Revista

ilustrar

20 / 2011

REVISTA BRASILEIRA DE ILUSTRAÇÃO ARTE E DESIGN

Quinho Ravelli
Patrick Nagel
Amilcar Pinna
Will Murai
João Ruas
e colunas de
Brad Holland e
Renato Alarcão

Editorial

Dia 1 é dia de Ano Novo...

Mais um ano se inicia, e para todos nós o ano que passou teve coisas boas e ruins, erros e acertos, sonhos concretizados e projetos deixados para o futuro.

Entramos em 2011 com a vontade e a energia para que possamos acertar mais, concretizar mais e que as coisas boas sejam uma constante.

E entre essas coisas boas, eu pessoalmente acredito que a ilustração, como forma de arte de massa, pode levar a beleza e a inspiração a todos, fazendo desse mundo algo melhor e mais colorido.

Este novo ano que começa é também um ano de novos projetos, e entre os projetos da Ilustrar está a Reference Press, que já falamos na edição anterior, e, a partir dessa edição nº 20, também temos uma nova seção na Ilustrar, a seção ESPAÇO ABERTO, onde amigos, leitores e fãs da revista poderão ter a oportunidade de divulgar seus trabalhos.

Com a presença desses amigos a revista fica cada vez mais bonita, e além deles temos também, nesta edição nº 20, a participação na seção Portfolio do caricaturista mineiro Quinho Ravelli, seguido de Amilcar Pinna no Sketchbook.

O passo a passo fica por conta de Will Murai, com uma pin-up de dar água na boca, e a seção 15 Perguntas é com o ilustrador das capas da Fables, João Ruas.

A seção Internacional recorda o grande ilustrador falecido prematuramente, Patrick Nagel, que definiu toda uma época com seu estilo inconfundível.

E como sempre temos também as colunas de Brad Holland, falando sobre suas recordações familiares e as influências delas em seu trabalho, e Renato Alarcão, sobre dicas para quem quer fazer deste 2011 o "Ano do seu portfolio" - além, é claro, dos participantes da seção Espaço Aberto.

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

Foto: arquivo Ricardo Antunes

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

Nesta edição

- EDITORIAL: 2
- PORTFOLIO: Quinho Ravelli 4
- COLUNA INTERNACIONAL: Brad Holland 12
- INTERNACIONAL: Patrick Nagel 15
- SKETCHBOOK: Amilcar Pinna 21
- STEP BY STEP: Will Murai 27
- COLUNA NACIONAL: Renato Alarcão 33
- 15 PERGUNTAS PARA: João Ruas 36
- ESPAÇO ABERTO 48
- CURTAS 59
- LINKS DE IMPORTÂNCIA 60

Ficha técnica

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

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

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

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

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

COLABORARAM NESTA EDIÇÃO:
Angelo Shuman (Divulgação) - shuman@uol.com.br
Jennifer Dumas (Patrick Nagel) - jtdumas@dock.net

ILUSTRAÇÃO DE CAPA: **João Ruas** - joao@feral-kid.com

PUBLICIDADE: revista@revistailustrar.com

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

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.

Houve uma mudança de datas, e o livro será lançado em MARÇO, 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

QUINHO

Foto: arquivo Quinho Ravelli

© Quinho Ravelli

O ilustrador, jornalista, chargista e caricaturista mineiro, Quinho Ravelli, tem trabalhado em especial com jornais da região de Minas, principalmente os jornais O Estado de Minas e jornal Aqui, além de trabalhar com o grupo Diários Associados há mais de 15 anos.

Seu começo não podia ter sido melhor, com Ziraldo apadrinhando seu trabalho depois de ter participado do salão de Humor Henfil.

Com seu trabalho de charge voltado principalmente para a crítica política, Quinho expressa no humor todo o contexto político atual.

QUINHO RAVELLI

BELO HORIZONTE

QUINHORAVELLI@HOTMAIL.COM

HTTP://QUINHOILUSTRADOR.BLOGSPOT.COM

O COMEÇO

Eu era um menino muito tímido, introspectivo. Então usava a minha desenvoltura no desenho pra me aproximar das pessoas.

Na escola, já ilustrava acontecimentos marcantes da turma em forma de cartoons, charges ou histórias em quadrinhos. A partir daí, vi que era o que eu gostaria de fazer na vida.

No interior de Minas não havia muito espaço para ilustração, então fiquei por um tempo perdido entre um comércio menor e outro, produzindo cartazes de eventos, reproduzindo a óleo quadros clássicos e coisas do tipo, até participar do Salão Nacional de Humor Henfil em 95, ganhar o primeiro lugar em charge e ser apadrinhado pelo Ziraldo.

Ele me convidou para uma exposição coletiva de cartunistas mineiros no Rio, no palácio do Catete e a partir daí fui convidado a trabalhar nos Diários Associados em Belo Horizonte, onde estou até hoje.

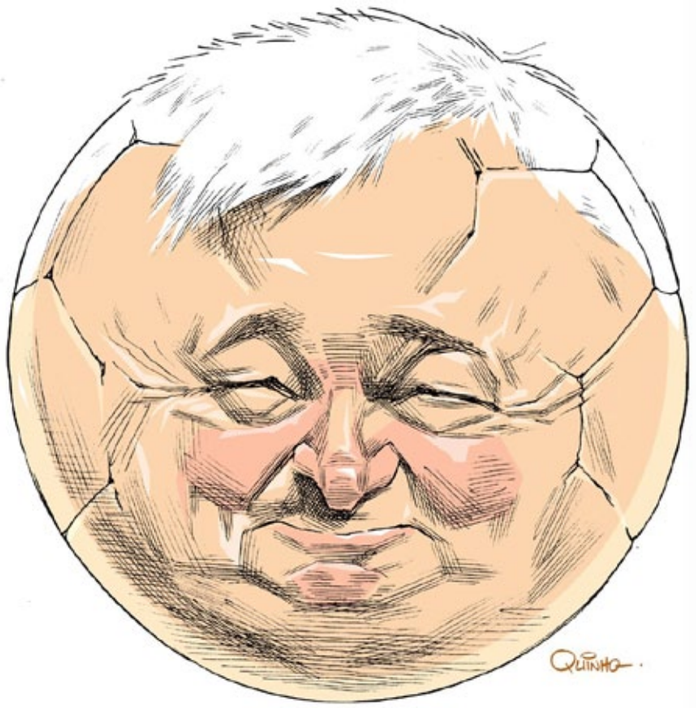
INFLUÊNCIAS

São muitas as influências. Aqui no Brasil, principalmente a turma do Pasquim.

Muitas vezes, diante de um determinado desafio complicado, procuro me perguntar como último recurso: "Como tal artista resolveria isso?"

A partir daí vou direcionando o trabalho como uma colcha de retalhos.

Creio que quase nada há de mim nos trabalhos que faço, devo tudo aos outros.



DIÁRIOS ASSOCIADOS

O trabalho na redação é um desafio diário. Há pouco tempo e tudo deve ser resolvido com eficiência.

Tenho consciência que trabalho num grande jornal e que preciso responder à altura com o meu trabalho. Muitas vezes é difícil ficar concentrado no trabalho da prancheta, pois a minha editoria não é muito isolada e as pessoas circulam por ela. Raramente leio um texto completo para ilustrá-lo.

Não é o ambiente mais adequado pra se fazer uma charge diária, mas faço o que posso em meio às ilustrações que chegam a todo momento. Muitas vezes é um sufoco.

Mas no fim das contas, quando saio, me sinto bem por ter sido capaz de cumprir o meu papel por mais um dia.

PORTFOLIO: QUINHO

CARTOON POLÍTICO

Eu não vivi na fase da ditadura, mas obviamente que a charge política nessa época transcendia o humor pelo humor, o que a tornava mais forte do ponto de vista contestador.

Porém, com a abertura, o foco pôde se ampliar também a outros temas, como esportes, costumes, música, ciência, religião, etc.

Hoje a política continua a ser abordada de maneira ácida pelas charges e continua a ser o tema central, mas assuntos diversos são abordados com maior frequencia do que na época da ditadura. E o que mudou foi apenas o cenário político, não a qualidade dos chargistas.

Basta constatar isso fazendo uma visita ao chargeonline. Vê-se claramente que há chargistas atuais que funcionariam de maneira magnífica no célebre Pasquim, se tivessem é claro, vivido naquela época.

O CARTUNISTA COMO CRÍTICO

O cartoon é uma linguagem direta. É como uma frase de impacto que leva à reflexão.

Muitas pessoas procuram se inteirar sobre um assunto quando veem uma charge interessante sobre o mesmo.

Da mesma forma que uma ilustração pode despertar o interesse do leitor por um texto.

O que vejo de melhor no papel do chargista é essa capacidade de fazer com que as pessoas se interessem pela informação, pelo que lhes afeta diretamente.

PORTFOLIO: QUINHO

AS CARICATURAS

Nas caricaturas procuro captar, sobretudo, a personalidade.

Quando andamos pelas ruas, principalmente as de grande diversidade humana, podemos notar que cada pessoa tem sua particularidade e que a sua imagem nos dá dicas preciosas a respeito de como ela é.

