



Música, editori<mark>al</mark> e muito mais...

cada nova edição da Ilustrar novos pontos de interesse vão surgindo, e nesta edição 17 acabamos por abordar mais a área musical e editorial, com um resultado de encher os olhos.

Na seção Portfolio temos Fernando Lopes, ilustrador de Brasília que trabalha para o jornal Correio Braziliense em ilustrações cheias de influências artísticas, e o Sketchbook fica por conta do gaúcho Mateus Santolouco, direto de Porto Alegre, que além de desenhos incríveis utiliza papéis pouco comuns para os sketches.

Na seção 15 perguntas a entrevista ficou com o veterano carioca Mario Bag, onde apresenta uma extensa carreira trabalhando com capas de discos e ilustrando revistas e livros, muitas vezes escritos por ele próprio.

O Passo a Passo é uma imagem do próximo catálogo Imaginabilis V, com uma grande ilustração 3D produzida pelo Estúdio DR2 (e com uma dedicatória toda especial feita pela filha de Rafael de Lima, um dos sócios do estúdio).

Na seção Internacional temos a presença de Derek Riggs, ilustrador inglês mundialmente conhecido por fazer as capas dos álbuns do Iron Maiden, numa conversa que vai muito além da banda.

E como sempre, com as colunas imperdíveis de Brad Holland, dessa vez falando sobre suas desventuras com os peixes, e Renato Alarcão, sobre quatro acordes e a pressa em alcançar o sucesso, com ilustrações de Plínio Fuentes.

Espero que gostem, e dia 1 de setembro tem mais...

Surrey

RICARDO ANTUNES

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





EDITORIAL:		2
·		
15 PERGUNTAS PARA: Mario Bag		39
CURTAS].	50
LINKS DE IMPORTÂNCIA	<u>/</u>	51
	PORTFOLIO: Fernando Lopes COLUNA INTERNACIONAL: Brad Holland INTERNACIONAL: Derek Riggs	PORTFOLIO: Fernando Lopes COLUNA INTERNACIONAL: Brad Holland INTERNACIONAL: Derek Riggs SKETCHBOOK: Mateus Santolouco STEP BY STEP: DR2 Ilustração COLUNA NACIONAL: Renato Alarcão 15 PERGUNTAS PARA: Mario Bag CURTAS LINKS DE IMPORTÂNCIA



ENDEREÇO DA REVISTA: www.revistailustrar.com

DIREÇÃO, COORDENAÇÃO E ARTE-FINAL: Ricardo Antunes

ricardoantunesdesign@gmail.com

DIREÇÃO DE ARTE: Neno Dutra - nenodutra@netcabo.pt

Ricardo Antunes - ricardoantunesdesign@gmail.com

REDAÇÃO: Ricardo Antunes - ricardoantunesdesign@gmail.com

REVISÃO: Helena Jansen - donaminucia1@gmail.com

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

ILUSTRAÇÃO DE CAPA: DR2 Ilustração - drdois@uol.com.br

PUBLICIDADE: revista@revistailustrar.com

DIREITOS DE REPRODUÇÃO: Esta revista pode ser copiada, impressa, publicada, postada, distribuída e divulgada livremente, desde que seja na íntegra, gratuitamente, sem qualquer alteração, edição, revisão ou cortes, juntamente com os créditos aos autores e co-autores.

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

Gostaria de colaborar com a llustrar?



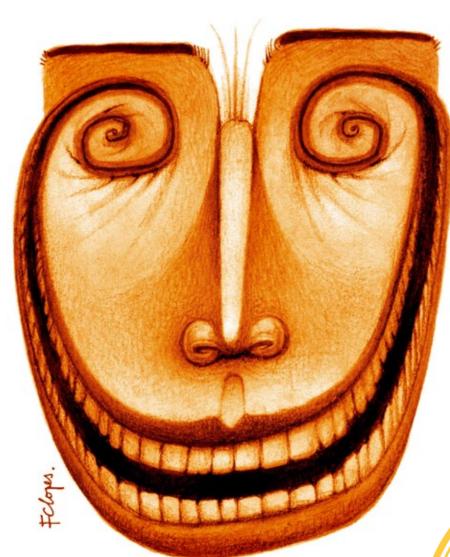
Colaboraram nessa edição:





oto: arquivo Fernando Lopes

FERMANDO LOPES



rabalhando principalmente com o mercado de Brasília, Fernando Lopes é um ilustrador e artista que se destaca pelas diversas influências que teve.

Essas influências vão da psicologia à pintura expressionista, do passado vivido no Chile às preocupações políticas e sociais, sempre com a criação de imagens inteligentes, muitas vezes com críticas sociais ou políticas.

E tudo isso se reflete na colaboração que faz para o Correio Braziliense, o principal iornal de Brasília.

FERNANDO LOP

BRASÍLIA FCLOPE@UOL.COM.BR WWW.FLICKR.COM/PHOTOS/FCLOPE

PRINCIPAIS INFLUÊNCIAS

Em 1962, aos 4 anos, fui morar no Chile com meus pais. Permanecemos lá até meus 17. Essa experiência de vida foi determinante para mim. Vivenciamos momentos históricos, com seu terrível desenlace no golpe militar, em setembro de 1973. No ano seguinte seguimos para Costa Rica. Eu retornei ao Brasil dois anos depois. As lutas durante o governo Allende e a tragédia vivida no Chile transparecem no tom muitas vezes sombrio e crítico de minhas ilustrações.

Em 1971, primeiro ano do governo Allende, conheci o psicólogo chileno Rolando Toro, criador da Biodanza. Eu namorava sua filha Pilar, e fiz alguns desenhos para ela. Rolando viu os desenhos e quis me conhecer. Sua apreciação e seu estímulo foram fundamentais. Propôs a realização de uma exposição, que fizemos um ano depois. Eu ia à sua casa quase que diariamente. Éramos vizinhos de bairro, e recebi forte influência da nova terapia que então se iniciava, num processo do qual participei.

Naquele momento, Rolando era para mim um velho professor, que dava aulas na Universidade do Chile, Levou aos teatros Juegos de Psicodanza, mescla de arte e teoria. Viajamos com esse espetáculo por diversas cidades chilenas, naqueles anos agitados. A influência libertária desse amigo poeta, desenhista, dançarino, falecido há poucos meses, aos 86 anos, me acompanhará por toda a vida.

Depois, frequentei a Escola de Artes Visuais do Parque Lage, no Rio, por três anos, durante a gestão de Rubens Guerchmann. Além de Guerchmann, artista POP e grande figura, foi importante estudar com Isabel Ponz, Dionísio del Santo, Celeida Tostes e Hélio Eichbauer, entre outros mestres. Com o artista Roberto Magalhães descobri boas afinidades. Místico, à sua maneira carioca, tornou-se a mais importante referência desses anos, para mim.

Não posso deixar de falar de Miguel Navarro y Cañizares, pintor espanhol, meu tataravô. Fundou a Escola de Belas Artes da Bahia (atual EBA), em 1877. Belos quadros e desenhos seus adornam a casa onde passei a infância, no Rio, e meu apartamento,



em Brasília. Seu amor pelo desenho permanece vivo, visível em suas obras.

Talvez devido às influências desse ilustre antepassado acadêmico, acabo de obter meu Bacharelado em Artes na Universidade de Brasília. Havia começado diversos cursos de Arte e Comunicação, em diferentes países, sem conseguir terminá-los. Desta vez, fui até o fim. Atualmente frequento o curso de Licenciatura, e pretendo continuar a estudar.

4a





EXPRESSIONISMO, CUBISMO E SURREALISMO

Três grandes escolas influenciam fortemente meu trabalho: expressionismo, cubismo e surrealismo. O expressionismo reflete o drama e a hipocrisia social, com a qual se mascaram os temas da dor, da sexualidade e da opressão.

O artista alemão George Groz foi meu ídolo, por uns tempos. O cubismo representa a liberdade formal, a possibilidade de um "ataque" construtivista à imagem. É algo moderno, muito significativo.

Finalmente, está o surrealismo, que nos deixa em total liberdade para imaginar.

A poética surrealista abre as portas da metáfora, indispensável ao ilustrador. Mas, acima dessas influências, permanece a vivência latino-americana, que me apresentou muito cedo ao equatoriano Oswaldo Guayasamin e à vertente latina do surrealismo, com o chileno Roberto Matta e o cubano Wilfredo Lam.

Quando morei em Costa Rica, o contato com culturas antigas e cidades maias da América Central também fizeram minha cabeca.

A cultura hispano-americana é riquíssima, desnecessário dizer. O Chile, especialmente, possui uma tradição humanista, poética e política que nos faria muito bem conhecer



A técnica deve ser usada para apresentar um "clima", um determinado tom que se deseja. Muitas vezes, sinto que um desenho bem-acabado não representa a atitude que quero expressar. Algo de insatisfação e de protesto acompanha a mancha, a velocidade e a sujeira.

Quero provocar no espectador determinada sensação, até mesmo anterior à leitura da imagem. Deste modo, a boa técnica consiste numa adequada relação entre o desenho e seu conteúdo.

Para isso contamos com o uso criativo da composição e da textura, além de outros elementos como a cor e a pincelada.

melhor. O fato de o Brasil estar de costas para a América Latina nos empobrece de forma lamentável.

5a 5b Quando comecei a ilustrar profissionalmente, pensava em fazer livros infantis. De fato, fui morar em São Paulo, em 1980, trabalhando no livro O Equilibrista, de minha xará Fernanda Lopes.

Em 30 anos de profissão me dediquei à ilustração médica e anatômica, aos selos postais, entre os quais destaco os que homenageiam Ayrton Senna e Guimarães Rosa, e também a outros trabalhos editoriais. Foi na imprensa que encontrei um espaço onde posso, literalmente, "carregar nas tintas".

No jornal meu estilo encontrou um lugar para se desenvolver, adaptado à dramaticidade do cotidiano.

Ainda quero fazer coisas para crianças, voltadas à percepção do fantástico e da natureza.

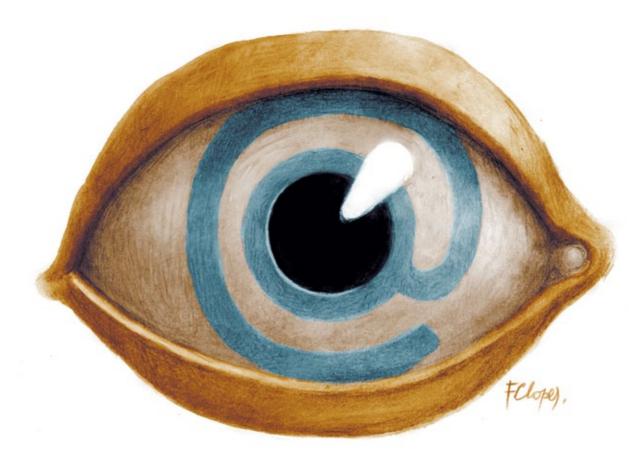
Sinto que, depois do curso de Artes Plásticas na UnB, fiquei mais curioso em relação à pintura e à gravura, que tive oportunidade de retomar.

Ao mesmo tempo, a ilustração, como diz o pintor-filósofo norteamericano Mark Tansey, está em "vantagem retórica" com relação à pintura.

Nós, ilustradores, contamos com o uso pleno da metáfora e do humor.







6a 6b

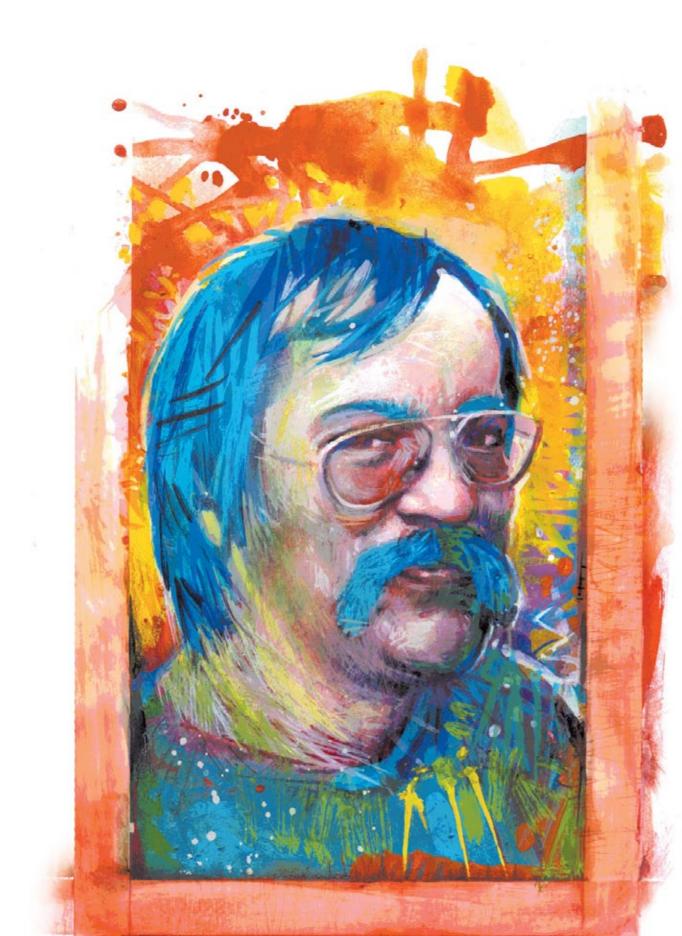


ILUSTRAÇÃO POLÍTICA E CRÍTICA SOCIAL

Não conseguiria entender meu trabalho na imprensa, principalmente no Correio Braziliense, onde estou há mais de 13 anos, como algo desvinculado da política.

Para mim, o homem político é o homem que tem opinião sobre a realidade em que vive. Levo esse conceito aos meus alunos, nas oficinas de Ilustração editorial, como a primeira questão a ser colocada diante de um tema: o que ele significa para você?

