Revista

ilustrar

REVISTA BRASILEIRA DE ILUSTRAÇÃO, ARTE E DESIGN

n 12 / 2009

Nesta edição

Kleber Sales,
Scott Campbell,
Hector Gomez,
Henfil,
Gustavo Duarte,
Jal/HQMix

e colunas de Brad Holland
e Renato Alarcão

Editorial

As colunas da Ilustrar...

É com imenso orgulho que a Revista Ilustrar anuncia a criação de mais dois espaços fixos na revista: as colunas nacional e internacional.

Nelas, alguns dos mais renomados ilustradores do mercado irão expor ideias, conceitos, opiniões e pontos de vista, fazendo com que a Revista Ilustrar possa levar a todos mais cultura e informação de qualidade.

Nesta edição nº 12, o autor da coluna nacional é Renato Alarcão, já bastante conhecido na revista e um dos maiores ilustradores brasileiros, onde irá falar sobre o Japonismo; e na coluna internacional teremos, como convidado fixo, a participação de Brad Holland, um dos mais brilhantes e importantes ilustradores americanos da atualidade, com um artigo sobre o futuro da profissão de ilustrador.

E os outros convidados desta edição trazem também muita informação e talento. Na seção Portfolio, o cartunista de Brasília Kleber Sales; no Sketchbook, o veterano Hector Gomes; na seção Memória, o queridíssimo Henfil.

O passo a passo fica a cargo do cartunista Gustavo Duarte; as 15 perguntas vão para José Alberto Lovetro, o Jal, falando sobre o prêmio HQMix, já que ele foi um dos criadores do prêmio; e na seção Internacional, o divertido trabalho de Scott Campbell.

Espero que gostem. Dia 1 de Novembro tem mais...

Foto: arquivo Ricardo Antunes

RICARDO ANTUNES
SÃO PAULO / LISBOA
RICARDOANTUNESDESIGN@GMAIL.COM
WWW.RICARDOANTUNES.COM

Nesta edição

- EDITORIAL 2
- PORTFOLIO: Kleber Sales 3
- COLUNA INTERNACIONAL: Brad Holland 9
- INTERNACIONAL: Scott Campbell 11
- SKETCHBOOK: Hector Gomez 19
- MEMÓRIA: Henfil 24
- STEP BY STEP: Gustavo Duarte 28
- COLUNA NACIONAL: Renato Alarcão 32
- 15 PERGUNTAS PARA: Jal / HQMix 36
- CURTAS 41
- LINKS DE IMPORTÂNCIA 42

ficha técnica

DIREÇÃO, COORDENAÇÃO E ARTE-FINAL: Ricardo Antunes
ricardoantunesdesign@gmail.com

DIREÇÃO DE ARTE: Neno Dutra - nenodutra@netcabo.pt
Ricardo Antunes - ricardoantunesdesign@gmail.com

REDAÇÃO: Ricardo Antunes - ricardoantunesdesign@gmail.com

REVISÃO: Helena Jansen - donaminucia@gmail.com

COLABORARAM NESTA EDIÇÃO:

Angelo Shuman (Divulgação) - shuman@uol.com.br
Jal (Henfil) - shuman@uol.com.br
Gil Tokio (HQMix) - gil@giltokio.com
Montalvo Machado (Brad Holland) - montalvo@terra.com.br

ILUSTRAÇÃO DE CAPA: Kleber Sales - www.flickr.com/photos/klebersales

PUBLICIDADE: revista@revistailustrar.com

DIREITOS DE REPRODUÇÃO: Esta revista pode ser copiada, impressa, publicada, postada, distribuída e divulgada livremente, desde que seja na íntegra, gratuitamente, sem qualquer alteração, edição, revisão ou cortes, juntamente com os créditos aos autores e co-autores.
Os direitos de todas as imagens pertencem aos respectivos ilustradores de cada seção.

© Revista Ilustrar

KLEBER SALES

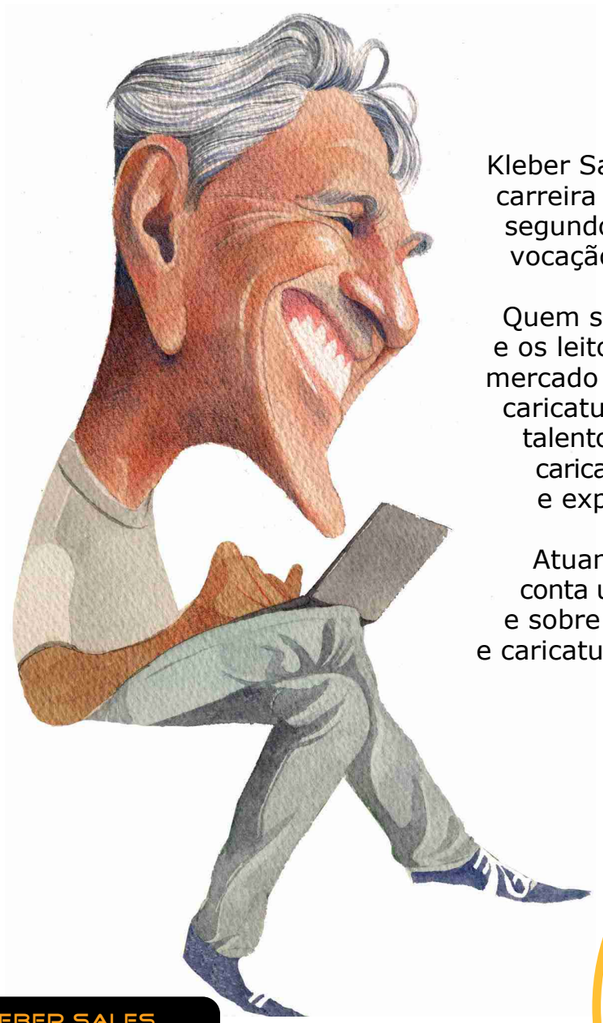


Foto: arquivo Kleber Sales

© Kleber Sales

O ex-futuro arquiteto Kleber Sales desistiu em tempo da carreira de arquitetura porque, segundo seu ex-chefe, ele não tinha vocação e nem sabia desenhar.

Quem sai ganhando são as editoras e os leitores, que receberam no mercado um ilustrador, cartunista, caricaturista e aquarelista cheio de talento, em especial devido às suas caricaturas, com um traço elegante e expressivo.

Atuando em Brasília, Kleber nos conta um pouco sobre a sua carreira e sobre a preferência pela aquarela e caricatura.

KLEBER SALES

BRASÍLIA

KLEBERSS@YAHOO.COM.BR

WWW.FLICKR.COM/PHOTOS/KLEBERSALES

3a

FORMAÇÃO

Sempre gostei de desenho. Aos 17 anos vinha pensando em fazer Arquitetura, que era a coisa mais parecida com desenho de que eu tinha notícia.

Arranjei um estágio: trabalhei uns seis meses com arquitetura, o meu chefe disse que eu não sabia desenhar, então eu desisti.

Na hora de fazer a inscrição do vestibular achei o curso de Artes Plásticas com especialização em desenho na UnB (Universidade de Brasília), que foi ótimo.

Fiz muitas horas de aulas de desenho com modelo, tive muitas informações sobre artistas e técnicas, ótimos professores.

Mas infelizmente, pelo menos na minha época, o curso de artes não tinha nenhuma disciplina voltada para ilustração, mesmo havendo um grande número de alunos interessados. Esse caminho teve que ser trilhado sozinho.

3b

4a

INÍCIO

Cursando a universidade procurei, com a informação de amigos, o departamento de comunicacão, onde é feito o jornal laboratório Campus.

Lá, eu e um amigo, o Amaro Junior, começamos a fazer ilustrações para o jornal regularmente, o que foi muito bom pra ter noção de prazos, dimensão, essas coisas.

Como precisava de grana, arranjei um estágio nos Correios e telégrafos.

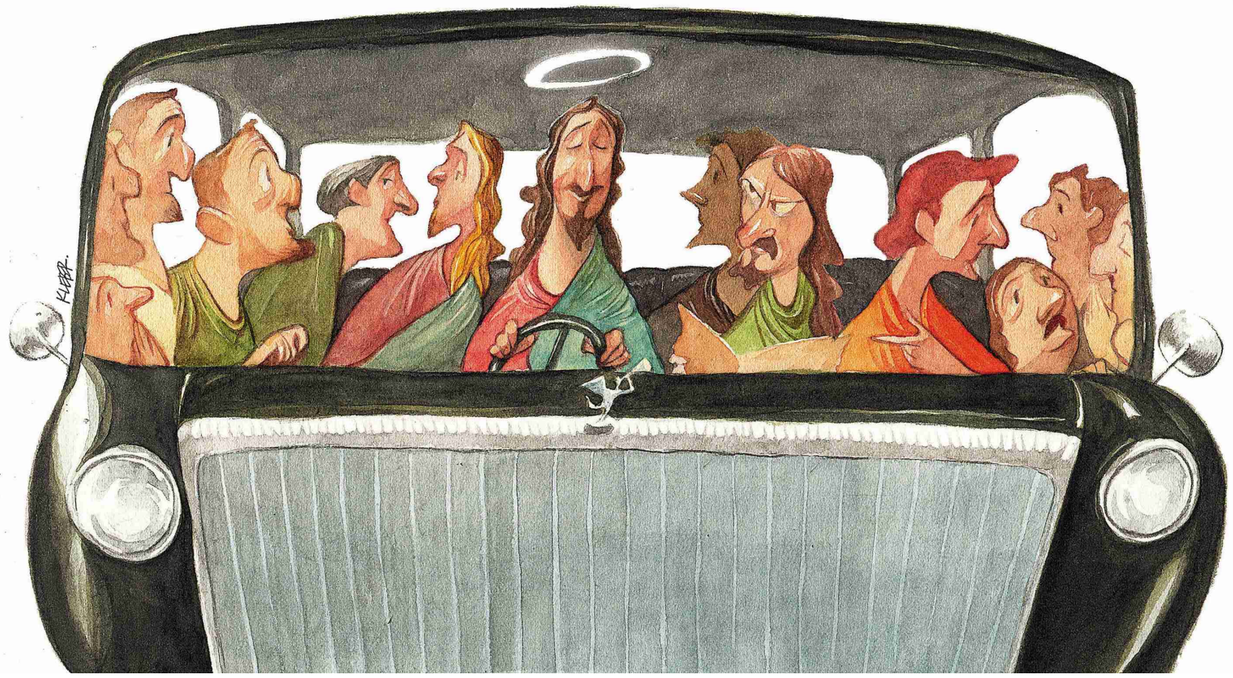
Fui fazer a revista de circulação interna, e lá rolava de tudo: histórias em quadrinhos, ilustrações, passatempos, charges, foi um grande aprendizado.

Em 1996 trabalhei um ano com animações para aulas em CDs, foi bem divertido.

Em seguida comecei a trabalhar no Correio Braziliense, como infografista.

Em 2001 passei a fazer apenas ilustrações para o jornal.

Essa passagem como infografista foi muito proveitosa; me deixou mais à vontade com os limites de proporção e uso de texto no jornal, o que acabou influenciando muito a minha forma de ilustrar.



4b

PORTFOLIO: KLEBER SALES

A AQUARELA

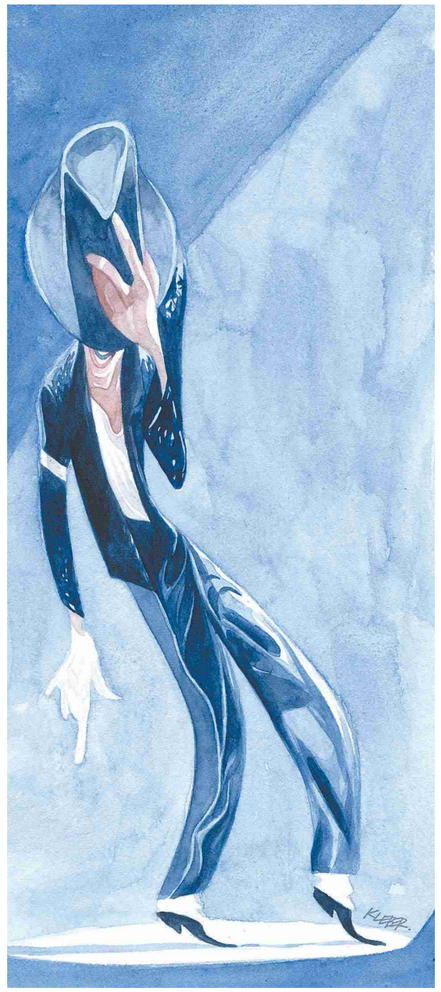
Durante a universidade, um artista norte-americano, cujo nome eu não me recordo (que vergonha...), passou pelo meu departamento e ministrou um curso de aquarela de uns três dias.

Eu já dava umas pinceladas por conta própria e tive contato com os princípios básicos. Gostei dos resultados e não parei de tentar até hoje.

Para falar a verdade não havia pensado muito nisso até agora. Foi uma escolha muito natural. Mesmo usando outras técnicas, sempre uso aquarela.

Acho que é uma técnica delicada que carece de precisão, mas ao mesmo tempo permite o erro como expressão. Acho isso ótimo!

5a



5b

PORTFOLIO: KLEBER SALES

A ÁREA EDITORIAL

Creio que o número de veículos tem aumentado muito e a demanda de trabalho acompanha.

Mesmo trabalhando fora dos grandes centros (Rio e São Paulo) é possível trabalhar e encontrar espaço.

Mesmo em Brasília o mercado hoje é maior. Creio que a internet facilitou, encurtou as distâncias.

Nada me impede de trabalhar pra um jornal em São Paulo estando em Brasília.

Tudo depende de compromisso e responsabilidade, como sempre foi.

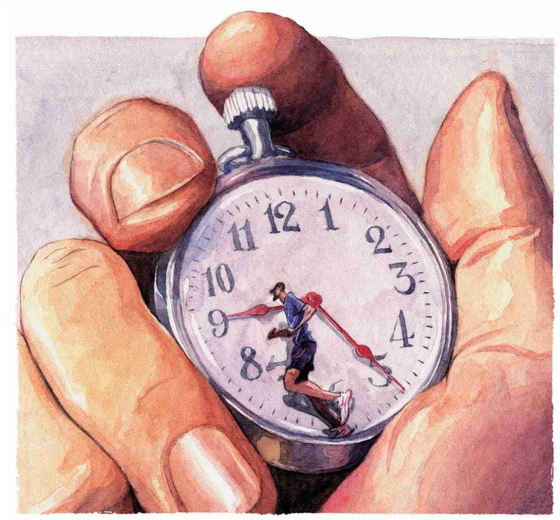
Os problemas são os mesmos. Nem todos levam a sério o trabalho do ilustrador, propondo prazos impossíveis e preços impraticáveis.

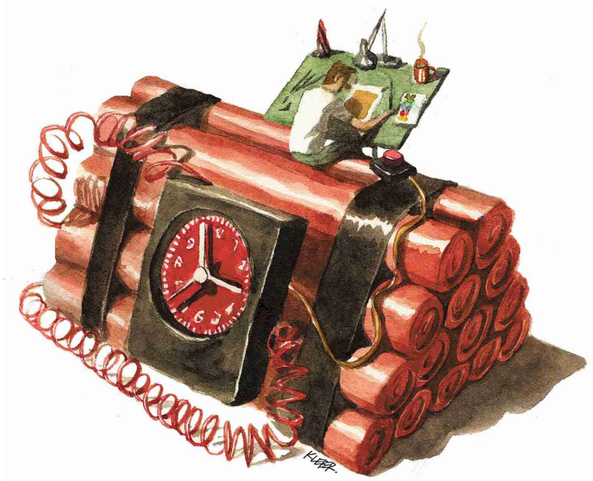
Enquanto alguém aceitar essas condições nada vai mudar.

6a

6b

PORTFOLIO: KLEBER SALES





A CARICATURA

A boa caricatura traz algo além da semelhança com o retratado. Uma expressão, um traço da personalidade... essa é a boa caricatura.

Mas acho que esse é o papel de qualquer ilustração: trazer algo além da explicação do texto que a acompanha.

A ilustração também é uma opinião. Sendo assim é preciso se informar sobre o retratado.

É péssimo fazer uma caricatura de alguém que você não tem ideia de quem seja.

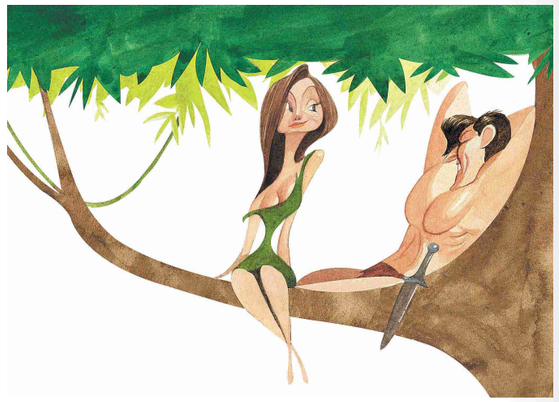
O QUE PERMITE

A possibilidade de dizer algo que eu acho sobre aquela pessoa.

Numa caricatura é permitido dizer coisas que o texto não poderia ou não deveria dizer.

OS MELHORES

J. Carlos, Loredano, Trimano, Lan, Cárcamo, Philip Burke, Kacio.



7a

7b

PORTFOLIO: KLEBER SALES

8a

8b

PORTFOLIO: KLEBER SALES

Aplauso com uma mão

por Brad Holland

Com computadores prontos para fazer tudo para o artista, exceto limpar seus pincéis, os ilustradores vêm seguindo um acidentado percurso. E ainda há um longo caminho a seguir.

Os últimos 30 anos viram a arte de contar histórias definida por estilos que teriam feito os olhos de Norman Rockwell saltar, como em um desenho animado. E os artistas podem agora entregar imagens que há algumas décadas teriam feito editores enviá-los para um psiquiatra.

O mercado está indo bem, e ninguém sabe onde tudo vai parar, mas nunca vimos tanta variedade.

Por décadas os ilustradores têm dado forma ao conteúdo da cultura popular.

Grande parte das imagens que vemos, sem dar a devida importância, em filmes e vídeos de rock, cartoons políticos e anúncios começaram com imagens feitas por artistas que optaram por trabalhar em um mundo de pedidos apressados e prazos curtos, ao invés de pintar quadros para os homens ricos pendurarem em seus recantos e bibliotecas ou escondê-los em cofres bancários para amontoar pó, como barras de ouro.

Esta nova atitude em relação à arte popular surgiu porque as pessoas criativas querem fazer trabalho que possa ser visto por outras pessoas.

O desejo de atingir uma audiência popular sempre foi um atrativo aos artistas e, ao longo dos séculos eles flertaram, casaram e se prostituíram com o público através de gravuras, litografias e ilustrações.

O desejo de ver o seu trabalho refletido nos olhos da multidão não é nada novo. Ele remonta à era das cavernas, dos caçadores de mamute, floreado no mundo da grande massa de arte religiosa, que é, na realidade, a grande massa mundial da ilustração.

A Arte como instrução nunca foi tão significativa como quando os crentes analfabetos viram sua fé se tornar visível nas paredes de suas igrejas.

Os afrescos de Madonas e Redentores, e todas as legiões contorcidas dos salvos e dos malditos, foram exemplos de arte como uma forma de comunhão tribal. Estas imagens trouxeram pessoas solitárias para fora de suas cabanas, as elevando, assustando, maravilhando, e então as enviavam de volta para suas casas, muitas vezes para viver vidas que eram pouco melhor do que a de animais.

