Revista

ilustrar

REVISTA BRASILEIRA DE ILUSTRAÇÃO ARTE E DESIGN

28 / 2012

www.revistailustrar.com

RICARDO GUIMARÃES,
DEREK GORES,
RENATO FACCINI,
EDUARDO SCHAAL,
GREG TOCCHINI
E RENATO ALARCÃO

Editorial

Rasgando papel...

E aqui estamos novamente com a Revista Ilustrar, trazendo mais uma vez os melhores profissionais do mercado com participações exclusivas.

Nesta edição temos na seção Portfolio o ilustrador de ficção científica e fantasia Ricardo Guimarães, e no Sketchbook o designer gráfico e ilustrador Renato Faccini.

O passo a passo fica por conta do ilustrador, concept artist e diretor de arte de efeitos especiais Eduardo Schaal, em sua terceira participação na Ilustrar, com o concept de um cenário incrível, e as 15 Perguntas vão para Greg Tocchini, um dos mais renomados talentos dos quadrinhos do Brasil.

Na seção internacional temos o artista Derek Gores, com um grande trabalho onde utiliza revistas rasgadas como ferramenta, além de ter concedido uma entrevista incrível.

E contamos como sempre com a sensacional coluna de Renato Alarcão, desta vez falando sobre o trabalho solitário dos ilustradores pelas madrugadas adentro, ilustrada por Silvano Mello, além da seção Espaço Aberto.

Espero que gostem, dia 1 de julho tem mais!

Foto: arquivo Ricardo Antunes

RICARDO ANTUNES

SÃO PAULO / LISBOA

RICARDOANTUNESDESIGN@GMAIL.COM

WWW.RICARDOANTUNES.COM

Nesta edição

- EDITORIAL: 2
- PORTFOLIO: Ricardo Guimarães 4
- INTERNACIONAL: Derek Gores 12
- SKETCHBOOK: Renato Faccini 22
- STEP BY STEP: Eduardo Schaal 27
- COLUNA NACIONAL: Renato Alarcão 34
- 15 PERGUNTAS PARA: Greg Tocchini 36
- ESPAÇO ABERTO 48
- CURTAS 59
- LINKS DE IMPORTÂNCIA 60

ficha técnica

ENDEREÇO DO SITE: **www.revistailustrar.com**

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:

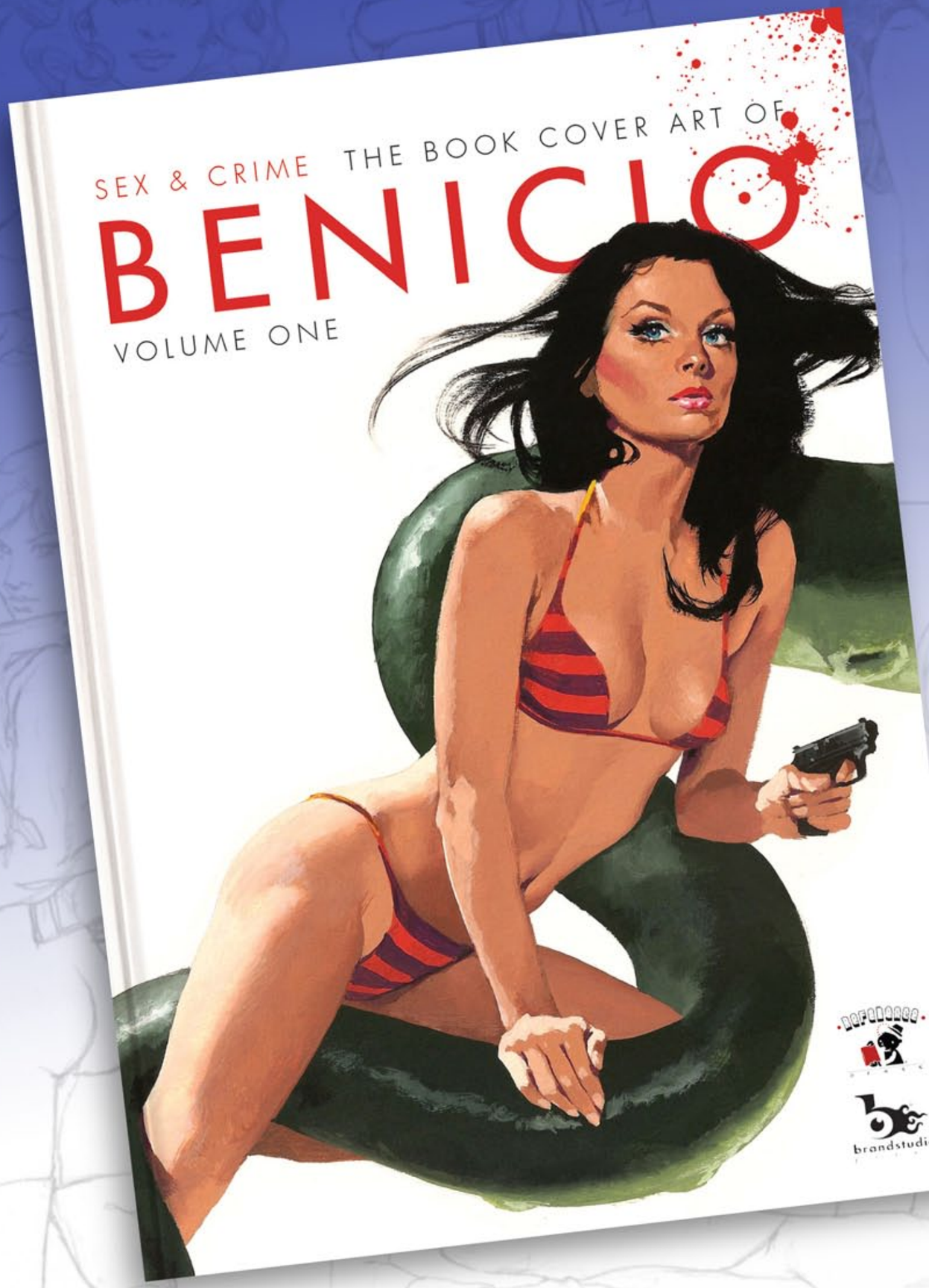
Angelo Shuman (Divulgação) - shuman@uol.com.br

ILUSTRAÇÃO DE CAPA: **Greg Tocchini** - http://gregtocchini.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, e com indicação do site oficial para download.

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



Já à venda!

"SEX & CRIME"

Já está à venda na loja da Reference Press o livro "Sex & Crime: The Book Cover Art of Benicio", 60 páginas cheias das mais incríveis e sensuais pin-ups, feitas por um dos mais geniais artistas do Brasil, o grande ilustrador Benicio.
No blog da editora há um preview do livro: **http://tinyurl.com/beniciopreview**

Para comprar basta acessar a loja da Reference Press: **www.referencepress.com**

E para conhecer outras formas de pagamento e estar por dentro das últimas novidades, acesse também o blog da Reference:

http://referencepress.blogspot.com

Reference Press. A sua referência em arte.

REFERENCE press

brandstudio press

RICARDO GUIMARÃES

Foto: arquivo Ricardo Guimarães

© Ricardo Guimarães

O ilustrador carioca Ricardo Guimarães desde cedo sempre teve uma paixão especial pela ilustração de fantasia e ficção científica.

Desde as influências que teve cedo na vida até o trabalho que executa hoje, toda a sua carreira foi direcionada nesse sentido.

E hoje, depois de ter tido trabalhos publicados nas prestigiadas ImagineFX Magazine e Ballistic Publishing's EXOTIQUE, entre outras, e ter trabalhado como concept artist na Blizzard Entertainment no jogo Diablo III, Ricardo continua se dedicando ao gênero, dessa vez no Critical Studio.

RICARDO GUIMARÃES

RIO DE JANEIRO - RJ
RG@RGILLUSTRATION.COM
WWW.RGILLUSTRATION.COM

O COMEÇO

Eu sempre gostei de desenhar. Quando chegou a época do vestibular, fiquei dividido entre Desenho Industrial e Belas Artes.

Acabei optando por Belas Artes, já que naquele momento meu grande sonho era ser desenhista de quadrinhos.

Eram tempos muitos favoráveis pra quem queria ser quadrinista, com o mercado americano a mil por hora e a Image Comics recém-criada e estabelecendo novos padrões.

Depois de algum tempo percebi que me interessava muito mais trabalhar de maneira realista do que a estilizada dos quadrinhos de super heróis, e confesso que fiquei meio perdido...

Foi quando esbarrei em um livro do Boris Vallejo (lembrem-se que esses eram tempos pré-internet) e achei sensacional aquele tipo de trabalho. Era definitivamente o que eu queria fazer!

Do Boris pro Frazetta e depois Norman Rockwell (lembro que li em algum lugar que ele foi uma das grandes influências do Frazetta) e dele pro J. C. Leyendecker e Gil Elvgren, e assim por diante.

Fiquei realmente compulsivo não só por ilustração, mas também pela sua história. Virei uma máquina de estudar.

Tive muita sorte de, bem nessa época, ter como professor o Sebastião Gonçalves, que não só é um excelente professor, mas também um grande ilustrador.

ENTRANDO NO MERCADO

Depois de algum tempo montei meu primeiro portfolio, que na época tinha alguns desenhos a nanquim e algumas pinturas a óleo.

Queria visitar algumas editoras, mas antes fui pedir a opinião do Gerson Conforti, outro grande ilustrador,

recém-chegado como professor na Escola de Belas Artes.

Na época, ele estava iniciando um trabalho para a Editora FTD e me contratou na hora como assistente. Não só foi meu primeiro trabalho pago, como também aprendi muito sobre todos os aspectos de produção.

Daí pra frente foi tudo acontecendo de maneira gradativa e fui conseguindo novos trabalhos, sempre estudando muito e buscando me aprimorar.

Depois de algum tempo, já com bem mais experiência, cansei totalmente do desrespeitoso mercado brasileiro e decidi tentar a sorte ilustrando para empresas estrangeiras.

Na época, todos disseram que eu estava louco e que não deveria tentar porque era muito difícil trabalhar daqui do Brasil para eles e além do mais o mercado era muito mais competitivo. Na verdade mesmo, estavam certos em tudo.

É realmente difícil trabalhar daqui do Brasil (especialmente no início): o mercado lá fora é extremamente mais competitivo e exigente, e eu sou louco mesmo!

Não demorou muito até que eu consegui meu primeiro trabalho, para uma empresa canadense de jogos, e desde então não parei mais.

PORTFOLIO: RICARDO GUUIMARÃES

6a

PRINCIPAIS INFLUÊNCIAS

Mas nada na vida se consegue sozinho e sinceramente não acredito ser autodidata. Sempre procurei estudar e praticar muito e desta maneira absorvi muitas influências. São realmente inúmeras, porque estudei o trabalho de muitos artistas.

No início, tive muita influência dos quadrinhos, principalmente de artistas como Jim Lee, Todd McFarlane, Sam Kieth e Dale Keown.

Posteriormente, já decidido a me tornar ilustrador, estudei muito, além dos já citados Boris, Frazetta, Rockwell, Leyendecker e Elvgren, os trabalhos de Bernie Wrightson, Arthur Suydam, Simon Bisley e Richard Corben. Estudei também muitos pintores como Sargent, Sorolla e Anders Zorn, bem como Alphonse Mucha.

Entre os talentos nacionais, certamente o Benício (que tive o enorme prazer de conhecer em uma vista ao seu estúdio), foi sempre uma grande influência.

Atualmente, posso citar Brad Rigney, Feng Zhu, Claire Wendling, Drew Struzan, Luke Mancini, Cory Loftis, L. D. Austin, e a lista continua, é quase infindável.

Estes foram apenas alguns que estudei muito pois certamente faltaria espaço aqui pra citar todos os artistas que de alguma forma influenciaram meu trabalho.

6b

PORTFOLIO: RICARDO GUUIMARÃES

FANTASY & SCI-FI

Como se pode notar, meu trabalho sempre gravitou na direção de Fantasy Art/Sci-Fi, tal como é conhecido esse gênero de ilustração fora do país.

Essa é uma paixão bem antiga, que data dos tempos de filmes como "A Lenda", "O Cristal Encantado", "ET", "Alien", entre outros, bem como dos livros de RPG.

Sempre me senti atraído por temas que fugiam da realidade e poder desenvolver isso no meu trabalho de ilustração foi não só uma consequência natural, como também uma enorme satisfação.

O grande desafio de se atuar nesta área é conciliar um design interessante e inovador (e por sua vez marcante) com elementos que de alguma forma se conectem com a realidade, para que o espectador tenha a sensação de que por mais ousado que seja o design, ainda pareça de alguma forma possível.

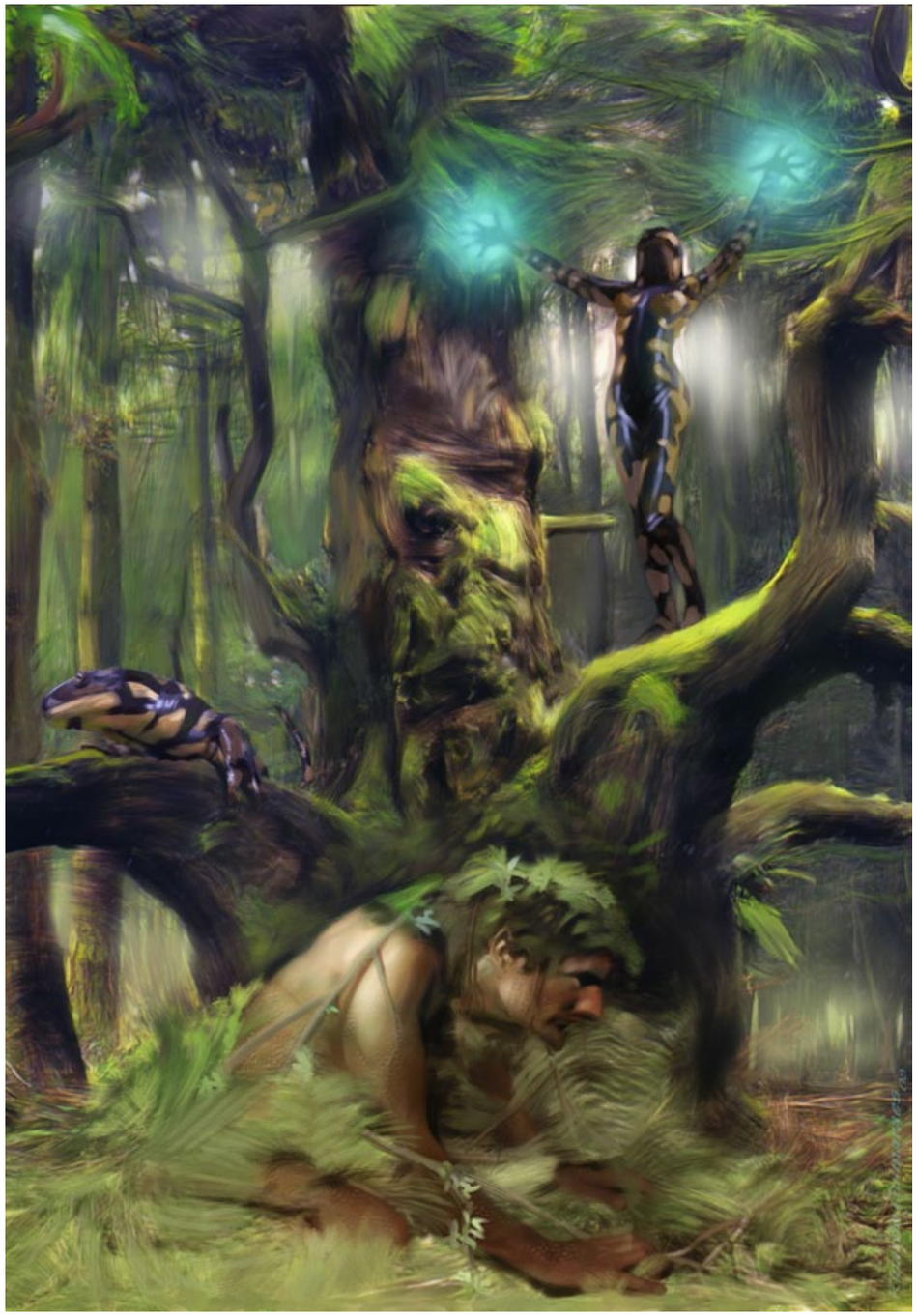
Isso requer muito estudo não só de design e funcionalidade, mas também de tendências de moda, penteados, tecnologia, ciências e biologia, etc. E tudo isso ainda tem que parecer visualmente muito legal!

O maior problema foi que quando eu decidi atuar nessa área, ela ainda era pouquíssimo explorada no Brasil, só agora surgindo um ou outro autor escrevendo sobre o tema (e fazendo sucesso).

O mercado de ilustração de fantasia e ficção-científica por aqui ainda é muito embrionário, e qualquer artista que queira sobreviver nesta área ainda tem que buscar contatos no exterior.

Hoje em dia, com a internet, as fronteiras se estreitaram e contatar empresas do outro lado do mundo é simplesmente uma questão de alguns clicks.

PORTFOLIO: RICARDO GUUIMARÃES



8a

TRABALHANDO COM GAMES

Trabalhar para a indústria de games tem algumas diferenças em relação à área editorial e publicitária. Eu trabalho como Concept Artist e Ilustrador.

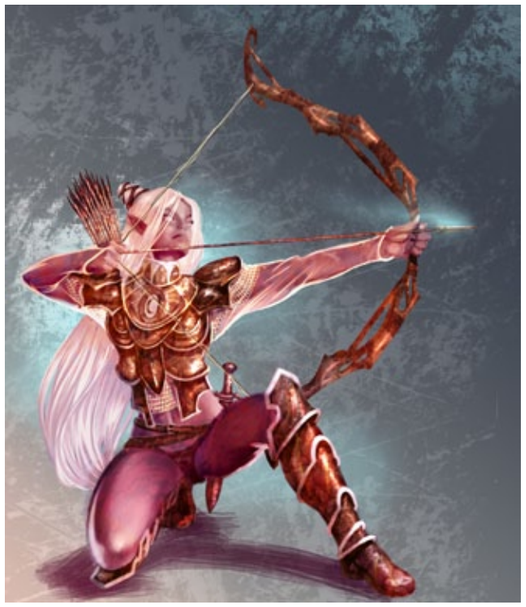
Como Concept, meu trabalho envolve a criação, concepção visual e design de personagens, cenários, props, etc., geralmente criando, com o Diretor de Arte dos projetos na fase de pré-produção, toda a "enciclopédia visual" na qual os artistas das fases de produção e pós-produção vão se basear para finalizar o projeto.

Já que é um estágio bem inicial dos projetos, normalmente você tem muita liberdade criativa, dentro de certos parâmetros de estilo, é lógico. Aliás, a questão do estilo é bem importante, porque você não vai querer desenvolver tudo com a mesma cara, então tem que ser bem adaptável e versátil.

Como Ilustrador para a indústria de games eu faço cards, posters e capas. Também finalizo os boards de referência, que são pinturas que determinam o clima de passagens chave dos jogos.

