formato raster (bitmap), a fim de poder continuar a edição no Painter e no Photoshop.

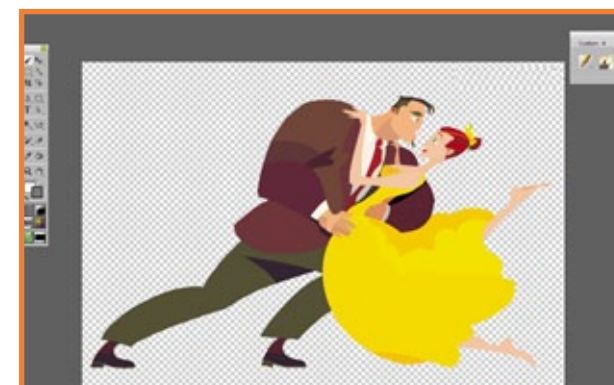
Vou ao menu [Arquivo > Exportar] e escolho o tipo de arquivo PSD - Adobe Photoshop. Clico "Exportar" e, nas opções avançadas da tela seguinte, certifico-me de selecionar a caixa de opção "Fundo Transparente".



35a

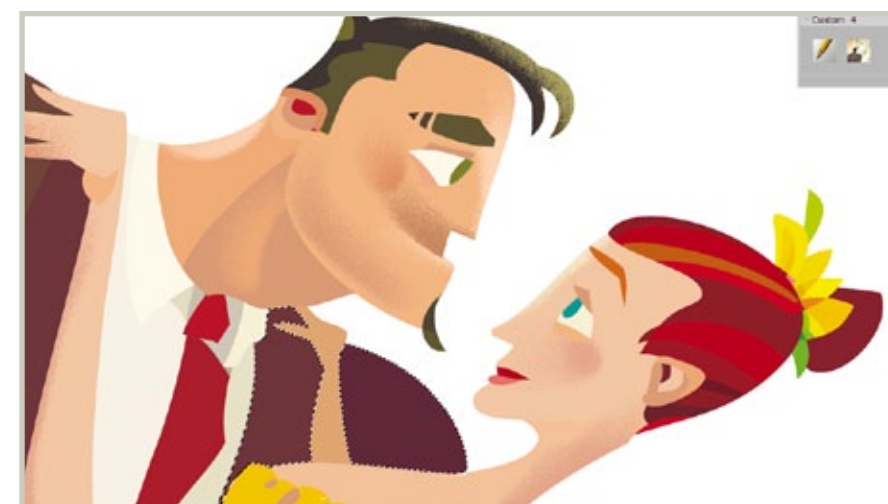
6- Texturizando as Formas

No Corel Painter, abro o arquivo PSD que acabei de exportar. O casal está numa camada à parte com fundo transparente, o que vai facilitar a minha vida mais tarde quando eu for fazer o fundo.



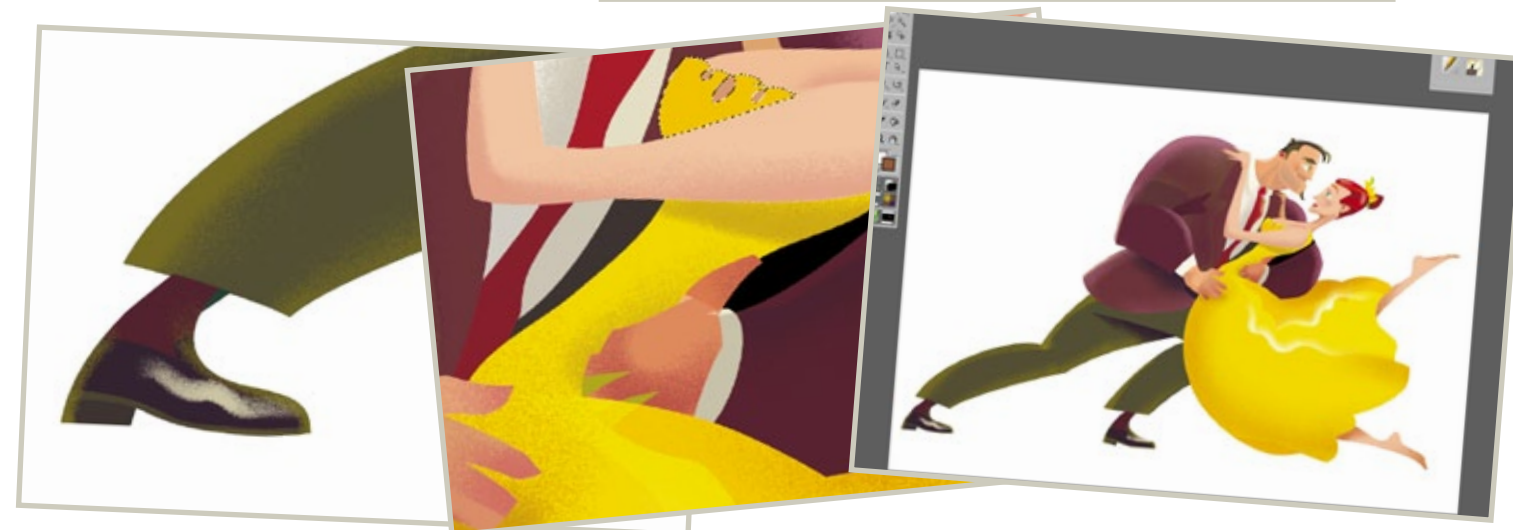
Por enquanto o que quero fazer é deixar o casal com menos "cara de vetor". Para isso vou usar um único pincel, o Coarse Spray, encontrado na categoria Airbrushes (Aerógrafos).

Na janela de camadas travo a transparência da camada em que estou trabalhando, para impedir que minhas pinceladas "vazem" para onde não quero, e começo a usar o Coarse Spray para acrescentar texturas, luzes e sombras.



Em alguns casos, para facilitar o meu trabalho, uso a ferramenta "Varinha de Condão" para selecionar uma única tonalidade das cores que formam o desenho.

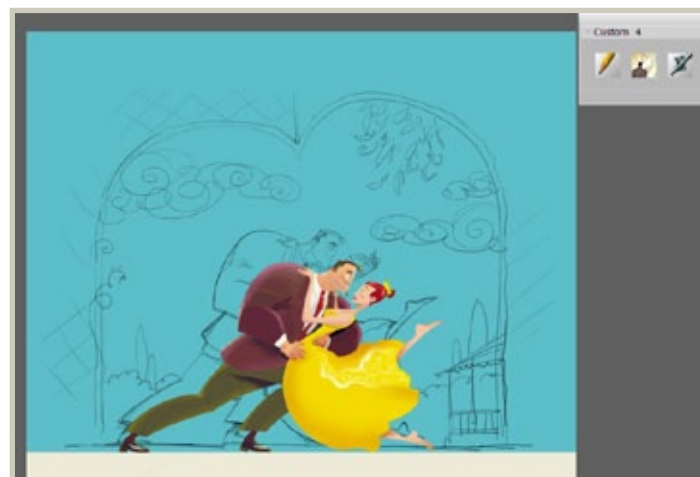
Continuo acrescentando texturas, fazendo seleções quando necessário, até dar essa parte por concluída.



35b

7 – Trabalhando o Fundo

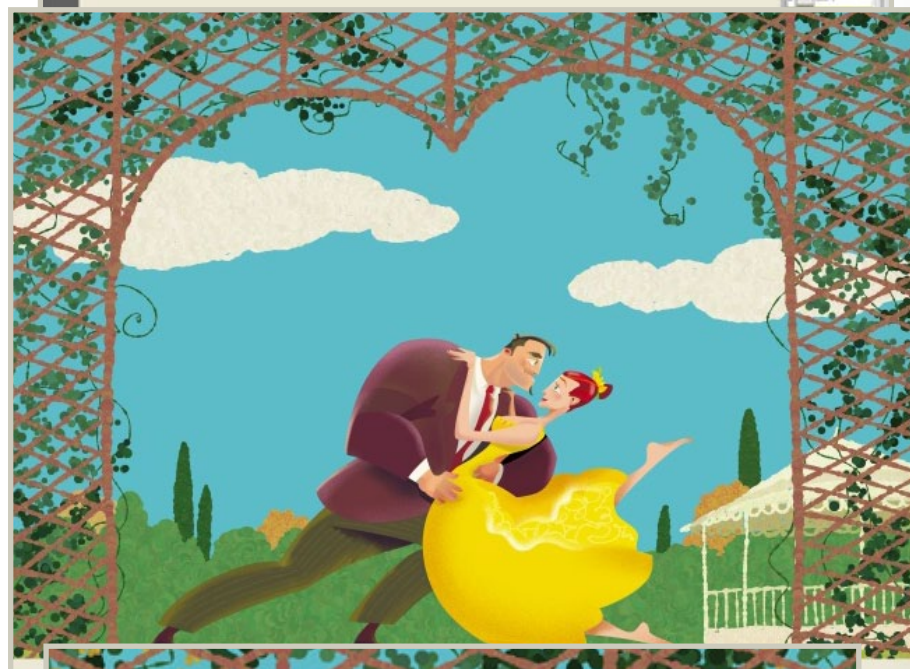
Quero agora fazer o fundo. Começo aumentando o tamanho da tela [MENU > Canvas > Canvas size], de modo a deixar mais espaço ao redor do casal. Em seguida pinto a camada de fundo de azul, depois crio uma nova camada onde coloco um quadrado branco que me servirá de chão. Finalmente, importo o esboço original numa camada própria e deixo essa camada no modo Multiply, para que me sirva de referência.



