Revista

ilustrar

19 / 2010

REVISTA BRASILEIRA DE ILUSTRAÇÃO, ARTE E DESIGN

www.revistailustrar.com

Nesta edição Maurenilson, Marshall Arisman, Fabiana Shizue, Lucas Leibholz, Mauro Souza e colunas de Brad Holland e Renato Alarcão

Editorial

Editora nova no ar...

Chegamos à edição nº 19 com uma novidade: a Revista Ilustrar passa a ter a sua própria editora, que se chamará Reference Press, onde passaremos a publicar livros com artistas nacionais e estrangeiros em parceria com a editora Brand Studio Press, do ilustrador Alberto Ruiz Dias.

E logo o primeiro livro é com uma das maiores personalidades da ilustração brasileira: Benício. Muita coisa boa vem por aí, aguardem.

Além da editora, a edição 19 da Ilustrar traz também convidados de alto nível, com a participação de Maurenilson, mais um grande ilustrador de Brasília na seção Portfolio, e Fabiana Shizue no Sketchbook, com desenhos com um traço único.

No Step by Step temos uma formidável caricatura feita por Lucas Leibholz, e nas 15 perguntas temos uma entrevista com Mauro Souza.

E para fechar, a participação internacional do grande ilustrador e artista plástico Marshall Arisman, além das tradicionais colunas de Brad Holland, com um texto emocionante sobre direção de arte, e Renato Alarcão, falando sobre grandes mestres.

Espero que gostem, dia 1 de janeiro tem mais.

Foto: arquivo Ricardo Antunes

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

Nesta edição

- EDITORIAL: 2
- PORTFOLIO: Maurenilson 4
- COLUNA INTERNACIONAL: Brad Holland 11
- INTERNACIONAL: Marshall Arisman 16
- SKETCHBOOK: Fabiana Shizue 24
- STEP BY STEP: Lucas Leibholz 31
- COLUNA NACIONAL: Renato Alarcão 36
- 15 PERGUNTAS PARA: Mauro Souza 38
- CURTAS 49
- LINKS DE IMPORTÂNCIA 51

ficha técnica

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

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

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

REDAÇÃO: **Ricardo Antunes** - ricardoantunesdesign@gmail.com

REVISÃO: **Helena Jansen** - donaminucia1@gmail.com

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

ILUSTRAÇÃO DE CAPA: **Fabiana Shizue** - fshizue@gmail.com

PUBLICIDADE: revista@revistailustrar.com

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

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

Lançamento do livro "Sex & Crime - The Book Cover Art of Benicio"

A Revista Ilustrar tem o prazer de anunciar a criação da Reference Press, sua mais nova editora, destinada à publicação de livros de grandes ilustradores e artistas, nacionais e internacionais, publicados em parceria com a editora americana Brandstudio Press.

O primeiro lançamento é o aguardado livro de ilustrações de Benicio, "Sex & Crime - The Book Cover Art of Benicio", uma mostra de algumas de suas famosas pin ups que ilustraram diversas capas de pocket books ao longo de décadas. Belas mulheres, sensualidade, crimes e espionagem em ilustrações com o genial talento de Benicio.

Os lançamentos seguintes são: o livro com as incríveis heroínas de Hiro Kawahara, o segundo volume de ilustrações de Benicio e uma coletânea inédita com artistas.

Tudo isso a partir de dezembro, no site da Reference Press: www.referencepress.com

Acompanhem pelo Twitter da Revista Ilustrar a data dos lançamentos: @revistailustrar

Reference Press. A sua referência em arte.

reference press

brandstudio press

MAURENILSON

Foto: arquivo Maurenilson

© Maurenilson

O percurso que Maurenilson teve até se tornar ilustrador foi um tanto atribulado.

Compulsivo por desenho, nasceu no Ceará, cresceu em Brasília, estudou eletrônica (sempre com dificuldades em terminar o desenho de um circuito sem uma caricatura no meio), e trabalhou em um banco (onde seu nome aparecia sempre entre os últimos em termos de rendimento, além das advertências que levava por desenhar nos recibos de depósitos).

Decidiu então sair do banco e, sozinho, foi estudar programas gráficos. O resultado apareceu logo, com a chance em trabalhar em uma agência de publicidade.

Mais para frente, uma oportunidade de trabalhar como infografista surgiu no jornal Correio Braziliense, se tornando 10 anos depois um dos maiores ilustradores de Brasília e um premiado diretor de arte do jornal.

MAURENILSON

BRASÍLIA

MAURENILSON@YAHOO.COM.BR

WWW.FLICKR.COM/PHOTOS/MAURENILSON

O COMEÇO

Nasci no Ceará. Meus pais vieram para Brasília quando eu tinha 1 ano de idade. De lá para cá, tropecei num monte de pedras antes de virar ilustrador. Desde os sete anos tenho compulsão em riscar.

Meu pai desenhava e trabalhava com letreiros na época em que as ploters não dominavam o mercado. Ele me dava umas dicas, comprava lápis, me deixava brincar com as tintas e os pincéis dele.

Mesmo assim, num dado momento da minha vida, achei que isso não fosse me levar a lugar nenhum, então tentei sufocar minha compulsão fazendo um curso técnico em eletrônica (era profissão da moda na época) na ilusão de que eu entraria para o ITA ou para a IBM e pronto, teria um emprego, ganharia bem e seria um exemplo de sucesso.

Na metade do primeiro ano de curso surgiu uma oportunidade de emprego num grande banco, passei a estudar eletrônica no turno da noite. Por alguma razão isso piorou a minha compulsão.

Nunca conseguia terminar o desenho de um circuito sem desenhar uma criatura, um herói, um cenário. Tive que mudar de curso e acabei fazendo acadêmico.

COMPULSÃO PELO DESENHO

Eu riscava tudo que aparecia na minha frente, isso incluía, claro, alguns impressos do banco, o que me rendeu algumas advertências verbais da minha chefe: "Dá pra você parar de riscar os recibos de depósito?!".

Depois de oito anos, fui mandado embora. Eles precisavam de alguém que vendesse bem todos os produtos do banco e eu só queria vender os que eu compraria.

Não é preciso dizer que meu nome, quase sempre, estava entre os últimos em rendimento nas vendas. Sair foi a melhor coisa que me aconteceu.

Decidi dar vazão à minha vontade de desenhar, mas precisava descobrir uma porta de entrada.

Os quadrinhos me pareciam muito distantes, exigiam habilidades, paciência e tempo que eu não tinha. Então encontrei os programas gráficos.

Dominá-los e somá-los aos desenhos me abriria as portas das agências de propaganda, eu poderia fazer mascotes, desenhar embalagens e os rótulos dos produtos.

Preparei um portfolio com umas peças-fantasma, peguei a lista telefônica, liguei para cinco agências: das cinco, duas estavam precisando de pessoas. Visitei as duas e fiquei na que eu achava melhor.

Aprendi muito nesse período. Percebi que o aprendizado não é necessariamente o que te ensinam e sim a forma como você vê ou vai resolver determinado problema.

Estava preparando um portfolio novo para recomeçar minha peregrinação pelas agências (de tempo em tempo fazia isso para procurar algo melhor)

quando conheci o meu amigo Kleber Sales (capa da Ilustrar nº 12).

O grande Klebauvisk, como costumo chamá-lo, me disse que o Correio Braziliense estava abrindo uma vaga de infografista.

Preparei meu portfolio, me apresentei na editoria de arte e o editor me contratou como ilustrador.

PORTFOLIO: MAURENILSON

informática

CORREIO BRAZILIENSE

Brasília, terça-feira, 18 de março de 2008
Editor: Renato Ferraz//renato.ferraz@correioweb.com.br
e-mail: informatica@correioweb.com.br
Tel: 3214 1184

CONECTADOS AO PASSADO

EM PLENA ERA DO 3G, O ACESSO DISCADO REINA EM 42% DAS CASAS DE BRASILEIROS QUE TÊM INTERNET. META DO GOVERNO É LEVAR A BANDA LARGA A TODOS OS MUNICÍPIOS ATÉ O FINAL DE 2010

ROVÊNIA AMORIM
DA EQUIPE DO CORREIO

Quem navega pela internet nas grandes cidades não faz idéia de que o antigo acesso discado é ainda uma realidade Brasil afora. Quase a metade das casas de brasileiros que têm internet só dispõe daquela conexão com barulho chato nas demoradas tentativas de discagem e que corre o risco de cair e deixar o usuário na mão. A banda larga está em apenas 50% das residências com internet, brasileiros privilegiados que se servem de informações e serviços na web via tecnologias bem mais modernas, como ADSL, TV a cabo, rádio ou satélite.

Números nada confortantes. Em plena sociedade da informação, a internet no Brasil é ainda um bem de luxo presente em apenas 17% dos lares — 9,2 milhões de residências, segundo pesquisa de setembro/novembro de 2007 do Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br). E o que é pior, 62% das cidades estão excluídas da banda larga, segundo dados da Agência Nacional de Telecomunicações (Anatel). Em um terço delas (1.843 municípios), a telefonia fixa é o único serviço da operadora local, ou seja, são 15,7 milhões de brasileiros que vivem em pequenas cidades e sem acesso à rede virtual e a um meio mais moderno e barato para se comunicar.

Estatísticas que mostram o quanto atrasado está o país. Por isso, faz parte das metas da política de telecomunicações levar os serviços de banda larga a todos os municípios até o final de 2010. Para cumprir a missão, o governo vai assinar novo contrato com as operadoras para obrigá-las a montar infra-estrutura de rede para transmissão de dados em alta velocidade, em vez de instalar orelhões e terminais de acesso à internet pela telefonia fixa nas cidades menores. As novas medidas vão universalizar o serviço de banda larga. A conexão começará por 55 mil escolas e depois se estenderá a todos as cidades.

Até o dia 27 deste mês, o Ministério das Comunicações faz consulta pública para saber as preferências da população e definir as políticas públicas para o setor. A tecnologia 3G é uma das possibilidades para que o serviço seja oferecido nas cidades menores. Os sinais via satélite vão permitir que a conexão rápida, de 400kpbs a 1 mega, chegue aos computadores de casa e aos laptops. "Sabemos das dificuldades, mas a universalização é perfeitamente viável. O progresso do nosso país depende da banda larga", diz o ministro das Comunicações, Hélio Costa. "As operadoras precisam se juntar a esse esforço; uma aventura que vai colocar o país na frente de toda a América Latina", provoca.

Dos 5.564 municípios brasileiros, apenas 2.125 têm estrutura de banda larga, cidades que abrigam 74% da população, ou seja, 141 milhões de habitantes. Segundo a Anatel, houve 9,4 milhões de acessos de banda larga no final de 2007 — 1,2 milhão por meio de celular. A Brasil Telecom, por exemplo, uma das maiores empresas de Telecomunicações da América latina, oferece o serviço hoje a 1.424 cidades e precisará atender pelo menos mais 400 municípios, segundo a Anatel.

São 1,5 milhão de clientes de banda larga e 4 milhões que acessam a internet via dial-up em nove estados, além do Distrito Federal — esse número inclui residências, órgãos públicos, empresas e comércio. "A maioria dos usuários que acessam a internet da sua residência ainda o faz por linha discada. Hoje, a banda larga é um serviço que está disponível nas classes A e B, sendo muito pequena sua penetração na classe C, dado o seu elevado custo. É preciso massificar a infra-estrutura para que o preço caia", avalia Rogério Santanna dos Santos, secretário de Logística e Tecnologia da Informação do Ministério do Planejamento.

LEIA MAIS SOBRE BANDA LARGA NA PÁGINA 4

Maurenilson Freire/CB

6a

O DESIGN GRÁFICO

No jornal aprendi uma outra grande lição: quando você trabalha com grandes profissionais, a sua tendência é querer nivelar o seu trabalho com o deles.

Uma das coisas que admiro no trabalho dos infografistas com os quais trabalhei é a habilidade de lidar com as massas de texto em meio às imagens, algo que já percebia e admirava na publicidade.

Lidar com uma quantidade de informação numa embalagem é tão difícil quanto lidar com as informações de uma página infográfica.

Em ambas, o objetivo é informar e guiar a leitura, usando as formas e as cores sem comprometer o visual do produto.

Então, me pareceu natural fundir as duas.

Comprei muitos livros de design gráfico, peguei dicas de livros com amigos que fizeram desenho industrial, estudei os grids por trás dos alinhamentos, a influência das cores e como harmonizá-las.

As dúvidas que tinha, tirava na internet, nos livros ou com os amigos.

Já se vão dez anos de jornal, e se hoje meu trabalho tem alguma notoriedade, devo grande parte disso à minha fonte constante de inspiração e aprendizado, os amigos e alguns colegas de profissão, os que trabalham lado a lado comigo e os que estão em outras paragens, abrilhatando outras páginas, país afora.

6b

PORTFOLIO: MAURENILSON

DESIGN + ILUSTRAÇÃO

Acho que um artista gráfico não pode negligenciar nenhuma influência. Apesar de ter como base de trabalho o computador, nunca abandonei o lápis.

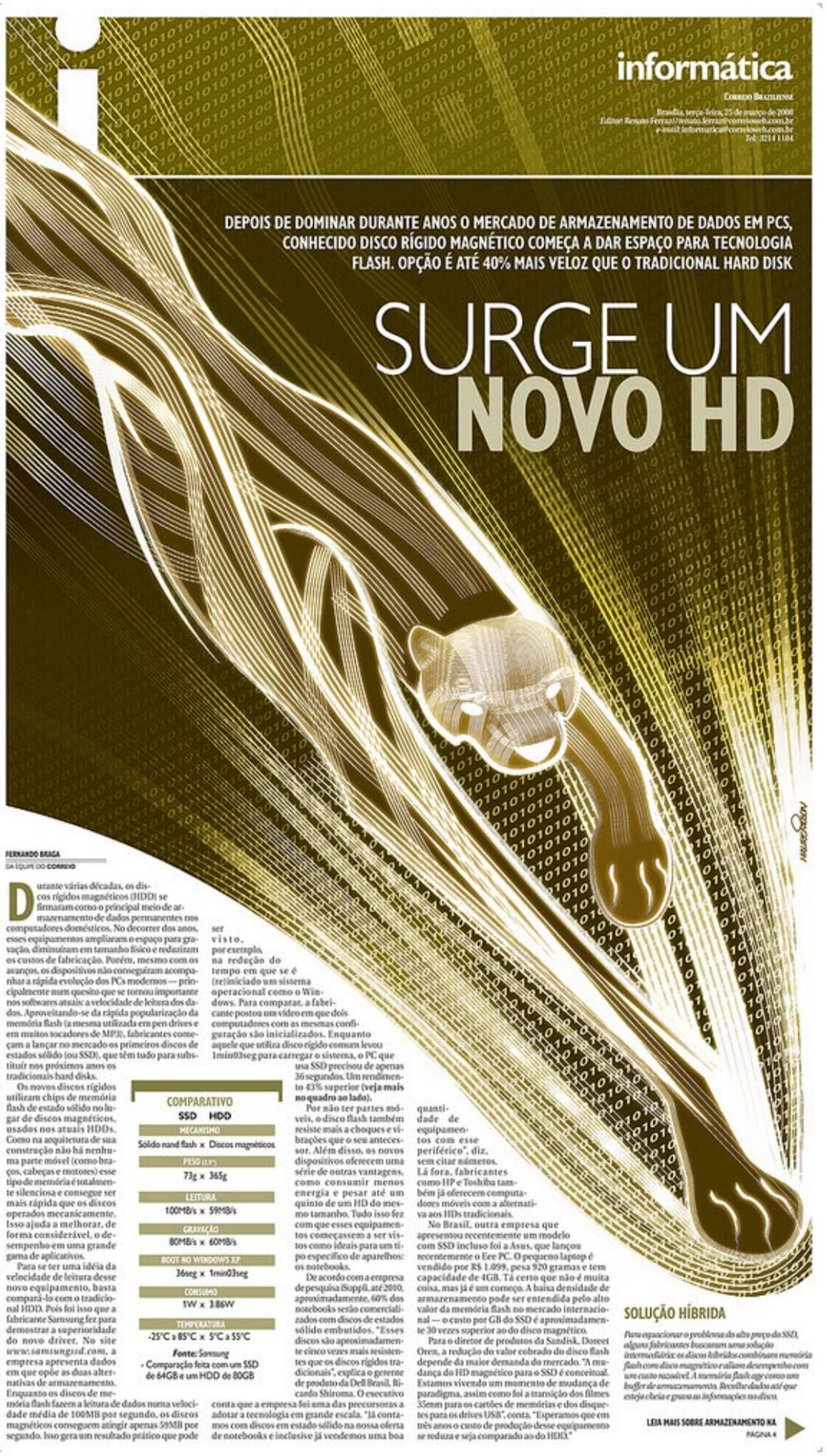
Todos os trabalhos que faço começam com um pequeno rascunho. Quando canso da finalização por computador, vou para os lápis de cor, eventualmente uso as tintas, trabalho com recortes; raramente utilizo essas experiências no jornal, faço mais em casa.

O dia-a-dia da redação é muito corrido e cada um se apega à técnica na qual se sente mais seguro. Quanto ao design gráfico, acho que o bom design gráfico traz muito aspectos positivos: o uso de cores, de tipografia, de formas, texturas e padrões variados, mas também temos a sua influência para algo que considero ruim.

Algumas revistas especializadas em arte digital exibem em suas capas uma sobreposição de grafismos aleatórios que formam uma massa gráfica colorida sem nexo.

Esse tipo de trabalho explodiu em tudo que é mídia; às vezes se consegue um resultado interessante, mas tem sido usado em demasia, é um modismo que, felizmente, já está passando.