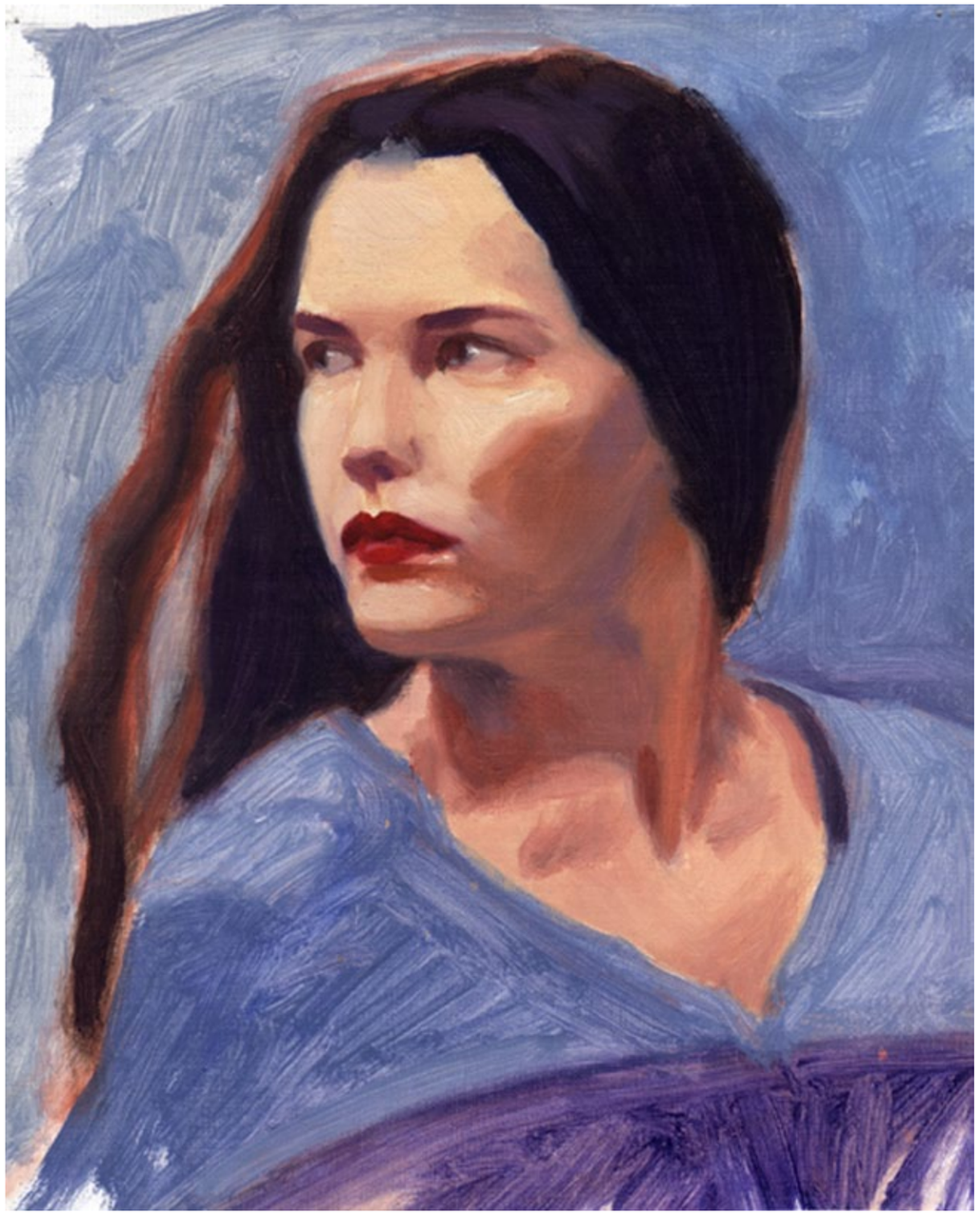
A diferença é que no meu trabalho de Ilustração pra editoras, fazendo capas, geralmente os prazos são mais apertados, e algumas vezes temos mais restrições, principalmente em relação ao layout.

Atualmente eu trabalho no Critical Studio, no Rio de Janeiro, como Concept Artist e Ilustrador, e o nosso jogo, Dungeonland, está planejado para sair no segundo semestre deste ano.



8b

PORTFOLIO: RICARDO GUUIMARÃES



9a

DIABLO III

Trabalhar com a Seagulls na produção dos Cinematics do Diablo III foi excepcional. Quando eu fui chamado pra fazer o teste eu nem sabia que ia ser pro Diablo, mas sabia que era para um jogo e que, sendo da Seagulls, com certeza seria algo grande... e muito bom!

O processo todo foi muito enriquecedor, tanto pelo trabalho em si, como pelo dia a dia com os outros artistas envolvidos no projeto. Claro que havia uma certa tensão, porque tudo era avaliado bem de perto e era exigido que fizéssemos tudo dentro de parâmetros bem rígidos, e eles (da Blizzard) são realmente muito exigentes.

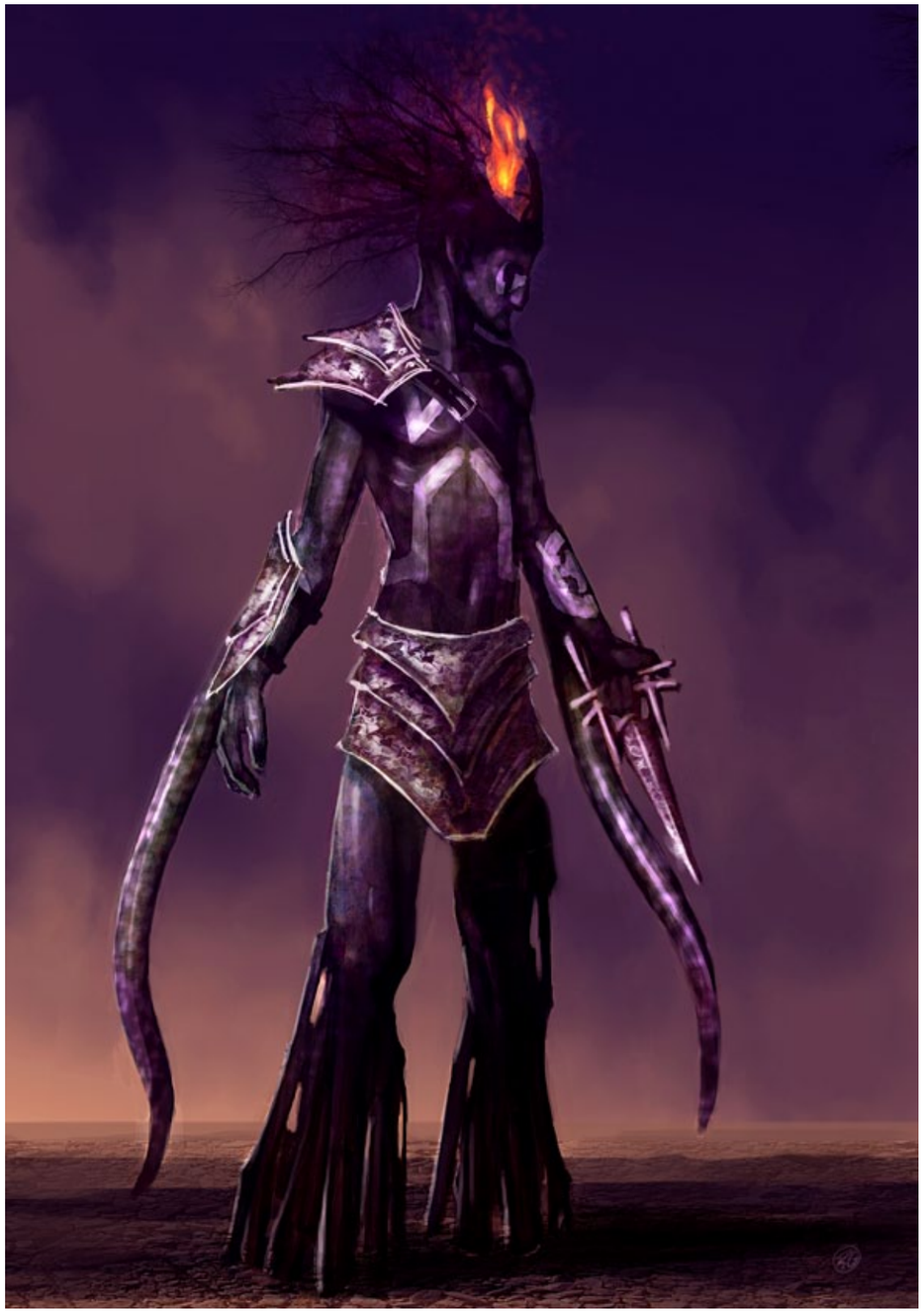
Durante a produção eu era responsável (junto com vários outros artistas) pelos desenhos dos personagens nas poses e pelo acabamento de alguns concepts.

Participar da produção e ver os vídeos finalizados, sabendo que o meu trabalho vai ser visto por milhões de pessoas pelo mundo todo, me deu um orgulho enorme!!!

9b

PORTFOLIO: RICARDO GUUIMARÃES

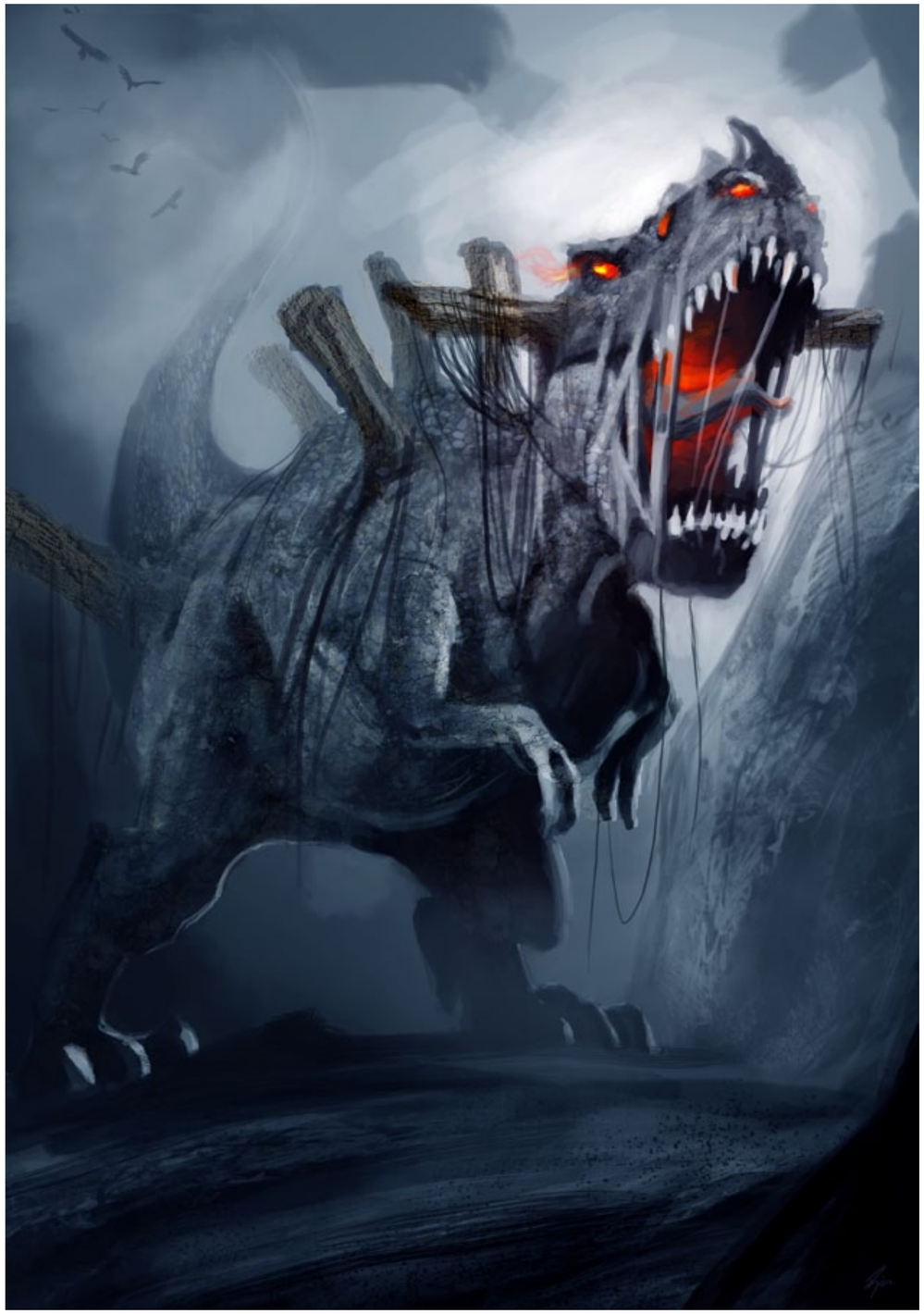
10a



10b

PORTFOLIO: RICARDO GUUIMARÃES

11a



11b

PORTFOLIO: RICARDO GUUIMARÃES

DEREK GORES

Foto: arquivo Derek Gores

© Derek Gores

Com uma carreira de sucesso ao longo de mais de 15 anos, Derek Gores conseguiu encontrar um equilíbrio entre ilustração e artes plásticas, onde seus trabalhos funcionam bem em qualquer dos lados, sem uma linha divisória.

Com clientes como Lenny Kravitz, U2, Van Halen, Kings of Leon, Madonna, Lucasfilm, ESPN, the National Football League e marcas como Harley Davidson, Adidas e muitas outras, o trabalho de Derek também frequenta galerias de arte e exposições, com muitos clientes privados.

Usando revistas rasgadas e muita cola como ferramentas, seu trabalho tem uma força e vitalidade únicas, como veremos a seguir.

DEREK GORES

ESTADOS UNIDOS
DEREK@DEREKGORES.COM
WWW.DEREKGORES.COM

O tema recorrente em seus trabalhos é a figura, em especial a figura humana, onde você mesmo já declarou que prefere uma imagem simples e nada intelectual. Para você, que importância uma imagem simples tem como veículo no processo de criação?

Quando eu digo não intelectual, quero dizer não um símbolo, não um conceito denso, mas sim uma verdadeira e atual resposta sentida. Uma resposta sensorial.

E, por ser simples, é claro que eu não quero dizer simplista, mas muitas vezes eu gosto da imagem de uma pessoa, aparentemente imóvel, mas murmurando com um pensamento interior.

Sem estar distraída na ação. Bem ali, a pessoa simples, mas com toda a sua complexidade e força visível nos olhos e nas camadas de páginas usadas para criá-las.

Eu percebi recentemente que o mistério, a força e a história nos olhos das mulheres em minhas peças figurativas são realmente o meu tema agora.

Bem no início eu não tinha certeza sobre como conciliar o estudo dessas mulheres bonitas, eu nunca quis objetivar, e eu acredito que sempre estudei com pleno respeito por aquela musa individual. Mas eu tenho sido feliz e incentivado com a resposta da arte.

Agora eu olho para essa força à minha volta, nos livros e música e teatro e arte, nas minhas pessoas favoritas.

Acho que há alguns anos meus devaneios eram do meu ponto de vista, então passei um ano observando a partir do ponto de vista dos espectadores, e talvez agora eu esteja focado em um novo caminho no meu tema de dentro para fora.

E então eu naturalmente vejo como essa pessoa é ativa no mundo.

Mas a partir dessa figura simples você cria com a colagem uma imagem poderosa e complexa. Pode a colagem permitir uma maior atuação como meio de expressão?

Claro, talvez. Eu sempre adorei uma ampla gama de "deixar uma marca"... e senti que a colagem foi a melhor opção ao aproximar-se do espectro que acontece na vida real.

Todos os meus artistas favoritos em qualquer forma de arte, música incluída, têm um vocabulário expandido de sons ou toques à sua disposição, pronto para ser usado para fazer beleza.

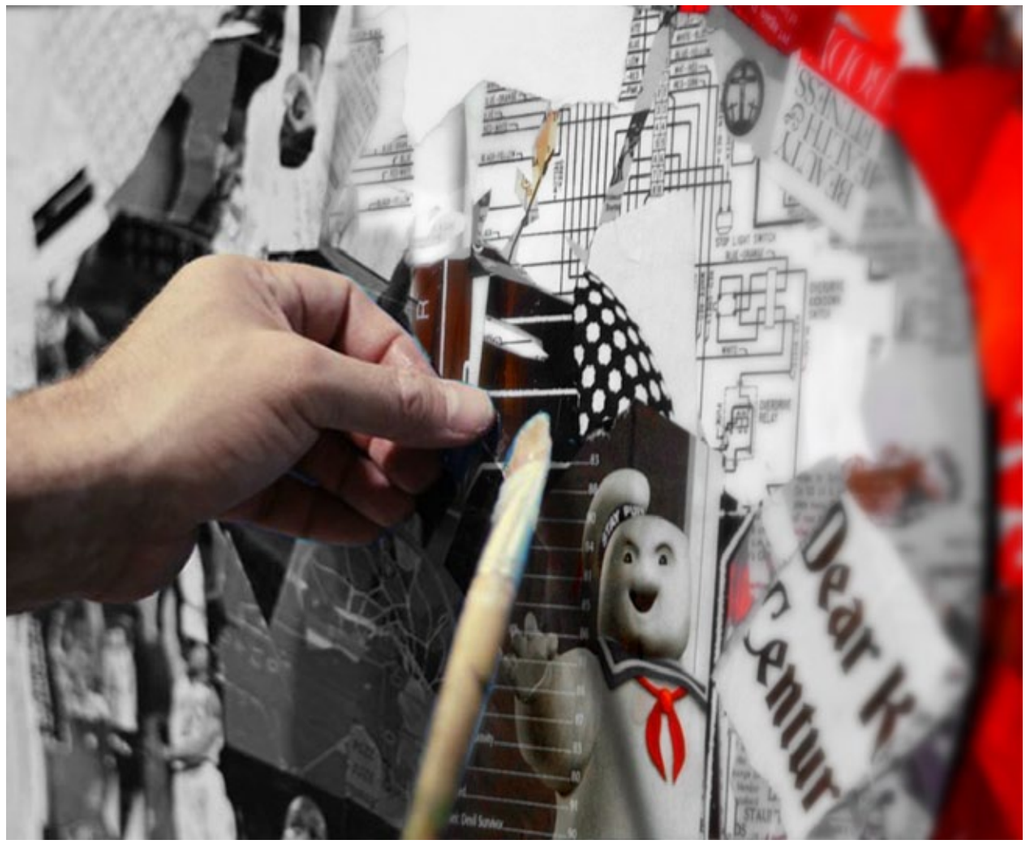
A colagem me deixa ter mais disso do que eu encontro na pintura.

De que forma a desconstrução de uma imagem por meio da colagem permite uma nova visão sobre ela?

Gosto de começar os tons certos o suficiente para que o cérebro pense que sabe o que está lá, mas então os ângulos e espaços que uso contradizem isso.

Eu gosto de assistir aos espectadores conciliando o que eles pensam que veem e o que eles realmente veem.

Acrescente a isso as associações que cada pessoa tem para as fotos ou marcas ou artigos que estou usando, e isso começa a insinuar um tempo decorrido, em vez de um momento congelado. Eu desejo essa possibilidade e tento criá-la o tempo todo.



13a

13b

INTERNACIONAL: DEREK GORES

Ao usar como tema figuras simples, de certa forma não seria uma volta à arte clássica com uma roupagem moderna? Ou acha que o figurativismo nunca perdeu o interesse, apesar dos rumos da arte moderna?

A figura sempre estará lá. Somos figuras, e assim estaremos sempre interessados. Claro que é muito mais do que a figura física.

Esperamos que você tenha a oportunidade de explorar as alegrias e as lutas e anseios e conquistas da vida, visíveis na essência de seu tema na tela.

Qual a sua opinião sobre a atual arte moderna?

Não tenho a pretensão de saber tudo disso... mas eu gosto de fazer importantes coisas que não o são, e vice-versa, então a arte low-brow e o movimento New Contemporary é sempre divertido de assistir.

Esse é o grupo a que eu estou mais frequentemente associado, especialmente em mostras com a Thinkspace Gallery, em Los Angeles.

Quando vou a qualquer mostra, eu adoro uma fração dela, que é uma percentagem que é boa para mim. Alguns favoritos: Cliffton Chandler, Jeff Filipski, David Burton, Joshua Petker, Lei Natasha.