Hora de pintar. A partir de agora só usarei (em diversos tamanhos) um pincel que eu mesmo criei, o Coker Textured - você pode baixá-lo para o Painter 11 neste endereço:

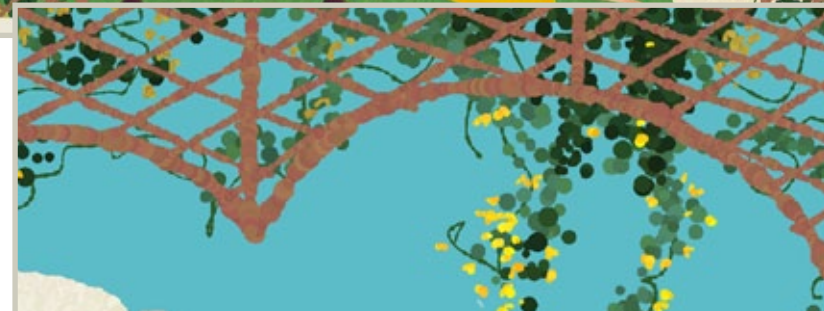
<http://tinyurl.com/385reof>

Crio uma nova camada acima do fundo mas abaixo do casal e começo a pintar a partir da referência do esboço. Para deixar a coisa mais orgânica e menos chapada, antes de começar faço deslizar algumas porcentagens (3%) de Hue e Value na janela Color Variability.



Uma vez concluída a base do fundo, crio outras duas camadas abaixo do casal, uma para as folhagens, outra para o caramanchão, e uso o mesmo pincel Coker Textured para pintar tanto um quanto o outro.

No caso das folhagens, antes de começar a pintar aumento até 4,00 (o máximo) o item "Jitter" da opção Random, de modo a fazer com que as bolinhas que compõem cada traço fiquem separadas umas das outras. Hora de salvar a imagem aqui para ver o que podemos fazer com ela no Photoshop.



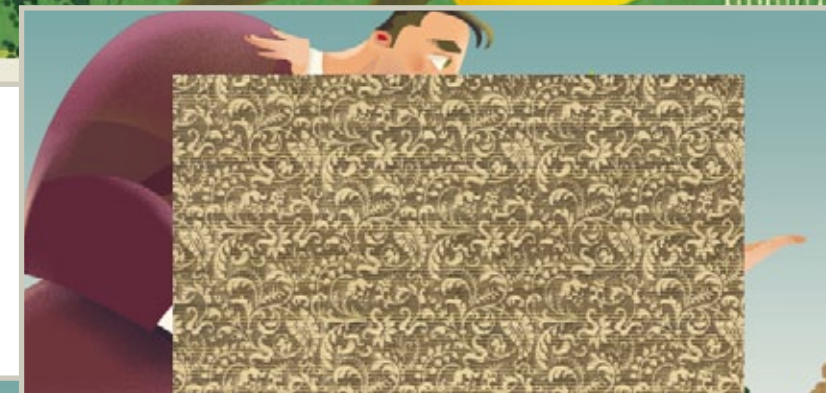
36a

8 – Detalhes, Detalhes, Detalhes

Assim que abro a imagem no Photoshop e vou ocultando e acionando as camadas uma a uma, percebo duas coisas: primeiro, que odeio as nuvens e decido livrar-me delas; segundo, que as folhagens ficam muito mais interessantes sem o caramanchão que desenhei para elas. Decido apagar a camada com o camaranchão e voltar mais tarde ao Painter para desenhar outro. Apagadas as nuvens e o caramanchão, aplico um gradiente de branco na camada do fundo, que representa o céu, para acrescentar alguma atmosfera.



Hora de aplicar algumas texturas. Importo uma textura de tecido e coloco numa camada acima da dançarina.



Mudo o modo da camada para Overlay e crio em seguida uma máscara na camada, preenchendo a máscara de preto para ocultar a camada por completo.

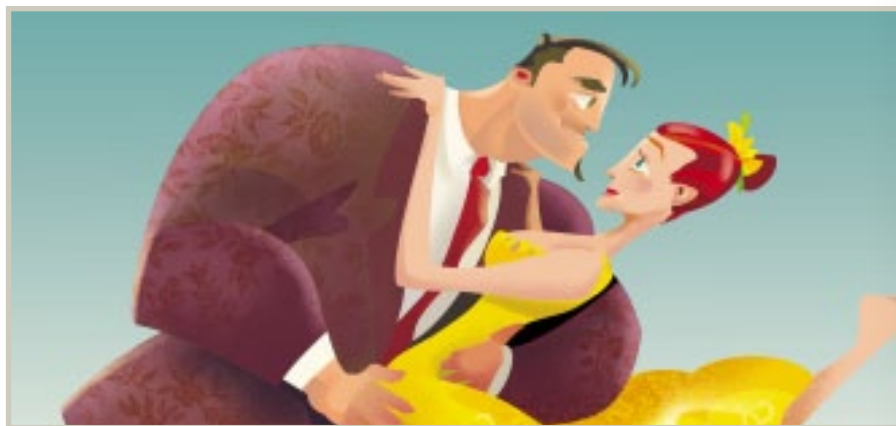


Depois pinto suavemente com a cor branca sobre a máscara, de modo a revelar somente parte da textura no vestido da dançarina.



36b

Faço a mesma coisa, com outra camada e outro padrão de tecido, para acrescentar alguma textura ao paletó do sujeito.



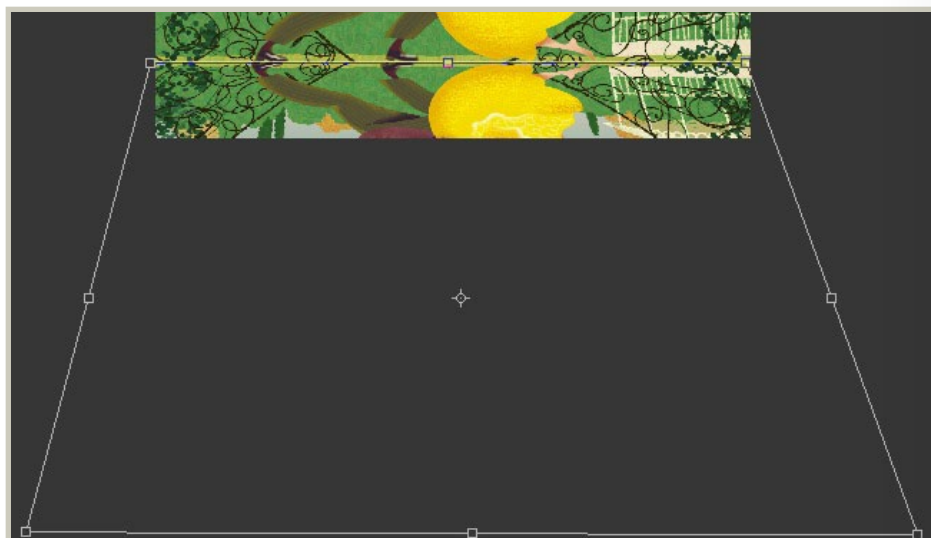
Neste momento volto ao Painter só por um instante, para usar o mesmo pincel Coker Textured e pintar um novo caramanchão, mais estilizado, em forma de coração. Você percebe que com isso entramos definitivamente em território Disney.



De volta ao Photoshop, faço uma cópia do documento sem as camadas e numa camada à parte, sobre as outras – uso essa imagem invertida horizontalmente e rotacionada 180 graus para servir de piso.



Aciono CTRL + T para transformar essa camada e, usando a tecla CTRL antes de selecionar os nós nas extremidades do retângulo, distorço o "piso" de modo a sugerir alguma perspectiva. Transformada a camada, diminuo por fim a sua saturação, ao mesmo tempo em que aumento a saturação da camada que contém o casal.



Crio uma nova camada abaixo do casal, em modo Screen, e pinto uma "névoa" de branco suave ao redor dos dois para destacá-los do fundo.

Se necessário, deixo essa camada mais indistinta com vários passes de Gaussian Blur.

Faço em seguida duas coisas: primeiro, numa camada abaixo do casal mas acima de todas as outras, coloco uma textura de aço escovado em modo Soft Light; segundo, volto ao Painter por mais um instante para adicionar luzes ao redor do coração acima do casal, usando o pincel Fairy Dust da categoria F/X.

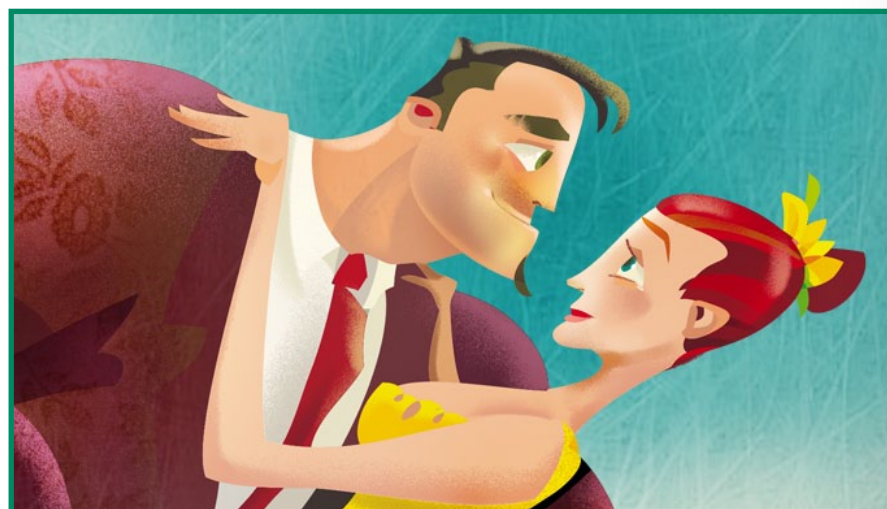
Diminuo a opacidade da textura de aço escovado e sinto que estou perto do final, mas me incomodam ainda as listras na perna do dançarino; aproveito para eliminá-las com o pincel do Photoshop.