A força de uma ilustração está na presença de um elemento de convicção, de experiência pessoal. A responsabilidade do ilustrador pode ir além do ato de traduzir um determinado conteúdo em forma visual. Não se trata apenas de criar imagens em função de um texto, mas de refazer uma leitura. Isso é um ato de criação que podemos considerar político.

O exercício da crítica social obedece aos mesmos princípios. Também é determinado pela vivência e pela percepção crítica do ilustrador.



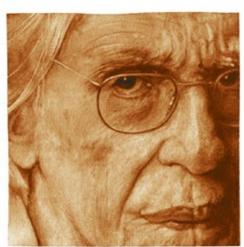


7a 7b













PRÊMIO "WLADIMIR HERZOG"

O trabalho como ilustrador me trouxe alguns prêmios, entre eles dois Wladimir Herzog de Direitos Humanos. Representam muito para mim.

Na ilustração precisamos descobrir, a cada dia, uma forma diferente de traduzir os fatos a partir da crueza com que são apresentados no jornal.

Os procedimentos de edição, como a diagramação, a hierarquização das notícias e o próprio tom em que elas são escritas, vêm carregados de uma pretensa objetividade. Para destacar-se desse contexto, a ilustração pode empregar diversas estratégias.

O objetivo é chamar a atenção do leitor, tornando-o espectador e provocando nele a reflexão crítica, por meio da leitura da imagem. O encanto estará no estranhamento diante de uma figura insólita, ou na beleza dos traços, ou ainda na sutileza de tons e cores. Costumo chamar isso de processo poético.

É preciso seduzir o leitor, mesmo ao falar de coisas ruins como a tortura e a morte, da corrupção dos corpos ou das almas.

8a 8b

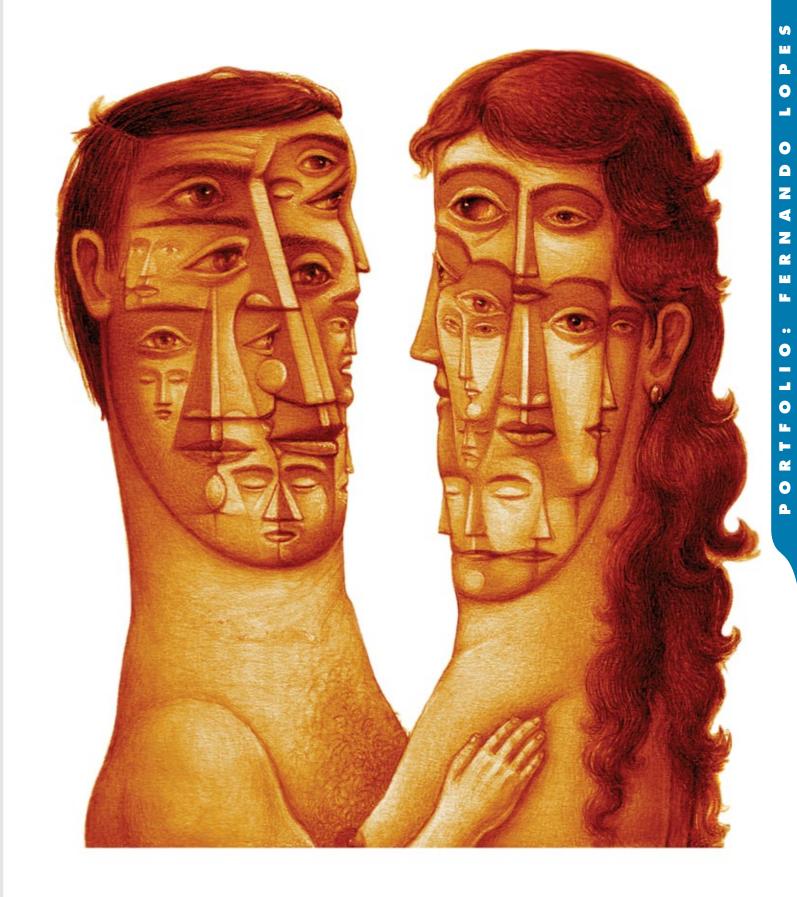






9a 9b





10a 10b

z -

oto: arquivo Brad Holland

Rio à Beira-Mar

por Brad Holland

Não sei o que acontece entre o peixe e eu. Nunca fui um louco por peixe. Na verdade, só pesquei uma vez na minha vida, no Arkansas, em um verão, quando eu era criança. Eu pequei um pequeno peixe-lua numa enseada naquele dia e imediatamente senti pena por isso. Nunca fui pescar de novo. Talvez por isso eu tenha feito tantas pinturas de peixes. Quem sabe? Se eu pudesse entender as minhas pinturas eu seria um gênio.

Alguém me escreveu uma vez dizendo que meus peixes são arquétipos platônicos. Talvez, mas eu duvido disso. Na maior parte das vezes eu só os invento assim, então quão platônicos podem ser? Outra pessoa escreveu dizendo que eles podem ser metáforas. Isso é possível também, mas metáforas de quê?

Em "The Flounder", o novelista alemão Günter Grass tem um peixe falante que narra a história da raca humana. Isso parece ser excessivamente existencial para um peixe, mesmo um que seja alemão. Nos Estados Unidos, quando pensamos em um peixe que fala, nós pensamos em Don Knotts (um humorista americano). Não, eu acho que os peixes nas minhas pinturas são só peixes.

BRAD HOLLAND

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

Um projeto recente fez o número de peixes no meu catálogo inchar. Uma designer trabalhando com uma empresa de arquitetura me trouxe o redesign de um restaurante de peixes e frutos do mar do Cassino Rio, em Las Vegas. No começo ela disse que queria usar trabalhos antigos do meu arquivo. No final, o hotel Harrah (dono do Cassino Rio) encomendou 23 novas pinturas.

O projeto começou com uma pintura de um peixe que eu tinha colocado no site de portfolios "Workbook". A designer viu e me chamou para perguntar se eu tinha mais no meu estoque. Eu tinha, mas sugeri que o cliente estaria melhor servido se eu fizesse um trabalho novo. Eu salientei que aquelas pinturas no estoque teriam que ser cortadas ou esticadas para caberem nos espaços que estavam destinados a elas. Um novo trabalho poderia ser desenhado para encaixar certo. Claro que havia outras razões.

As pinturas do meu arquivo refletem diferentes estados de espírito e períodos de execução. Uma série como essa, eu pensei, deveria ter um trabalho que fosse consistente em estilo e estado de espírito. Eu queria que essas pinturas fossem simples, brilhantes e mais gráficas do que narrativas.



A equipe de produção estava aberta para a ideia de encomendar um trabalho novo, mas parecia insegura sobre como seguir com isso. Tentei fazê-lo tão fácil quanto possível para eles. Comecei enviando a eles dez sketches a lápis, e depois mais dez. Quando eles gostaram do que viram enviei a eles mais vinte ou trinta. Isso parecia fazer o trugue.

Apesar de eles terem dito que adoraram os sketches, não ouvi mais nada deles por mais ou menos dois meses. Pensei que eles tivessem perdido o interesse. Então de repente ligaram para discutir os termos. Eles queriam 28 pinturas no total, 5 do arquivo e 23 novas pinturas. Eles já tinham escolhido as 23, mas sugeriram que se eu tivesse outras preferências eu deveria me sentir livre para fazer substituições.

Uma vez que as pinturas eram pretendidas para um espaço público, nós concordamos que elas deveriam ser entregues como largas impressões giclée em telas. Eu sugeri um impressor com quem já tinha trabalhado antes. Ele e eu propusemos lidar com a produção inteira, fornecendo as impressões do Harrah já com moldura e prontas para instalação.

Meu impressor é um consultor da Hewlett Packard e trabalha com uma das maiores impressoras a jato de tinta com 12 cores da empresa. Ele mora a meio quarteirão de mim, nós estávamos aptos a colaborar facilmente.

O calendário de entrega me exigia a média de uma pintura a cada três dias, mas como a minha tendência é comecar muitas coisas ao mesmo tempo e terminar todas juntas, eu enviei ao Tom as artes finalizadas em lotes, quatro ou cinco de cada vez. Ele as imprimia, montava, emoldurava, colocava o suporte, e então as enviava por FedEx para Las Vegas. Nós enviamos o último par de impressões uns dias antes da abertura do restaurante.



© Brad Holland

Apesar de eu ter feito pinturas de peixes durante toda a minha carreira, essa foi a primeira vez que fiz uma série deles. Na verdade, o primeiro livro para o qual fiz ilustrações coloridas era um livro sobre a vida marinha, que fiz quando era garoto, trabalhando na Hallmark, em Kansas City.

Meus primeiros livros para a Hallmark tinham sido pequenos livros de brinde em preto e branco, supostamente de uma natureza inspiradora: A Sagacidade e a Sabedoria de John F. Kennedy, A Sagacidade e a Sabedoria de Papa João XXIII, A Sagacidade e a Sabedoria de Abraham Lincoln. Eu também tinha feito um par de livros de feriados com excertos de Les Misérables, The Robe and The Legend of the Christmas Rose. Eu tinha feito livros pop-up coloridos de Robin Hood e Christmas Carol. Mas o livro do mundo marinho, embora não seja grande, foi meu primeiro livro inteiramente colorido com ilustrações de página inteira. Tive de fazê-lo com um prazo apertado e muito do que sei sobre pintura eu ensinei a mim mesmo fazendo essas trinta pinturas em acrílica em trinta dias.

Devido à Hallmark não estar mesmo no negócio dos livros, meus projetos eram anômalos. Isso significava que os livros

11a

11b

que eu fazia tinham de ser aprovados pelo mesmo comitê que selecionava os cartões de boas-festas da companhia. E lá nos deparamos com um probleminha.

É uma doutrina do design da Hallmark que os animais em seus cartões tenham de ser "amigáveis". Coelhos são as criaturas preferidas; mesmo porcos fofinhos são considerados um risco marginal para se jogar por aí. O consumidor médio, se dizia nas instalações, considerava porcos e muitos outros animais como sendo "não-amistosos". Contudo eu vim com um livro cheio de baleias, tubarões, lulas gigantes, enquias e linguados. Isso colocou uma tensão na habilidade dos membros do comitê em segurar a língua deles. Em particular a minha baleia azul, com a sua longa boca curvando para baixo, fez carregar a artilharia deles. Todos concordaram que a coisa tinha um aspecto "irritável". Não poderia eu encontrar um jeito de "consertar a boca"?

Eu salientei ao comitê que essa é a forma como a baleia azul se parece. Isso não era obra minha e não era meu problema consertar. Eu notei o princípio darwiniano - embora a frase fosse de Spencer - que era a "sobrevivência"

BH.

do mais apto", não do mais bonitinho. Fidelidade com a natureza, eu disse, não era compatível com redesenhar a fisionomia da baleia azul para ir ao encontro das especificações de pessoas que pensam que Deus deveria ter desenhado as bestas do campo se parecendo com o coelho Tambor (de Bambi). Claro que aquilo não deu em nada. "Conserte a boca", eles disseram.

Tão ridícula quanto a ordem parecia, eu estava grato que as outras 29 pinturas haviam escapado de suas atenções. A boca da baleia se tornou o único foco do descontentamento deles. Não tinha jeito, eu estava começando a descer uma ladeira escorregadia. Eu sabia que se fosse repintar a boca da baleia, rapidamente eles iriam me ter brincando com as bocas dos tubarões, garoupas e enguias. Então eu decidi dar a eles o que queriam - de forma inquestionável.

Usando guache - eu tinha feito a pintura em si em acrílica - eu pintei um par de lábios vermelhos brilhantes e sorridentes na baleia azul. Então adicionei um braço emborrachado preto com uma luva de Mickey Mouse acenando para as pessoas. Por uma boa medida, adicionei um balão de diálogo. Agora a baleia estava dizendo "Tudo bem?". Eles queriam uma baleia amistosa, pensei, então aqui está.

No dia seguinte levei a nova baleia melhorada de volta ao comitê e disse a eles alegremente que eu tinha feito o que eles haviam pedido. Claro que os membros do comitê não eram estúpidos. Eles esperavam esse tipo de coisa da minha parte, mas uma vez que complacência satírica era desconhecida na Hallmark, e já que nunca poderiam prever a forma que deveriam lidar comigo, eles nunca tinham pensado como coordenar uma resposta amadurecida.

A diretora de arte salvou o dia. Ela me enxotou dali e disse ao comitê que iria lidar com a questão ela própria. E assim fez. Ela me chamou naquela tarde e me disse que se eu lavasse aqueles lábios de Marilyn Monroe, a luva do Mickey Mouse e o balão com o "Tudo Bem?" ela daria o ok para o livro. Eu limpei, ela aprovou, e o livro foi impresso sem alterações. Tanto quanto sei, não existem cartas de consumidores enfurecidos por causa da baleia mal-humorada com a boca desagradável.

Claro que tudo isso aconteceu vários anos atrás, numa galáxia muito, muito distante.

Não existem episódios semelhantes nas pinturas recentes para o Cassino Rio. O pessoal do Harrah foi exemplar e é um prazer trabalhar com eles.

Os melhores trabalhos muitas vezes fazem as histórias menos interessantes.



Texto e imagens © 2010 Brad Holland www.bradholland.net

Para o vídeo de Brad Holland trabalhando nesse projeto, veja em:

http://confab.richardsolomon.com/2009/02/09/brad-holland-talks-about-his-work

Brad Holland

Z

4

_

12a 12b

Holland







13a 13b



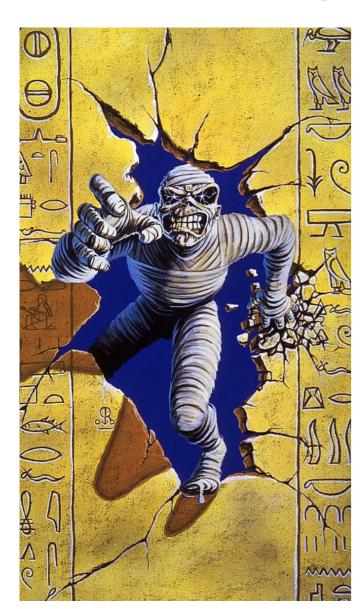
© Brad Holland

14a 14b

Foto: arquivo Derek Riggs

internacional

DEREK RIGGS



undialmente famoso pelas emblemáticas capas que fez dos álbuns da banda Iron Maiden, o inglês Derek Riggs tem trabalhado há longos anos para o mercado fonográfico, que além das capas inclui também material promocional, como posters, banners, camisetas etc.