Mas tudo isso mudou quando Lutero dividiu a Igreja. Ao traduzir a Bíblia em uma língua viva, e ao dizer que todos que o ouvissem poderiam ler, eles mesmos, ele desencadeou o conceito moderno de individualidade.

E, como a Reforma amadureceu com as máquinas de impressão, a ilustração se tornou a resposta protestante ao grande orçamento da pintura em murais. O humilde livro se tornou a Capela Sistina de todos, e Dürer se tornou Rafael, com a diferença que podiam levar as imagens de Dürer para casa, agachar-se perto do fogo, e estudar seus anjos e demônios e cavaleiros transcendentais, à vontade.

A ilustração trouxe a arte pública para fora da arena da igreja, onde verdadeiros crentes poderiam absorvê-la, como fãs de futebol vivendo a euforia do jogo, transformando-a em uma experiência pessoal, contemplativa.

O paradoxo desta conversão foi que para encontrar o indivíduo no rebanho, os impressores, autores e ilustradores de livros tinham que inundar o público com os seus produtos. Encontrar o seu público-alvo era algo como incubar ovas de peixe.

Não havia como saber quais, das inúmeras imagens feitas, permaneceriam nas mentes de pessoas que jamais seriam encontradas, mas isto abriu as portas para uma forma de comunicação que nunca havia existido antes. Agora, quinhentos anos depois, as ovas de peixe dos meios de comunicação em massa saturam o planeta.

Nas últimas cinco gerações, as artes populares têm falado mais alto, com intermediação mais intensa e sobrepujado artes particulares, e o mundo impresso, em que ilustradores já foram estrelas, foi eclipsado pelos filmes e pela mídia eletrônica.

Nesta nova era, a arte da ilustração parece ter encontrado a sua apoteose no cinema. O cineasta, com o seu elenco, equipes e fantasmas gerados por computador agora podem realmente dar vida às ilustrações, falando, se movendo e atuando numa tela de tão grandes proporções, que o

© ilustração Ricardo Antunes

Foto: arquivo Brad Holland

© Brad Holland

BRAD HOLLAND
ESTADOS UNIDOS
BRAD-HOLLAND@RCN.COM
WWW.BRADHOLLAND.NET

desenho a tinta e aquarelas de um ilustrador solitário tornou-se uma mera vela no alto-forno dos efeitos especiais e orçamentos de milhões de dólares.

Perdido no meio do espetáculo do cinema, com o seu glamour e barulho, muitas vezes se torna difícil lembrar a razão pela qual a voz seca de um artista solitário importa.

É importante porque as pessoas falam umas com as outras. E se você tem algo motivador a dizer, é ainda mais importante.

Embora a nostalgia dos dias do artista solitário signifique que os críticos culturais irão atribuir a visão de um filme a um único autor, a lista dos créditos que rolam ao seu final contam uma história diferente.

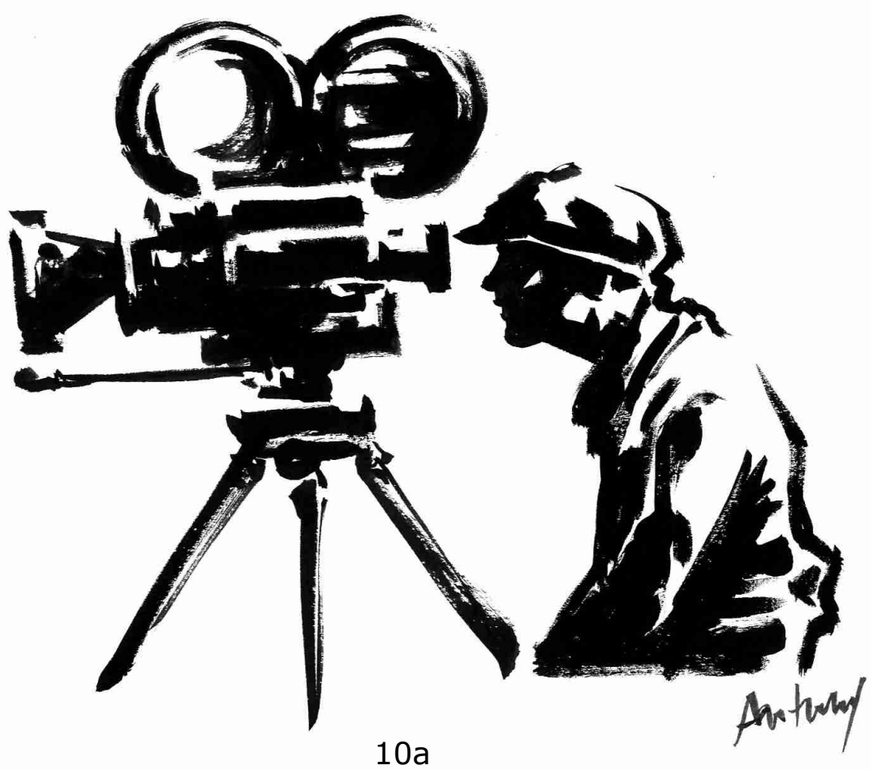
Um filme é uma obra de arte comunitária, com dezenas ou centenas de artistas congregando os seus talentos para fazê-lo, e o produto é mais rico exatamente por este motivo.

Mas, em uma declaração pessoal, um filme é uma linha de montagem onde cada trabalhador aperta solitariamente seu parafuso em uma engenhoca tribal, uma catedral medieval onde cada artesão esculpe um gárgula, ou uma parte de um gárgula, para ser colocado no topo de uma coluna. Um filme é um imenso afresco com grandes orçamentos em som Dolby.

Mas as vozes dos artistas que você ouve nele são vozes de um coral. Os indivíduos estão dissipados.

E é por este motivo que, numa época em que o cinema pode fazer ilustrações maiores do que a própria ilustração, a ilustração ainda sobrevive, um cacto prosperando onde outras coisas não conseguem viver.

Será que importa o fato da maioria do trabalho atribuído ao moderno ilustrador ser trivial? Não, o que importa é o que ele faz com isto. Noventa e nove por cento de tudo que é produzido no mundo é transitório e passa



© ilustração Ricardo Antunes

10a

© ilustração Ricardo Antunes

despercebido. Um mundo em que se tudo valesse a pena ser preservado seria um mundo abarrotado de coisas medíocres.

É preciso sorte, e pelo menos um pouco de magia, para superar a nota de corte. Excelência e inovação nunca são pré-estabelecidas. É tentador julgar o valor de uma forma de arte popular medindo sua popularidade.

Mas esta nunca é a sua verdadeira medida. Em teoria, a ilustração sobrevive como um tipo de embalagem especializada, com o artista criando mini-posters para vender um livro ou um artigo, um produto ou plano.

Mas no final, é algo mais. Uma ilustração é, de um lado, o som de uma mão batendo palmas, e, do outro, os artistas que lançam suas criações pessoais em um oceano indiferente, mas acreditam que elas vão encontrar, entre os bilhões de criaturas que vivem no mar, muitos que não serão indiferentes.

10b

COLUNA INTERNACIONAL: BRAD HOLLAND

SCOTT CAMPBELL

© Scott Campbell

Foto: arquivo Scott Campbell

O californiano Scott Campbell pertence à mais nova geração de artistas que tem atuado no mercado americano com enorme sucesso.

Scott C. (como é mais conhecido), tem conquistado uma legião de fãs com um desenho simples, gracioso e extremamente bem-humorado, onde a expressividade da aquarela reforça mais ainda a leveza de seu trabalho.

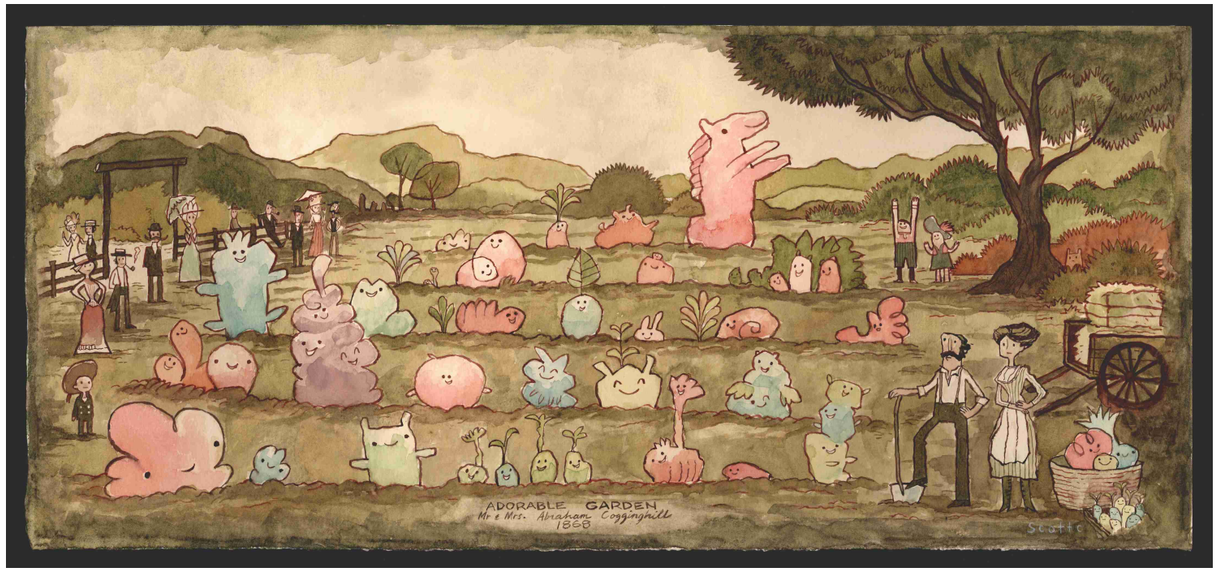
Atuando em diversas áreas ao mesmo tempo, Scott teve uma longa conversa com a Ilustrar, onde conta, entre outras coisas, a influência que San Francisco teve em sua personalidade e como Nova York tem sido uma nova influência.

SCOTT CAMPBELL

ESTADOS UNIDOS

SCOTTC@DOUBLEFINE.COM

HTTP://SCOTT-C.BLOGSPOT.COM



VOCÊ VEIO DA CIDADE DE SAN JOSE, NA CALIFORNIA, E CRESCEU EM SAN FRANCISCO. COMO COMEÇOU SEU INTERESSE E SEUS ESTUDOS NAS ARTES POR LÁ?

Me mudei para San Francisco em 1992 para estudar ilustração na Academia de Arte. Eu me concentrava em quadrinhos e ilustração de livros infantis. Estava obcecado com ambos.

Após a faculdade, arrumei um emprego na Lucas Learning, pintando cenários para os jogos Star Wars para crianças.

Principalmente porque depois da faculdade você só quer fazer algo com as habilidades artísticas que aprendeu e eu conhecia algumas pessoas lá. Eu nunca planejei começar em concepts de jogos.

Além disso, na faculdade eu estava exposto a muito mais estilos de arte através dos amigos que conheci lá, ampliando meu mundo, de Norman Rockwell e Maxfield Parrish a Paul Klee e Basquiat, e todos os outros artistas cujos meios de interpretação visual do mundo inspiraram mudanças em mim.

Essa foi provavelmente a coisa mais emocionante para mim. E ainda estou sedento de novas influências todos os dias.

UMA PERGUNTA SEMPRE IMPORTANTE: QUAIS SÃO AS PRINCIPAIS INFLUÊNCIAS ARTÍSTICAS QUE VOCÊ TEVE?

Eles estão sempre mudando, mas suponho que o olhar que eu tenha agora foi desenvolvido a partir de artistas como Paul Klee, Jim Flora, Shag, Joe Sorren, Tim Biskup, Jason (artista dos quadrinhos), J. Otto Siebold, Chris Ware, Eyvind Earle e Mike Mignola.

Ah, e Marcel Dzama. Essas são algumas das minhas mais fortes influências.

E COMO ACONTECEU O SEU INÍCIO PROFISSIONAL?

A maioria das coisas começou na Lucas (*n.e.: Lucas Learning, divisão da Lucas Arts).

Foi aí que eu aprendi Photoshop, tive a minha primeira conta de e-mail, aprendi a desenhar conceitos e storyboards.

Como era uma empresa pequena, eu era capaz de fazer muitas coisas diferentes. Esse foi um bom treinamento. E foi aí que eu conheci Tim Schafer, com quem iniciamos a Double Fine Productions.

Foi também onde conheci o pessoal com quem eu comecei a Revista Hickee: Graham Annable, Nathan Stapley e a turma.

Cerca de 4 anos atrás, voltei a exibir nas galerias, começando com demonstrações com Jon Gibson e o pessoal da "I Am 8bit".

Desde então, tenho feito malabarismos entre quadrinhos, apresentações em galerias, e design de jogos de vídeo.

E através de quadrinhos tenho encontrado algumas pessoas incríveis nas editoras e agora estou trabalhando em um livro infantil com a editora Simon and Schuster.

Quanto mais oportunidades de projetos em que você possa tirar vantagem, mais pessoas você conhece e mais as coisas se apresentam por si mesmas. Essa é a parte mais estimulante.

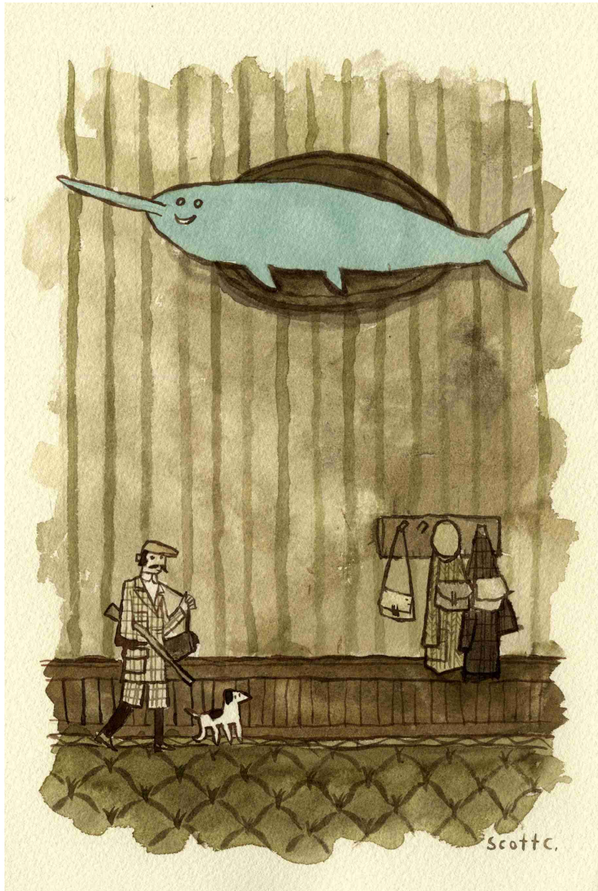
HOJE VOCÊ DIVIDE O SEU TRABALHO ENTRE QUADRINHOS PARA A REVISTA HICKEE COMICS, QUADRINHOS PARA O SEU BLOG, ILUSTRAÇÃO PARA PUBLICIDADE, TRABALHOS PARA GALERIAS DE ARTE E PRODUCTION DESIGNER PARA OS JOGOS NA DOBLE FINE PRODUCTIONS, CAMPOS COMPLETAMENTE DIFERENTES. QUAL DELES DÁ MAIS PRAZER?

Hum... que difícil. Eu diria, porém, que as apresentações em galerias têm sido as mais satisfatórias nos últimos tempos.

Principalmente porque não há regras, e posso explorar todos os tipos de vias sem muita pressão.

Se algo não funcionar, não interessa, porque em outra mostra irá aparecer uma nova oportunidade para se chegar a novos conceitos.

É como chegar com um milhão de ideias de pequenos livros e fazer estudos deles.



E COMO SE NÃO BASTASSE, AINDA TEM UMA PEQUENA PAIXÃO POR FANTOCHES, NÃO?

Eu sempre quis apresentar um show ao vivo de algum tipo. Eu adoro me apresentar.

Acho que fantoches são uma boa maneira de trazer as minhas pinturas e meus quadrinhos para a vida. Eles podem ser tão expressivo e as pessoas se identificam com eles por causa de sua simplicidade.

Eu tenho 3 bonecos construídos por um colega que trabalha para a empresa de Jim Henson ("Os Muppets"; "Vila Sésamo"), no começo deste ano.

Eles foram feitos para um show que fiz em Los Angeles chamado Home Slice.

Era um show apresentando casas cortadas mostrando os interiores e pisos e as pessoas dentro fazendo coisas.

Os bonecos foram feitos para a parte do show com contato com o público, onde os presentes poderiam conhecer alguns dos moradores. Uma múmia, um cavaleiro e um homem das cavernas.

INTERNACIONAL: SCOTT CAMPBELL

PRETENDE DESENVOLVER MAIS O TRABALHO COM FANTOCHES?

Quando eu tiver algum tempo, planejo escrever alguns pequenos shows para eles.

Gostaria muito de descobrir como colocá-los em algumas aventuras. Seja no palco ou no vídeo.

Veremos. Preciso de alguns grandes manipuladores de bonecos!

NOS GAMES VOCÊ TRABALHOU EM PSYCHONAUTS E TAMBÉM EM BRUTAL LEGEND, QUE SERÁ LANÇADO EM BREVE. ACHA QUE A ÁREA DE GAMES SEJA O GRANDE MERCADO DO FUTURO?

Definitivamente. Através de todas as loucuras econômicas ao longo dos anos, os videogames só tem aumentado na popularidade.

Acho que é um meio muito interessante e original para falar sobre histórias e arte.

Isso ainda tem muito que crescer para mostrar todo o seu potencial, mas eu acho que alguns desenvolvedores estão impulsionando bastante.

É uma forma incrível de as pessoas experimentarem histórias que nunca tiveram antes. Jogos tornaram-se definitivamente um negócio muito maior desde que comecei a trabalhar nesse meio.

Crescendo desde os jogos tipo arcades até os mais completos sobre aventuras e filmes que você pode jogar.

VOLTANDO ÀS PINTURAS, VOCÊ DISSE RECENTEMENTE QUE ATÉ 4 ANOS ATRÁS NÃO PINTAVA BEM COM AQUARELA. MESMO ESTUDANDO OUTRAS TÉCNICAS, POR QUE ESCOLHEU A AQUARELA COMO MEIO DE EXPRESSÃO?

Sim, depois da faculdade, eu não conseguia me fixar em uma técnica de pintura ou sobre o que eu queria dizer com minha arte.

Lutei por muitos anos com isso. Tentei óleo, acrílica e guache e nada parecia direito. Eu queria mesmo era o entusiasmo que eu tinha quando era criança, desenhando.

Até que eu vi uma apresentação com pinturas de Marcel Dzama em San Francisco - e meus olhos foram abertos para o potencial da aquarela.