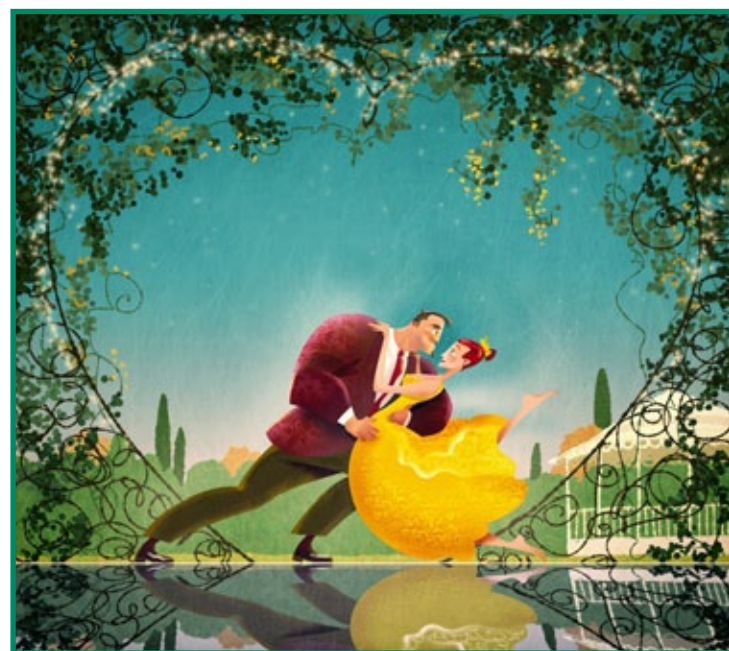
Sinto, finalmente, que falta contraste na área ao redor do rosto dos personagens, que é para onde o olhar deveria estar direcionado. Para corrigir isso começo apagando a camada de "névoa resplandecente" nessa região, de modo a deixar mais evidente o azul do fundo.



Em seguida, crio uma camada no modo Overlay e pinto suavemente com branco sobre o rosto dos personagens, de modo a acentuar o contraste com o fundo.



Ei, a imagem está pronta!





Rockwell Nunca Andou na Bicicleta de Duchamp

por Renato Alarcão

Na biografia "My Adventures as an Illustrator", o artista Norman Rockwell nos conta, dentre muitos causos, sobre um devaneio seu: poder encontrar-se com Rembrandt, Dürer, Vermeer e outros mestres, para com eles confabular de igual para igual e dizer "vejam, companheiros, este é o meu trabalho, o que acham?".

Alguns diriam, "como se atreve um mero ilustrador colocar-se lado a lado como colega de ofício de figuras tão lapidares na história da arte?"

Todo mundo sabe quem foi Norman Rockwell. Além de ter retratado o lado idílico e açucarado do American Way, ele foi também um dos mais bem-sucedidos ilustradores da história. Não falo do dinheiro que ganhou, mas sim do poder de comunicação e da empatia que seu trabalho conquistou com o público. Para se ter uma ideia, toda vez que a revista Saturday Evening Post encomendava uma capa dele, o diretor de arte tinha que ligar para a gráfica para alertá-los: "tratem de encomendar mais papel pois vem aí uma edição com capa do Rockwell!". E assim, a tiragem que normalmente já era colossal – em torno de 1 milhão de exemplares – precisava ser ampliada em mais 250 mil cópias.

Há mais histórias na biografia do sujeito.

Na época da Segunda Grande Guerra, Rockwell já estava um tanto velhinho para alistar-se e, embora quisesse muito ajudar o Tio Sam, estava fora de cogitação para ele pegar em armas. Resolveu então colaborar com o esforço patriótico fazendo o que sabia de melhor: ilustrar. Assim, sua série "The Four Freedoms" surgiu inspirada em um discurso que o presidente Roosevelt havia proferido no congresso em 1941, destacando os 4 pilares da sociedade americana, todos apoiados na ideia de liberdade. As 4 ilustrações de Rockwell foram então impressas em posters e seus originais viajaram o país de ponta a ponta em diversas exposições, numa empreitada que levantou mais de 130 milhões de dólares em vendas de "bônus de guerra" para o governo (os chamados "war bonds" eram papéis vendidos à população para financiar os gastos com a missão bélica dos EUA na Europa).

Rockwell dizia que, desde o princípio, sempre desejou ser um contador de histórias por imagens, um artista popular cujo trabalho atingisse um grande número de pessoas através dos meios de reprodução gráfica. Não se importava com o fato de que alguns artistas tentassem diminuir a importância do seu ofício. O argumento dos detratores depreciava a ilustração por obrigar seus artistas a trabalharem dentro de limitações como prazos, temas encomendados, a premissa de satisfação do cliente e, finalmente, por ser uma arte com o objetivo de



RENATO ALARCÃO

RIO DE JANEIRO

RENATOALARCAO@TERRA.COM.BR

WWW.RENATOALARCAO.COM.BR



© Tiago Lacerda / Elcerdo

comunicação com a massa. Já desde aquela época pretendia-se adjetivar a ilustração como o "primo pobre nas artes visuais".

Durante um bom tempo, o pior dos mundos para um artista plástico era ter seu trabalho rotulado de ilustração. O termo era visto como altamente pejorativo e, no caso dos artistas que optassem pela veia figurativa, ser chamado de ilustrador era ter cocô de cachorro na sola dos sapatos da sua reputação. Um exemplo marcante disso é o que ocorreu com o artista Andrew Wyeth (filho do legendário ilustrador N. C. Wyeth), quando veio à tona sua belíssima série "Helga", um verdadeiro tesouro da arte realista americana. Levado à capa de uma grande revista de arte, o rosto do artista tinha ao redor de si a manchete "Andrew Wyeth: gênio ou ilustrador?".

Mas por que tamanha aversão a nós? As respostas podem ser muitas, e variam da mera suposição à mais clara certeza. E é natural que junto com nossas mais profundas reflexões sobre estes porquês surjam borbulhações de ironia, humor e até indignação (creio que você também já deve ter vivenciado este fenômeno).

Afinal, por que hoje somos, criamos e pensamos de modo tão diferente dos chamados artistas plásticos?

Uma ida às galerias, museus e bienais para conferir o que se apresenta como manifestação da pós-modernidade, da contemporaneidade e seus mil "novo-novismos" (sempre endossados por tratados escritos em linguagem hermética), é uma curiosa experiência. Fica nítido o

fosso que nos separa daquele universo. As obras, em sua quase totalidade, parecem ignorar tudo o que busca um ilustrador com seu trabalho: comunicar-se, estabelecer empatia, atrair o olhar, suscitar reflexões, manifestar ideias, registrar o caldo cultural em que estamos imersos etc. (notem que não listei "busca pelo belo", ideal que, particularmente, acho uma besteira).

E pensar que, lá atrás no tempo, caminhávamos lado a lado e fraternalmente a mesma estrada e podíamos até ser igualmente chamados de "artistas".

O que estou fazendo aqui? Grito não somente que o rei está nu, mas também que está a rolar escadas abaixo (em clara referência ao quadro que Marcel Duchamp pintou em 1912 "Nu descendant un Escalier nº2"). Há aqui também uma certa ousadia de minha parte ao querer costurar Duchamp e Rockwell num mesmo artigo. Vejamos como isso evolui...

Marcel Duchamp foi um exímio jogador de xadrez e, talvez poucos se lembrem que no início de sua carreira foi também cartunista. Notem que interessante, trago aqui alguns ingredientes importantes que compuseram essa figura emblemática na história das artes plásticas: o talento para o blefe e a inclinação para o humor e a paródia!

Para encurtar uma longa história (e também refrescar nossas memórias), foi Marcel Duchamp um dos precursores da arte conceitual, quando criou os chamados "ready made". A ideia consistia basicamente em "adotar" inocentes objetos do cotidiano, acrescentar a eles novos elementos, e

finalmente inseri-los em um novo contexto, desta vez imbuídos de uma aura de "obra artística". Foi assim com a roda de bicicleta sobre o banco, de 1913, seu primeiro ready-made. Outros vieram depois: em 1914 uma escultura era composta basicamente de um escorredor metálico de copos, e em 1915, uma simples pá tornou-se arte ao ganhar a assinatura de Duchamp e o título "In advance of the broken arm".

Duchamp foi também o artista que primeiro fez uma intervenção (palavra em moda hoje em dia), ao colocar um bigode na Mona Lisa (obra intitulada "LH00Q"). Mas talvez a mais célebre obra desta série tenha sido "Fountain", um urinol de louça apresentado em 1917 na exposição dos independentes, em Nova York. Como conhecido membro do juri daquele evento, Duchamp preferiu inscrever sua "escultura" sob o pseudônimo R. Mutt. A obra foi aceita e o resto é história. Uma história que aliás vem se repetindo exaustivamente na arte dita contemporânea, tal qual uma piada que, ao ser contada repetidamente, já não provoca mais qualquer reação: se tudo pode ser arte, o nada também pode ser arte.

•
"Joguei o urinol na cara deles como um desafio e agora eles o admiram como um objeto de arte por sua beleza estética", disse Marcel Duchamp em carta ao Dadaísta Hans Richter.

•
Duchamp escancarou as portas para um monte de novidades que vieram na sequência de suas invenções, algumas tão entediantes quanto uma fila de banheiro. Cabe aqui dizer que muitas eram literalmente uma merda. Falo de obras como "Merda d'artista" a célebre latinha produzida por Piero Manzoni e adquirida pela Tate Gallery por 22.300 libras (façam as contas: cada grama de seu conteúdo custou 745 libras!). Décadas à frente surgiu outra delas, "Cloaca", obra do artista belga Win Delvoye, que investiu 200 mil dólares para criar uma máquina de 11 metros de comprimento por 2 de altura cuja função é somente produzir merda industrialmente (e cada saquinho de cocô que dela sai é vendido por 1.000 dólares – segundo dados de 2003). O rastro fedido espalhou-se até o Brasil: no

mais recente Salão de Artes de Natal (RN), um artista colocou-se nu na galeria e, de quatro, retirou um crucifixo de dentro de seu ânus. Em depoimento disse que estava "descolonizando" seu corpo. Senhores, francamente... parem de fazer mau uso da palavra "artista". Não quero ser confundido com um de vocês!