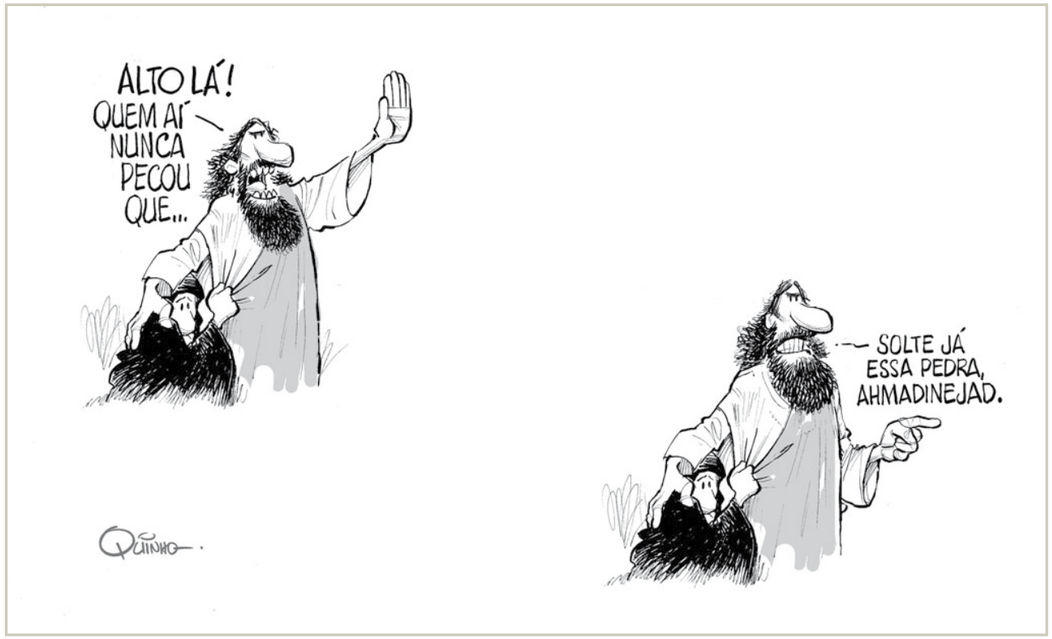
Muitas vezes, ao notarmos tamanha quantidade de máscaras e corpos diferentes, a consciência esquecida de que somos criaturas convivendo num planeta rapidamente vem à tona.

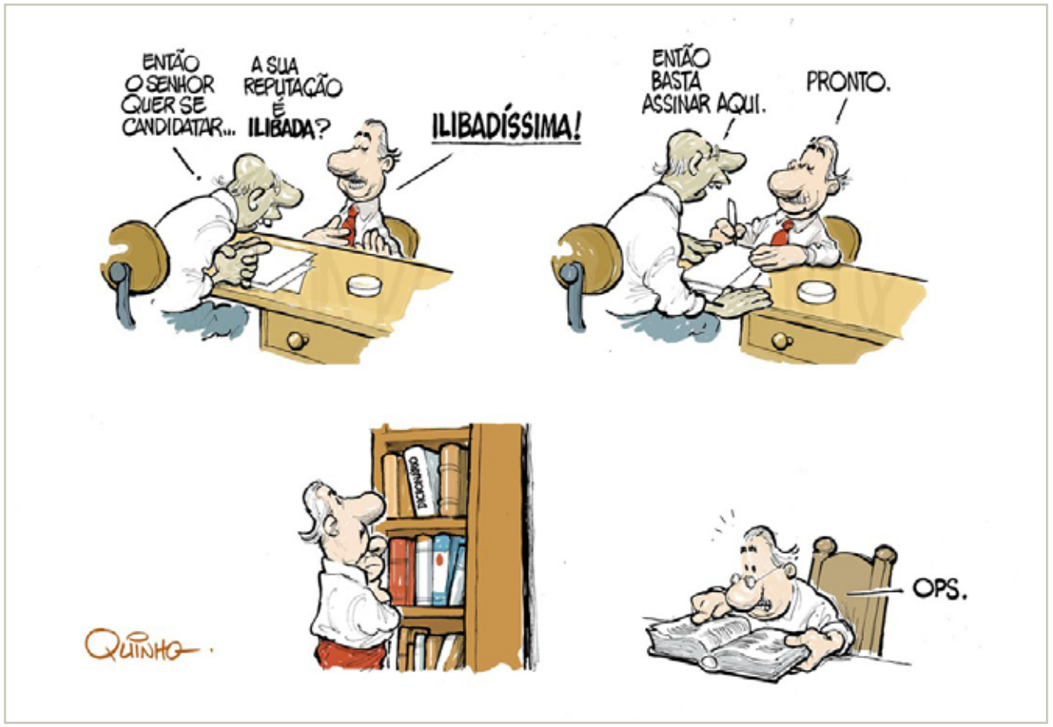
7a

7b

PORTFOLIO: QUINHO

8a





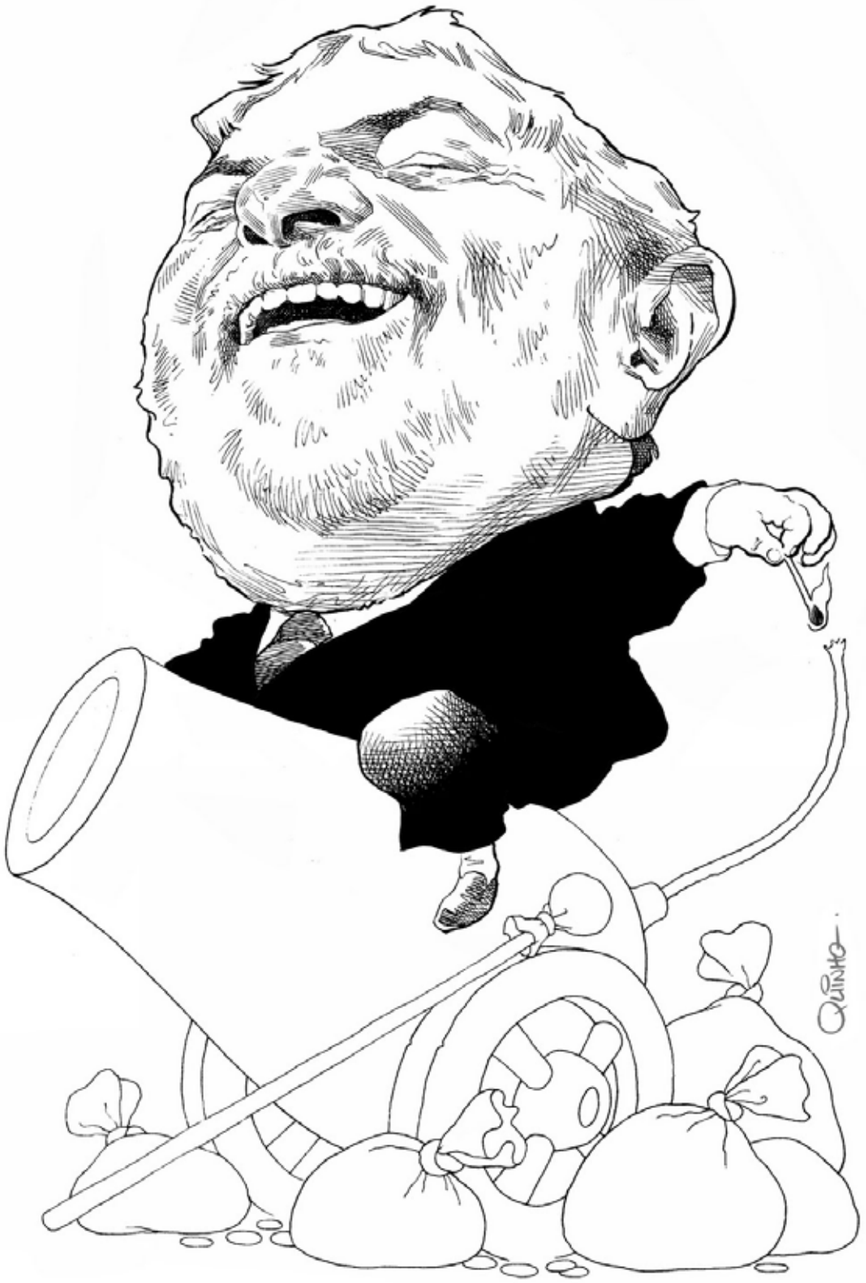
8b

PORTFOLIO: QUINHO

9a

9b

PORTFOLIO: QUINHO



10a

10b

PORTFOLIO: QUINHO

11a

11b

PORTFOLIO: QUINHO

Invernos em Ohio

por Brad Holland

Foto: arquivo Brad Holland

Pode ser verão no Brasil, mas é inverno em Ohio. O Natal sempre me faz pensar em minha infância por lá. No Ohio, a neve parecia sempre cair nos feriados e as nossas famílias distantes sempre vinham juntas, mesmo que em uma pequena cidade como Fremont, onde tínhamos parentesco com tantas pessoas que nem sequer conhecíamos a maior parte delas.

Ohio é um estado grande no Centro-Oeste da América. Ele é muitas vezes considerado a configuração típica americana. Thomas Edison nasceu lá. Também Ulysses Grant, que venceu a Guerra Civil Americana. Neil Armstrong, o primeiro homem a pisar na lua, veio de Ohio. Assim como Clark Gable e milhares de outras pessoas cujas ações você deve conhecer, mas cujo local de nascimento talvez não.