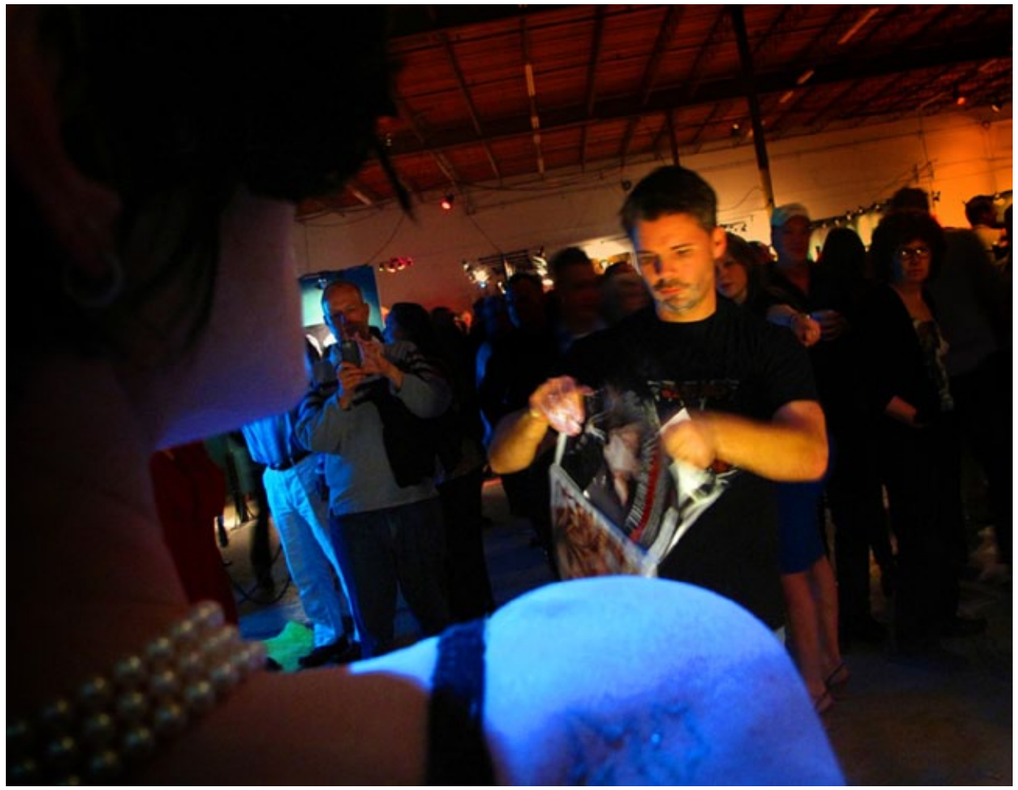
Com a colagem você recria as figuras de maneira quase abstrata. Até que ponto você teve influência da pintura abstrata?

Obrigado. Sim, eu descobri que no trabalho de colagem eu tenho sido capaz de combinar o meu amor pela abstração com a figura.

Minhas influências não irão surpreendê-lo: Franz Kline, Willem DeKooning Diebenkorn no lado abstrato.

Egon Schiele, Gustav Klimt especialmente do mundo figurativo.

E então um pouco de Max Ernst, Piranesi e até mesmo Rube Goldberg para o humor, às vezes de humor negro.



Derek Gores em uma apresentação na Thinkspace Gallery

Seu trabalho é todo feito com fragmentos de pequenas histórias tiradas de páginas de revistas. De alguma forma esses fragmentos podem recontar uma nova história no resultado final da obra?

Certamente. Eu penso nisso como uma "narrativa zen", onde a história não é necessariamente linear, ou na forma de frases coesivas, ou até mesmo inteiramente verbal.

Mas os sentidos estão envolvidos e, definitivamente, as memórias são acionadas. Acho que é para ser uma poderosa nova dica de uma história.

E uma que é diferente para cada pessoa, até mais do que em outras formas de arte.

De certa forma o seu trabalho parte do conceito de criar beleza a partir do caos e da confusão, com um resultado positivo. Seria essa também uma percepção da vida em geral no mundo atual?

Claro. Todos nós aprendemos, ou deveríamos aprender, a fazer beleza e bondade de coisas difíceis da vida. Eu acho que sempre foi assim. Duvido que seja mais agora do que antes.

INTERNACIONAL: DEREK GORES

16a

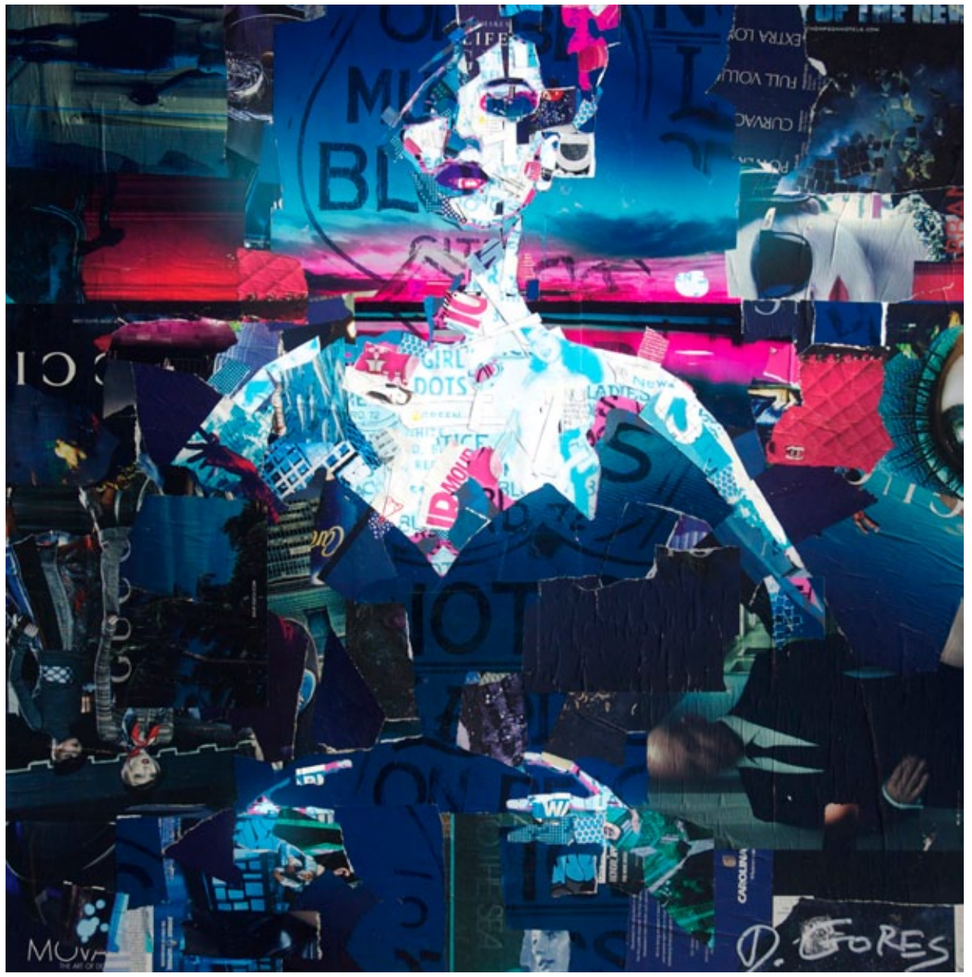
Você foi ilustrador por mais de 15 anos e aos poucos passou para fine arts, onde tem trabalhado. Para você houve alguma diferença real? Acha esse tipo de diferenciação realmente relevante entre ilustração e fine arts?

Eu continuo a fazer as duas coisas. Aprendi desde cedo que, mesmo em ilustração, para que seja bom você tem que ter uma conexão com o trabalho.

Fiquei muito encorajado ao ver pessoas como Brad Holland fazer arte interessante e não óbvia, claramente com propósito mais profundo do que apenas uma tradução literal de um texto.

Deste ponto eu não penso sobre a diferenciação de forma alguma.

Eu faço a minha arte e alguns colecionadores de arte gostam, e alguns diretores de arte gostam para fins comerciais também.



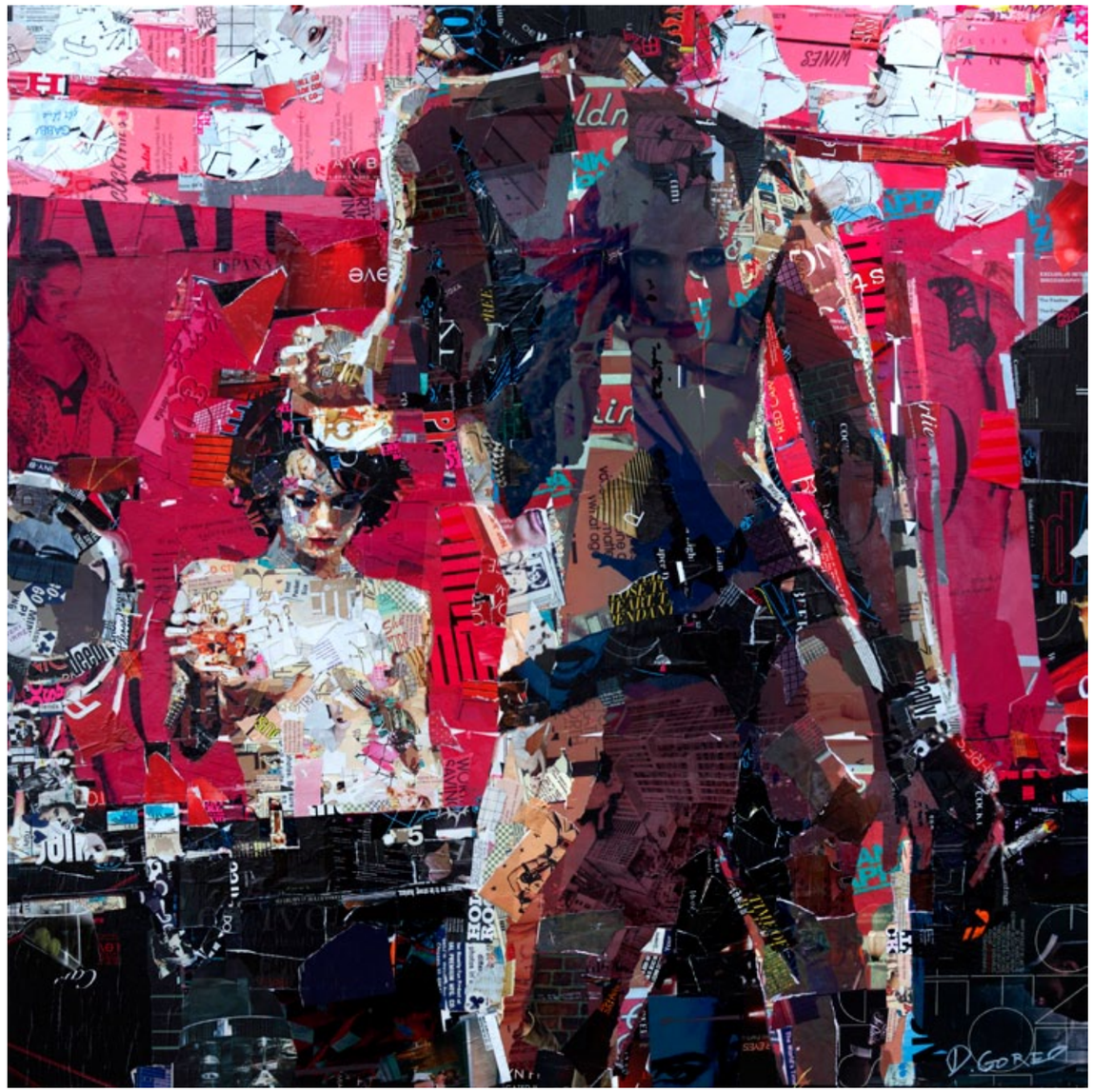
16b

17a

17b

INTERNACIONAL: DEREK GORES

18a



18b

INTERNACIONAL: DEREK GORES

19a

19b

INTERNACIONAL: DEREK GORES

20a

20b

INTERNACIONAL: DEREK GORES

21a

21b

INTERNACIONAL: DEREK GORES

RENATO FACCINI

Foto: Renato Faccini

© Renato Faccini

Formado em desenho industrial com especialização em design de produto e depois trabalhando como designer gráfico, Renato Faccini passou de forma gradativa e natural para a ilustração, fazendo com que hoje seja seu principal trabalho.

Toda vez que desenvolve uma ilustração, sua visão na concepção é sempre do ponto de vista de um designer, e isso faz com que seus trabalhos tenham uma característica muito especial.

Como parte desse trabalho Renato usa o sketchbook, que acabou descobrindo ser uma ferramenta importante.

RENATO FACCINI

CURITIBA - PR

RFACCINI@ESTABELECIMENTO.COM.BR

WWW.ESTABELECIMENTO.COM.BR

"Eu costumava achar, no início, que sketchbook era uma frescura. :o)

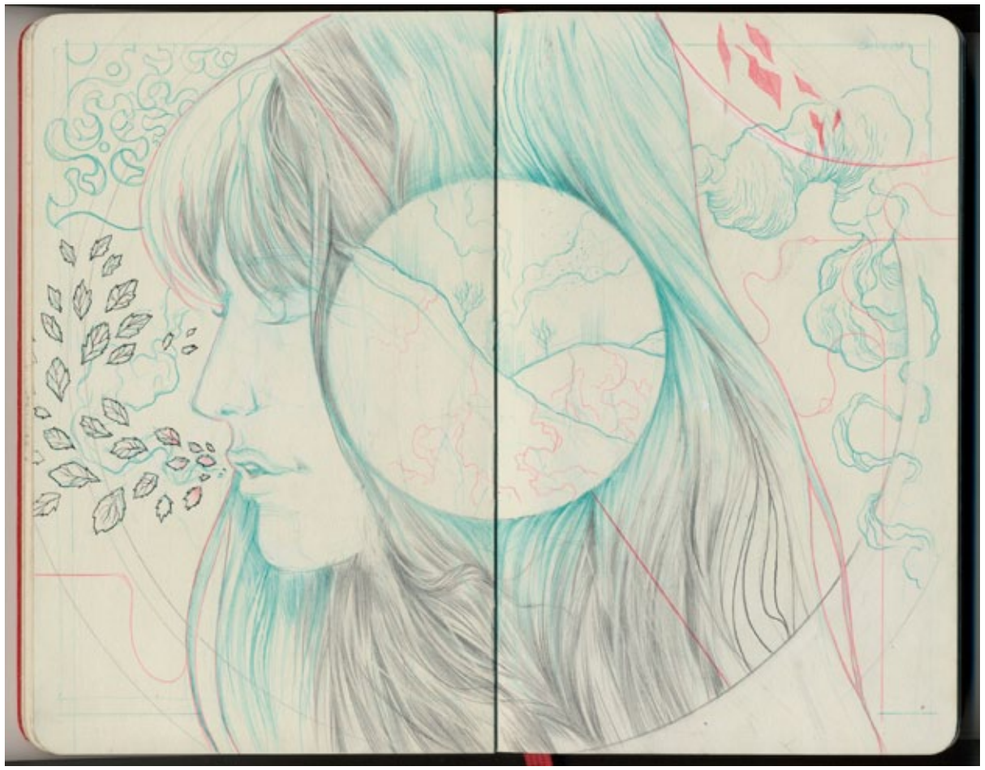
Pensava: 'Pra que desenhar no livrinho; dá no mesmo usar folhas soltas'.

Então eu só desenhava em folhas A3, era uma zona. Finalmente percebi a bagunça que ficava. Entendi que o sketchbook funciona como um arquivo pessoal do artista, além de ser um registro de sua própria história criativa e profissional.

Então hoje é assim que eu vejo o sketchbook. É como se fossem livros que eu escrevi.

Pensando assim é legal imaginar que estamos escrevendo livros como se fazia antes de existir a reprodução mecânica.

Eles funcionam pra mim como um arquivo de referências que eu posso consultar toda vez que inicio um novo projeto, procurando por ideias ou estudando trabalhos similares."



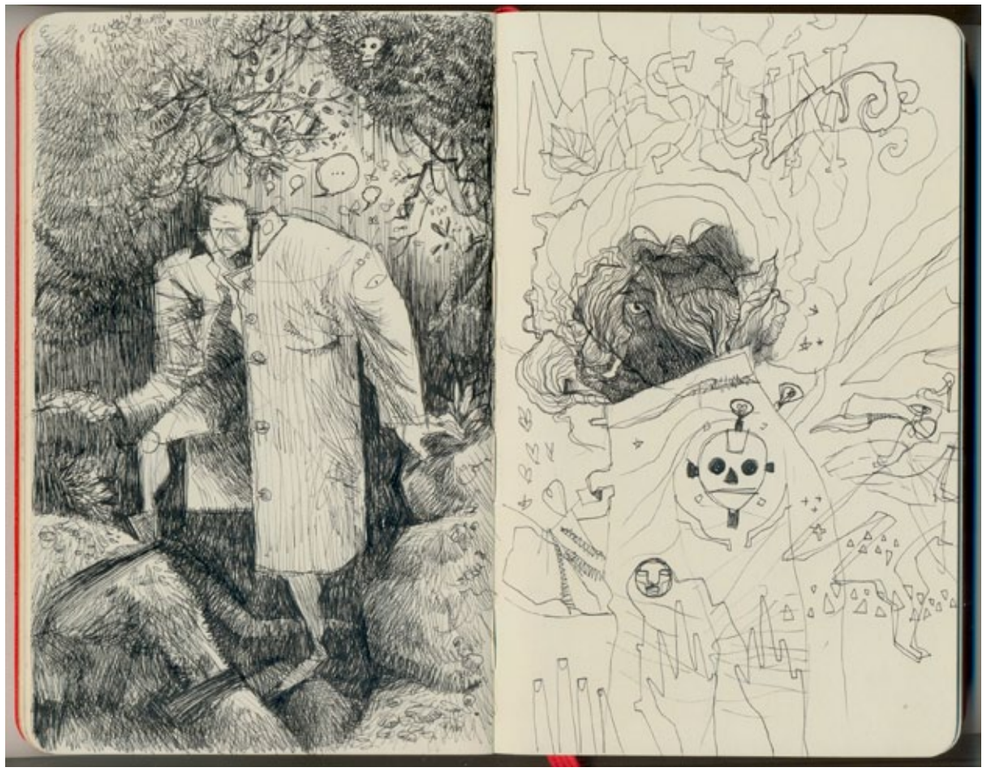
23a

"Para mim o sketchbook não deve ser limitado com uma forma de ser usado ou tema.

Como opção pessoal, sempre tentei ser o mais versátil possível e trabalhar em estilos e temas variados.

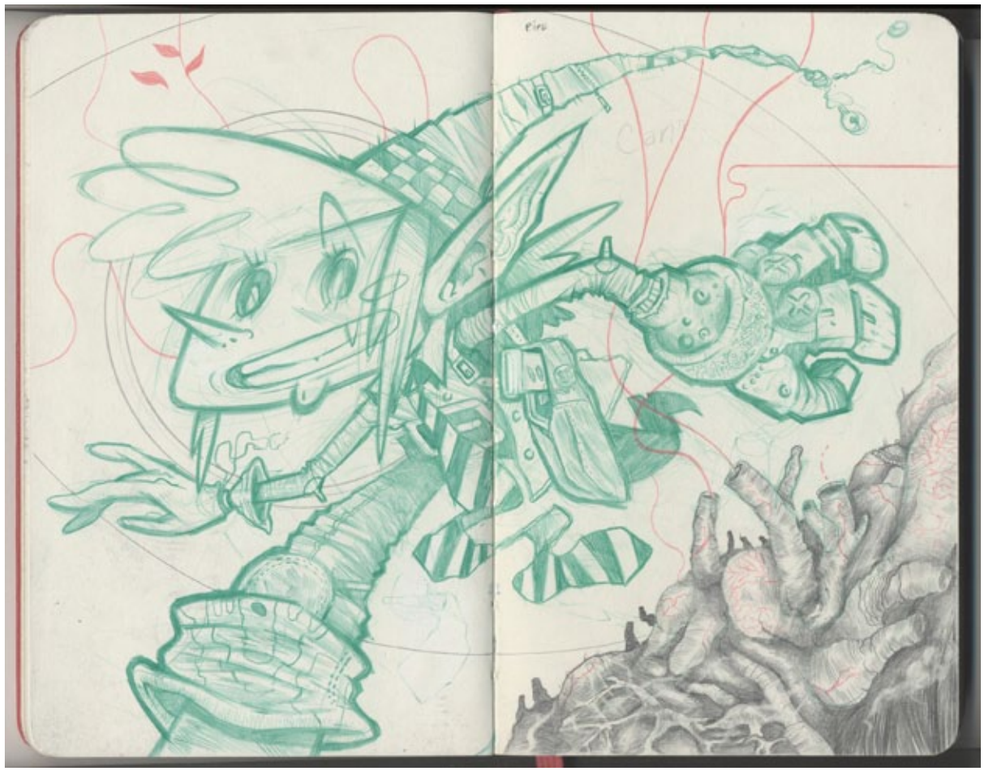
Mas acaba que naturalmente eu tenho completado cada sketchbook com uma técnica predominante. Tem um com mais lápis, outro com mais nanquim.