Nós, ilustradores, temos muito do que nos orgulhar. Não estamos buscando novidades vãs que venham a nos colocar em situações ridículas. Somos herdeiros não somente de uma tradição que nos legou o conhecimento do desenho da figura humana, da perspectiva, do chiaroscuro, das teorias da cor e das técnicas clássicas de pintura, mas também da experiência das vanguardas (impressionismo, art nouveau, expressionismo, dadaísmo, modernismo, fauvismo, construtivismo, pop art etc.), dos experimentos da colagem, da fotografia, do cinema, da música, do teatro e de absolutamente tudo o mais que veio antes e depois. Não somos guiados pela ideia de que para construir o presente e o futuro precisamos destruir o passado, pois tudo pode nos servir de inspiração e influência.

A prova disso está em qualquer bom catálogo de ilustração: o DNA de todos os períodos da história da arte parece estar representado ali de uma forma ou de outra.

Acredito que todo este caldo de influências – o que é bom e até o que é ruim – pode e deve incorporar-se à nossa bagagem cultural para assim fazer do conteúdo do nosso trabalho algo mais rico, um forte alicerce para nossa missão de criar imagens que comuniquem, informem, eduquem, emocionem, instiguem, enfim, que toquem as cordas da percepção do nosso semelhante.

Convido a todos, portanto, estudantes e profissionais da ilustração, a manter olhos abertos, filtros ativos e cérebro de esponja, pois sempre há muito o que aprender, tanto nas cavernas de Lascaux, quanto nos bezerros fatiados de Damien Hirst. Sejam respeitosos, críticos ou satíricos, mas sobretudo preparados técnica e intelectualmente para defender nossos pontos de vista e, se preciso for, defender nossa arte de quem quer que ouse chamá-la de "menor".



© Tiago Lacerda / Elcerdo

A Revista Ilustrar agradece a participação especial de Tiago Lacerda / Elcerdo nas ilustrações desta seção:

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

LUIS TRIMANO



LUIS TRIMANO

RIO DE JANEIRO

LUIS.TRIMANO@GMAIL.COM

HTTP://LUIS-TRIMANO.BLOGSPOT.COM

Um dos mais respeitados artistas em atividade no mercado, argentino radicado no Brasil há mais de 40 anos, Luis Trimano tem um vasto material produzido, navegando de forma natural e sutil entre a ilustração, o retrato, a caricatura e as artes plásticas.

De tudo o que tem produzido, chama a atenção os retratos e caricaturas que produz, com uma força e expressividade únicas.

Por ter vivido intensamente os duros anos de ditadura militar tanto no Brasil quanto na Argentina, seus trabalhos acabam por transparecer muito do seu pensamento político, que Trimano explica a seguir.



VOCÊ COMEÇOU A DESENHAR DESDE MUITO PEQUENO E SE PROFISSIONALIZOU BEM CEDO. COMO FOI ESSE COMEÇO?

A certeza de que o desenho seria a minha forma de expressão aconteceu por volta dos 14 ou 15 anos. Nesse período ingressei na Escola Nacional de Belas Artes. O ambiente era mais de escola de "labores" práticos que de ateliê de artistas, como Lino Spilimbergo ou Antonio Berni, que me influenciaram muito, principalmente nos primeiros tempos, quando a gente lutava para dominar os materiais.

Nesse período começou uma greve contra reformas de ensino, pela implantação do modelo vivo, e os alunos começaram a jogar pelas janelas da escola os gessos que serviam para copiar formas acadêmicas. Essa greve nunca iria acabar e me afastei.

Eu devia procurar a vivência da pintura por outros caminhos. Sempre desenhando de forma obsessiva, lutando por expressar os temas que me interessavam, e andando pela cidade, para cima e para baixo, buscando e visitando os ateliês dos pintores, à procura de um clima de diálogo com gente que me interessasse, num clima que não senti na Escola.

Eu era muito influenciado por Carlos Castagnino, pintor e desenhista virtuoso, muralista e ilustrador literário que tinha montado em Buenos Aires, um "atelier libre" que foi muito importante naquele momento e formou muita gente. Empregava o método de ensino de um pintor cubista francês chamado André Lhote. Eu precisava de alguma coisa mais "instantânea", e o desenho era a "ferramenta"

perfeita, que eu poderia manejar (e depois de árduos trabalhos...) conseguir um domínio.

Paralelo a este processo, ingressei na Escola Panamericana de Arte, fundada por 12 mestres da ilustração e do quadrinho, entre eles Hugo Pratt e Enrique Breccia. Isto consolidou algumas certezas, sobre questões que vinham me dando voltas, a respeito da abordagem gráfica da narrativa, e também me abriu um panorama mais amplo sobre os quadrinhos, já que vários dos artistas da escola eram quadrinistas, como Hugo Pratt.

Essa vivência em que se misturam as artes plásticas e as artes gráficas me levou, depois de organizar 4 exposições individuais de desenho em galeria, à ilustração para imprensa, onde fiz uma tentativa de "fundir" a qualidade visual que pode ser alcançada na prática das artes plásticas com o dinamismo que adquire o desenho impresso na página do jornal.

A ilustração em preto e branco, quando a impressão era feita com clichês, sistema semelhante à xilografia, era uma gravura. Inclusive às vezes era notório o cunho provocado pela pressão da matriz sobre o papel.

E A PROFISSIONALIZAÇÃO?

A profissionalização veio em 1967, quando publiquei a primeira ilustração no semanário portenho "Análisis". Foi um curto período de estréia na imprensa. Em 1968 emigrei para o Brasil.

2 E QUAIS FORAM AS SUAS INFLUÊNCIAS ARTÍSTICAS?

Os primeiros contatos que tive com a arte foram, quando menino, o cinema, os comics e os quadrinhos locais, que na Argentina se chamam "historietas".

Nos anos 60 surgiram, em Buenos Aires, muitos bons desenhistas de quadrinhos, artistas plásticos/ilustradores e gravadores. Existia uma espécie de "culto" das revistas de quadrinhos e dos desenhistas que se confundiam com seus personagens, como acontece com Hugo Pratt e o seu personagem autobiográfico, Colto Maltese.

Naquele momento algumas pessoas investiram em ideias novas, correndo riscos de falência – e essa falência aconteceu diversas vezes... Foram os lendários "alternativos" da imprensa dos anos da ditadura militar. Foi um momento excepcional, foram feitas coisas excepcionais, e as possibilidades de se publicar ilustração

autoral eram bem maiores do que hoje.

Sobre as influências: em Buenos Aires e Montevideu existe um espírito de humor negro, legado dos espanhóis.

Um antecedente desse espírito "negro" é Francisco de Goya, uma das minhas influências junto com uma gravadora expressionista alemã chamada Kathe Kollwitz. E os mestres argentinos já citados, Spilimbergo, Berni e Castagnino. O desenho de Carlos Alonso.

Os muralistas mexicanos Orozco, Rivera, Siqueiros e Tamayo. Os desenhos de Candido Portinari. O Expressionismo alemão. "Las Calaveras" e as gravuras de cordel de José Guadalupe Posadas. A pintura de Emiliano Di Cavalcanti. O pincel de Hugo Pratt e o pincel dos desenhistas de quadrinhos. O desenho de Hokusai e as estampas japonesas.



4 TANTAS INFLUÊNCIAS PERMITIRAM QUE VOCÊ TRABALHASSE COM QUASE TODOS OS MATERIAIS. HÁ ALGO EM ESPECIAL QUE TENHA PREFERÊNCIA?

Eu gosto muito do resultado preto e branco na ilustração para jornal. Não gosto da cor tal como é utilizada na imprensa atual, virou um caos. O bico-de-pena, uma das técnicas que destacou o meu desenho na imprensa, semelhante, no desenho, à gravura em metal, é uma técnica que uso desde que comecei a desenhar.

Esta referência à gravura é muito interessante porque me levou a visitar o trabalho de gravadores e a gravura de um modo geral, no caso a xilografia, primeira técnica de ilustração a ser utilizada na imprensa. Nos anos 80 fiz uma série de trabalhos sobre MPB. Foram capas de disco de vinil e uma série de guaches de tamanho um pouco maior que o habitual: 1,20 x 90 m, levou por título Músicos de Rua, e foi exposta em 1985 no Museu de Imagem e do Som do Rio de Janeiro. Também foi capa da revista Gráfica.

Essa série não era desenho colorido, era pintura sobre papel. Um pouco como se trabalhavam os cartões preparatórios das pinturas no século XIX. Esta técnica está relacionada também à tinta acrílica, utilizada por mim em diversas oportunidades, sobre tela, parede ou compensado, na pintura de painéis murais. Existem duas técnicas que nos afastam das colorações do guache e da tinta acrílica: são as canetas descartáveis esferográficas e hidrográficas, cujas cores estão mais próximas das cores de fabricação industrial, que das tintas empregadas na pintura artística.

Para as composições eu uso, como sistema de trabalho, a colagem de imagens retiradas de diversas fontes, que depois de feitas as montagens, serão projetadas e desenhadas artesanalmente a lápis, nanquim ou caneta, no papel. Tenho utilizado também a câmera digital para registros do real, que depois servirão de modelo nos desenhos e nas ilustrações.

A serigrafia é uma técnica difícil que tem me dado bons resultados também. A coloração da tinta serigráfica, utilizada também para fins industriais, é diferente do óleo, o acrílico e o guache. Sendo de difícil execução, os custos da tiragem serigráfica são altos, e o seu preço aumenta de acordo com o número de cores empregadas. É muito difícil para o artista arcar com os custos de uma tiragem serigráfica sem patrocínio.

