# Foto: arquivo Ricardo Antunes

## Editorial

### Novo lançamento...

Ilustrar Magazine está de volta cheia de novidades, e dessa vez com uma muito especial: o lançamento do segundo volume da coleção "Sex & Crime", do grande ilustrador Benicio.

Falamos sobre o livro em uma das seções desta edição, que também conta com a participação de Denis Freitas na seção Portfolio, falando da fusão do graffiti e da ilustração digital, e também com a presença de Pedro Mauro, ilustrador publicitário com grande experiência nos Estados Unidos, trazendo seus trabalhos para a seção Sketchbook.

No passo a passo, um dos maiores mestres da ilustração com papel recortado, Carlos Meira, e no artigo Opinião temos o designer editorial e ilustrador Marcelo Martinez analisando do ponto de vista do design os personagens das Copas do Mundo, em um divertido artigo.

E para fecharmos, na seção Internacional trouxemos a iraniana Fereshteh Najafi, que hoje vive na Itália e apresenta o seu trabalho de ilustração para livros infantis, além da seção Espaço Aberto com novos talentos.

Espero que gostem, e até a próxima edição.

Grande abraço

Ricardo Antunes

São Paulo / Lisboa ricardoantunesdesign@gmail.com www.ricardoantunesdesign.com



## Nesta edição

| • EDITORIAL:                      | ١.           | 2  |
|-----------------------------------|--------------|----|
| • PORTFOLIO: Denis Freitas        |              | 4  |
| • INTERNACIONAL: Fereshteh Najafi |              | 13 |
| • SKETCHBOOK: Pedro Mauro         |              | 22 |
| • STEP BY STEP: Carlos Meira      |              | 33 |
| OPINIÃO: Marcelo Martinez         | . <b>.</b> . | 40 |
| • ESPECIAL: Sex & Crime 2         |              | 43 |
| • ESPAÇO ABERTO                   |              | 49 |
| • CURTAS                          |              | 59 |
| • LINKS DE IMPORTÂNCIA            |              | 60 |

### Ficha técnica

ENDEREÇO DO SITE: www.ilustrarmagazine.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

COLABORARAM NESTA EDIÇÃO:

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

ILUSTRAÇÃO DE CAPA: Benicio - www.benicioilustrador.com.br

PUBLICIDADE: ilustrarmagazine@gmail.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" 2

Já está à venda o livro "Sex & Crime" Volume 2, do grande ilustrador Benicio.

São 72 páginas cheias das mais incríveis e sensuais pin-ups, feitas por um dos mais geniais artistas do Brasil. No blog da editora há um preview do livro: http://goo.gl/XfWeGl

O livro está à venda apenas em 3 lugares:

- na loja on line da **Reference Press**, através de cartão de crédito/PayPal: www.reference-press.com

ou por tranferência bancária ou depósito, no blog da **Reference Press**: www.referencepress.blogspot.com

- em São Paulo, poderá comprar também na livraria Comix (Al. Jaú, 1998)
- em São Paulo, poderá comprar também na Galeria Ornitorrinco (Av. Pompéia, 520)

Reference Press. A sua referência em arte.





Foto: arquivo Denis Freitas

# DENIS FREITAS



á alguns anos na área editorial, o ilustrador Denis Freitas utiliza recursos digitais para expressar na ilustração muitos dos efeitos do graffiti.

Isto é natural uma vez que ele tem uma trajetória de trabalho mais longa com o graffiti e street art, onde assina com o nome Dme.

Denis faz parte de um projeto de graffiti na cidade de Santo André, em SP, chamado B-47 em parceria com um colega, e em 2014 o projeto completou 13 anos: http://b-47.com.br

Dessa fusão da ilustração com o graffiti surge o trabalho editorial de Denis Freitas, que é mostrado a seguir.



#### Denis Freitas

Santo André - SP denis@denisfreitas.com www.denisdme.blogspot.com



#### O COMEÇO

Sempre gostei de desenho animado e quadrinhos, dos 10 aos 13 anos tentei fazer alguns cursos de desenho, mas não obtive muito sucesso, e continuei comprando livros e revistas, praticando desenho de observação, até que no final dos anos 90 comecei a fazer graffiti.

Com 15 anos comecei a trabalhar como office boy e me arriscava também como assistente de arte em um escritório de design junto com meu irmão; ele já cursava design e sempre trazia referências como o zine Caos e Efeito e o Design de Bolso, e com isso tive um contato mais próximo com a ilustração, depois segui como operador

de scanner e arte finalista em um bureau de pré impressão. Nessa época eu sempre utilizava os equipamentos que trabalhava para scanear e colorir meus desenhos e fotos de graffiti, era bem prático utilizar os equipamentos que estavam inseridos no meu dia a dia para manter a produção autoral.

Segui atuando como arte finalista até entrar na faculdade de design gráfico, e foi quando comecei a trabalhar como designer em uma editora voltada para área de tecnologia, mas também ilustrava algumas matérias. E no último ano da faculdade surgiram oportunidades de ilustrar para outras publicações.





#### PRINCIPAIS INFLUÊNCIAS

Nessa questão de influências destacaria os muralistas mexicanos e também o gravurista José Guadalupe Posada, que acabaram sendo tema do meu Trabalho de Conclusão de Curso em 2008.

Outro artista que tenho como referência é o muralista equatoriano Oswaldo Guayasamín.

Para citar algumas pessoas que

acompanho e gosto do trabalho: Lula Palomanes, Lars Henkel, Vitche, Victo Nagai, Patryk Hardziej, Kako, Onesto, Samuel Casal, Kboco e Speto.

Mas hoje todo dia descobrimos uma "principal influência" através da internet e portfólios on line, sempre temos contato com produções cada vez mais originais e de lugares mais distantes.



5a 5b



#### TRABALHO DIGITAL

Digital eu costumo dizer que é a última etapa do processo, é onde de fato consigo organizar as idéias, e mesclar tudo o que filtrei, desde o esboço manual aos elementos da minha biblioteca, tais como objetos fotografados, texturas e manchas.

No meu ponto de vista e no meu dia a dia, considero a ilustração digital muito prática no que diz respeito a cumprir as demandas do mercado, como produzir alterações com mais agilidade e adaptar a diversos formatos.

Mas, de forma geral, gosto muito da relação arte e tecnologia, é um assunto que sempre norteou minhas pesquisas dentro da arte e acaba influenciando até na música que gosto de ouvir.



6b 6a

v

ORTFOLIO:

O meu contato com design e ilustração sempre esteve voltado para o mercado editorial, e se somarmos serão mais de 10 anos de atividade.

Não podemos dar as costas para a realidade, nos últimos anos vimos vários títulos e redações sendo fechados, o que de fato é preocupante.

O mercado editorial (assim como muitos outros) sofrem as consequências da nova forma com que o ser humano está se relacionando com a informação, e acredito que se adaptar a este "mar" é algo extremamente complicado... se um dia criarem uma fórmula para isso, segundos depois ela estará velha.

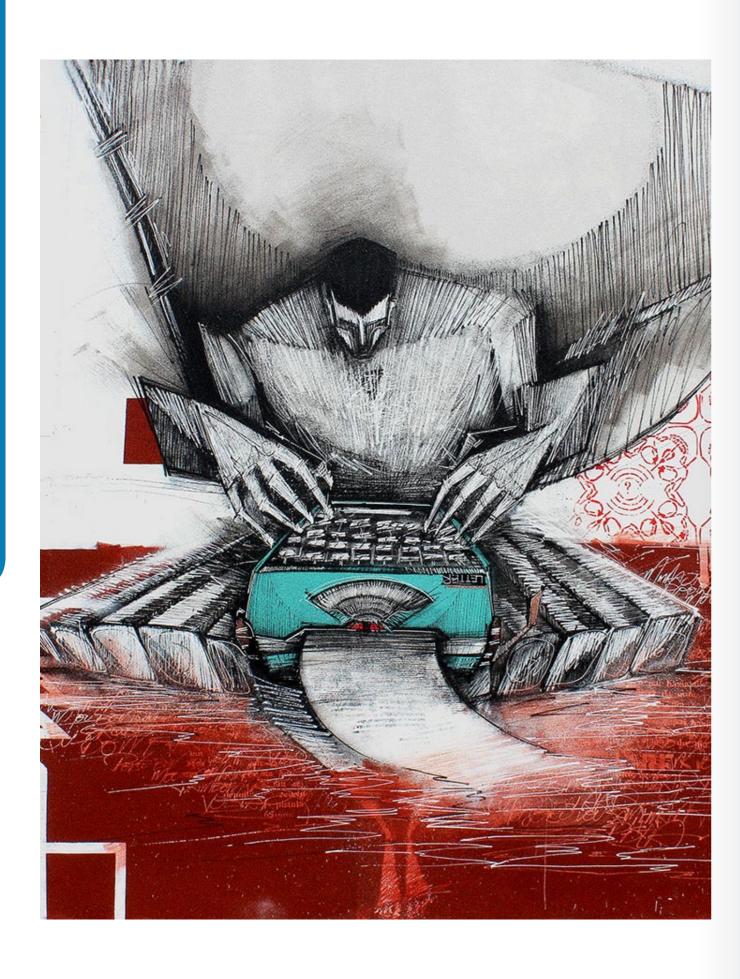
Penso que a ilustração e todos os desdobramentos que partem da prática do desenho são extremamente amplos, cada vez mais o profissional terá que buscar novos horizontes e isso não significa fazer um milhão de coisas ao mesmo tempo, mas ter consciência exata do momento que seu talento vira produto e valorizar isso.







7a 7b





#### GRAFFITI E ILUSTRAÇÃO

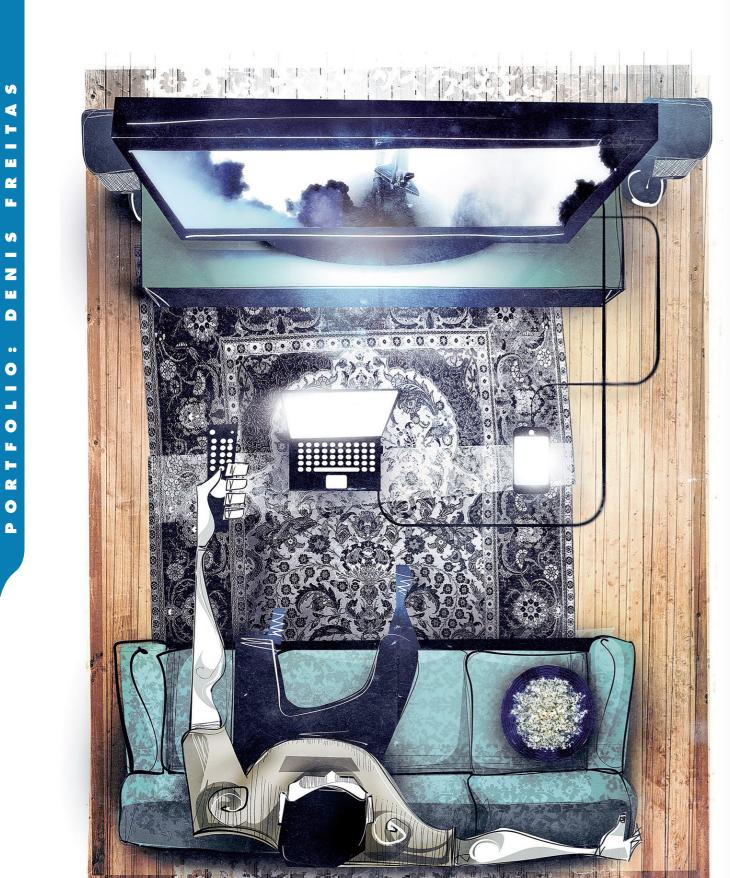
Acho que, no dia a dia, dentro do trabalho de ilustração, a produção precisa ter um destino, cumprir uma demanda, seja ela dentro de uma campanha ou ilustrando um texto.