7a



informática

Correio Braziliense

Brasília, terça-feira, 25 de março de 2008

Editor: Renato Ferraz//renato.ferraz@correioweb.com.br
e-mail: informatica@correioweb.com.br
Tel: 3214 1184

DEPOIS DE DOMINAR DURANTE ANOS O MERCADO DE ARMAZENAMENTO DE DADOS EM PCS, CONHECIDO DISCO RÍGIDO MAGNÉTICO COMEÇA A DAR ESPAÇO PARA TECNOLOGIA FLASH. OPÇÃO É ATÉ 40% MAIS VELOZ QUE O TRADICIONAL HARD DISK

SURGE UM NOVO HD

FERNANDO BRAGA
DA EQUIPE DO CORREIO

Durante várias décadas, os discos rígidos magnéticos (HDD) se firmaram como o principal meio de armazenamento de dados permanentes nos computadores domésticos. No decorrer dos anos, esses equipamentos ampliaram o espaço para gravação, diminuíram em tamanho físico e reduziram os custos de fabricação. Porém, mesmo com os avanços, os dispositivos não conseguiram acompanhar a rápida evolução dos PCs modernos — principalmente num quesito que se tornou importante nos softwares atuais: a velocidade de leitura dos dados. Aproveitando-se da rápida popularização da memória flash (a mesma utilizada em pen drives e em muitos tocadores de MP3), fabricantes começam a lançar no mercado os primeiros discos de estados sólido (ou SSD), que têm tudo para substituir nos próximos anos os tradicionais hard disks.

Os novos discos rígidos utilizam chips de memória flash de estado sólido no lugar de discos magnéticos, usados nos atuais HDDs. Como na arquitetura de sua construção não há nenhuma parte móvel (como braços, cabeças e motores) esse tipo de memória é totalmente silenciosa e consegue ser mais rápida que os discos operados mecanicamente. Isso ajuda a melhorar, de forma considerável, o desempenho em uma grande gama de aplicativos.

Para se ter uma idéia da velocidade de leitura desse novo equipamento, basta compará-lo com o tradicional HDD. Pois foi isso que a fabricante Samsung fez para demostrar a superioridade do novo driver. No site www.samsungsid.com, a empresa apresenta dados em que opõe as duas alternativas de armazenamento. Enquanto os discos de memória flash fazem a leitura de dados numa velocidade média de 100MB por segundo, os discos magnéticos conseguem atingir apenas 59MB por segundo. Isso gera um resultado prático que pode ser visto, por exemplo, na redução do tempo em que se é (re)iniciado um sistema operacional como o Windows. Para comparar, a fabricante postou um vídeo em que dois computadores com as mesmas configuração são inicializados. Enquanto aquele que utiliza disco rígido comum levou 1min03seg para carregar o sistema, o PC que usa SSD precisou de apenas 36 segundos. Um rendimento 43% superior **(veja mais no quadro ao lado).**

COMPARATIVO

	SSD	HDD
MECANISMO	Sólido nand flash	Discos magnéticos
PESO (LIT)	73g	365g
LEITURA	100MB/s	59MB/s
GRAVAÇÃO	80MB/s	60MB/s
BOOT NO WINDOWS XP	36seg	1min03seg
CONSUMO	1W	3.86W
TEMPERATURA	-25°C a 85°C	5°C a 55°C

Fonte: Samsung
- Comparação feita com um SSD de 64GB e um HDD de 80GB

Por não ter partes móveis, o disco flash também resiste mais a choques e vibrações que o seu antecessor. Além disso, os novos dispositivos oferecem uma série de outras vantagens, como consumir menos energia e pesar até um quinto de um HD do mesmo tamanho. Tudo isso fez com que esses equipamentos começassem a ser vistos como ideais para um tipo específico de aparelhos: os notebooks.

De acordo com a empresa de pesquisa iSuppli, até 2010, aproximadamente, 60% dos notebooks serão comercializados com discos de estados sólido embutidos. "Esses discos são aproximadamente cinco vezes mais resistentes que os discos rígidos tradicionais", explica o gerente de produto da Dell Brasil, Ricardo Shiroma. O executivo conta que a empresa foi uma das precursoras a adotar a tecnologia em grande escala. "Já contamos com discos em estado sólido na nossa oferta de notebooks e inclusive já vendemos uma boa quantidade de equipamentos com esse periférico", diz, sem citar números. Lá fora, fabricantes como HP e Toshiba também já oferecem computadores móveis com a alternativa aos HDs tradicionais.

No Brasil, outra empresa que apresentou recentemente um modelo com SSD incluso foi a Asus, que lançou recentemente o Eee PC. O pequeno laptop é vendido por R$ 1.099, pesa 920 gramas e tem capacidade de 4GB. Tá certo que não é muita coisa, mas já é um começo. A baixa densidade de armazenamento pode ser entendida pelo alto valor da memória flash no mercado internacional — o custo por GB do SSD é aproximadamente 30 vezes superior ao do disco magnético.

Para o diretor de produtos da Sandisk, Doreet Oren, a redução do valor cobrado do disco flash depende da maior demanda do mercado. "A mudança do HD magnético para o SSD é conceitual. Estamos vivendo um momento de mudança de paradigma, assim como foi a transição dos filmes 35mm para os cartões de memórias e dos disquetes para os drives USB", conta. "Esperamos que em três anos o custo de produção desse equipamento se reduza e seja comparado ao do HDD."

SOLUÇÃO HÍBRIDA

Para equacionar o problema do alto preço do SSD, alguns fabricantes buscaram uma solução intermediária: os discos híbridos combinam memória flash com disco magnético e aliam desempenho com um custo razoável. A memória flash age como um buffer de armazenamento. Recolhe dados até que esteja cheia e grava as informações no disco.

LEIA MAIS SOBRE ARMAZENAMENTO NA PÁGINA 4

7b

PORTFOLIO: MAURENILSON

Blu-ray made in Brazil

Para reforçar o mercado nacional do novo disco, a Sony, líder nos consórcios dos principais padrões para alta definição, investe no segmento trazendo a produção de televisores avançados e tocador da mídia para Manaus

» TIAGO FALQUEIRO » ENVIADO ESPECIAL

São Paulo — Ainda faltam três meses para o ano que vem, mas os eventos marcados para 2010 já começam a agitar o mercado de áudio e vídeo. Pensando em ter um elenco forte para as vendas que antecedem a Copa do Mundo da África do Sul, a Sony convocou produtos, que antes eram importados, para serem produzidos no Brasil, e, assim, escapar das altas taxas de importação.

"A Sony, que liderou os consórcios dos principais padrões tecnológicos do mundo da alta definição, como Blu-ray e HDMI, investe fortemente no conceito Full HD. Para consolidação da marca, estamos iniciando a produção de novos equipamentos no país", salienta Koji Ishikawa, vice-presidente da Sony América Latina.

Em 2009, dos 14 modelos de LCD lançados pela empresa, 12 terão resolução Full HD. E para seduzir os consumidores a levá-los para casa, a Sony trouxe para seu time, como garoto-propaganda, o jogador do Real Madrid Kaká, e o primeiro player de Blu-ray da marca fabricado no Brasil (o segundo produzido no país). O BDP-S360 chega ao mercado custando R$ 999.

"Com a chegada dos players com preço abaixo de R$ 1 mil, a Sony aposta que o Blu-ray será o objeto de desejo para o Natal", acredita Fernando Schneider, gerente de marketing da linha Bravia Theatre. A companhia japonesa ainda anunciou quatro modelos de home theater, metade com tocadores de Blu-ray disc (BD), caso do BDV-E300, que já tem player de BD integrado e custará R$ 3.499.

Os executivos da empresa esperam a maturidade do mercado de Blu-ray para 2010, quando preveem que a nova mídia já seja responsável por metade do faturamento do segmento de home vídeo. "Devido à demanda de equipamentos, a redução do preço já é uma realidade mundial, principalmente nos Estados Unidos e no Japão. E, com certeza, esse efeito se refletirá no Brasil", avalia Schneider.

Em sites como *Amazon.com* e *Bestbuy.com*, já é possível encontrar players BD por preços próximos a US$ 150. Tocadores da própria Sony podem ser comprados por pouco menos de US$ 250. Para Alessandro Batista, analista de produto da Panasonic, o amadurecimento de mercado de Blu-ray já está acontecendo, e a única saída para a popularização é a chegada de tocadores e mídias nacionais.

Concorrentes

A empresa, segundo o analista, também fabricará tocadores em sua planta na Zona Franca de Manaus ainda este ano. "A Panasonic do Brasil iniciará sua produção no Polo Industrial de Manaus agora no segundo semestre de 2009", planeja. A LG é outro fabricante que faz estudos para vender players nacionais e, assim, fugir dos impostos relacionados à importação.

Para Raquel Martins, gerente de produto de áudio e vídeo da LG Electronics, o Brasil ainda está em um nível inicial, mas acredita que as festas de fim de ano devem mudar esse quadro. "A gente está embrionário. Mas o Natal vai ser o momento de um boom. E, com a produção local, haverá uma alteração de preços e o crescimento da tecnologia vai ser ainda maior", acredita.

E com o aumento das vendas de tocadores BD, cresce a procura por televisores de tela fina com melhor definição. "O perfil do consumidor está mudando com relação à alta definição de imagem. Um televisor comum não consegue reproduzir o máximo de qualidade oferecida pela mídia de Blu-ray, o que impulsiona o consumidor a adquirir um produto compatível", explica Batista.

» Primeiro player brasileiro

» A Tectoy, que ainda produz videogames da Sega, como o Master System e o Mega Drive, foi a primeira a anunciar a produção de um player de Blu-ray no país. Em sua planta em Manaus, a empresa faz o DBR-700, primeiro tocador de discos BD da marca, que já fabricava reprodutores de DVD. "Com esse lançamento, a Tectoy pretende entrar no mercado dos leitores de Blu-ray oferecendo ao consumidor a experiência de assistir filmes e shows em alta definição por um preço mais competitivo", disse, em comunicado à imprensa, Fernando Fisher, CEO da Tectoy.

» Veja mais sobre tocadores, home theaters e televisores compatíveis com o Blu-ray na **página 3**

8a

ÁREA EDITORIAL

Gosto muito de lidar com as massas de texto e fundí-las com a ilustração. Muitos dos trabalho que fiz ficam estranhos quando vistos sem os textos.

A área editorial oferece a oportunidade de lidar com a informação de maneira gráfica, transformando a notícia em algo visual.

Além disso, sempre existe a possibilidade de usar algo que está na mídia para passar uma informação relevante. Por exemplo: na época em que estava passando o filme Piratas do Caribe, em vez de darmos um serviço do filme, fizemos, no suplemento infantil, uma matéria sobre piratas.

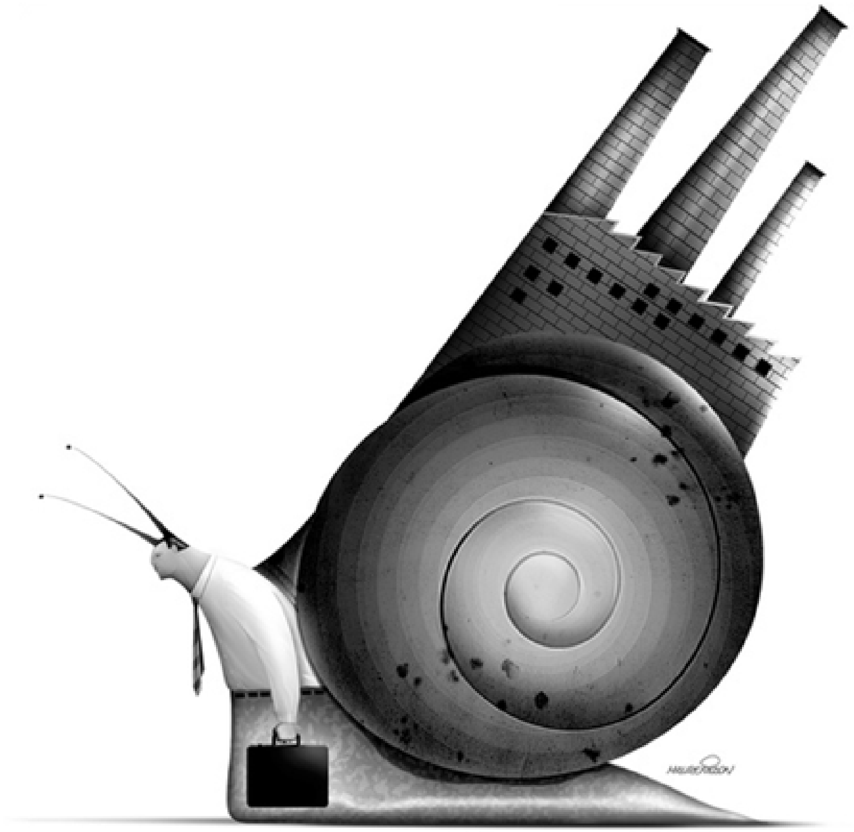
Com mapas, explicando todo o contexto histórico na época, o motivo de o filme se chamar Piratas do Caribe, quem eram os piratas mais temidos e mais famosos, como eram suas respectivas bandeiras e de onde vieram os símbolos delas.

Gosto muito de ilustrar para crianças.

No futuro gostaria de editar uma revista para o público infantil, tendo como base infográficos direcionados a ele.

8b

PORTFOLIO: MAURENILSON



9a

Informática

Correio Braziliense • Brasília, terça-feira, 6 de abril de 2010

Editor: Renato Ferraz
renatoferraz.df@dabr.com.br
e-mail: informatica.df@dabr.com.br
Tel.: 3214 1184

A toda velocidade

Apesar das reclamações, a banda larga móvel vive um dos melhores momentos desde a implantação do serviço. A procura por aparelhos que acessam a internet de qualquer lugar faz surgir um amplo mercado no país

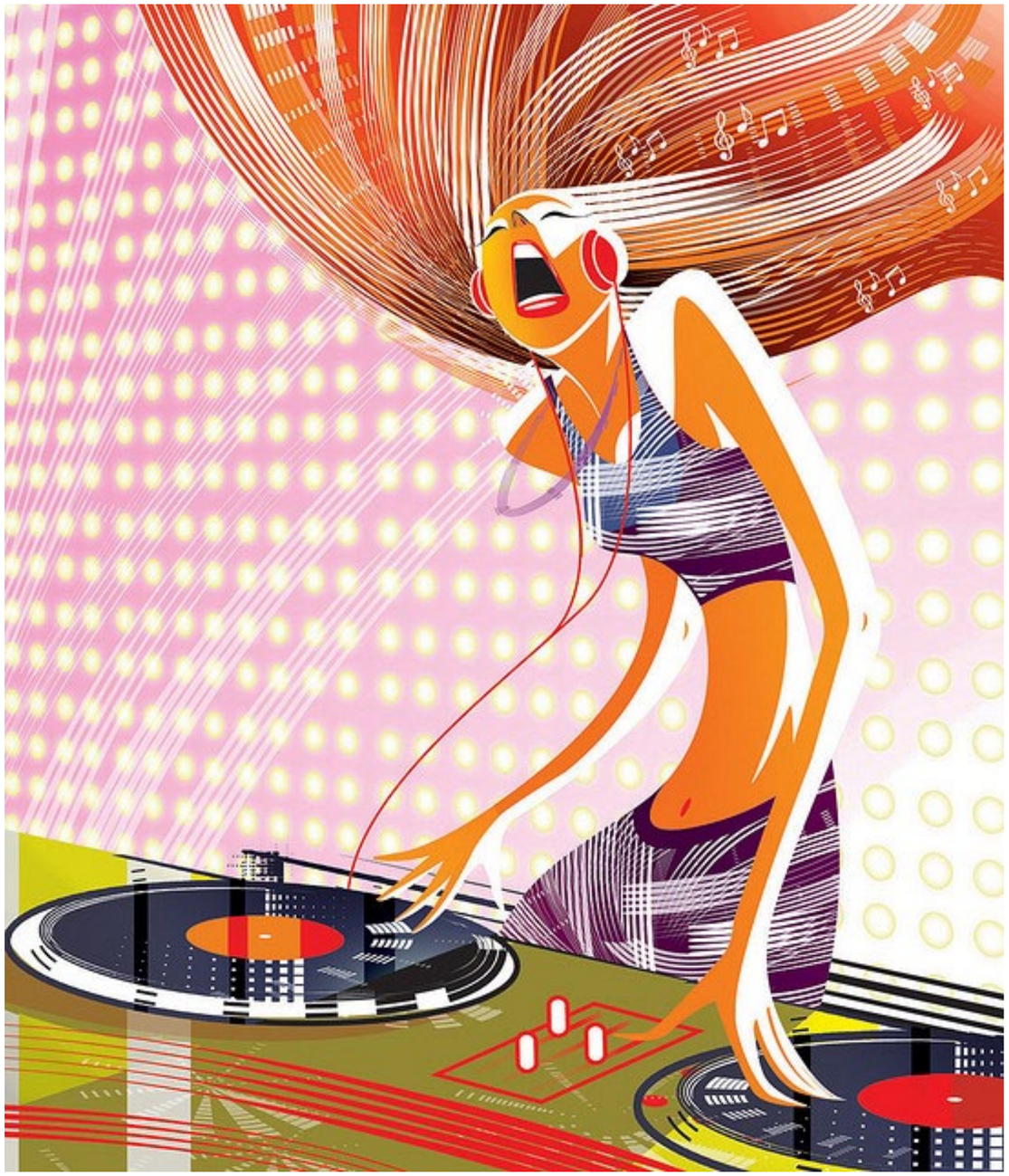
Congestionamento

» Leia mais nas páginas 3 e 4

9b

PORTFOLIO: MAURENILSON

10a



10b

PORTFOLIO: MAURENILSON

Palavras e Imagens: Op_Ed aos 40

Part 1: Um Tiro no Escuro

por Brad Holland

Foto: arquivo Brad Holland

Começou como uma experiência. Baseado no trabalho de artistas, atuando de forma independente uns dos outros - isso nunca teria sido tentado sem o gênio de um astuto diretor de arte e teria nascido morto sem a imaginação de um editor visionário. Seu sucesso exalou uma nova vida no moribundo campo da ilustração. Ele redefiniu o que arte gráfica poderia ser e fazer na era moderna. Ele afirmou a independência de artistas como comentadores. A surpresa é que isso aconteceu no New York Times.