Seu personagem mais emblemático, Eddie, acabou se tornando símbolo da própria banda por mais de uma década, além de ter sido cultuado pelos fãs.

Desde que decidiu não produzir mais as capas do Iron Maiden, Derek continua ilustrando álbuns para diversas outras bandas, além de ilustrar para clientes de diversas áreas.

Tivemos uma conversa com Derek, falando sobre aspectos mais profundos de sua vida e de sua carreira.



DEREK RIGGS

INGLATERRA
RIGGSARTWORK@HOTMAIL.COM
HTTP://DEREK.SERVER311.COM



INTRODUÇÃO

O ilustrador e designer inglês Derek Riggs nasceu em 1958 em Portsmouth, na costa sul da Inglaterra, e ficou mundialmente conhecido como o ilustrador da maioria das capas da banda de heavy metal Iron Maiden.

Derek já contou inúmeras vezes em diversas entrevistas sobre como começou essa parceria, e muitas dessas entrevistas estão disponíveis na internet. Basicamente, os produtores do Iron Maiden procuravam um trabalho diferente, e um deles já conhecia o trabalho de Derek.

Então ele foi chamado e, depois dos acertos iniciais, acabou fechando um contrato de exclusividade que durou anos, onde criou várias das mais emblemáticas capas da banda, além de posters e material promocional, sem dizer do próprio Eddie, o personagem símbolo da banda.

Ao longo dos anos nem tudo correu bem,

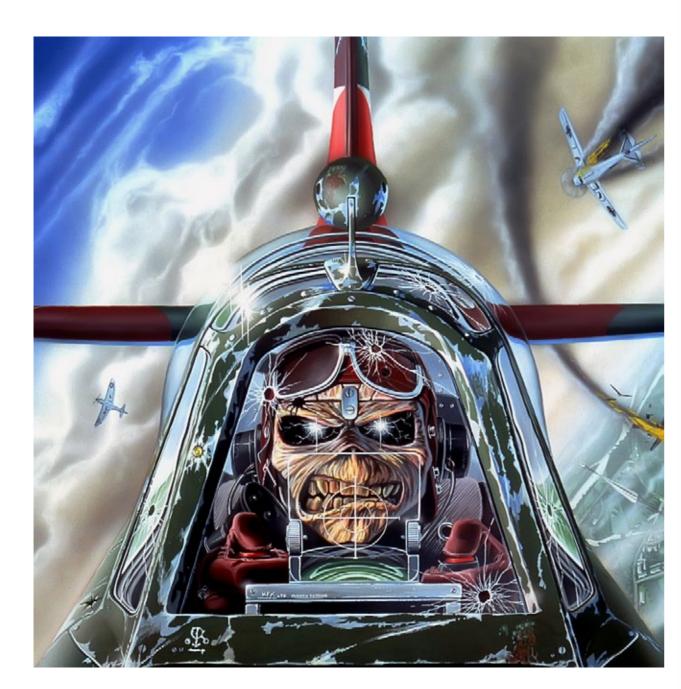
uma vez que começou a haver muita pressão e interferências nas capas, até que o contrato terminou e Derek preferiu deixar o Iron Maiden e se dedicar a outras bandas e outros trabalhos.

Dez anos depois do último trabalho para o Iron Maiden, Derek Riggs decidiu voltar a ilustrar mais uma vez o personagem Eddie, agora para a capa do mais recente livro com uma compilação de seus trabalhos.

Muitas pessoas, em especial fãs do Iron Maiden, fazem inúmeras perguntas sobre o personagem Eddie, sobre como seria sua personalidade e sobre suas bizarrices, mas Derek é taxativo: Eddie não tem personalidade, é apenas um desenho de capas de discos, mais nada.

E algo que pouca gente sabe é que Derek Riggs começou ilustrando capas de álbuns de jazz... o rock só veio depois.

15a



DURANTE ANOS VOCÊ TRABALHOU QUASE QUE EXCLUSIVAMENTE PARA A INDÚSTRIA FONOGRÁFICA. PARA VOCÊ, ILUSTRAR PARA MÚSICA É DIFERENTE DE ILUSTRAR PARA OUTRAS ÁREAS?

Não, é só o que acabei ilustrando. Comecei tentando pintar capas de livros, mas os editores eram muito limitados no que queriam e não era o que eu queria pintar.

Também eu não era um artista muito bom na época, então não consegui muito trabalho. Fazer capas de álbuns era um pouco menos agitado e por isso poderia fazer mais do que eu queria, e pagavam mais dinheiro.



PARTE DA FAMA DO IRON MAIDEN SE DEU PELA IMAGEM QUE VOCÊ AJUDOU A CONSTRUIR, ATRAVÉS DO PERSONAGEM EDDIE. COMO VOCÊ VÊ HOJE A IMPORTÂNCIA DA ILUSTRAÇÃO NA FORMAÇÃO DA CULTURA POP?

Todas as formas de imagem são importantes na criação da cultura pop, e não apenas a ilustração. Alguns músicos acham que "é toda sobre a música", mas eles estão errados. A cultura pop nunca foi só da música. Trata-se de vestuário, imagem, pertencer a algum lugar, a algum tipo de minoria tribal ou comunidade. Provavelmente é, em último lugar, sobre a música.

Caso contrário, por que os fãs de metal sempre se parecem com os fãs de metal e não com gerentes de banco? Por que os fãs de música rap sempre têm a mesma aparência? Por que beatniks são do jeito que são – e os hippies, com um look de roqueiros antigos e os fãs da música dance?

Todos eles são distintos e grupos minoritários facilmente identificáveis. Eles têm a sua própria aparência, estilo e ponto de vista. Realmente não é só e apenas sobre a música, nunca foi.

Dito isto, se a música é uma porcaria, então não vai vender de qualquer maneira (a maioria das vezes). Também você não pode vender música apenas com a música, não é possível.

Todos os lugares onde você pode anunciar usam a mídia visual, como revistas, páginas web, televisão etc., e a maneira mais eficaz de fazer propaganda visual é com uma imagem, por isso eles precisam de uma imagem para obter o seu ponto de vista.

Olhe para todos os sites de download de música. Quantas pessoas perdem tempo para ouvir cada um dos novos lançamentos? Nenhuma, essa é a quantidade. Basta escolher aqueles que você gosta de ver e ouvi-los. Eu aposto que alguns desses downloads nunca vendeu nem mesmo uma única unidade. Não é porque eles não são bons, talvez eles nunca tiveram a atenção de ninguém. Você tem que chamar a atenção de alguém para fazê-lo querer ouvir a sua música.

Há esse velho ditado que você pode "colocar algo em um saco de papel marrom e isso vai vender", mas na verdade é bobagem. Isso foi tentado pelo Led Zepplin lá em meados de 1970, quando eram a maior banda do mundo - e as vendas eram tão baixas que tiveram que mudar a capa.

O álbum foi chamado de "Houses of the Holy" e começou a ter vida em um saco de papel marrom. Alguns fãs nem sequer perceberam que tinha sido lançado, e outros, vendo as capas, não compraram porque achavam que estavam rasgadas.

0

Tudo se resume ao fato de que a música não existe num vácuo; compete com outras músicas em um mercado enorme, global e se você não usar todos os truques que as outras pessoas usam para vender a sua música, provavelmente você será ignorado. Nem sempre, mas é o mais provável (mas músicos sempre acham que eles são especiais...).

Além disso você precisa de imagens para merchandising (camisetas etc.), porque são principalmente as camisetas que o sustentam nas turnês. Muitas bandas não fazem muito do show real, elas têm que vender camisetas para ter um lucro. E para fazer camisas você precisa de uma boa imagem.

Você sabia que o negócio da música sobrevive apenas com dez por cento dos mais vendidos?

Apenas os dez por cento de CDs lançados realmente dão lucro, o resto falha, e a indústria sobrevive sobre os lucros dos dez por cento mais vendidos. A situação da indústria do cinema é muito semelhante.

16a 16b

COMO ILUSTRADOR RESPONSÁVEL PELA CAPA DOS DISCOS DE UMA BANDA IMPORTANTE, QUE TIPO DE PRESSÕES SOFREU DOS PRODUTORES PARA GARANTIR UMA BOA VENDA DE DISCOS?

Bom, tem as pressões que você aceita. No final dos anos 80, o Iron Maiden queria vender mais e mais CDs e em vez de fazerem melhores discos eles colocaram mais e mais pressão em mim para chegar a capas mais "escandalosas".

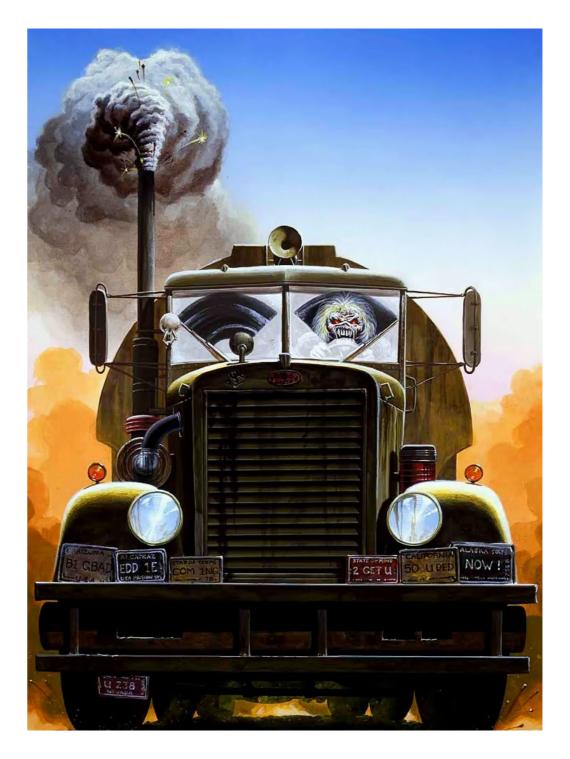
Esta não é uma pressão que estou disposto a aceitar e é uma das razões pelas quais eu deixei o emprego. Minha única responsabilidade é fazer a melhor capa que eu posso com as ideias que me foram dadas, ou permitidas para usar.

Eu não sou pago o suficiente para aceitar qualquer outro tipo de pressão. Se as bandas querem vender mais discos, elas podem fazer uma música melhor.

Algumas bandas com que trabalhei na verdade passaram menos tempo no estúdio de gravação do álbum do que eu gastei fazendo a capa.

Isso mostra uma terrível falta de compromisso com suas próprias carreiras. Eu acho que eles estão contando com a minha participação para torná-los ricos...





HAVIA MUITA INTERFERÊNCIA NA CRIAÇÃO DAS CAPAS POR PARTE DOS PRODUTORES?

A maioria das pessoas muitas vezes me dá alguma ideia do que eles querem e depois me deixam com isso; quase sempre funciona, às vezes não. Às vezes as ideias não são tão boas ou fico do lado errado da ponte e acabo por produzir algo que não é o que eles queriam.

Algumas pessoas querem imagens que são completamente inapropriadas

para capas de álbuns de metal.

Às vezes têm ideias que tento colocar em uma imagem; mostro-lhes o esboço e eles dão o OK, mas quando a ilustração está acabada, e se parece muito com o esboço, eles decidem que afinal não gostam e tentam fazer com que a culpa seja minha.

E algumas coisas soam como boas ideias, mas quando você as tem pintadas, simplesmente não parecem tão boas como soavam.

17a 17b

E DO PONTO DE VISTA DAS VENDAS, HOUVE CASOS EM QUE A ILUSTRAÇÃO DA CAPA ERA MAIS IMPORTANTE QUE O DISCO?

Sim, muitos deles. Na verdade, algumas bandas que tiveram capas muito ruins nos seus primeiros álbuns, realmente afundaram suas carreiras. Lançar um álbum e, em seguida, tentar relançá-lo com uma capa diferente é um espaço muito ruim para estar.

É uma situação difícil de recuperar se não tiver uma base de fãs muito grande e bem estabelecida.



UM PROBLEMA COMUM HOJE EM DIA COM A INTERNET SÃO IDEIAS OU IMAGENS ROUBADAS DE SITES E UTILIZADAS EM OUTRO LADO, E COM VOCÊ JÁ ACONTECEU DE UTILIZAREM IDEIAS SUAS SEM PERMISSÃO EM FILMES. COMO VÊ ESSA SITUAÇÃO?

Bem, é só roubo. É uma violação das leis internacionais de copyright. Mas boa sorte seria provar de onde eles tiveram as ideias.

E QUAL A SUA OPINIÃO SOBRE O FUTURO DOS DIREITOS AUTORAIS COM A INTERNET?

É fodido. As pessoas roubam o tempo todo. Quando você usa uma imagem sem o consentimento escrito é um roubo. Isso realmente não faz nenhuma diferença se você está fazendo dinheiro com isso ou não.

Desenhar uma capa de um álbum na sua jaqueta é um roubo, desenhar uma tatuagem de uma capa do Iron Maiden em seu braço é violação de direitos autorais e, portanto, roubo.

A única razão porque você não é processado é que não vale o esforço ou o custo de contratar um advogado para processá-lo. Louco, não?





18a 18b





Eu ainda tenho sintomas, mas eles não são tão maus como eram por volta de 1980.

COMO AFETOU O SEU TRABALHO? MUITOS ILUSTRADORES COM ESSA DOENÇA PRECISAM EVITAR TINTA A ÓLEO...

Esta é uma das razões pelas quais eu passei a usar computadores para fazer arte, são menos tóxicos para mim.