As pessoas não costumam pensar em Ohio como sendo na fronteira com o Canadá, mas é. A linha é traçada entre o meio do lago Erie, o quarto maior dos cinco Grandes Lagos da América do Norte e o décimo terceiro maior lago do mundo. Eu cresci a poucos quilômetros ao sul de lá. Nós raramente podíamos captar a cidade próxima de Cleveland em nosso velho rádio a válvulas, mas as estações de rádio de Ontário (no Canadá) vinham claras através da água. No inverno, os ventos canadenses açoitavam pela água também. O riacho atrás de nosso celeiro congelava. Crianças da vizinhança saíam para patinar. O crepúsculo vinha mais cedo. E em noites limpas as luzes do norte acenavam como bandeiras iridescentes no céu do ártico.

© Brad Holland

Nós crescemos na orla da cidade e à beira de uma cultura que já tinha quase desaparecido do mainstream. Meus amigos na cidade cresceram com discos, carros e filmes. Meus irmãos e eu vagueávamos pelos milharais no verão e caminhando e fazendo ruído em meio à mata silenciosa no inverno. Eu nunca vi um filme de adolescentes nem tive um toca-discos, mas eu tenho lembranças claras de ratos-almiscarados escorregando pela margem do riacho lamacento ou uma doninha sentada com ar furtivo na neve.

Fremont, como a maioria do Ohio, foi colonizada por alemães lá pelos anos de 1700. Os parentes da minha avó tinham vindo da Alsácia. Os parentes do meu avô vieram mais tarde. Nossa família próxima veio de Kaisers, Kisers, Overmyers e Wagners. Nós nunca tivemos certeza de como nós tínhamos parentesco com os Krause e Kessler (embora soubéssemos que tínhamos)

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

© Brad Holland

- ou para os Titsworth e Fangboner, na verdade - e francamente - nós ficamos felizes de não saber o quão perto poderíamos ter nos chamado Titsworth ou Fangboner. Desistimos de tentar fazer qualquer distinção talmúdica entre primos em terceiro grau de duas gerações diferentes e primos em segundo grau de três gerações diferentes. Nós apenas assumimos que temos parentesco com todos na cidade, mas só podíamos confirmar primos de primeiro grau como verdadeiros parentes - a menos que, naturalmente, algum parente de fraldas aparecesse com duas cabeças e um rabo para provocar admiração.

Todos os meus parentes eram queridos para mim, mas minha avó e eu compartilhamos de um laço que transcende os laços familiares. Talvez eu tenha esquecido as coisas que me aconteceram na semana passada ou há um ano, mas me lembro com clareza da visão das tardes que passei com ela, meio de um século atrás.

Sempre que eu ia aparecer na sua porta, coberto de manchas de grama no verão, embrulhado como uma múmia no inverno, sujo de lama na primavera, ou com bolsos cheios de castanhas no outono, minha avó sempre me cumprimentava como se eu fosse o anjo Gabriel anunciando a segunda vinda. Todo verão ela insistia para que eu a visitasse durante um mês. Em jantares de feriado, ela me fazia sentar ao lado dela, na cabeceira da mesa.

No coração da nossa união estavam as histórias que ela costumava ler para mim. Ela leu-me histórias até que eu pudesse lê-las para ela, e depois, quando comecei a escrever as minhas

próprias, ela também as ouviu. As histórias que preferíamos eram mitos do velho mundo e fábulas, e lendas folclóricas tão sombrias e sólidas como a mobília de sua casa. Mas nem todas as histórias eram mitológicas. No ritual de ler e ser lido, a minha avó tinha aberto uma pequena e baixa porta para mim sobre o passado de sua família. Lá dentro, eu encontrei os espíritos dos parentes que estavam mortos há muito tempo, mas que, vivos novamente nos contos de minha avó, haviam se tornado tão reais para mim como os personagens de ficção.

Quando criança, minha avó era a favorita de seu avô. Ele tinha lido para ela, como ela agora lia para mim. Ele lhe contou histórias e, com o tempo, ela contou as histórias para mim. Entre elas estavam as histórias da atuação dele durante a Guerra Civil Americana.

Christian Kiser tinha se alistado na infantaria da União, aos 19 anos. Ele lutou durante quatro anos e quase foi capturado em Vicksburg, no rio Mississippi. Ele escapou e viveu para contar para sua neta sobre isso.

© Brad Holland

E ela viveu para me contar. Durante a guerra, ele carregava uma pequena garrafa de cânfora azul. Ele a deu a ela. Ela a deu a mim. Mais tarde em sua vida, o jornal local fez um perfil sobre ele e publicou sua foto. Ele deu a ela o bloco de madeira que foi usado para a impressão. Ela o deu a mim. Eu ainda tenho isso, uma vaga, arranhada imagem vermelha e preta, gravada em aço e presa a um bloco pequeno de madeira. Eu valorizo isso mais do que qualquer coisa que eu já comprei.

Para muitas pessoas da minha idade, e certamente para os mais jovens, a Guerra Civil Americana é um assunto livresco ou de uma série que viram na televisão pública. Mas para mim foi um conto contado duas vezes, passado diretamente - com apenas um salto - a partir de campos de batalha de Shiloh, Chattanooga e Lookout Mountain. A pequena porta baixa que a minha avó abriu para o passado de sua família havia se tornado a minha entrada para o próprio passado.

Desde então, o tempo nunca tem corrido o mesmo para mim. Grande parte da arte que eu fiz em minha vida tem sido um esforço para nivelar o tempo e comprimir os diferentes estados de consciência em um momento congelado. É uma das formas em que a arte é diferente de se contar histórias. No entanto, ela veio a mim das histórias que ouvi naquelas tardes calmas na casa da minha avó em Ohio.

Quando eu tinha 17 anos, peguei um ônibus para Chicago e comecei a trabalhar lá como artista. No ano seguinte, novamente em Ohio, a minha avó morreu. Ela e outros tantos que eu amei já se foram, exceto nas memórias tão claras para mim, que muitas vezes sinto como se eu só precisasse voltar para casa para encontrar todos eles ainda por lá. Em algum sentido, eles estão lá - estão vivos na memória - mas eu nunca fui do tipo de se refugiar em sentimentalismo.

© Brad Holland

A cada ano que passa, as memórias deles se tornam mais remotas e aumentará a obscuridade a cada geração. Com o tempo, para os outros, eles podem ser pouco mais do que um nome aqui, uma história ou duas ali, ou uma foto riscada que ninguém consegue identificar. As pessoas que eram tão familiares para mim se tornarão Titsworth e Fangboner para outra geração incerta de como eles estão relacionados. E, com o tempo, até mesmo seus nomes, agora enterrados em livros empoeirados, desaparecerão em bases de dados sem sentido.

E, no entanto, essa não é a última palavra. Nunca é. Os protocolos de memória transcendem a vaidade de nossas vidas. As coisas que mais gostamos - um compromisso com a verdade e beleza, a coragem de agir sobre os nossos compromissos, a premissa da própria civilização - essas coisas nunca são garantidas. Cada geração tem que encontrá-las e preservá-las de abusos ou recuperá-las a partir do ferro-velho. E isso nunca seria possível sem as fotos riscadas e garrafas de cânfora azul, as imagens e histórias que herdamos e passamos adiante, ou aquelas que fazemos a nós mesmos e deixamos para trás.

As coisas que criamos, estes momentos do passado - ou do presente, que logo será passado - são os portadores de memória, o DNA de nossa cultura. Alguns fragmentos do que preservamos ou criamos continuará a existir, muitas vezes descaídos e esbatidos pela idade, muitas vezes um simples fantasma das nossas intenções, muitas vezes incompreendidos ou descaracterizados, ou mesmo não atribuídos a nós, mas vitais para a persistência de tudo o que esperamos para perpetuar o nosso curto período de tempo na Terra. Estas pequenas coisas são grandes coisas.

Aprendi isso há alguns anos, nas tardes na casa da minha avó no Ohio.

© Brad Holland

Ilustrações e fotos: © Brad Holland 2010

COLUNA INTERNACIONAL: BRAD HOLLAND

© Brad Holland

14a

14b

COLUNA INTERNACIONAL: BRAD HOLLAND

PATRICK NAGEL

Foto: arquivo Patrick Nagel

© Patrick Nagel

A pop art de Patrick Nagel precisa de uma pequena introdução. Seu estilo minimalista definiu uma era com mulheres sedutoras, que se tornou a mais emblemática de qualquer geração. Seu elegante trabalho gráfico e sua forma de retratar a mulher contemporânea fez a concepção figurativa antes de ele parecer imediatamente antigo.

Hoje sua sensibilidade e estilo únicos continuam a ressoar em gerações de jovens designers, ilustradores e artistas que encontraram inspiração em seu estilo marcante.

O Início

Nagel estava na vanguarda de uma nova onda de ilustração em Los Angeles, no final dos anos 70 e início dos anos 80, re-imaginando as artes gráficas e o processo de definição de Los Angeles como o epicentro das artes visuais premiadas. Era uma relação de reciprocidade: Los Angeles influenciou seu estilo envolvente e em troca ele deixou sua marca indelével na cidade e muito além.