O Times, antes como agora, era visto como fundamental aos motores e agitadores do mundo. Não era um lugar onde você esperava encontrar refugiados de Screw e do New York Review of Sex refazendo a página editorial. Mas foi o que aconteceu. Um novo vídeo no site do Times oferece um breve olhar no improvável tiro no escuro que veio a se chamar ilustração conceitual.

Apesar de eu estar lá desde o começo, conheço partes da história apenas de fofoca e dedução. O que se passou no interior do santuário no West 43rd Street - a colaboração e choque de personalidades - é uma história melhor contada por aqueles que trabalharam lá. Minha parte começou no centro da cidade, na 80 Fifth Avenue, nos escritórios esfarrapados de um jornal falhado de comunidade de esquerda lutando para sobreviver como um jornal de sexo. O seu diretor de arte era um Steve Heller de 19 anos de idade.

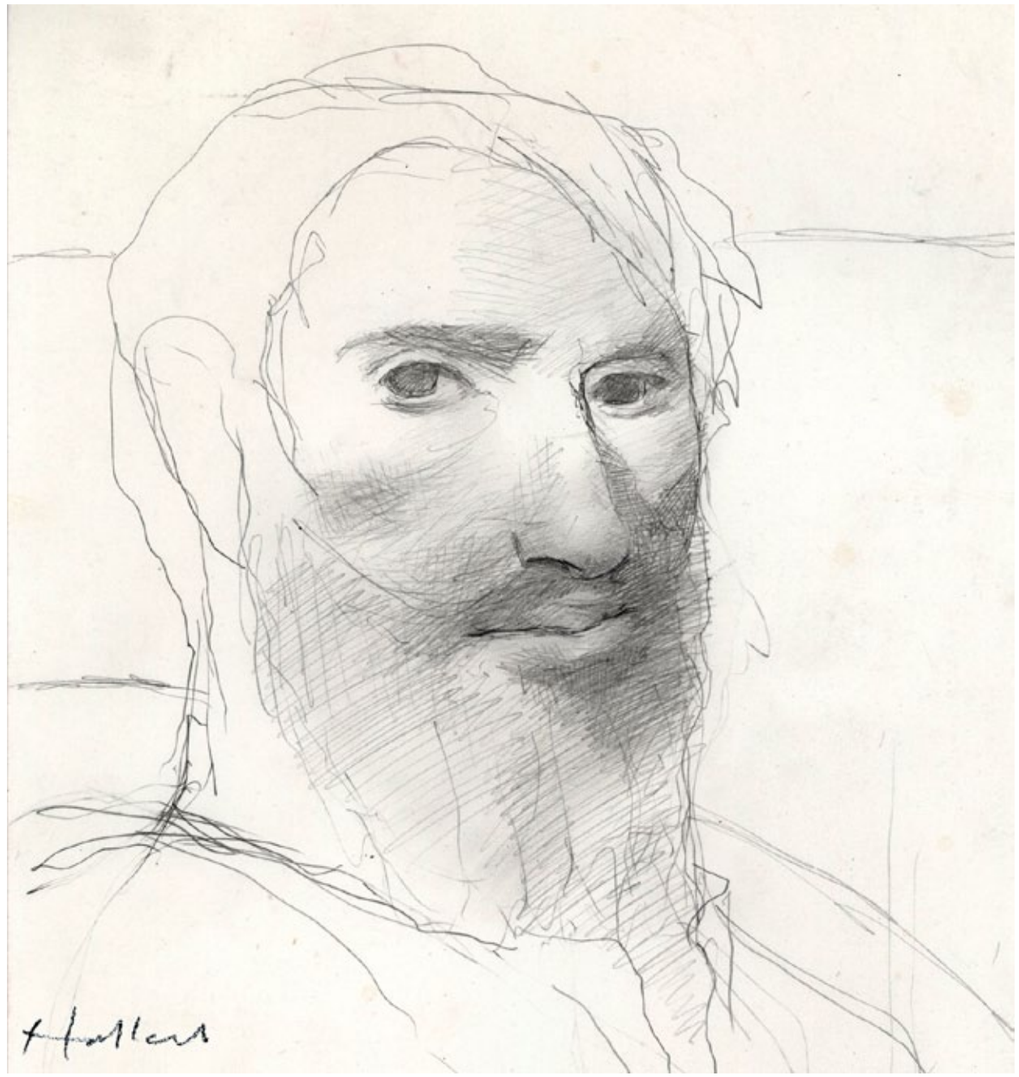
O New York Review of Sex and Politics (dando-lhe seu próprio nome impróprio) era uma fênix agitando suas asas em um esforço para se reerguer das cinzas do New York Free Press. O Free Press entrou em colapso no ano anterior, morto por uma série de decisões da Suprema Corte, que liberou as leis que regulavam a pornografia e gerou uma erupção de tablóides de sexo altamente populares, que incluíam o original, Screw, e suas outras cópias, Kiss e Pleazure. Pleazure, com "z", como em "sleaze".

Em "A Youth in the Youth Culture", Steve Heller reconta os últimos dias do Free Press e o nascimento de sua impura reencarnação:

"O Freep não teve realmente leitores fiéis, o que se tornou preocupantemente aparente quando fizemos correr

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

© Brad Holland



© Brad Holland

nosso primeiro nú na capa. Isso foi na verdade um acidente fortuito. A história principal tinha caído, e o editor tinha posto uma peça sobre um artista "happening" erótico, chamado Kusama, na capa.

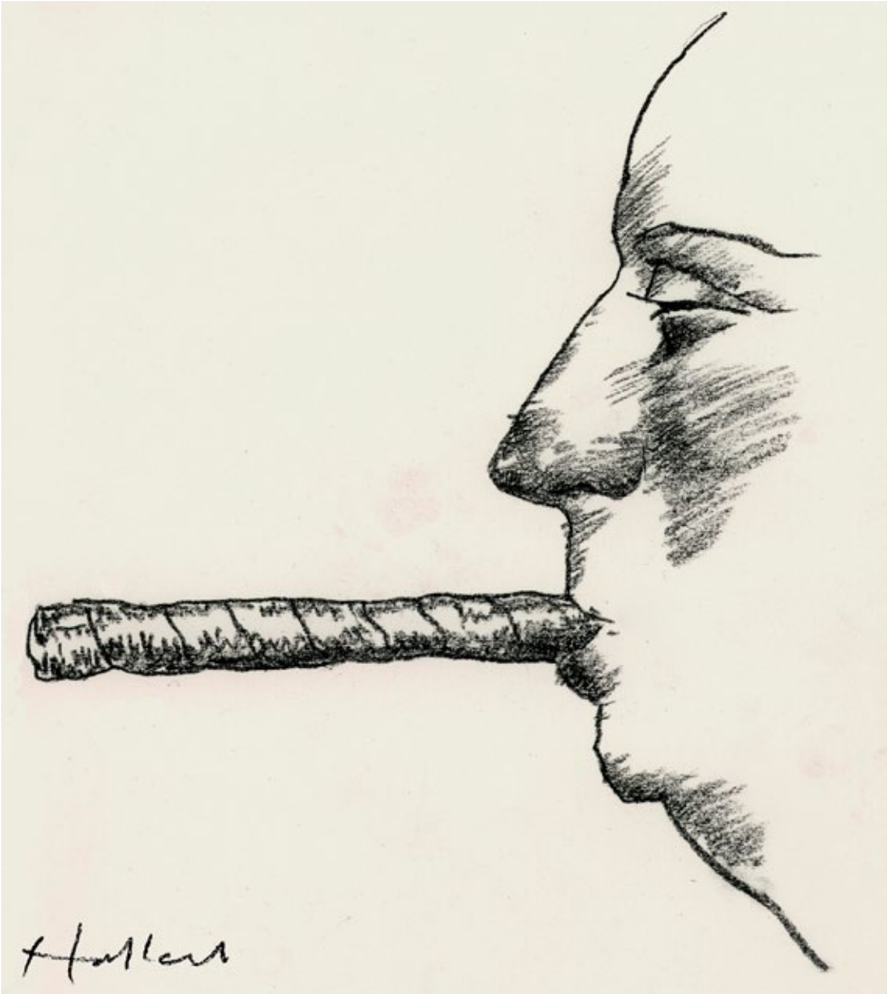
Kusama era o perfeito cão de caça de publicidade e forneceu todos os papéis com fotografias de suas obras vivas feitas de homens e mulheres nuas em orgias sob seu olhar vigilante. As vendas da edição com uma de suas fotografias de arte/orgia na capa voaram ao céu. As vendas da semana seguinte afundaram quando rodamos a capa com uma ilustração sóbria. A nudez seguiu nas capas de virtualmente todas as edições subsequentes".

Nem mesmo esse indeciso sacana não poderia avançar contra a corrente da falta de leitores do jornal. Ao menos a decisão foi tomada para sacanear em grande escala. E com isso, o New York Free Press se tornou no The New York Review of Sex and Politics.

Apesar do nome, o Review of Sex nunca foi realmente um jornal sincero

sobre sexo (o que quer que isso possa significar). Era meramente um cansado Free Press apelativo tentando competir em um mundo apelativo. O lema do jornal dizia tudo: "Um sintoma dos nossos tempos". Semana após semana - tal como o Screw, Kiss e Pleazure chafurdaram felizes no mundo das relações sexuais, sexo oral e suas permutas sem fim - o Review of Sex se arrastava, diligentemente cobrindo disputas trabalhistas, a guerra do Vietnã e a corrida para a prefeitura da cidade, tudo ensanduichado entre cobertura do cenário gay do centro da cidade, orgias, casamentos abertos e revelações sobre a prostituição em Saigon.

Na época em que eu me envolvi, Steve Heller e eu já tínhamos colaborado em uma revista de edição única de "literatura" imatura, Borrowed Time. Agora, com o Review of Sex saindo quinzenalmente, Steve me perguntou o que eu gostaria de fazer pelo jornal. Capas e contracapas, sim, é claro, eu disse. Mas eu queria algo mais, algo que justificasse fazer um trabalho por tão pouco dinheiro e com prazos tão curtos para um tablóide com um conteúdo tão dúbio. Me dê um quarto da página editorial de cada edição, eu disse, e me deixe fazer desenhos. Desenhos sobre o quê?, ele perguntou. Sobre qualquer coisa, respondi. Steve deu de ombros e me cedeu o espaço.



© Brad Holland

© Brad Holland

Adoro quando decisões editoriais são feitas dessa forma.

O conceito de publicar desenhos sem texto era tão original que poderia ter sido controverso. Não foi. Não foi porque os desenhos por si mesmos eram ofuscados por fotos de uma obscenidade tão marcante que poucas pessoas esperavam ver tais coisas à venda no jornaleiro da esquina. Ainda assim os desenhos chamaram a atenção de um homem que tinha escritórios por perto e estava então fazendo direção de arte da Screw, o misterioso Jean-Claude Suares. Era Suares, ficando atrás apenas de Art Paul, na Playboy, que estava para mudar a minha vida.

Suares era um cara único para se chapinhar no lamaçal frívolo da imprensa underground. Descendente, por sua própria conta, de uma antiga família de banqueiros egípcios, um refugiado da revolução de Nasser, um estudante que abandonou Yale e graduou-se no Pratt, Suares era o único membro da imprensa hippie que dirigia um Bentley para ir trabalhar. Ele tinha seguido meus desenhos na Playboy pelos dois anos anteriores, e sabendo que eu podia ser encontrado frequentemente na vadiagem ao redor do velho escritório na porta ao lado, ele perambulou por ali um dia e casualmente me perguntou se eu gostaria de fazer para o New York Times o que eu estava fazendo para "esse jornal vagabundo". Pensando que a oferta era uma piada, eu disse sim, claro, e fiquei mudo quando descobri que ele não estava brincando.

De repente eu fui transportado rapidamente em um tapete mágico para o escritório, todo em painéis de madeira, do legendário editor do Times, Harrison Salisbury. Suares, verificou-se, enquanto ainda fazia direção de arte no Screw, andava fazendo um bico de diretor de arte na última criação do Times, a página Op-Ed. Lou Silverstein, o diretor de arte associado do jornal, o tinha contratado para dar ao novo rosto um visual distinto.

COLUNA INTERNACIONAL: BRAD HOLLAND

Suares estava certo de que ele tinha o visual. Fluente em várias línguas, ele estava alinhando um pequeno bando de artistas ao redor do mundo, diferentes uns dos outros em estilo e conteúdo, mas semelhantes em seus potenciais para redefinir o que a arte popular poderia fazer no mundo em mudança da mídia de massa. Agora ele tinha de vender seu conceito - e com ele, eu - para Harrison Salisburry.

Eu tinha ouvido pela primeira vez sobre Harrison no segundo grau. Como correspondente do Times em Moscou, ele era uma das poucas fontes de notícias fora do paranóico império de Stalin. Ele tinha ganho o Prêmio Pulitzer pela sua reportagem russa, então voltou aos EUA, cobriu o movimento dos direitos civis no sul e dirigiu a cobertura do Times sobre o assassinato de Kennedy.

Agora, com a idade da aposentadoria obrigatória se aproximando, ele tinha tomado o comando da nova página Op-Ed, criada para expor os leitores da Times a uma gama mais selvagem de opiniões do que eles poderiam encontrar nas colunas regulares do jornal. Harrison parecia tão ansioso quanto Suares para dar à página um visual que fosse além da ilustração decorativa. Mas estava igualmente claro que ele não queria cartoons políticos com burros e elefantes e políticos com seus nomes escritos nas camisas.

Harrison era alto, cortês e gracioso. Parecia que ele tinha gostado espontaneamente dos meus desenhos. Agradeceu a Suares por me levar até lá e me perguntou como eu visualizava ilustrar artigos se ele fosse me passar alguns. Momentaneamente emperrado, sem uma resposta mal-humorada, eu me arrastava por uma resposta verbal.

Eu não via meus desenhos como ilustrações, disse, mas não sabia do que mais chamá-los. Finalmente eu tropecei no arremesso de vendas que passei a usar com editores daquele dia em diante. Eu disse: imagine que você tivesse me trancado em uma sala e o escritor em outra. Você nos dá a mesma tarefa. O escritor entrega um artigo, eu entrego uma pintura. Você casa os dois e eu espero que o casamento resulte.

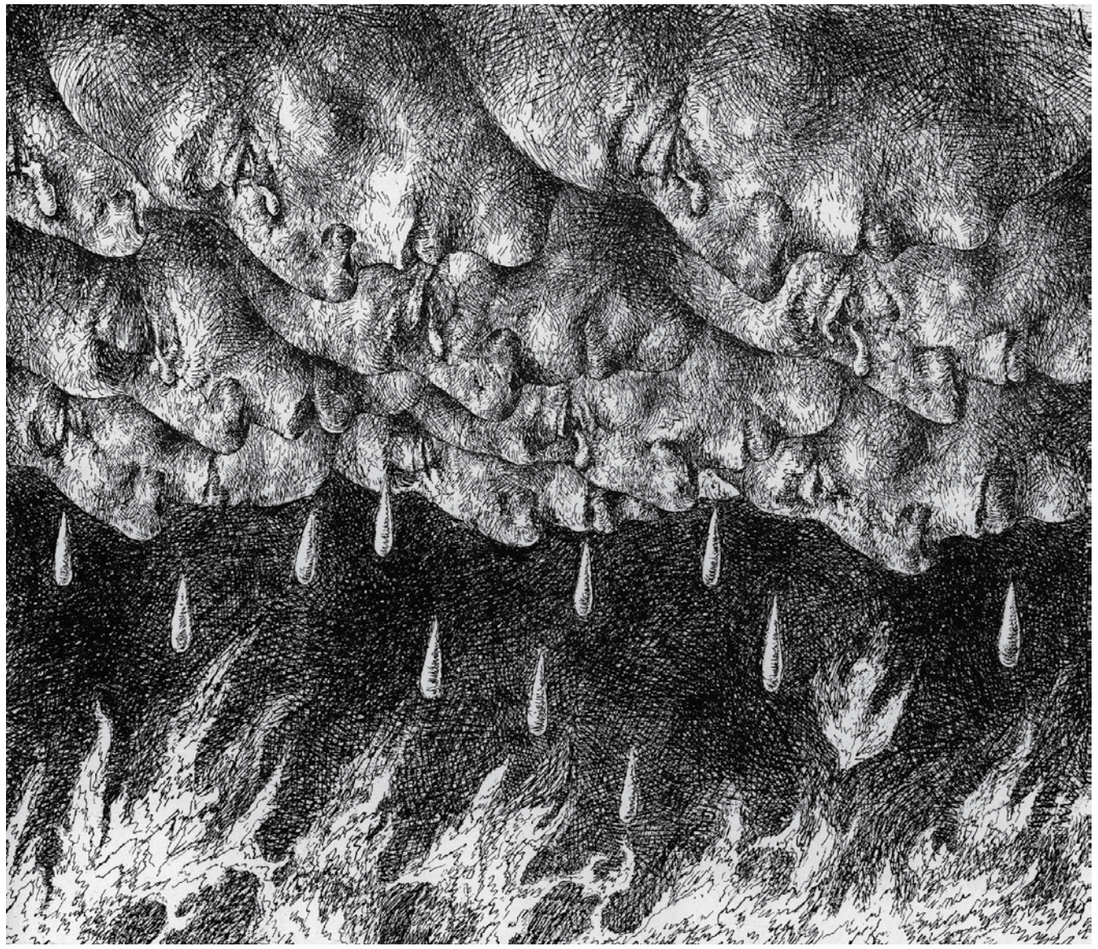
Harrison sorriu, e em seu sorriso eu percebi que Suares havia encontrado um editor que - independentemente de ele entender de arte ou não – entendia de independência. Ele me mandou para casa naquele dia com um artigo em duas partes, que ele planejou lançar. O tema era a reforma da assistência social e o trabalho era um teste.