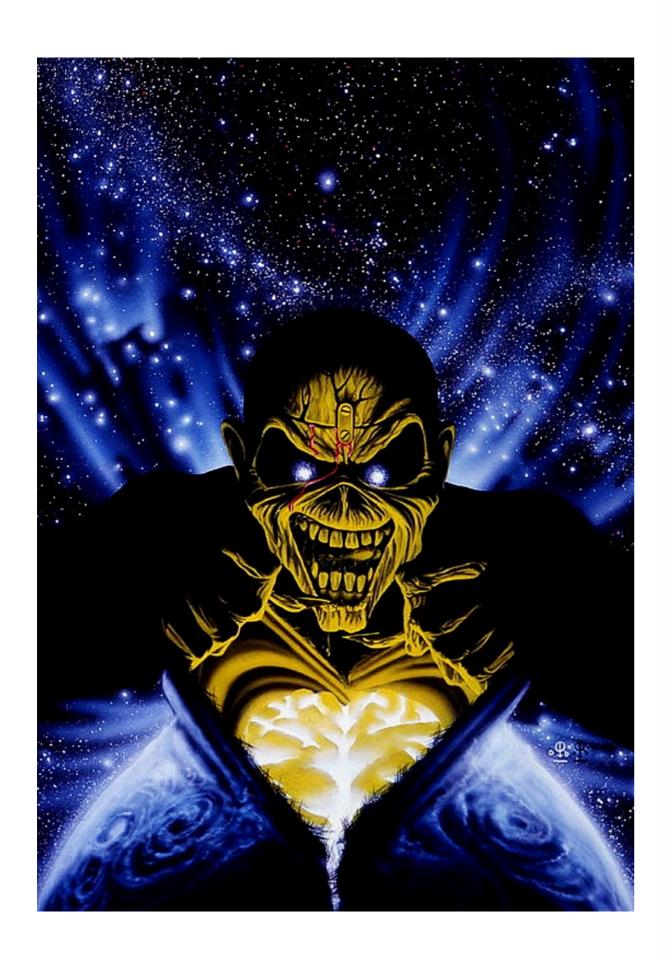
Eu agora faço todas as minhas imagens usando um computador; dificilmente usarei tinta de novo.

Passei muitos anos à espera da tinta secar. E isso não é muito excitante, você sabe.





19a 19b



U

A N O

_ _

4

Z «



E DEPOIS DE ANOS PINTANDO NO ESTILO HEAVY METAL, HOUVE TAMBÉM UMA CERTA "INTOXICAÇÃO" POR ESSE ESTILO OU ISSO É MESMO O QUE GOSTA DE PINTAR?

Eu tenho me entediado muito.

Gosto de pintar coisas diferentes, e quando comecei a pintar tentei entrar em capas de livros, mas realmente só queriam um número muito restrito de coisas nas capas dos livros, então em vez disso fui para as capas de álbuns. É uma espécie de ironia. Fui para capas de álbuns porque eu tinha mais opções sobre os temas a pintar.

E então começou a fazer sucesso e agora todas as capas de CD só querem horror e monstros (principalmente zumbis) e eu me tornei limitado de novo e por isso estou entediado e procurando outras coisas para fazer.

Mas eu continuo fazendo capas de CD, às vezes.

20a 20b



DEPOIS DE 10 ANOS VOCÊ VOLTOU A ILUSTRAR UMA IMAGEM DE EDDIE PARA A CAPA DO SEU MAIS RECENTE LIVRO, "RUN FOR COVER". ALÉM DA COLEÇÃO COMPLETA DAS IMAGENS DE EDDIE, O QUE MAIS O LIVRO TRAZ?

O livro é uma coleção de todas as imagens Iron Maiden que nós poderíamos encontrar.

Também tem alguns esboços de algumas das capas, e no último terço do livro estão todas as imagens que não são Maiden. Não é todo o meu trabalho fora do gênero Maiden porque só pudemos dispor de um número limitado de páginas, pelo que acabamos por escolher as imagens principais.

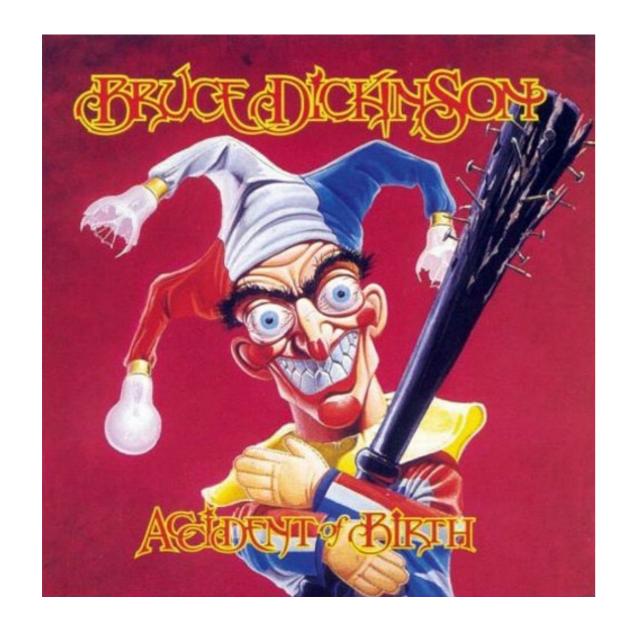
Também tem cerca de 50.000 palavras. Elas são de uma entrevista que fizemos ao longo de dois dias sobre a criação de todas as obras de arte e um monte de outras coisas.

Está disponível a partir do meu site http://www.derekriggs.com e disponível também na Amazon.com e Ebay.

Se você for para o Ebay, não compre os estupidamente caros em segunda mão; eles não são diferentes dos novos, ok? Eles são apenas estupidamente caros, só isso. Eu tentei manter o custo do livro barato, o mais baixo possível, para os fãs, em parte devido ao elevado preço dos portes.

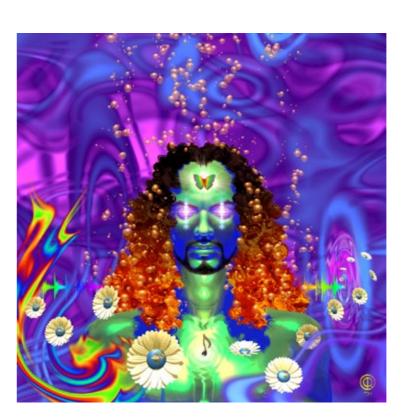


21a 21b



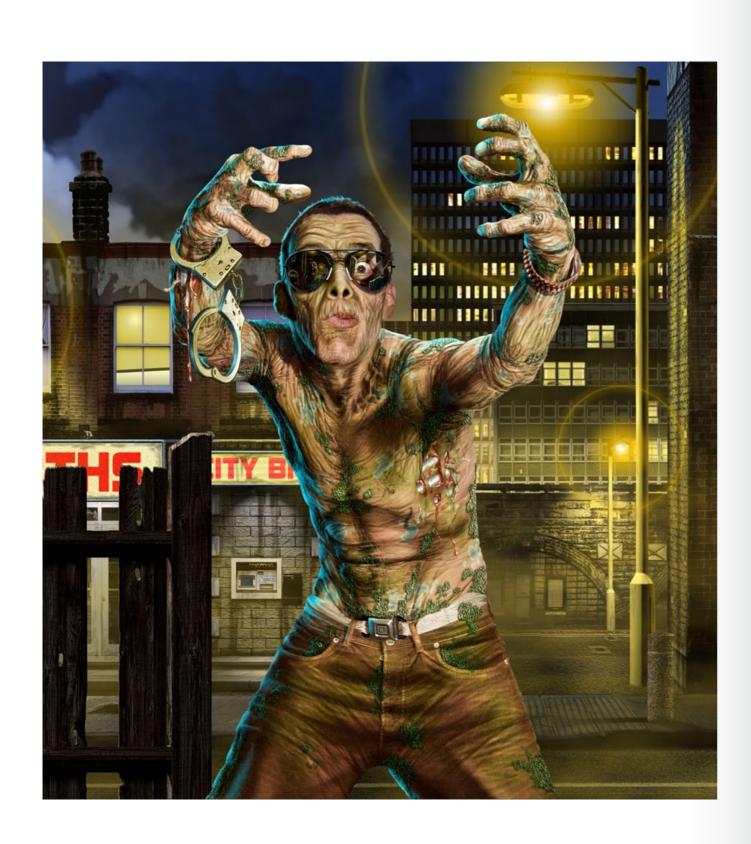








22a 22b



•

8

Z 0 -U

Z W H



23a 23b



24a 24b

MATEUS SANTOLOUCO

25a



gaúcho Mateus Santolouco começou a carreira como publicitário, quase sempre focado em ilustração, animação e design de personagem, mas por volta de 2006 largou tudo para se dedicar aos quadrinhos.

Publicou duas mini-séries, 2Guns e Cover Girl, pela Boom! Studios, participou das antologias 24Seven e Wonderlost, ambas da Image Comics, produziu em parceria com Shannon Denton, Keith Giffen e Rob Worley a Graphic Novel The Revenant, da Desperado Comics, foi desenhista regular da série Fall of Cthulhu, baseada na mitologia de H.P. Lovercraft, da Boom! Studios e participou da antologia Halloween Special #08 da DC Comics.

No início de 2009 começou a trabalhar com a Marvel Comics, onde participou do especial Rampaging Wolverine, e atualmente está produzindo a mini-série Dark Reign: Lethal Legion, além de participar do projeto autoral coletivo Mondo Urbano www.mondourbano.com



MATEUS SANTOLOUCO

PORTO ALEGRE MATEUS@SANTOLOUCO.COM WWW.SANTOLOUCO.COM



25b



"O sketchbook funciona de duas formas pra mim. Eu gosto da sensação de ter um livro em branco pedindo para ser preenchido, e até por isso, às vezes acabo fazendo desenhos com um acabamento mais aprimorado do que um rascunho.

Mas, ao mesmo tempo, ele é também um espaço para desenhar de forma desprendida e experimental (em geral desenho nele sentado na cama, enquanto assisto TV)."



"Acho que é nessas horas em que você está desenhando apenas por desenhar, sem uma preocupação com o resultado final, que soluções e estilos mais autênticos aparecem.

Eu realmente descobri que conseguia fazer certas técnicas usando o sketchbook como terreno de treino.

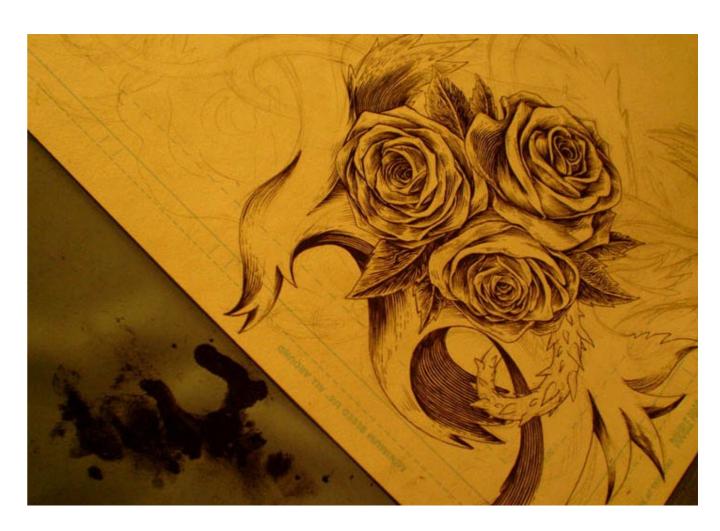
Acho que eu tenho uma inclinação para o fantástico e a ficção científica.

Acho que também gosto de simbolismos, humor e arte de rua. Às vezes misturo tudo.

Isso vai muito do momento."



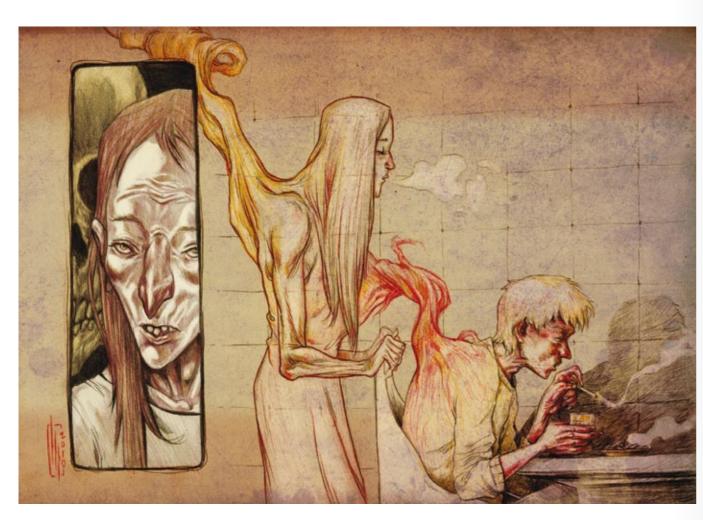








26a 26b



"Uma das coisas que ainda acredito estar devendo é a prática com tinta. Apesar de já ter testado coisas com acrílica e aquarela, eu aprendi a colorir no computador e ele ainda é meu melhor amigo quando cores entram em cena.

0

0

0

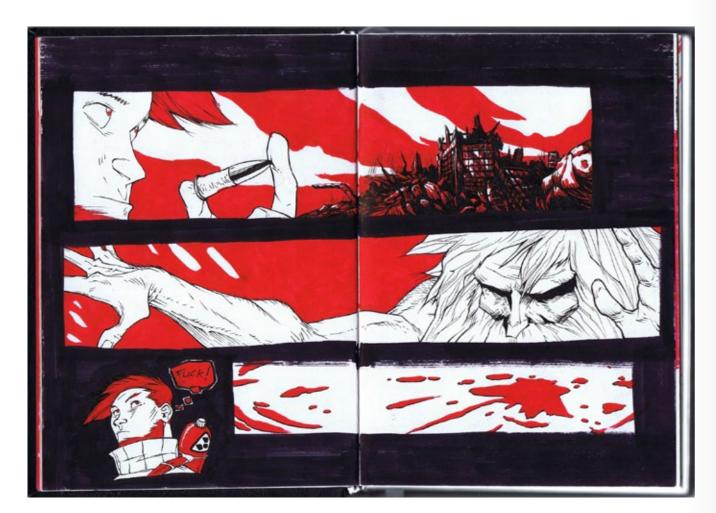
Mesmo gostando dos desenhos em preto e branco, ou com tons de vermelho, que faço nos sketches, eu tenho a mania de adicionar cores digitais posteriormente. Às vezes já estou pensando nisso durante o desenho; noutras, sinto a necessidade de fazê-lo depois.