Em 2006 fui contratado pela firma serigráfica Arte & Naturaleza de Madrid, a realizar tiragens de 8 imagens da série "Estigmas", conjunto de guaches que produzi, por volta de 1984/85, sobre textos do poeta peruano César Vallejo, que na época foram expostos na galeria Carlos Oswald do Museu Nacional de Belas Artes do Rio de Janeiro.





44a

BOA PARTE DO SEU TRABALHO SÃO RETRATOS E CARICATURAS. O QUE BUSCA AO RETRATAR AS PESSOAS?

O retrato sempre procurou "capturar a alma" da pessoa. No retrato tenho procurado dignificar ou exaltar as qualidades humanas do retratado sem abandonar um longo trabalho que venho fazendo há anos sobre a face humana, sobre a transformação da face humana, que me levou, durante algum tempo, a me afastar do retrato, e trabalhar um caricato próximo das máscaras teatrais, ou dos "anti-retratos" do Expressionismo Alemão.

Eram caricaturas grotescas e simiescas, um teatro de títeres aleijados e maléficos a passearem pelas páginas vigiadas pela censura. "Grafismos sombrios e bestiais para tempos sombrios e bestiais" e tentando também incorporar as variantes e mudanças do grafismo atual, incluindo a participação do computador.

Quando cheguei a São Paulo, em 1968, conheci os retratos pintados a óleo por Flavio de Carvalho, entre 1920 e 1950, e também os desenhos a carvão retratando a mãe no leito de morte. Expressionismo selvagem.

Me impressionou a valentia com que encarava o retrato. Eu estava estudando os desenhos e as pinturas do período figurativo de Jackson Pollock, cujo trabalho, nesse momento, esteve influenciado pela arte ritual dos índios Navajos do México, e pelo muralista José Clemente Orozco.

Também estava olhando os retratos pintados por Francis Bacon, os mais violentos já

produzidos. Bacon me provocou forte influência durante um bom tempo. Data desse período uma série de pequenos desenhos a nanquim, muito trabalhados e muito escuros que fiz nesses primeiros meses de São Paulo. Eram "sombrias", "fantasmas que se arrastavam pela Gotan-City que me pareceu São Paulo à noite. O título de um dos desenhos dessa série é "O Fantasma do Viaduto". Eu estava fazendo caricatura, com os grafismos de Pollock me dando voltas. E dessa química meio maluca, me lembro que saíram desenhos bem-feitos, imaginativos. Entre 1968 e 1974 trabalhei intensamente como caricaturista na imprensa comercial e na imprensa alternativa, chamada de "nanica".

Nesses anos se operou uma mudança significativa na visualidade dos meios de comunicação impressos no Brasil, e o meu desenho (que trazia um dado visual diferente), acabou se integrando e fazendo parte daquele processo. Como influências no gênero do retrato posso citar alguns artistas de várias épocas, que me impressionaram e a quem segui, numa "influência consciente".

Os retratos de Rembrandt, os autorretratos de Van Gogh, os apontamentos rápidos e retratos de Toulouse Lautrec, os retratos de Oskar Kokoschka, as litografias produzidas para a imprensa francesa e as caricaturas modeladas de Honoré Daumier, os retratos de populares e personagens da corte de Francisco de Goya. Os retratos pintados de Francis Bacon. Os retratos que Picasso fez de Dora Maar e outras mulheres. Entre os contemporâneos posso citar Ralph Steadman que utiliza um grafismo muito violento e pesado para falar de temas violentos.

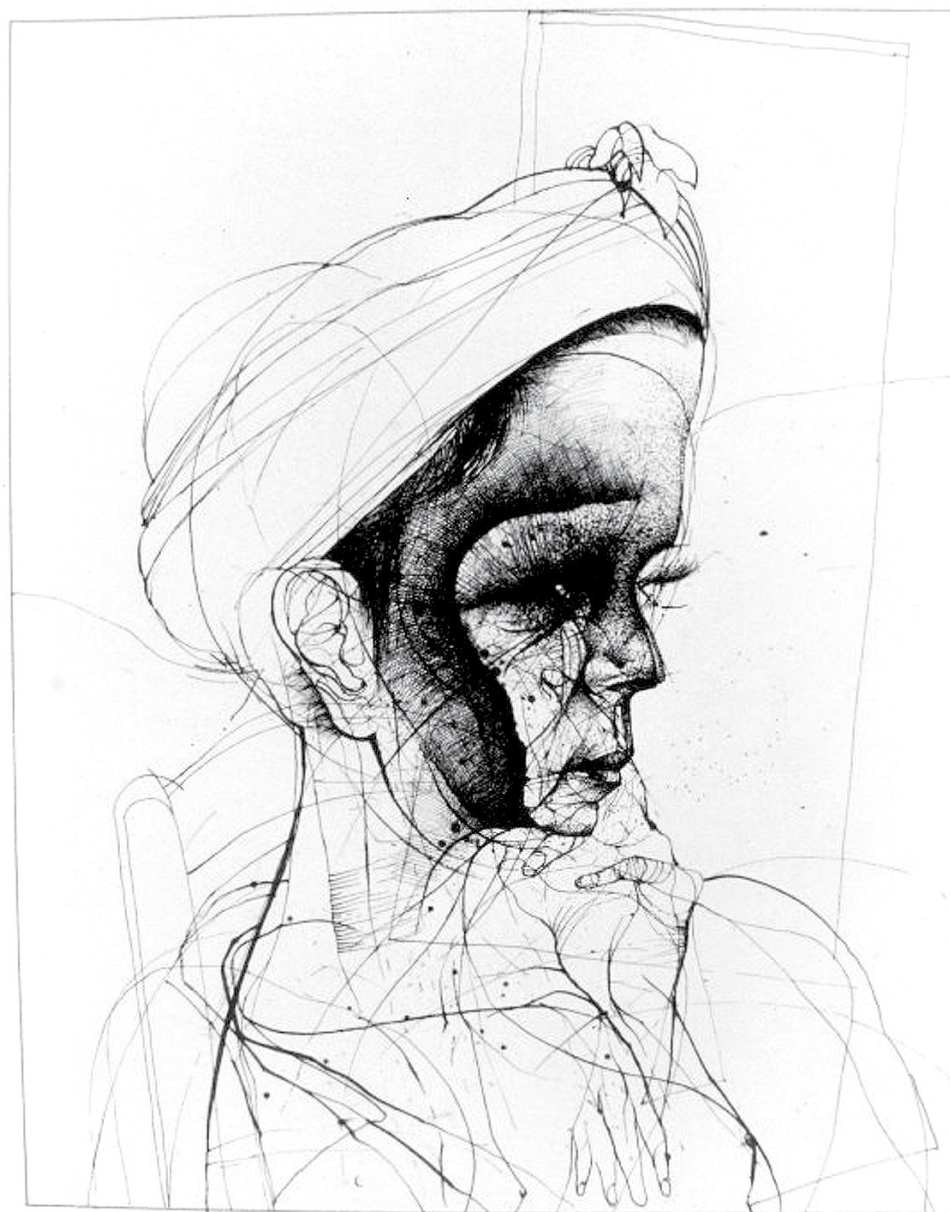


44b

UMA DAS CARACTERÍSTICAS DO SEU TRABALHO, EM ESPECIAL OS RETRATOS, É O GRAFISMO UTILIZADO, SE TORNANDO QUASE UM ELEMENTO À PARTE NA ILUSTRAÇÃO. ESSA BUSCA QUASE OBSESSIVA PELO GRAFISMO E PELA TEXTURA REFLETE UMA BUSCA MAIOR PELA ESTÉTICA?

Eu acho que a figuração e a não-figuração fazem parte de um mesmo contexto, mas se remetem a interesses diferentes. Eu sempre me interessei pela figuração, por representar a figura humana protagonizando suas histórias, daí o posterior interesse pela ilustração.

Dentro da figuração existe abstração: quando ampliamos um detalhe qualquer de uma pintura figurativa, conseguiremos visualizar quadros abstratos ou não-figurativos, e tento trabalhar o elemento figurativo de maneira que não deixe de representar o que quero



"Retrato de Marimbe"

dizer, mas ao mesmo tempo seja um trabalho onde o plástico esteja em primeiro lugar, já que se trata de um trabalho visual.

Desta forma o conteúdo estará sendo transmitido com maior ou menor intensidade de acordo com a intensidade, espessa nas imagens que ilustram.

No meu caso, o interesse pelas disciplinas das artes plásticas como a pintura e a gravura, faz com que utilize elementos do desenho erudito proveniente das artes, e não das redações de jornal ou das agências de publicidade, onde muita gente tem se formado, mas cujo esquema acaba sendo um esquema de linha de montagem.

É difícil fugir ao automatismo trabalhando dentro de uma redação ou numa agência de publicidade.



A GRANDE PARTE DOS SEUS TRABALHOS SÃO APENAS EM PRETO E BRANCO. ACHA QUE UMA ARTE EM PRETO E BRANCO POSSA SER MAIS EXPRESSIVA?

O preto e branco e a cor são dois caminhos diferentes. O desenho em preto e branco está sujeito, na maior parte dos casos, quase que exclusivamente à forma.

O desenho em preto e branco se presta ao claro-escuro e ao modelado de volumes. A luz, a sombra e a penumbra, os cinzas. Os climas provocados são dramáticos, austeros, lacônicos.

Essa me parece ser a expressividade do preto e branco. E o realce na descrição da forma.

A cor dispensa os volumes e o desenho demasiadamente construído. A cor é essencialmente luz. Os temas muitas vezes nos determinam a coloração das composições.

Nos trabalhos que fiz para MPB e capas de disco, a cor era muito importante porque a temática se referia à música do carnaval e aos compositores do samba. Outros temas, ligados à problemática social urbana, guerras etc. creio que exigem o preto e branco.