Tive muitos dias para trabalhar na peça. Não me lembro de quantas ideias em sketches eu fiz - muitas, eu acho - mas me lembro de não ter mostrado nenhuma a ninguém. Quando decidi os desenhos que queria, fui direto para a tinta.

Naqueles tempos, uma solução standard para um artigo sobre a assistência social teria sido uma ilustração literal, talvez um assistente social em uma família necessitada, provavelmente com pistas visuais plantadas por toda a ilustração: o assistente social poderia estar segurando um cartaz, por exemplo, com um papel rotulado "Departamento de Assistência Social". Ou a família necessitada poderia estar chamando o assistente no seu escritório, com tudo claramente rotulado. Meu desenho para a Parte 1 do artigo não poderia ter sido mais diferente.

Uma nuvem de tempestade, feita de rostos chorando lágrimas até um inferno onde as lágrimas nunca se extinguiriam, era uma imagem tão inacessível naqueles tempos que eu esperava que Harrison a rejeitasse - como a maioria dos editores daquela época teria feito.

Naqueles tempos eu sempre tinha que mandar meus desenhos em duas etapas. Naturalmente, eu tinha de



© Brad Holland

convencê-los que meus desenhos estavam certos para as tarefas - mas isso era a segunda etapa. A primeira etapa significava convencê-los que eu não estava iludido em pensar que eles poderiam aceitar tais desenhos assim rápido.

Harrison nunca me fez saltar através desse tipo de aro. Ele elogiou o desenho e disse que tinha colocado no cronograma a sua publicação. Eu estava agradecido e impressionado.

Ao aceitar o desenho sem reboliço, pensei que ele tinha mostrado real imaginação. O desenho foi ressaltado para causar perplexidade a muitos, talvez a maioria de seus leitores.

Ele parecia disposto a deixar os leitores coçando suas cabeças por uma proposta maior em treiná-los a ver pensamentos através das imagens.

Com uma imagem aceita, eu tinha mais a fazer; e essa, eu sabia, seria uma venda difícil. Para o meu gosto, o desenho para a Parte 1 tinha sido um tanto óbvio. Apesar de sua abstração como uma ilustração, ele era, de fato, ainda somente uma imagem de uma situação de assistência social.

Faltava-lhe a mordida do comentário. Bom para a Parte 1 do artigo, pensei, mas para a Parte 2 eu queria mostrar como efetivamente uma imagem pode transcender um texto, sair

COLUNA INTERNACIONAL: BRAD HOLLAND

dele e acertar de volta nele. Isso é o que eu pensei que o meu desenho na Parte 2 iria fazer - e para meu desapontamento, esse foi o desenho que Harrison rejeitou.

Na abordagem da Parte 2 do artigo, eu tinha decidido fazer uma analogia da bagunça da assistência social com o vício da droga. Eu tomei isso como uma premissa de que a dependência da assistência social era auto-perpetuada. Não me recordo se o texto dizia isso, mas queria que a imagem o fizesse. A imagem de bocas comendo me levou à imagem de um viciado alimentando seu hábito. Eu modelei a figura em um amigo que tinha acabado de morrer de overdose.

Um editor mediano - e mesmo um muito bom - iria tipicamente matar uma imagem, não importa o quão autoritário, se ela falhasse em repetir feito um papagaio o texto, não importando o quanto fosse medíocre. Mas aqui foi onde Harrison mostrou o que separa um bom editor de um grande - e o que fez a página Op-Ed tão única.

Ele não me falou que estava rejeitando o desenho porque era grotesco ou porque as pessoas não iriam querer ver viciados na mesa do café da manhã. Ele não falou que a analogia era muito obtusa ou que ele não concordava com a premissa. Em vez disso, ele disse que o desenho era muito forte para se perder

© Brad Holland

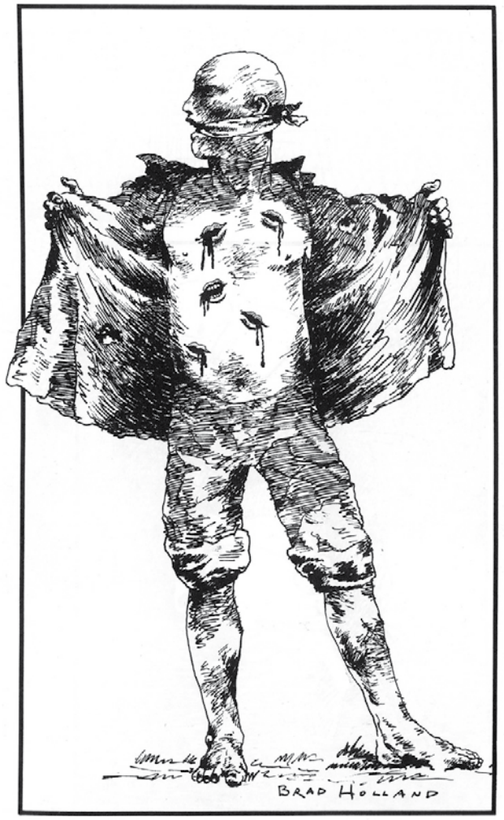
no artigo sobre a assistência social. Ele iria providenciar um novo artigo para ir com o desenho.

Harrison era tão bom quanto a sua palavra. O desenho do viciado ficou rolando em seu escritório por muitas semanas, então publicou o desenho com uma matéria dura que ele encomendou chamada Direto na Veia. "Na idade de 17 anos", ela começava, "eu tinha um hábito. Eu era viciado em heroína". O autor era alguém chamado Sandy Smith. Sua biografia dizia que ele era um escritor, ex-presidiário e viciado em drogas. Ele morreu de overdose em junho de 1972. Isso foi 2 anos depois de seu relato ter sido publicado com meu desenho no jornal.

Na época fiquei desapontado por Harrison ter separado meu desenho do artigo sobre assistência social. Tal como eu pensei que meu primeiro desenho da assistência social era muito óbvio, eu agora achava que o desenho do viciado tinha sido usado em um paralelo que fazia dele também muito óbvio. Mas eu era um moleque naquela época. Hoje acho que Harrison estava certo. Seu julgamento foi mais sutil do que meu entusiasmo.

Sua ação ainda mostrou mais do que um bom julgamento. Nós todos temos encontrado editores que vão matar uma obra de arte, mesmo uma mais forte que o artigo para que foi feita, e nem pensam mais nisso de novo. Para eles, palavras são o único meio válido de transmissão de pensamento. Harrison reconheceu que arte pode carregar um tipo diferente de pensamento e, ao fazê-lo, ele e Suares lançaram uma contribuição ao jornalismo que outros editores e diretores de arte ao redor do mundo foram rápidos para emular e imitar.

Três anos depois Harrison incluiu meu desenho do viciado na primeira antologia de palavras e imagens que foi publicada na página Op-Ed. Na sua introdução em The Indignant Years, ele resumiu a premissa que tem feito a página Op-Ed tão influente.



© Brad Holland

"Op-Ed é um casamento de ideia e imagem, do artista e do escritor, uma simbiose de formas criativas.

Arte não é empregada no Op-Ed para 'ilustrar', dando ao leitor uma imagem de uma cena que o escritor está tentando descrever. A imagem é empregada não como uma ajuda visual, um dispositivo de espaço para romper blocos de texto, um meio de cristalizar conceitos abstratos.

Não. A tarefa das imagens do Op-Ed é criar um ambiente que estende e aprofunda o impacto da palavra; fornecer um ambiente no qual o escritor pode mais intensamente penetrar na cabeça do leitor, uma atmosfera que estimula imaginação, que cria um temperamento, uma emoção, consistente com as ideias, as questões ou a experiência que o escritor apresenta.

COLUNA INTERNACIONAL: BRAD HOLLAND

Arte no Op-Ed às vezes fala por si mesma, se mantendo sozinha como comentário. Mas quando a Arte assim fala é a imagem por si mesma falando sem o benefício da palavra. Não é cartoon, e se for uma caricatura, então é caricatura numa forma que não tenha sido previamente conhecida".

Essa foi a premissa editorial que resultou na página Op-Ed, uma premissa nascida em inspiração - e tão rara em sua época como em qualquer época: aquela que na página impressa a arte importava tanto quanto a palavra.

Nos anos que se seguiram, a premissa tem sido testada, contestada, perdida de vista e reafirmada, tal como uma sucessão de editores e diretores de arte, manobrando em diferentes níveis de convicção, compromisso e sucesso, de tornar o princípio abstrato em jornalismo diário.

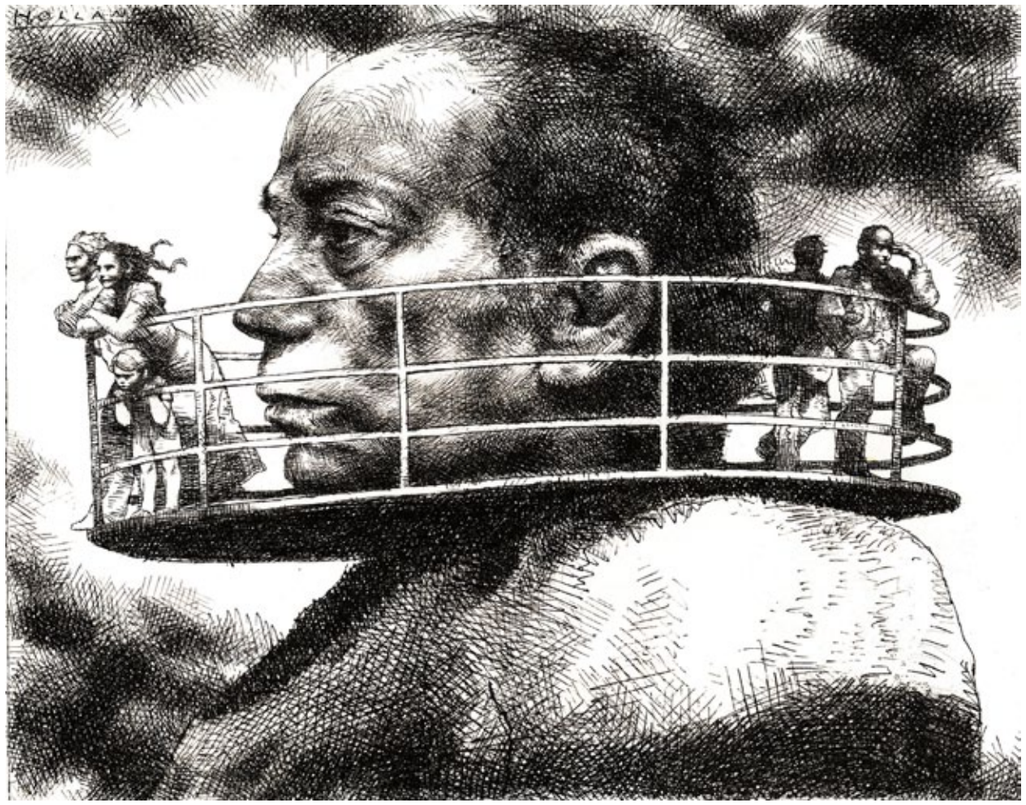
No seu "ensaio" de 1969 para TV Civilisation, o crítico de arte britânico Keneth Clark observa que "movimentos em arte, como revoluções, raramente duram mais de 15 anos". Depois disso, ele disse, "a chama chega ao fim. O povo prefere um brilho aconchegante". No geral, acho que é verdade. Mas para os protetores da chama isso nunca é a última palavra. Uma ideia, uma vez lançada, está sempre lá para outros usarem, perderem ou construírem sobre.

E para aqueles de nós que acreditam na invenção e reinvenção, o passado é sempre apenas um prólogo.

• • •

Para saber mais sobre os 40 anos do Op-Ed e ver o video do Times, acesse:

http://nytimes.com/opedat40



© Brad Holland

© Brad Holland

© Brad Holland

Todos os desenhos de Brad Holland ©

COLUNA INTERNACIONAL: BRAD HOLLAND

MARSHALL ARISMAN

Foto: arquivo Marshall Arisman

© Marshall Arisman

Com uma sólida carreira internacional, Marshall Arisman é reconhecido pelos seu talento como ilustrador, artista plástico, professor de artes e escritor, tendo feito capas para algumas das mais importantes revistas americanas, como a Times, U.S. News & World Report, The Nation e muitas outras.

Seu extraordinário trabalho como professor é principalmente em relação ao mestrado do curso "Ilustração como Ensaio Visual", onde é professor e diretor do Masters na School of Visual Arts, de Nova York.

Seu expressivo trabalho como ilustrador e pintor mostra uma visão muito pessoal do mundo e da vida, como veremos a seguir.

MARSHALL ARISMAN

ESTADOS UNIDOS

MARISMAN@SVA.EDU

WWW.MARSHALLARISMAN.COM

Em seu começo de carreira como ilustrador você diz que ficou 3 anos com um portfolio onde a preocupação era agradar aos outros, e que tudo mudou quando passou a agradar a você próprio. O que provocou essa mudança?

Eu nasci e cresci em uma cidade pequena. Sem ter uma ideia do que significava design gráfico eu escolhi isso como meu principal estudo quando fui para a Pratt Institute, no Brooklyn.

Me formei em 1960, conseguiu um emprego na General Motors e depois percebi que não gostava de trabalhar com outras pessoas, resolvendo problemas de design de outra pessoa.

Então parei. Depois do exército eu cansei da ilustração. Persegui isso por três anos, nunca fazendo mais de US$ 3.000 em qualquer ano. Eu falhei.

Estava fazendo imagens para "eles", diretores de arte, clientes, etc. Minha falta de sucesso como ilustrador foi uma bênção.

Sem nada a perder, comecei a fazer imagens para mim mesmo, baseado no mundo ao meu redor quando eu cresci.

Comecei com armas. Meu irmão tem carregado uma arma desde que ele tinha quinze anos.

* Ilustrações do livro "Frozen Images"

Essa mudança no seu portfolio se deu com seu livro "Frozen Images". Apesar de ter sido uma mudança definitiva em sua carreira, também acabou por criar o rótulo de um ilustrador com estilo violento. Até que ponto isso pode ter limitado seu campo de atuação?

Meus desenhos de armas de fogo se transformaram em um ensaio visual sobre a violência. Violência fazemos a nós mesmos, violência fazemos uns aos outros e violência fazemos com o meio ambiente.

Dois anos depois, os desenhos tornaram-se um livro intitulado "Frozen Imagens" (1972) que agora está fora de catálogo. Mandei o livro para amigos, incluindo alguns diretores de arte que eu já tinha visto antes.

Para minha surpresa e espanto, na semana seguinte recebi uma encomenda de uma ilustração para a página Op-Ed do The New York Times.

Temas como Uganda, bombas nucleares, poluição, etc. Meu livro de desenhos me estabeleceu como o sujeito a ser chamado quando o inferno desaba e os demônios se libertam.

Como eu me coloquei nessa categoria, não tenho arrependimentos. Vivemos em um mundo violento. Isso é um fato.

Na encomenda do trabalho me foi dada total liberdade para me expressar.

A indústria editorial estava tentando me usar e eu estava tentando usá-la. Na minha opinião, um negócio justo.

Naquele tempo, meu trabalho pessoal (pinturas) também era sombrio, mas com menos narrativa. Eles também tinham publicado e comecei a mostrar em galerias.

Isso durou 20 anos, até que o meu trabalho pessoal se deslocou para outras direções.

No entanto a sua carreira não é baseada apenas na ilustração, e sim em 3 atividades que se complementam: ilustração / aulas / galerias de arte. De que forma elas se complementam?

Eu sou de Libra, preciso de equilíbrio. Um astrólogo uma vez me disse que eu mataria por equilíbrio.

Passo meu tempo em três diferentes áreas.

Sou presidente de um programa de pós-graduação, "Ilustração como Ensaio Visual" da School of Visual Arts; escrevo e ilustro meus próprios romances e livros infantis e faço vídeos.

E continuo a pintar e fazer arte para mim mesmo. Para mim, esse desvio é saudável, todas as áreas elogiam as outras.

INTERNACIONAL: MARSHALL ARISMAN

Você teve influência de dois grandes artistas, o pintor Francis Bacon e o ilustrador Robert Weaver. Qual a importância dos dois nos mercados de artes plásticas e ilustração?

Em 1968 vi minha primeira exposição de Bacon no Museu Guggenheim. Ele reforçou a minha convicção de que a arte figurativa pode ser muito emocional e que se pode "ler" através das terminações nervosas, e não apenas com os olhos ou o cérebro.

Robert Weaver, pioneiro da ilustração contemporânea, foi um gênio pictórico. Funcionando mais como um escritor do que como ilustrador, ele disse muitas vezes mais do que uma história em suas ilustrações. Weaver definiu o ensaio visual.

E como eles o influenciaram no seu trabalho?

A influência de Bacon em meu trabalho anterior é óbvia. A influência da Weaver é mais sutil. O pensamento de Weaver impactou meu trabalho mais do que a sua pintura.

Outra influência constante em seus trabalhos, e que você já comentou diversas vezes, é sobre a importância do misticismo em sua vida, que começou através de sua avó, que era psíquica e via auras. Além disso, você também vê auras e expressa isso nos quadros, o que permitiu criar várias séries de pinturas com o tema. De que forma o misticismo tem funcionado como motor criativo?

A questão do misticismo no meu trabalho é complicada. Eu comecei a ver auras, formas de energia de cor, na década de 1980.