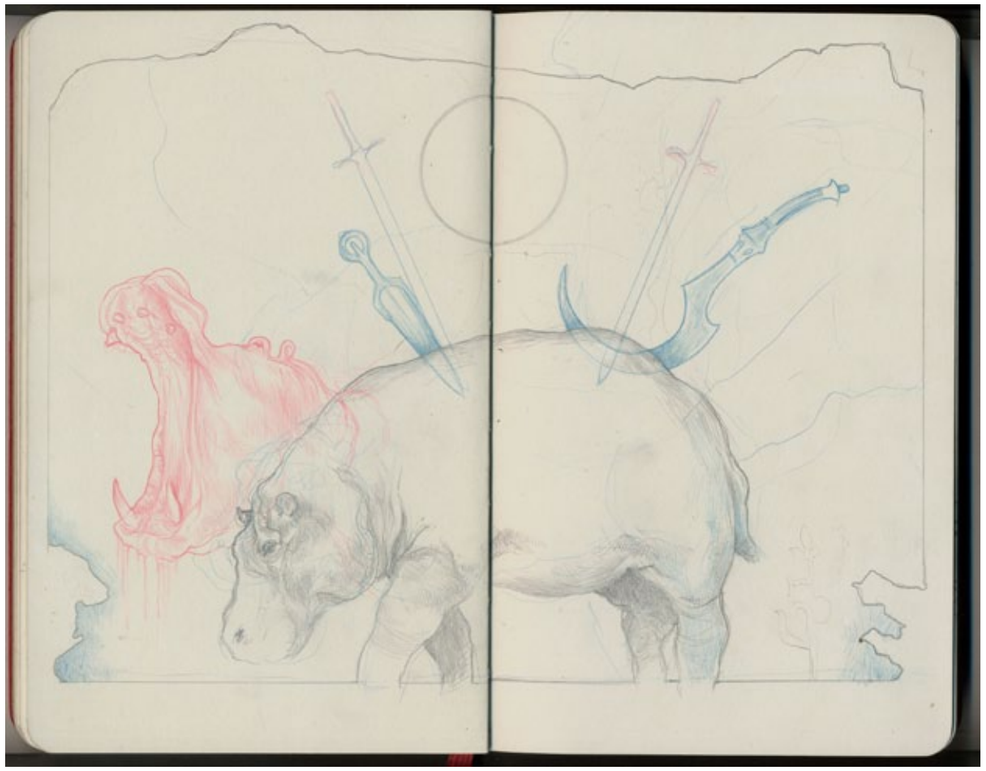
Esse que eu te mandei é quase todo com lápis azul e vermelho."



23b

SKETCHBOOK: RENATO FACCINI





SKETCHBOOK: RENATO FACCINI

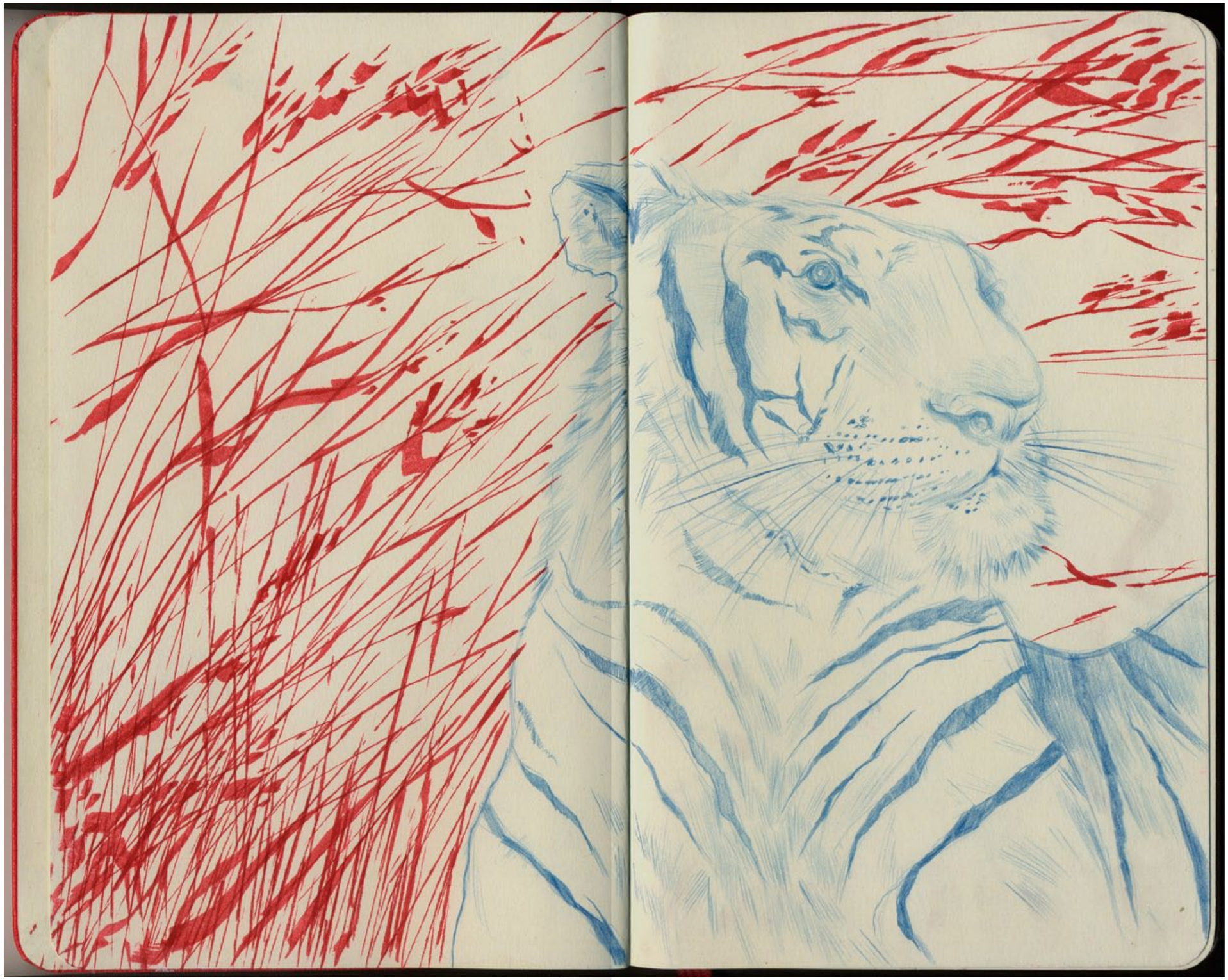
25a

REVISTA ILUSTRAR
E LEITORES:
VAMOS DESENHAR
COMO SE NÃO HOUVESSE
AMANHÃ.

RFACCINI

25b

SKETCHBOOK: RENATO FACCINI



26a

26b

SKETCHBOOK: RENATO FACCINI

EDUARDO SCHAAL

Foto: arquivo Eduardo Schaal

© Eduardo Schaal

Em sua terceira participação na Revista Ilustrar - e a segunda com um passo a passo - Eduardo Schaal é hoje um dos mais conceituados ilustradores brasileiros em atividade, atuando na área de direção de arte de efeitos visuais, ilustração, motion graphics e animação para filmes, 3D e concept art.

O currículo de respeito e a experiência profissional resultaram em um convite para estudar (para depois se tornar professor) da Gnomon School of Visual Arts, em Los Angeles, uma das mais prestigiadas escolas de computer graphics do mercado.

O concept do cenário apresentado aqui foi produzido lá na Gnomon, onde Schaal mostra os detalhes do processo.

EDUARDO SCHAAL

SÃO PAULO
SCHAAL.STUDIO@GMAIL.COM
WWW.EDUARDOSCHAAL.COM

INTRODUÇÃO

Esta cena foi um projeto que criei pra portfolio durante o período que passei na Gnomon School of Visual Effects, em Los Angeles, Califórnia. E também foi uma maneira de estender os limites do que produzi nos últimos anos em relação à concepção de cenários e ambientes.

É uma cena de sci-fi, mas pensada fundamentalmente como uma cena de contrastes entre os inúmeros elementos, desde a relação de cores, luz, arquitetura, tecnologia, caos e ordem, a organização e distinção social entre os setores da cidade, a parte baixa e a alta, a maneira como as linhas e direções se apresentam, tentando com isso sugerir uma história como pano de fundo.

PRODUÇÃO

1 O sketch inicial foi bastante solto e simples.

Blocando os shapes e a luz com um pincel charcoal no Photoshop e tentando achar elementos de composição e uma profundidade de campo que fossem interessantes.

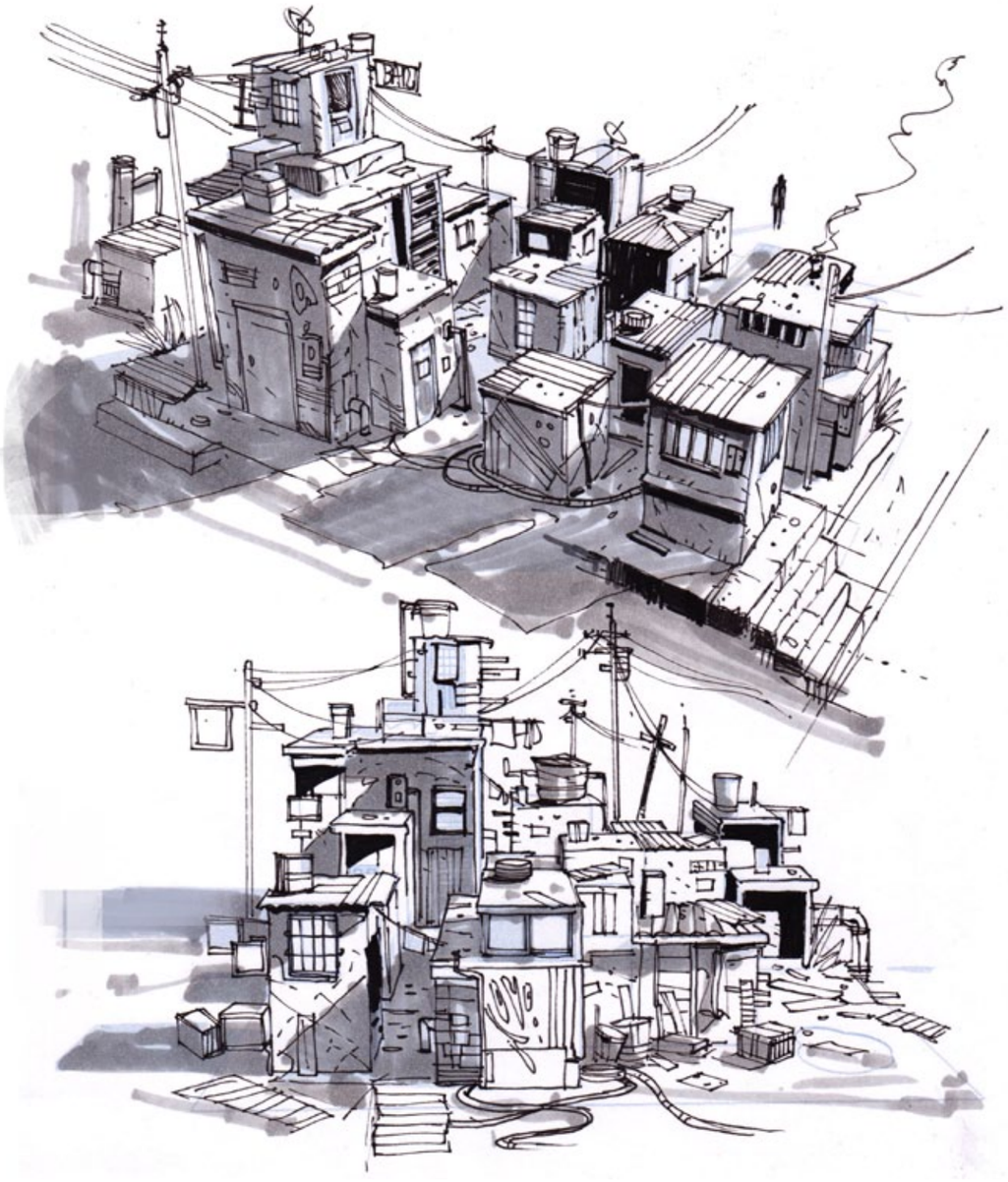
Uma pesquisa inicial de várias formas de concentrações urbanas, desde mega-torres ultra modernas a favelas caóticas em diferentes situações de luz - isso foi fundamental para liberar algumas ideias bem ruins e algumas melhores.

2 O segundo passe de detalhes sobre o sketch incial foi onde eu achei a ideia da cabeça como uma escultura gigante colocada no prédio principal, uma leitura que pode ser religiosa/ sociopolítica sobre quem mantém o controle da cidade.

Até esse momento tudo ainda é muito solto, sem grandes preocupações com a definição dos elementos, mas a composição já está bem mais próxima do final.

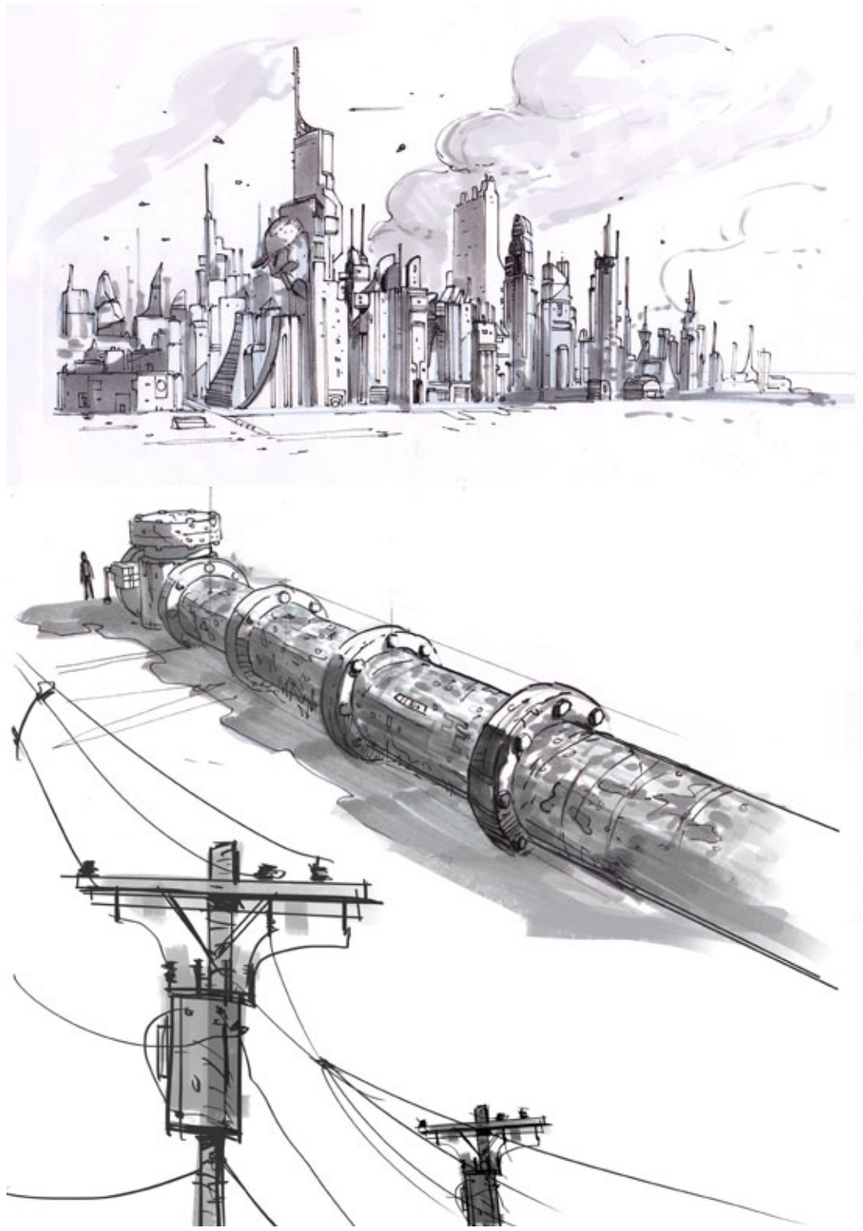
Nesse momento o arquivo tem cerca de 2600 x 2000 pixels.

STEP BY STEP: EDUARDO SCHAAL



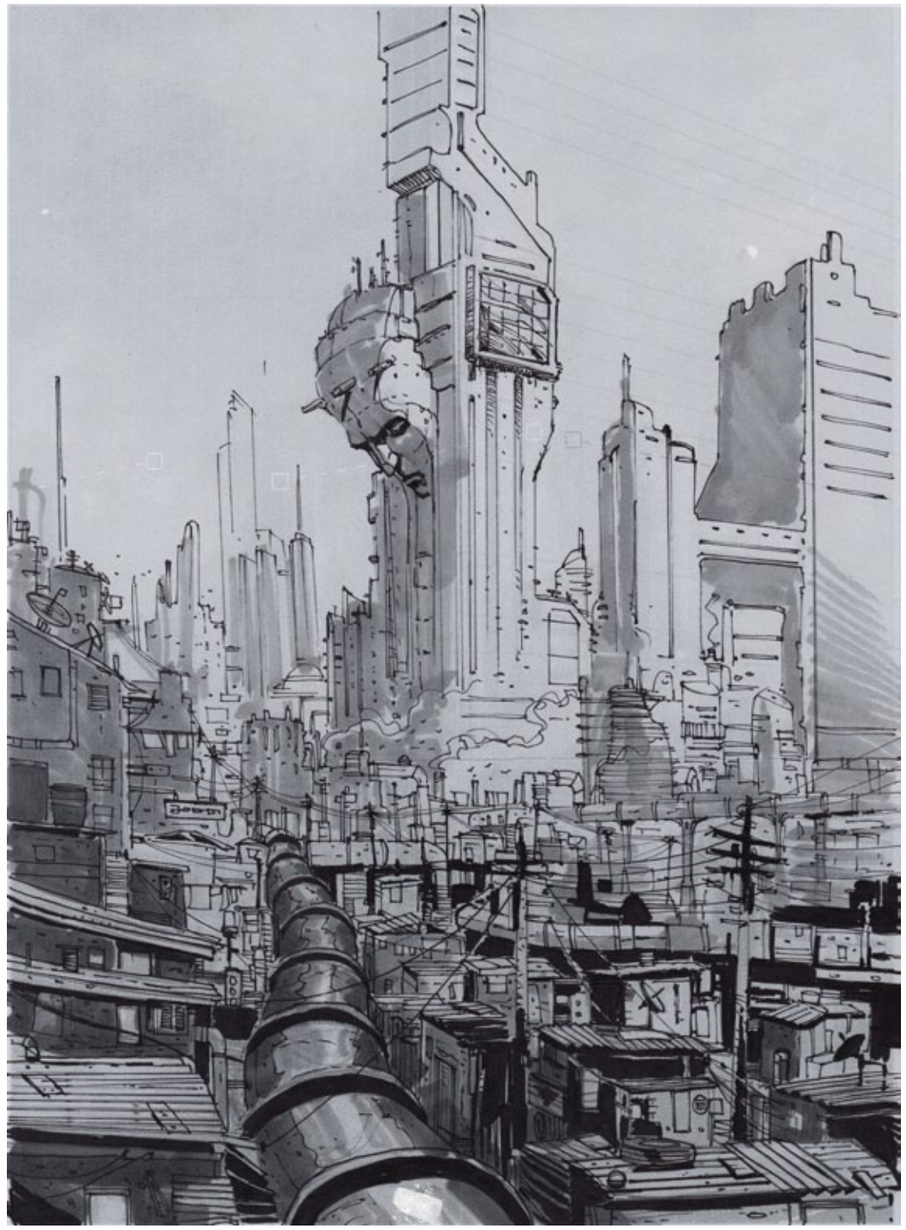
3 Paralelamente, acabei estudando os elementos arquitetônicos com um pouco mais de foco em desenhos feitos com marcadores Copic e canetas fine line pretas.

Aqui os elementos da favela, que posteriormente deixei um pouco mais urbanizada e asiática do que uma típica shanty-town brasileira.