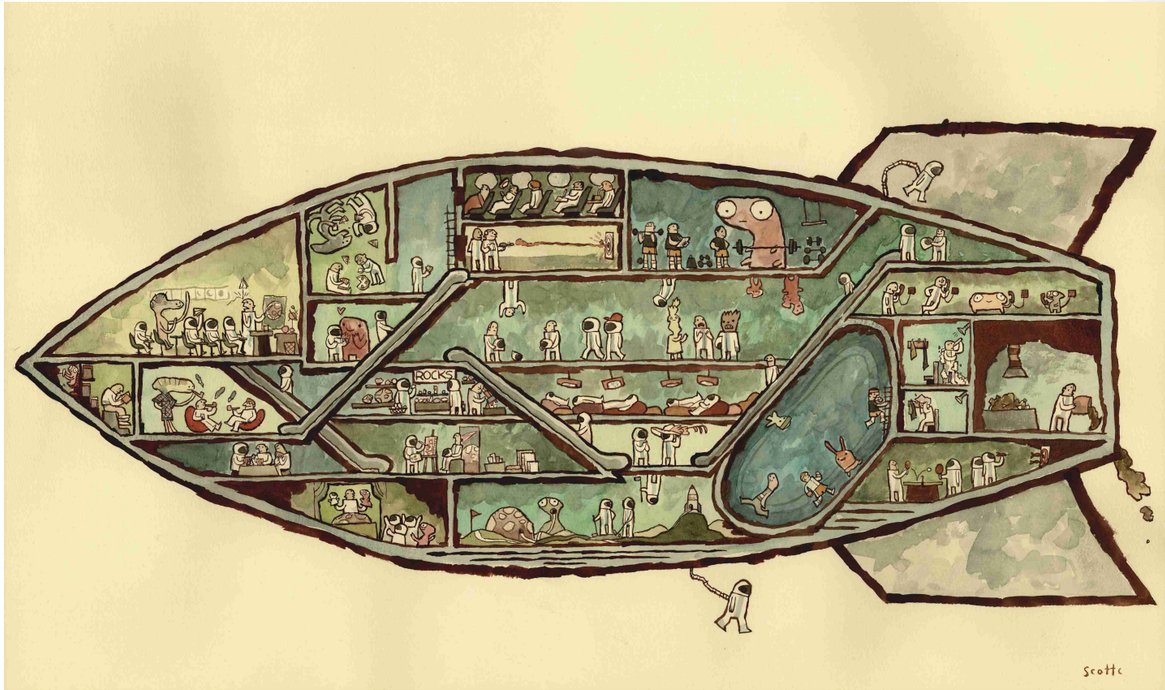
Suas pinturas eram tão delicadas e simples, mas superinteligentes e emocionantes. Adorei as cores suaves e texturas.

Então eu explorei essas técnicas para as primeiras mostras "I Am 8bit", usando aquarela para pintar uma versão antiga do jogo de vídeo Paperboy.

Eu usei tons de papel que pareciam velhos e de alguma maneira aquilo me fez sentir mais relaxado do que o papel branco.

Eu gosto quando você pode começar com tons muito sutis e continuar trazendo o contraste mais e mais.
É muito indulgente. Eu adoro.

INTERNACIONAL: SCOTT CAMPBELL



ENTRE SEUS RECENTES TRABALHOS EM AQUARELA, VOCÊ DESENVOLVEU A SÉRIE "HOME SLICE". QUAL FOI O PONTO DE PARTIDA DESSA IDEIA?

Bem, eu adorava desenhar civilizações subterrâneas quando eu era criança. Tinha conforto nos túneis e salas e imaginava saindo nelas.

Eu senti que a variedade de personagens que eu pintei, múmias, cavaleiros, homens das cavernas, os monstros todos... todos eles deviam viver em algum lugar legal.

Eu queria ver como as suas casas poderiam se parecer.

Havia muitas oportunidades para explorar gags com estes personagens em suas casas.

E os túneis escavados pareciam aquelas bonitinhas fazendas subterrâneas de formigas!

É outra coisa que eu adorava quando era garoto.

FAZ POUCO MAIS DE UM ANO VOCÊ SE MUDOU DE SAN FRANCISCO PARA NOVA YORK. QUE DIFERENÇAS CULTURAIS TEM SENTIDO ENTRE ESSAS DUAS CIDADES?

A energia aqui é muito mais épica e produtiva. Aqui é onde as pessoas estão ocupadas fazendo e criando grandes momentos e esse sentimento está no ar.

Estou absorvendo tudo como um louco. Inspira-me a trabalhar arduamente nas coisas e depois sair e desfrutar a cidade entre um momento e outro.

Encontrar esse equilíbrio é difícil, mas tem sempre tanta coisa acontecendo aqui que sempre que você faz pausas, pode encontrar coisas para fazer.

A história também é muito inspiradora. Eu gosto dos edifícios e pontes e parques e árvores e bancos...

Estou sempre descobrindo novos lugares. San Francisco é muito bonita e relaxante, mas talvez um pouco mais lenta e pitoresca, em comparação com Nova York. Eu gostava muito do tempo que passei lá, mas uma mudança é sempre uma coisa muito boa!

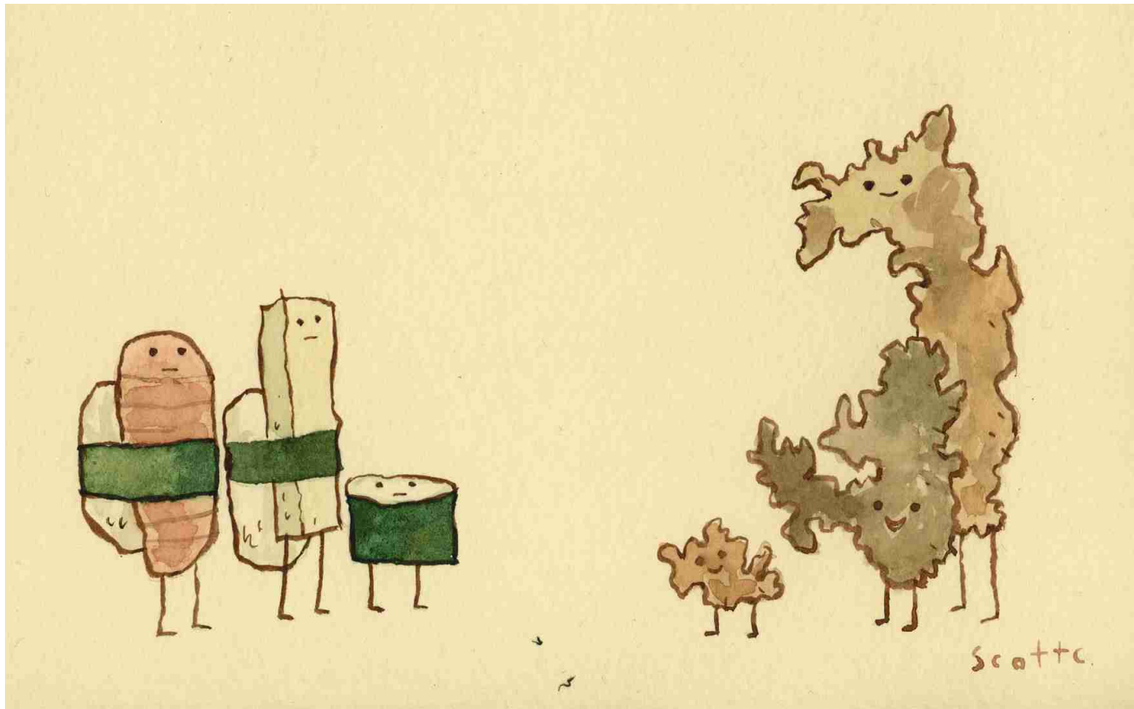
E ESSA MUDANÇA CHEGOU A AFETAR O SEU TRABALHO DE ALGUMA FORMA?

As idéias estão explodindo em todas as direções. Quanto mais shows e projetos se construi, mais ideias se acumulam.

Então, sim, meu ambiente está com certeza sendo afetado. Eu comecei a trabalhar na biblioteca pública principal, construída em 1911.

Ela estrelou no filme Ghostbusters. É tão imensa e bela, é como trabalhar em um museu. Ela me leva para longe.

Também fui ter aulas de improvisação, o que me ajudou a explorar a geração de ideias e desenvolvimento de personagens e de diálogos.



INTERNACIONAL: SCOTT CAMPBELL

O TIPO DE TRABALHO DE UM ARTISTA NORMALMENTE REFLETE A SUA PERSONALIDADE, E NO SEU CASO OS SEUS TRABALHOS SÃO SEMPRE CHEIOS DE HUMOR E ALTO ASTRAL. ESSA É A FORMA COMO VÊ A VIDA?

Sim, muito. Eu me sinto facilmente animado sobre a maioria das coisas. Meus amigos às vezes gozam comigo por isso. Mas eu não me importo.

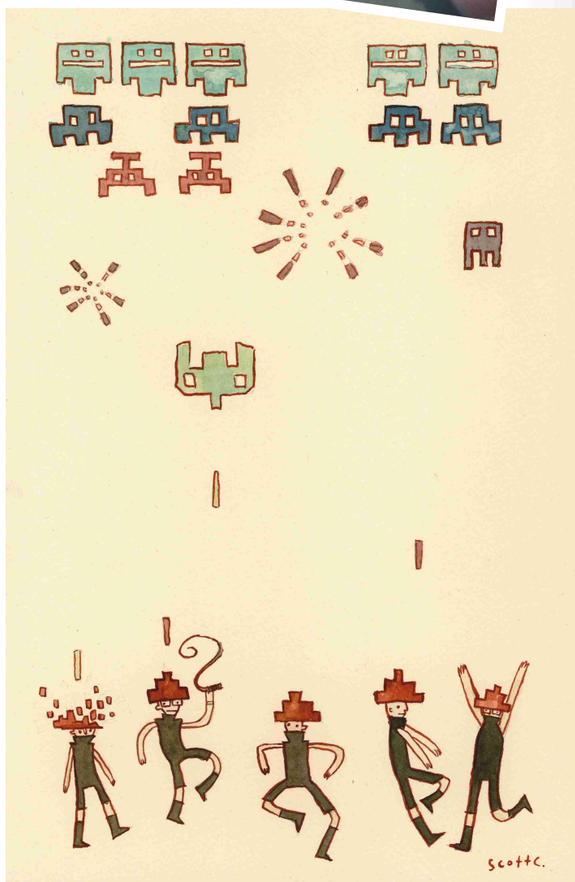
Isso faz com que seja tão eficaz como inspiração para mim, meus olhos ficam constantemente expostos a novos estímulos.

Eu geralmente gosto de me sentir feliz e fazer as pessoas felizes e rirem.

Isso é o que eu mais gosto de ver, pessoas felizes por alguma coisa que eu crio. Gosto de ver as pessoas tendo bons momentos.

Há muitas pessoas no mundo que exploram os aspectos desagradáveis da vida e diversas outras emoções.

Então, eu me empenho em focar nas coisas alegres dos bons momentos.



SERIAM INFLUÊNCIAS DE SAN FRANCISCO?

Com certeza. Passando a maior parte da minha vida em São Francisco, isso provavelmente contribuiu para fomentar este sentimento de boas vibrações para a vida.

No geral as pessoas são superagradáveis lá, mas eu sinto que as pessoas também são bastante agradáveis aqui em Nova York.

Elas falam o que pensam um pouco mais, e eu gosto muito. San Francisco definitivamente se presta a esse descontraído estado de espírito.

ALÉM DISSO, VISUALMENTE SEU TRABALHO PARECE INFANTIL MAS DIRIGIDO AO PÚBLICO ADULTO. PRETENDE TRABALHAR TAMBÉM PARA O PÚBLICO INFANTIL?

Sempre amei trabalhar com crianças. Eu costumava trabalhar em acampamentos de dia, quando eu era mais jovem, e fazendo oficinas de pintura para crianças de rua em San Francisco.

Eu gostava de observá-los vindo com ideias porque quando pintavam uma cena, eles estariam vivenciando essa cena, uma vez que pintaram isso. Como se estivessem embarcando numa aventura.

Então, quando você vê um desenho acabado de criança, é basicamente um mapa de uma incrível aventura que tiveram, e isso se mostra de um jeito bonito. Eu quero sempre agarrar esse entusiasmo infantil em mim mesmo e nos outros.

Acho que a melhor coisa do mundo é quando algo ressoa com adultos tanto quanto com as crianças. Como piadas extras que os adultos podem captar internamente.

A sensação de descoberta com uma pintura é um dos meus outros sentimentos favoritos para proporcionar às pessoas. Oh, espere... você perguntou sobre o trabalho para as crianças... livros infantis!

Sim, eu quero fazer mais livros infantis e estou trabalhando atualmente em um com a editora Simon and Schuster. É sobre dragões.

POR FIM, VOCÊ CONHECE ALGUNS ILUSTRADORES BRASILEIROS. O QUE VOCÊ ACHA DA PRODUÇÃO BRASILEIRA DE ILUSTRAÇÃO?

Eu tenho tanta sorte de encontrar artistas como Hiro, Gustavo Duarte e Ricardo Antunes!

Todos têm uma energia incrível nos seus desenhos. Eu adoro ouvir sobre a comunidade dos ilustradores do Brasil.

Gostaria muito de ir até aí e sair com cada um e senti-los em primeira mão! Algum dia - espero que em breve!

16a

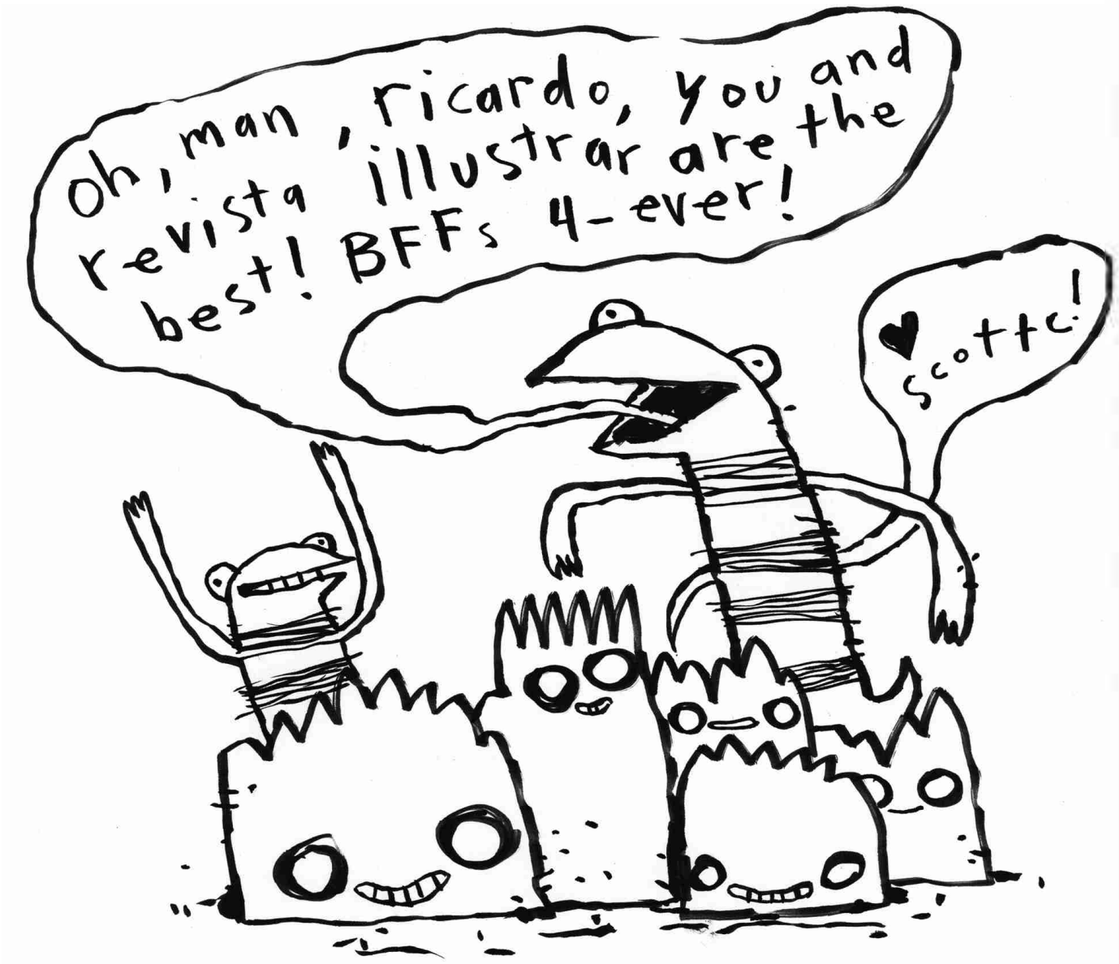
16b

INTERNACIONAL: SCOTT CAMPBELL

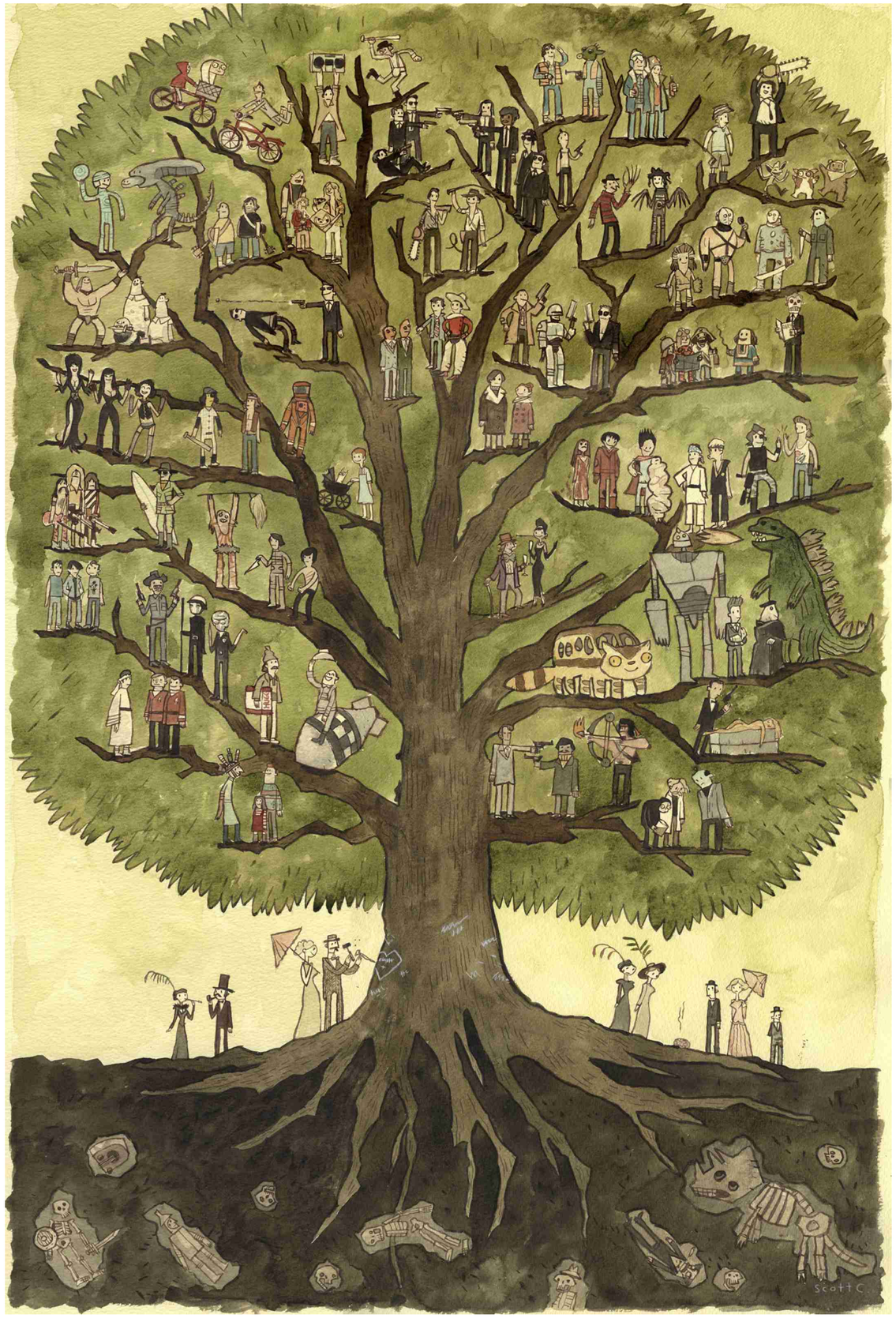
17a

17b

INTERNACIONAL: SCOTT CAMPBELL



18a



18b

INTERNACIONAL: SCOTT CAMPBELL

HECTOR GOMEZ

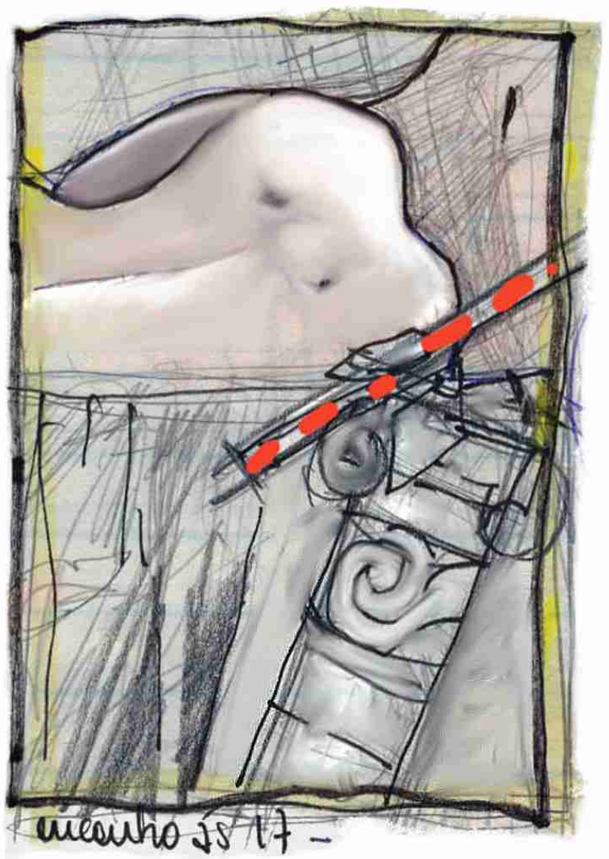


Foto: arquivo Hector Gomes

© Hector Gomes

Artista veterano, o premiado ilustrador argentino radicado no Brasil, Hector Gomez Alísio, se notabilizou por conhecidas ilustrações publicitárias e editoriais que produziu ao longo da vida.