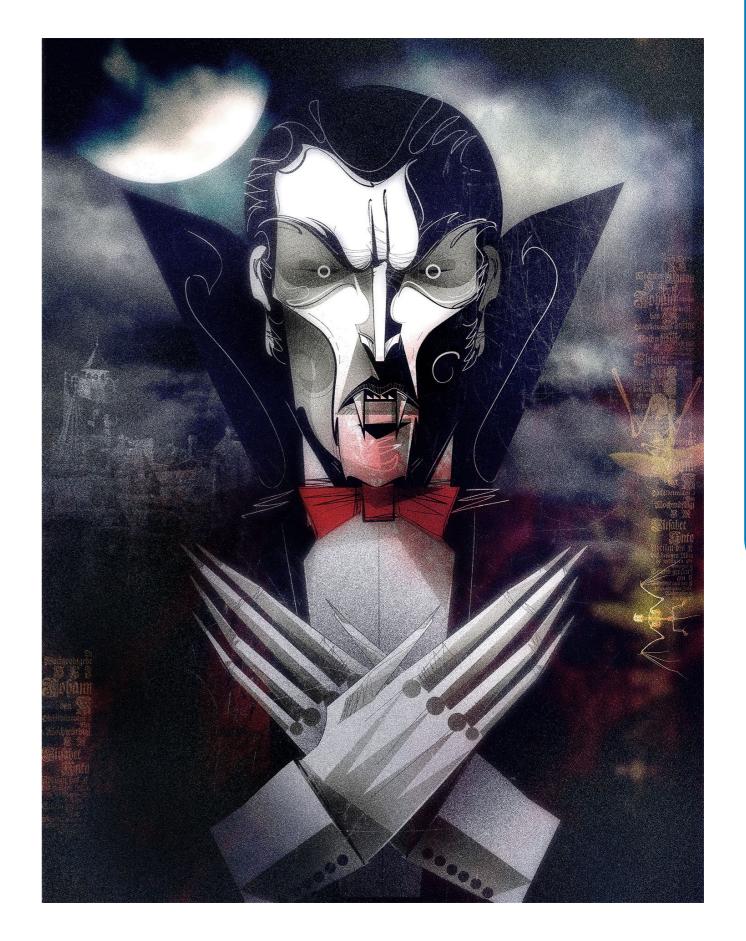
Precisamos fazer escolhas para atender com competência os briefings, e o graffiti acaba sendo uma linguagem onde procuro manter o caráter experimental e autoral. No projeto B-47 procuramos não atender demandas que tragam temas pré-estabelecidos,

isso já fechou algumas portas, mas no decorrer dos nove anos de projeto vimos que essa escolha foi certa e o projeto é o que nos renova como profissionais e vice versa.

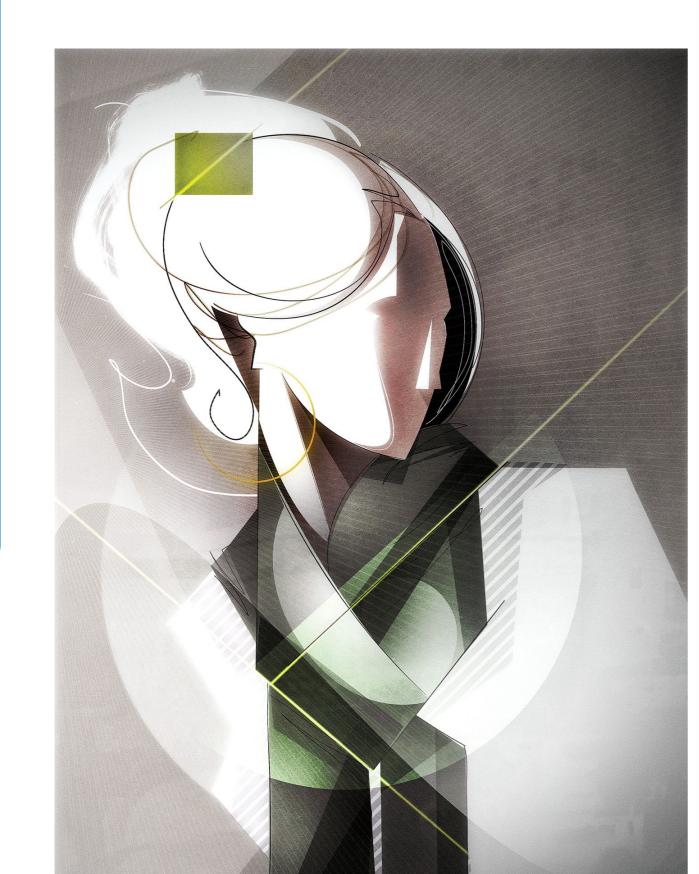
Algo que gosto no graffiti é a oportunidade de desenhar em uma proporção muito grande, as vezes com 5 ou 9 metros de altura, isso faz pensar de forma diferente e fazer vários tipos de escolhas que o trabalho em estúdio não proporciona.

8a 8b





9a 9b







10a 10b

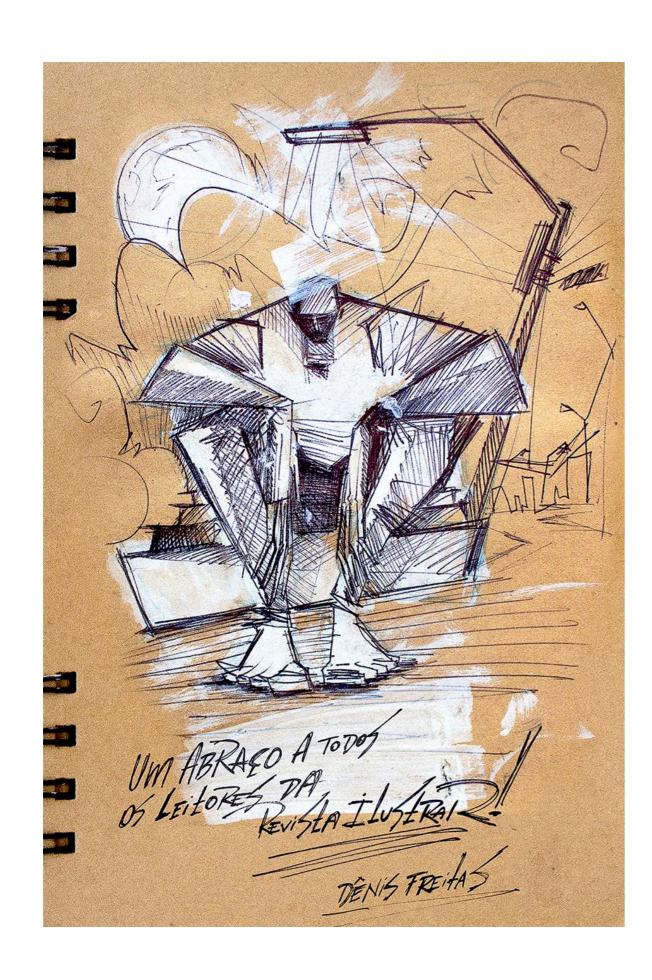






11a 11b







12a 12b

### Internacional

# FERESHTEH NAJAFI



ma das mais conhecidas ilustradoras de livros infantis do Irã, a ilustradora Fereshteh Najafi mudou para a Itália em 2008, levando consigo muito da tradição e da arte iraniana.

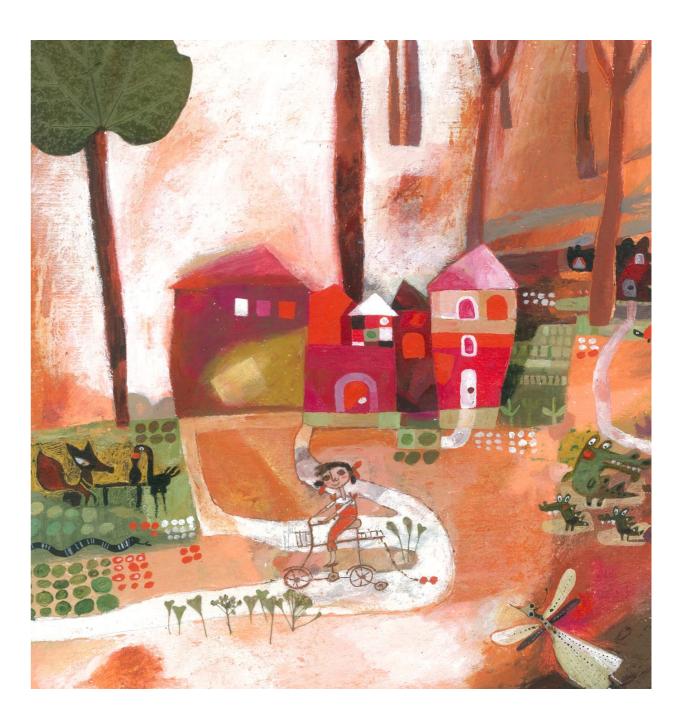
Com uma licenciatura em design gráfico, acabou por fundir muito das tradições orientais e ocidentais em seu trabalho de ilustração na Itália, se dedicando sempre a livros infantis, em especial à aqueles que narram antigas histórias e fábulas, em uma técnica delicada que as vezes remete às antigas tapeçarias persas.

E entre seus vários projetos, neste momento está terminando de ilustrar um livro para o Brasil.



Fereshteh Najafi

Irã / Itália artinoos@yahoo.com www.fereshtehnajafi.com



### O que a levou a escolher a ilustração infantil como seu gênero de trabalho?

Eu tenho uma licenciatura em design gráfico e tenho trabalhado tanto com design como com pintura, no entanto sempre tive uma atração especial pela ilustração, talvez porque a ilustração, principalmente a ilustração para livros infantis, está diretamente relacionada com narrar histórias e comunicar com crianças.

Todo o processo de ilustração, desde o ponto de partida até a última etapa, é encantador para mim: desde a busca para cenários e fundos, até design de personagens, o enquadramento, a aplicação de cores e, finalmente, o livro completo, que todas as etapas florescem criatividade. Na verdade, a concepção e ilustração com cores e histórias são partes indispensáveis da minha vida.

13a 13b



\* ilustração do livro ZAHHAK

4 -4 Z

= ш

= v

ď

4 Z 0

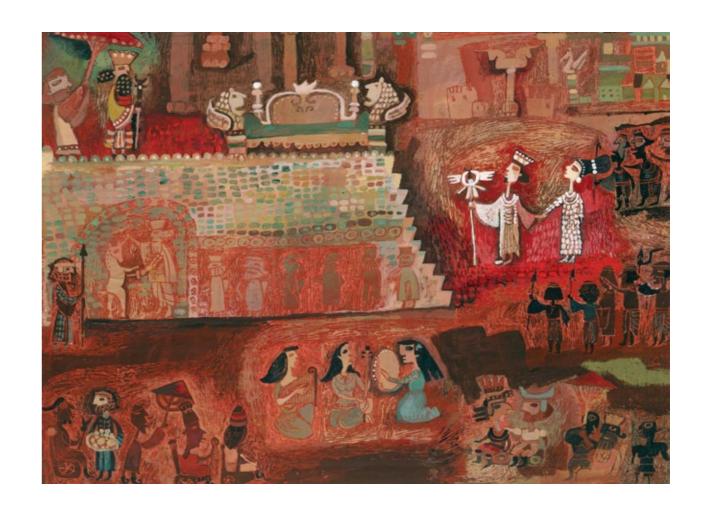
\_ \_

4

Z 24 W



\* ilustração do livro ARASH KAMANGIR



A tradição literária do Iran é muito antiga, e inclui também a literatura infantil. Quanto dessa tradição você absorveu para aplicar em seu trabalho atual?

As antigas histórias e poesias persas estão lindamente misturadas com filosofia, amor, sabedoria e cenas épicas, criando uma bela imagem na mente do leitor.

O livro "Shahnameh" (épico dos Reis), de Ferdowsi é um exemplo óbvio. "Shahnameh" é um épico, composto em poema, e conta os antigos épicos e histórias místicas do povo persa.

Tenho ilustrado algumas das histórias baseadas neste livro como "Arash, o Arqueiro" e "Zahhak: O Rei Dragão". Minhas ilustrações para a história de Zahhak foram selecionadas em 2012 para a International Exhibition Ilustration, em Belonia.

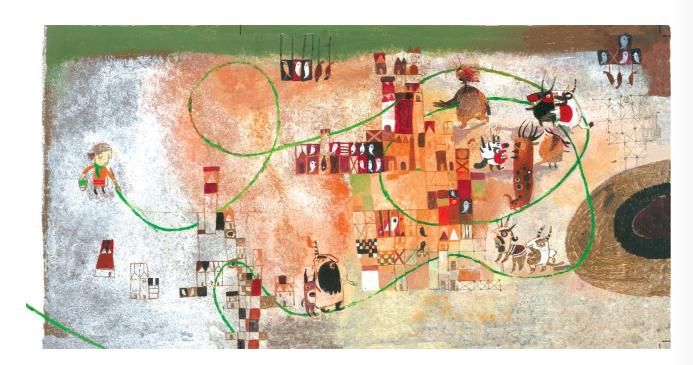
Acredito que através da ilustração para histórias antigas, eu posso fazer uma viagem ao passado e me beneficiar das antigas cores e padrões persas. Por outro lado, pela minha ilustração eu posso trazer as velhas histórias para o presente e dar-lhes uma cara moderna.