4 Um estudo rápido do skyline da cidade e elementos soltos como os canos e postes de luz.

STEP BY STEP: EDUARDO SCHAAL



5 O resultado dos sketches em markers e linha me agradaram ao ponto que tomei uma decisão de definir toda a cena dessa maneira antes de partir para o rendering final.

Para não perder o registro do que já tinha contruído previamente no Photoshop, imprimi o sketch em um tom de ciano bem claro e sobre esse print em papel sulfite dos mais comuns eu defini a cena.

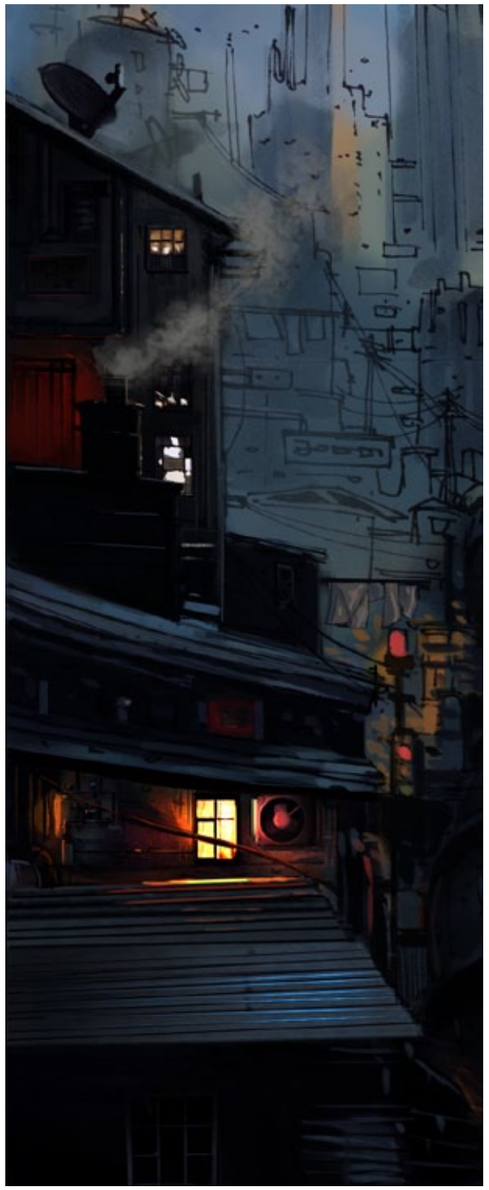
6 Esse sketch com marcadores e linha foi digitalizado e sobre esse arquivo, agora com o dobro da resolução do sketch inicial, eu comeco a pintura de fato: os elementos de céu e nuvens são os primeiros que eu defino, tentando achar um ritmo para as nuvens.

Brushes

7 A minha maneira de trabalhar é um pouco caótica nesse momento. Eu acabo não seguindo uma ordem como finalizar completamente cada elemento e passar para outro. Acabo trabalhando por passes, trabalhando alguns pedaços, depois sigo para outros e volto.

Após o céu estar razoavelmente definido eu passei para alguns dos prédios em primeiro plano, acertando os detalhes de elementos, criando luzes e efeitos atmosféricos e tornando esse nível de contraste a minha referência para toda essa parte inferior da cena.

O trabalho todo nesse momento é resolvido com 2 pincéis, o mesmo de charcoal que usei no esboço inicial e um hard edge que uso para definir linhas e edges.



A ferramenta de gradiente com um nível muito baixo de opacidade (15%) é bem útil para escurecer áreas rapidamente e de maneira bem suave sem precisar gerar máscaras ou mudar de pincel.

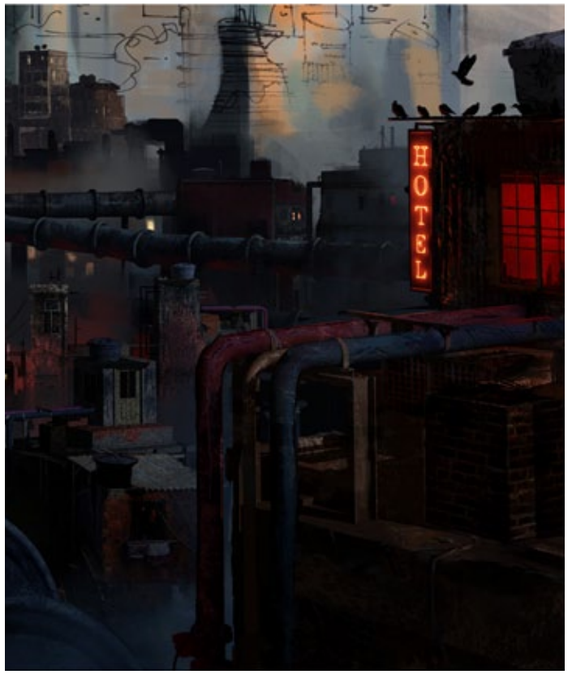
SketchUp elementos 3D

8 Antes de passar para outras partes da cena eu resolvi produzir alguns elementos em 3D no Google SketchUp para me ajudar com objetos um pouco mais complexos quanto à perspectiva como os vários conjuntos de canos gigantes que seguem pela cena.

A imagem (fig. 09) mostra a cena no SketchUp com o camera match feito previamente sobre o sketch inicial, os elementos 3D separados e já posteriormente integrados à cena no Photoshop, com vários passes de pintura e texturas.

9 Acabei resolvendo melhorar a sensação de um espaço mais confinado na parte industrial/caótica da cidade e também aumentar a profundidade de campo criando um elemento grande em primeiríssimo plano, um prédio, com mais canos e detalhes que contassem uma história por si só, e disso surgiu o hotel com os pombos, janelas à meia-luz vermelha e bastante textura.

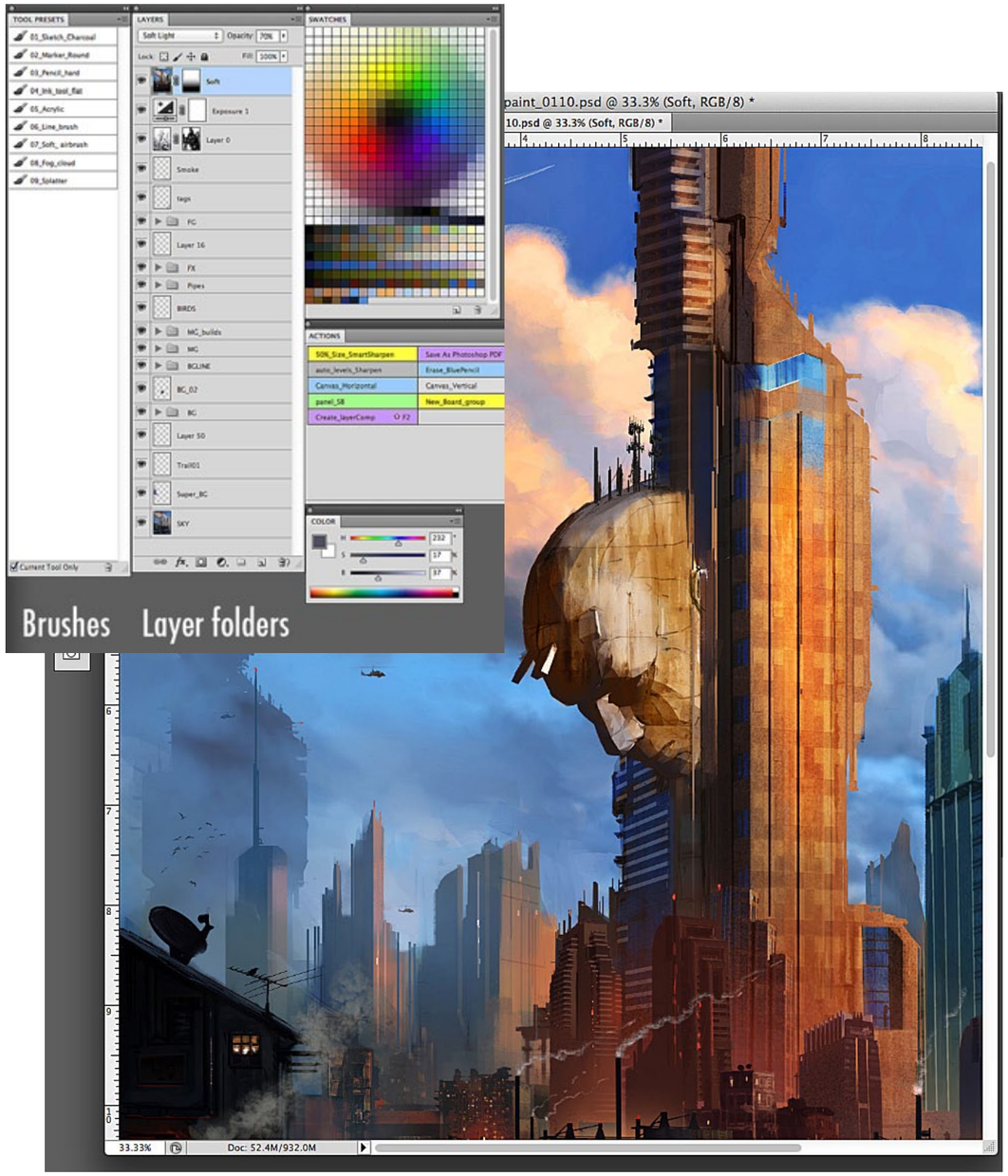
O processo foi semelhante aos canos, com uma geometria simples no SketchUp e muita pintura sobre o render 3D.



STEP BY STEP: EDUARDO SCHAAL

10 Com o primeiro plano definido, passei a trabalhar os elementos no background, construindo os prédios sobre o meu esboço inicial e alterando outros, conforme achava melhor, dentro da composição.

Alguns elementos fotográficos me ajudaram com as texturas de algumas janelas e paredes.

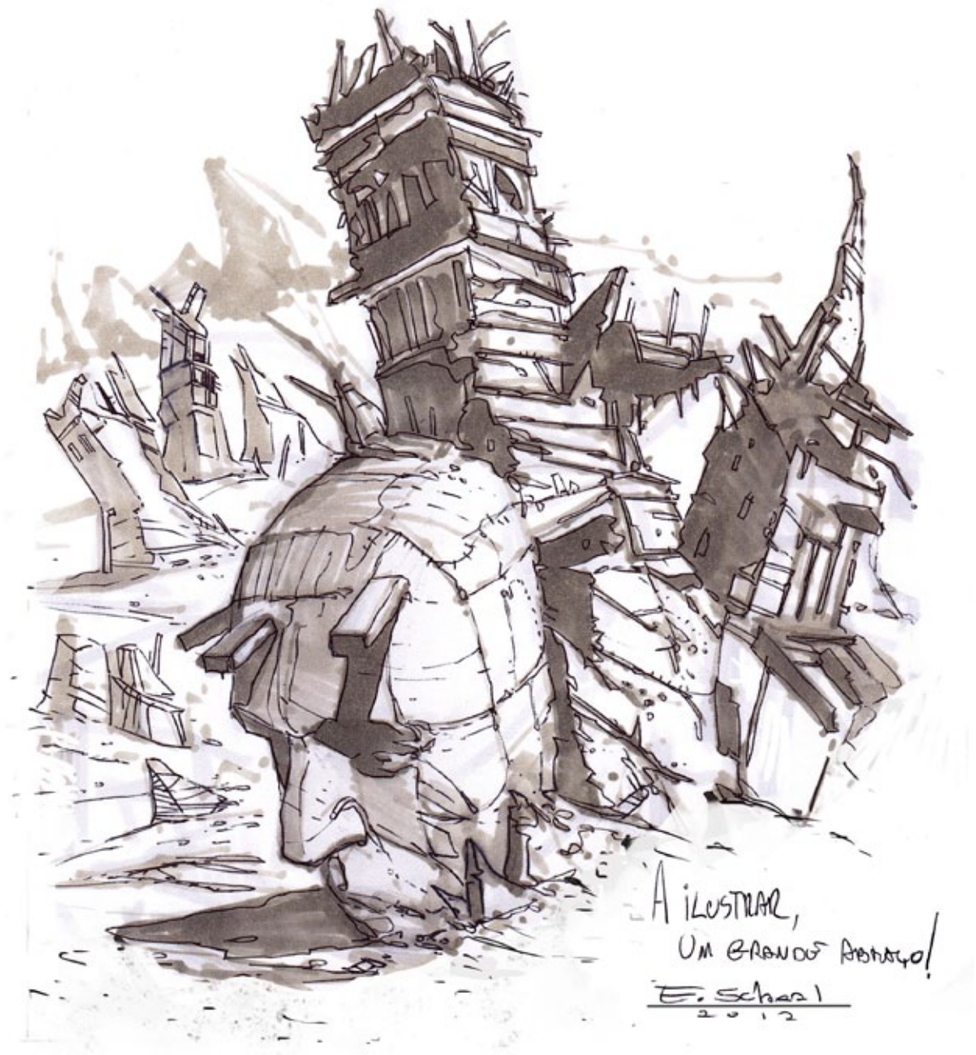


11 A cabeça e o tráfego aéreo foram os últimos elementos que defini. Acabei reconstruindo o design da cabeça com base em referências de estátuas e monumentos tentando facetar um pouco a luz e sombra, que estudei sobre uma geometria 3D.

Alguns ajustes de contraste com um layer de Exposure e uma cópia flat da própria imagem em modo Soft light concluíram a correção de cor.

E por fim a peça final, onde tentei manter um resultado solto mesmo tendo que lidar com muitos elementos e planos, materiais e texturas diferentes.

BY STEP: EDUARDO SCHAAL



33a

33b

STEP BY STEP: EDUARDO SCHAAL

A Solidão do Maratonista do Desenho

por Renato Alarcão

O trabalho nas madrugadas é, para um bom número de ilustradores, uma realidade bastante comum. Até mesmo veteranos maratonistas do traço vez por outra viram noite. Você nunca? Há quem prefira o trabalho noturno por causa do silêncio, das poucas distrações, da quase completa ausência de telefonemas (e se alguém nos liga às 4 da manhã é bom torcer para que não tenha acontecido uma m...).

Há aqueles que dizem que trabalhar nas madrugas é uma questão de respeito ao que lhes dita seu relógio biológico (aquele lance de não funcionar bem enquanto o sol ainda está de pé). Outros - um expressivo número de gente - enfrentam o turno da madrugada como resultado de um dia inteiro de desperdício de tempo no ralo profundo da procrastinação digital. Os coitados estão sempre a correr atrás do tempo perdido…

Existem também os que vêm trabalhando regularmente até altas horas simplesmente porque estão com seus cronogramas repletos de projetos com prazos ferozes a bufar e babar uma gosma amarelenta sobre seus cangotes. Aí não tem jeito, tem que correr atrás mesmo.

Conheço quem diga "Eu não viro noite por cliente nenhum" e também gente que conta que já virou mais de 60 noites em um único ano (mas estes são os doidos varridos, portanto, não devemos incluí-los nas estatísticas). O fato é que, quando a gente está mesmo muito ocupado não dá pra evitar certas coisas, seja em pequenas doses ou não.

Nas altas horas estamos 100% sozinhos e focados, mãos e olhos ocupados e em movimento para capturar as ideias, dar-lhes forma - assim defendem os artistas notívagos. Só que, da mesma maneira que acontece na rotina dos maratonistas, é preciso preparo físico e psicológico para encarar uma rotina constante no terceiro turno.
Chego a pensar que certas formas de solidão são irmãs entre si. Tem aquela solidão da hora em que nascemos, tem a outra quando morremos e ainda há aquela quando colocamos nossa assinatura em uma arte às 4 e meia da manhã. É sério. Os estirões noturnos me fazem reflexivo e meditabundo um tanto além do razoável e bem longe daquilo que se consideraria chamar de saudável.

Trabalho demais, dizem por aí, nunca foi bom para a saúde.
Penso que é a solidão das viradas o que me leva a dar aquela passadinha rápida no Twitter às 3 ou 4 da manhã e deixar um salve aos notívagos. Não

Foto: Otávio Castedo

© Renato Alarcão

RENATO ALARCÃO
RIO DE JANEIRO
ALARCAO@ALARCAO.COM.BR
WWW.RENATOALARCAO.COM.BR

sei bem, é como se fosse uma vontade de saber que, em algum lugar do país, tem alguém na mesma situação e comprimento de onda que eu, criando e fantabulando um mundaréu de coisas enquanto a maior parte das pessoas dorme e descansa.

"Um Salve à galera da madruga!" E logo em seguida pipocam as respostas, às vezes dezenas delas: "saudações de Santa Maria – RS", "Ralando na madruga aqui também em Juazeiro do Norte – CE", "Correndo atrás aqui em São Carlos – SP", "Salvador te manda um salve. Os baianos, ao contrário do que se diz por aí, trabalham bastante também….". Chego a sorrir ao ver por entre aquelas letrinhas no monitor a imagem "do povo trampando firme pelas madruga", como diz um colega paulista.

Se você é daquele tipo de ilustrador que nunca precisou virar noite, quero lhe dar os parabéns. Não, o que quero mesmo é confidenciar que sinto uma profunda invejinha branca de você.
É sério. Muitos dos seus colegas gostariam de trabalhar assim, das 9 às 18h, ou das 7 às 17h, ou algo assim mais, digamos, saudável. O fato é que nem todos conseguem, pelos n motivos que já citei ou por outros que só cabem na vida pessoal de cada um.

É bom lembrar que a frequência de madrugadas insones logo vai cobrar do workaholic um preço salgado. Os sintomas físicos e psicológicos são claros: irritabilidade e baixo astral (devido ao aumento da taxa de cortisol, o hormônio do estresse), baixa na imunidade, alterações na pressão arterial, inibição da produção de insulina (que é quem controla o açúcar no sangue), respiração curta, perda de memória recente, ressecamento de córnea, além de uma série formidável de problemas de coluna. E não para por aí. A coisa pode ir escalonando-se até chegar ao ápice, que é a chamada síndrome de Burn-out, que caracteriza-

se por preencher a alma do ilustrador workaholic com a nada agradável sensação de fusível queimado, a completa perda de tesão pelo próprio trabalho, um CANSEI generalizado, escrito assim, com letras maiúsculas na própria testa do indivíduo.

Vejam vocês que não se trata de uma invenção fantasiosa. Passei por este inferno límbico há alguns anos e, bem recentemente, troquei figurinhas com 3 vítimas do Burn-out por excesso de trabalho, todos eles profissionais muitíssimo experientes. E conversando com eles ouvi depoimentos interessantes que, de certa forma, dão explicações plausíveis para essa tal síndrome do saco cheio:

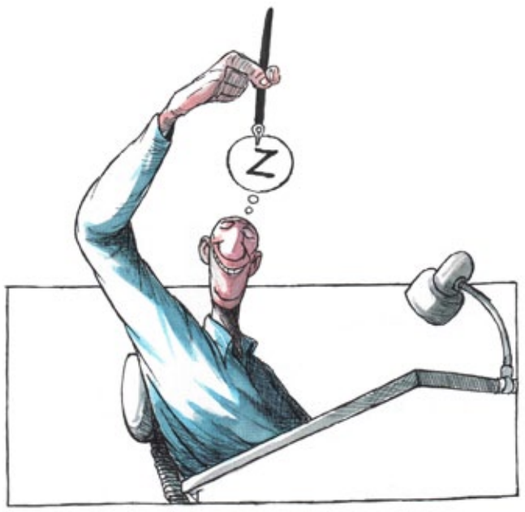
"Aquilo que é o nosso hobby e paixão virou profissão, tornando a linha divisória entre prazer e obrigação um tanto esmaecida. Quando a gente se dá conta, percebe que está vivendo

o desenho praticamente 24 horas por dia, trabalhando sem horários fixos, sem pausas regulares ou mesmo se privando daqueles momentos de lazer e descanso tão necessários à saúde.

"O profissional que não produziu ao longo da sua carreira um número significativo de projetos pessoais, embora tenha trabalhado intensamente, está na mira para tornar-se um artista de fusível queimado. Para resgatar o entusiasmo, nada como nutrir ideias próprias", sugeriu outro colega.