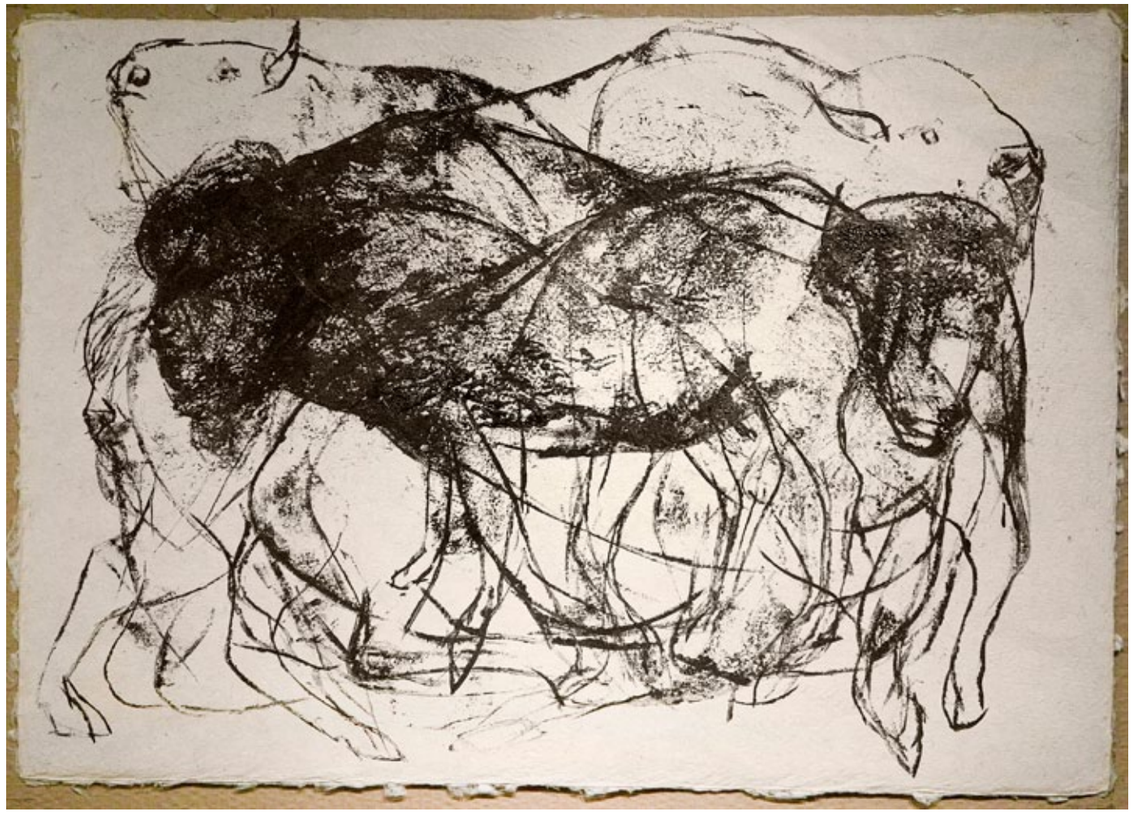
Eu resisti a pintá-las por saber que auras aparecem na chamada arte "religiosa" e pouco mais. Eu me considero uma pessoa espiritual, mas não um religioso.

Cresci com uma avó que foi uma notável psíquica e ministra espiritualista. Ela via as auras e usava a habilidade para detectar doenças físicas.

Eu uso auras para expressar luz. Depois de anos explorando o lado obscuro do homem, sinto a necessidade de explorar a luz dos homens. Yin e Yang.

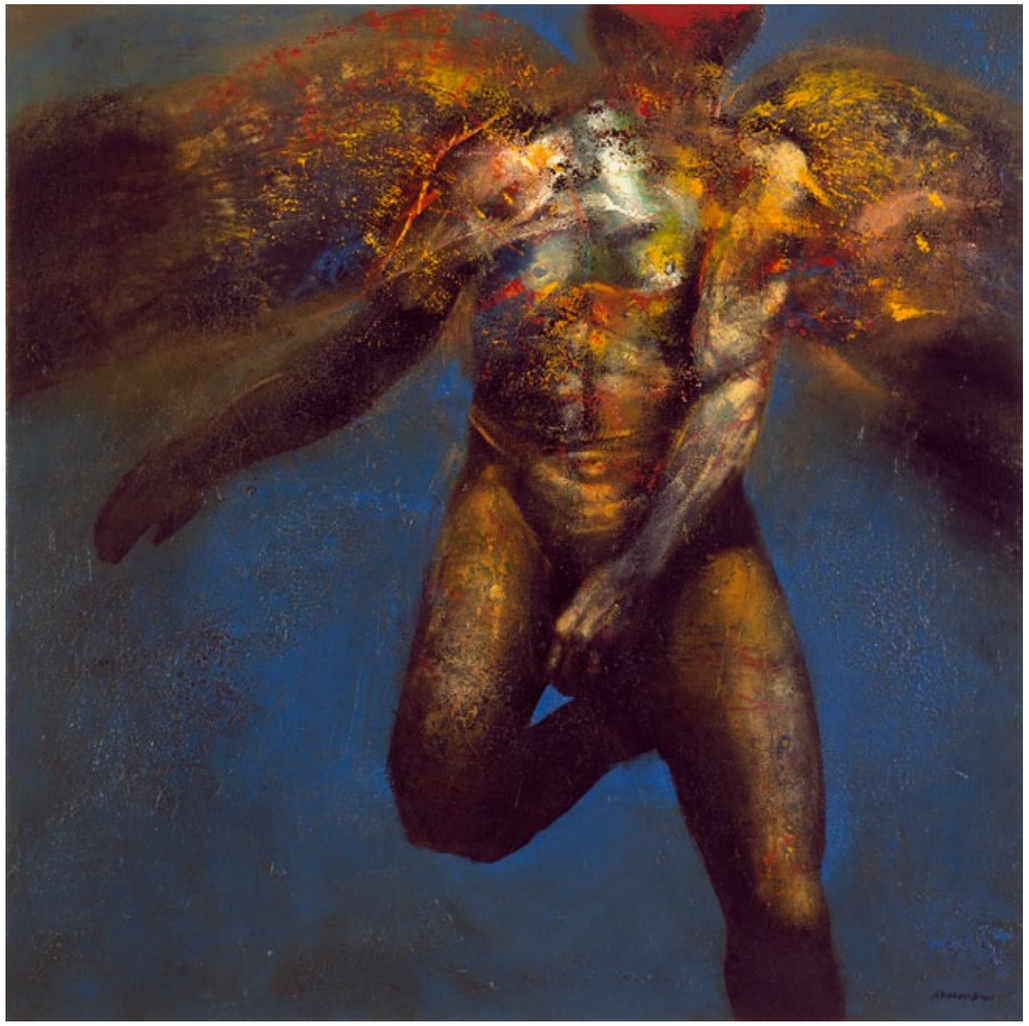
Na década de 1990, comecei uma série intitulada "Light Runners", que incorporava o que eu estava vendo - a aura.

Isso desenvolveu em uma série intitulada "Ayahuasca Series", a pesquisa pictórica por objetos perdidos e almas perdidas que fazem referência a pinturas rupestres do paleolítico.



"Ayahuasca Series"

INTERNACIONAL: MARSHALL ARISMAN



* Pintura da série "Light Runners"

No curso de graduação que você leciona, chamado Visual Essay, você fala muito sobre trabalhar em séries. Como isso pode ajudar no desenvolvimento do trabalho de criação de um ilustrador?

O programa de pós-graduação cria uma comunidade de artistas figurativos que querem contar histórias. Nós aceitamos 20 alunos por ano, damos a cada aluno um espaço de estúdio com acesso 24 horas por dia, 7 dias por semana.

O currículo é voltado a ajudar os alunos a identificarem histórias pessoais, tanto escritas como visuais e, em seguida, escolher um modelo que os atraia.

Graphic Novel, gibis, livros infantis, animação, uma série de trabalhos para uma galeria, etc.

Tudo em essência são ensaios visuais com conteúdos pessoais. Ao trabalhar em uma série de imagens interrelacionadas, os alunos podem introduzir o elemento de tempo e explorar histórias em profundidade.

INTERNACIONAL: MARSHALL ARISMAN

"Ayahuasca Series"

20a

Muito do seu trabalho como ilustrador é uma crítica à banalização da violência. Até que ponto é possível o ilustrador ter o papel de crítico social?

A banalização da violência que aparece na ilustração é o resultado de ilustradores fazendo imagens que não são pessoais.

Se você acredita, como eu, que a arte é uma espécie de mediação entre nós e o mundo exterior, então o crítico social como ilustrador é uma pessoa que está verdadeiramente indignada com a injustiça que nos cerca.

* Pintura da série "Light Runners"

20b

INTERNACIONAL: MARSHALL ARISMAN

Você já recebeu muitas críticas de galerias de arte por ser um artista que também trabalha como ilustrador, como se isso fosse um defeito. Por que acha que existe essa resistência das artes plásticas em reconhecer a ilustração também como uma obra de arte?

Quando os críticos de arte querem punir um artista plástico, eles o chamam ilustrativo. Isso geralmente significa que existe muita narrativa ou histórias contadas em seu trabalho.

Um exemplo seria Andrew Wyeth. Mesmo Bacon tem sido chamado de ilustrador.

As raízes disso podem ser traçadas no passado da ilustração comercial, onde os ilustradores meramente "decoravam" a história escrita pelo escritor.

Isso está mudando.

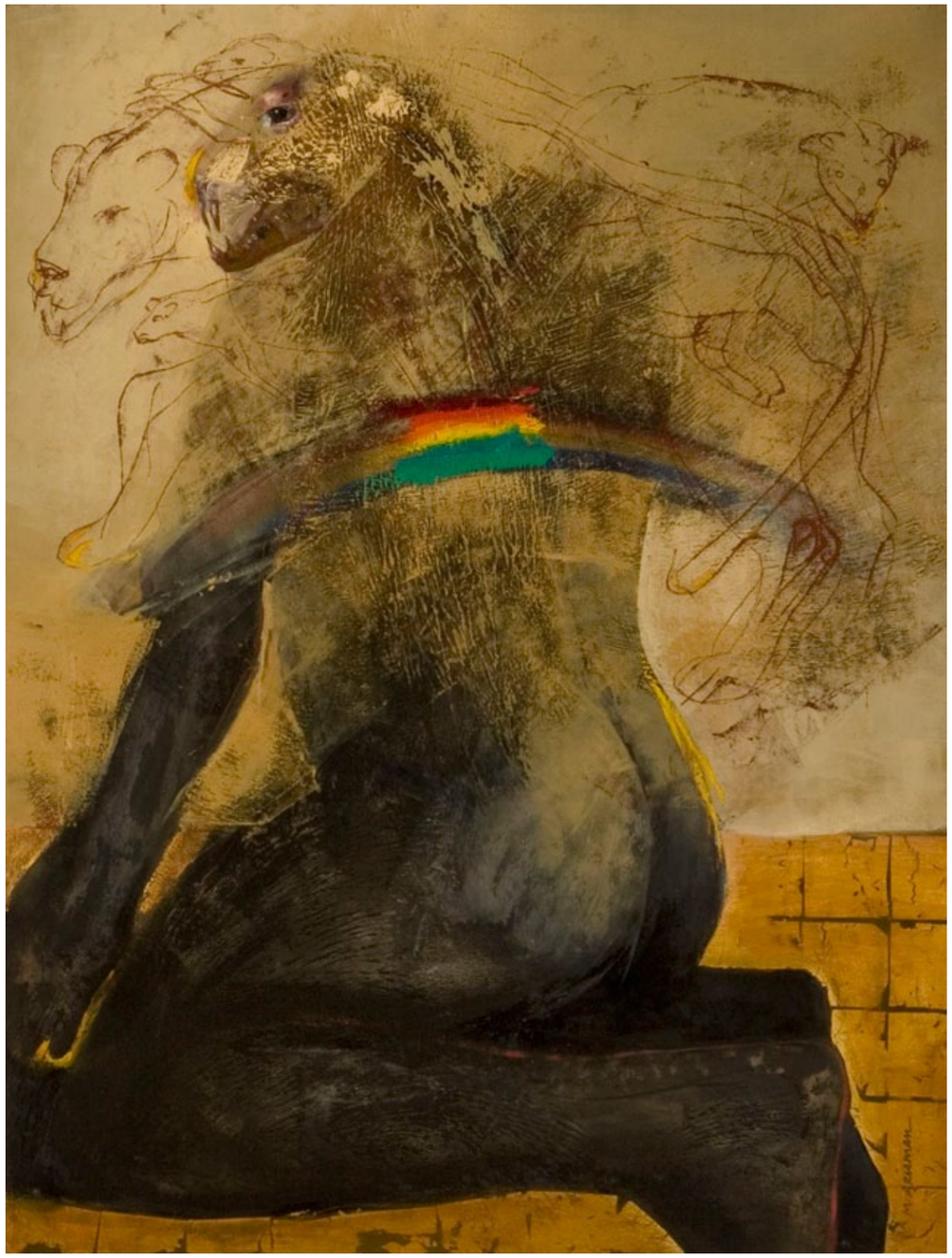
Com ilustradores se tornando autores de seu próprio trabalho e impregnando as artes com conteúdo pessoal, o estereótipo enfraquece.

Donos de galerias sempre me disseram para parar de ilustrar - que vou arruinar minha carreira como artista plástico. O trabalho que tenho feito para as revistas eu teria feito para mim mesmo.

David Smith, escultor proeminente dos EUA, disse: "Trabalho feito para satisfazer as mentes e que necessita de outras pessoas é arte comercial. Trabalho feito para satisfazer a mente e que necessita do artista é artes plásticas." Eu apoio essa declaração.

INTERNACIONAL: MARSHALL ARISMAN

22a



22b

INTERNACIONAL: MARSHALL ARISMAN

23a

* Ilustração para capa da Revista Time

23b

INTERNACIONAL: MARSHALL ARISMAN

FABIANA SHIZUE

Foto: arquivo Fabiana Shizue

© Fabiana Shizue

O desenho e as artes manuais sempre fizeram parte do dia-a-dia de Fabiana Shizue.

Fez curso técnico em desenho e se formou em Design Gráfico, pela faculdade de Belas Artes de São Paulo. Antes de terminar a graduação, escolheu trabalhar exclusivamente com ilustração.

Atualmente, trabalha para diversas mídias, como livros, catálogos, revistas, sites, coleções de cadernos e estampas.

Diverte-se desenhando em seu bloco de rascunho, fotografando e colecionando livros de moda e infantis.

FABIANA SHIZUE

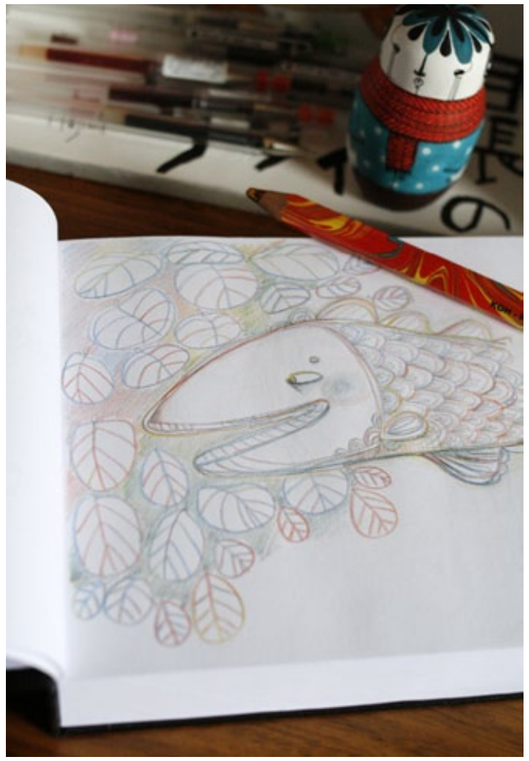
SÃO PAULO
FSHIZUE@GMAIL.COM
WWW.FSHIZUE.COM

"O sketchbook, por mais incrível que pareça, não fazia parte da minha vida desde o começo. Eu sempre desenhei em papéis avulsos; como eram muitos rascunhos iam se amontoando, se perdendo.

Depois de um tempo comecei a desenhar diretamente no computador, sempre vetor. Acho que fiz um caminho inverso de aprender a desenhar... rss

De uns anos pra cá comecei a utilizar o sketchbook loucamente. Era um modo de fugir da frente do monitor, de desenhar onde estivesse, o que viesse em mente, de errar e não ter como consertar, de testar texturas, linhas, canetas e tintas no mesmo lugar.

Até hoje não tenho um só, não consigo ser tão organizada... tenho vários, de diversos tamanhos e tipos de papel. Mas meu bloco não passa de A4, pois eu desenho pequeno."



"Gosto de desenhar pequeno e usar canetas finas. Entre algumas pinturas, tentativas de aquarelas, pincéis e telas, por enquanto estou preferindo a caneta e seus traços.

Quando vou fazer ilustras para freelas normalmente rascunho bastante a lápis, mas para desenhos pessoais, tenho uma certa dificuldade de gostar dos rabiscos.

Normalmente eu prefiro quando já começo com a caneta e o desenho vai aumentando sozinho, vou completando, completando até que em algum momento eu acho que acabei.

Entre os skechbooks que tenho, tem o que fica no carro, o que está ao lado da cama, um na bolsa, outros pela casa. O meu preferido é um que encapei de tecido florido, espiral, mas com folhas mais grossas e com microserrilhado para destacar os desenhos depois.

O sketchbook é uma peça super importante para o ilustrador, uma extensão do que se passa pela mente, transportada em forma ou cores.

Ele me ajuda muito em traços mais soltos, inesperados, no aprimoramento da observação da criatividade.

Abrir o próprio sketchbook como se fosse de outra pessoa é bem interessante. Ver seus traços antigos, observar as evoluções, ver como você via as coisas.

Meu sketchbook é como um diário, faço tudo nele, escrevo, desenho, às vezes tudo de uma vez na mesma página.

No final as ilustras conversam comigo."

SKETCHBOOK: FABIANA SHIZUE

"As coisas que desenho são bem aleatórias, mas giram em torno do cotidiano. Mas mais voltado à natureza.

Apesar de sempre morar e gostar da cidade, gosto de desenhar plantas, bichos, detalhes, detalhes minúsculos, como o desenho que se forma no miolo de um pepino por exemplo... tudo que é natural, esquecido, pequeno ou discreto eu gosto de observar.