Em certos momentos seu trabalho de ilustração lembra muito a tapeçaria, que também é tradicional no Irã. Houve algum tipo de inspiração ou influência?

Eu sempre fui influenciada por padrões antigos, coloração e esculturas que lembram a arte persa antiga.

Além disso, eu tenho uma paixão bem estranha em desenhar em uma tamanho pequeno, usando a cor em tom creme e quebrando a perspectiva, que são as características da antiga arte de miniaturas persa, como se tudo isso existisse no meu sangue.

14a 14b





Em 1979 você tinha 5 anos quando aconteceu a Revolução Islâmica no Irã. Como a Revolução afetou as artes e à ilustração? Houve alguma mudança na forma de expressar nas artes em geral?

Tanto quanto eu me lembro, o Irã sempre esteve agitado e em turbulência. Após a revolução, tivemos a guerra de 8 anos entre o Irã e o Iraque, que nos trouxe tempos difíceis de bombardeio e escassez de alimentos. Em seguida, foram proibidos alguns dos principais cursos universitários, como música e escultura. Muitos artistas foram obrigados a sair e um grande número deles escolheram a emigração.

Então, quem pode crescer em tais circunstâncias? No entanto, a ilustração cresceu recentemente e foi apresentada em várias feiras internacionais.





15a 15b

Em 2008 você se mudou para a Gênova, na Itália, onde mora até ĥoje. Qual o motivo dessa mudança? E porque a Itália como destino?

Em 2008, meu marido e eu viemos para a Itália para ter uma chance de viver e estudar em uma situação pacífica e saudável dentro de um ambiente aberto e livre.

Mas logo descobrimos que a Itália não foi uma boa escolha, devido à crise econômica que o país está sofrendo.

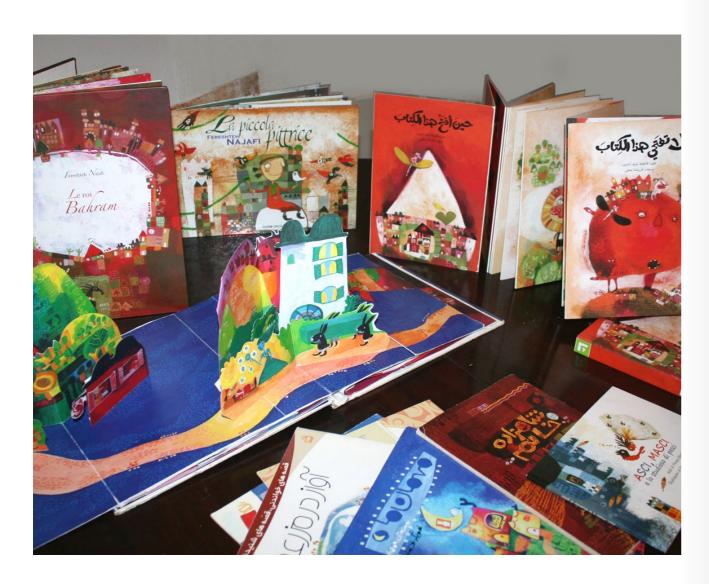
Por isso, estamos pensando em um outro destino para realizar nossos objetivos. Apesar disso, eu amo a Itália e sua gente.

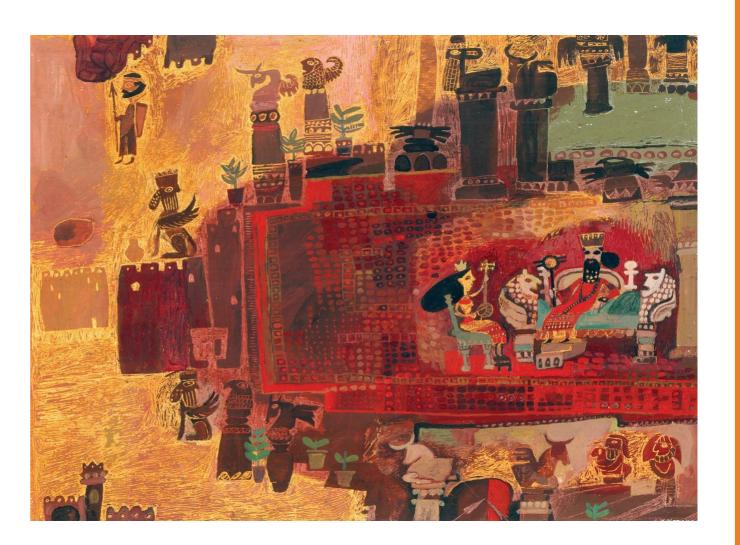
Com a sua experiência vivendo na Itália, como você vê a diferença entre ocidente e oriente na forma como representa a ilustração infantil?

Histórias e ilustrações orientais têm raízes em mitos antigos e literatura do oriente. Eles carregam todo o passado e as tradições com eles e é por isso que eles são tão influentes.

Por outro lado, devido à existência de liberdade ou menos limitações no ocidente, pode ser visto mais variedade em histórias e livros ocidentais.

No entanto, eu acredito que estes dois são mais atraentes e perceptíveis quando estão lado a lado.







16a 16b





T E R A





17a 17b







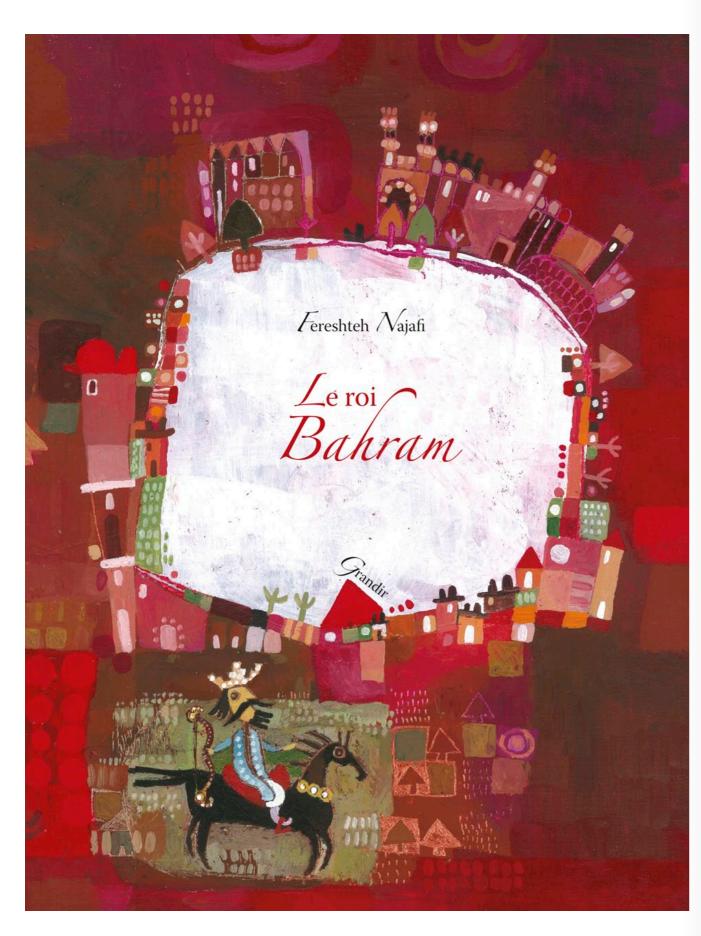




18a 18b



19a





20a 20b





21a 21b

## Sketchbook

# PEDRO MAURO



ascido na cidade de Nova Europa, interior de São Paulo, e hoje residindo em Itú (também no interior de São Paulo), Pedro Mauro começou a carreira desenhado quadrinhos de western nos anos 70.

Depois passou a ilustrar para as principais agências de publicidade e editorias e, nos últimos 15 anos, viveu e trabalhou nos Estados Unidos, para onde trabalha com ilustração até hoje.

Entre os novos projetos, começou este ano a desenhar uma série em quadrinhos para a Sergio Bonelli Editore.





Itú - SP
pedromauro53@terra.com.br
www.facebook.com/pedro.mauro.31

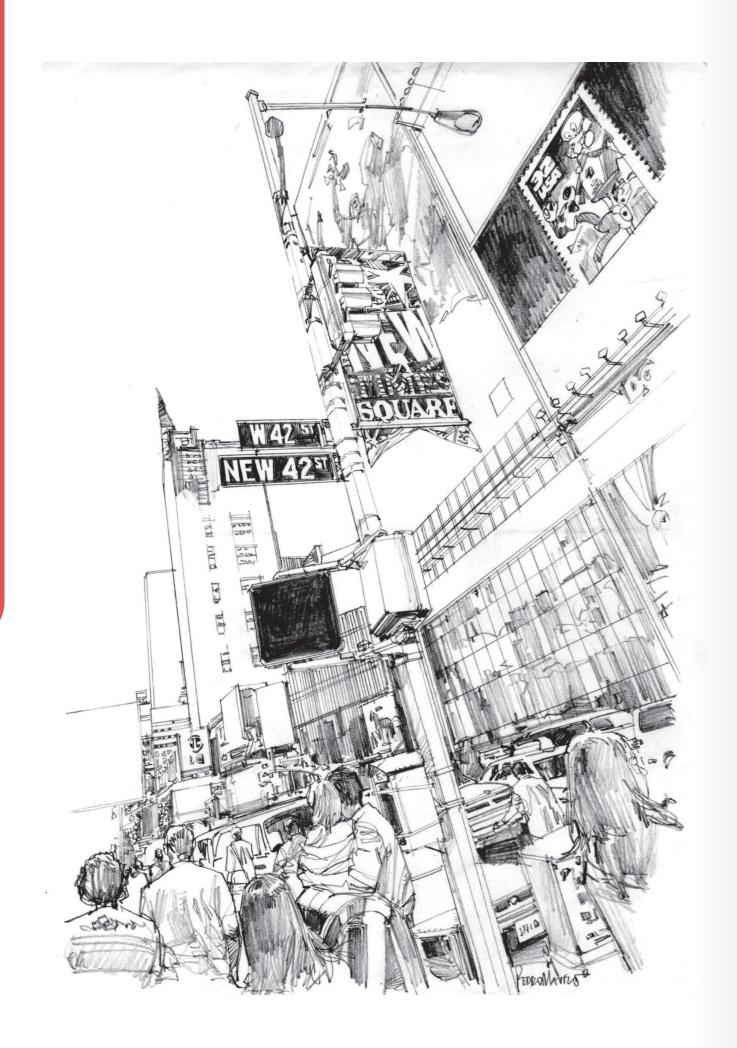


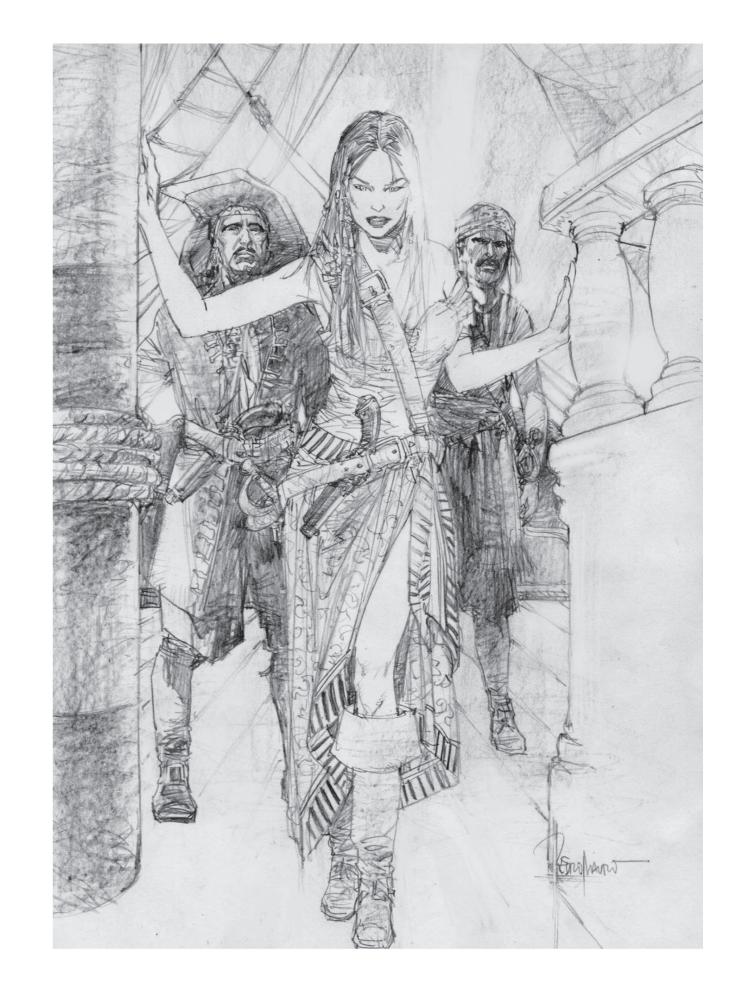
"O sketchbook é de importância fundamental pra mim. Nele eu coloco minhas primeiras ideias de como vou desenhar uma cena, o enquadramento, personagens, etc.