De qualquer forma, tento não pirar muito sobre isso, faço o que estou a fim, e até pra falar sobre isso, tenho que parar e analisar o que acontece naturalmente no meu processo."





27a 27b









"Eu nunca tive um sketchbook propriamente dito. Meus rascunhos sempre foram feitos em agendas, cadernos ou qualquer pedaço de papel que estivesse na minha frente.

Foi só por volta de 2006 que comecei a rabiscar nesses cheios de folhas brancas. E isso acabou mudando um pouco a relação que eu tinha com essa plataforma, vamos dizer assim.

Acho um livro em branco algo muito instigante. Particularmente, me dá vontade de preenchê-lo e ter um artbook feito à mão, no que diz respeito às ilustrações. Então acabo produzindo desenhos já

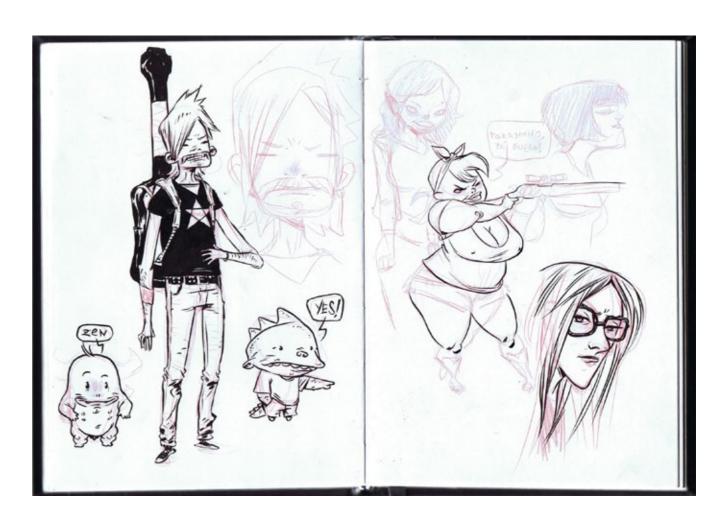
finalizados, ou quase, nesses livros; fico brincando com composição e temas, tentando torná-lo numa coisa única e um registro do que eu estava experimentando com meu traço naquele período.

Nem sempre dá certo; entre uma ilustração finalizada e outra, acabo fazendo rascunhos também. Foi por isso que comecei a buscar outros materiais para rabiscar, como listas telefônicas.

Não só pelo fato da reutilização do papel gerar um resultado interessante, mas também pra soltar a mão e não se preocupar em como o desenho vai sair, só desenhar desapegadamente."

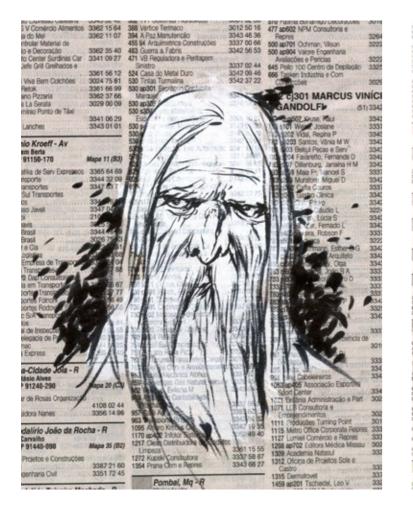
28a 28b







29a 29b



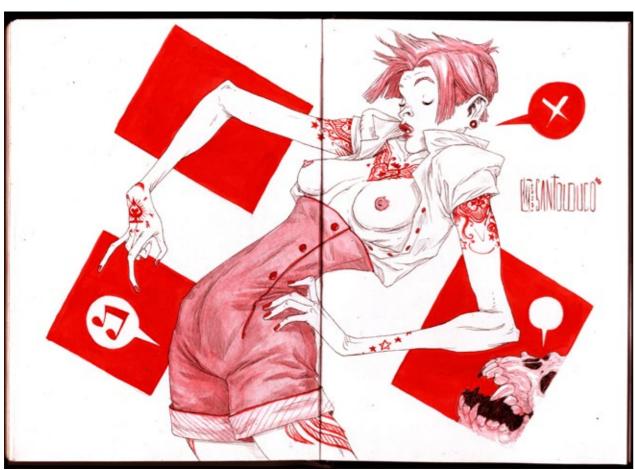






30a 30b







0

0

U

0

0

20

Ξ

U

31a 31b

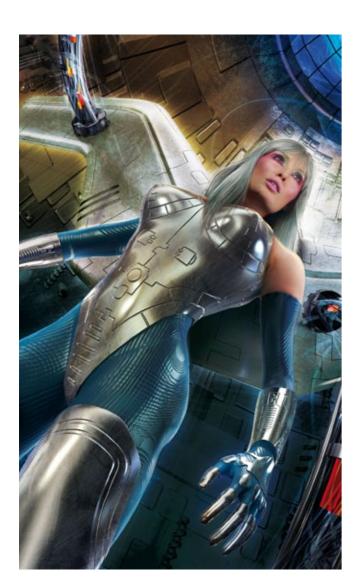




32a 32b

step by step

DR2 ILUSTRAÇÃO



á 17 anos no mercado, o Estúdio DR2 Ilustração atende as principais empresas do Brasil.

No início, o estúdio era composto somente pelos sócios Rafael de Lima e Dilma Ignacio; entretanto, devido à crescente demanda por novas linguagens, o estúdio começou a agregar outros profissionais à equipe para atender as mais diversas encomendas.

Atualmente, a equipe é formada por nove profissionais de diversas áreas como Ilustração, 3D e Fotografia, tendo por objetivo a busca do melhor resultado.

Quem quiser acompanhar os novos projetos do estúdio basta ficar atento ao blog (www.drdois.blog.br) e acompanhar os passos da DR2 no Twitter (http://twitter.com/monstrostudio).



DR2 ILUSTRAÇÃO

SÃO PAULO

DRDOIS@UOL.COM.BR

WWW.DRDOIS.BLOG.BR

A IMAGEM

7-

Antes de mais nada gostaríamos de agradecer ao convite super simpático do Ricardo e dizer que estamos muito contentes em participar da Revista Ilustrar.

Separamos uma ilustra de uma série de 14 imagens, desenvolvidas para a capa e as aberturas de cada segmento do catálogo Imaginabilis V, onde todas as cenas possuem em comum um personagem com uma asa, o que dá unidade à série, além de fazer um link com a marca Imaginabilis, que se utiliza de uma borboleta Monarca como simbologia.

Desenvolvemos um layout para cada abertura, buscando sempre "amarrar" a cena com o seu respectivo segmento.

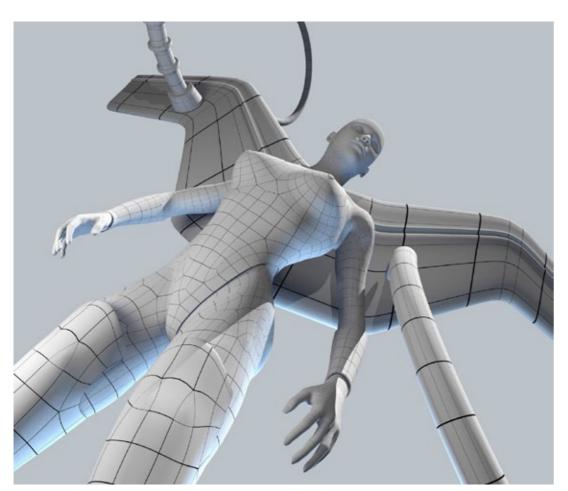
A imagem escolhida para ser divulgada na Revista é referente à abertura do segmento Design, onde a proposta da ilustração foi fazer uma associação com design industrial.

Após aprovação de todos os layouts, iniciamos o processo de produção, envolvendo toda uma equipe de profissionais, além da DR2, para produzir as fotos das personagens que usamos nas cenas. Equipe esta que ficou à cargo do pessoal do Imaginabilis.

Fotos concluídas! É hora então de botar a mão na massa!







Optamos por construir toda a cena em 3D: o cenário e também o corpo da modelo, pois queríamos um resultado mais próximo do layout - linguagem mais para quadrinhos, rementendo a personagem a uma imponência de super-herói.

Para a modelagem da mulher foi utilizado um mesh, já existente e posicionado em cena de acordo com o ângulo sugerido no layout e na foto da modelo. A partir deste posicionamento modelamos as peças como corpete, mangas, botas, asas e os cabos de alimentação.

Quanto ao fundo, este foi modelado no MODO com formas geométricas simples como esferas, cubos e planos.

Na sequência estes elementos foram transportados para o ZBRUSH com o objetivo de aproveitar a diversidade de materiais que o programa oferece, usufruir seu recurso de pintura em 2.5 D, além de podermos aplicar mais elementos na cena em um tempo hábil – o que não ocorreria se os mesmos fossem aplicados no MODO.





Já para a textura e volume dos objetos fizemos as UVs e optamos por utilizar mapas de bumps para as ranhuras e mapas de specular e reflexos para a captação de ambiente.



No render nos preocupamos em "casar" a iluminação da cena com a iluminação da foto da modelo e para isto usamos muitas point lights com a finalidade de enfatizar alguns detalhes.

Após a renderização da imagem, começamos a pós-produção.



34a 34b

No cenário aplicamos texturas sobrepostas e trabalhamos a iluminação a fim de criar um clima interessante.

Desenvolvemos uma atmosfera externa na cúpula para contrastar com o cenário interno, além de aplicar texturas nas áreas metálicas da personagem para dar mais realismo à cena.

Aplicamos a foto da cabeça e ombros no corpo 3D, ajustamos a iluminação e cores e construímos parte do cabelo. Criamos um efeito de raios de energia nos cabos conectados nas asas e, por fim, mais alguns ajustezinhos na iluminação e um blur aqui ou ali. Pronto!

Esperamos que tenham gostado do trabalho e que a explicação do processo tenha contribuído de alguma forma para os colegas.

Grande abraço e até a próxima oportunidade.

Rafael de Lima e equipe DR2



Ficha técnica:

Peça: Abertura do Segmento Design do Catálogo

iMAGiNABiLiS V

Direção de Criação e Arte: Aguinaldo Baldim Filho (iMAGiNABiLiS) e Rafael Lima (DR2 Ilustração)

Modelo: Karine Louback (Ten Model Management)

Make-up: Beto França Styling: Juliana Rebecchi Fotografia: Wel Calandria

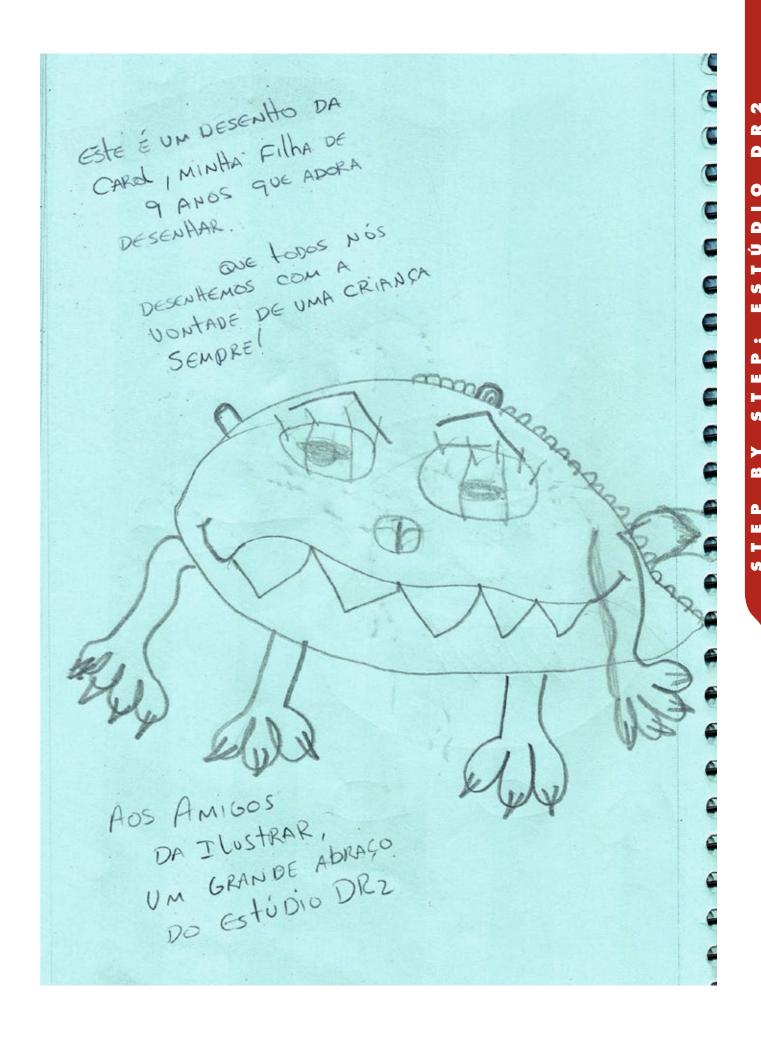
•

Ilustração: DR2 Ilustração

Atendimento: Tati Layout: Toco

3D: Sérgio Carreiras

Pós-produção: Rafael de Lima



35a 35b





36a 36b -oto: arquivo Renato Alarcão

Coluna nacional

Alguns Acordes e a Verdade

por Renato Alarcão

Há um famoso vídeo no YouTube no qual 3 músicos demonstram ao vivo um fato curioso: um grande número de canções de sucesso tem na sua estrutura apenas 4 acordes.