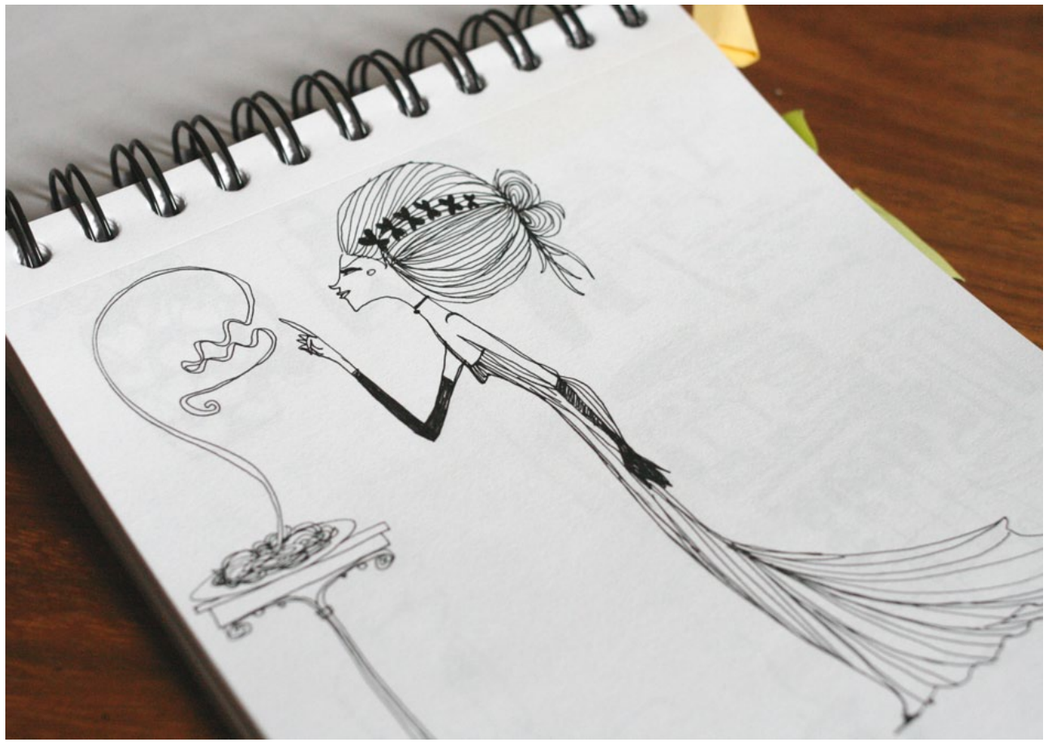
Gosto de pessoas, mas não as desenho normalmente; prefiro deixar na memória e depois fazer um desenho utilizando as lembranças que ficaram. Gosto de moda, me inspira bastante para os freelas, gosto de coisas felizes, complexas e bonitas.

Já os desenhos de sketchbooks são mais voltados a pensamentos, humor, sentimentos."

"Este ano comecei um projeto pessoal de resgatar pequenos rabiscos dos sketchbooks e aplicá-los em produtos artesanais de papelaria.

São ilustras variadas, tiradas de partes dos meus cadernos ou vetores guardados que quis transformar em cadernos, blocos e quadrinhos para as pessoas conhecerem e também poderem ter.

Acho interessante conseguir dividir com as pessoas um pouco dos meus tracinhos, que normalmente só ficam escondidos nos sketchbooks."



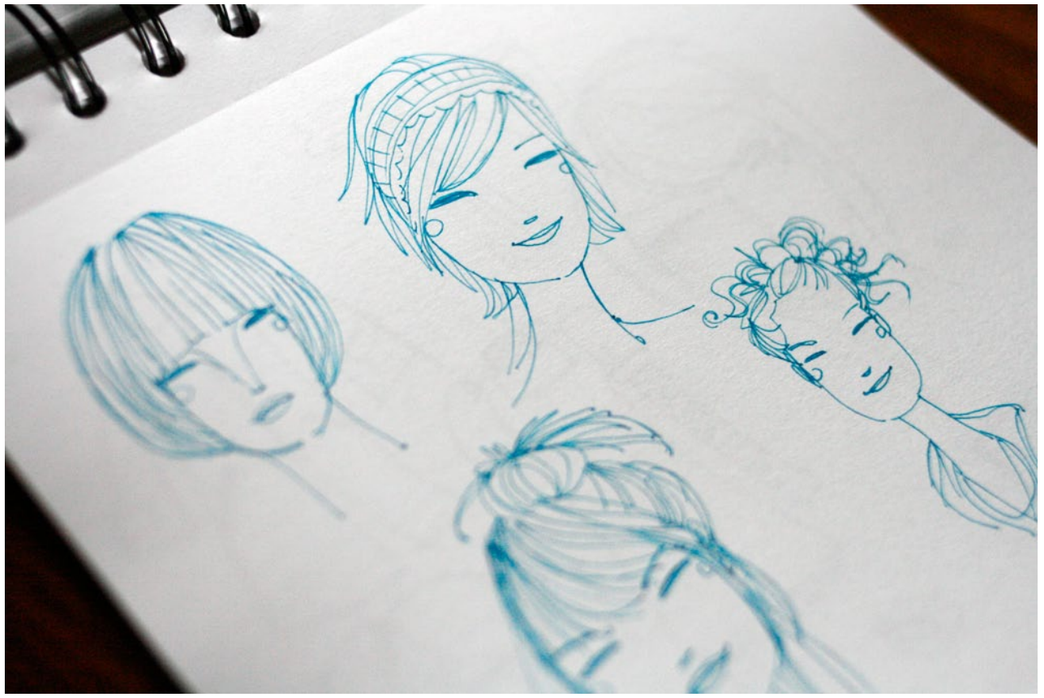
SKETCHBOOK: FABIANA SHIZUE

27a

27b

SKETCHBOOK: FABIANA SHIZUE

28a



28b

SKETCHBOOK: FABIANA SHIZUE

29a

29b

SKETCHBOOK: FABIANA SHIZUE

30a

30b

SKETCHBOOK: FABIANA SHIZUE

LUCAS LEIBHOLZ

Foto: arquivo Lucas Leibholz

© Lucas Leibholz

Lucas Leibholz nasceu em Piracicaba (interior de São Paulo) em março de 1981 e mora em São Paulo desde 2005.

Influenciado pelo tradicional Salão de Humor de Piracicaba, estudou na adolescência na escola de desenho Magno Artes, e em 2001 foi estudar Design Gráfico na Universidade Estadual de Londrina, no Paraná, onde se formou em 2005.

Tem participado de diversas exposições, ganhando inúmeros prêmios.

Profissionalmente trabalhou com ilustrações e projetos gráficos para vários clientes como a Editora Abril, Editora Globo e a gravadora Trama, além de ter trabalhado por quase dois anos no estúdio Macacolândia e atualmente no estúdio Technoimage.

LUCAS LEIBHOLZ

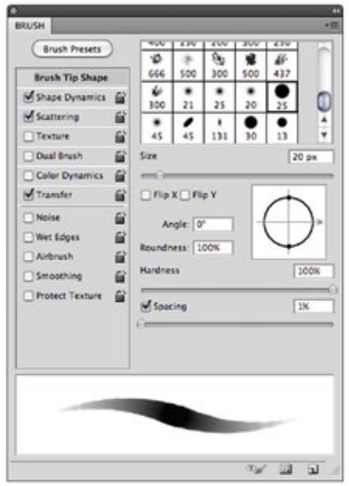
SÃO PAULO

LUCASLEIBHOLZ@GMAIL.COM

HTTP://LUCASLEIBHOLZ.BLOGSPOT.COM

O trabalho que vou mostrar aqui é um projeto de capa, para um livro do grande mestre do humor Chico Anysio, chamado "Fazedores de Histórias".

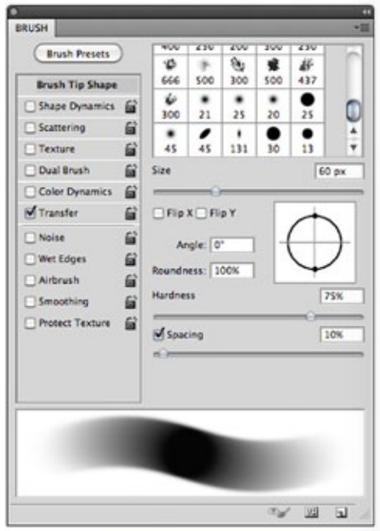
Fui convidado pelos amigos da Editora Prumo, que fizeram um belíssimo trabalho com o lettering do título para a capa. Obrigado a todos e espero que gostem do meu processo de trabalho.



1 Eu começo o desenho sempre através de formas geométricas como esperas, cubos, inclusive usando as proporções dessas formas já para distorcer a fisionomia da pessoa. Gosto muito de desenhar no grafite, mas ultimamente, pela agilidade, já começo desenhando no photoshop.

Para desenhar uso os "Brushes" básicos e gosto de ligar nas opções de Brush (F5) o Shape Dynamics, o Scattering e o Transfer. Sempre começo esboçando bastante, às vezes a caricatura sai rápido, outras vezes faço muitas e muitas vezes para sair algum desenho que funcione.

Quando não sai mesmo, eu faço um desenho de observação do rosto da pessoa ou fico observando, tentando notar as formas do rosto - para isso uso várias fotos com diferentes iluminações e ângulos.

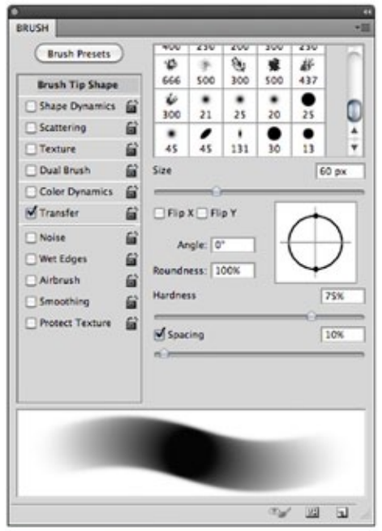


2 Depois desse primeiro passo criei um novo layer acima do esboço e fiz um outro traço mais escuro, detalhando um pouco mais as formas e marcando um pouco mais a fisionomia.

Após ter feito esse segundo traço desligo nas opções do Brush (F5) o Shape Dynamics e o Scattering, deixando apenas o Transfer ligado, variando o Hardness.

Então começo a definir os tons e o contraste, usando sempre pelo menos uma referência fotográfica.

Gosto de fazer uma paleta ao lado do desenho para ter mais controle das cores que estou usando.



3 Após definidos alguns volumes, retiro a linha e continuo trabalhando as cores e formas. Assim vou equilibrando o desafio de distorcer mais ou menos em função de não perder a similaridade.

Gosto muito de trabalhar essas formas em função da luz no ambiente do desenho. É muito importante conseguir visualizar a luz que você vai querer.

Nessa fase, principalmente esse tipo de escolha é a coisa mais importante. Portanto, o interessante para mim aqui é testar e experimentar bastante.

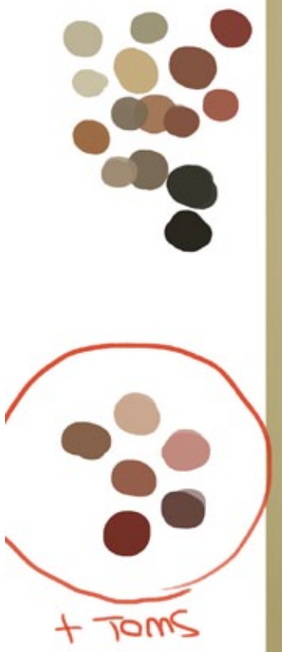
STEP BY STEP: LUCAS LEIBHOLZ

4 Por se tratar de um trabalho editorial evolvendo caricatura, escolhi primeiro trabalhar o desenho de rosto e, resolvida a base disso, comecei a montar o layout para a capa.

Tentei trabalhar o corpo dele num estilo de traço e distorção parecido com o que já tinha criado para a cabeça.

A ideia inicial veio do título do livro, que é "Fazedores de Histórias".

Tive a ideia de fazer o Chico Anysio sentado em um banco de praça com uns balões de diálogo com o título do livro dentro, mas a ideia dos balões ficou de lado e o Chico sentado no banco se manteve.



5 Após alguns estudos de corpo comecei a definir mais as dobras de tecido, sombras, texturas e definindo mais a silhueta.

Também trabalhei uma variação mais rosa e cinza no rosto, tirando assim o excesso de laranja e buscando uma tonalidade de pele mais realista.

Considero essa fase o fechamento do esboço e normalmente é a parte rápida do processo, mas também a parte mais difícil, pois é onde você tem que tomar todas as decisões e fazer o desenho funcionar.

Se eu acho no final dessa fase que o desenho não está funcionando do jeito que queria é porque necessita de mais trabalho.

STEP BY STEP: LUCAS LEIBHOLZ

6 Após tudo ter sido aprovado pelo cliente e definido vem a parte braçal que é finalizar. É importante sempre manter o esboço em uma pasta separada pois é fácil perder. Quando se trabalha em zoom, a referência da luz geral do ambiente já é definida anteriormente no esboço.

O legal dessa parte é trabalhar a textura de pele, pequenas imperfeições, brilhos e materiais como tecido, e de como a luz reage com esse tipo de cabelo.

Para tudo isso é importante sempre estudar bastante fotografia, ver como os pintores clássicos trabalhavam suas soluções e buscar sempre boas referências, mas é preciso ter cuidado para não ficar totalmente preso a uma foto, pois a tendência é que o desenho fique duro e sem vida. Procure pensar em como a luz reage à forma/material que você está trabalhando.

7 Ainda finalizando, aí está por exemplo, a foto de referência para ver como funciona o material do sapato e como usei no desenho.

Antes de fechar a finalização fiz um leve bafo de luz acima dos braços, no cabelo e nos óculos, para integrá-lo melhor no ambiente.

Após definida a parte de pintura usei uma textura de papel envelhecido, dessaturei, contrastei bastante e apliquei em cima da imagem com overlay e opacidade de 30%.

STEP BY STEP: LUCAS LEIBHOLZ

35a

35b

STEP BY STEP: LUCAS LEIBHOLZ

Mestres e Discípulos

por Renato Alarcão

Houve um tempo em que o ensino de arte era algo que parecia ter sido escrito em tábulas de pedra, como leis perenes ditadas por algum Deus da Arte. Professores impunham o estudo de cânones e, movidos por profundas convicções pessoais (sobre o certo, o errado, o bom, o ruim, o bonito e o feio…), tangiam seus alunos sem diferenciar as múltiplas personalidades ou os interesses expressivos de cada indivíduo.

Um jovem artista chamado Matisse teve a sorte de estudar com um professor diferente do padrão habitual. Gustave Moreau - este era o seu nome - conseguia enxergar em seus discípulos o que havia de mais especial e único, sem impor sobre eles verdades absolutas nem a sua própria forma de ver ou de se expressar. Diante dos trabalhos daquele que veio a se tornar o seu mais ilustre discípulo, o mestre Moreau profetizou: "Você vai simplificar a pintura... O que você faz é mais importante do que o que eu digo. Sou apenas um professor, não compreendo nada."
Já imaginaram o que teria acontecido com Matisse se em seu caminho ele tivesse topado com um mestre com uma outra forma de ensinar?

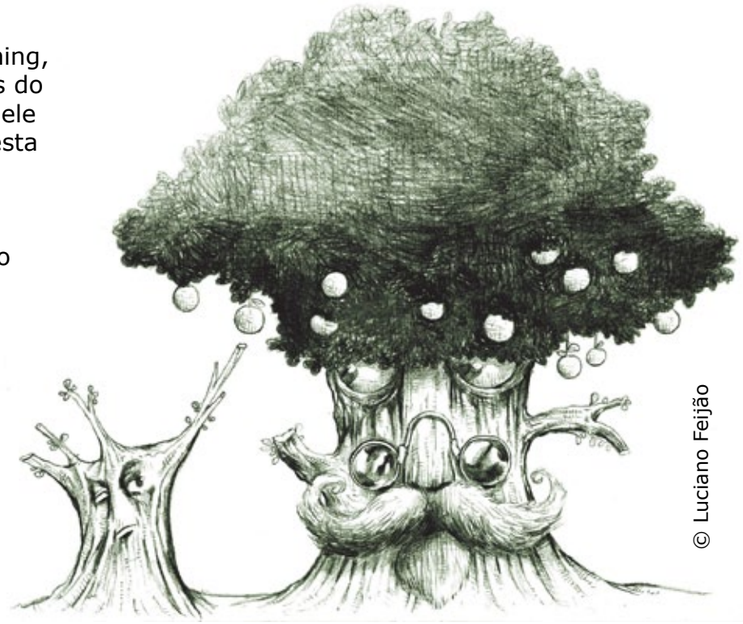
Lá longe no passado, o sábio Sócrates foi o tipo de professor que chegava em seus colóquios com o objetivo primordial de apenas dialogar. Em vez de apresentar-se vestido de certezas, Sócrates buscava criar o contexto e o ambiente onde as ideias podiam florescer e, por conseguinte, gerar novas ideias.
Assim, as verdades e conclusões mais sólidas nasciam do embate entre as suas ideias e aquelas dos seus discípulos.

O mestre não é necessariamente o sabe-tudo, mas sua experiência pode ser como uma lanterna que clareia um caminho ou aponta uma porta para os seus aprendizes. O fato é que, na maioria das vezes o mentor está ali apenas para criar contextos propícios para a aprendizagem. Ele muitas vezes coloca-se humildemente como ponte para que outros atravessem, mesmo que seus alunos venham a conhecer lugares por onde ele próprio jamais pisou ou sequer pisará.

Há mais coisas a se dizer sobre mestres e discípulos. Por exemplo, aquela velha história de que "jovens artistas com grandes qualidades em estado ainda imaturo são como uma pedra bruta aguardando apenas o cinzel do mestre". Não há nada mais equivocado do que acreditar nisso!

Em conversa com um amigo taoísta e profundo conhecedor do I-Ching, falei sobre as dores e delícias do ofício de educar nas artes, e ele então compartilhou comigo esta pérola de sabedoria:

"Um professor não deve despender um grande esforço para educar seu discípulo. A prerrogativa do esforço, da disciplina e do interesse deve partir sempre do aluno."