Ele pode influenciar todo um trabalho,

porque para mim sempre o primeiro esboço, o primeiro traço, tem uma carga emocional mais precisa, ou seja, mesmo que eu mude alguma coisa, o essencial está ali, e é com esse estudo que o trabalho vai se completar."

22a





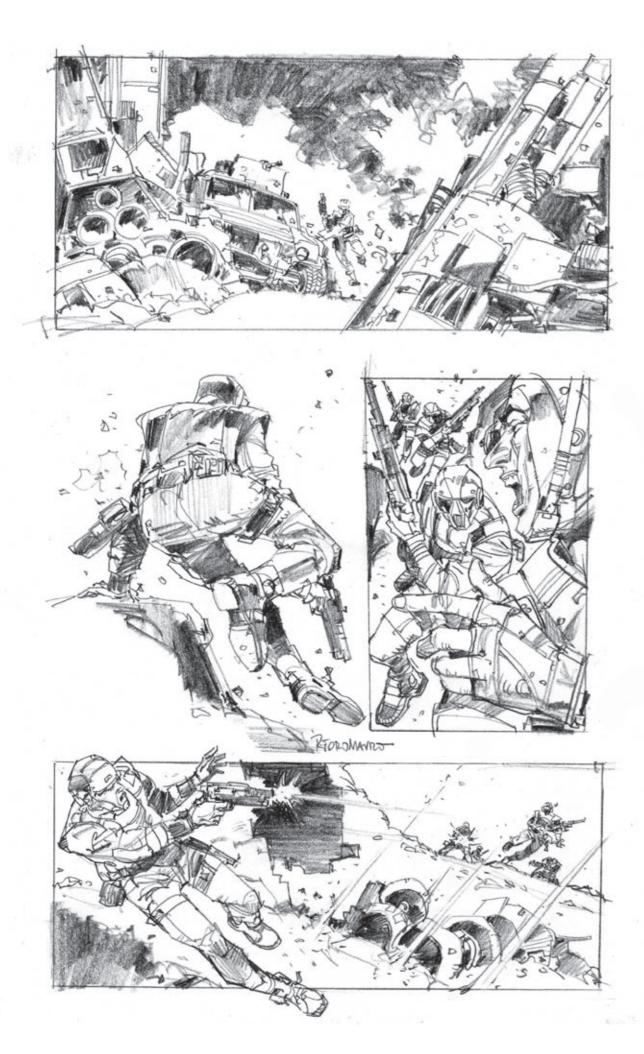
23a 23b







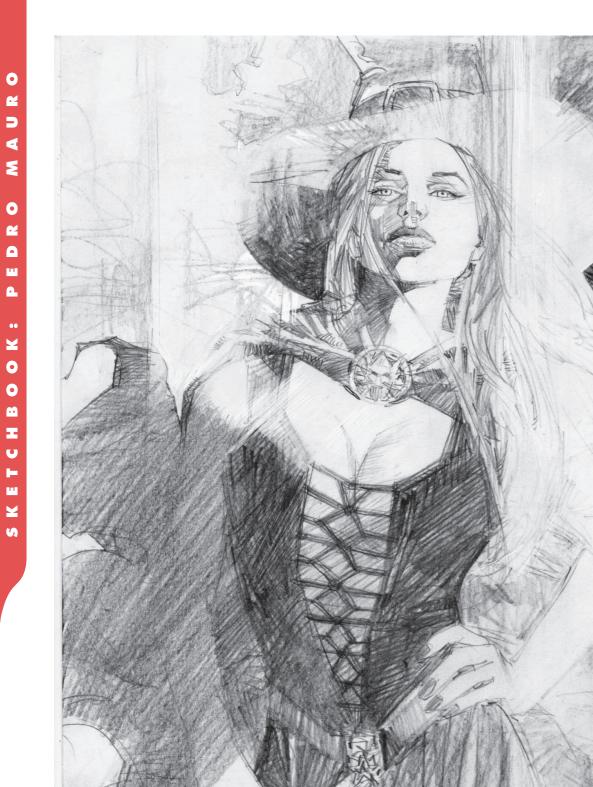
24a 24b





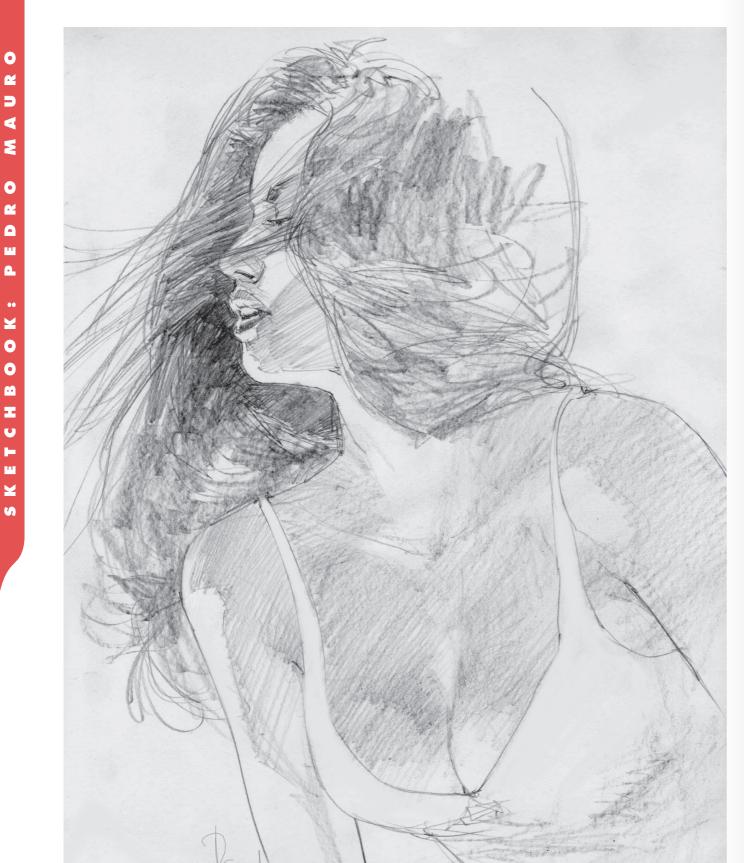


25a 25b



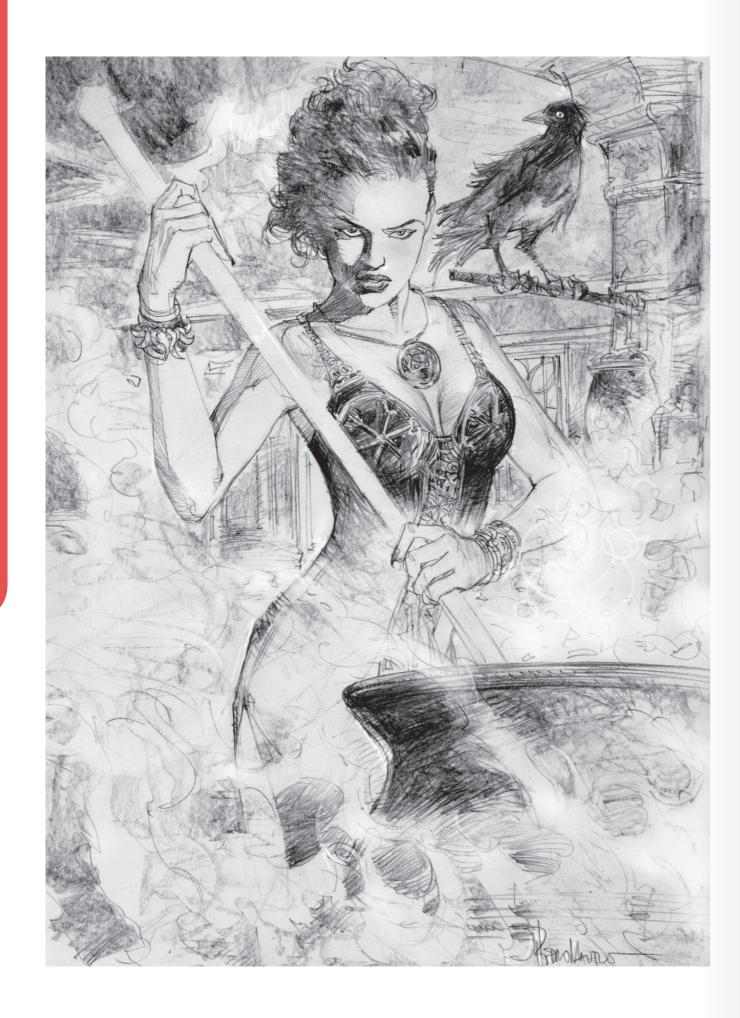


26a 26b





27a 27b



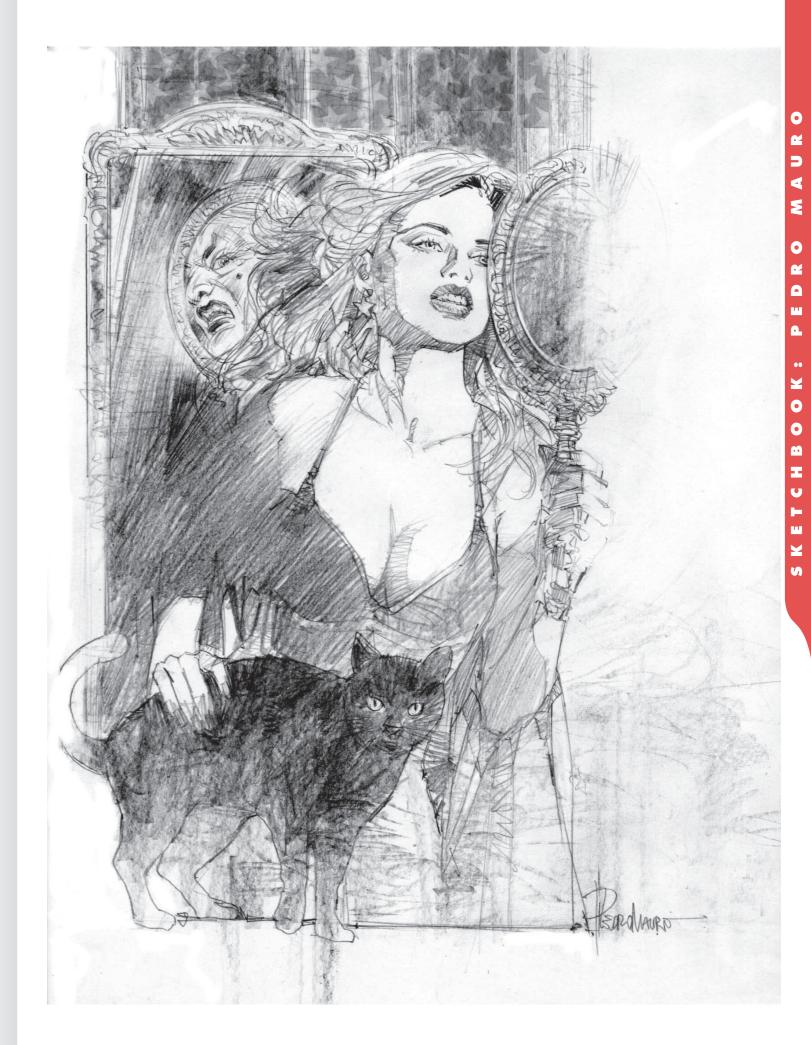




28a 28b

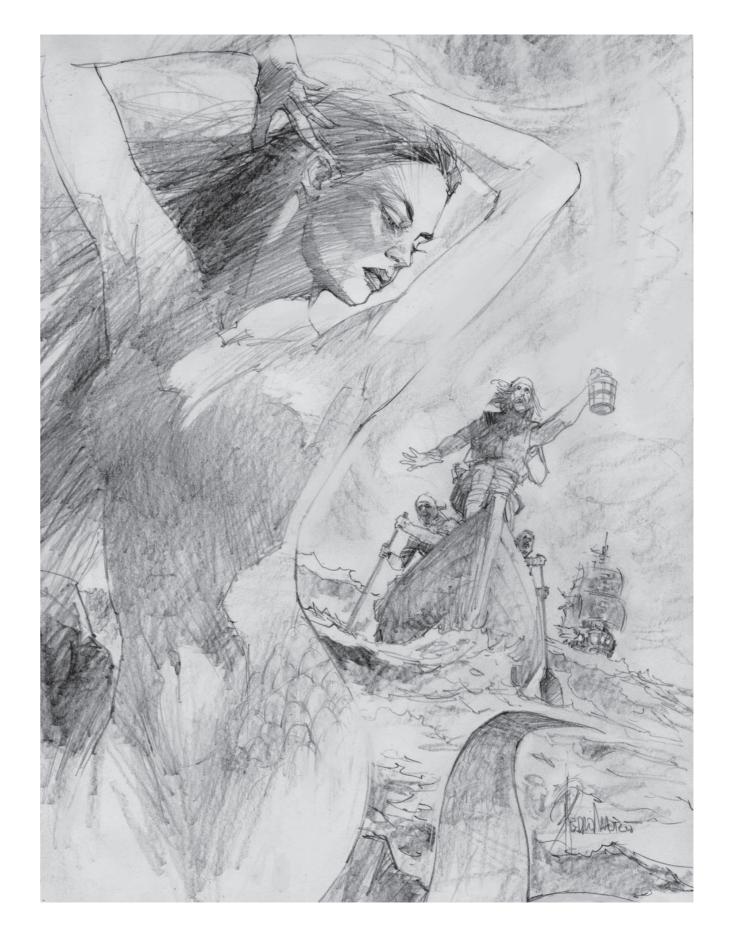






29a 29b



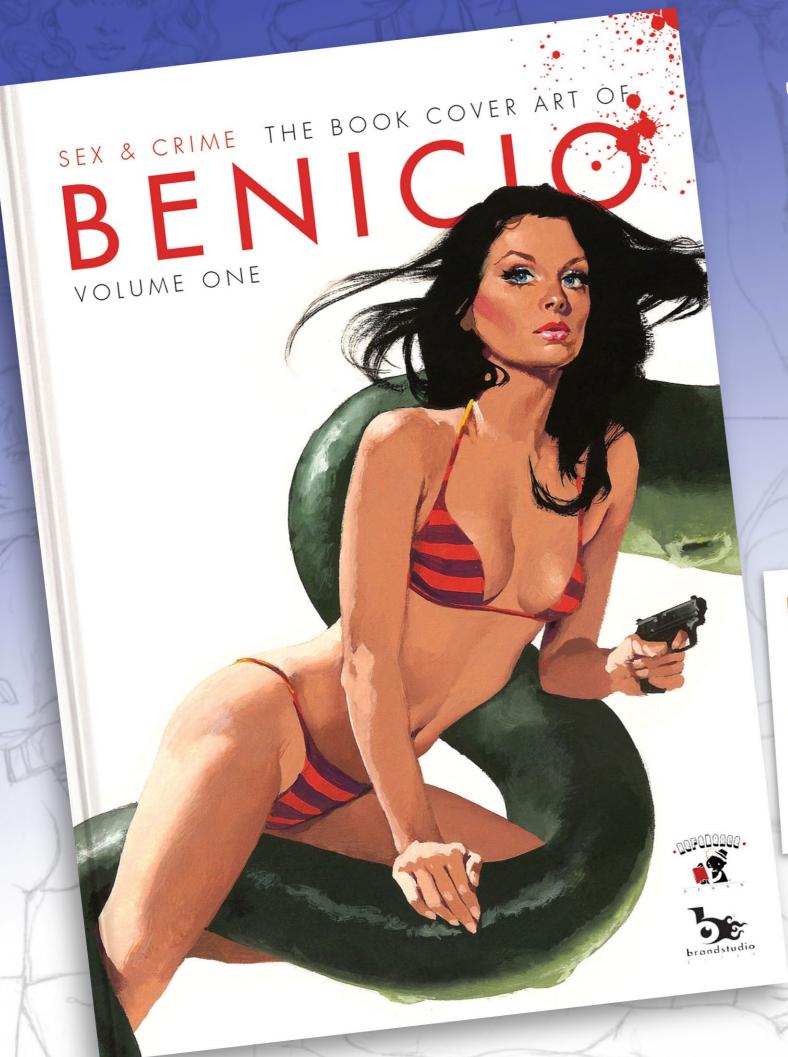


30a





31a 31b



# Já à venda! "SEX & CRIME"

Já está à venda na loja da Reference Press o livro "Sex & Crime" Volume 1", 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.reference-press.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.











# Step by Step

# CARLOS MEIRA



x-designer e ex-diretor de arte em agências de publicidade, o ilustrador Carlos Meira acabou descobrindo quase sem querer uma variante da ilustração que acabou se tornando a sua imagem de marca: o papel recortado.

Com um trabalho delicado e preciso, Carlos acabou se firmando no mercado com essa técnica, que começou durante os anos que morou em Portugal.

Neste passo a passo ele mostra toda a sua técnica, e no final existe ainda uma indicação de outro passo a passo, em video.

Rio de Janeiro - RJ www.carlosmeira.com.br



Esta ilustração foi criada para a campanha de Natal do Shopping Colinas, em São José dos Campos, SP.

A proposta de decoração daquele ano se tratava de uma "estação de trem natalina".

Então procurei criar uma pequena estação com neve, pinheiros, céu estrelado e

elementos decorativos bem tradicionais conforme exigia o briefing.

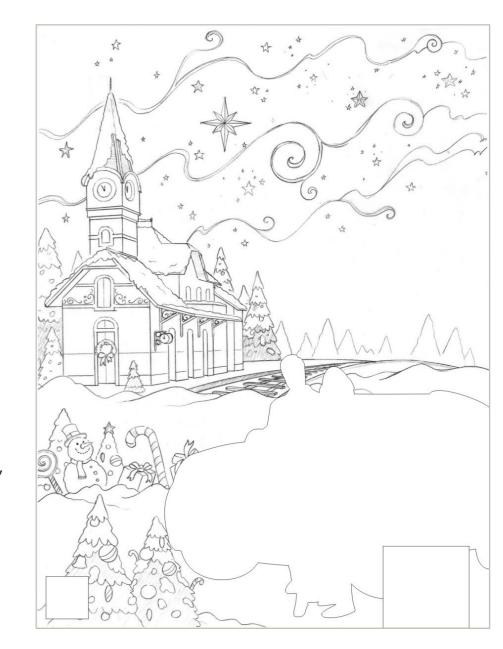
Só pediram para não fazer o trem, já que naquele espaço vazio do lado direito seria colocada a foto dos modelos da campanha.

A agência foi a Mestra Comunicação, e espero que gostem do resultado.