Trabalhou também durante vários anos em diversas agências de publicidade como diretor de criação, além de produzir storyboards para o cinema e histórias em quadrinhos, a maioria para o mercado americano.

Hector usa os sketches como ferramentas rápidas para o pré-desenvolvimento de suas obras.

Sem o glamour do Moleskine, ele utiliza cadernos comuns, mostrando que luxo não faz diferença quando se tem talento.

HECTOR GOMES

ARGENTINA / BRASIL

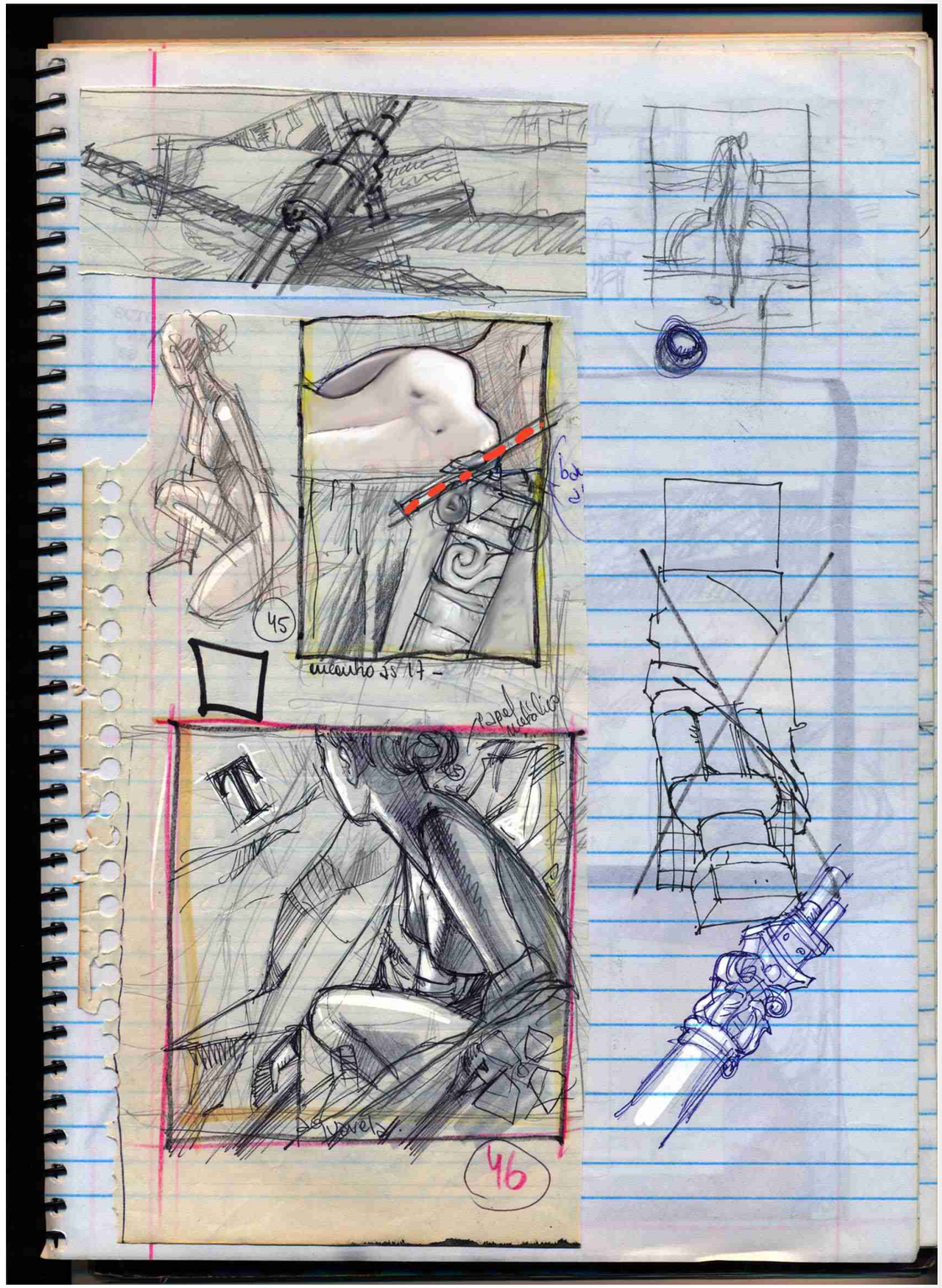
HECTORG@UOL.COM.BR

HTTP://HECTORGOMEZALISIO.BLOGSPOT.COM

"Desde que publiquei minha primeira arte no Brasil, em 1977, e conquistei meu espaço no disputado e pequeno mercado de ilustração, tive de me adaptar às demandas específicas dos mercados editorial, publicitário e dos quadrinhos, mas continuei a ter ideias, sonhos ou delírios que não cabiam no mercado.

Todos eles vão parar nos meus cadernos de rabiscos, que apesar de não serem sketchbooks tradicionais, funcionam como a cozinha de um dos tipos de trabalho, o menos conhecido do público e dos colegas...

A área 51 da minha cabeça de desenhista."



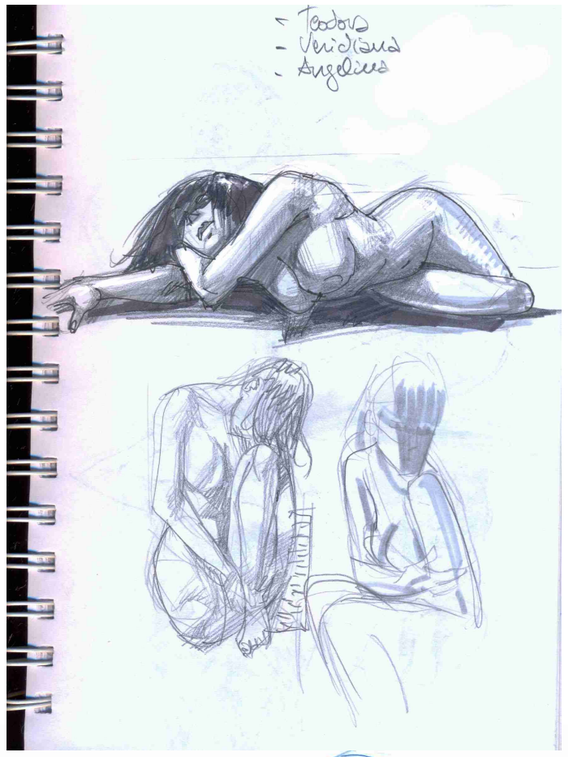
20a

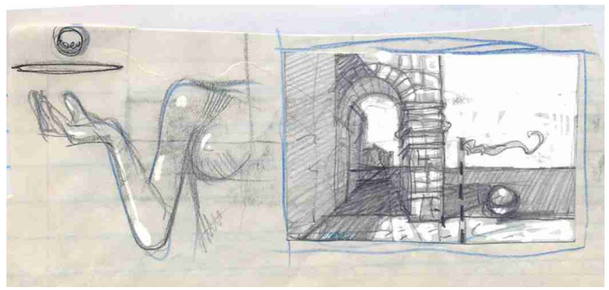
"Estes rascunhos podem ser vistos como partes de histórias que nascem de um processo totalmente intuitivo.

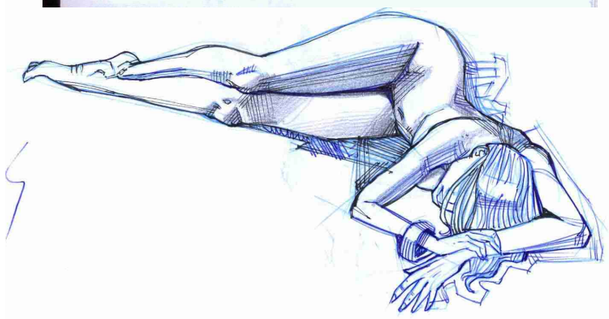
Ali aparecem interiores, fachadas, objetos e mulheres que se misturam e interconectam, criando interfaces de momentos.

Nesta hora não há diretores de arte nem clientes ou atendimentos dando diretrizes.

É o desenho pelo puro prazer de desenhar, sem o objetivo de necessariamente publicar."







20b

SKECTHBOOK: HECTOR GOMEZ

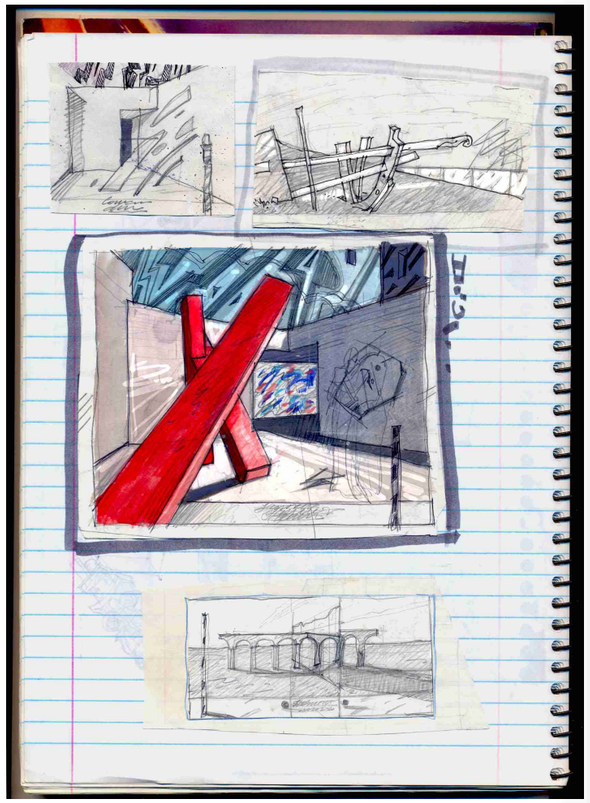
"A partir de anotações e referências, transformo alguns destes estudos em peças definitivas.

Antigamente passava estas ideias para telas ou papel, e as finalizava em várias técnicas (aquarela, bico-de-pena, acrílico e até litografia).

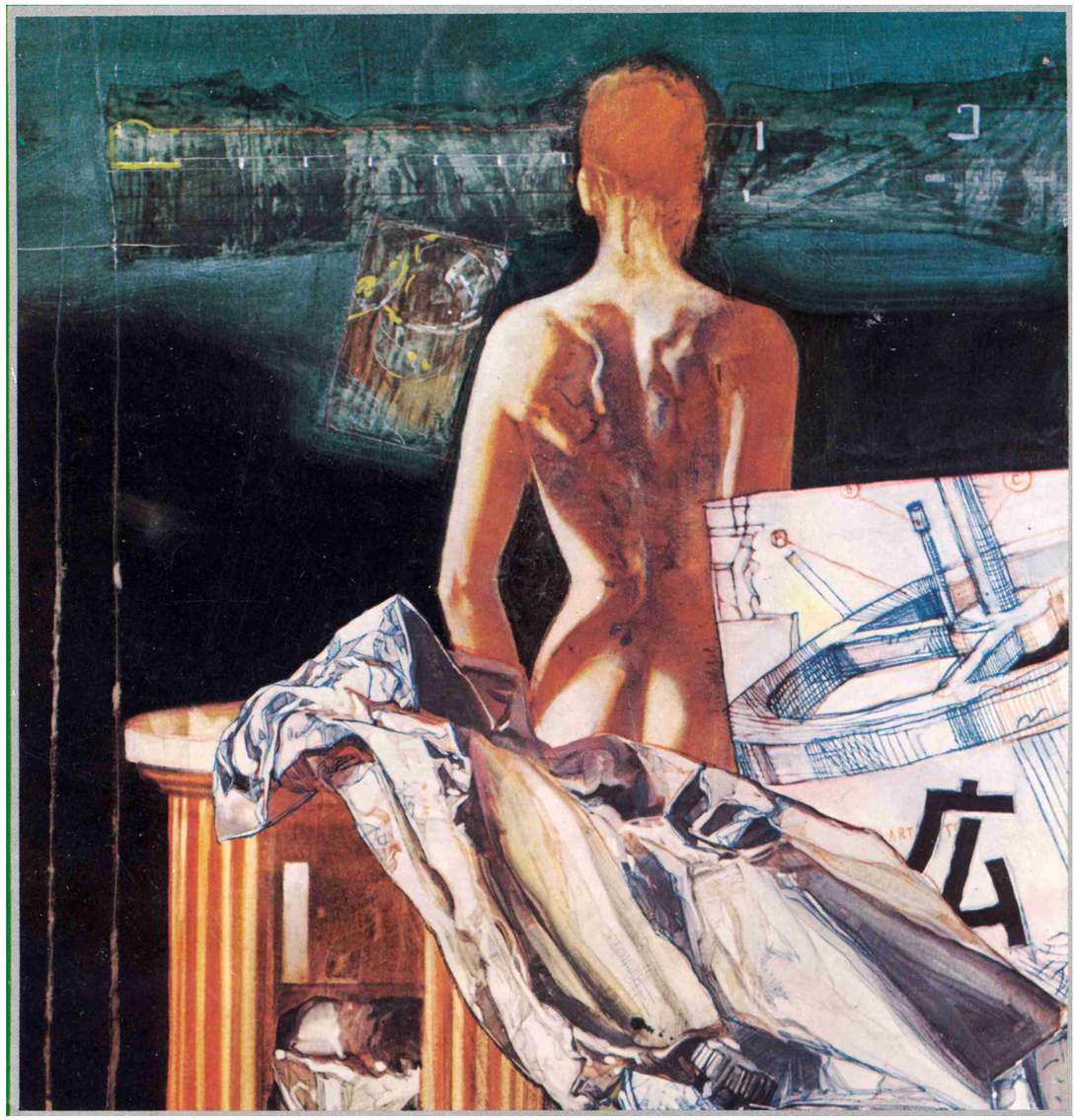
Fiz algumas exposições em galerias, destes trabalhos.

Atualmente são digitais, o que me dá muito mais espaço de experimentação. Trabalho normalmente em Photoshop e Painter.

Nos últimos tempos tenho quase abandonado o uso de papel."

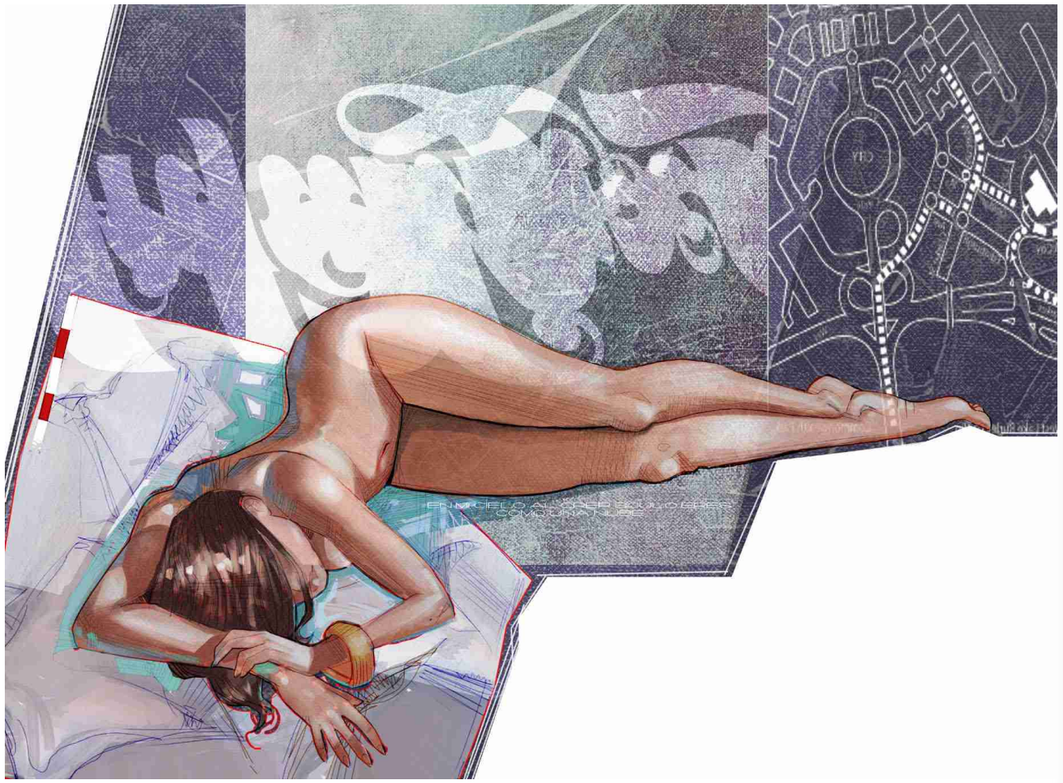


21a



21b

SKECTHBOOK: HECTOR GOMEZ

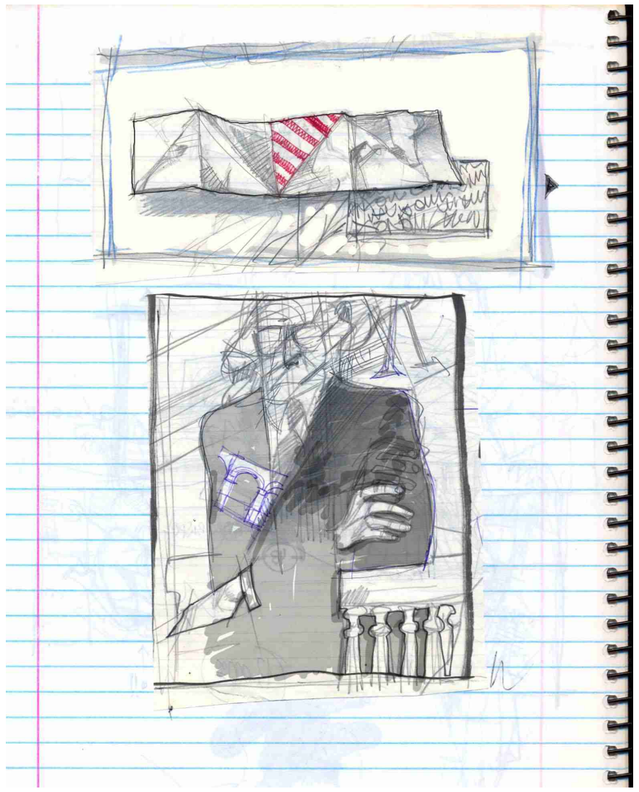


"Admiro muito alguns sketchbooks feitos da forma tradicional, montados com esmero e técnica, transformando-se numa obra de arte em si mesmos...