© Luciano Feijão

Quem já assistiu filmes de kung fu, em especial aqueles nos quais em algum momento a relação de mestre e discípulo é abordada, vai perceber esta sutileza. Um sábio mestre, que já percorreu seu longo caminho, agora compartilha seu valioso saber em pequenas doses, quase que envoltas numa aura enigmática, apenas para dar tempo suficiente ao impaciente aprendiz para que ele possa digerir apropriadamente o conteúdo, meditar a respeito, exercitar-se naquelas lições e, finalmente colocar o conhecimento em prática. Como se vê, artes marciais, assim como as artes visuais, exigem certa dose de câimbras, disciplina, intuição...

Pode-se encontrar mestres e oportunidades de aprendizado em diversas situações: na universidade, no ambiente de trabalho, na família, etc. Há logicamente a opção de aprender pelos livros e ainda a possibilidade de apreensão do conhecimento pela via virtual, através de podcasts, dvds e vídeos online. Acredito particularmente que o aprendizado prático (de uma técnica de pintura ou desenho, por exemplo) só funciona com a presença física do professor. Mas, como muitos autodidatas poderão atestar (e Brad Holland é um deles), com horas e horas quebrando a cabeça sozinho pode-se aprender alguma coisa.

Se antigamente a experiência de acompanhar um mestre por anos era algo bastante comum, hoje esta é uma prática rara e que encontra-se de forma bastante diluída. Seria injusto e um tanto quanto simplista mencionar a falta de vocação de professores nas universidades e escolas como justificativa para isso. Sou da opinião de que o que falta mesmo são os verdadeiros alunos, gente com a vontade, humildade e a persistência tão necessárias para o pleno aprendizado na arte.

Certa vez um dos meus mestres veio me visitar em meu ateliê-escola e me confidenciou "rapaz, você é um cara de sorte por só reunir em torno de você as pessoas que estão realmente interessadas em aprender."
Achei curiosa aquela frase e perguntei a ele se a realidade de suas aulas na universidade era muito diferente. Ele me contou - sem esconder um certo ar de frustração - que, muitas vezes, em turmas de 30 alunos, tinha a impressão de que apenas meia dúzia de pessoas davam ouvidos para o que ele tinha a dizer.

Fora do circuito de escolas e universidades há excelentes oportunidades de crescimento

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

Foto: arquivo Renato Alarcão

© Renato Alarcão

artístico através de oficinas de arte. Nelas, o curto tempo de convivência é compensado pela intensidade do conteúdo e, principalmente, pela qualidade do público, gente verdadeiramente sedenta pelo que o professor-artista se propõe a compartilhar. E tenho visto grandes ilustradores cada vez mais entusiasmados com a experiência de dar aulas.

Até o momento tive a sorte de encontrar no caminho da minha formação quatro mestres. Foram artistas que me serviram de exemplo pela qualidade do seu trabalho, pela consistência de sua trajetória, pela generosidade em compartilhar sua experiência e pela sinceridade de suas críticas. Se fui atrás de conquistar um diploma de mestrado estava movido justamente pelo exemplo destes professores e pelo desejo em aprofundar-me nesta questão: tornar-me um artista melhor para ser um professor melhor.

Lembro-me bem do meu primeiro dia de aula no mestrado, quando nós, 18 alunos das mais diferentes origens, culturas e países, ouvimos do professor Mirko Ilic:

"Dos 18 aqui presentes, arrisco dizer que apenas 5 vão viver de ilustração."

Olhares de estupefação seguiram-se àquela frase, ultrajante, curta e sonora como um tapa de mão aberta. Alguns colegas pareciam perguntar-se internamente "será que eu estarei dentre os cinco?". Outros pareciam verdadeiramente indignados. Silenciosamente compreendi que as entrelinhas daquela declaração eram na verdade um chamado ao nosso engajamento, e podiam ser lidas assim: "esta é uma profissão difícil, com muita concorrência e poucas oportunidades. Sejam, portanto, esforçados, disciplinados e persistentes".
Com muito trabalho, consegui fazer parte do grupo dos cinco. Não foi fácil. Não tem sido fácil e sei que esta é uma conquista diária.

Marshall Arisman foi um dos grandes mestres que tive a sorte de encontrar na vida. Em 1984 ele criou o programa Illustration as a Visual Essay, da School of Visual Arts, reunindo grandes mestres da arte narrativa (entrei para a escola em 1999). Uma aula com o Marshall é uma experiência. Místico, ele fala com o seu indivíduo mais profundo; sua crítica, sempre leve, abre portas dentro das imagens levando seu autor a explorar novos territórios e neles encontrar tesouros ocultos. Se falta sangue numa ilustração ele sabe por o dedo no ponto exato da hemorragia. Marshall é um exímio contador de causos e consegue entreter uma plateia como ninguém.

Certa vez ele trouxe para a aula um vídeo sobre seu trabalho e nos confidenciou que não estava muito satisfeito com a escolha que o diretor havia feito para a trilha sonora. Suas ilustrações sombrias - que inclusive lhe renderam o apelido de Mr. Death - pediam algo mais leve para contrabalançar, disse-nos. Então, antes de apertar o botão de play no videocassete, abriu um estojo preto e de lá sacou um saxofone. Assistimos ao vídeo na sala escura com ele improvisando um jazz, de pé, ao lado do televisor.

Me parece que o Marshall é assim apenas porque é tão bom em aprender quanto é em ensinar.

• • •

Este artigo partiu de um texto originalmente publicado no meu blog, entitulado "a quem aprende e a quem ensina", e que é até hoje o recordista de comentários por lá. Muitos alunos deixaram o seu recado. A eles e aos meus mestres dedico esta coluna.

© Luciano Feijão

A Revista Ilustrar agradece a participação especial de Luciano Feijão nas ilustrações desta seção:

lucianofeijah@gmail.com

www.drquem.com

COLUNA NACIONAL: RENATO ALARCÃO

MAURO SOUZA

Foto: arquivo Mauro Souza

© Mauro Souza

Nascido em 1974, o ilustrador e arquiteto formado pela UFPA Mauro Souza é hoje um dos mais conhecidos ilustradores do mercado, grande parte devido o seu traço único e muito característico.

Parte de seu sucesso vem também devido à sua produção como designer de cenários desde 1998 para o estúdio de Mauricio de Sousa.

Nesse período, desenhou para filmes publicitários, séries para TV e longas metragens para o cinema.

Como ilustrador Mauro tem trabalhado para diversas revistas da Editora Abril, como Superinteressante, Mundo Estranho, Aventuras da História, Info Exame, Placar, Recreio, Você S/A, Saúde e outras.

Ilustrou também livros paradidáticos para as Editoras Globo, FTD e Ediouro, além de outros trabalhos executados para Sesc-SP, Redcell, Laboratório Aventis Paster, e outros.

MAURO SOUZA

SÃO PAULO
MAURO@ESTUDIO22.COM.BR
WWW.ESTUDIO22.COM.BR

1 VOCÊ É UM ARQUITETO FORMADO PELA UFPA E COM MESTRADO NA EESC-USP. CHEGOU ALGUMA VEZ A EXERCER A ARQUITETURA?

Trabalhei com arquitetura durante a faculdade e no meu primeiro ano de formado.

Nesta época fazia, paralelamente, alguns pequenos trabalhos de ilustração para jornais de centro acadêmico e de sindicatos.

Gostava de desenhar, mas confesso que não acreditava muito que dava para sobreviver de desenho na minha cidade. No fim da graduação mudei para São Paulo para cursar um mestrado na USP.

Tinha uma bolsa de estudos, mas surgiu a oportunidade de trabalhar em um grande estúdio. No começo seria algo para ajudar a pagar as contas; afinal, eu ainda estava focado em ser arquiteto.

2 E COMO UM ARQUITETO ACABOU DEDICANDO A CARREIRA À ILUSTRAÇÃO E AO CARTUM?

Por um desses acasos inexplicáveis, logo que mudei para São Paulo, fui parar em uma visita ao estúdio do Mauricio de Sousa.

Tive a oportunidade de mostrar uns trabalhos para ele e ele gostou. No departamento de animação estava começando a produção de uma sére de desenhos animados para a Rede Globo.

Fiz uma proposta de projetar uma casa para cada personagem e pensar em como seria o bairro Limoeiro. Para uma série animada, isso ajuda bastante os roteiristas e animadores a se localizar nos ambientes.

Como tinha um desenho de arquitetura que tendia para o cartum, eles começaram a usar meu próprio desenho como cenário. Logo virei o designer de cenários da MSP.

Ainda consegui terminar o mestrado, mas nunca mais trabalhei com projeto de arquitetura.

3 APESAR DE SER MAIS TÉCNICA, A ARQUITETURA ACABOU SENDO FUNDAMENTAL NA SUA FORMAÇÃO COMO CARTUNISTA E ILUSTRADOR...

A faculdade me mostrou um desenho mais acadêmico que juntei ao traço mais caricato que eu já curtia.

Apesar de ter muitas influências, sempre busquei um trabalho bem pessoal. No começo falavam que eu fazia um "cartum de arquiteto".

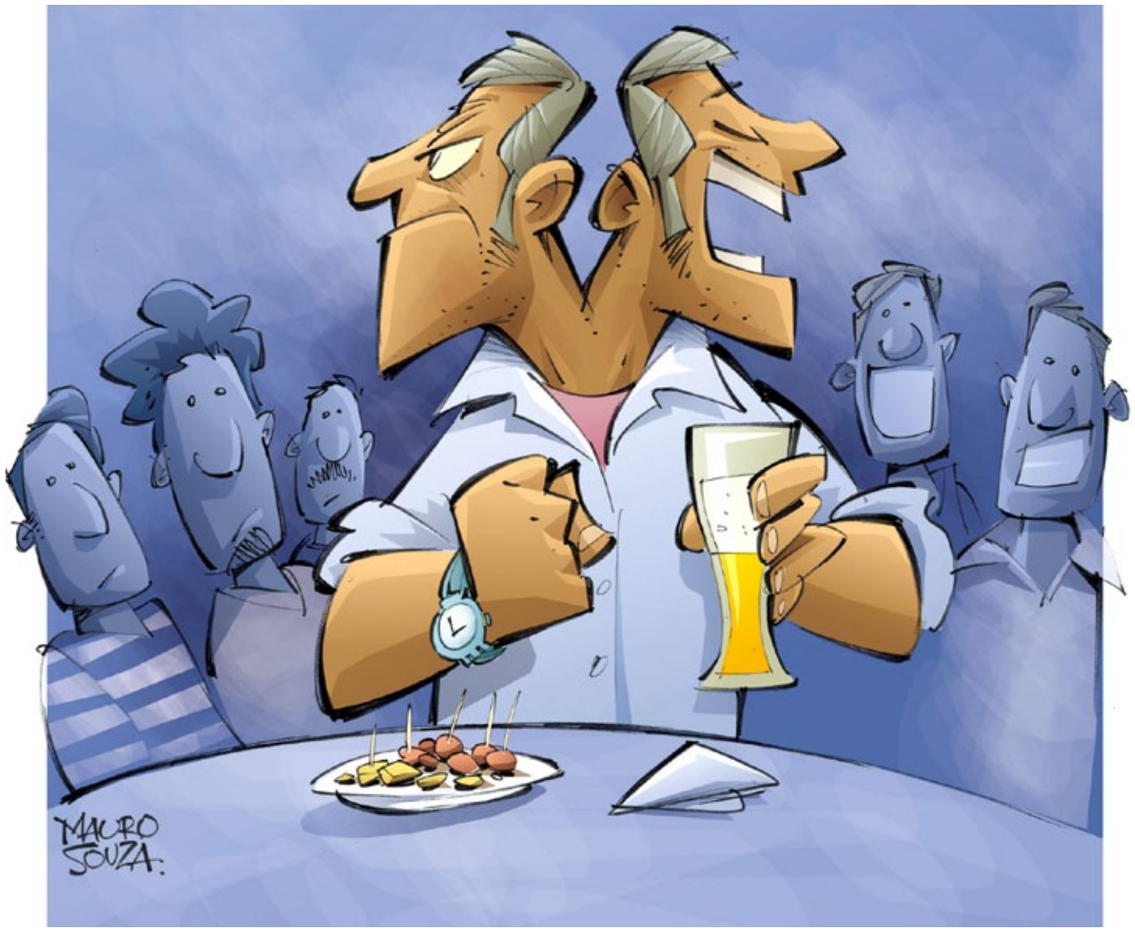
Talvez a arquitetura tenha reforçado esta caracteristica de fazer cenários um pouco mais elaborados.

4 E OS PERSONAGENS?

Como nunca desenhei os personagens do Mauricio, fazia apenas cenografia, sentia falta de criar e desenhar minhas próprias figuras.

Montei um portfolio de desenhos pessoais e mandei para uma série de agências e editoras.

Poucas responderam, mas para minha sorte, tive um retorno do Alceu Nunes, na época diretor de arte da Revista Superinteressante. Comecei a ilustrar para a Super e daí para as outras revistas da Abril foi um pulo.



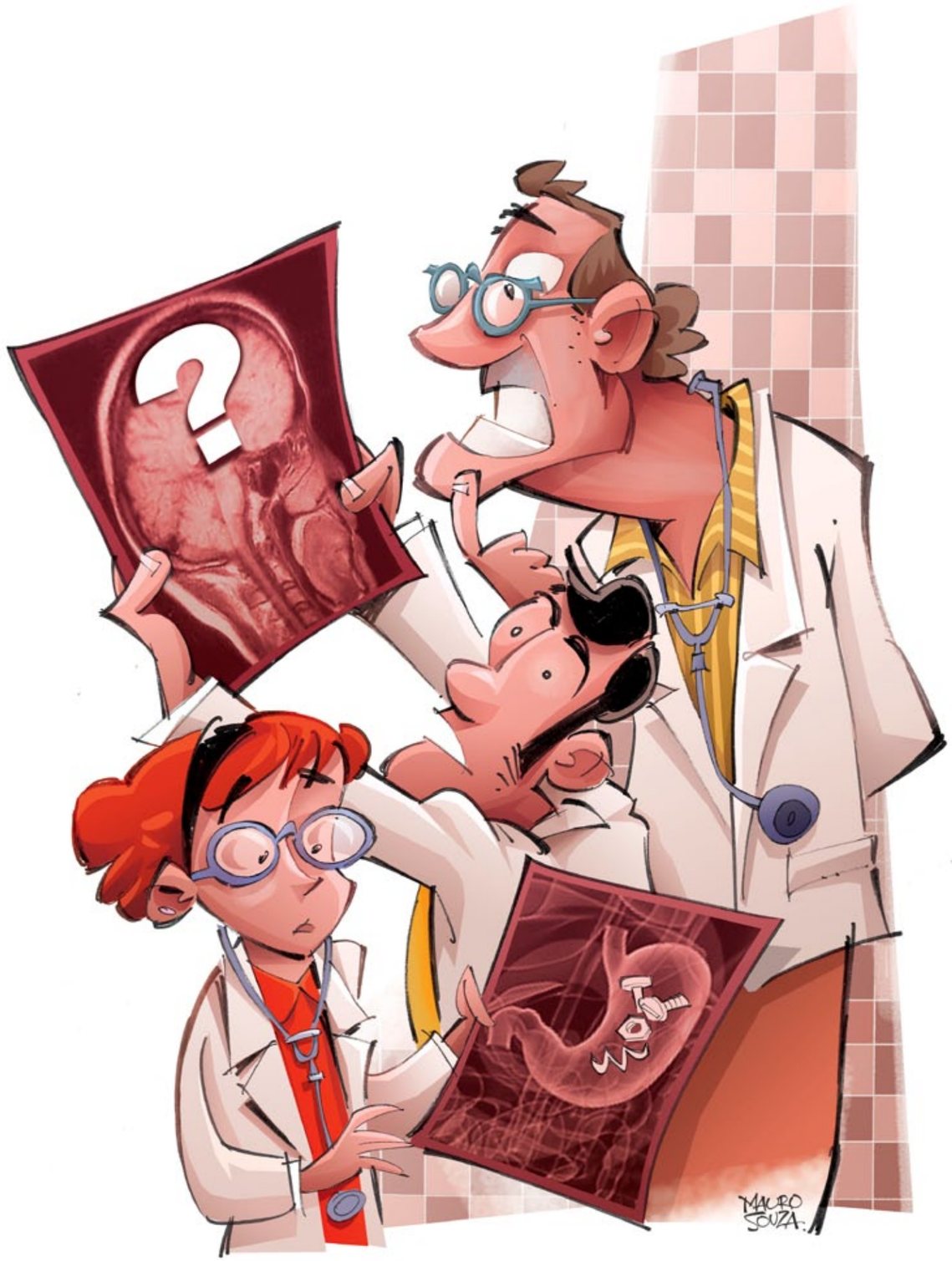
15 PERGUNTAS PARA: MAURO SOUZA

5 UMA MARCA NO SEU TRABALHO É O HUMOR, PRESENTE TANTO NOS PERSONAGENS QUANTO NAS SITUAÇÕES. QUAL A IMPORTÂNCIA DO HUMOR PARA VOCÊ COMO ARTISTA?

Quando comecei a desenhar eu gostava mesmo era de cartum, caricatura e desenho de humor em geral. Comecei copiando o desenho de quadrinistas e chargistas que admirava.

Adorava Chiclete com Banana, Piratas do Tiête, Geraldão, revista Mad. Lembro de recortar as charges da Folha e guardar tudo em uma pasta.

40a



40b

15 PERGUNTAS PARA: MAURO SOUZA

6 PARA VOCÊ ESPECIFICAMENTE, O HUMOR PERMITE UMA MAIOR FLEXIBILIDADE DE EXPRESSÃO?

Com certeza. Já tentei fazer desenhos mais sérios, mas no meu caso, sinto que ficam duros e engessados. Não tem jeito, os editores sempre me pautam para ilustrar textos mais bem-humorados.