#### **PROCESSO**

No trabalho de ilustração com papel recortado existe um detalhe importante no resultado final, que é a iluminação na hora de fotografar... é nela que irá se extrair os efeitos de tridimensionalidade, por isso todos os elementos devem ser pensados antecipadamente para se consequir o efeito certo no momento da iluminação.

Neste trabalho, começo fazendo o esboço da ilustração, definindo todos os objetos e detalhes que farão parte da cena e que serão depois preparados um a um com papel colorido.





carlos.meira@carlosmeira.com.br

33a



Pinto o esboço de forma básica com lápis de cor apenas para identificar as cores que pretendo usar. A partir daí separo os papéis com cores aproximadas para cada elemento da ilustração.





Faço a ampliação do esboço para o tamanho final que irei fazer a ilustração e acerto todos os detalhes.

34a 34b



Hora de transferir, uma a uma, cada parte da ilustração para os papeis de cor correspondente, decalcando o desenho. Trabalho chato, mas necessário.





5 Com um estilete de precisão começo a cortar os papéis, faço as dobras, os vincos e as curvas para os efeitos tridimencionais e de sombras. E, tal como um quebra-cabeças, vou juntando todas as peças para ir formando cada objeto da cena, colando levemento.

35a 35b



6 Os elementos principais da ilustração estão prontos, e começo a preparar o cenário.



7 Para as partes que serão usadas no céu, eu uso papel branco e pinto com aquarela, para dar um efeito de céu mais interessante.

36a 36b

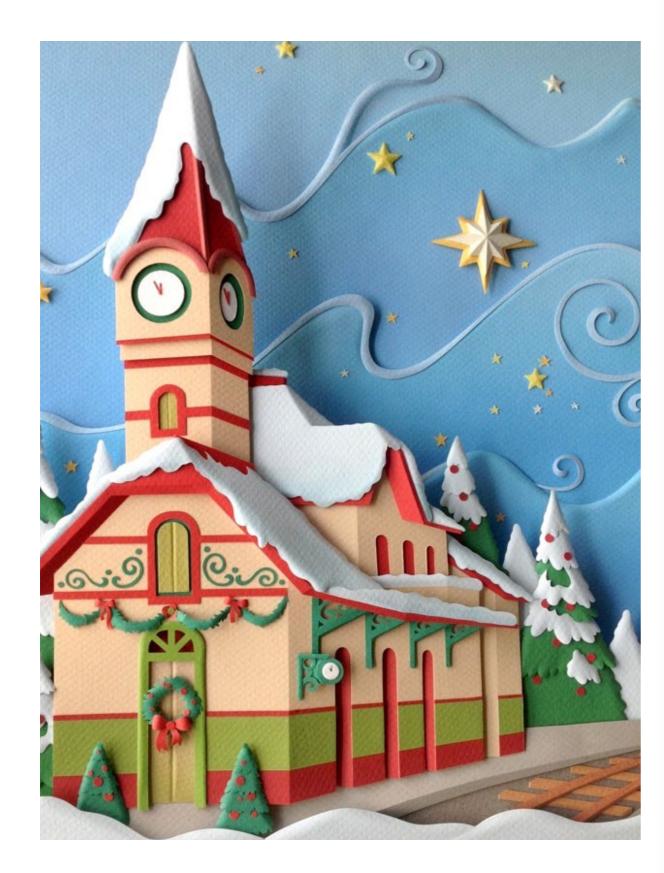


8 Defino o desenho das nuvens e transfiro para o papel que vai ser cortado...



9 ... e com o estilete de precisão começo a cortar o papel.

37a 37b



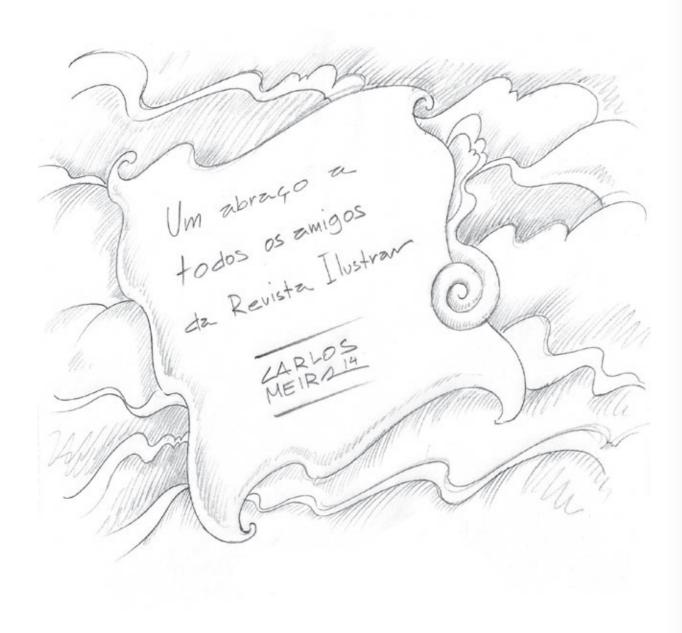
• •

Acrescento os elementos que já estavam prontos sobre o fundo, e aos poucos a ilustração vai sendo finalizada.



Termino acrescentando os elementos que faltam, tomando atenção para a modelagem do papel, para que o efeito com a iluminação seja perfeito.