Tanto a cor como o preto e branco são altamente expressivos, se estiverem de acordo com o tema ilustrado. Exemplos: um fuzilamento de Goya só pode ser em preto e branco. Um campo florido e uma moça com sombrinha, de Monet, só pode ser de cor plena.

MUITOS ILUSTRADORES CONSIDERAM A ILUSTRAÇÃO UM TRABALHO APENAS COMERCIAL, MAS VOCÊ JÁ AFIRMOU QUE A ILUSTRAÇÃO CUMPRE UMA FUNÇÃO SOCIAL. COMO SE DARIA ISSO?

Poderíamos comparar o ilustrador free-lancer ao ator não contratado. Muitas vezes me perguntei de que vivem os atores quando não estão trabalhando para telenovelas, que são as únicas que pagam, porque ninguém vive de fazer teatro. Os atores vão fazer publicidade, vão vender apartamentos.

Quem ontem interpretava um clássico, hoje está vendendo três quartos e varandão. A pessoa precisa viver, e vai se malograr por uns trocados, que tampouco vão resolver a sua situação, fazendo gingle ou anúncio de supermercado.

O teatro que estudou, os sonhos de interpretar, de "ser" ator, vão pro lixo, vi atores e artistas plásticos passarem por esta ignóbil situação de acabar na indigência ou na pobreza total.

A mesma coisa podemos falar do ilustrador: ou se considera artista, porque a ilustração (é uma vergonha ter que lembrar) é uma arte,

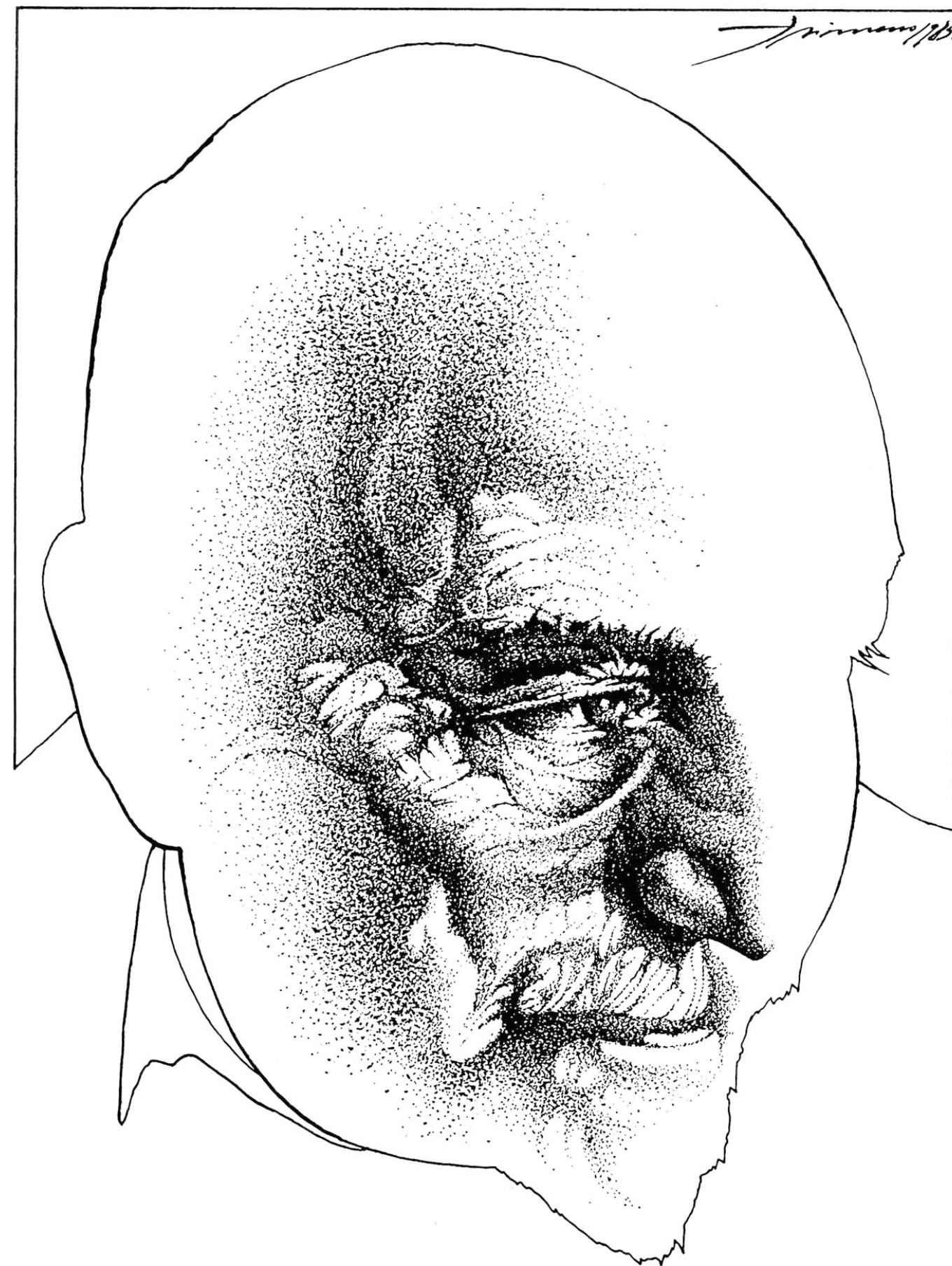
ou é um burocrata que bate cartão e faz o que mandam fazer, à espera da hora da saída. Então o cara que acha que a ilustração é apenas um ganha-pão não é um artista, é um comerciante que trata de serviços onde se utiliza a ilustração.

Mesmo sendo um pequeno profissional autônomo, ele faz parte do ramo da publicidade comercial e não da arte da ilustração.

Eu acho que, quando um artista tem uma preocupação social com respeito ao seu trabalho, deve evitar ao máximo a aproximação da ilustração comercial e colocar a sua ilustração a serviço de temas políticos, culturais ou educacionais, que possam ser úteis às pessoas, e não vender um quadro para quem tem dinheiro, para a contemplação privada.

Democratizar a imagem ilustrando temas que tragam cultura, e não vender objetos.

O ilustrador cumpre uma função social, quando o seu trabalho chega nas pessoas e provoca uma reflexão; o oposto de toda essa orgia de impactos e negócios em que se transformaram os meios.





PORTANTO, DEPENDENDO DE COMO FOR USADA, A ILUSTRAÇÃO PODE TER, DE UMA CERTA FORMA, UM PAPEL TAMBÉM POLÍTICO?

Eu creio que a intenção da editora e do próprio veículo onde é publicada determina a eficácia da ilustração de intenção política, não somente pela sua qualidade como desenho.

Se está integrado ou não no conjunto, numa publicação dedicada a crítica da temática social. Se repete os vícios da imprensa comercial ou reivindica uma linguagem não regida por regras do mercado.

A ilustração de comentário político não precisa necessariamente estar publicada num veículo político partidário para ser notada ou apreciada pelo leitor. A ilustração política é uma ilustração opinativa, e é também um gênero - hoje um pouco fora de contexto, de acordo com os nihilismos da moda...

Um exemplo da prática deste gênero é o ilustrador norte-americano Brad Holland, publicado regularmente durante anos pelo jornal New York Time, que caracterizou o seu desenho como ilustração de comentário político com espaço fixo na página. Espaço fixo de ilustração, não de retrato ou charge.

Este hábito de criar um espaço fixo para o ilustrador é incomum nas publicações brasileiras de notícias e variedades, ficando um ínfimo espaço para a ilustração autoral de comentário político, nas raras páginas ilustradas sobre estes temas.



Nesse momento o ilustrador começa a ser visto como "artista plástico". Eu acho que esta "confusão" vem do fato de o ilustrador não ser nem chargista nem caricaturista, dois gêneros tradicionais da imprensa escrita.

Fora do desenho humorístico, é difícil conseguir espaço fixo de ilustração na imprensa comercial, por sinal a única que tem.

Os nanicos não existem mais. A tendência é a de associar a ilustração à literatura, ao livro ou à revista ilustrada. Objetos de manuseio da classe média alta (um livro custa quase 100 reais), uma revista ilustrada, mais de 10 reais. As pessoas olham jornal na banca, contam moedas para viajar no ônibus, ou deixam parte da compra do supermercado em cima do balcão etc.

E esta é outra contradição que se apresenta quando reivindico uma qualidade quase luxuosa (se comparando) para o trabalho publicado... Opinião, Versus e Pasquim foram jornais da imprensa alternativa que utilizaram principalmente desenhos em lugar de fotografias. A fotografia era publicada esporadicamente.

Ou seja, existia uma proposta que sempre foi muito alimentada pelo mestre Jaguar, de uma imprensa muito grafitada e desenhada, politizadíssima e divertida. Publiquei muitas ilustrações políticas em parceria com textos de Newton Carlos e Luis Carlos Maciel no período final do Pasquim. O panorama hoje é bem pobre nesse sentido.