Alguns têm a sorte de contar com uma esposa(o) ou companheira(o) que assume a função de colocar ordem nos horários loucos e trazer o workaholic desvairado de volta para a normalidade. Para muitas famílias, e até para o bem do relacionamento, isso é preciso e necessário. Quando passamos a cumprir com horários de trabalho, estabelecendo uma rotina normal, com hora para comer, hora para se esticar, para passear, para assistir a um filme, hora até para curtir um game, nos tornamos não somente profissionais mais felizes, mas principalmente mais saudáveis. E logicamente isso se reflete na qualidade de nossa produção.

O atarefadíssimo Norman Rockwell,



do alto de seus sapatos cujas solas já estavam bem gastas na estrada da ilustração, disse certa vez: "Construí minha carreira ao longo de todos estes anos assim, de fadiga em fadiga".

Nos seus quase 70 anos de profissão Rockwell também teve o seu momento de Burn-out, quando, irritado, inseguro e frustrado com seu próprio trabalho, resolveu partir para Paris, lá ficando por oito meses. Os tempos eram outros, e no ano de 1932, ilustradores de primeiro time tinham status e contas bancárias dignos de verdadeiros pop stars. 45 anos depois daquela crise, o bom velhinho publicou sua última ilustração. Era um sujeito tenaz aquele.

Penso que, para garantir uma carreira longa, produtiva e próspera na profissão, o ilustrador deve, desde o início e desde sempre, praticar com disciplina horários mais "normais" ou que ao menos respeitem o seu relógio interno. Revezar os ciclos de trabalho com os de descanso é uma iniciativa fundamental. E se, ao contrário do que sugere o bom senso, o ilustrador optar conscientemente por seguir com sua rotina desregrada e constante pelas altas horas da madrugada, o fará consciente dos riscos de um piripaque de saúde que poderá obrigá-lo a passar um certo tempo no estaleiro. E para um profissional freelancer, ficar doente é reduzir substancialmente a produtividade e a capacidade da sua firma em gerar receita.

Tempo é dinheiro. Já o tempo mal gerenciado, além de não possuir a capacidade de gerar grandes riquezas, pode encurtar sua carreira. Procure evitar os excessos. Eu sei que é difícil (e esta coluna é também um conselho a mim mesmo). Vamos então praticar o bom senso da melhor forma que conseguirmos.

Seguimos juntos na madruga (mas só de vez em quando, ok?).

A Revista Ilustrar agradece a participação especial de **Silvano Mello** nas ilustrações desta seção:

mello.cartoon@yahoo.com.br

http://mellocartunista.blogspot.pt

COLUNA NACIONAL: RENATO ALARCÃO

GREG TOCCHINI

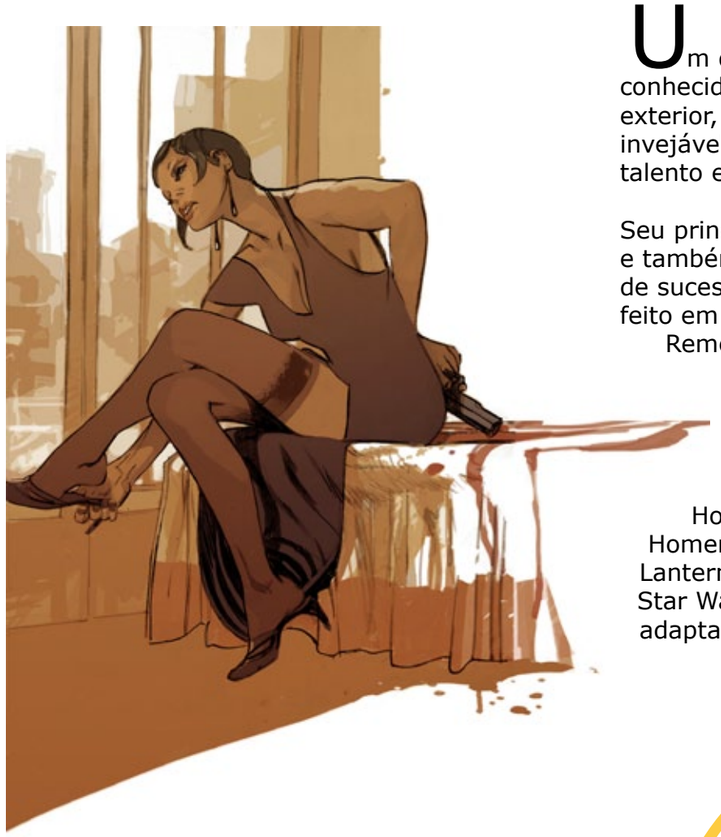


Foto: arquivo Greg Tocchini

© Greg Tocchini

Um dos mais prestigiados e conhecidos artistas brasileiros no exterior, Greg Tocchini teve uma rápida e invejável projeção profissional, graças ao talento e estilo próprios.

Seu principal projeto, o mais conhecido e também um dos mais longos é a série de sucesso "The Last Days of Crime", feito em parceria com o escritor Rick Remender.

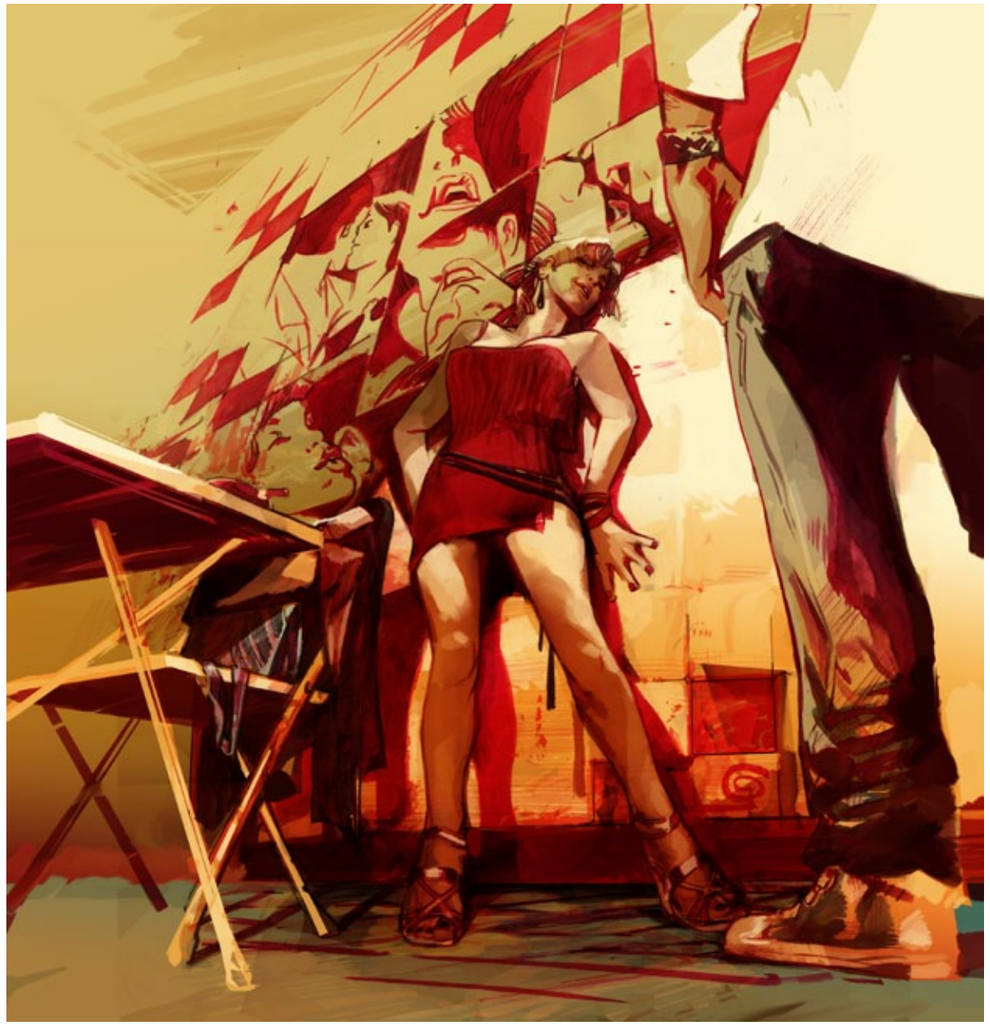
Trabalhou na Marvel, depois na DC Comics e depois voltou para a Marvel, e nesse percurso fez trabalhos para Homem-Aranha, Batman, Hulk, Homem de Ferro, Capitão América, Lanterna Verde, etc., além da série Star Wars (para a Dark Horse) e a adaptação de Odisséia, de Homero.

GREG TOCCHINI

SÃO PAULO

GREGTOCCHINI@GMAIL.COM

HTTP://GREGTOCCHINI.BLOGSPOT.COM



1 ***Bem, comecemos do início. É verdade que quando você era adolescente foi trabalhar em uma marcenaria para juntar uns trocados apenas para manter o vício de ler quadrinhos?***

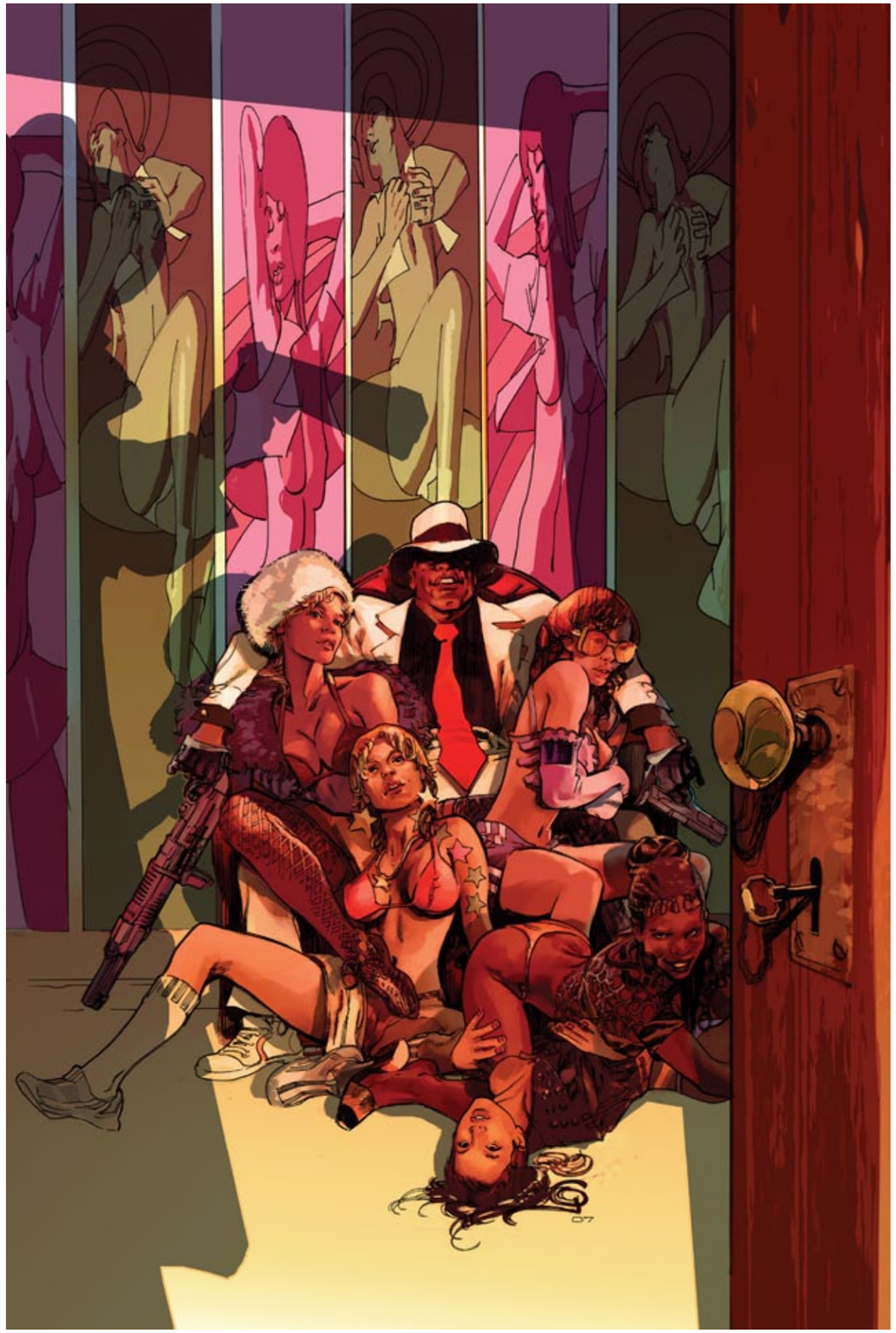
Trabalhei em uma marcenaria para ter algum dinheiro e comprar coisas legais. Uma das coisas mais legais para mim na época eram os gibis. Então podemos dizer que trabalhava para manter o vício, sim.

Mas durou pouco, fui assaltado duas vezes fazendo o "trabalho externo", quero dizer, fazendo o trabalho de ficar horas na fila do banco.

Achando perigoso demais a carreira de marceneiro, minha mãe me tirou do trabalho e me pôs num curso de história em quadrinhos. Obrigado, mãe, fez toda a diferença!

2 ***Tal como todo garoto, do vício de ler quadrinhos para passar a desenhar foi um passo, não?***

Na verdade não me lembro de começar a desenhar, sempre desenhei. Caderno de matemática era sketchbook. Guardanapo era papel… Difícil explicar, paixão antiga, saca?



37a

3 ***E os primeiros passos profissionais, como aconteceram?***

Estes sim, aconteceram rapidamente para mim. Quando vi, já desenhava para uma revista de circulação nacional fazendo ilustrações e história em quadrinhos.

Do curso de história em quadrinhos, que mencionei antes, saiu um fanzine.

O editor da Dragão Brasil de RPG viu uma HQ minha com o JM Trevisan, que viria a se tornar editor da revista. E nos ofereceu uma HQ para a próxima edição.

A partir daí o incrível não era que eu desenhava, era que estavam pagando para eu fazer isso.

4 ***No período em que trabalhava ainda para o mercado brasileiro, você fez várias coisas: quadrinhos para algumas editoras, capas e ilustrações internas de livros, layouts e storyboards publicitários, perspectivas de arquitetura. Desse período variado, o que ficou como experiência que usa hoje em dia?***

Tudo. Tudo de alguma forma acrescentou não só ao meu desenho, mas para minha visão sobre o mercado.

Transformar o desenho em ofício é o primeiro passo. Mantê-lo como ofício e fazer uma carreira é uma jornada à parte.

Fazer perspectiva para escritório de arquitetura me fez pensar em composição especial como nenhum outro curso ou livro fez antes.

Os storyboards me ensinaram muito sobre câmeras e longas horas de alterações, e por aí vai… Todas essas coisas me deixaram mais esperto para o desenho e para o mercado.

37b

15 PERGUNTAS PARA: GREG TOCCHINI

5 ***Teve também o período em que coordenou cursos na Escola Quanta (em São Paulo), saiu de lá em 2002, depois voltou, e saiu de novo. Sente a necessidade de transmitir a experiência adquirida?***

Ensinar é um ato de aprendizado. Aprendo muito dando aula. Estou dando aula, mas não na Quanta Academia de Artes, onde tenho grandes amigos e me sinto em casa.

Tenho dado aula para um pequeno grupo particular de desenho; eles estão me ensinando muito.

6 ***Em 2002 você entrou para o mercado americano, onde logo conseguiu trabalhos de relevo. A que atribui o seu rápido êxito?***

Não foi por planejamento, com certeza.

Quanto mais penso, mais eu acho que tudo que queria fazer era desenhar. E o mercado americano permitia e permite isso até hoje.

Só muito recentemente fui realmente pensar sobre onde eu quero que o desenho me leve.

38a

7 ***E onde quer que o desenho o leve?***

Para o quadrinho autoral. O mercado não importa muito, se alcançar todos os mercados melhor ainda. Eu quero é que as pessoas vejam. O desenho só cumpre seu propósito quando é visto.

Mas para não ficar em cima do muro, o mercado Europeu me agrada muito, tanto pela maior liberdade de temas como artisticamente.

8 ***Você trabalhou para a Marvel, foi para a DC Comics e voltou para a Marvel. Que diferença sente entre as duas grandes empresas?***

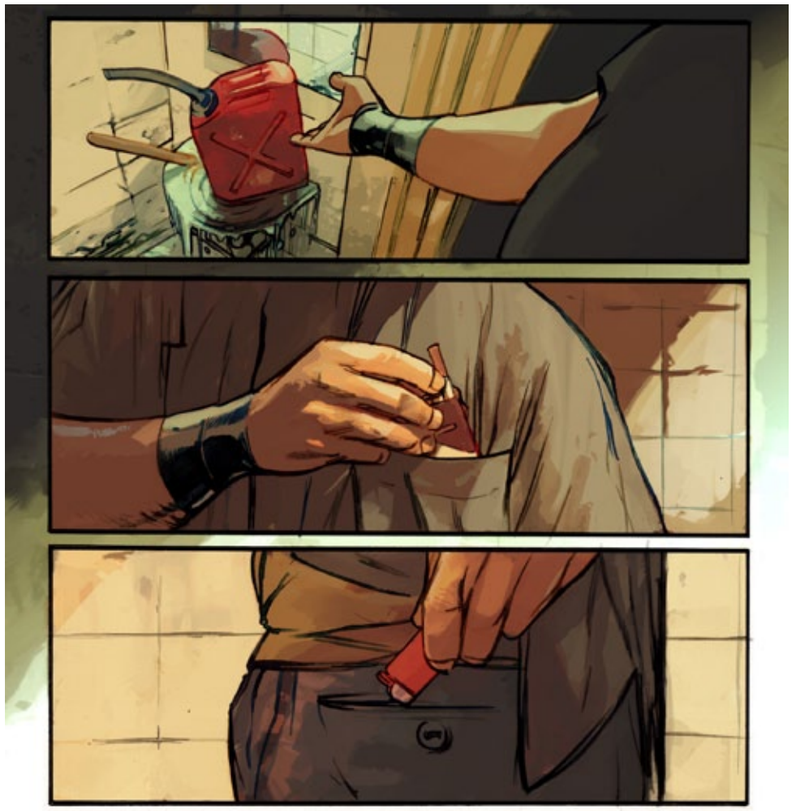
Existem diferenças com certeza, mas nada que supere a igualdade de serem mega empresas. Pessoalmente, gostei muito de trabalhar para as duas, conheci grandes artistas e editores.

9 ***Você conhece bem as entranhas do mercado internacional de quadrinhos. Que diferenças que sente entre os mercados de quadrinhos americano, europeu e brasileiro?***

Putz, isso viraria uma tese. Mas a que me toca como artista é a liberdade que a europeia permite. Tanto nas histórias como na arte.

O mercado nacional está se revelando um terreno muito fértil para a HQ autoral.

E a americana continua firme e forte produzindo.



38b

15 PERGUNTAS PARA: GREG TOCCHINI

39a

10 ***"Last Days of American Crime" talvez tenha sido o seu trabalho de maior repercussão, e o mais extenso também, em termos de produção. Em termos profissionais, que retorno teve com a série?***

Ainda tenho retorno. A poucos meses recebi a caixa com os três volumes encadernados da versão francesa.

Quase chorei, a edição ficou linda. O mercado europeu gostou muito dessa HQ.

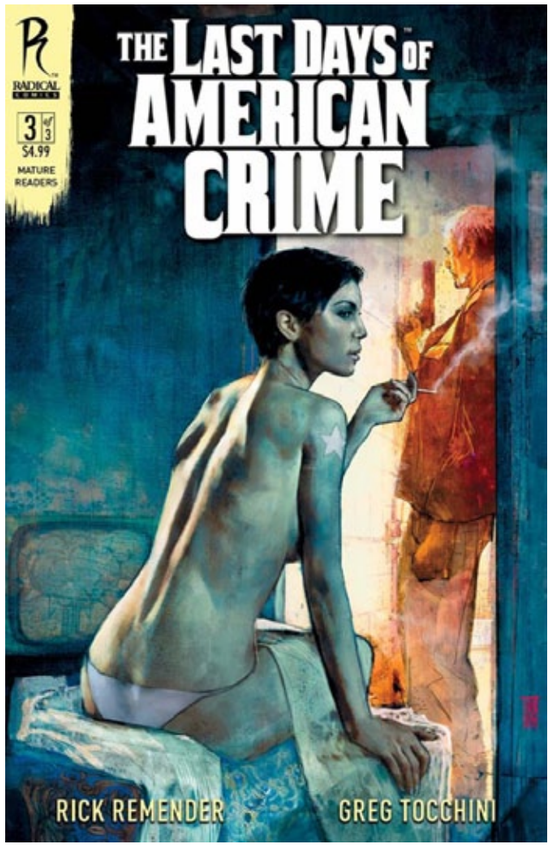
Meu mundo se abriu para o mercado europeu com o The Last Days of American Crime.
E isso ainda vai render bons frutos.