PATRICK NAGEL

ESTADOS UNIDOS

CONTATO NO SITE

WWW.PATRICKNAGEL.COM

Através da polinização cultural cruzada, a sua obra absorveu o momento - da fotografia de moda de Guy Bourdin e de Helmut Newton, passando pela influência no visual de vídeos de música de David Bowie, Robert Palmer e George Michael, até criar a capa do álbum do Duran Duran.

Patrick Nagel nasceu em Dayton, Ohio em 1945 e foi criado em Orange County, na Califórnia.

Depois de voltar de sua excursão no Vietname, estudou Belas Artes na Chouinard Art Institute e California State University, Fullerton, onde recebeu seu B.A. em 1969, em pintura e design gráfico. Em seguida, ele ensinou no Art Center College of Design, ao mesmo tempo estabelecendo-se como designer free-lancer e ilustrador, com anúncios memoráveis para Ballantine Scotch, IBM e capas para a revista Harper's.

Em meados dos anos 70 ele começou a ilustrar histórias para a revista Playboy, trazendo a exposição instantânea e com um grande público apreciando a sua obra. Seus anos de trabalho com Playboy estabeleceram-no como o herdeiro aparente do artista de pin-ups dos anos 50, Alberto Vargas, e deu a Nagel o tema que iria continuar a utilizar para ilustrar a mulher recém-liberada.

A Arte do Cartaz

Ao longo dos últimos cem anos, a arte do cartaz foi uma das mais humildes, influentes e difundidas de todas as artes. Mas nos EUA da década de 1970, onde a arte do cartaz não tinha sido utilizada na sua melhor forma, surgiu uma oportunidade para mudar o status quo.

Nagel, em parceria com a Mirage Editions e a gráfica especializada em arte de Jeff Wasserman, procurou recuperar a beleza e a força que os cartazes tiveram na cultura popular, voltando a um modelo criado na virada do século, com artistas como Toulouse Lautrec e A. M. Cassandre.

Eles tentaram produzir a mais alta qualidade em arte impressa com silk-screen manual, que também iria servir como arte publicitária colecionável para

INTERNACIONAL: PATRICK NAGEL

as empresas. Na carreira de Nagel, 60 edições limitadas em impressões silk-screen foram feitas e vendidas após o lançamento, e as mulheres icônicas de Nagel encontraram seu caminho para o reconhecimento mundial.

Suas Mulheres

A mulher de Nagel é complicada – o que é a chave para seu apelo subliminar. Ela quer atenção, às vezes exageradamente, mas permanece distante. Ela parece inteligente, senhora de si, mas afastada. Nagel disse muitas vezes que ele realmente não queria conhecer muito bem essas mulheres. Imaginou-as como criaturas da noite, que bebiam e fumavam muito. Talvez, mas elas permanecem sempre no controle.

Na tradição pin-up da mulher como objeto, o retrato que Nagel faz delas é uma ruptura com o passado, refletindo o papel em rápida mutação das mulheres na América. Seu estilo evoluiu sutilmente ao longo dos tempos. Sua mulheres dos anos setenta são mostradas como mais suaves, mais vulneráveis e inocentes do que as suas mais fortes, mais autoconfiantes mulheres dos anos oitenta.

Hoje

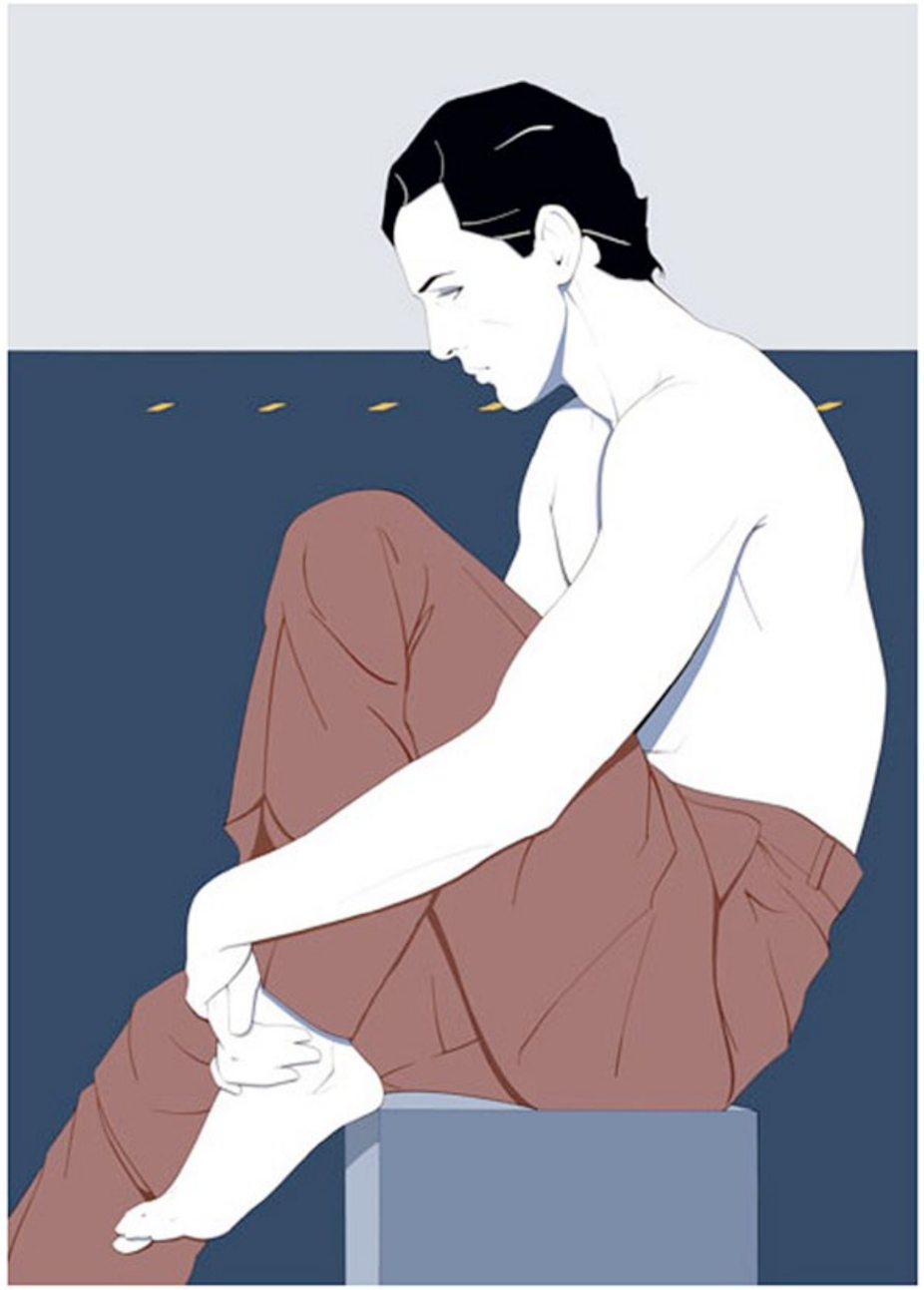
O mundo da moda e da música fechou um círculo completo... De volta à década de oitenta, a apreciação de uma década extravagante, repleta de colaborações criativas e arte inovadora. Hoje, 25 anos após a morte do artista, ele é considerado um dos gigantes da ilustração americana, com trabalhos em grandes coleções e museus ao redor do mundo.

Patrick Nagel faleceu a 4 de fevereiro de 1984, aos 38 anos de idade. Nessa data, o artista participou durante 15 minutos no evento "Aerobathon" para angariar fundos para a Associação Americana do Coração. Mais tarde, ele foi encontrado morto em seu carro, e os médicos determinaram que ele havia sofrido um ataque cardíaco.