Tome-se como exemplo "All Along the Watchtower", que faz parte da lista "500 Greatest Songs of All Time" da revista Rolling Stone. Gravada originalmente por Bob Dylan em 1967, e no ano sequinte por Jimmy Hendrix, ela reapareceu quase 20 anos depois no documentário Rattle and Hum, sobre a Banda U2. Ali constatamos que a canção é de fato tão simples que os músicos irlandeses ensaiam suas poucas notas apenas alguns minutos antes de adentrar o palco. Uma vez lá em cima, talvez embalado pelo calor do momento, o cantor Bono permitiu-se até a heresia de acrescentar algumas linhas à poesia original de Bob Dylan:

All I got is a red guitar (tudo o que tenho é uma guitarra vermelha) Three chords (3 acordes) And the truth (e a verdade)

Foi a simplicidade de uns poucos acordes no lugar certo a fórmula ingênua seguida por jovens que queriam mudar o mundo com uma

RENATO ALARCÃO

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

canção de cada vez. Cantando a plenos pulmões suas verdades absolutas alguns encontraram no caminho fama, sucesso e rios de dinheiro.

Frequentemente vejo-me buscando e tecendo correlações entre música e artes visuais. Na verdade neste exercício mental me interessam mais os aspectos práticos e nada próximos das abstrações de Kandinski. Perguntome apenas se existiria para nós, ilustradores, uma fórmula comparável a estes mágicos acordes musicais; talvez algo simples assim, mas que nos orientasse por um caminho certo de sucesso em nossa arte.

A ilustração é hoje, sem dúvida, uma arte popular. Seu apelo, especialmente com o público jovem, é imenso. Muitos sonham com uma carreira nesta profissão em que fama, sucesso e dinheiro (alguém pensou em sexo fácil?) não são exatamente aspectos muito comuns. O que será que eles buscam?

Vivemos em uma época diferente daquela dos tempos de Woodstock. Há uma certa urgência no ar, uma pressa que explica não somente o alto índice de cesarianas, puberdades precoces e spams de Viagra, mas que também potencializa os desejos de sucesso, afirmação, reconhecimento e... grana!



Neste contexto, o que me parece ser a necessidade mais urgente do jovem aspirante a ilustrador são as fórmulas instantâneas que o levem mais rápido de A a Z, sendo "A" o seu estado atual e "Z" a carreira dos artistas por quem ele tem maior admiração.

Há que se começar logo! O aspirante quer ver seu trabalho publicado a qualquer preço (inclusive a zero reais...). Para isso vale qualquer lugar: poster de parede, camiseta, adesivo, blog ou revista. Ele luta por cada pixel efêmero onde possa expor o que chama de "minhas ilustras". É um investimento, acredita. Ele quer que todo mundo (ou pelo menos seus seguidores do twitter...) veja sua arte, vote no seu desenho, seja parceiro na sua estrada para o estrelato, todos no ritmo da cancão:

"Tudo o que tenho é um computador, 3 softwares gráficos e a vontade de me expressar"

Recentemente dois amigos ilustradores me contaram da experiência que tiveram em uma "análise de portfolios" da qual participaram a convite de um grande evento de ilustração. A impressão deles não foi das melhores: jovens artistas - alguns ainda com espinhas na cara - trouxeram portfolios nos quais o aspecto mais evidente era a completa ausência de um objetivo específico. Havia lá meninas cujo interesse era ilustrar livros infantis mas que traziam em suas pastas mangás, emos e vampiros tristonhos; garotos mostravam seus sketchbooks cheios de desenhos de personagens (monstrinhos...) à grafite, e outros trouxeram desenhos feitos com lápis de cor sobre papel de xerox. Meus colegas não economizaram palavras:

"Essa meia dúzia de desenhos é tudo o que você produziu de melhor até hoje?". "Rasgue isso! Não tenha a coragem de mostrar pra ninguém até conseguir fazer 10 vezes melhor".

Olhares de perplexidade surgiram diante



daquelas palavras duras, proferidas na lata e sem a anestesia do falso elogio preliminar. Algumas lágrimas correram; teve gente que se emputeceu e bem poucos manifestaram gratidão por terem sido orientados com tamanha sinceridade. Se alguns daqueles jovens desistiram da ideia de ser ilustrador, aquela pode ter sido a decisão que os poupou de um futuro para o qual não estavam propriamente aptos a seguir. Que sejam felizes.

37a

Meus colegas veteranos confidenciaram não ter notado em quase nenhum daqueles jovens a atitude certa, o desejo de aprender, a sede de aprimorar-se, mas somente a vontade de entrar logo de cara no mercado e começar a ganhar dinheiro com ilustração. Dentre os que se achavam "prontos", ficou evidente que a autoestima era na realidade um verniz que cobria o auto-engano. No primeiro trabalho que pintasse, aquele repertório ralo de ideias e técnicas não conseguiria se sustentar.

Tenho uma série de documentários sobre ilustradores brasileiros e em um deles o artista Rui de Oliveira confidencia que, antes de ser ilustrador, trabalhou como boy, bancário, industriário e comerciário. Vindo de uma família de recursos modestos, o garoto Rui preferiu aprender desenho antes de propriamente viver de desenho. A sábia decisão daquele futuro artista foi educar-se primeiro: estudou anatomia (a partir de um livro presenteado por seu irmão mais velho), participou de um curso de pintura no MAM (o Museu de Arte Moderna do Rio), consumiu avidamente cinema, leu e releu livros e mais livros, enfim, fez-se de esponja para todos os conteúdos que lhe seriam úteis lá na frente.

Há muitos jovens ilustradores que são verdadeiramente talentosos, sem dúvida. Convidei um deles para ser meu assistente. Suas tarefas seriam: pesquisa, limpeza dos meus esboços no Photoshop, digitalização de artes finais, atender o telefone, ir ocasionalmente aos Correios e ao banco (ambos a 2 quarteirões daqui) etc. Expliquei ao telefone as atribuições do "cargo" e, antes mesmo que eu informasse o valor do salário, ele disparou: "e se eu fizer algum desenho no seu estúdio, como ficará a questão da autoralidade?". Apenas respondi a ele que jamais colocaria minha assinatura em um desenho feito por outra pessoa.

A conversa desandou um tanto dali pra frente e desisti de contratá-lo, pois minha intuição sugeriu que havia algo de errado na atitude por trás daquela pergunta.

Certa vez o grande fotógrafo James Nachtwey postou numa lista online de fotógrafos um anúncio para vaga de assistente não-remunerado em seu estúdio. A proposta elevou algumas vozes em reclamação contra aquilo que julgavam ser uma exploração de mão-de-obra gratuita. Eu particularmente vi ali uma maravilhosa oportunidade.

Se tivesse 20 e poucos anos e surgisse para mim a chance de aprender com um artista mais experiente, isto teria trazido enormes ganhos de conteúdo e me poupado anos de autodidatismo em diversas questões da vida profissional.

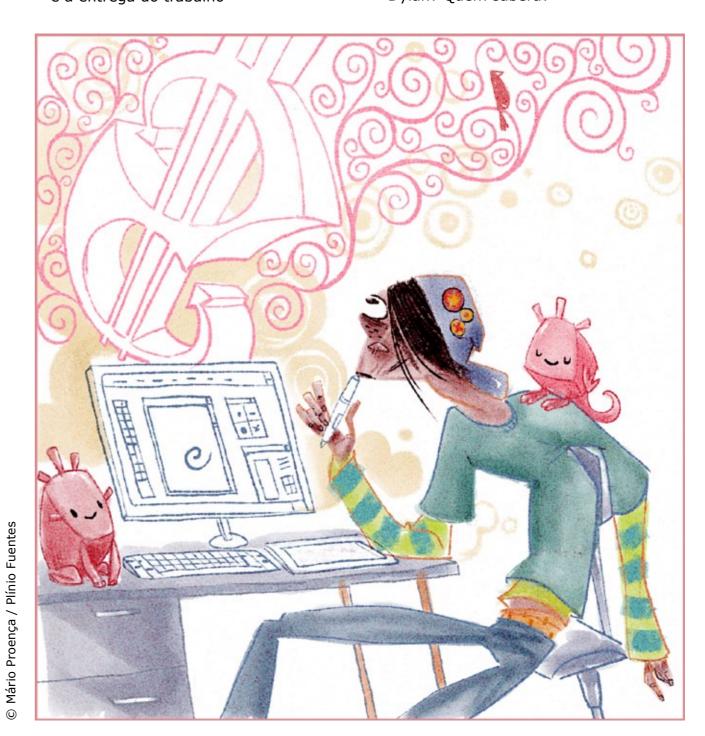
"Estude os mestres, copie-os e repita diversas vezes o que eles produziram até que aquilo se torne parte de sua natureza intuitiva". Esta é uma frase que poderia ter saído da boca de um gênio da música como John Coltrane (debruçado sobre suas partituras de Stravinski e Villa Lobos), como também de um simples professor de aquarela sugerindo ao seu aluno que estude a fundo a obra de John Singer Sargent. Como se pode notar, música e artes visuais têm muito em comum.

Os "4 acordes básicos" que explicam o sucesso de tantas músicas pop é algo que não encontra qualquer correlação em nosso universo de artes visuais. Não acredito tampouco que existam fórmulas - além de alguns bons anos de estudo, quilômetros de boas leituras e prática de técnicas - para se chegar a resultados dignos de figurar em seu portfolio de ilustração.

De qualquer maneira, tomo a liberdade de listar 4 ideias bastante simples, que podem ajudar, e muito, a sua carreira como ilustrador desde o início:

- 1) Seja excelente*
- 2) Saiba se autopromover
- 3) Saiba cobrar
- 4) Seja rápido entre a encomenda e a entrega do trabalho
- * Alguns irão perguntar "mas qual é o segredo por trás do item 1?". Qual é a fórmula? Talvez oculta na letra de "Forever Young", de Bob Dylan? Quem saberá?

RCĀ



A Revista Ilustrar agradece a participação especial de Mário Proença / Plínio Fuentes nas ilustrações desta seção: pliniofuentes@gmail.com

http://pliniofuentes.blogspot.com

http://www.flickr.com/photos/marioproenca_illustrations

38a 38b

15 perguntas pa

MARIO BAG

arioca da Tijuca, nascido em 1956, o veterano Mario Bag desenha desde criança, mas queria ser músico de rock, o que não aconteceu. Em vez disso, se dedicou à ilustração, vindo a ilustrar em várias revistas, campanhas publicitárias e capas de discos, sempre como freelancer, e mais recentemente se dedicando também à ilustração infantil através da revista Ciência Hoje das Crianças.

> É autor dos livros ABC & outros Bichos; 1,2,3 & Outras Coisas; 13 Lendas Brasileiras; Papa-figo e outras Lendas do Brasil; Histórias Aumentadas e Mentiras Caipiras, onde tem ilustrado seus livros, principalmente com uma técnica que simula

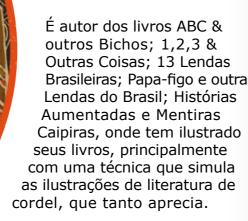






Foto: arquivo Mario Bag

RIO DE JANEIRO MARIOBAG@INFOLINK.COM.BR HTTP://MARIOBAG.BLOGSPOT.COM

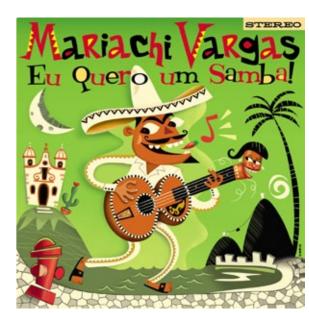


ANTES DE SER ILUSTRADOR, VOCÊ QUERIA SER MÚSICO DE ROCK. O QUE O FEZ DESISTIR DA MÚSICA?

Falta de talento. Toquei em algumas bandas que chegaram a se apresentar e até gravar. Nos três acordes do rock'n roll eu até quebrava o galho, mas eu não era musical.

O Nássara tinha uma frase ótima pra descrever o talento.

Ele dizia: "Ou é fácil ou é impossível..."



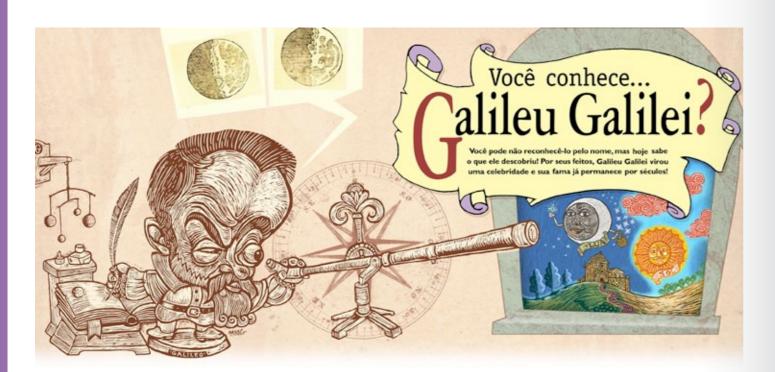
39a 39b

E AOS 20 ANOS FOI ESTUDAR NA ESCOLA DE BELAS ARTES DO RIO DE JANEIRO. ERA A ESCOLHA MAIS PRÓXIMA DA MÚSICA?

Eu desenhava desde criança, mas acho que estava evitando seguir a carreira de ilustrador porque achava muito solitária.

Antes eu havia feito um semestre de Comunicação na UFRJ, mas foi um fiasco e, como eu já estava fazendo desenhos para silk-screen, achei que era o caminho mais natural. Fiz outro vestibular e entrei pra Belas Artes. E dizia, brincando: "Ganhar a vida com desenho deve ser melhor que trabalhar."

Foi uma grande surpresa descobrir que na Belas Artes havia dezenas de músicos profissionais.