11 ***Você também fez, juntamente com Roy Thomas, a adaptação do clássico Odisséia, de Homero. Para você, fazer uma versão de um clássico é muito diferente de um roteiro original atual?***

O roteiro da The Odyssey foi aberto, ou seja, com uma descrição geral da cena por página e os diálogos o Roy Thomas colocava depois.

Nisso foi bem diferente do roteiro fechado, padrão do mercado, com descrição quadro a quadro e diálogos.

Mas adaptar um clássico como a Odisseia me ajudou a compreender melhor a mitologia e o mito do super-herói.



39b

15 PERGUNTAS PARA: GREG TOCCHINI

12 ***Hoje você está numa posição privilegiada, trabalhando apenas em projetos especiais de quadrinhos. Isso permite uma maior experimentação em termos artísticos e de roteiro?***

Na verdade o comodismo é uma praga. Se acomodar em uma situação nunca te deixa com mais vontade de experimentar.

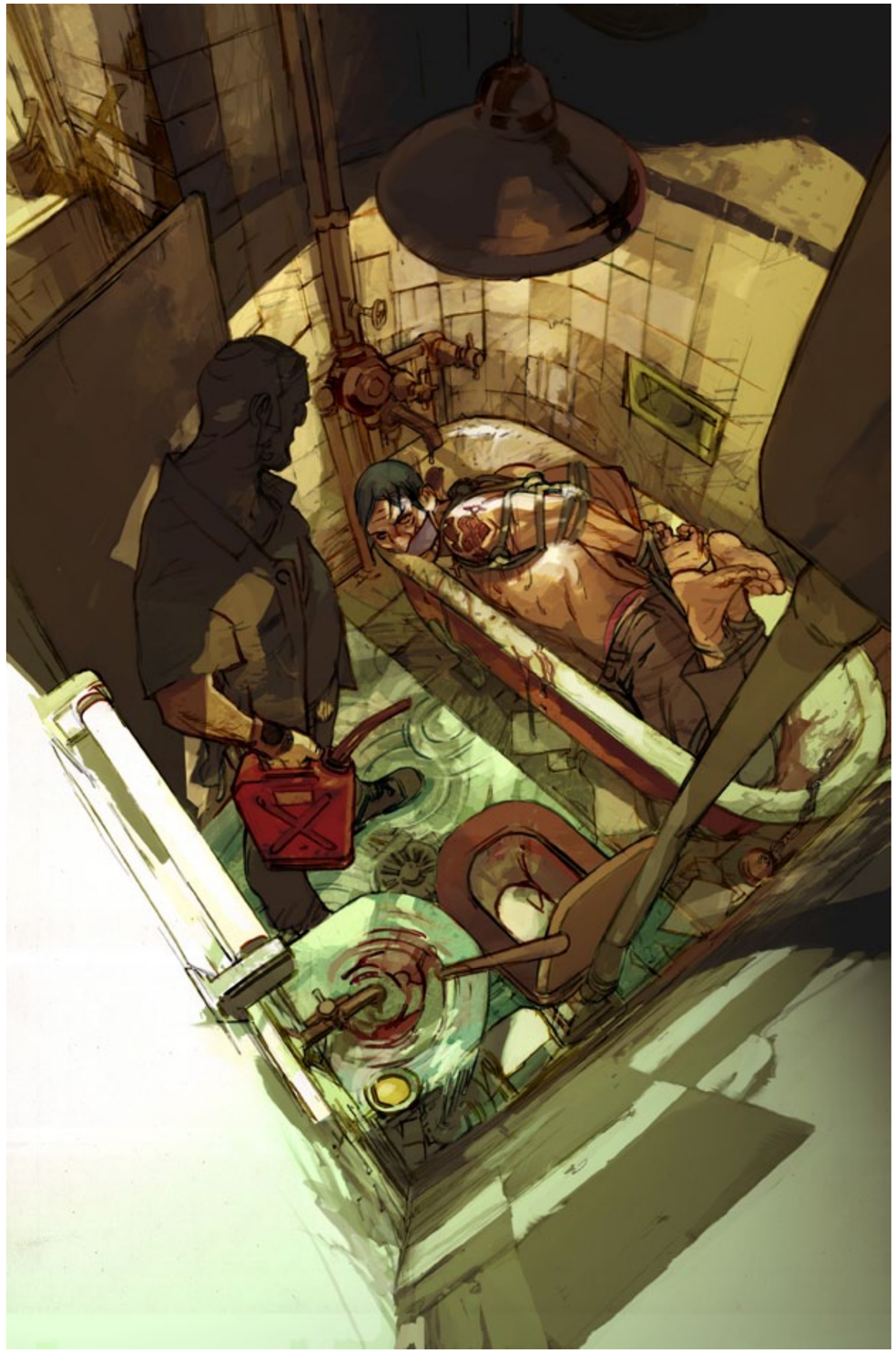
Tenho conseguido coisas mais expressivas, artisticamente e de roteiro. Mas mais porque resolvi sair da zona de comodismo do que pelos anos de carreira em si.

13 ***Muita gente que pretende seguir carreira em quadrinhos costuma dar muita ênfase ao visual e pouco à narrativa. Apesar de os quadrinhos serem essencialmente leitura, acha que as pessoas em geral têm lido menos?***

Nunca vi as pessoas lerem tanto. As pessoas estão lendo - e em todos os lugares. A ênfase na imagem é uma consequência da quantidade de imagens que recebos todos os dias.

Um bom contador de histórias usa a imagem em prol da história, não o contrário.

40a



40b

15 PERGUNTAS PARA: GREG TOCCHINI

14 *Você morava em São Paulo e se mudou para Guararema, interior do estado. De que forma isso afetou seu trabalho?*

Morei anos no meio do mato, à beira de um rio. Para o meu trabalho isso não trouxe muita coisa, aliás até perdi trabalho por isso. Mas ganhei anos de uma vida incrível.

15 *É verdade que até cavalgadas você tem feito?*

Todo ano tento pegar 5 dias para cair na estrada a cavalo. Sem celular, e-mail, teto ou pressa.

Isso sempre me ajudou a valorizar muito tudo o que tenho.