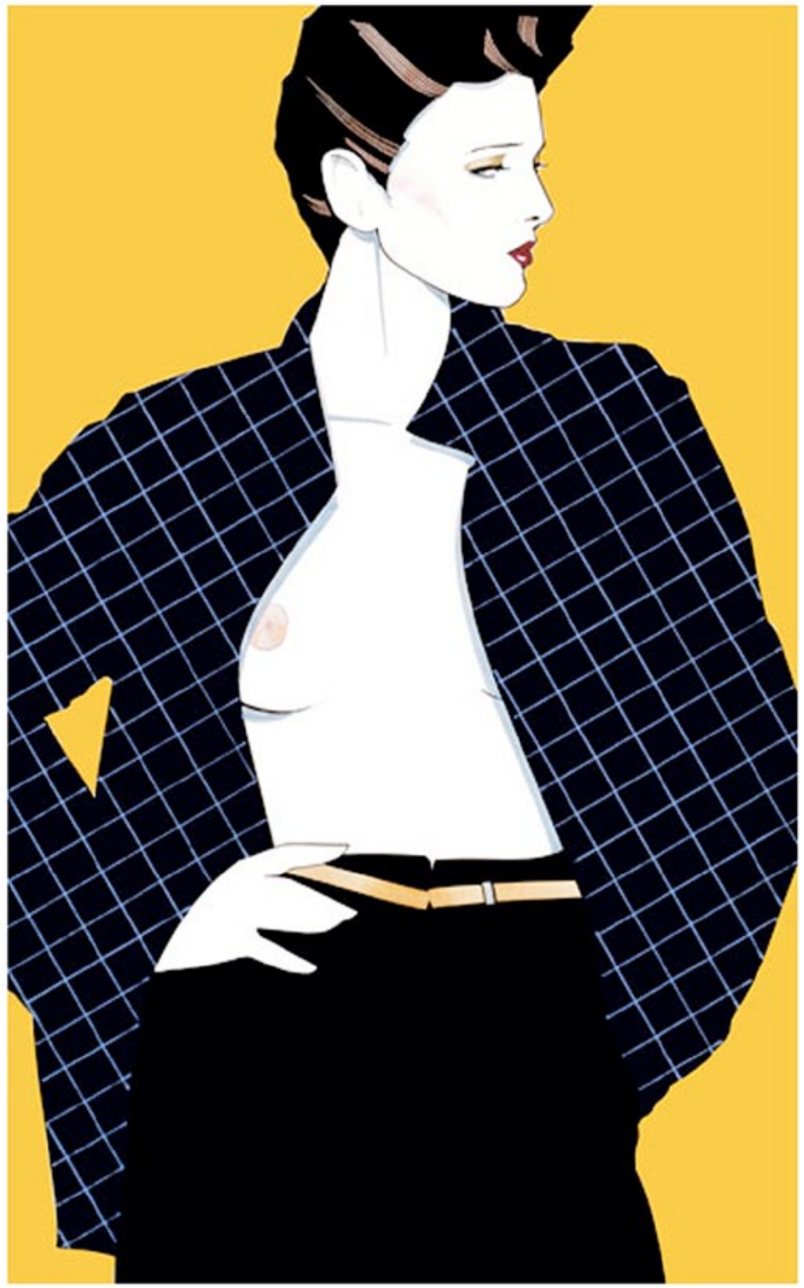
Na época de sua morte, mais de 80.000 pessoas eram donas de uma edição limitada dos posters e litografias de Patrick Nagel.

A Revista Ilustrar agradece a Jennifer Dumas, viúva de Patrick Nagel, por toda a atenção e carinho no contato que tivemos, ao disponiblizar as imagens e o texto para esta seção.

INTERNACIONAL: PATRICK NAGEL

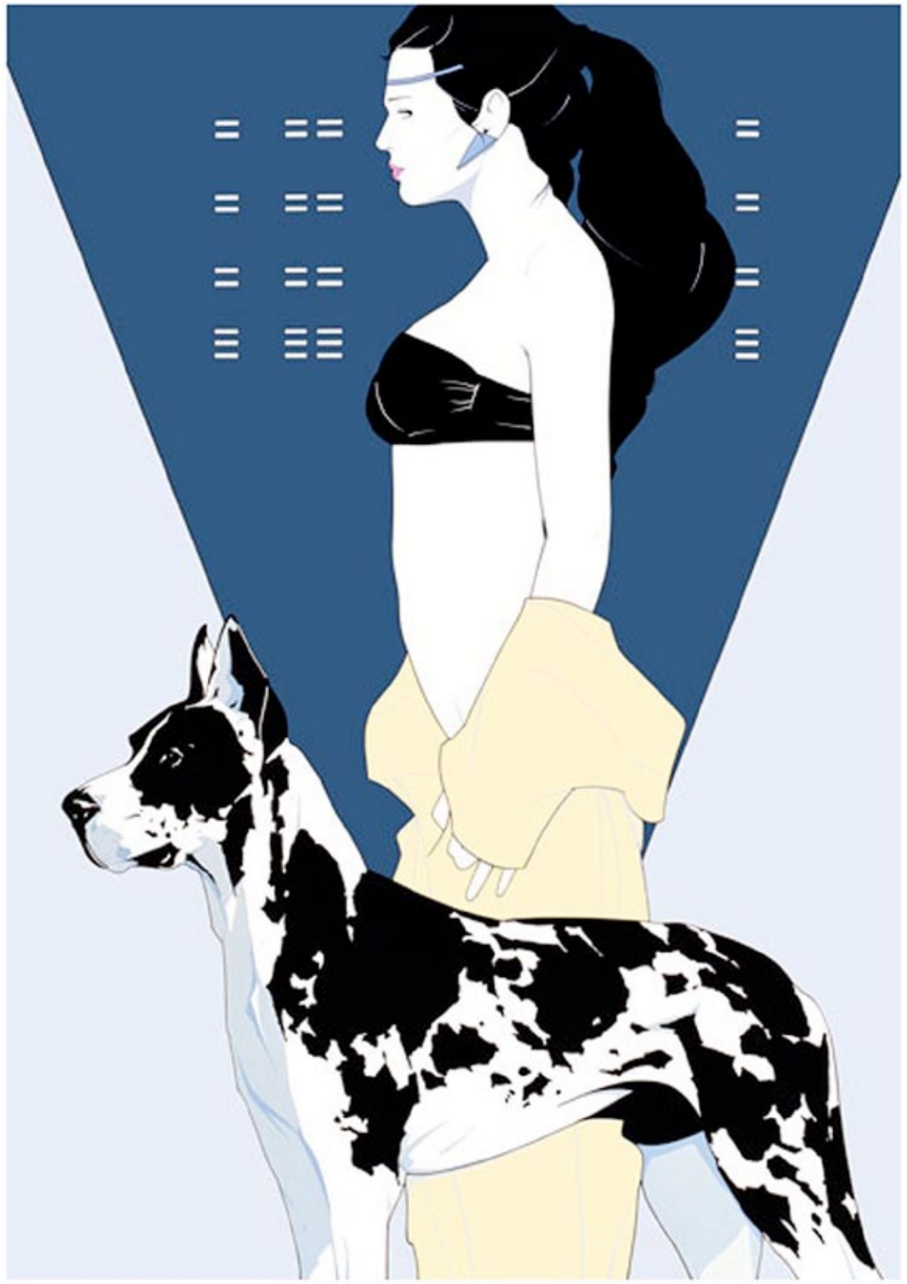


18a



18b

INTERNACIONAL: PATRICK NAGEL

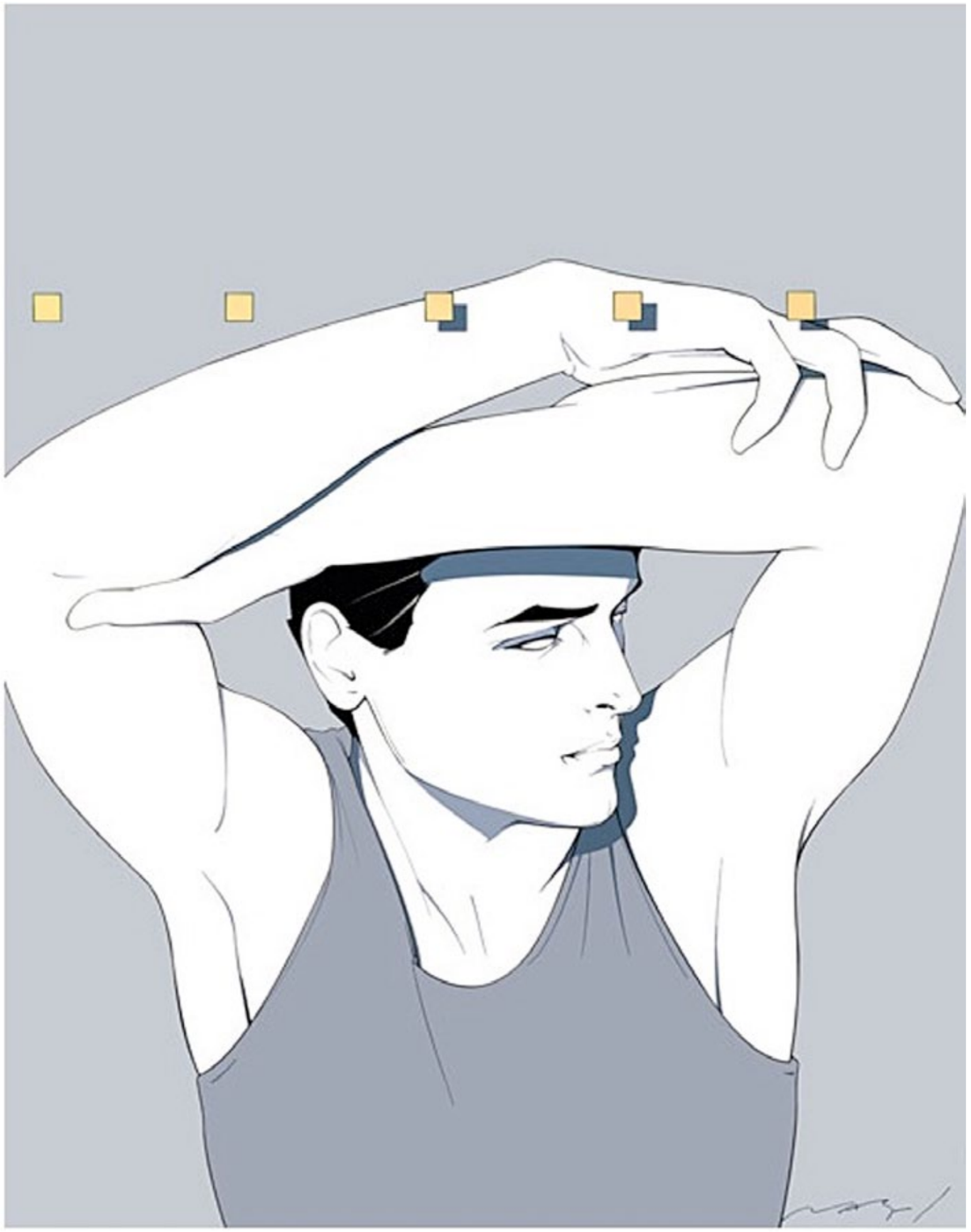


19a

19b

INTERNACIONAL: PATRICK NAGEL

20a



20b

INTERNACIONAL: PATRICK NAGEL

AMILCAR PINNA

Foto: arquivo Amilcar Pinna

© Amilcar Pinna

Nascido em Ilhabela (litoral de SP) e morando em São Paulo, Amilcar Pinna é ilustrador e quadrinista freelancer, e fã de primeira de quadrinhos, mangás e videogame, que acabam por influenciar seu trabalho.