38a 38b



Para saber mais: há um video com Carlos Meira mostrando um outro passo a passo sensacional no Youtube: http://goo.gl/Je7Lz





39a 39b

# Opinião

# Do Leão ao Tatú-bola

# por Marcelo Martinez

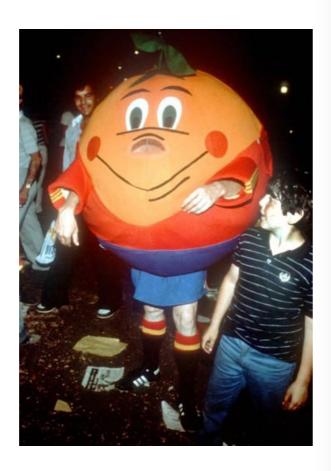
Eu tinha dez anos e a nossa seleção era o máximo! Colecionava a revista Placar e acompanhava o 'Minuto da Copa' na tv, religiosamente. A Copa do Mundo de 1982 era na Espanha, minha família é espanhola. Ele era uma laranjinha gente boa e, embora eu apenas suspeitasse que a inspiração veio do rico cultivo da fruta naquele país – eu gostava muito de suco de laranja – isso bastava.

Aí começaram a passar um desenho animado, em que o laranjinha contracenava com seu amigo limão enquanto viajavam pelo mundo do futebol. Pronto! Pongão (do álbum dos chicletes Ping Pong; no traço de Céu d'Ellia) e Pacheco (o "camisa 12" da Gillette) que me desculpassem, mas não tinha para mais ninguém: **Naranjito** seria o meu mascote predileto de todos os tempos.

O que faz um mascote ser um sucesso? Naranjito era simpático, tinha um certo carisma, e aparecia jogando bola! Isso era algo raro num desenho animado até então, já que a maior parte do que a gente assistia na tv dos anos 80 vinha dos Estados Unidos, onde Pica Pau e outros podiam jogar beisebol, tênis, boxe e até golfe; mas futebol

Marcelo Martinez

Rio de Janeiro - RJ contato@laboratoriosecreto.com www.laboratoriosecreto.com que é bom, nem pensar. O laranjinha estava nos álbuns de figurinhas, nas tabelas encartadas em diversas peças de comunicação e nas vinhetas da tv. Sua série animada "Futebol em ação" teve 26 episódios de 20 minutos cada e passava no Globinho (memorável programa infantil apresentado pela Paula Saldanha). Era o embaixador certo na hora certa.





O personagem foi criado pela dupla José María Martín Pacheco e María Dolores Santos. Pacheco (o autor, não o "camisa 12 da Gillette") falou sobre sua criação para o diário esportivo espanhol "As" em 2007, quando o mascote completou 25 anos: "Vi as laranjas e me perguntei: por que não? Queria evitar o touro ou a pandeireta como mascotes do Mundial. (...) Pagaram um milhão de pesetas a mim e à agência, e logo depois a federação vendeu os direitos de merchandising por cerca de 1.4 bi." (confira: http://goo.gl/uByw3Q).

Isso dá uma certa dimensão do alcance que o personagem teve através do licenciamento. E, se na época de seu lançamento muita gente estranhou a escolha de uma laranja, deveriam agradecer a dupla por não ter insistido no pandeiro. ;o)



A palavra mascote, de origem francesa ("mascotte", "mascoto", "masco") significa talismã ou encanto. Dicionários mais recentes já aceitam o uso do substantivo no masculino (e este texto agradece). É utilizada para designar aquilo cuja presença nos traz boa sorte ou felicidade, tal qual um amuleto.

No mundo das marcas, os mascotes exercem o papel de embaixadores, uma interface mais tangível e simpática para o público. Como bons emissários/representantes, devem comunicar valores e conquistar o consumidor. E, por que não?, ser uma fonte de

renda considerável, como no caso dos grandes eventos esportivos.

•

A Copa de 1966, na Inglaterra, foi um dos primeiros destes grandes eventos a adotar um mascote. **Willie**, o Leão, surgiu em um momento em que as marcas já se posicionavam como produtos, em uma Copa que bateu a marca de 50 mil espectadores por partida. Foi um grande sucesso.



**Juanito**, o garoto de uniforme do México e sombrero, deu ainda mais certo: a copa de 1970 foi a primeira a ser televisionada em larga escala, garantindo que a simpatia do povo mexicano fosse levada aos quatro cantos do mundo.



40a 40b

Os alemães pegaram a dica e, em 1974, lançaram **Tip e Tap**, dois garotos felizes e amiguinhos, representando a união e a cortesia entre as duas Alemanhas, na época ainda separadas por um muro. Pegou bem.



Já o **Gauchito**, da Copa da Argentina em 1978, ficou marcado como uma espécie de clone do mascote da Copa de 70. Portava um desnecessário chicotinho – como se não bastassem o nome, o lenço e o chapéu de vaqueiro para dar o recado –; e por que diabos o logo da Puma aparece em várias versões na camisa do personagem é apenas mais um mistério em uma Copa do Mundo cheia deles (vide a goleada de 6x0 da Argentina sobre o Peru no até hoje polêmico quadrangular classificatório para a final).



Talvez essa quebra na sequência de mascotes-garotinhos-clichês-típicos tenha contribuído para o sucesso de Naranjito em 1982. No repeteco do México como sede, em 1986, veio **Pique**, uma pimenta bigoduda com uma sacada gráfica bacana. Se um leão, uma laranja e Miguelitos podiam jogar bola, por que não um jalapeño com cara de peladeiro?



Um boneco formado por blocos coloridos nas cores da Itália e com cabeça de bola foi o mascote da Copa de 1990. **Ciao** era mais uma "marca viva" do que um "personagem" propriamente dito. Talvez por isso seja um ícone muito forte até hoje. Um kit de montar da época permitia que você escrevesse "Italia" com os blocos separados da cabeça. Realmente muito útil. #SQN



Já **Striker** foi criado na (eterna) tentativa de se ganhar o mercado interno americano para a Copa de 1994. Desenhado pela Warner, era uma versão genérica de um Bibo Pai, insosso e com cara de quem nunca sujou o uniforme. Se o Pique era uma espécie de Walter (o fisicamente improvável destaque do Goiás no Brasileirão de 2013), Striker parecia mais o garoto pereba da rua, que não emprestava a bola nova para não estragar.



**Footix**, da Copa da França de 1998, era simples e funcional. O galo, um dos símbolos nacionais do país sede, tinha um desenho minimalista e simpático, com um discreto charme europeu.



A organização da Copa de 2002 foi dividida entre Coreia do Sul e Japão. **Kaz, Ato e Nik** foram criados para abastecer o mercado asiático, que,

por si só, tem fôlego suficiente para consumir três mascotes de uma vez. Mas as criaturas futuristas eram genéricas demais. Faltava identidade (duvido que você saiba dizer qual é qual), e a aceitação foi ruim.



Ao invés de aprender com os erros dos outros, os alemães apresentaram para a Copa de 2006 o catastrófico leão **Goleo VI** e sua assustadora bola amiguinha, **Pille** (cuja sonoridade lembra tanto "Pelé" quanto uma das formas de se falar bola de futebol em alemão).

Alguém achou que seria uma baita ideia fazer um mascote já totalmente de pelúcia. Desta forma, não haveriam diferenças de estilo na criação dos bonecos, o item mais rentável na venda de produtos (e que se dane o fato de não existir uma mísera versão decente do personagem em 2D). A fantasia mega tecnológica do leão era fabricada ao custo de 250 mil euros pela legendária Jim Henson Company.

Mas, desculpa aê, Jim, a percepção geral era que o personagem, de tão tosco, poderia fazer parte da trupe do Trenzinho Carreta Furacão. Entre as críticas, dizia-se que o leão calçava chuteiras e vestia uma camisa, mas não usava calças. Que o leão é símbolo da Holanda e Inglaterra, não da Alemanha. Que nem parecia um leão, mas sim um setter irlandês. A empresa que licenciou

41a 41b

e comercializou o bicho pediu falência antes da Copa começar.



E o **Zakumi**? O mascote da Copa da África do Sul em 2010 foi apresentado primeiro em sua versão 'ator fantasiado', em um evento. Angariou simpatia imediata. O guepardo é um animal esguio, magrelo, o que funcionava muito bem para o traje de ator. Sua cabeleira rastafari e seu sorrisão lembravam um personagem de Banana Split (o programa de tv mucho loco que passou por aqui nos anos 1970; não a sobremesa).



Curiosamente, sua versão em 2D era totalmente diferente (será que os alemães tinham razão? 'Nein!'), em uma proporção de 2 e 1/2 cabeças num estilo meio mangá-fofo-com-atitude. Durante a Copa, a versão fantasia reapareceu, já adaptada ao novo design do personagem. De qualquer forma, o guepardo de juba verde ("para camuflagem nos campos", explicava o release) fez um enorme sucesso, gerando mais de 3 bilhões de dólares em licenciamento.



Eis que chegamos ao nosso **Fuleco**.

Embora massacrado em seu lançamento ("o nome não ajuda", "ele herdou as roupas do Zakumi", "a piada do tatu-bola é óbvia demais", "falta carisma"), o design do mascote da Copa do Mundo do Brasil 2014, criado pela agência paulista 100% Design, é eficiente.

Segundo o vídeo de lançamento (http://goo.gl/oyjzl5), o tatu-bola foi escolhido entre 47 propostas de seis empresas diferentes (acho que nenhuma envolvia um pandeiro). Já são mais de 30 produtos licenciados, e a fantasia não é tosca (ufa!).

E, a julgar pela receptividade na Copa das Confederações (onde o boné com a sacadinha do focinho fez bastante sucesso), o potencial para a venda de merchandising deve crescer bastante até o Mundial.

Talvez a gente seja implicante demais. E, talvez, no momento em que você estiver lendo este artigo, um moleque de uns dez anos esteja colando figurinhas no seu álbum da Copa de 2014, enquanto descobre que existe um mundo bem legal por trás daquele personagem desenhado na capa.





\* Marcelo Martinez é designer gráfico, ilustrador e autor. Naranjito, Misha e outros têm uma boa parcela de culpa por isso. Conselheiro da SIB desde 2002, criou e co-organizou o Livro-Jogo das Copas Globo Esporte em 2010, vencedor de um prêmio por seu projeto grafico.

www.laboratoriosecreto.com

42a 42b

Fotos do evento: Gil Tokio

# © ilustrações: Benicio

# Especial

# BENICIO SEX & CRIME 2

43a



ia 5 de fevereiro foi um dia de festa, com o lançamento de "Sex & Crime" Volume 2, livro que traz a continuação das maravilhosas pin-ups que o grande ilustrador Benicio produziu com enorme talento para as capas de livros de bolso da antiga Editora Monterrey.

Lançado pela Reference Press com produção e impressão de alto nível, o livro recupera mais uma vez ilustrações que estiveram perdidas no tempo.

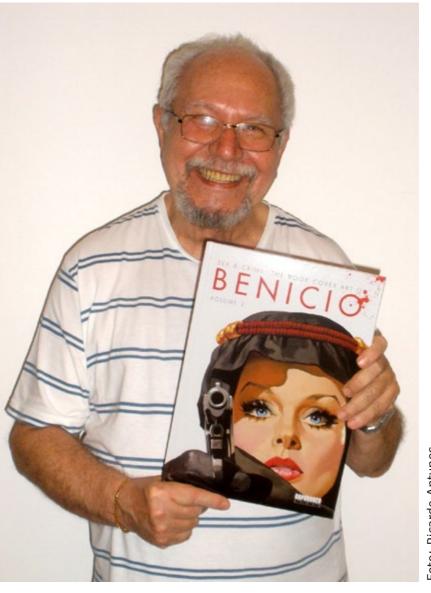
Na época em que foram publicadas, entre os anos 60 e 80, as ilustrações estiveram sempre em poder da editora até o seu encerramento, quando as ilustrações desapareceram.

Só 20 anos depois foram reencontradas em um sebo no Rio de Janeiro, quardadas em caixas.



### Sex & Crime 2

referencepress@gmail.com www.reference-press.com www.referencepress.blogspot.com



43b

A maioria das artes se encontravam ainda em excelente estado, o que permitiu a sua recuperação.

A reimpressão das artes no livro, em tamanho natural, traz um vislumbre da qualidade impressionante do trabalho do Benicio, que produziu mais de 3 mil capas ao longo de 20 anos.