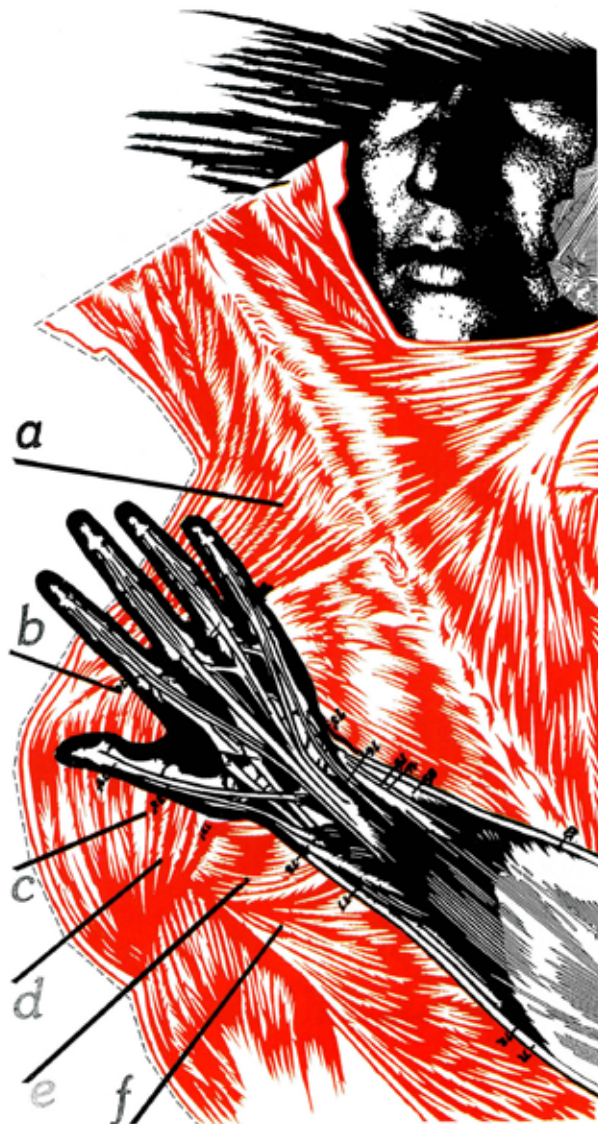
10 E VOCÊ TEM UM FORTE INTERESSE PELA POLÍTICA E PELOS MOVIMENTOS SOCIAIS, NÃO?

A política está em tudo que fazemos. O momento que eu vivi, na Argentina e, posteriormente, no Brasil, foi bastante determinado pela atuação política, "fazer política". Atuar politicamente. Participar.

Todo o mal acometido contra os povos dos países da América do Sul nos anos 70 foi demasiado traumático para todo o mundo.

A única atitude que nós, artistas, podemos assumir perante toda essa monstruosidade, que aconteceu e continua acontecendo na frente dos nossos olhos, é a solidariedade à "não-cumplicidade perante a violência dos fatos".

Neste ponto, eu formulo a ilustração política como um exercício de opinião, reflexão e resistência... Isto vai junto com a gente sem o percebermos.



11 VOCÊ TRABALHOU COMO ILUSTRADOR E ARTISTA DURANTE O PERÍODO DOS "ANOS DE CHUMBO", ÉPOCA MAIS DURA DAS DITADURAS MILITARES NA ARGENTINA E NO BRASIL. COMO O CONTEXTO POLÍTICO DESSE PERÍODO INFLUENCIOU O SEU TRABALHO?

Quando saí da Argentina, em 68, o governo era manejado por militares. Depois de uns meses trabalhando em São Paulo, contratado pela revista Veja, voltei para a Argentina e fiquei todo o ano de 69 desenhando para "7 Dias Ilustrados" e "Panorama", dois semanários ilustrados, publicados pela editora Abril de Buenos Aires.

Dois editores de destaque da revista "Panorama" naquele momento foram: o poeta Juan Gelman, Militante Montonero, que teve seu filho e a nora "desaparecidos", a quem illustrei recentemente numa extensa série intitulada "Diário" – desenhos de Luis Trímamo / e 5 poemas de Juan Gelman", exposta em 2006 e 2009, em duas galerias do Rio; e o escritor Tomás Eloy Martínez, falecido recentemente, que ficou conhecido no Brasil por um livro seu, que leva por título "Santa Evita", um relato das peripécias necrófilas que envolveram o cadáver empalhado de Eva Perón, durante os anos da ditadura militar denominados "El processo".

Ambos escreveram no exílio, contando as histórias dos "tempos terríveis", semelhantes em ideologia e métodos ao nazi-fascismo, vividos na Argentina no período.

Eu tive conhecimento durante todos esses anos, em São Paulo e posteriormente no Rio de Janeiro, dos horrores que aconteceram. Todo esse contexto determinou o "estado de espírito" em que as pessoas viveriam por muitos anos, com o pensamento fixo: "neste momento pode estar acontecendo...".

A violência máxima que procurei no grafismo desses anos foram, sem dúvida, uma resposta às vivências "de chumbo" que as pessoas tiveram que sofrer.

12 E COMO TENTOU EXPRESSAR ESSA FASE NOS SEUS TRABALHOS?

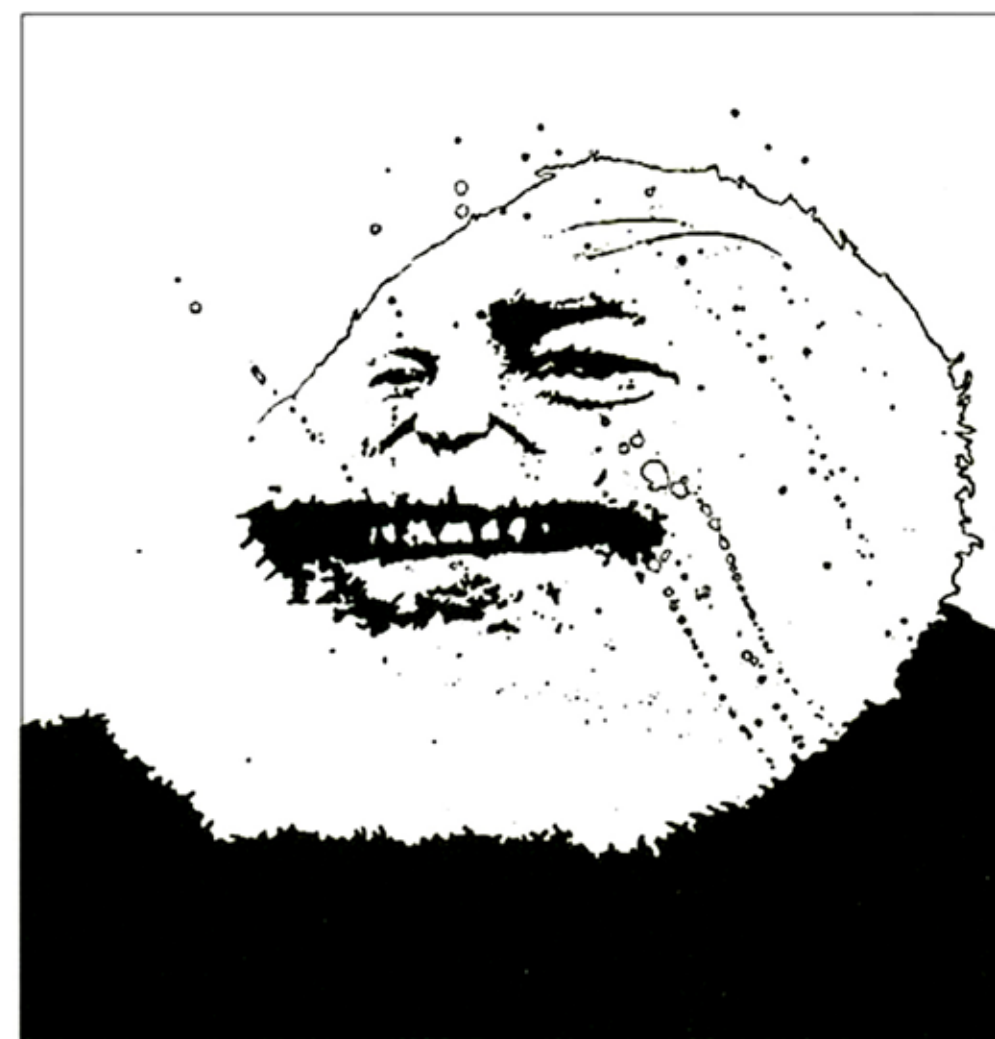
Existe uma frase de um poema de Bertolt Brecht que diz:

- "... se cantará nos tempos difíceis?
Sempre se cantará nos tempos difíceis!"

13 CHEGOU A SOFRER ALGUM TIPO DE CENSURA OU PRESSÃO POR ISSO?

A partir do AI-5, a censura se instalou em todos os meios de comunicação, principalmente na imprensa escrita e na televisão, dois importantes formadores de opinião. Qualquer pessoa que estivesse trabalhando nos veículos da imprensa comercial, recebendo ou transmitindo qualquer tipo de informação, podia ser alvo da censura.

No caso da imprensa alternativa era mais duro por causa da "natureza" das publicações, principalmente o tablóide "Opinião", jornal de crítica política e firme opositor ao governo militar, um dos alvos mais visados da censura.



14

**VOCÊ SE CONSIDERA UM ILUSTRADOR QUE CIRCU-
LA PELAS ARTES PLÁSTICAS OU UM ARTISTA
PLÁSTICO QUE TAMBÉM ILUSTR?**

Um artista plástico que ilustra. O ilustrador que trabalha com figuração deve ser artista plástico, do contrário não pode ser ilustrador.

Não terá a prática com as técnicas, nem o conhecimento do corpo humano, nem saberá como se desenham roupas e objetos. Não saberá relatar uma história com desenhos.

Eu acho que o computador "aleijou" o homem nesse sentido. Hoje me parece muito difícil que as pessoas se sentem para desenhar como no tempo anterior à era eletrônica, e tampouco vão prescindir dela.

Eu penso que quase toda a arte figurativa anterior ao Abstracionismo, vista de hoje, é ilustração.

O Renascimento é ilustração, a "Capela Sistina" é uma extraordinária ilustração pintada numa superfície mural gigantesca, mas publicada em livro junto a um texto, é uma ilustração. Da mesma forma que "Guernica" de Picasso, editado em livro junto a um texto alusivo, é uma ilustração.

Eu acho que a ilustração é o que em outras profissões se denominaria de "especialização", mas, para se especializar, precisa estudar as matérias da profissão. Depois de um certo tempo ilustrando, as duas disciplinas se misturam de tal forma dentro da gente, que passamos a não senti-las mais.