EM 1976, QUANDO VOCÊ FEZ A
BELAS ARTES, VIVÍAMOS NO AUGE
DA DITADURA MILITAR. COMO ERA O
ENSINO DE ARTE NESSA ÉPOCA? SENTIA
ALGUMA DIFERENÇA EM RELAÇÃO À
LIBERDADE DE EXPRESSÃO?

Eu não era politizado, mas, na Escola, convivia com gente que era. E eles eram quase paranóicos.

Frequentemente, implicavam com algum aluno ou professor e diziam: "Esse cara deve ser informante do SNI (Servico Nacional de Informações)". Nosso professor de desenho artístico que trabalhava para o programa Amaral Neto Repórter foi o alvo maior das desconfianças (Amaral Neto era um apresentador de TV e político que era chamado pelo Pasquim de Amoral Nato).

Larguei a Escola dois anos depois. Eu não me sentia estimulado, mas de maneira alguma posso dizer que o ensino era fraco porque essa mesma escola formou muita gente boa que está aí até hoje.



COMO ILUSTRADOR VOCÊ FEZ VÁRIAS CAPAS DE DISCOS. É UMA FORMA DE JUNTAR ESSAS DUAS PAIXÕES OU FOI UM ACASO?

Depois de largar a escola, procurei a publicidade, que foi uma grande decepção. Procurei uma editora e comecei a publicar vinhetas na seção de utilidades domésticas e contos de amor. Eu nem lia os contos inteiros.

Desenhava um casal, uma foto rasgada e às vezes uma rosa caída. Sempre dava certo. Tomei coragem, juntei tudo que eu tinha publicado em jornais de música (que nunca me pagaram), meti dentro de um álbum de fotografias (!!!) e fui atrás das gravadoras.

Na época, a indústria fonográfica gostava muito de degradês e eu já tinha desenvolvido uma técnica tosca de aerógrafo com máscaras de Contact transparente. Não faltava trabalho.

Era "The Best of" de tudo que se possa imaginar: Country, Disco Music, Samba, Funk, Love Songs...

E pagavam bem. Se compararmos os valores daquela época com os de hoje em dia, eles pagavam MUITO bem. Vendia-se até degradês (é sério...).

O diretor de arte pedia: Quero um degradê de vermelho pra amarelo com 31 cm de altura.



40a 40b



QUAIS FORAM AS SUAS PRINCIPAIS INFLUÊNCIAS COMO ILUSTRADOR?

Quando criança, sem dúvida foram os quadrinhos: Ferdinando (L'il Abner, de Al Capp), Batman (aquele desenhado pelo Dick Sprang), Capitão Marvel do C.C. Beck e o Homem Borracha do Jack Cole.

Adorava o Luiz Sá, desenhista cearense (hoje quase esquecido) que eu via nas vinhetas de cinema e nas figurinhas de chiclete. E também o Pererê do Ziraldo, que tinha grande apelo gráfico.

Pra ser sincero, nessa época, eu via mais as figuras do que lia...

Mais tarde, adolescente, é lógico que a grande influência foi o Crumb, quando dei de cara com a capa do Cheap Thrills da Janis Joplin e com o que era publicado aqui pela revista Grilo.



JÁ COMO PROFISSIONAL, VOCÊ TEM ATUADO EM MERCADOS MUITO VARIADOS, COMO O EDITORIAL, O PUBLICITÁRIO E O FONOGRÁFICO. QUE DIFERENÇAS SENTE ENTRE ESSES MERCADOS?

Rapaz, uma das coisas que eu me arrependo é de não ter procurado me firmar mais cedo no mercado editorial. Sem dúvida é o que dá mais liberdade.

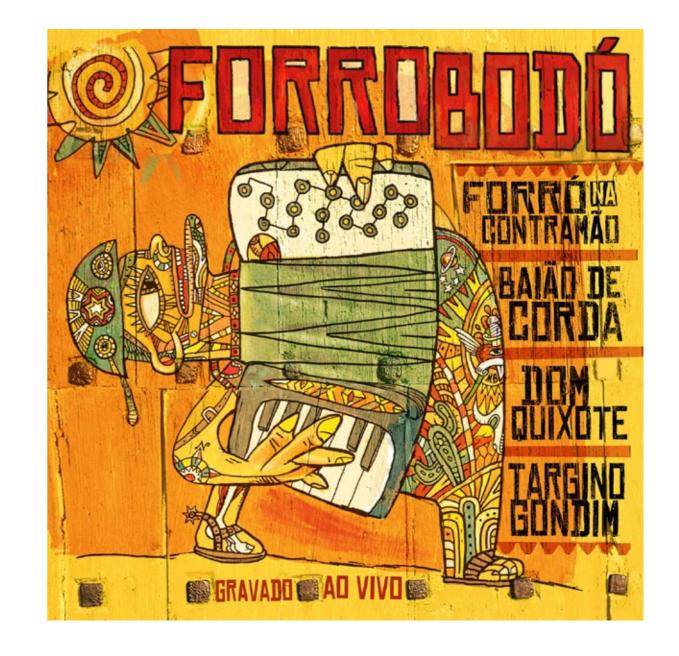
O mercado fonográfico naquela época era quase como o da publicidade.

Pelo menos no meu caso, pois a maior parte das capas que eu ilustrava dependia mais da opinião do vendedor do que do diretor de arte (Capa preta nem pensar pois, apesar do Dark Side of the Moon ficar décadas nas paradas, os vendedores achavam que capa escura não vendia disco!).

Ilustradores faziam quase sempre coletâneas. Era produto pra vender e não se discutia...

É verdade que pelas gravadoras passaram grandes diretores de arte e designers que não perdiam tempo discutindo com pessoas que tratavam discos como sabão em pó.

Ah, teve uma exceção: o Elifas Andreato, que fez dezenas de capas autorais na década de 1970.



41a 41b

INDEPENDENTEMENTE DA ÁREA DE ATUAÇÃO, VOCÊ TEM UMA **GRANDE VARIEDADE DE ESTILOS.** ESSA VARIEDADE É UMA **NECESSIDADE DO MERCADO OU SUA?**

No início, foi do mercado. Quando eu chegava nas gravadoras para pegar uma capa, quase sempre era recebido pelo diretor de arte com o American Showcase em cima da mesa cheio de stickers amarelos marcando as páginas.

E o diretor falava o que queria: "uma coisa neste estilo aqui, (virava a página) pode ser mais ou menos por aqui...". Como lançavam toneladas de discos de vários estilos de música, as capas dançavam conforme a música.

A coisa funcionava mais ou menos assim: se é Disco tem que ter um brilho de cegar os olhos. Se é de Country pode ser menos saturada, mais terra, pode ser até feita à lápis de cor. Música nordestina, uma xilogravura cai bem... Fazendo uma analogia com a música, era um trabalho para músico de estúdio.

O estilo muito definido diminuía a quantidade de trabalho. Vou dar um exemplo: durante os 15 anos que atuei na indústria fonográfica, vi apenas UMA capa do Ziraldo que não fosse relacionada com o seu trabalho autoral.

Era uma capa linda de uma coletânea do Ivan Lins, Milton Nascimento, Gonzaguinha e Caetano. O Benício fez muitas, acho que a maioria era de Carnaval.

Eu vi uns vinte originais do Benício mofando (literalmente) nos arquivos de uma gravadora. Eu até tentei roubar alguns, mas era difícil esconder Cartões Schoeller Durex por baixo da camisa...







ENTRE ESSES ESTILOS, UM QUE É UMA **CONSTANTE EM SEUS TRABALHOS** SÃO ILUSTRAÇÕES DO GÊNERO DE LITERATURA DE CORDEL. COMO UM **CARIOCA DA TIJUCA SE INTERESSOU POR ESSE GÊNERO?**

Adoro, mas não faço a menor ideia porquê... É verdade que minha mãe era pernambucana, mas eu nunca fui a Recife e nunca tive em casa uma orientação cultural neste sentido.

Acho que pode ter vindo da paixão pela música, pois desde pequeno fazia umas adaptações de músicas da Jovem Guarda e era bom de rima.

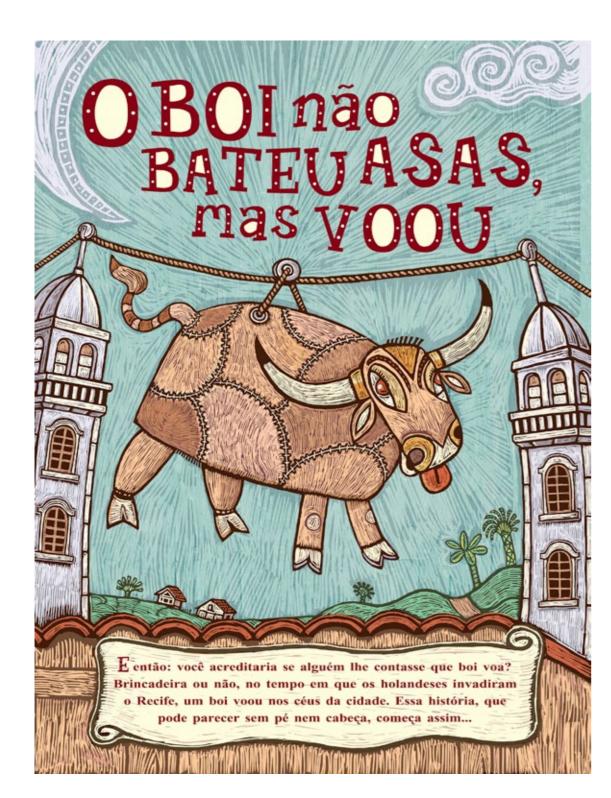
Mas o que eu fiz nestes quatro livros publicados NÃO é literatura de cordel, pois é escrito em quadras e os cordelistas há 100 anos só admitem sextilhas. Acho isso bem chato, pois só limita a riqueza dos versos. Você fica obrigado a criar três rimas por estrofe e quase sempre é forçado a buscar rimas em verbos no infinitivo.

Vou dar um exemplo: eu estava criando umas sextilhas e escrevi no final do segundo verso a palavra Amazônia, e no final do quarto verso a palavra cerimônia.

Achei muito bonito, mas para ser literatura de Cordel eu precisava de uma terceira rima para o sexto verso. Begônia (a flor) não existe na Amazônia, insônia, amônia, Sônia...

Tive que descartar o verso...

42a 42b



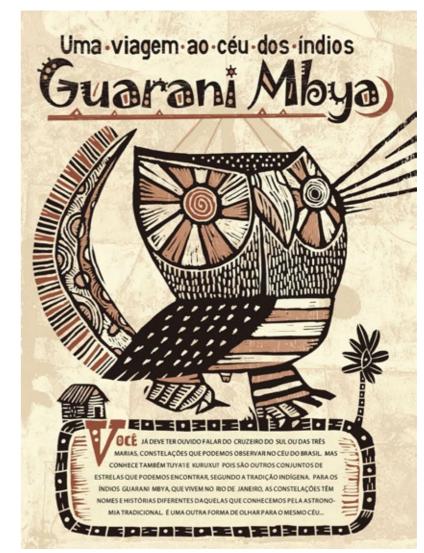


AS ILUSTRAÇÕES DE LITERATURA DE CORDEL SÃO TRADICIONALMENTE FEITAS EM XILOGRAVURA. VOCÊ CHEGOU A FAZER EXPERIMENTOS EM XILO OU SEMPRE TRABALHOU EM DIGITAL?

Na Belas Artes fiz algumas. Na Escola havia ótimos professores de xilo e litografia. Depois que saí, nunca mais fiz xilo. Só simulei algumas, destinadas a projetos gráficos. Eu inventei uma fórmula barata de scratchboard: misturava um pote de guache branco ordinário com a mesma quantidade de Cola Polar e aplicava três camadas sobre um cartão duplex.

Esperava secar, esboçava o nanquim e depois raspava com o estilete.

Fiz uma capa do Luiz Gonzaga com essa técnica. Depois, só fiz digitais.





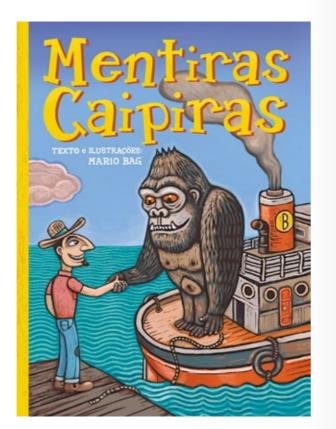
43a 43b

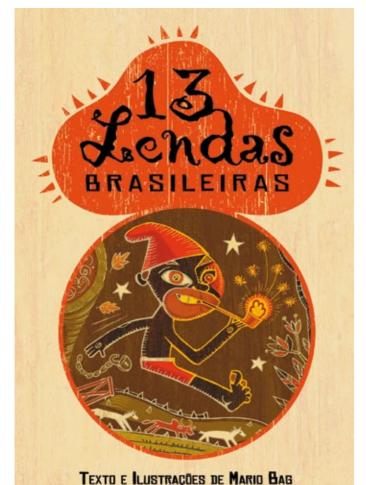
VOCÊ TAMBÉM TEM PRODUZIDO ALGUNS LIVROS DENTRO DOS TEMAS DAS LENDAS, CONTOS MATUTOS E FOLCLORE BRASILEIRO, ONDE, ALÉM DE ILUSTRADOR, VOCÊ TAMBÉM É **AUTOR DOS TEXTOS. DE ONDE VEM** O INTERESSE PELAS LENDAS?

Aconteceu há 10 anos. Fui chamado pra fazer uma ilustração sobre folclore, lendas e mitos.

Quando li a matéria e me vi quase um ignorante no assunto, pesquisei e fui conhecendo o universo fantástico dos mitos brasileiros.

Achei que seria incrível representar o Bicho-Papão, do qual existem muitas variantes não só no Brasil, mas no mundo inteiro.