### NOITE DE LANÇAMENTO

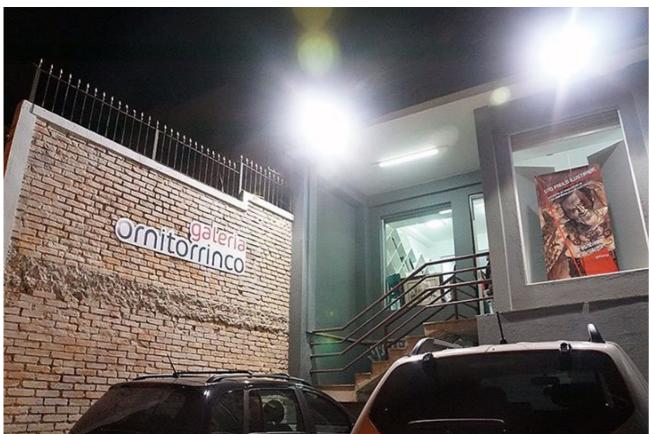
O lançamento do livro aconteceu em São Paulo, na recentemente inaugurada Galeria Orinitorrinco, a primeira galeria física de ilustração do Brasil, projeto que tem por trás os veteranos da ilustração Mauro Souza (que também

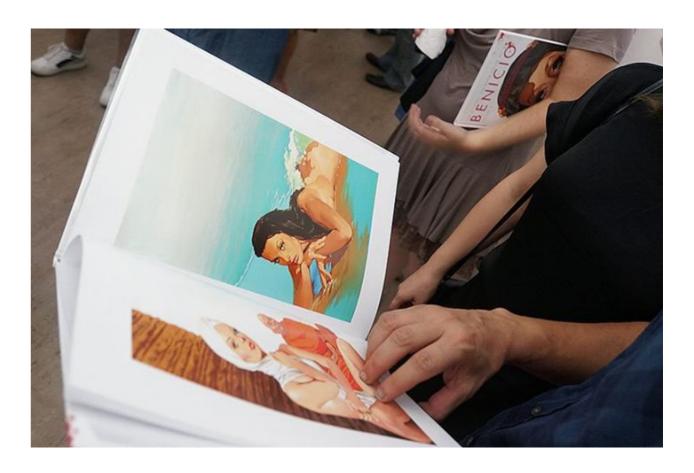
trabalha nos estúdios de Mauricio de Sousa) e Márcio Guerra.

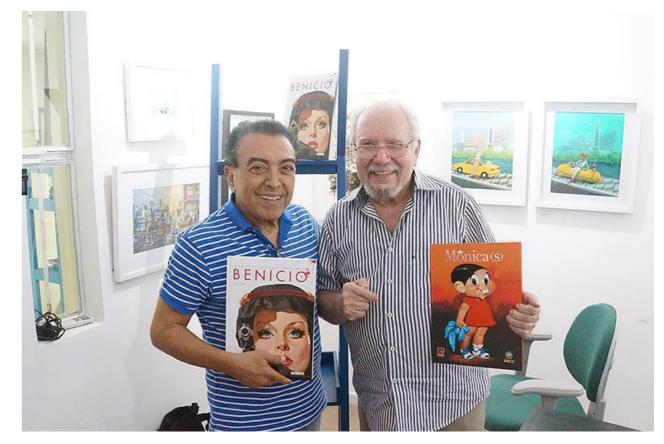
Estiveram presentes muitos dos grandes nomes da ilustração brasileira, como Mauricio de Souza, Paulo Caruso, Eduardo Baptistão, Orlando Pedroso, Edurado Schaal, Rogério Soud, Felipe Massafera, Rosana Urbes, Sidney Gusman, Chris Eich, Julia Bax, Hiro, Marcelo Braga, Rosso, e muitos outros.

Felicíssimo com o livro, Benicio distribuiu sorrisos e abraços a todos, como de costume. Um evento importante para marcar mais um lançamento da Reference Press, com o registro do trabalho do mestre.