Tem desenvolvido alguns projetos autorais de quadrinhos, quando não está trabalhando para editoras americanas ou ilustrando livros para editoras nacionais. Para o exterior já desenhou personagens como X Men, Hulk, entre outros, e mais recentemente uma edição do Superman para a DC comics.

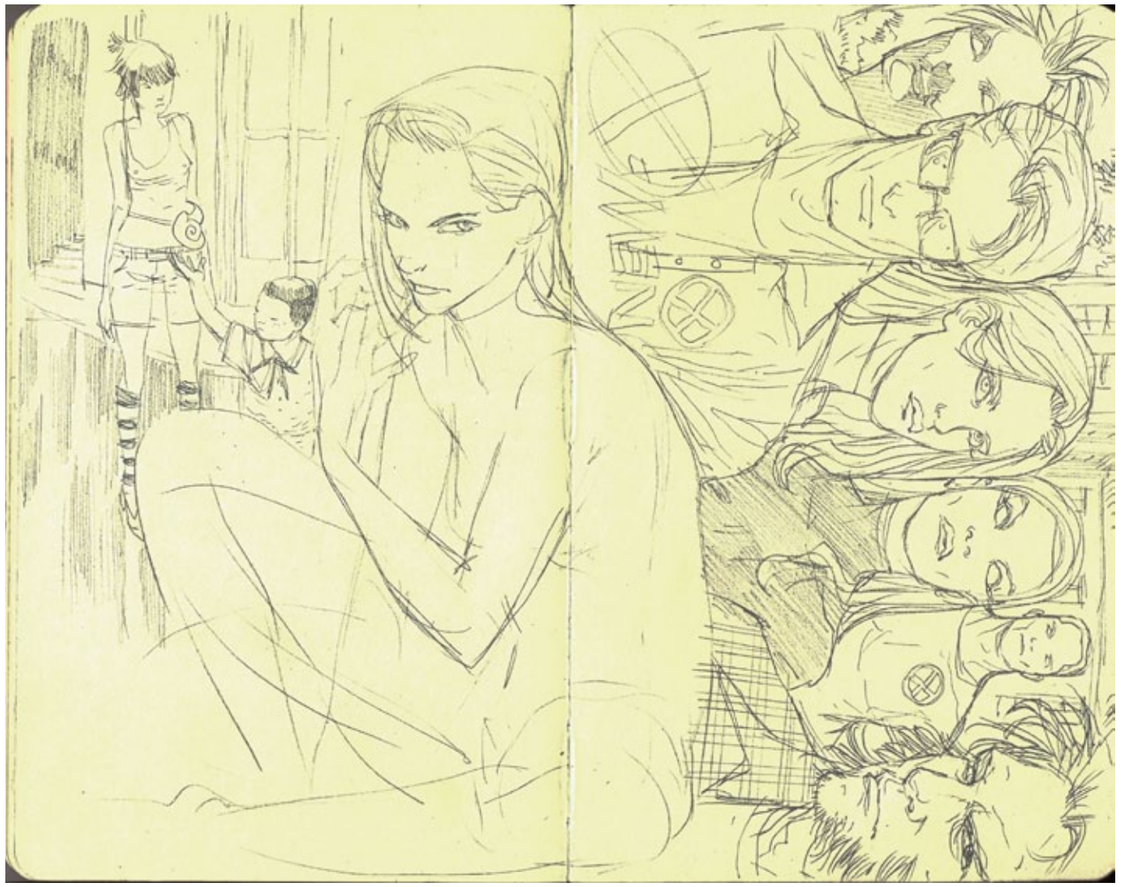
Suas maiores influências são os artistas da Capcom (Street Fighter) e Katsuhiro Otomo (Akira).

AMILCAR PINNA

SÃO PAULO

AMILCARPINNA@GMAIL.COM

WWW.AMILCARPINNA.COM



"Acredito que a parte mais agradável do processo de qualquer trabalho é quando você faz os sketches.

Eu faço bastante sketches de aquecimento antes de começar um trabalho.

O sketchbook é superdivertido; eu o uso para descansar, daí acabo achando novas soluções para o meu desenho."

"Sketchbooks são muito divertidos e importantes na eterna busca do artista! Eles te ajudam a desencanar um pouco, desenhar sem tanta expectativa.

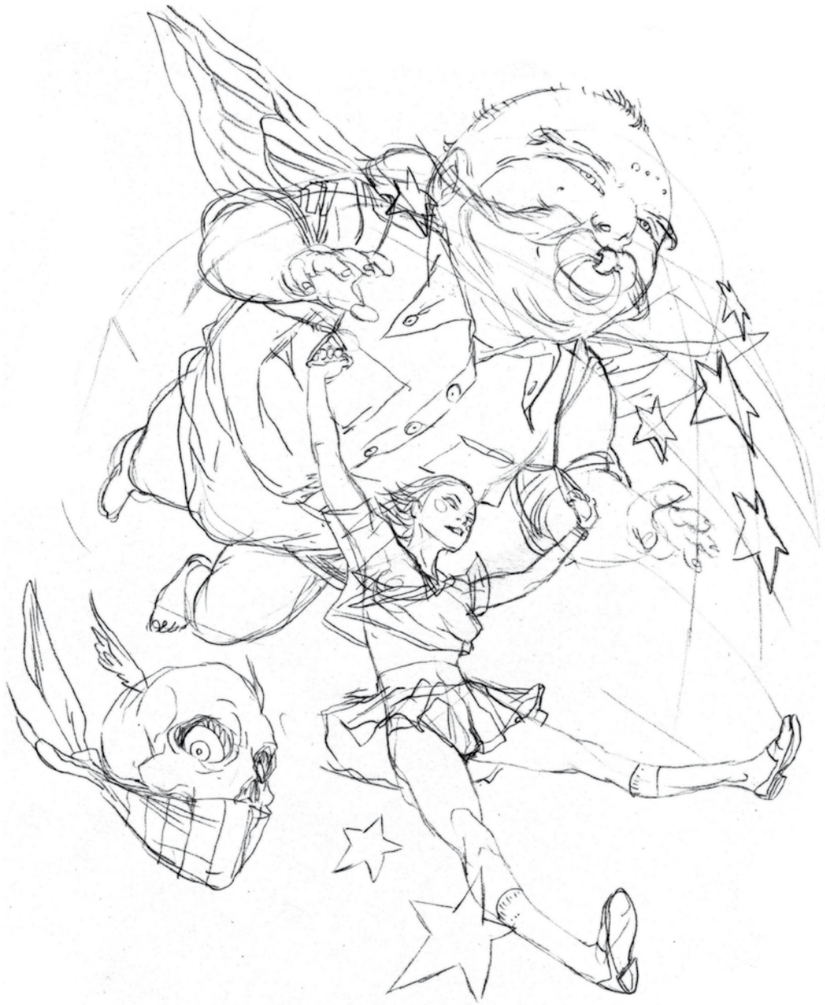
Assim você acaba resolvendo melhor o desenho. Adoro treinar composições com os meus sketches.

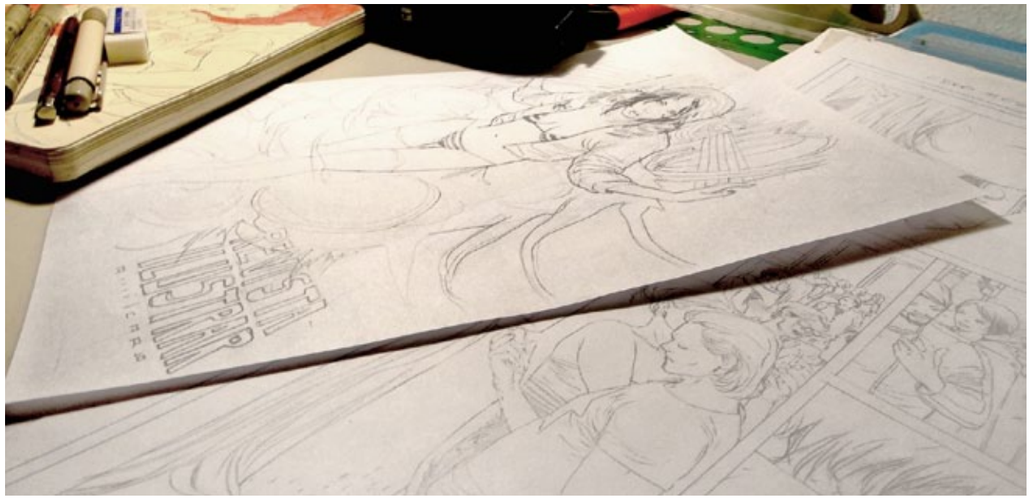
O sketchbook é um grande amigo do artista.