15 E COMO VÊ O ATUAL MERCADO DE TRABALHO?

A imprensa alternativa, politizada, culta, participativa e completamente livre de vínculos com o lucro, na qual trabalhei muito no início dos anos 70, não existe mais.

Mas a ideia dos projetos alternativos, que me acompanha desde que era adolescente, principalmente nos poemas ilustrados, é cíclica e se renova com as mudanças dos tempos. Não enxergo, neste momento, possibilidade de mercado para o meu trabalho na imprensa comercial. Eu radicalizei a minha proposta sobre o que quero fazer da ilustração.

Quem sabe, como você formulou numa pergunta anterior, eu volte a ser, como foram os artistas que me influenciaram, um artista

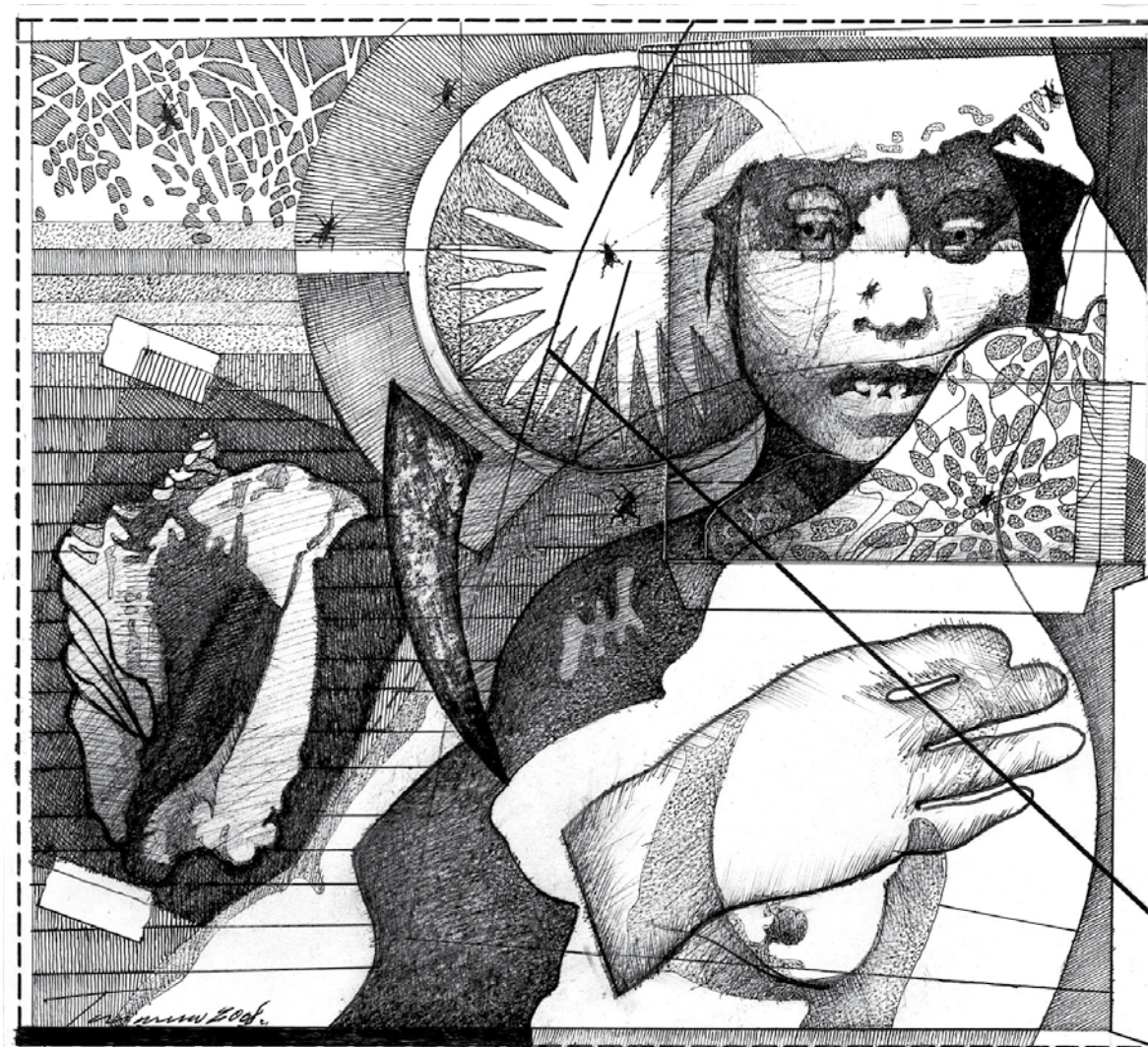
plástico que transita pela ilustração. Neste momento estou acabando de ilustrar um livro grande de Pablo Neruda: "Canto Geral", uma história da conquista espanhola das Índias, em versos.

Este trabalho deve ser exposto ainda este ano no MNBA do Rio de Janeiro e logo estarei começando as ilustrações do "Diário Íntimo" subtítuloado "Retalhos", de Lima Barreto, com edição programada para 2011, que será acompanhada de exposição alusiva ao escritor, e na qual serão mostrados os originais das ilustrações realizadas para os "Retalhos" e para o romance "Recordações do Escrivão Isaías Caminha", do mesmo autor.

Ambos os projetos autônomos, aparentados com a literatura crítica e a poesia. Resistindo de costas ao mercado.



51a



51b





POR QUE A BELEZA IMPORTA?



O canal de TV BBC de Londres produziu um documentário muito interessante com o título "Why Beauty Matters" (Por que a Beleza Importa?), onde o filósofo Roger Scruton questiona vários aspectos da arte moderna, através de um ponto de vista que nos faz repensar o que tem sido produzido atualmente nas artes plásticas.

São seis episódios que estão no YouTube (no canto superior à direita da janela), e vale a pena ver todos eles, para depois tirar suas conclusões:

<http://tinyurl.com/3763oab>



ESCULTURAS COM PLÁSTICO USADO



Sabe aquelas esculturas feitas com lixo e restos de objetos?

Pois bem, Sayaka Kajita Ganz, artista japonesa que mora nos EUA, tem um trabalho sensacional utilizando na sua maioria plástico e metal velho, com um resultado incrível, em especial nos plásticos:

www.sayakaganz.com

ENVIO DE ARQUIVOS PESADOS



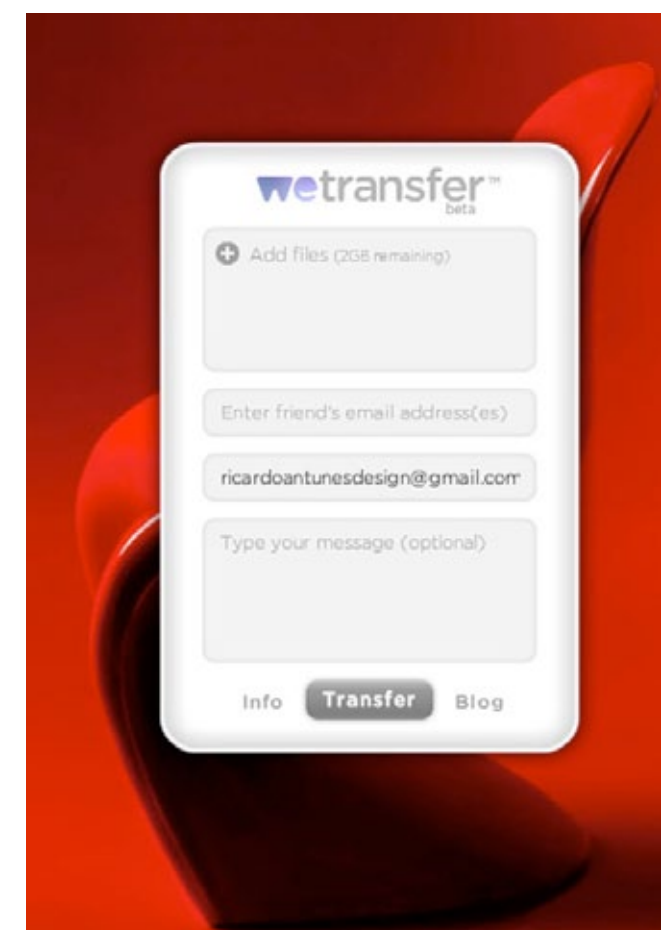
Com o rápido desenvolvimento da internet e a melhoria da banda larga, cada vez mais aparecem serviços que antes eram inimagináveis.

Recentemente foi lançado mais um desses serviços: o Wetransfer, serviço de envio de arquivos de até 2Gb (sim, dois gigabytes) de graça (sim, de graça).

É como se fosse um super e-mail com capacidade descomunal para anexar documentos, e extremamente simples de se utilizar: basta colocar seu e-mail, o e-mail do destinatário, anexar o arquivo e... PLIM! A mágica está feita.

E de tabela ainda vai curtindo umas imagens de fundo que são show!

www.wetransfer.com



HARD DISK VIRTUAL



Watch a Video

Download Dropbox

Free for Windows, Mac, Linux, and iPhone

Precisa de espaço extra para armazenar dados? Precisa transportar dados de um lado para outro e não quer ficar carregando um monte de equipamento? Quer fazer um backup seguro e ter acesso em qualquer ponto do planeta? E tudo isso de graça?

Não se aflija, companheiro, agora tem Dropbox, um sistema simples de armazenamento de dados on line, que pode ser acessado por qualquer aparelho com conexão à internet.

A versão mais básica é de graça, são 2Gb disponíveis, e os dois níveis seguintes (50Gb e 100Gb) são pagos, mas uma ninharia, e roda na maioria dos sistemas operacionais:

www.dropbox.com

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 Julho tem mais... dia 1 é dia de Ilustrar