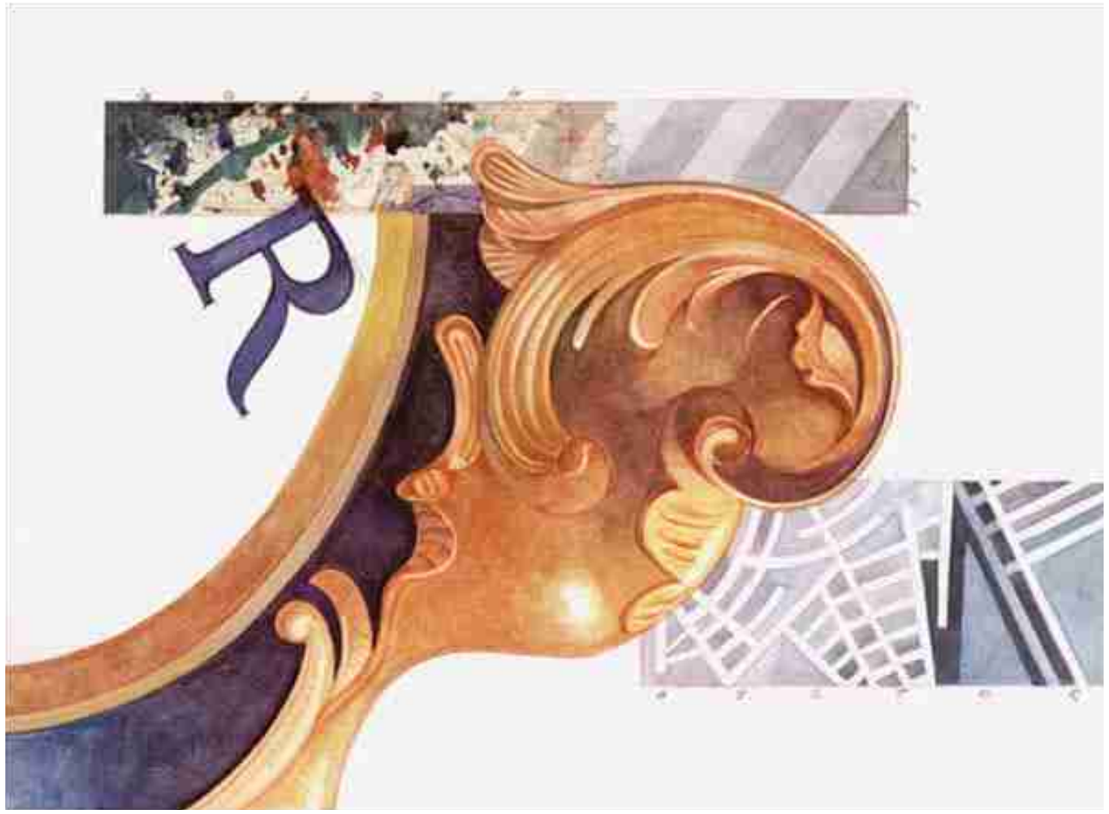
Especialmente aqueles que são feitos ao vivo pelas ruas ou em viagens (Montalvo Machado é para mim um bom exemplo deste tipo de obra).

Tenho um outro caderno, este de concept design de arte fantástica, games e science fiction, outros temas que me atraem."

22a

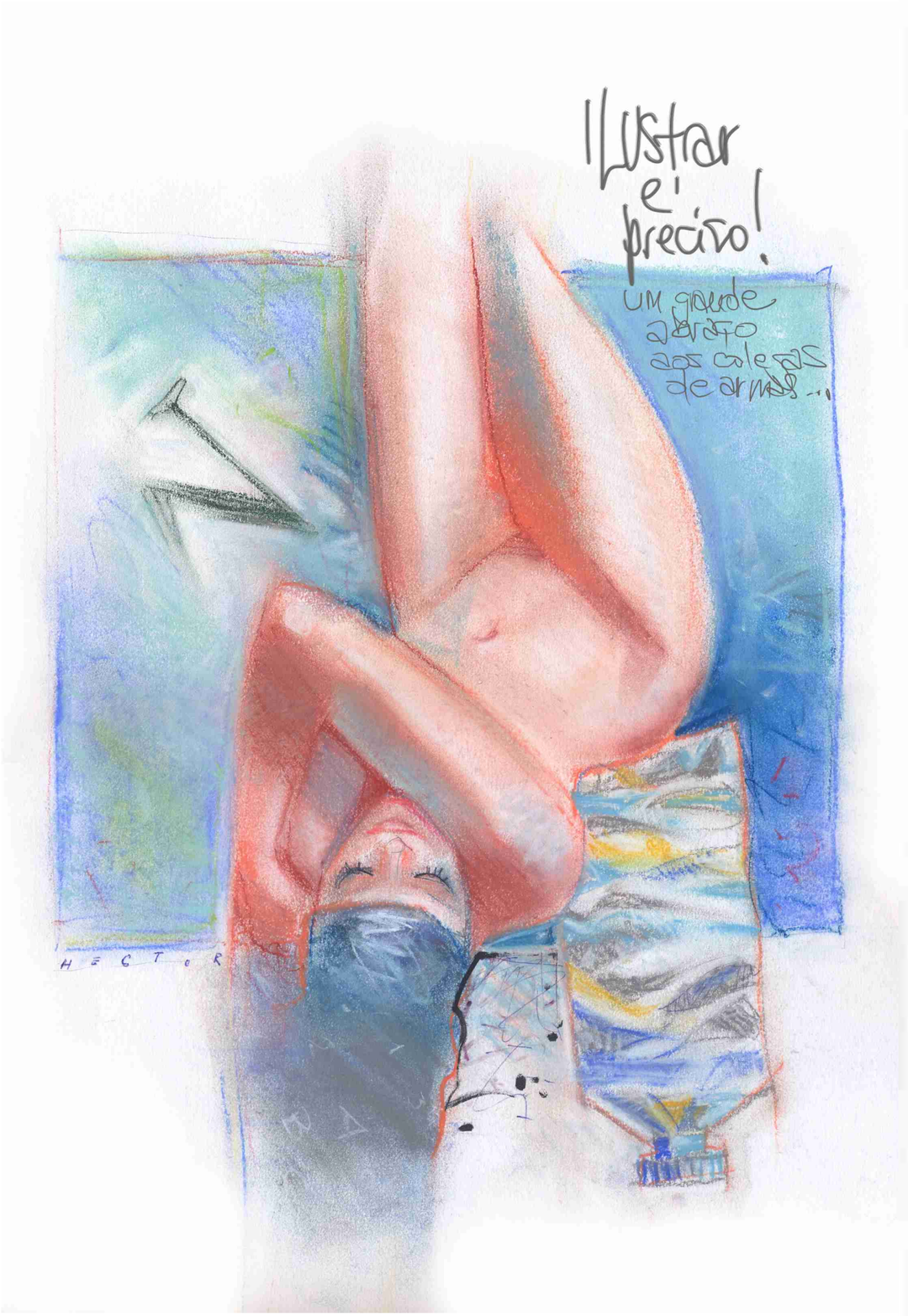


"Durante os anos 90, quando trabalhei com quadrinhos no mercado norte-americano (para Marvel, DC Comics, Darkhorse e outras editoras) e com design de produção para cinema (para diretores como Hector Babenco, Guilherme de Almeida Prado, João Batista de Oliveira e outros), e também na década seguinte, quando fui absorvido pela Web e dirigi a criação da Hipermídia, Ogilvy Interactive e Tesla, o caderno de rabiscos funcionou como um refúgio para algumas criações autorais, e assim continua a ser atualmente, na minha carreira solo de ilustrador, retomada há quatro anos."

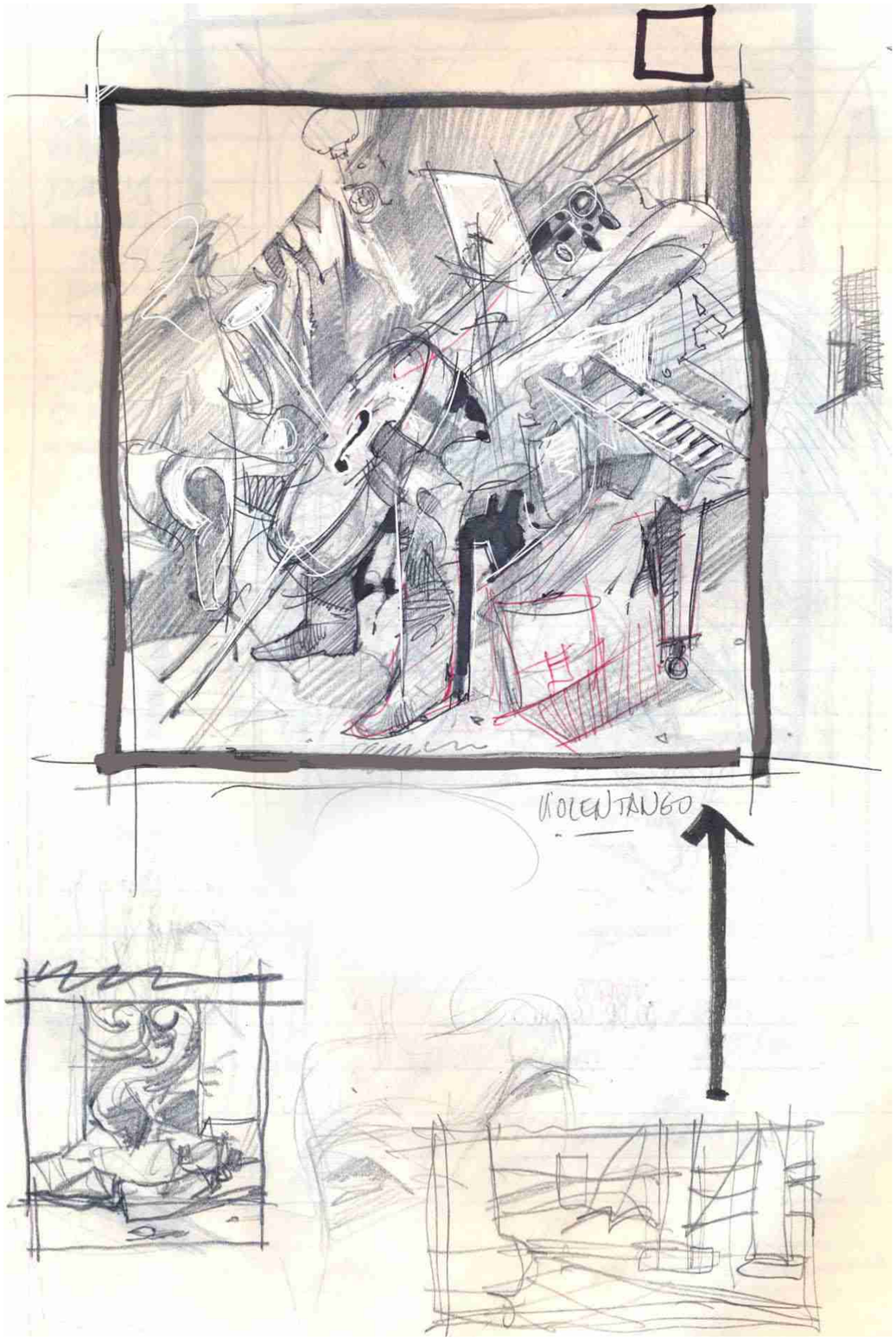


22b

SKETCHBOOK: HECTOR GOMEZ



23a



23b

SKECTHBOOK: HECTOR GOMEZ

HENFIL

Foto: arquivo Jal

© Henfil

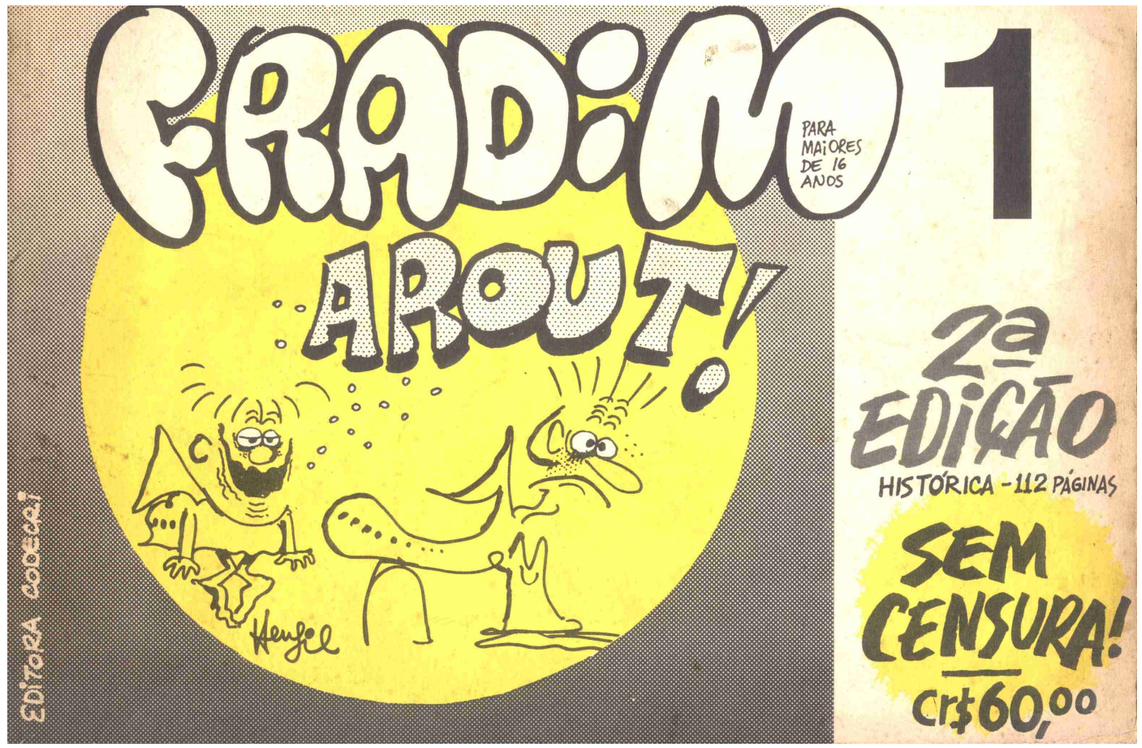
Um dos artistas brasileiros mais atuantes dos anos 70 e 80, Henrique de Souza Filho ficou nacionalmente conhecido como Henfil.

Brilhante escritor, envolveu-se com o cinema, teatro, tv (trabalhando na TV Globo como redator da extinta TV Mulher), mas foi nos quadrinhos e nos livros que ficou mais conhecido, além de sua participação ativa nos movimentos políticos e sociais, sempre com uma crítica mordaz ao regime militar da época.

Nascido a 05 de fevereiro de 1944 em Ribeirão das Neves (Minas Gerais), Henfil foi embalador de queijos, office-boy em agência publicidade, jornalista e, finalmente, ilustrador quadrinista, no que acabou por dedicar toda a sua vida, ao da escrita.

HENFIL

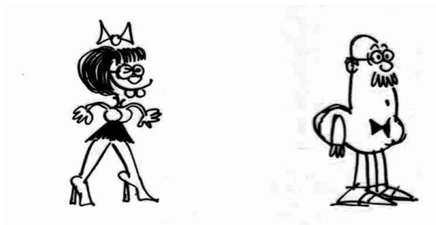
MINAS GERAIS / RIO DE JANEIRO



Começou sua carreira em 1964 na extinta revista "Alterosa", de Belo Horizonte, a convite do editor e escritor Robert Dummond, onde nasceram suas personagens mais famosas, "Os Fradinhos".

Em 1965, começou a fazer caricatura política para o Diário de Minas. Fez charges esportivas para o Jornal dos Sports do Rio de Janeiro, em 1967, colaborando também nas revistas Visão, Realidade, Placar e O Cruzeiro.

A partir de 1969, ajudou a fundar o semanário Pasquim e passou a colaborar com o Jornal do Brasil, onde seus personagens atingiram um grande nível de popularidade.



Com a implantação do AI-5 (ato que permitia a censura total dos meios de comunicação) e com os órgãos de repressão prendendo e torturando aqueles que eram considerados "subversivos", em 1972 Henfil lançou a revista Fradim pela editora Codecri, que tornou seus personagens mais conhecidos.

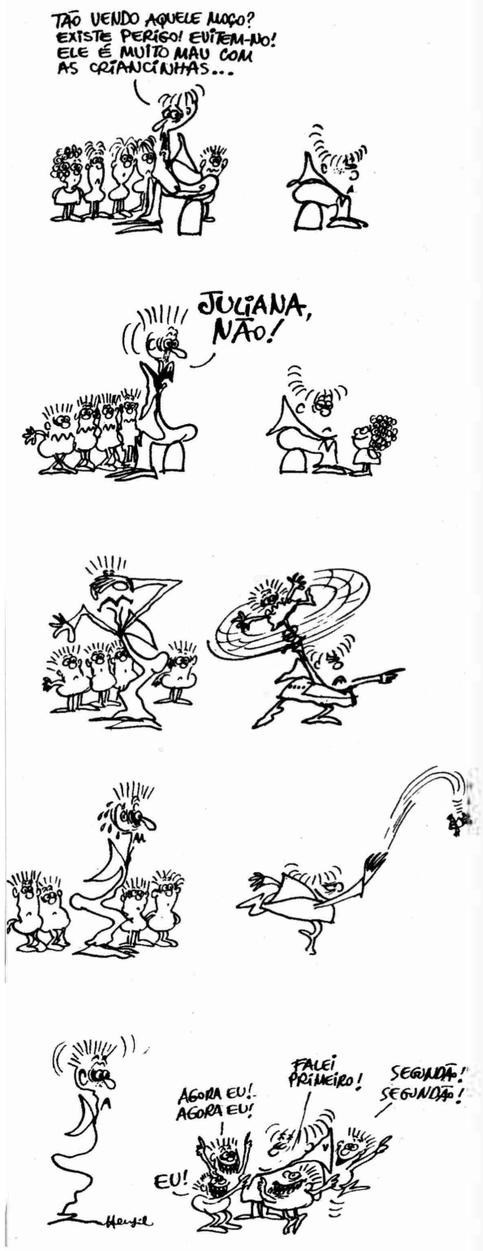
Além dos fradinhos Cumprido e Baixim, a revista tinha também os personagens Graúna, Bode Orelana, o nordestino Zeferino e Ubaldo, o paranóico. Através de seus personagens podia fazer uma crítica à sociedade e ao regime em que o país vivia.