O tema é aquele que pintar na cabeça na hora mesmo, mas adoro desenhar figuras femininas.

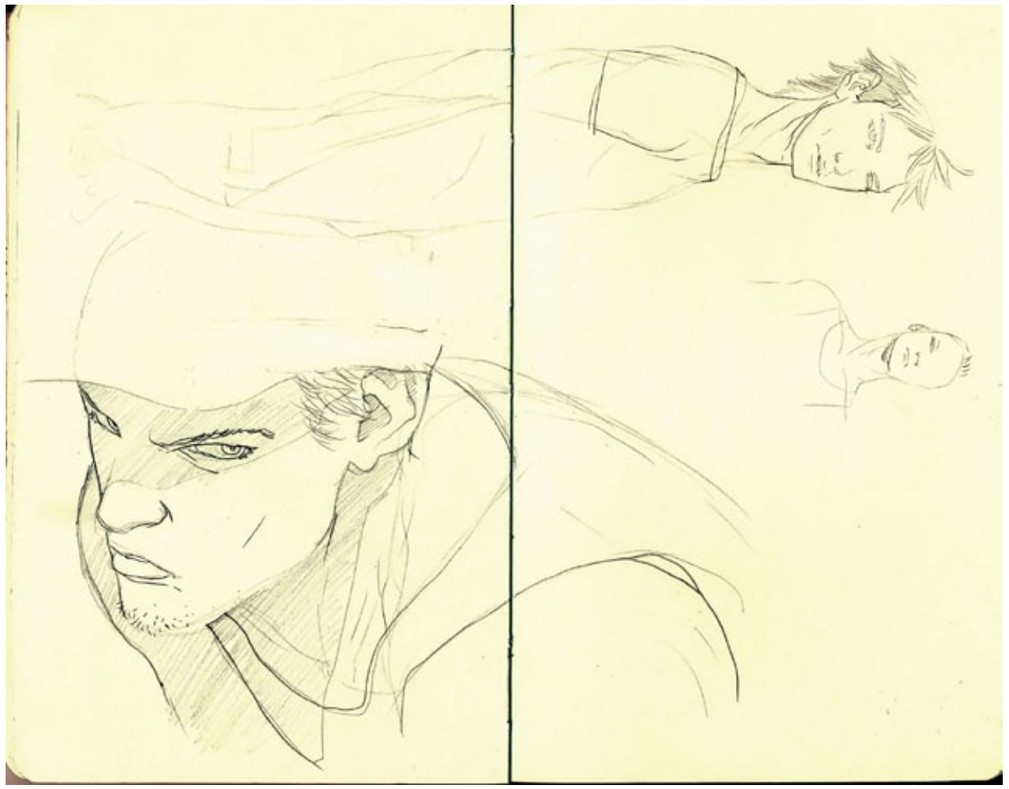
Nonsense é bem bacana também de se desenhar!"

SKETCHBOOK: AMILCAR PINNA





23a



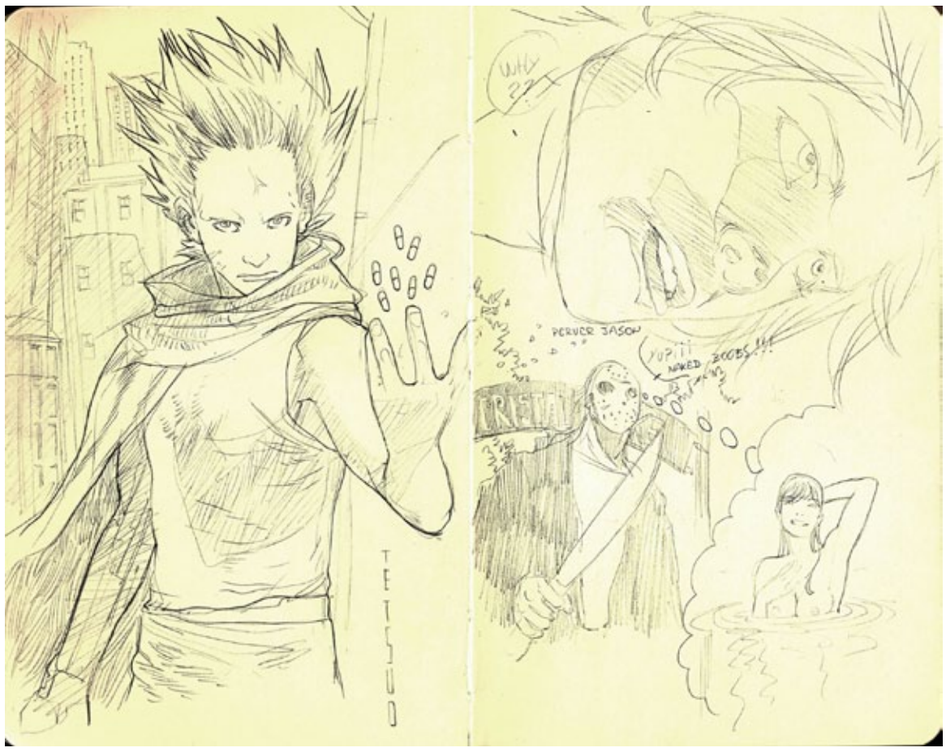
23b

SKETCHBOOK: AMILCAR PINNA

24a

24b

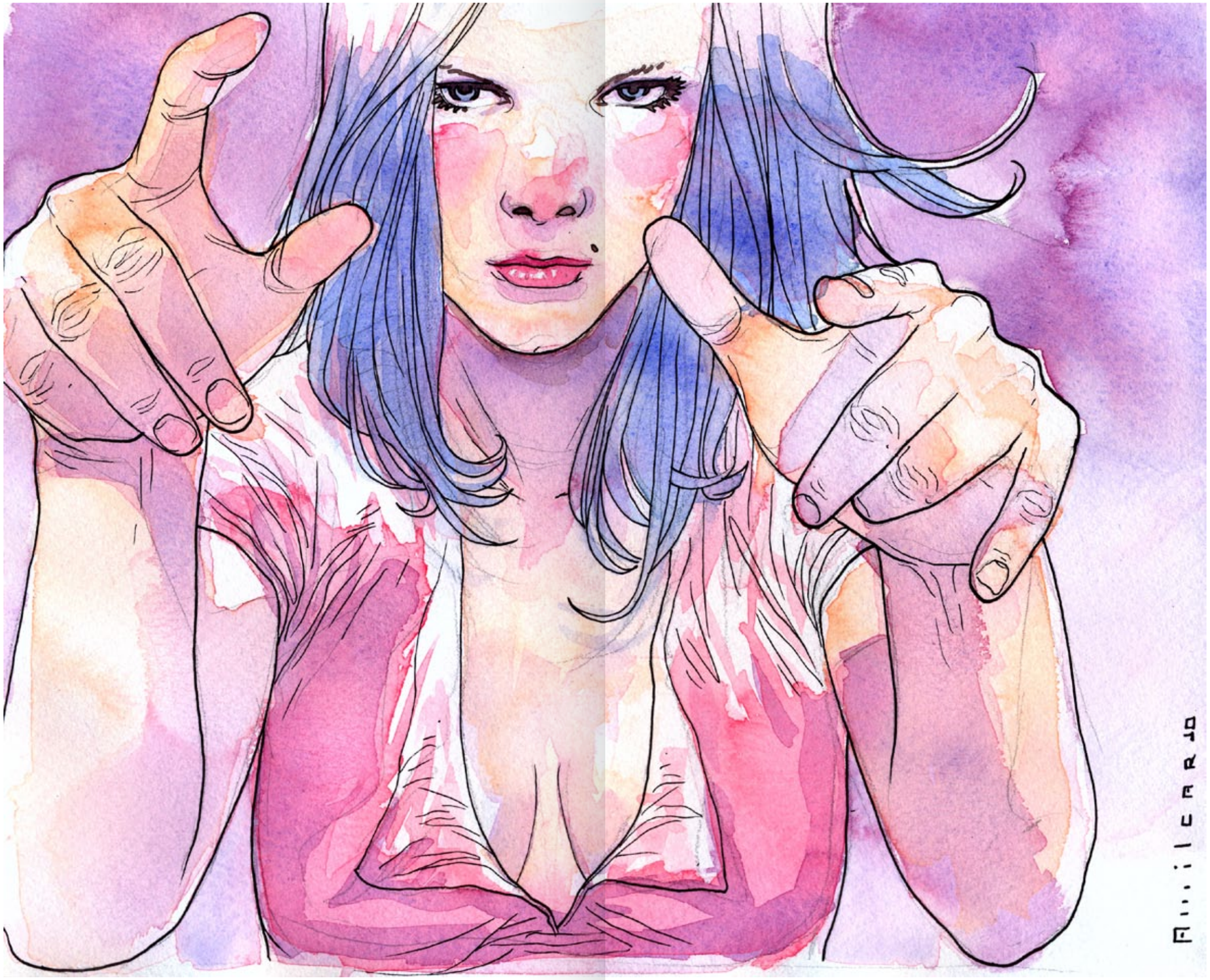
SKETCHBOOK: AMILCAR PINNA



25a

25b

SKETCHBOOK: AMILCAR PINNA



26a

26b

SKETCHBOOK: AMILCAR PINNA

WILL MURAI

Foto: arquivo Will Murai

© Will Murai

Willian Hideki Murai, ou Will Murai como é mais conhecido, nasceu em Mogi das Cruzes, cresceu em Arujá, e hoje trabalha em São Paulo.