ALÉM DE OUTROS DOIS LIVROS ANTERIORES COM TEMAS SEMELHANTES, RECENTEMENTE **VOCÊ LANÇOU O LIVRO "MENTIRAS** CAIPIRAS". ACHA MAIS DIFÍCIL **ILUSTRAR O PRÓPRIO TEXTO?**

Por incrível que pareça, o meu livro me dá mais trabalho, pois sou capaz de cortar estrofes inteiras, depois de prontas, só pra poder encaixar uma ilustração se eu achar que ela vai ficar melhor "do que mil palavras".

Com o de outros escritores fica complicado você falar pra ele cortar uma parte que você acha redundante.

Mas o que eu mais detesto é encher linguiça... Colocar vinhetinhas pra encaixar o texto num derminado número de páginas...

Acho até que nos livros em que eu fui escritor e ilustrador exagerei em algumas páginas, que ficaram pesadas, com muita informação.



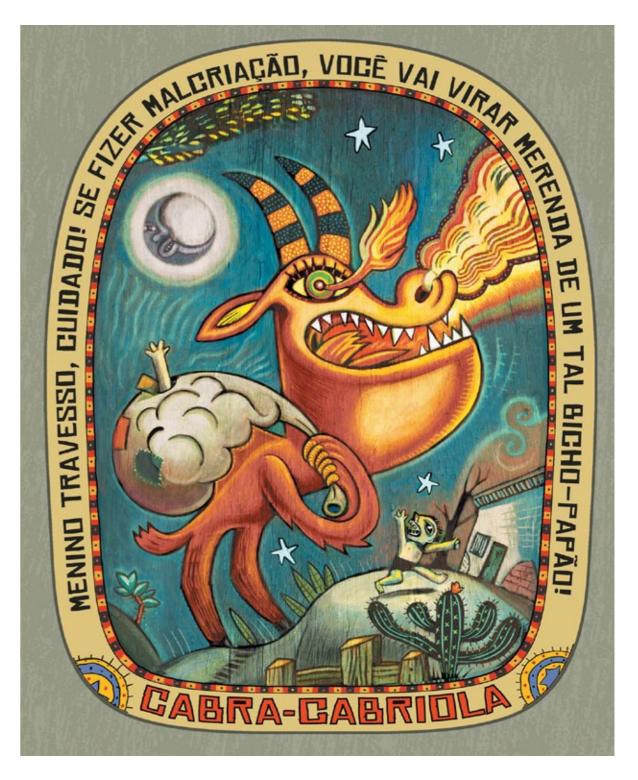
AO ESCREVER, VOCÊ JÁ VAI PENSANDO NAS ILUSTRAÇÕES OU SÓ DEPOIS DO **TEXTO PRONTO?**

Mais ou menos. Penso mais no que eu NÃO quero desenhar. Odeio desenhar multidões, pois não sei compor uma ilustração com muitas pessoas.

Também não sei desenhar cavalos.

Se não tiver alternativa, prefiro me concentrar num detalhe do texto e deixar esses elementos subentendidos.

Com o cavalo até dá pra enganar, mas com multidão é difícil... Se o texto diz: "...milhares de pessoas aplaudem a chegada da cavalaria...", eu tô lascado...



44a 44b

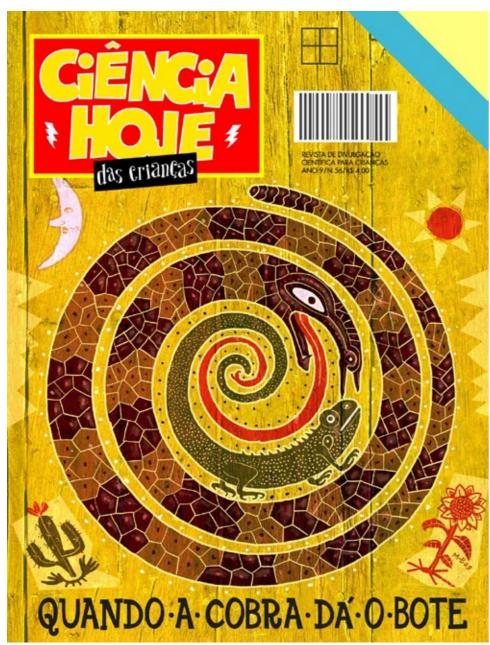


EXISTE ALGUMA LENDA OU CONTO QUE GOSTARIA DE ILUSTRAR/ESCREVER E QUE AINDA NÃO O FEZ?

Existe, mas não é brasileira. É o Struwwelpeter, do alemão Heinrich Hoffmann, que no século XX foi adaptado no Brasil como João Felpudo.

Hoje seria politicamente incorreta. Até o anti-racismo é tratado de forma cruel.

Puro humor negro... Foi adaptada recentemente pelo ilustrador americano Bob Staake.





OUTRA ÁREA EM QUE VOCÊ ATUA BASTANTE É NA DE ILUSTRAÇÃO INFANTIL, MAS QUE É MUITO APRECIADA TAMBÉM POR ADULTOS, DEVIDO À SUA QUALIDADE GRÁFICA. EXISTE ALGUMA PREOCUPAÇÃO EM ATENDER ESSES DOIS PÚBLICOS OU O FOCO É MESMO SÓ O INFANTIL?

O primeiro contato que eu tive com ilustração infantil foi através da revista Ciência Hoje das Crianças.

Encarar de primeira uma publicação que não subestima a inteligência das crianças e que tem como diretor de arte o Walter Vasconcelos, ilustrador dono de um traço ímpar, é covardia... Chega a ser fácil agradar aos dois públicos.



DO PONTO DE VISTA DO ILUSTRADOR E DO ESCRITOR, COMO VÊ O MERCADO ATUAL?

Ultimamente fiz pouca coisa para publicidade.

Pelo que vejo, acho que a publicidade está mais interessada em ilustração decorativa, complementos e fundos para fotos.

Mas não posso me aprofundar no assunto pois estou afastado. Sobre o mercado fonográfico, não preciso falar, pois todo mundo viu o que aconteceu...

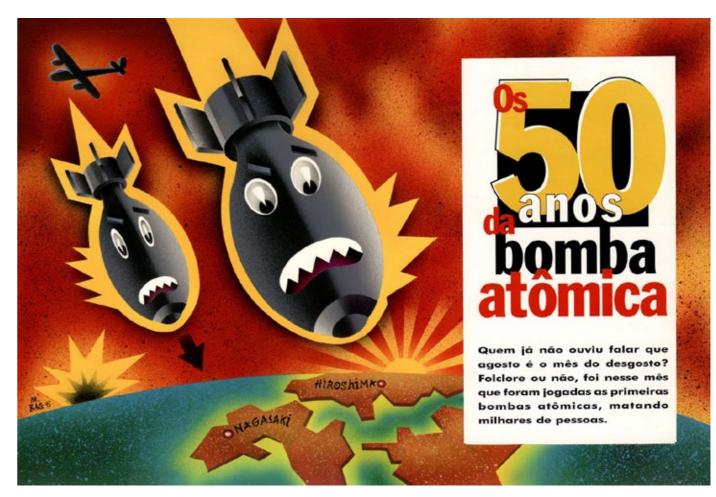
E sobre o editorial, acho que pagam pouco para o trabalho que envolve.

45a 45b









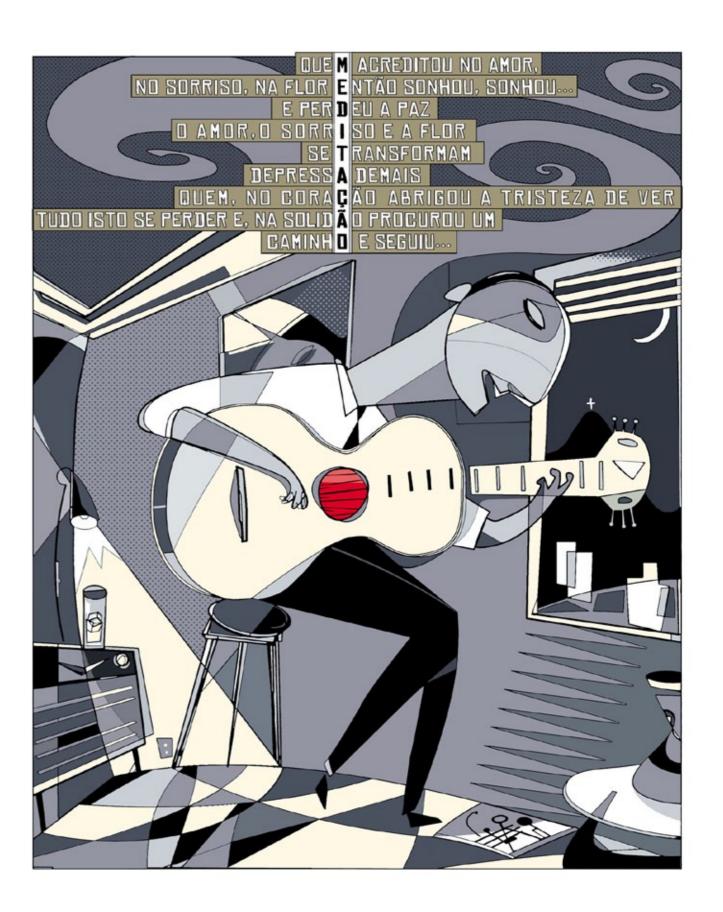
46a 46b





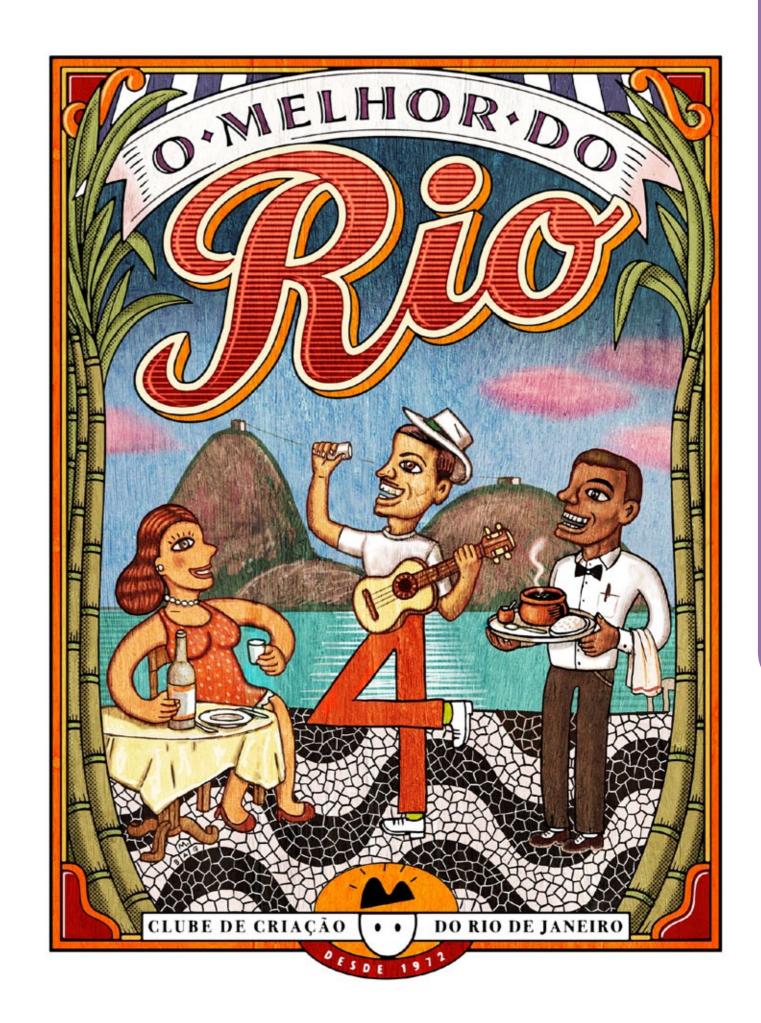
47a 47b





48a 48b

ALO, ILUSTRAR,
GO AHEAD
MAKEMYDAY,
MAKEMYDAY,
MARAGO do M.BAG



49a 49b



TUPIXEL ESTÁ DE VOLTA



O maior banco de dados de ilustradores do Brasil está de volta, depois de algum tempo em remodelação.

Tupixel é uma ferramenta de auxílio na internet para quem busca por desenhistas brasileiros ou que atuam no país.

Resultado de 12 anos de pesquisa do

agora o internauta pode colaborar com a pesquisa, indicando novos nomes e links.

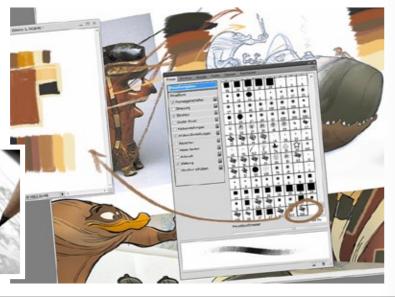
Em seu banco de dados, o maior do gênero no Brasil, atualmente com quase 1.600 nomes, a listagem impressiona não apenas por sua extensão e diversidade, mas também pelo período abordado: de Angelo Agostini até desenhistas "100% digitais" da atual geração.

www.tupixel.com.br

COMPARTILHANDO IDEIAS E DICAS

O site The Art Center tem uma lista de 19 profissionais do cartoon e do desenho animado, compartilhando dicas em uma série de matérias e muitos vídeos. Imperdível:





JOALHERIA EM PAPEL

de joalheria contemporânea. As criações de seus braceletes, colares, anéis, brincos e acessórios têm algo em comum: o material usado é quase sempre papel.

Vale a pena checar suas criações, que também têm algumas opções em feltro e algodão:

www.anahagopian.com



DESIGN DE BOLSAS

Mais um pouco sobre design na moda, e agora sobre bolsas.

A designer Lisa Farmer criou toda uma coleção de bolsas inspiradas em peixes, besouros e crustáceos, com um resultado estético incrível, onde assume com graça e bom humor o lado estético da criação:

www.lisafarmer.com



50a 50b

Links de impartancia

- 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





51a 51b