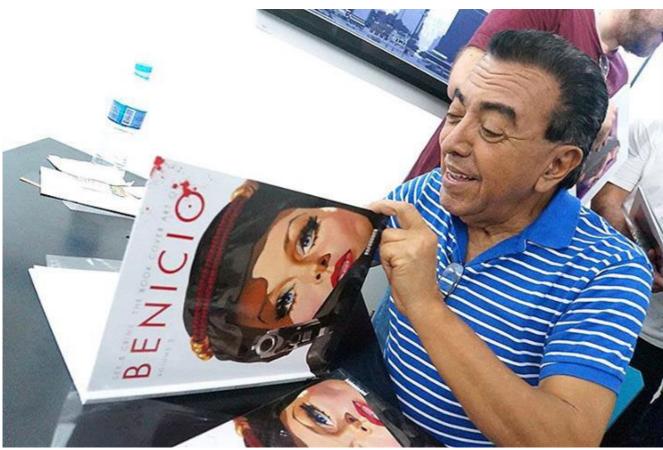






44a 44b









45a 45b











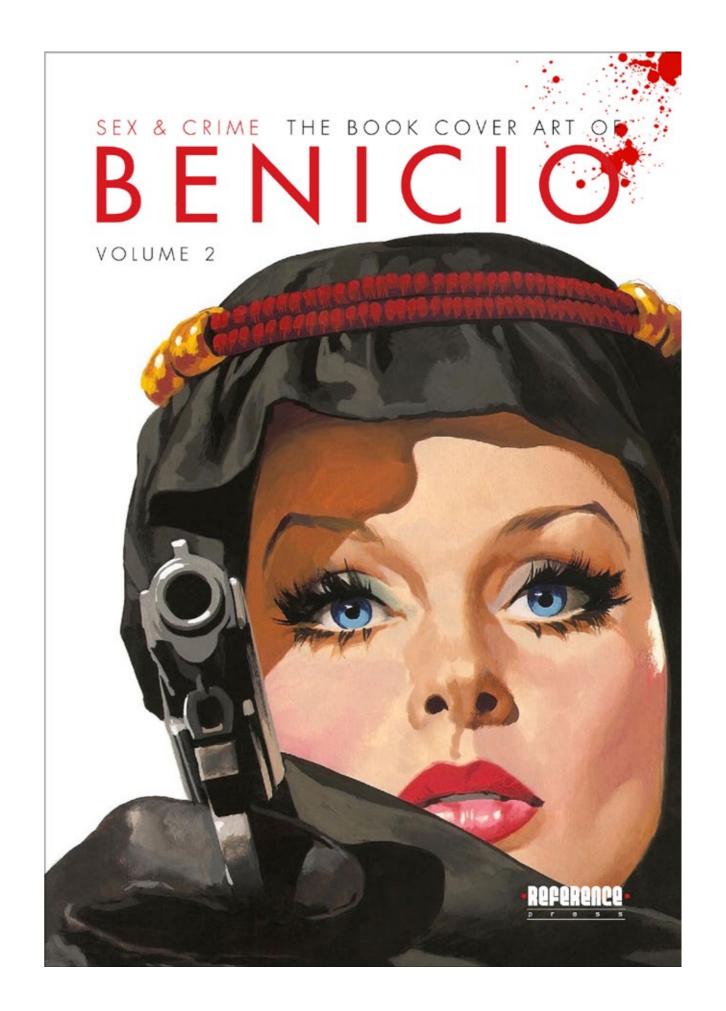






47a 47b



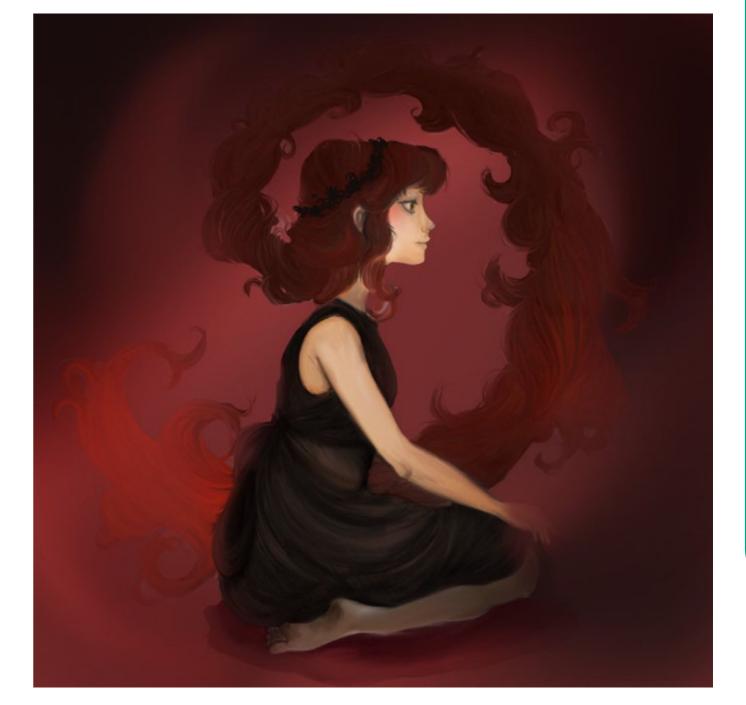


48a 48b

# © Waleska Ruschel

# Espaço Aberto



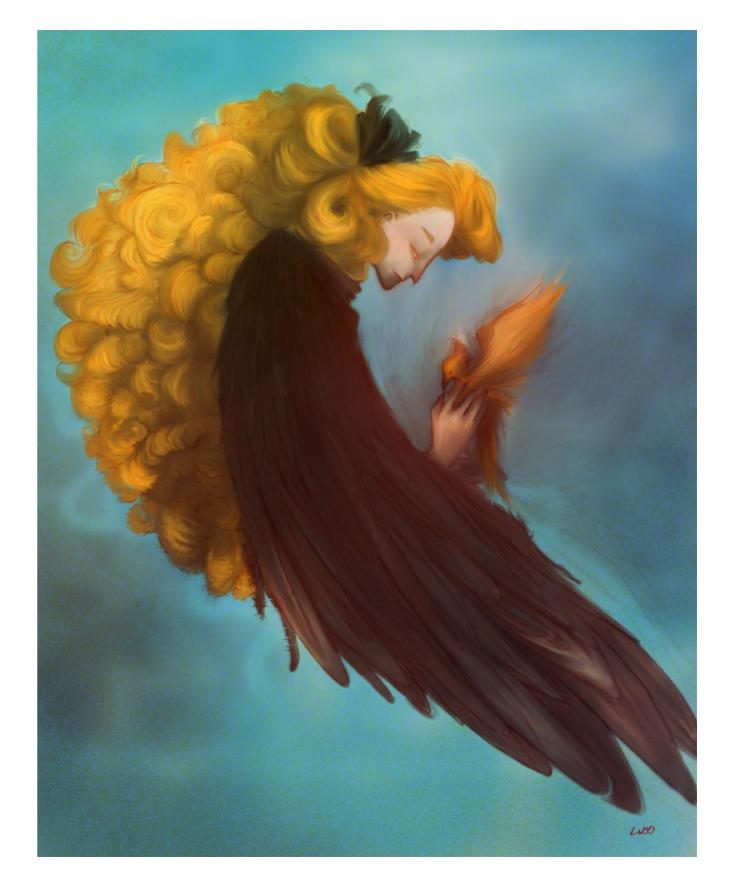


# Waleska Ruschel

Florianópolis - SC waalkchan@gmail.com http://wadesenha.tumblr.com

> 49a 49b





50a 50b

# Espaço Aberto







# Eduardo Azevedo

Fortaleza - CE edu.azevedu02@gmail.com www.facebook.com/desenhoseduardoazevedo

> 51a 51b

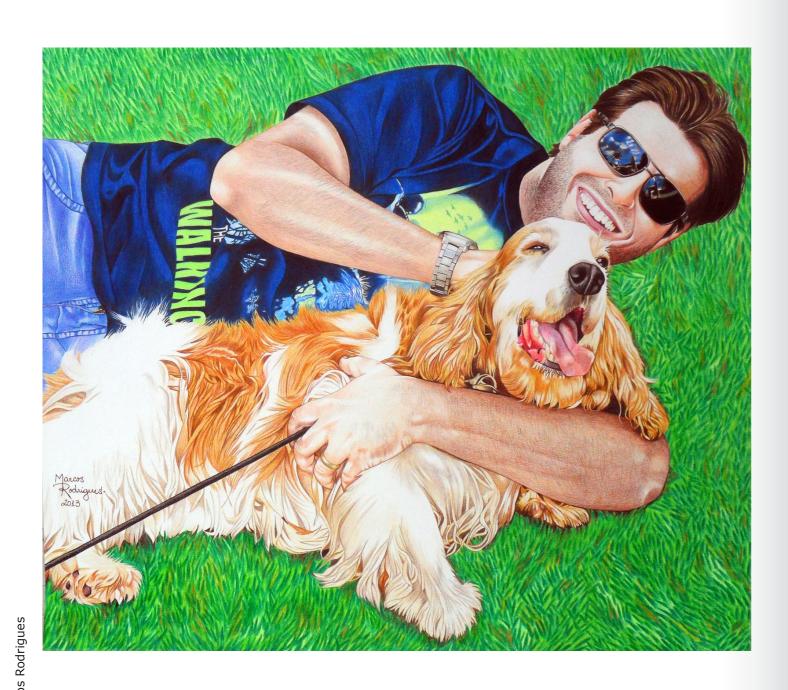






52a 52b

# Espaço Aberto



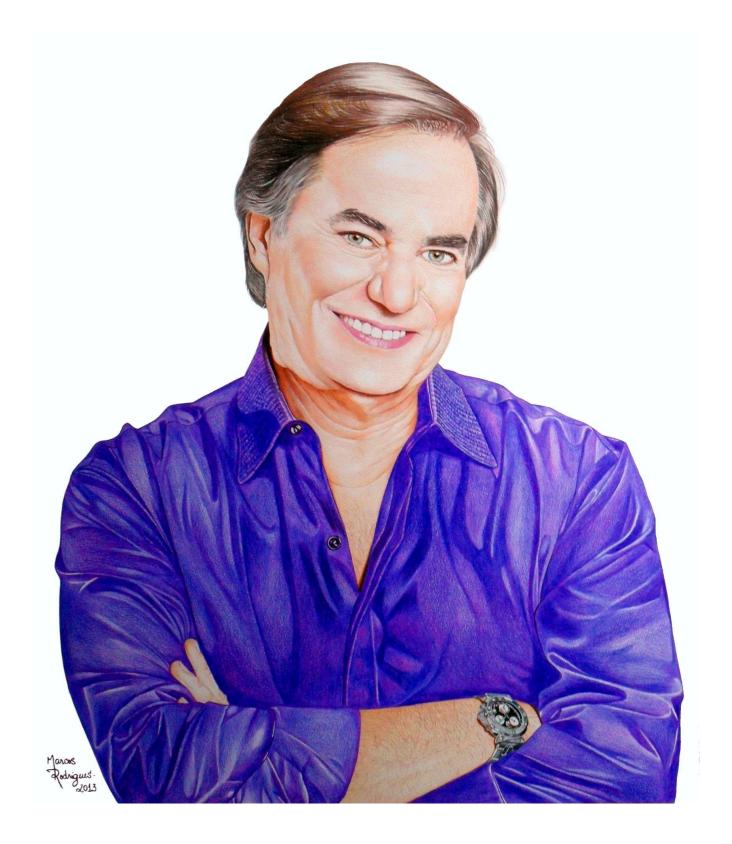


Americana - SP markartt@hotmail.com https://www.facebook.com/pages/Marcos-Rodrigues-Desenhista/534977596569869



53a 53b

0 U



54a 54b

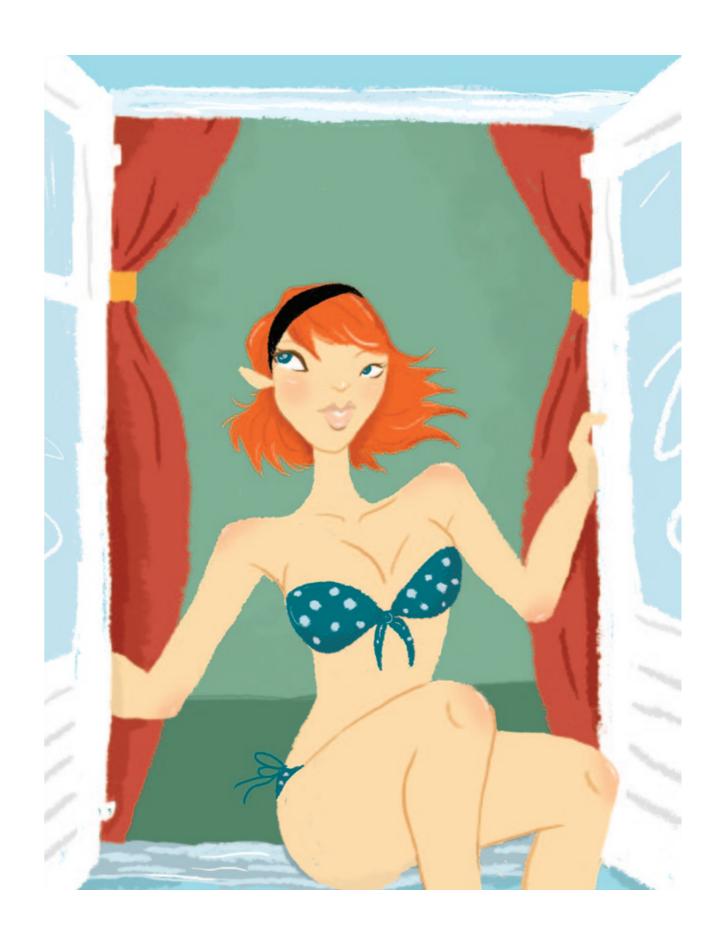
# Leandro Lassmar

# Espaço Aberto



# Leandro Lassmar

Governado Valadares - MG leandrolassmar@gmail.com www.lassmar.com



55a 55b







56a 56b



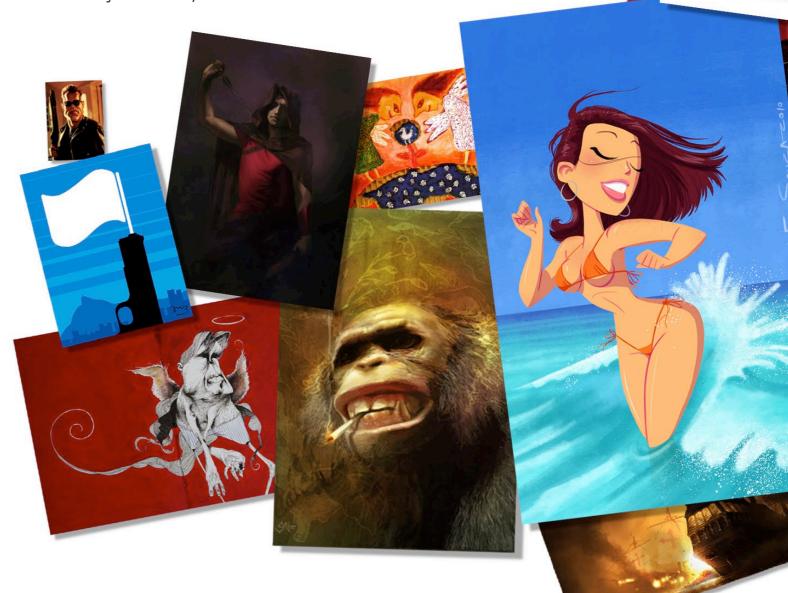
# espaca aberta como participar

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.



# Eduardo Baptistão

# Já à venda a coleção SKETCHBOOK experience

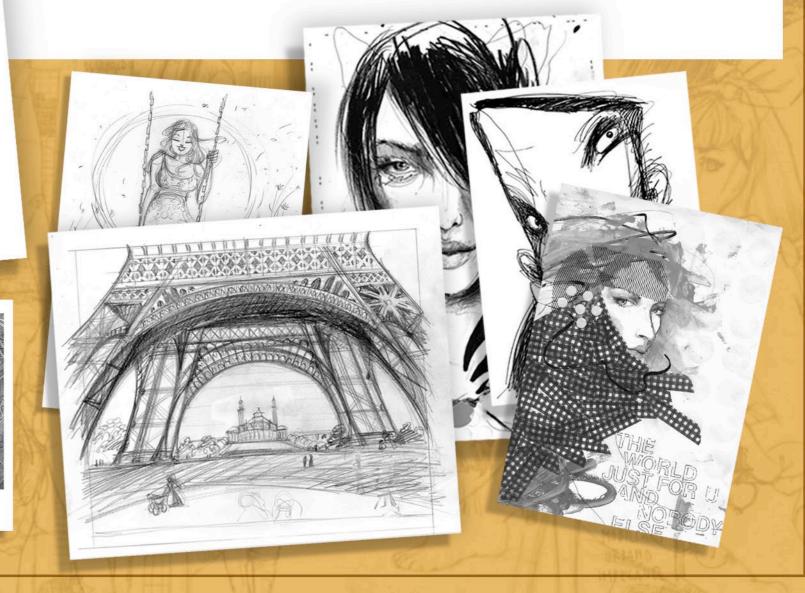
A maior coleção de sketchbooks com os melhores artistas do mercado! Um material único e imperdível, à venda apenas na loja da Reference Press:

www.reference-press.com

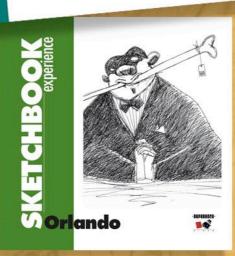
Ou acesse o nosso blog para mais informações: referencepress.blogspot.com

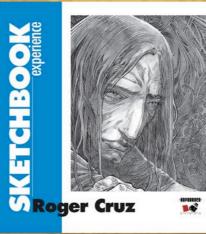
Reference Press. A sua referência em arte.

À venda somente na Reference Press!









# REGISTRO AUTORAL FÁCIL



Um dos maiores problemas para quem trabalha na área de criação, em especial música e ilustração, é justamente conseguir garantias de direito autoral, mais ainda porque fazer o registro de uma peça era burocraticamente chato.

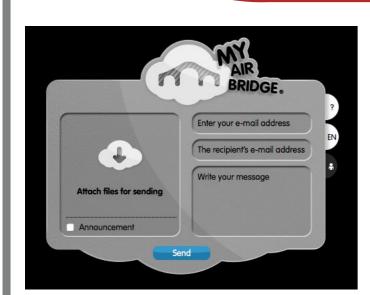
Mas agora foi criado um ótimo serviço de registro de direito autoral chamado **AVCTORIS** (se pronuncia "auctoris").

É rápido, barato (apenas R\$9,90 por obra), pode ser feito em casa através da internet e o registro sai na hora através do seu próprio e-mail.

E é válido para músicas, textos, fotos, ilustrações, logotipos, personagens, e muito mais, e válido em 167 países.

https://avctoris.com

### ENVIO DE ARQUIVOS PESADOS



Existem na internet vários serviços de envio de arquivos pesados, e um dos melhores e mais bem sucedidos era até agora o WeTransfer, onde era possível enviar até 2Gb de graça, em um serviço rápido, simples e sem publicidade.

Agora existe outra opção de peso: o **MyAirBridge**.

Com um serviço bastante similar ao WeTransfer, a diferença é que o MyAirBridge pode enviar, de graça e em uma tacada só, até 5Gb:

www.myairbridge.com

# GALERIA DE ILUSTRAÇÃO



Finalmente surgiu no Brasil a primeira galeria física dedicada inteiramente à ilustração.

Já existiam galerias apenas na internet (como a própria galeria da Reference Press), mas um espaço real, com quadros na parede, é a primeira vez, e se chama **Galeria Ornitorrinco**.

Por trás do projeto estão os ilustradores veteranos Mauro Sousa (que também trabalha nos estúdios de Mauricio de Sousa) e Márcio Guerra, garantindo a alta qualidade do espaço.

Além de exposições fixas e eventos, ainda conta com salas para cursos e workshops, além da venda de livros de ilustração, incluindo todos os livros da **Reference Press**. Imperdível!

A Orinitorrinco fica em São Paulo, na Av. Pompéia, nº 520. Fone (11) 2338-1156

www.galeriaornitorrinco.com

# GERADOR DE PALETA DE CORES

A Adobe tem um simpático aplicativo on line gratuito chamado **Kuler**, com uma série de recursos para pesquisar, gerar, misturar e compor paletas de cores.

Uma das coisas bacanas é que dá para importar rapidamente uma imagem, e ele gera a paleta de cores a partir dalí.

Programinha simples mas rápido e eficiente, e que pode ser uma boa ajuda para quem precisa de auxílio com uma paleta de cores bacana:

https://kuler.adobe.com



59a 59b

# 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



Uma produção





www.reference-press.com

http://referencepress.blogspot.com

www.ilustrarmagazine.com



Ilustrar Magazine / Revista Ilustrar prêmio HQMix 2011