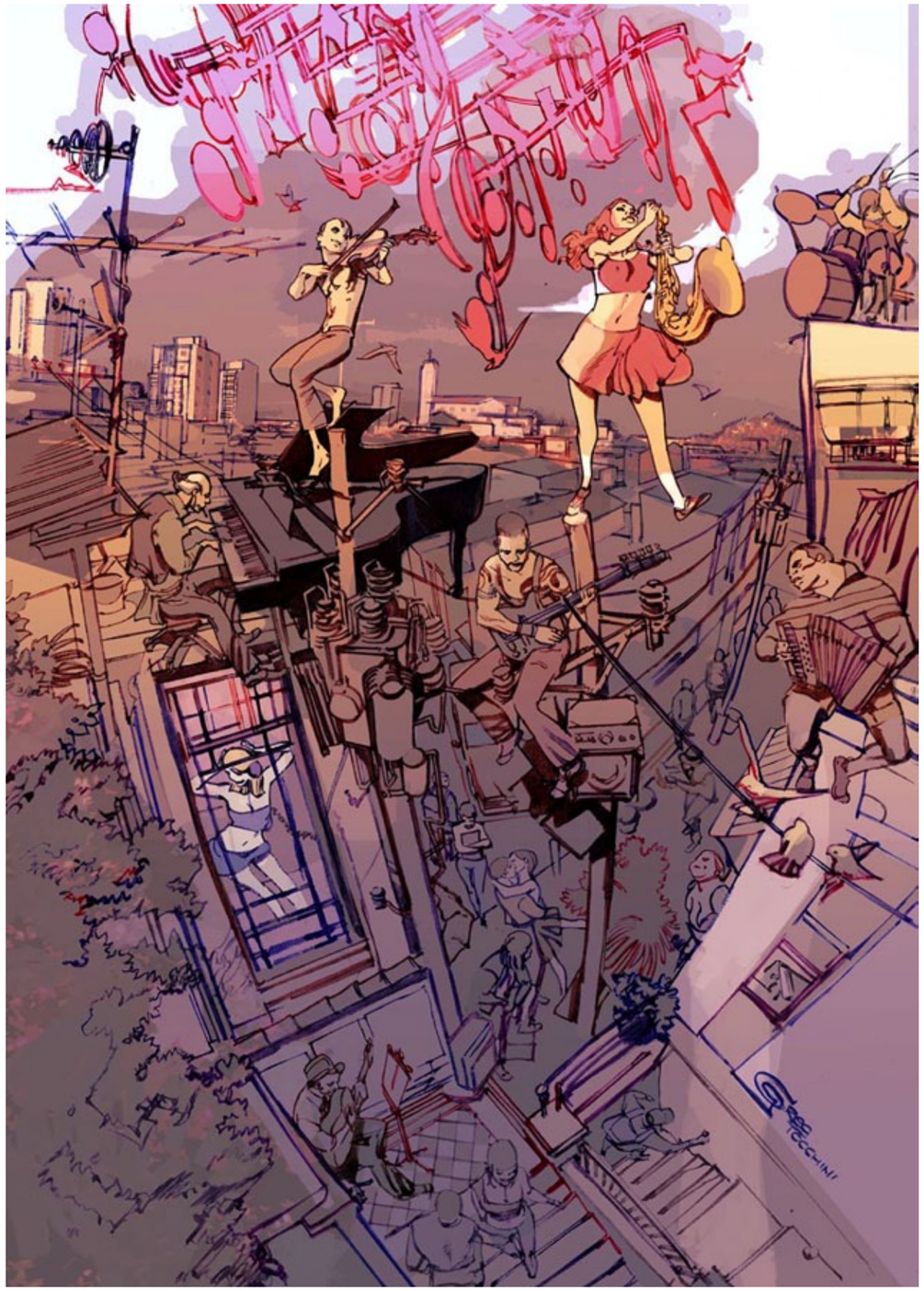
15 PERGUNTAS PARA: GREG TOCCHINI

42a

42b

15 PERGUNTAS PARA: GREG TOCCHINI

43a



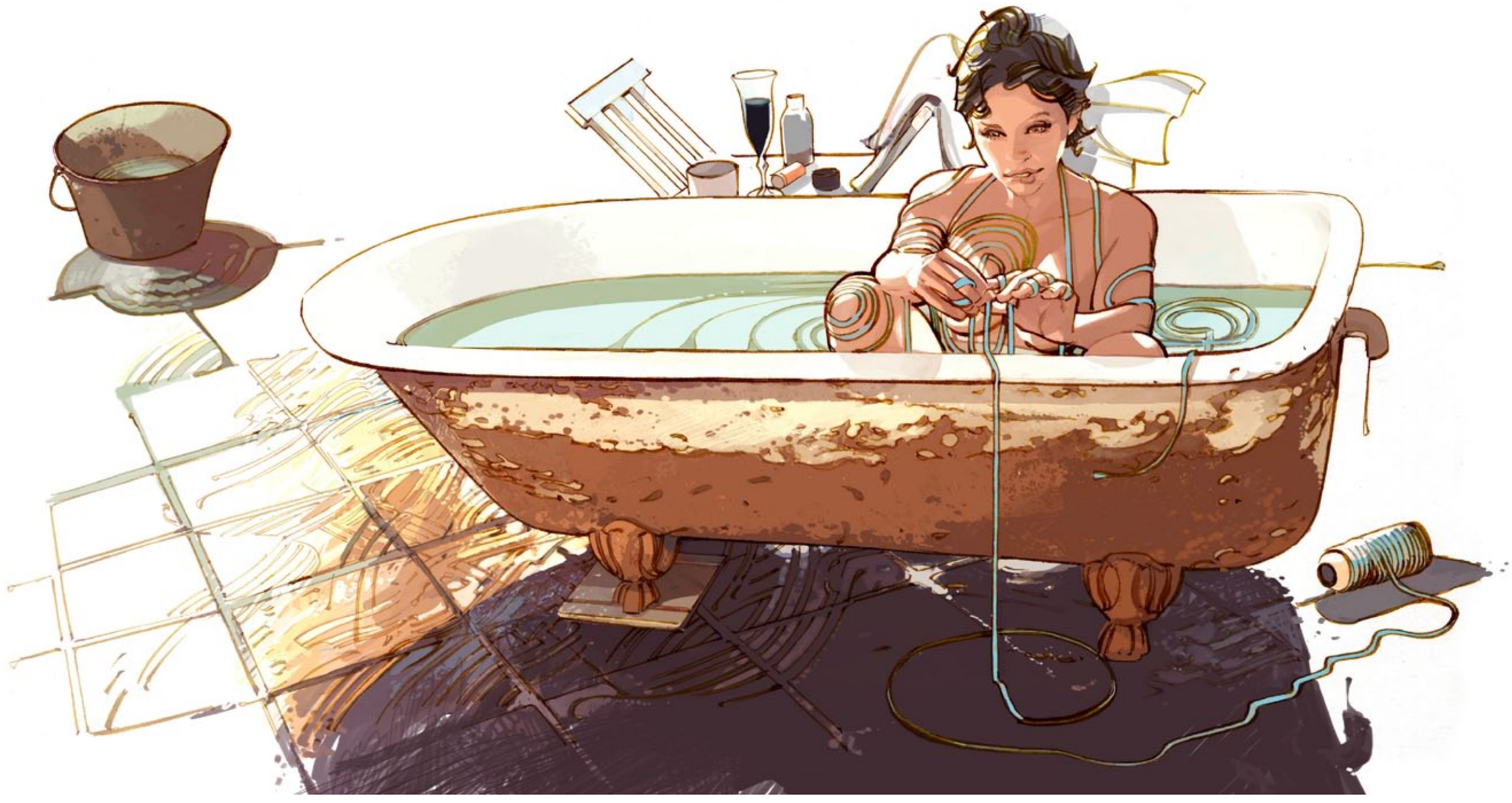
43b

15 PERGUNTAS PARA: GREG TOCCHINI

44a

44b

15 PERGUNTAS PARA: GREG TOCCHINI



45a

45b

15 PERGUNTAS PARA: GREG TOCCHINI

46a

46b

15 PERGUNTAS PARA: GREG TOCCHINI

47a

47b

15 PERGUNTAS PARA: GREG TOCCHINI

© Diego de Sousa

DIEGO DE SOUSA

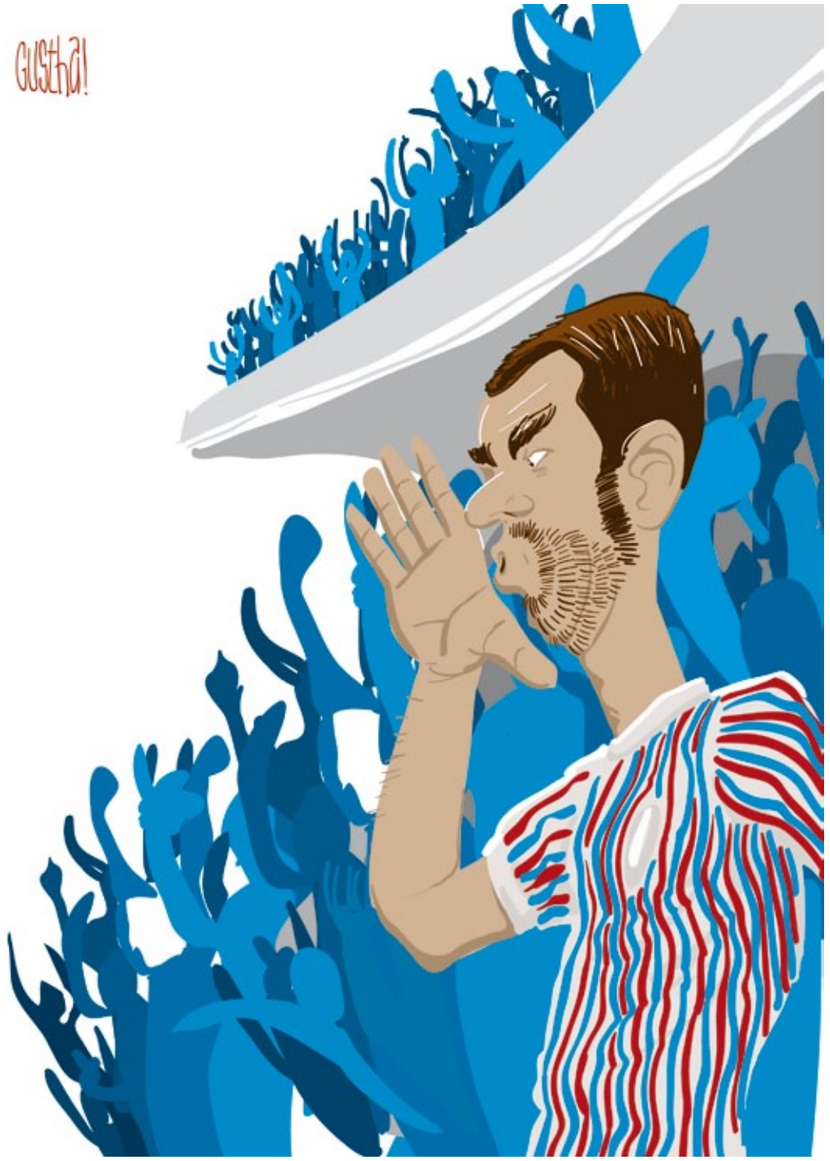
SANTO ANDRÉ - SP

DIEGOSOUSA.SO@GMAIL.COM

HTTP://WWW.FLICKR.COM/PHOTOS/DIEGOFDESOUSA

© Diego de Sousa

ESPAÇO ABERTO: DIEGO DE SOUSA



© Gustavo Athayde

GUSTAVO ATHAYDE

SÃO PAULO - SP
GUSATHAYDE@GMAIL.COM
WWW.GUSTHA.COM

50a

50b

© Gustavo Athayde

51a

51b

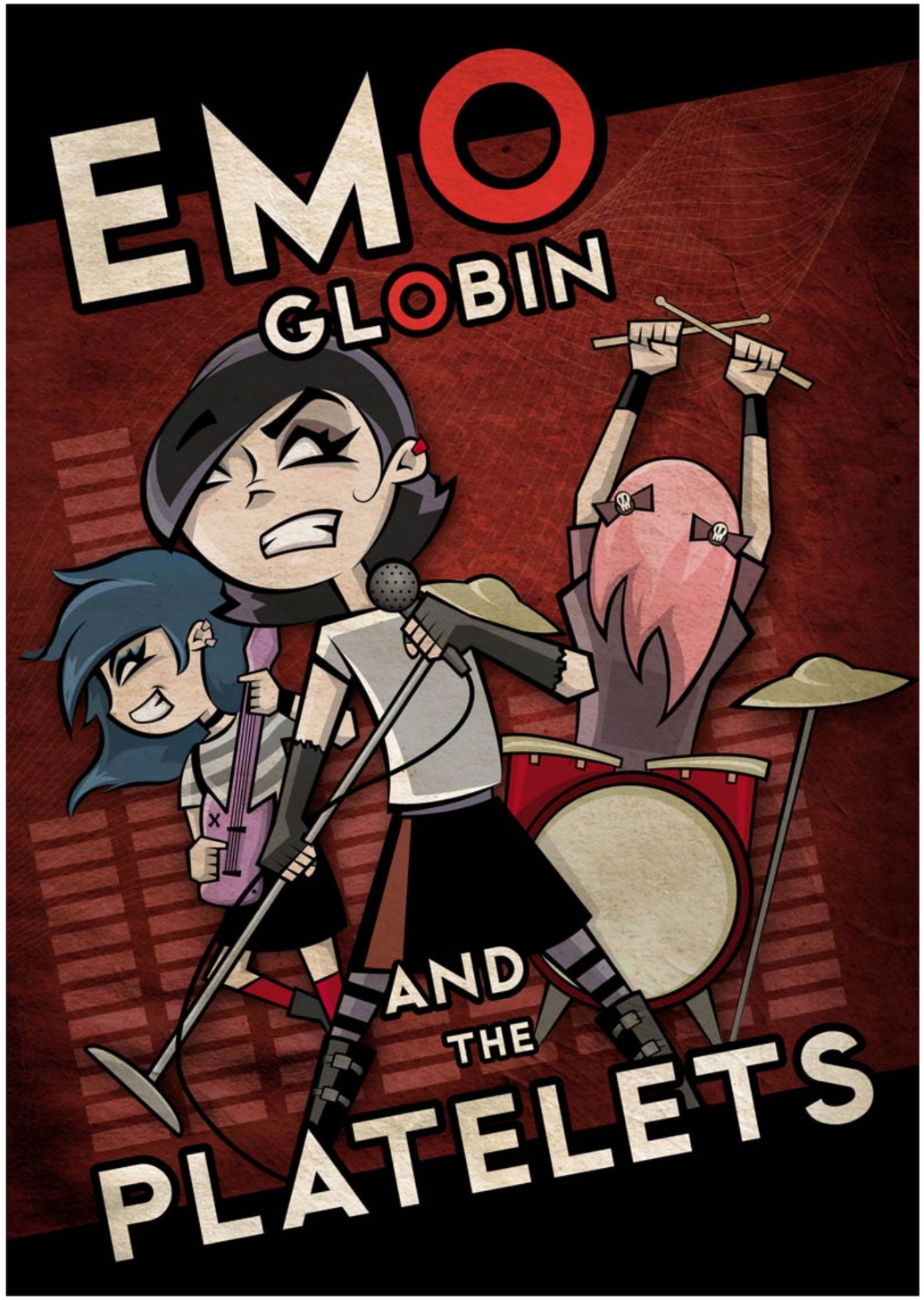
ESPAÇO ABERTO: GUSTAVO ATHAYDE

© Marcio Batista

MARCIO BATISTA
SÃO PAULO - SP
MARCSABAT@HOTMAIL.COM
WWW.MARCIOBATISTA.COM

© Marcio Batista

53a



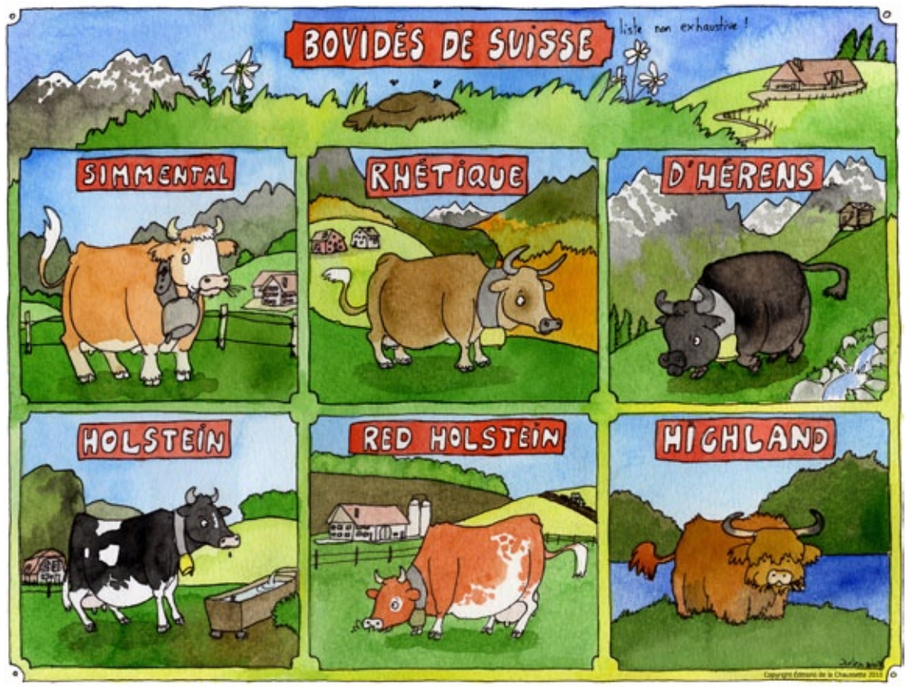
53b

ESPAÇO ABERTO: MARCIO BATISTA

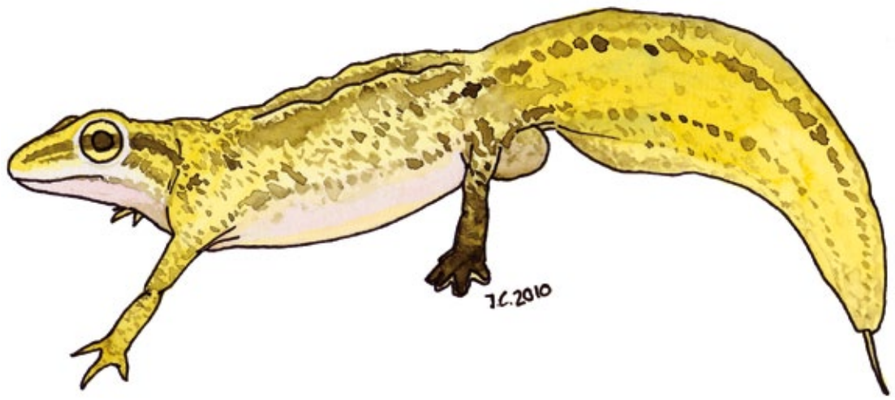
© Julien Cachemaille

JULIEN CACHEMAILLE

SÃO PAULO - SP / SUIÇA
JUCACHE@YAHOO.FR
WWW.SIPLOPOPET.POPULUS.CH



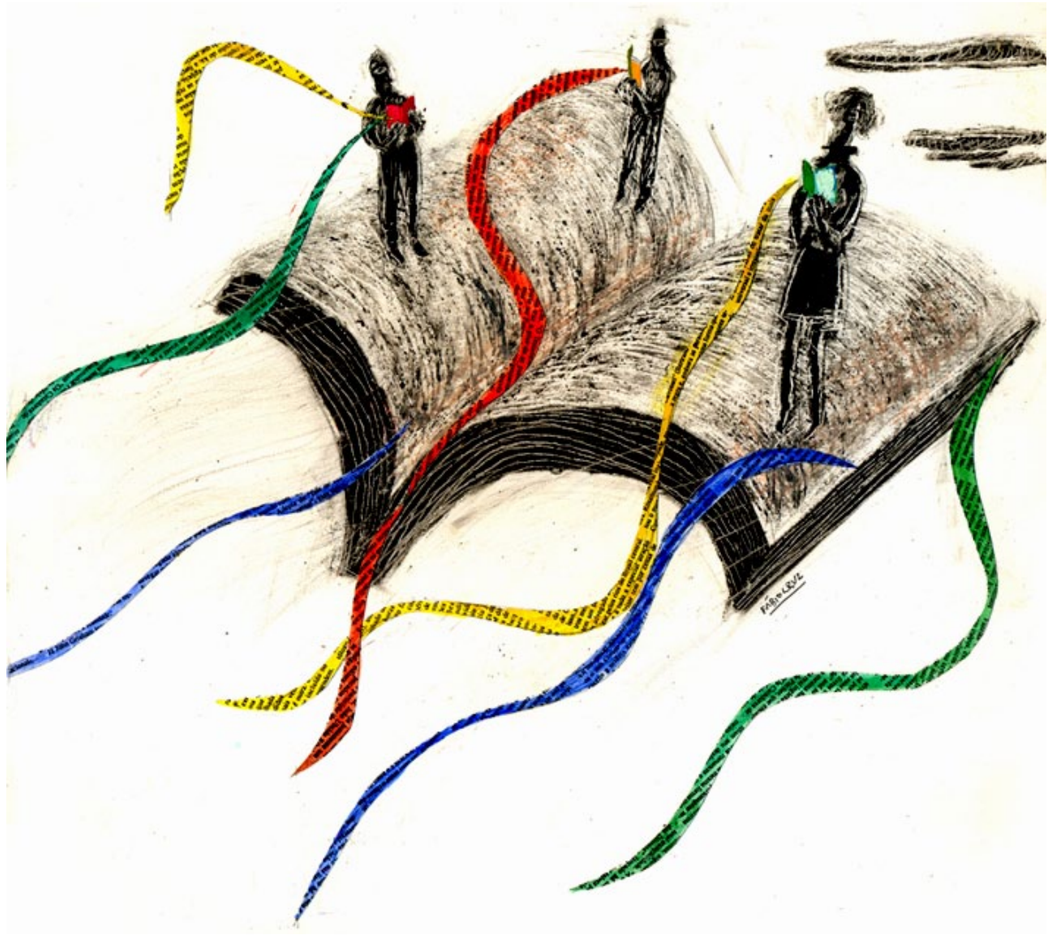
55a



55b

© Julien Cachemaille

ESPAÇO ABERTO: JULIEN CACHEMAILLE

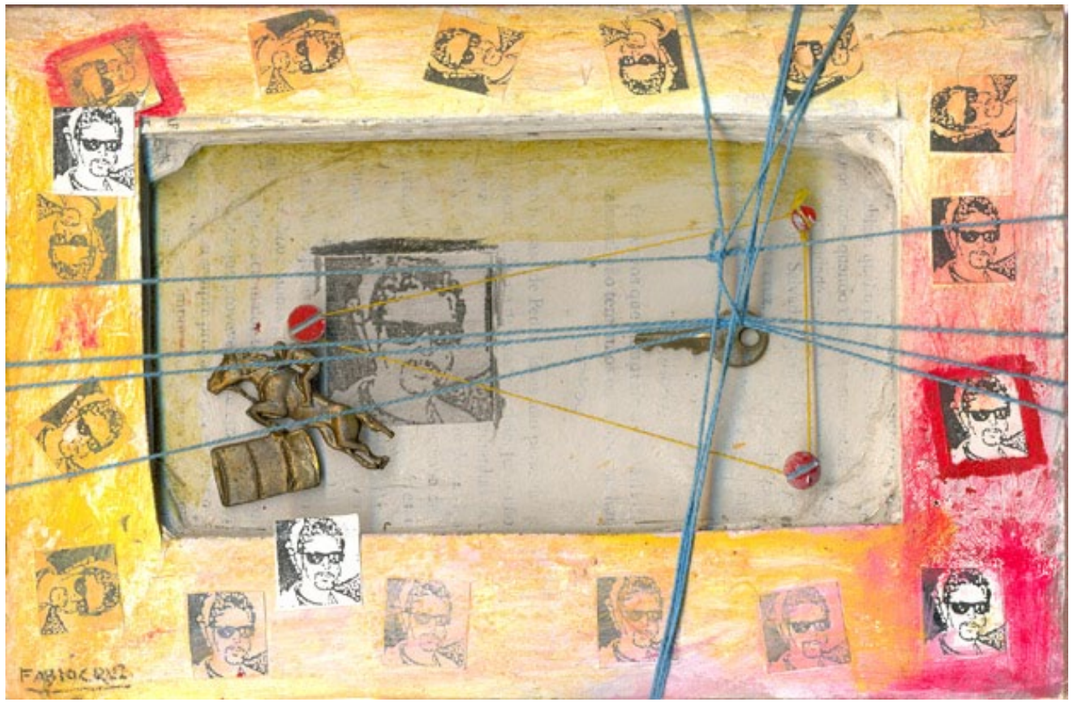


© Fabio Fernandes Cruz

FABIO FERNANDES CRUZ
SÃO PAULO - SP
FAKRUX@GMAIL.COM
WWW.ARTFAKRUX.BLOGSPOT.COM

© Fabio Fernandes Cruz

57a



57b

ESPAÇO ABERTO: FABIO FERNANDES CRUZ

© Fabio Fernandes Cruz

espaço aberto

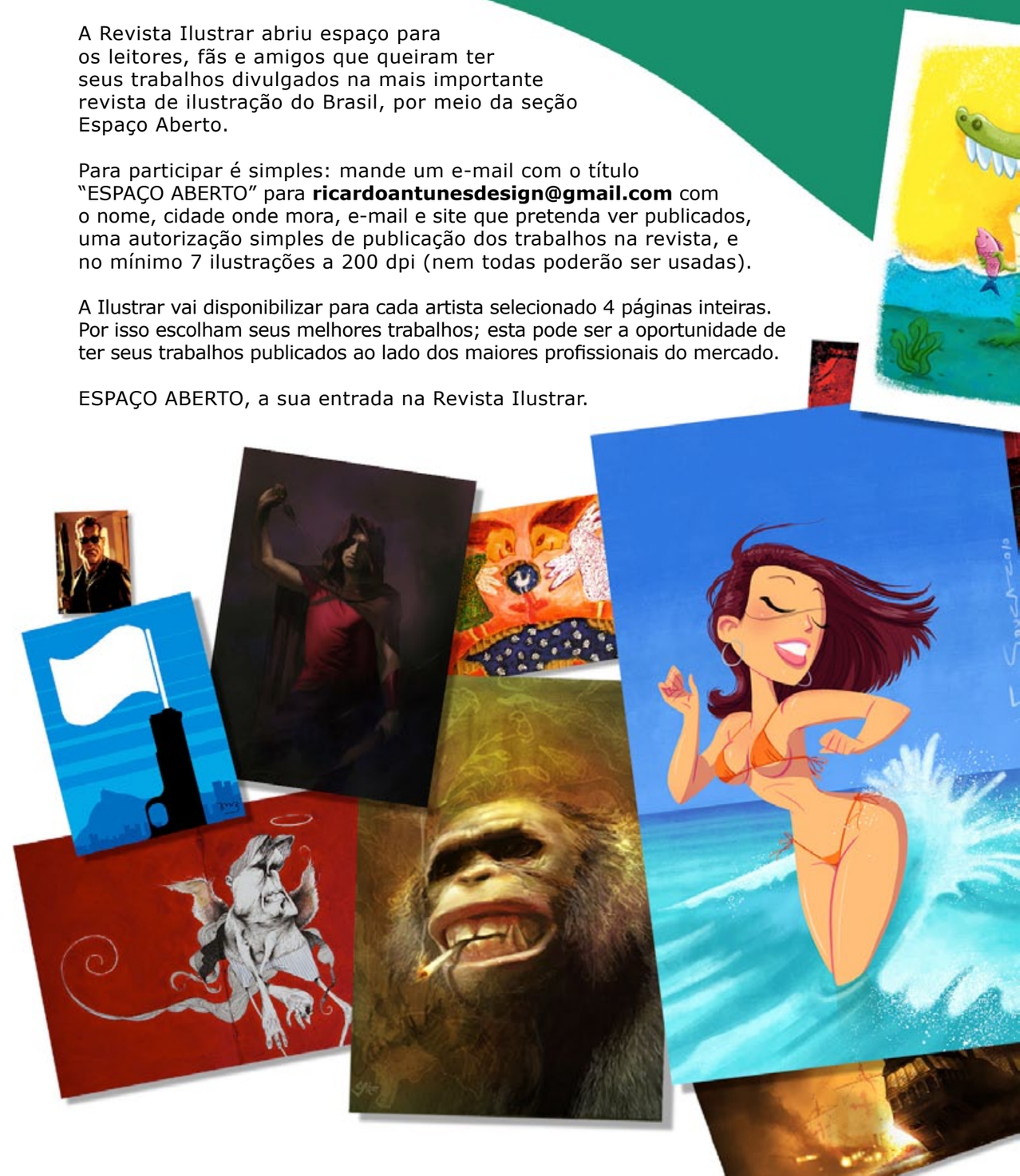
Como participar

A Revista Ilustrar abriu espaço para os leitores, fãs e amigos que queiram ter seus trabalhos divulgados na mais importante revista de ilustração do Brasil, por meio da seção Espaço Aberto.

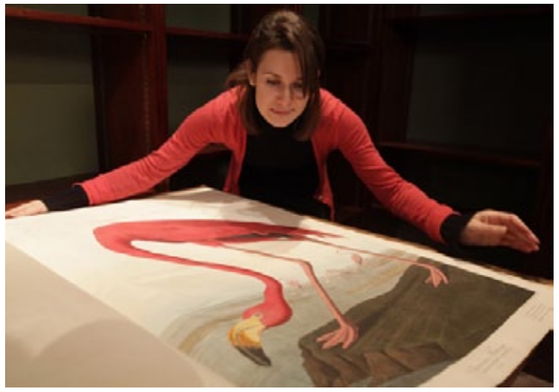
Para participar é simples: mande um e-mail com o título "ESPAÇO ABERTO" para **ricardoantunesdesign@gmail.com** com o nome, cidade onde mora, e-mail e site que pretenda ver publicados, uma autorização simples de publicação dos trabalhos na revista, e no mínimo 7 ilustrações a 200 dpi (nem todas poderão ser usadas).

A Ilustrar vai disponibilizar para cada artista selecionado 4 páginas inteiras. Por isso escolham seus melhores trabalhos; esta pode ser a oportunidade de ter seus trabalhos publicados ao lado dos maiores profissionais do mercado.

ESPAÇO ABERTO, a sua entrada na Revista Ilustrar.



O LIVRO MAIS CARO DO MUNDO



Tem 10 milhões de dólares aí sobrando? Então poderia ter comprado o livro "Birds of America", de John James Audubon, um livro enorme mostrando, tal como o nome indica, os pássaros da América, onde o último exemplar disponível foi para leilão recentemente na casa Christie's.

O livro é caro porque foram feitas apenas 120 cópias entre 1827 e 1838. Cada livro mede 99cm X 66cm e contém 435 gravuras pintadas a mão. Um enorme trabalho artesanal.

O livro é enorme porque retrata as aves em tamanho real. E para aumentar o interesse, 6 das aves representadas estão atualmente extintas.

Mas... mesmo tendo os 10 milhões na mão as 120 cópias já têm donos, sendo que 107 delas pertencem hoje a instituições.

Para quem não tem esse dinheirinho disponível, aqui fica, de graça, a versão on line:

http://digital.library.pitt.edu/a/audubon

E aqui um vídeo sobre o livro: **www.youtube.com/watch?v=EID_Qx_IPIs**

PIGMENTOS ATRAVÉS DA HISTÓRIA

Este site é muuuuuuuito interessante: "Pigments Through The Ages" conta a história dos principais pigmentos, desde a origem até sua fórmula química, passando pela a forma como é produzido e sua utilização através dos tempos.

De quebra ainda fala como é produzido cada tipo de tinta.

Não deixe de navergar e mexer em todo o menu, tanto no alto da página como à direita:

www.webexhibits.org/pigments

SAUL BASS EM LIVRO

Saul Bass foi dos mais importantes designers do Séc. XX, se notabilizando principalmente por suas aberturas em filmes de Alfred Hitchcock, Otto Preminger, Stanley Kubrick, Martin Scorsese e Billy Wilder, como também na criação de posters de cinema (West Side Story, Vertigo, Anatomy of a Murder, The Man with the Golden Gun, etc.), além de inúmeros logotipos memoráveis (Minolta, AT&T, Warner, Quaker, Kleenex, Continental Airlines, etc.) e trabalhos diversos.

Para conhecer melhor o seu trabalho, foi lançado o excelente livro "Saul Bass: A Life in Film & Design", reunindo muito do que ele produziu ao longo da vida. São 440 páginas com quase 1.500 imagens.

Para quem é designer ou fã de design gráfico, esse é um livro obrigatório:

www.davidairey.com/saul-bass-life-film-design

ESCULTURAS COM CORRENTES

O artista sul-coreano Young-Deok Seo tem um trabalho bastante interessante de esculturas feitas com correntes, tanto as normais como as correntes de bicicleta.

O resultado das peças que ele costrói impressiona, com figuras imponentes:

http://youngdeok.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/ilustragrupo

- **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

- **TUPIXEL - Maior banco de dados de ilustradores do Brasil**
  www.tupixel.com.br

60a

60b

Quer acompanhar a Revista Ilustrar mais de perto?

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

- **Twitter: revistailustrar**
- **Facebook: Revista Ilustrar**
- **Orkut: comunidade Revista Ilustrar**

Uma produção

www.referencepress.com

http://referencepress.blogspot.com

www.revistailustrar.com

Revista Ilustrar - prêmio HQMix 2011