Henfil sempre teve a saúde frágil, e após trabalhar 10 anos no Rio de Janeiro, decidiu se mudar para Nova York, onde passou dois anos em tratamento de saúde, aproveitando para tentar investir na carreira artística por lá.

Nesse período escreveu o livro "Diário de um Cucaracha", onde narra suas andanças pelos Estados Unidos, contando em especial o choque cultural e as dificuldades pelas quais passou.

Sua temporada lá não correu como esperava; os americanos consideravam seus desenhos agressivos e ofensivos, e a reação do público americano não foi boa.

Numa tentativa de publicar na Revista Playboy americana, a entrevista que teve durou bem poucos minutos: simplesmente disseram que seus desenhos eram feios.



De volta ao Brasil, morou algum tempo no Rio e em Natal (RN), retornando novamente ao Rio de Janeiro.

Além das histórias em quadrinhos e cartuns, Henfil realizou a peça de teatro "A Revista do Henfil" (em coautoria com Oswaldo Mendes), escreveu, dirigiu e atuou no filme "Tanga - Deu no New York Times" e teve uma incursão na televisão com o quadro "TV Homem", uma série de piadas e gags dentro do programa "TV Mulher", na Rede Globo.

Como escritor, publicou sete livros entre 1976 e 1984: "Hiroxima, Meu Humor", "Diário de Um Cucaracha", "Dez em Humor" (coletiva), "Diretas Já", "Henfil na China", "Fradim de Libertação" e "Como se Faz Humor Político".

Tanto seus desenhos quanto seus textos tinham algo em comum: eram soltos, livres, fluídos, quase inocentes, mas altamente expressivos, inteligentes e cheios de impacto.

Através de seus textos, quadrinhos e declarações, Henfil teve uma atuação marcante nos movimentos políticos e sociais do país, lutando contra a ditadura, pela democratização do país, pela anistia aos presos políticos e pelas Diretas Já.

Henfil e seus dois outros irmãos, Chico Mário e Herbert José de Souza, o Betinho, eram todos hemofílicos, e numa transfusão de sangue em um hospital público, tanto Henfil quanto Betinho foram contaminados pelo vírus HIV, Aids.

Naquela época praticamente não havia nenhum tipo de tratamento, fato que o levou a falecer em 1988 por complicações da doença, no auge da carreira, com reconhecimento nacional e publicando nas mais importantes revistas brasileiras.

Só não chegou a ver o fim do regime que ele tanto combateu, mas que terminaria pouco depois. Seu irmão Betinho viria a falecer 9 anos depois, também devido à Aids.

MEMÓRIA: HENFIL

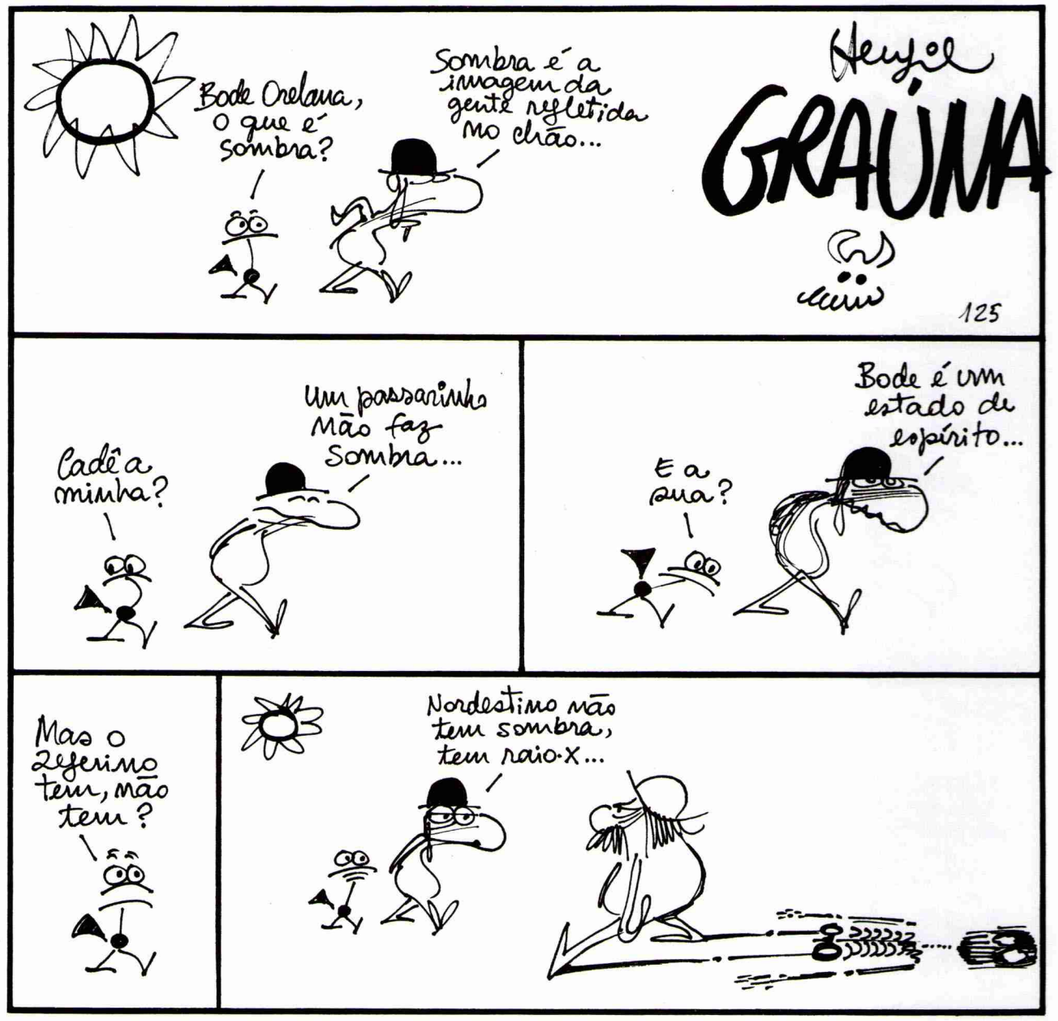
Henfil deixou uma numerosa seleção de citações famosas feitas durante a vida, e duas delas dizem:

"Quando eu faço um desenho, eu não tenho a intenção que as pessoas riam. A intenção é de abrir, e de tirar o escuro das coisas."

"Se não houver frutos, valeu a beleza das flores; se não houver flores, valeu a sombra das folhas; se não houver folhas, valeu a intenção da semente."

Fonte: parte deste texto foi inspirado em matéria do Wikipedia.

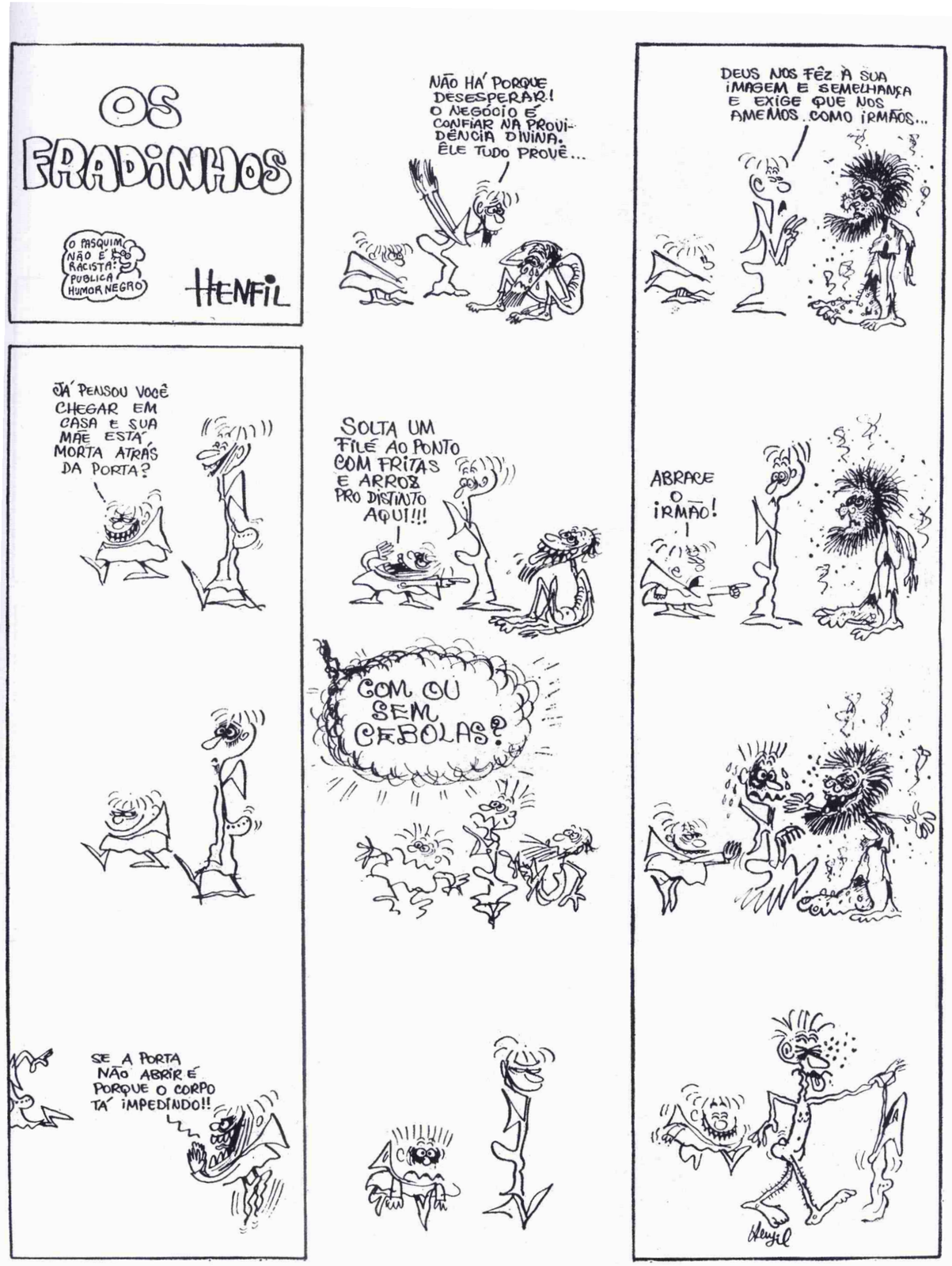
26a



26b

MEMÓRIA: HENFIL

27a



27b

MEMÓRIA: HENFIL

GUSTAVO DUARTE

Foto: arquivo Gustavo Duarte

© Gustavo Duarte

Cartunista e caricaturista de enorme talento, Gustavo Duarte apresenta o mais simples e rápido passo a passo da Ilustrar: em apenas 4 etapas qualquer um pode aprender e fazer trabalhos tão incríveis como os dele.

Mas essa facilidade engana. Apesar da simplicidade enorme do acabamento, ficam claros no trabalho de Gustavo dois pontos importantes: um acabamento simples, bem-feito e eficiente pode ter o mesmo impacto que algo mais elaborado; mas acima de tudo, um ótimo desenho fundamental.

Aliás, justamente com um extraordinário desenho, Gustavo Duarte conseguiu conquistar um espaço importante no mercado editorial, onde, recentemente, lançou sua própria revista, chamada "Có!".

GUSTAVO DUARTE

SÃO PAULO

GUSTAVO@GUSTAVODUARTE.COM.BR

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

0.

Aqui está o passo a passo de como costumo fazer os meu desenhos.

De uma maneira geral é sempre muito simples.

O primeiro passo é criar o desenho no lápis. Com uma lapiseira 0.5 e grafite 2B desenho normalmente no papel.

2.

Ainda no papel, artefinalizo o traço sobre o lápis com caneta nanquim descartável.

Os tamanhos das canetas usados são 0,2 0,8 e 1.

3.

Com o traço pronto scaneio e levo o desenho até o photoshop onde coloco as cores.

Separo a imagem em dois layers.

No layer de cima deixo o traço, que não mexo durante todo o processo.

No de baixo, coloco todas as cores básicas do desenho.

STEP BY STEP: GUSTAVO DUARTE

4.

Crio um ou dois novos layers onde aplico as cores que formam as sombras, volumes e os brilhos.

E pronto, o desenho está feito.

Acompanhe de novo:

1.

2.

3.

4.

STEP BY STEP: GUSTAVO DUARTE

31a

31b

STEP BY STEP: GUSTAVO DUARTE

O Japonismo

por Renato Alarcão

O convite para escrever para vocês, leitores da Ilustrar, veio na edição passada, na qual meu livro "36 Vistas do Cristo Redentor" foi tema da coluna passo a passo.

Mas bem antes disso já havia colaborado na edição inaugural da revista, na seção portfolio. Esta é portanto uma colaboração de longa data e espero que muitas novas possam ocorrer em tempos vindouros.

Hiroshige

Foto: arquivo Renato Alarcão

© Renato Alarcão

Costumo dizer sempre que a nossa profissão nos abre a oportunidade de aprender coisas novas a cada trabalho. Os textos e livros que ilustramos, e principalmente a pesquisa que temos que empreender para criar nossas imagens, nos abrem esta porta para novos conhecimentos. Foi assim que surgiu o tema do artigo que inaugura este espaço na Revista Ilustrar.

Este é um desdobramento do texto de apresentação do "36 Vistas do Cristo Redentor", já que, na pesquisa que realizei para aquele projeto, observei os precursores "36 Vistas do Monte Fuji", do artista Katsushika Hokusai (1760-1849), e também as "36 Vistas da Torre Eiffell" do francês Henri Riviere.

Foi durante aquele processo que topei com o Japonismo, assunto que até então conhecia apenas vagamente. Compartilho então com vocês, leitores desta revista, algo do que aprendi sobre este interessante tema.

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

Klimt

Van Gogh

A influência da cultura japonesa na arte ocidental, em especial na Europa, encontrou na Paris do século XIX o seu terreno mais fértil, que resultou numa "onda estilística" que ganhou o nome de Japonismo.

Aquele foi um fenômeno que, desde o início, esteve ligado às chamadas vanguardas, trouxe uma profunda influência na pintura, no desenho, nas gravuras, no design de objetos utilitários como porcelanas, cristais, pratarias, adornos de metal, tecidos e, obviamente, também nas artes gráficas.

As gravuras japonesas foram vistas pelos artistas europeus pela primeira vez em 1867, durante a Exposição Universal de Paris.

O Japão havia reaberto suas portas para o comércio exterior depois de mais de 200 anos de isolacionismo e as suas artes decorativas estavam chegando com grande sucesso ao Ocidente.

Peças de porcelana eram embaladas e protegidas por papéis de arroz nos quais estavam impressas belíssimas ilustrações. Por seu exotismo, aquelas imagens logo atraíram a atenção do olhar de colecionadores e artistas.

Logo a vanguarda da pintura francesa foi tomada de assalto por aquelas impressões em cores planas e intensas.

Artistas viram-se fascinados também pela sua linguagem formal, na qual se destacavam a ausência de perspectiva e sombras, as linhas precisas, os padrões geométricos e decorativos, e um senso de composição inovador.

O atrativo que a arte japonesa gerou entre os artistas parisienses deu-se em parte também por causa do seu conceito imbuído do "espírito da natureza", o que encontrou eco na busca que aquelas vanguardas artísticas estavam empreendendo.

Para alguns artistas o contato com as artes japonesas foi a tal ponto crucial que permitiu que eles encontrassem e definissem seus próprios caminhos.

Van Gogh em suas cartas ao irmão Theo, manifestou sua admiração com a arte japonesa com grande entusiasmo, elevando-a ao nível de uma filosofia existencial, algo que inspirava sua própria vida.

"Se você estuda a arte japonesa, você descobre um homem que é, sem dúvida sábio, filosófico e inteligente…" , disse ele, "…mas em que ele gasta seu tempo? Mede a distância entre a Terra e a Lua? Estuda a política de Bismarck? Não. Ele simplesmente examina minuciosamente uma haste de grama."

O holandês prossegue a sua carta, " …aquela haste de grama o leva a desenhar qualquer planta, depois as estações, e então as grandes vistas e paisagens, os animais e finalmente a figura humana.

Assim ele empreende sua vida, e ela é muito curta para que ele alcance tudo."

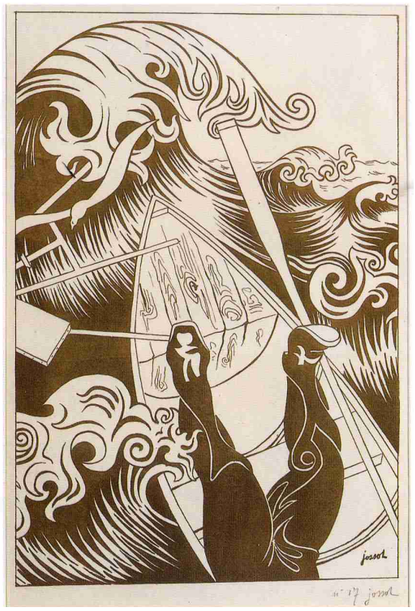
Van Gogh, que como muitos artistas da época colecionava gravuras japonesas, concluiu então, "Veja você que é quase uma verdadeira religião isso que nos ensinam os japoneses, pessoas tão simples e que vivem em contato com a natureza como se elas mesmas fossem flores."

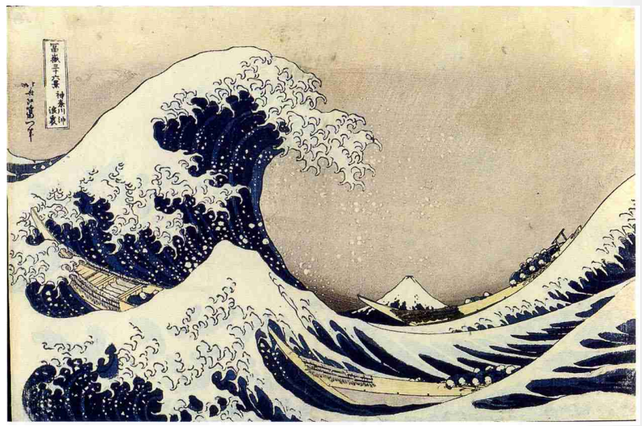
Outro vanguardista europeu que nutria grande admiração pela arte japonesa, em especial pelo artista Hokusai, era o pintor Edgard Degas.

"Hokusai não é apenas mais um artista dentre outros neste mundo vão. Sozinho ele é uma ilha, um continente, um mundo inteiro!", disse Degas sobre seu ídolo.