Lembro de uma vez ilustrar uma matéria para a Superinteressante sobre o que aconteceria se as taxas juros caíssem muito.

Imagina só, falar de taxa de juros para o público jovem da revista. Me chamaram para dar um tom engraçadinho para a matéria.

Acredito que o desenho de humor, hoje, me permite transitar entre publicações infantis (Recreio, Turma da Mônica) e adultas (Revista Vip, Men's Health, Veja).

7 ISSO É INTERESSANTE, PORQUE COM UM MESMO ESTILO VOCÊ SE DIRIGE A ADULTOS E CRIANÇAS. ACHA QUE ENCONTROU UM ESTILO UNIVERSAL OU O HUMOR É QUE É UNIVERSAL E SEM IDADE?

Não tenho dúvida de que o estilo de desenho de humor que trabalho seja universal.

A gente acaba sempre utilizando recursos para criar expressões que são estereotipadas no cartum.

Este desenho sempre teve uma forte presença na imprensa escrita e o estilo acaba sendo bem aceito porque tanto crianças como adultos tem inúmeras referências visuais do cartum.

Acho que o humor facilita tudo por ser um elemento vital da condição humana.

8 QUE INFLUÊNCIAS VOCÊ TEVE, TANTO ARTÍSTICAS COMO NO HUMOR?

Tive influências diferentes em momentos diferentes da vida. Quando era criança e copiava desenhos, Mauricio de Sousa e Disney eram as referências. Logo depois descobri a Chiclete com Banana e os cartunistas Angeli, Glauco, Laerte.

Até hoje sou fascinado pelos desenhos do Laerte. Já na faculdade veio uma fase onde adorava charges e cartuns e Ziraldo era meu mestre.

Na minha fase mais profissional ainda sinto a influência dos ídolos da infância, mas trabalhei lado a lado com desenhistas como Márcio Nicolosi, Airon, Kanton, Itsuo e o privilégio de trabalhar com próprio Mauricio de Sousa - e sinto o quanto isso refinou meu trabalho.

O trabalho do ilustrador, hoje, acaba sendo muito solitário. Você fica trancado em um pequeno estúdio, muitas vezes em casa mesmo, de frente para uma prancheta ou monitor. Tive a sorte de começar minha vida profissional num grande estúdio, cercado de grandes talentos.

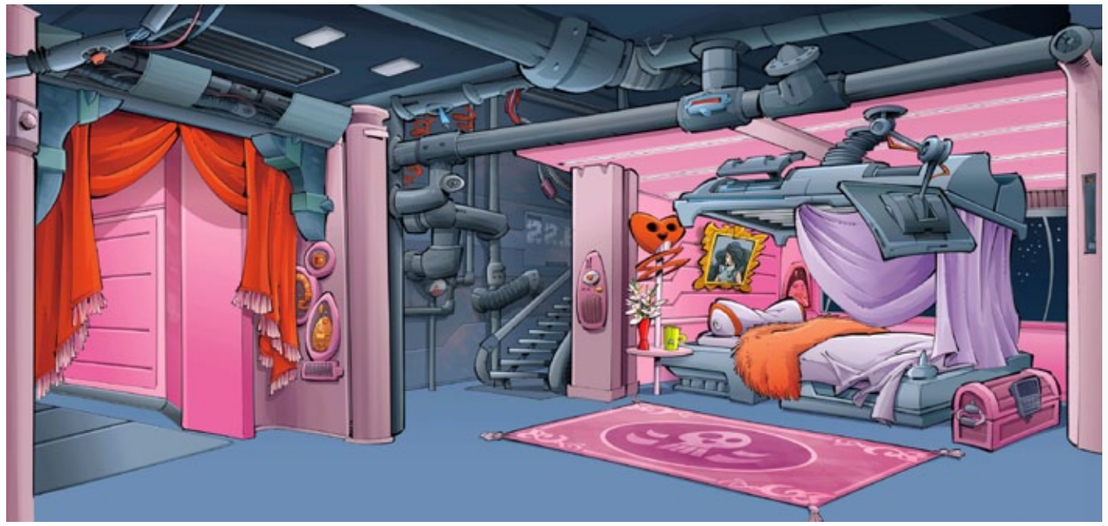
15 PERGUNTAS PARA: MAURO SOUZA

9 ALÉM DE ILUSTRADOR, DESDE 1998 VOCÊ TRABALHA NO ESTÚDIO DE MAURICIO DE SOUSA COMO DESIGNER DE CENÁRIOS. PARA VOCÊ, OS CENÁRIOS SÃO UM COMPLEMENTO DA FUNÇÃO DE ILUSTRADOR OU É UMA FUNÇÃO COM CARACTERÍSTICAS PRÓPRIAS?

Na MSP eu continuo fazendo o design da cenografia dos projetos de animação para TV e cinema e com o passar do tempo fui acumulando outras funções.

Sou ilustrador das capas dos gibis de linha e os especiais. Ilustro os cenários e faço a cor, só não desenho personagens. Também sou editor de arte no departamento que cuida de livros na empresa. Acho que a questão dos cenários seria, mesmo, um complemento.

Talvez o fato de ser arquiteto me dê uma intimidade maior com perspectivas e ambientações, mas o que vale mais na elaboração de um cenário para animação é uma boa composição e um equilíbrio de cores. Isso, para mim, é trabalho de ilustração.



42a

10 MAS VOCÊ TAMBÉM JÁ ESTEVE ENVOLVIDO COM ANIMAÇÃO, NÃO? CHEGOU A FAZER DOIS CURTAS PARA O ANIMA MUNDI. FORAM SÓ EXPERIÊNCIAS OU PRETENDE SE ENVOLVER NESSA ÁREA?

Trabalhei durante anos em um estúdio de animação sem ser um animador.

Mesmo sabendo que "animar" não era para mim, eu queria fazer alguma coisa autoral com animação.

Tinha toda a ajuda que precisava ali do meu lado, então bolei roteiros bem curtinhos para fazer alguns ensaios.

Comecei vários curtinhas, animando com a ajuda e orientação dos colegas animadores. Consegui terminar 4 deles. Não estavam nem sonorizados e apresentei com portfolio no site do Estudio22.

Alguns anos depois o Márcio Sousa, irmão do Mauricio de Sousa, que cuida do estúdio de som da MSP, viu os curtas na Internet e me perguntou se eu não queria fazer uma trilha.

Perfeito, com uma orientação do Márcio, o Danilo, músico do estúdio, fez a sonorização de 3 curtas.

Dois deles foram selecionados pelo Anima Mundi no ano passado e "A Roda" ganhou um prêmio do júri profissional na categoria celular.

Ainda tenhos alguns curtas para finalizar e sonorizar. Acho animação fascinante, mas prefiro trabalhar na pré-produção, fazendo design de cenários ou "concepts".

A animação exige bastante dedicação do artista e todos os animadores que conheci são desenhistas virtuosos.

42b

15 PERGUNTAS PARA: MAURO SOUZA

15 PERGUNTAS PARA: MAURO SOUZA

11 VOCÊ TAMBÉM ESTÁ ENVOLVIDO EM DOIS PROJETOS PARALELOS, O ESTÚDIO ORANGOTANGO E A REVISTA 22. DO QUE SE TRATA?

Quando comecei a fazer trabalhos editoriais fora da MSP, precisei abrir minha empresa e montei o Estudio22, que tenho até hoje.

A Revista 22 foi uma forma de o estúdio apresentar um portfolio de trabalhos feitos sem briefing ou interferência de um editor ou diretor de arte.

Eu já fazia isso no blog, mas sentia falta de ter um material impresso. Ela tem uma periodicidade indefinida, mas gostaria de produzir, pelo menos, a cada semestre.

O Orangotango surgiu como um encontro de amigos. Eu já ensaiava algumas parcerias em trabalhos que não conseguia vencer o prazo sozinho.

Numa conversa com o Márcio Guerra e o Chris Borges, dois amigos ilustradores com quem tenho afinidades de estilo, resolvemos montar o estúdio Orangotango, paralelo aos nossos trabalhos pessoais. Ainda está bem no começo e estamos vendo no que vai dar.

12 ***NA REVISTA 22 VOCÊ DESENVOLVEU UMA SÉRIE DE TRABALHOS SOBRE CONTOS DE FADAS, COM PONTOS DE VISTA DIFERENTES. QUAL FOI O PONTO DE PARTIDA PARA ESSE TEMA?***

Na MSP estava trabalhando em um livro de contos de Grimm, Andersen e Perrault.

Começamos a pesquisar um pouco mais sobre estes clássicos e percebi que as versões mais antigas de algumas destas histórias são bem menos ingênuas do que aprendi.

É legal ver que estes personagens têm sua carga de erotismo e maldade.

Comecei a desenhar por diversão e quando surgiu a ideia de fazer a Revista 22 achei que o tema seria legal.

13 ***PRETENDE CONTINUAR ESSA SÉRIE? CONTOS DE FADAS NÃO FALTAM...***

Pois é... eu gosto muito do tema. É divertido mexer com histórias que até então pareciam tão bobinhas. Talvez continue apenas como portfolio.

15 PERGUNTAS PARA: MAURO SOUZA

14 EXISTE ALGUM CONTO DE FADAS EM ESPECIAL QUE VOCÊ AINDA NÃO ILUSTROU OU QUE GOSTARIA DE FAZER UMA VERSÃO MAIS PESSOAL?

Não sei... eu gosto da figura do lobo.

Dá para brincar com várias histórias onde ele aparece: Chapeuzinho Vermelho, Os Três Porquinhos, O Lobo e os 7 Cabritinhos.

O vilão, sempre temido e incompreendido, acaba sendo mais divertido. Também gosto de desenhar as personagens femininas como pin-ups.

Sei que não há nada de novo nisso e vários artistas já fizeram. Não pretendo recontar as histórias. São apenas pequenas paródias de cenas clássicas.

15 POR FIM, QUAIS SÃO SEUS PROJETOS PARA O FUTURO?

Tenho um monte. Estou tentando tirá-los da gaveta. Como trabalho na MSP durante o dia e à noite para o meu estúdio, o tempo para me dedicar a projetos pessoais fica meio escasso.

Estou com um projeto de um livro sobre café em parceria com uma conhecida barista e especialista na bebida. O projeto se chama "Café com pernas", em alusão aos cafés chilenos.

Trata-se de um livro de pin-ups com receitas e dicas de cafés. Gostaria ainda de editar alguns livros pelo Estudio22, mas isso deve ficar mais para o futuro.

Se eu conseguir definir uma periodicidade para a Revista 22 já vou ficar muito contente.

Me considero um ilustrador essencialmente editorial e estou investindo em fazer mais coisas neste mercado.

15 PERGUNTAS PARA: MAURO SOUZA

46a

46b

15 PERGUNTAS PARA: MAURO SOUZA

47a

47b

15 PERGUNTAS PARA: MAURO SOUZA

48a

48b

15 PERGUNTAS PARA: MAURO SOUZA

MODELO VIVO... EM CASA

As sessões de modelo vivo são ótimas para treinar o desenho e a visão... mas nem todo mundo tem tempo para ir, o que é uma pena.

Mas agora é possível simular uma sessão de modelo vivo em casa mesmo.

Ok, não é modelo "vivo", mas a dinâmica toda de uma sessão está lá.

No link abaixo, basta entrar, escolher o tipo de modelo que pretende o e tempo de exposição de cada imagem.

Existe também a opção para visualizar animais... super! Basta começar a desenhar... mãos à obra!

http://pixelovely.com/tools/gesture.html

PASSO A PASSO DE CENÁRIOS

Scott Wills é o cenarista de desenhos animados como The Road to El Dorado, Ren & Stimpy, Monsters Vs Aliens, Laboratório de Dexter e vários outros.

Ele disponibilizou na net 3 filmes curtos mostrando o passo a passo de 3 cenários bacanas usados na série Samurai Jack, vale a pena acompanhar:

http://tinyurl.com/2b7vf7g

E aqui o site oficial de Scott Wills, com diversos cenários:

http://animationbgs.blogspot.com

ILUSTRAÇÃO TÉCNICA

Você é do tipo que gosta de ilustração técnica, daquelas que aparecem em manuais de equipamentos, folhetos explicativos e gráficos de motores?

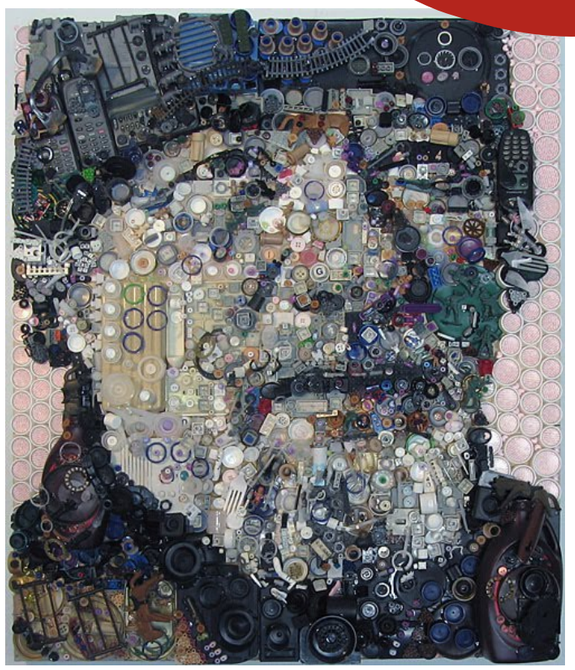
Então esse é o seu site.

O Techical Illustrators.Org é um site onde juntam pesquisas, tutoriais e portfolios do mundo da ilustração técnica.

Vai poder encontrar um pouco de tudo:

http://technicalillustrators.org

ARTE COM LIXO



O artista Zac Freeman utiliza lixo para construir retratos extraordinários, em uma técnica sofisticada onde consegue captar todas as nuances e sombras:

www.zacfreemanart.com

E aqui mais algumas fotos extras e vários closes:

http://tinyurl.com/2f6uchf

Quer acompanhar a Revista Ilustrar mais de perto?

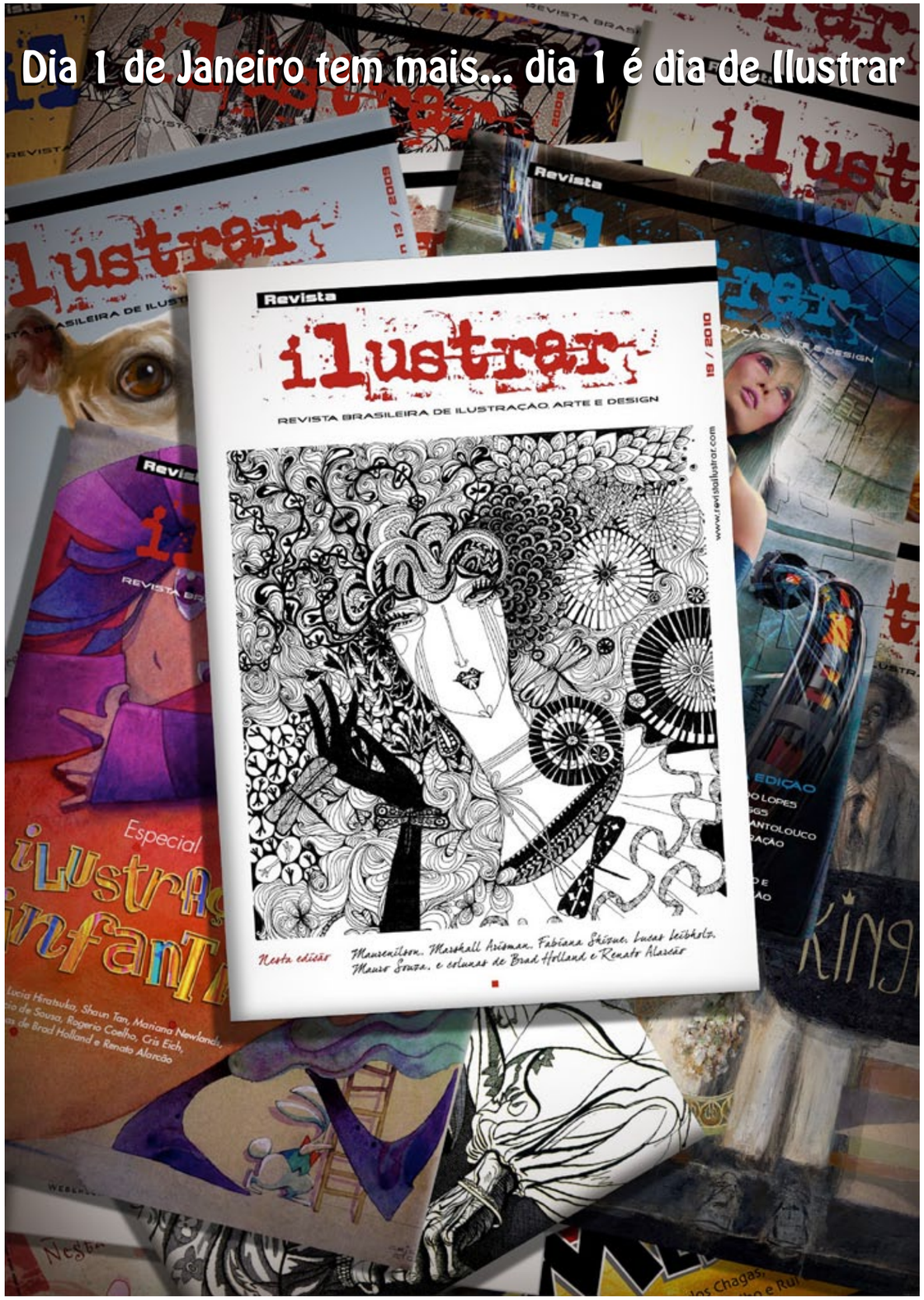
Receba detalhes da produção e informações extras sobre ilustração, arte e cultura, acompanhando a revista de três formas diferentes na Internet:

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

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
- **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