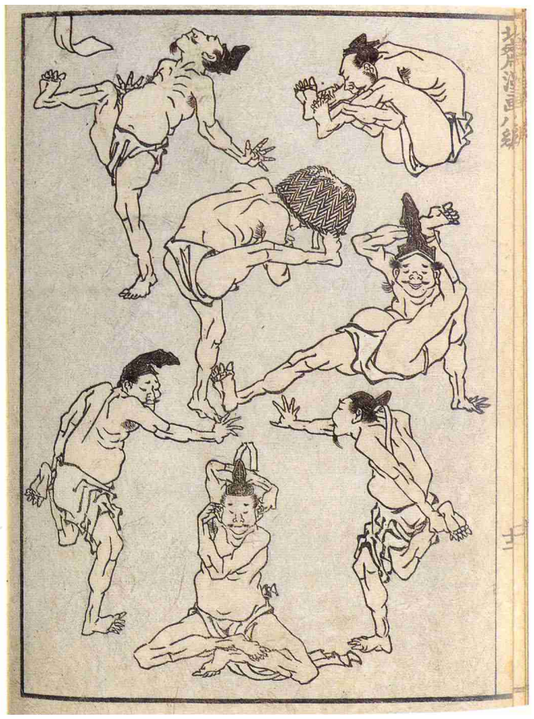
Katsushika Hokusai (1760-1849) destacava-se como o mais emblemático, o mais prolífico e de fato um dos mais virtuosos artistas japoneses de sua época e possivelmente de todos os tempos.

Tamanha produção e talento contrastam com a modéstia que ele frequentemente manifestava em seus escritos. Nestes, sempre parecia estar





A influência da arte japonesa na gravura de Henri Jossot, que traz referências à obra "A Grande Onda"



No cartaz "Jane Avril", de Henri de Toulouse Lautrec, a influência do traço de Hokusai e seus mangás

esperando a graça de receber mais alguns anos de vida, para que, através da prática contínua e disciplinada, pudesse atingir um "razoável" nível de competência.

Uma personalidade ao mesmo tempo apaixonada e desencantada (tingida com leves pinceladas de excentricidade) a acompanhar um trabalho inovador e livre de convenções, fizeram com que Hokusai fosse revestido da aura de gênio.

A arte e as idéias do japonês causaram verdadeira fascinação entre seus pares europeus, em especial os círculos artísticos de Paris da metade

Edgar Degas em muitos momentos de sua pintura deixa transparecer a influência da composição japonesa, com equilíbrio entre espaços cheios e vazios

COLUNA NACIONAL: RENATO ALARCÃO

Cena das 36 Vistas da Torre Eiffel, de Henri Riviere

do século XIX, que se embeberam da estética, dos modelos iconográficos e também da filosofia de Hokusai.

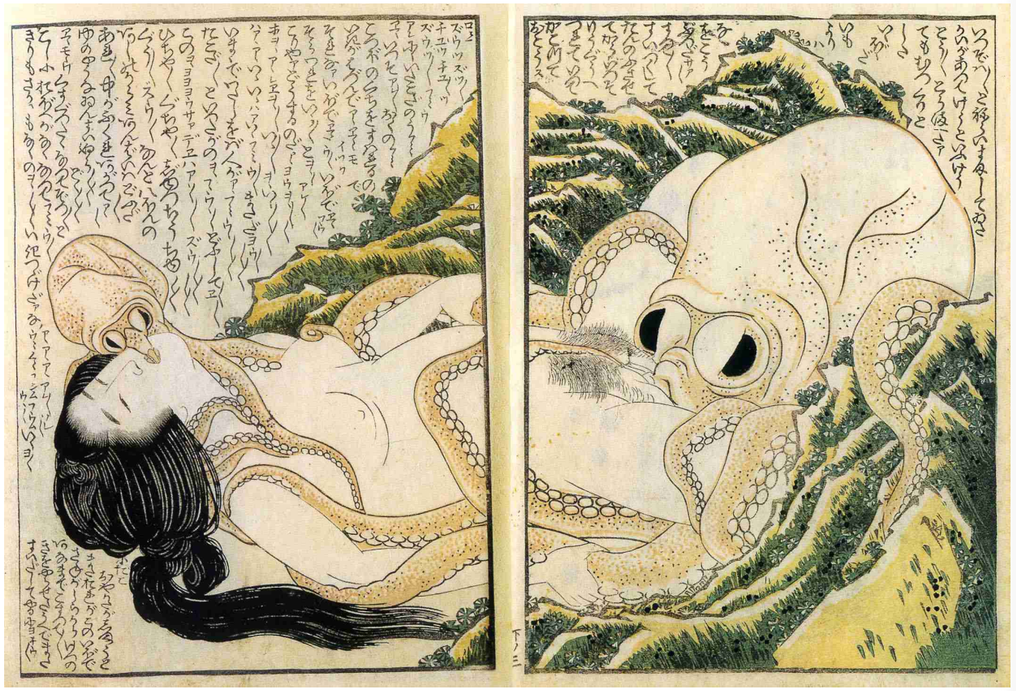
Os mangás – álbuns de desenhos – produzidos por Hokusai foram por um bom tempo considerados a "quintessência das artes gráficas", e algumas fontes os citam como as centelhas que inauguraram a onda do Japonismo na Europa.

Hokusai produziu não apenas mangás, mas milhares de pinturas, gravuras, livros ilustrados e manuais de ensino de desenho.

Muitos consideram o ápice de sua produção a série "36 Vistas do Monte Fuji" (que na verdade reunia 46 imagens, das quais fazia parte a famosa gravura "A Onda") e depois os 3 volumes que compõem "As 100 Vistas do Monte Fuji" (com gravuras produzidas inteiramente em tons de preto e cinza).

Vale mencionar que o Monte Fuji, vem sendo, há anos, um tema extremamente popular e simbólico na arte do Japão.

A própria história e identidade nacionais estão vinculadas à montanha, que simboliza a perfeição, a beleza e a imortalidade.
Sua forma simples oferece ao artista infinitas possibilidades de aprimoramento, como atesta a história de um monge do século XVIII



Hokusai também se aventurou pelos caminhos do erotismo

Duas imagens de Hokusai produzidas a partir das mesmas matrizes.

Hokusai

que fez mais de 600 tentativas de registrar a silueta do monte com um único e perfeito gesto de pincel.

Um outro artista japonês que, assim como Hokusai, criou gravuras inspiradas no Monte Fuji foi Utagawa Hiroshige (1797 – 1858).

Ambos foram expoentes da chamada Ukiyo-e, a grande tradição da xilogravura japonesa produzida desde o século XVII.

Com eles a tradição clássica das artes japonesas foi revolucionada, já que, ao invés explorar temas como xoguns, samurais, gueixas e as cenas aristocráticos de outrora, aqueles artistas optaram por representar o homem do povo, a paisagem urbana e a vida cotidiana nas vilas e cidades.

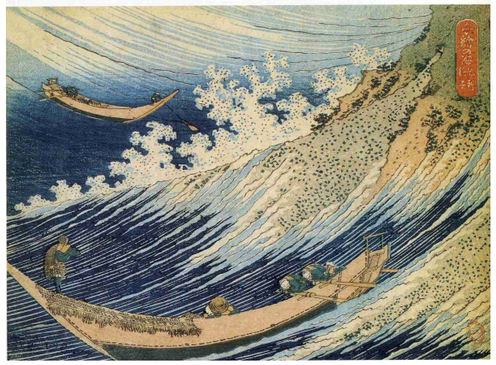
A arte de Hokusai e Hiroshige seguia conquistando adeptos. Um deles, o francês Henri Rivière, tomou contato com o Japonismo no legendário café Chat Noir, ponto de encontro de intelectuais e artistas de vanguarda.

A partir dali, Rivière dedicou-se a uma extensa pesquisa sobre arte japonesa, tornando-se uma figura-chave no revival das xilogravuras e litografias impressas em múltiplas cores.

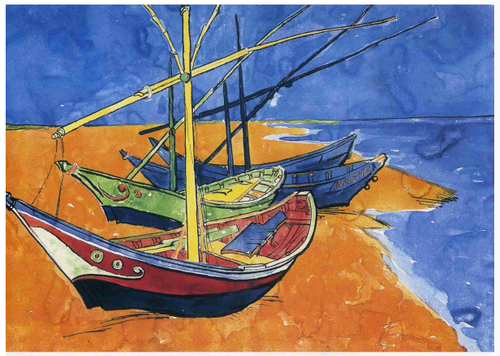
Inspirado pelas possibilidades técnicas da litografia para representar imagens ricas em detalhes e sutilezas atmosféricas, Rivière realizou em 1897 um dos mais ambiciosos projetos em gravura colorida que a Europa havia produzido até então.

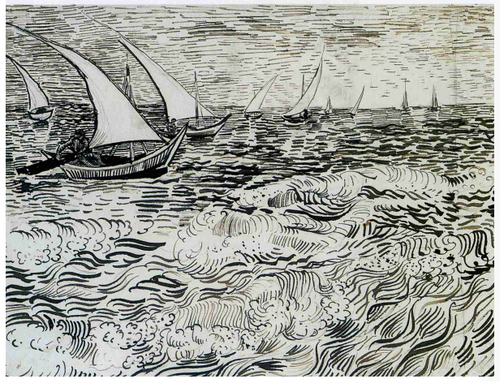
Em colaboração com o gravador Eugène Verneau, o artista traduziu suas vistas panorâmicas de Paris com o elegante sotaque do Japonismo em diversas litografias, algumas delas contendo mais de uma dúzia de cores (o que exigia a produção e registro de um mesmo número de matrizes de impressão).

COLUNA NACIONAL: RENATO ALARCÃO

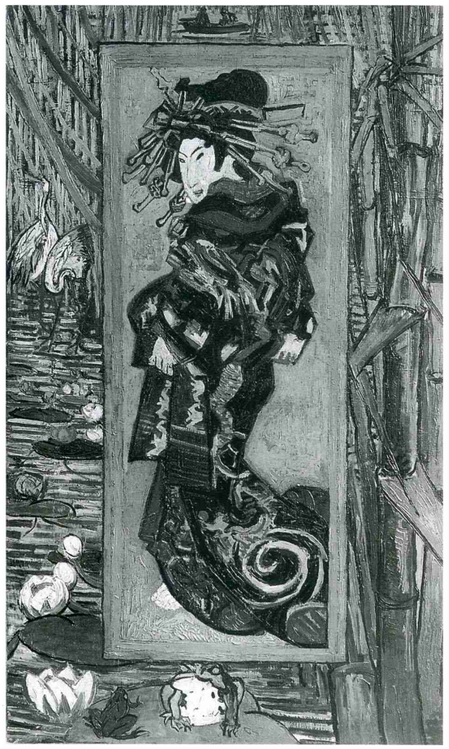


Apuro na técnica de impressão xilográfica e composição inovadora fez de Hokusai um artista lendário.





Van Gogh produziu muitos trabalhos onde a influência japonesa é marcante.



À esquerda, um estudo de Van Gogh sobre a arte da capa da revista de artes Paris Illustré.

O projeto se chamou "As 36 Vistas da Torre Eiffel".

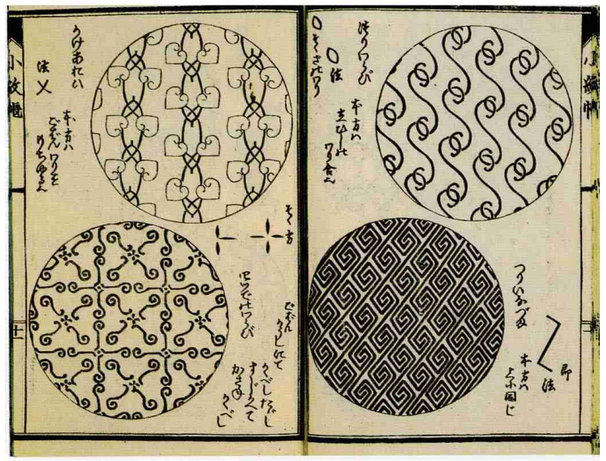
A influência da gravura japonesa teve ainda um profundo impacto no desenvolvimento posterior de novos estilos na arte ocidental, em especial o Art Nouveau na França e o Judgenstil na Áustria.

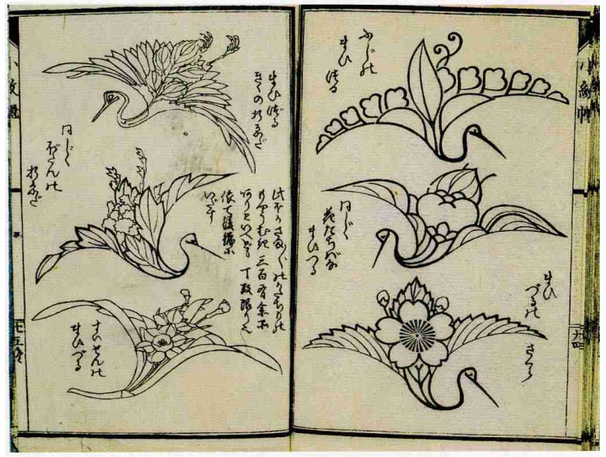
Dentre os inúmeros artistas influenciados pelas gravuras Ukiyo-e destacam-se também nomes como Degas, Toulouse-Lautrec, Monet, Pierre Bonnard, van Gogh, Renoir, Camille Pissarro, Paul Gauguin, Aubrey Beardsley e Klimt.

A influência da tradição japonesa persiste até os dias de hoje.

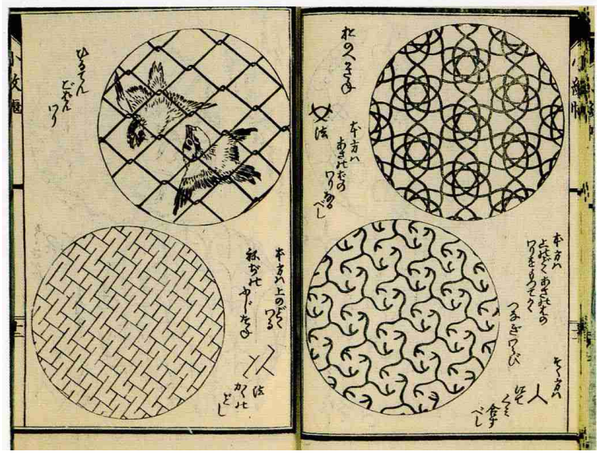
Não é necessário muita sagacidade de espírito nem mesmo um olhar muito aguçado para perceber o "DNA gráfico" dos mestres orientais do passado nas muitas formas do atual grafitti urbano, dos quadrinhos feitos a pincel, e até mesmo na onda decorativa e de padrões ornamentais que tem varrido a cena da ilustração contemporânea.

Como se vê, tudo tem um começo.





Hiroshige



Manual de desenhos de padronagem de tecido de Hokusai.

COLUNA NACIONAL: RENATO ALARCÃO

JAL HQMIX

Foto: arquivo JAL

© JAL

Considerado o Oscar dos quadrinhos do Brasil e o mais importante prêmio latino-americano na área, o prêmio HQMix completou neste ano 21 anos de premiações em diversas áreas.

Para falar sobre o prêmio e sobre suas histórias, a Ilustrar conversou com um dos seus criadores e um dos fundadores da ACB - Associação dos Cartunistas do Brasil, José Alberto Lovetro, mais conhecido como Jal.

Jal é um dos mais atuantes defensores da valorização dos quadrinhos no Brasil, e através do troféu HQMix os quadrinhos têm tido o reconhecimento justo do mercado.

Ao longo desses 21 anos muita coisa aconteceu, com muitas histórias, além da mudança constante do próprio troféu, sempre representando um conhecido personagem dos quadrinhos.

HQMIX
SÃO PAULO
HQMIX@HQMIX.COM.BR
WWW.HQMIX.COM.BR

Foto: arquivo Ricardo Antunes

01 QUAL A ORIGEM DO TROFÉU HQMIX?

O Troféu surgiu dentro do Programa TV MIX na TV Gazeta de São Paulo. Eu e o Gualberto Costa tínhamos uma coluna sobre HQ e humor gráfico no programa do Serginho Groisman e da Astrid Fontenele.

Era tudo ao vivo e em um estúdio adaptado do escritório da emissora. Foram dois anos de entradas duas vezes por semana. Em certo momento vimos que era preciso um evento que movimentasse mais a área, além do Prêmio Angelo Agostini, que também foi criado por nós.

O Angelo Agostini premiava apenas alguns itens nacionais e achavamos que tinha que ser mais ao estilo "Oscar" contemplando diversas áreas dos quadrinhos. Para haver uma votação nacional estimulamos aos outros estados brasileiros a fundarem suas associações regionais.

O primeiro evento foi no Museu da Imagem e do Som - MIS. No ano seguinte foi na casa de shows Aeroanta e apenas no terceiro começamos a utilizar a Choperia do Sesc Pompeia.

02 QUAL O OBJETIVO DO PRÊMIO?

Em primeiro lugar, dizer para a mídia e o mundo que existe um exército de artistas, editores e adoradores de HQ e humor gráfico no Brasil.

Os vários itens de premiação, que muitos criticavam, são a constatação de que existem diversos profissionais que procuram sobreviver desse setor.

Depois, dar um parâmetro de mercado dimensionado pelo próprio artista gráfico.

Pode ver que nesses 20 anos tem um painel bem forte de nossa produção que ficou mais visível em meio às outras formas artísticas como o teatro, televisão, cinema, literatura, artes plásticas, etc.

03 FOI COMO CONSEQUÊNCIA DO PRÊMIO QUE SURGIU TAMBÉM A ACB - ASSOCIAÇÃO DOS CARTUNISTAS DO BRASIL?

Como disse, tivemos que estimular associações em outros estados para que tivéssemos uma organização mínima para não ser um prêmio apenas de São Paulo.

Há 20 anos não tínhamos essa febre e facilidade da internet para facilitar nosso trabalho.

Alguns estados tiveram associações e, de outros, tivemos representantes que reuniam desenhistas para a votação.

Foi crescendo e a internet nos deu a ferramenta para conseguirmos chegar a mais de dois mil votantes. Era necessária uma associação nacional para ter representatividade para os grandes temas da área.

Criamos a ACB - Associação dos Cartunistas do Brasil, que vem cumprindo do modo possível a luta pelo reconhecimento do trabalho do desenhista.

É de voluntários e sem cobrar mensalidade, que é para que todos possam participar. Aliás, uma associação funciona mais para quem quer entrar no mercado do que para quem já conquistou o seu.

Mas também ajuda ao principiante a não cometer erros que quebram o mercado, como fazer trabalhos sem cobrar, por exemplo.

Foto: arquivo Gil Tokio

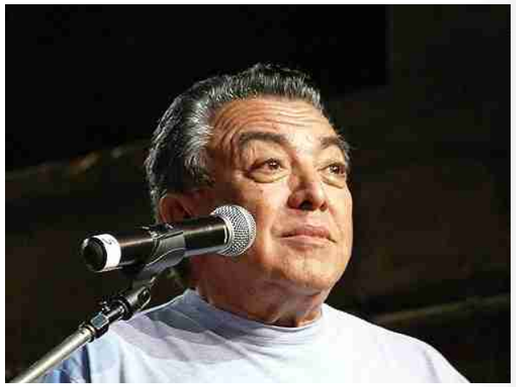


Foto: arquivo Gil Tokio

04 SOBRE O DESIGN DO TROFÉU, TODOS OS ANOS O SEU FORMATO MUDA, HOMENAGEANDO ALGUM PERSONAGEM DOS QUADRINHOS E SEU CRIADOR. QUE PERSONAGENS JÁ SERVIRAM DE REFERÊNCIA?

No início chamávamos um artista plástico para criar um troféu de sua própria interpretação. Começamos com um meu e do Gualberto, que imitava um gato misturado com um palhaço.

Para o segundo chamamos o grafiteiro Maurício Villaça que nos presenteou com um grafite "Mulher do Frango".

O terceiro foi o Guto Lacaz, que criou aquela bombinha de desenho animado e foi um tremendo sucesso. Virou nosso logotipo. Matuck, Prades, Sayeg foram outros artistas convidados.

E foi assim até que começamos a homenagear personagens importantes na história dos quadrinhos e humor gráfico nacional: Amigo da Onça, Lamparina, Pererê, Reco-Reco/Bolão e Azeitona, Sig, Horácio, Rê Bordosa, Piratas do Tietê, Rango, Madame e seu cão, Garra Cinzenta, Graúna e sua turma, Samurai e agora a Mirza-Mulher Vampiro.

Já decidimos que o ano que vem será o Astronauta do Mauricio de Sousa.

Foto: arquivo Ricardo Antunes

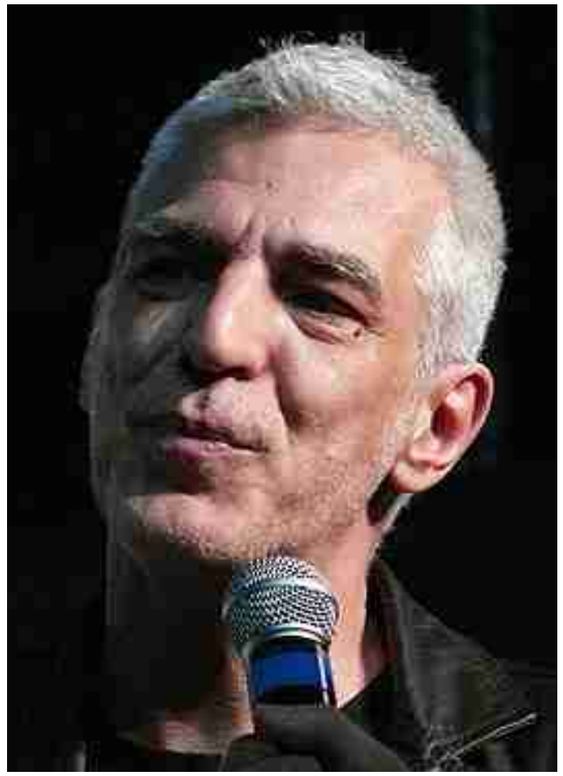


Foto: arquivo Gil Tokio

05 E O QUE HOUVE COM O TROFÉU QUE ERA UMA PIZZA?

Bem, aí foi algo que começou a mudar a nossa ideia de convidar artistas plásticos.

Conhecemos na bienal de Quadrinhos do Rio de Janeiro um promissor artista chamado Zarvos. Havia uma exposição dele no evento e achamos que ele precisava de um empurrãozinho para ser mais conhecido.

Encomendamos a personagem do J.Carlos - Lamparina. Ele fez um projeto legal de que cada Lamparina estaria em uma posição diferente. Nenhum troféu seria igual ao outro. Genial!

Mas só que no dia de entrega do troféu, ele apareceu com uns caquinhos de personagem dizendo que não havia conseguido fazer nem um.

Faltavam minutos para começarmos a entrega do troféu. O Serginho Groisman estava esperando para entrar e aí o pessoal do Sesc Pompeia conseguiu uma saída criativa.

Como era o sexto troféu e o Gual tinha feito um folder em forma de pizza dividida em sei partes, compraram mais de 40 pizzas para entregar aos premiados.

Foi engraçado depois de vermos como ficou, mas na hora estávamos pior que a muzzarela derretida das pizzas.

Depois tivemos que produzir o troféu com outro artista e entregamos no ano seguinte.

Agora, com o Olintho Tahara é uma tranquilidade. Está conosco nos últimos 8 anos.

15 PERGUNTAS PARA: JAL / HQMIX

06 QUAIS FORAM OS ARTISTAS MAIS PREMIADOS ATÉ HOJE?

Laerte ganhou todos os anos - ou como desenhista, ou como roteirista, ou como melhor publicação de humor, ou melhor tira.

O Angelí também ganhou quase todos os anos e está imbatível nos últimos anos como chargista.

Muitos reclamam que são sempre os mesmos que recebem o troféu. Se olharmos a história do troféu vemos que não é bem assim.

É que são figuras que a classe dos artistas gosta e ama os trabalhos. É o gosto dos próprios desenhistas.

Mas estamos estudando uma nova norma de que quem ganhar três vezes seguidas em algum mesmo ítem, fica automaticamente fora da competição no ano seguinte.

Mas ainda está em discussão dentro da Comissão Organizadora.

07 MAS TAMBÉM CONCORREM AO HQMIX ARTISTAS INTERNACIONAIS. QUAIS JÁ FORAM PREMIADOS?

Como é um troféu para toda a área, os lançamentos internacionais não poderiam ficar de fora.

Cada vez que é noticiada a premiação de algum estrangeiro na imprensa internacional, e isso vem acontecendo, também se fala dos nossos valores brasileiros. É uma forma de entrarmos no mercado globalizado.

Fora do Brasil é preciso formar uma opinião de que temos vários artistas que não devem nada para os grandes autores internacionais. No xadrez do mercado tem peças que andam pra frente e outras para o lado.

Temos que saber movimentá-las para nos colocar como uma força dentro do tabuleiro. Autores como Will Eisner, Neil Gaiman, Bonelli e Milazzo já vieram ao Brasil receber o troféu.

Outros receberam em seus países. Isso demonstra que o HQMix já é reconhecido internacionalmente.

Foto: arquivo HQMix

Foto: arquivo HQMix

08 UM LADO POUCO COMENTADO É QUE O HQMIX FAZ O RECONHECIMENTO POR TRABALHOS DE PESQUISA SOBRE QUADRINHOS, EM ESPECIAL PARA DOUTORADOS, MESTRADOS E TCC. SENTE QUE TEM HAVIDO UM MAIOR INTERESSE PELOS QUADRINHOS DENTRO DO MEIO ACADÊMICO?

A grande alegria é vermos que os trabalhos de doutorado, mestrado e final de curso das universidades estão cada vez mais sendo temáticos de quadrinhos.

Começou como um prêmio para trabalhos de pesquisa e hoje são três categorias. A cada ano crescem, tanto no número de inscritos quanto na qualidade.

A Sonia Luyten montou uma banca nacional de respeito com o Waldomiro Vergueiro, Henrique Magalhães, Cristina Merlo, Andrea de Araujo Nogueira e a própria Sonia.

Para o próximo ano a ideia é que um dos vencedores, ao menos, se transforme em livro publicado.

09 E DE QUE FORMA ESSE INTERESSE NOS MEIOS ACADÊMICOS PODERIA SE REVERTER COMO BENEFÍCIO AO MERCADO?

Todos sabem que a discussão de um tema nas universidades é diretamente ligada ao seu valor como linguagem e histórico.

Só vale analisar o que não está morto e ainda pode arejar ideias interessantes, vivas.

Para quem vive dizendo que os quadrinhos morreram, esse crescente interesse no meio acadêmico vem justamente no caminho contrário.

Foto: arquivo Ricardo Antunes

10 AS CATEGORIAS QUE CONCORREM AO PRÊMIO FORAM AUMENTANDO COM OS ANOS, MAS NESTE ANO DE 2009 HOUVE UMA MUDANÇA GRANDE NA ESTRUTURA DA PREMIAÇÃO. POR QUE HOUVE ESSA MUDANÇA?

A cada ano analisamos o que acontece com o mercado. Tudo é muito dinâmico e alguns itens são superados por outros.

Foi assim que começamos a premiar a área digital. Blogs, flogs, Sites e tudo o que foi substituindo os fanzines. Agora temos as revistas independentes que não podem mais ser chamadas como fanzines.

Também juntamos alguns itens como mídia de quadrinhos ou teriamos que ter um troféu para mídia de TV, mídia internet, mídia impressa, etc.

Procuramos não inflar os itens mas adequá-los à realidade do momento.

Cremos que isso tem funcionado, apesar de algumas reclamações.

As mesmas pessoas que reclamavam que havia muitos itens para dar prêmio para todo mundo, agora criticam a supressão de alguns itens.

A verdade é que passamos o ano todo discutindo para melhorar o troféu e também erramos na mão de vez em quando.

Mas estamos no caminho certo.

15 PERGUNTAS PARA: JAL / HQMIX

Foto: arquivo HQMix

11 ESSE MAPA QUE O HQMIX MONTOU NESSES 20 ANOS DE VIDA TROUXE ALGUMA MUDANÇA IMPORTANTE?

Interessante. Houve uma mudança de postura dos fanzineiros que começaram a se organizar nacionalmente, tanto para troca de informações como para um esquema de distribuição alternativa e melhora na qualidade dos produtos apresentados.

Creio que a internet e o maior intercâmbio por listas de discussão formou um pensamento que busque um público mais amplo. As editoras também foram nascendo e pulverizando a produção.

Os desenhistas novos entram no mercado já com bagagem feita e alguns estouram mais rapidamente do que antes.

Quando se levava uns 10 anos para entrar no quadro de produção profissional, hoje pode reduzir para dois anos ou até menos.

Uma coisa é certa, a diversidade que atingimos e a reconquista do mercado de livrarias para os quadrinhos denotam a força que ainda tem essa linguagem para conquistar público.

12 QUAL SUA ESPECTATIVA PARA OS PRÓXIMOS ANOS?

Estamos em uma transição que vem desde 2007 e acho que quase termina em 2010.

Muitas reuniões que tomam bastante o tempo dos envolvidos na organização e geralmente sem o devido reconhecimento da classe.

O Gualberto e eu estamos deixando a frente do troféu para que não tenha mais a cara de duas pessoas mas de um grupo e de toda a classe.

Tivemos novos presidentes como o Zélio, o Orlando Pedroso e agora a Sonia Luyten que realmente ajudaram muito para que tenha essa nova cara de diversidade. Não abandonamos nosso filho, mas sabemos que ele vai casar e ter sua própria vida.

É importante que todos lutem por esses eventos que evidenciem o trabalho que vem sendo desenvolvido por nossos artistas e editores desde Angelo Agostini.

Somos pioneiros no mundo na publicação de quadrinhos. Se não contarmos isso aos quatro ventos, se perde no deserto da mídia mundial.

Foto: arquivo Gil Tokio

13 EM RELAÇÃO AOS PREMIADOS, HÁ MUITAS RECLAMAÇÕES PELOS RESULTADOS DA VOTAÇÃO?

Mais do que deveria, pois posso não concordar com metade dos premiados mas tenho que aceitar uma decisão de categoria. Seria mais fácil reunir dez pessoas como juri e escolher os premiados.

Com essa estrutura de votação para mais de dois mil profissionais houve uma exigência de auditoria e também de respeito ao resultado final.

O que é preciso fazer e estamos no caminho é melhorar a qualidade de voto com o conhecimento maior do que foi publicado e feito no ano.

Para isso estamos conseguindo que as editoras tenham um ítem no site dos lançamentos no ano e uma resenha ou até degustação.

Assim, ao invés de votar apenas no que conhece, poderá analisar mais na comparação. Ninguém tem dinheiro para comprar tudo o que sai nas bancas. Vamos melhorar esse acesso e, consequentemente, a qualidade de voto.

As reclamações estão diminuindo ano a ano. Quando não houver nenhuma também terá alguma coisa de errado porque a unanimidade é burra, como alguém disse um dia.

Foto: arquivo Gil Tokio

14 MAS EXISTE O VOTO EM BLOCO OU GRUPOS QUE VOTAM EM SEUS PRÓPRIOS MEMBROS?

A decantada panelinha sempre existiu em todas as áreas.

É algo normal com pessoas que lutam em conjunto para atingir algum objetivo e acabam vendo outro grupo como concorrente direto.

Estamos recadastrando os votantes com mais informação de cada um para entendermos melhor como votam.

Mas as panelinhas vão perdendo a força com o aumento de votantes, pois estarão num caldeirão maior.

Primeiro planejamos ter um troféu de respeito e aceito pelo menos pela maioria.

Agora temos que trazer à consciência de todos que o Troféu HQMix não é apenas um "convescote" de amiguinhos em festa, mas uma bandeira de defesa de nosso trabalho. Ganhar o Troféu pode ser ótimo para quem ganhou, mas cria centenas de frustrados por achar que deveriam ganhar no lugar daquele.

Isso só é superado quando não se encarar um colega de trabalho como concorrente, mas como mais um na luta pelo mercado. O Troféu é mais isso. Precisamos dele.

Nesse 21º recebemos a visita do Ministro da Educação para apoiarmos o Programa Nacional de Bibliotecas nas Escolas que tem porcentagem de distribuição de quadrinhos para as escolas no Brasil.

Ele veio porque achou importante e ficou até o final do evento. Foi a maior audiência de um Ministro para a nossa classe em toda a história. A conquista não é de apenas um troféu, mas de todos nós.

15 PERGUNTAS PARA: JAL / HQMIX

15 E A COMISSÃO ORGANIZADORA É ESCOLHA DE QUEM?

Temos duas entidades que são os braços e pernas do HQMix, a ACB - Associação dos Cartunistas do Brasil e o IMAG - Instituto Memorial de Artes Gráficas do Brasil.

As pessoas da comissão são chamadas por essas entidades por reconhecimento de sua seriedade.

Agora mais ainda, pois é regra de nosso estatuto que os participantes da Comissão não podem concorrer a troféu de caráter individual.

Os de caráter coletivo tudo bem, pois aí seria uma punição aos outros que não são da comissão.

É cortar na própria carne para poder dar seriedade ao resultado.

Também recusamos patrocínio de editora, pois alguém poderia dizer que uma ganhou por ser patrocinadora.

Só se todas pudessem contribuir, mas isso é impossível devido à volatividade de nosso mercado.

Foto: arquivo HQMix

40a

40b

15 PERGUNTAS PARA: JAL / HQMIX

DICA DE BLOGS 2

Quer saber tudo o que se passa sobre ilustração, arte, design e cultura? Fique ligado nestes blogs bacanas de gente antenada e esperta. O volume e a qualidade de informação são imperdíveis, e são só alguns de vários blogs interessantes à disposição.
Numa outra edição indicaremos mais alguns, mas por enquanto ficam estes:

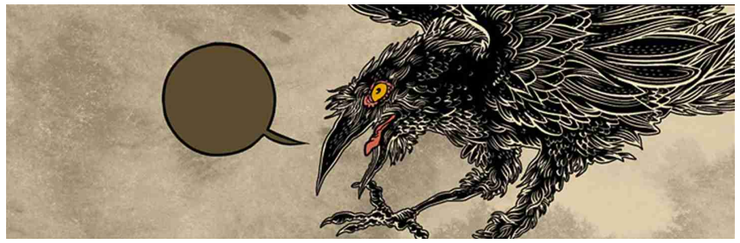
Blog Drawger: www.drawger.com

Blog Illustration Art: http://illuvstrationart.blogspot.com

Blog Illustration Mundo: www.illustrationmundo.com

Site Plan 59: www.plan59.com
(sensacional site dedicado só à ilustrações dos anos 40 e 50)

Blog Today's Inpiration: http://todaysinspiration.blogspot.com
(outro site para quem gosta de ilustrações dos anos 40 e 50)



Blog do ilustrador Rafael Grampá: http://furrywater.wordpress.com

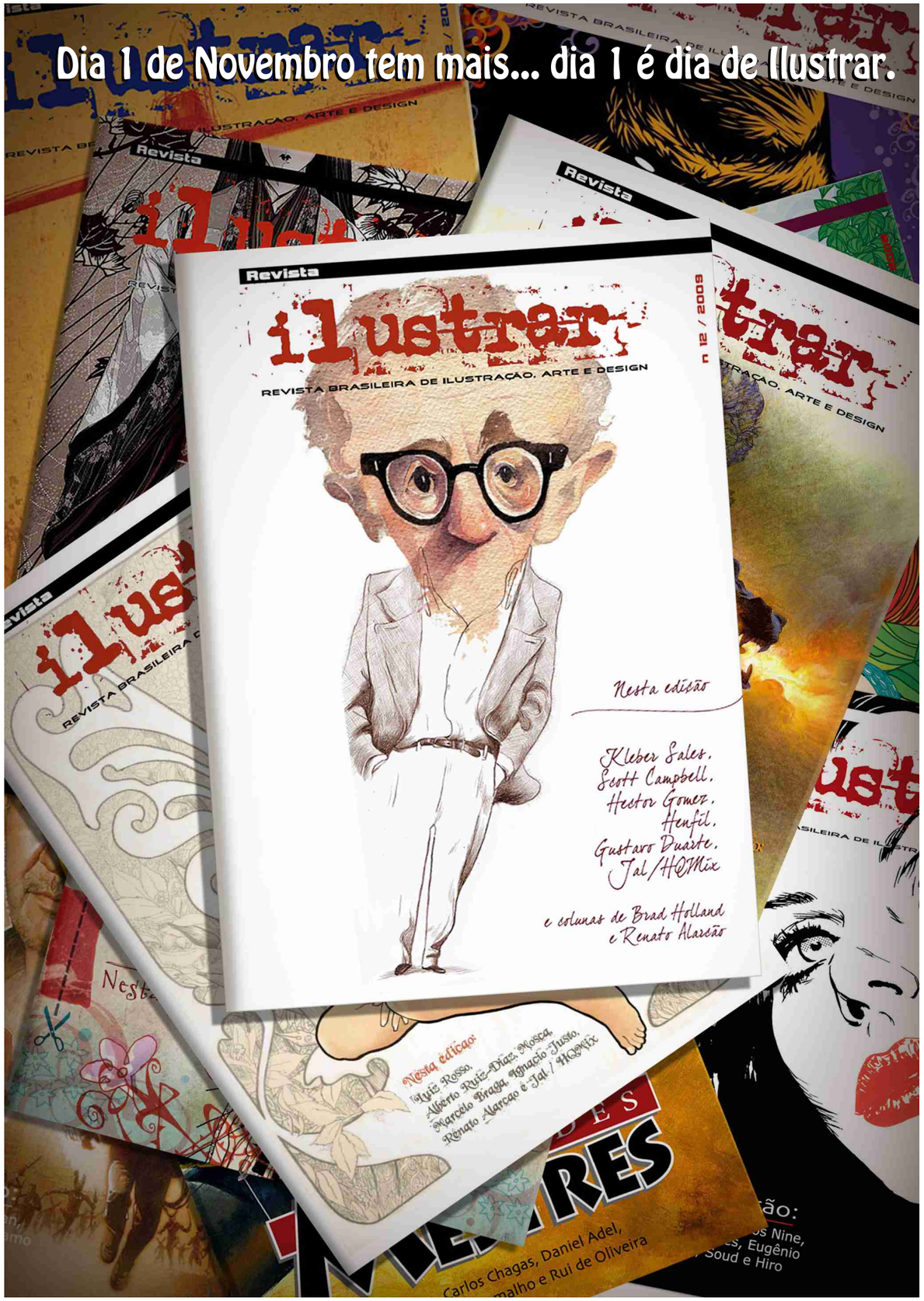
Blog do ilustrador Henrique Abreu: http://shenrique.wordpress.com

Blog Universo HQ: www.universohq.com
(premiado 8 vezes no HQMix como melhor blog sobre quadrinhos)

Blog Impulso HQ: www.impulsohq.com.br

Blog The Little Chimp Society: http://thelittlechimpsociety.com

Fórum Computer Graphic Society: www.cgsociety.org
Este é com certeza dos melhores fóruns onde se pode encontrar o que tem sido feito de mais interesssante na área de computação gráfica, tanto 2D quanto 3D.

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