Descendente de japoneses, aos 25 anos já é artista por vocação, designer gráfico por formação, ilustrador por opção, skatista por paixão e concept artist de games por profissão.

Trabalhando para clientes como W/Brasil, DC Comics, Marvel Comics, LewLara/TBWA, AlmapBBDO, Editora Abril, e muitos outros, William mostra aqui toda a sua técnica com um passo a passo de uma pin-up de dar água na boca.

WILL MURAI

SÃO PAULO

CONTACT@WILLMURAI.COM

WWW.WILLMURAI.COM

Introdução

Esse passo a passo que eu vou mostrar pra vocês é, primeiramente, resultado da minha experiência profissional.

Como todo artista, eu gosto muito de velejar em ideias que muitas vezes se perdem e evaporam antes de caírem pro papel ou em um PSD.

Para que eu pudesse de alguma maneira organizar o processo criativo para que ele fosse plausível em um mundo de prazos e demandas, sem perder a espontaneidade, eu separei meu processo de criação em 4 partes: esboço, desenvolvimento, finalização e pós-produção.

Cada uma dessas etapas pode ser diferente, dependendo do trabalho, mas elas têm se mantido nessa mesma sequência desde que comecei a trabalhar com ilustração, e é a maneira que eu me sinto confortável quando desenvolvo minhas peças.

Alguma das vantagens de dividir o processo em partes é que você pode organizar melhor os momentos em que pode ser livre, e quando ser mais focado, mantendo sempre a visão do todo. Ajuda também a ter uma ideia preliminar de como a peça vai parecer quando estiver pronta, que é útil para detectar necessidade de ajustes na composição, paleta, ambientação, etc.

Esse processo também tem uma característica voltada ao resultado. Sei que parecem palavras de um gerente engravatado chato e não de um artista, mas todos os trabalhos comissionados (ilustrações publicitárias, concept art, comics) envolvem dinheiro do contratante e prazos de entrega que muitas vezes não são amigáveis.

Então é importante que todos os envolvidos estejam cientes do que está sendo desenvolvido, e vejam a evolução do trabalho em cada etapa, para que, no final do projeto, não aconteça de o seu trabalho ser uma coisa diferente do que o contratante tinha na cabeça.

Esboço

É a hora mais divertida, onde tudo é possível! Sendo um trabalho pessoal ou comissionado, o importante nessa etapa é não perder nenhuma ideia.

Desenhando de forma rápida e clara o que vier na cabeça, por mais absurda que pareça.

Ideias absurdas têm a capacidade de gerar muitos ganchos que levam à outras ideias, e é isso que é importante nessa etapa. Propostas, sugestões e conceitos.

1. Sketches

Nesse caso estou fazendo uma peça pessoal, o que me dá mais liberdade.

A diferença para um trabalho comissionado é que as propostas seriam mais direcionadas ao produto/ideia do contratante.

2. Sketch Escolhido

É hora de pegar os esboços mais promissores e desenvolvê-los, acrescentando informações preliminares de cor, ambientação, volume e composição.

No final dessa etapa já teremos uma visão bem próxima de como a peça vai ficar quando pronta, portanto não tenha medo de experimentar várias versões da imagem.

3. Sketch Colorido

Outra tarefa importante aqui é a escolha de referências visuais. Eu gosto de escolher fotos para me ajudar a acrescentar uma pitada de veracidade no meu trabalho quando se trata de luz e cor. Ajuda também como referência para aqueles elementos que você não domina, ou que tem dificuldade de pintar. Monte um set e imprima ou deixe aberto ao seu lado.

Dica: Definir uma paleta limitada antes de começar a imagem é importante. Pense em highlight light, mid tone e shadows. Podem variar durante o desenvolvimento, mas na hora da finalização devem estar bem definidas. Não tenha medo de acrescentar uma cor inusitada na sua paleta, para acabar com a monotonia!

4. Paleta

Brinque com o pincel grande nesse momento.

Não se preocupe com os limites dos elementos, pois essa mistura de cor vai ser bem útil na hora de definir a ambientação.

A intenção é definir o mood da peça.

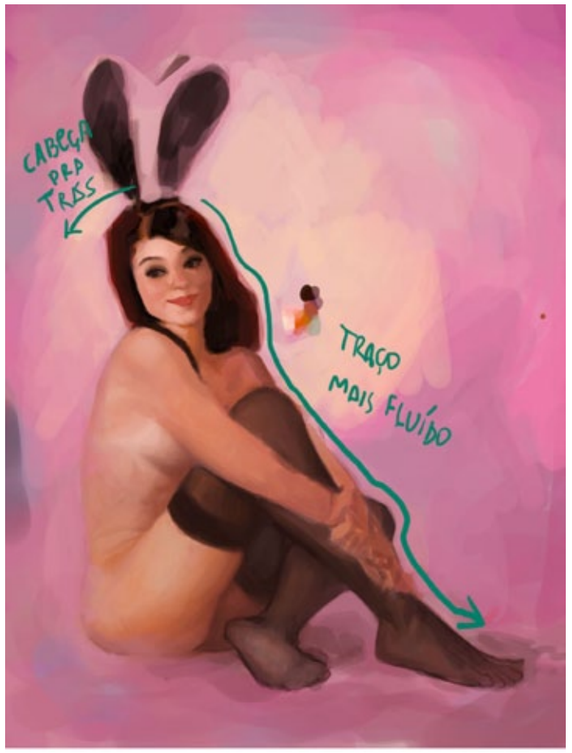
STEP BY STEP: WILL MURAI

5. Pinceladas

Inicialmente eu pensei na franja do lado esquerdo.

Mas devido à luz que eu escolhi, será melhor fazê-la do lado direto, para que as sombras projetadas não atrapalhem o rosto.

Também inclinei a cabeça um pouco pra trás e mudei a posição do braço para melhorar a composição e o fluxo do traço.



6. Evolução

No final desse estágio, você terá algo parecido com isto.

Manchas e pinceladas soltas, mas que já contêm muita informação sobre como a peça ficará.

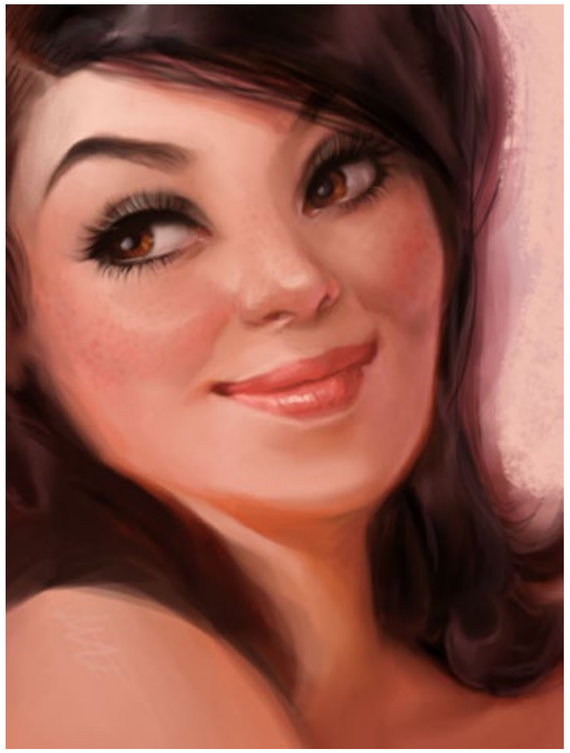
Passe a finalizar assim que estiver satisfeito.

7. Imagem para Finalização

Depois que as melhores ideias nascidas no esboço foram desenvolvidas e ganharam forma, chegou a hora do polimento.

Essa etapa não tem muito segredo, é uma questão de detalhismo.

Vá até onde você julgar necessário.



8. Detalhe

Se você não tem certeza de como desenhar certa parte da imagem, procure uma foto.

Não invente, mas também não copie.

Faça a sua interpretação da referência.

STEP BY STEP: WILL MURAI

9. Imagem e Referência

Se você achar que deve acrescentar alguma melhoria ou modificação nesse estágio, tente fazer como na etapa anterior.

Marque as formas e as manchas, e depois passe a finalizar. Nesse caso eu não estava feliz com a posição da perna esquerda.

Fiz algumas opções até encontrar a que mais me agradava e passei a finalizar novamente.

10. Opções de Pernas

No final dessa etapa a peça já está praticamente pronta, e já pode começar a receber os tratamentos de pós-produção.

11. Overview

Essa é uma característica do mundo digital. As ferramentas de edição de imagem oferecem uma gama enorme de opções, e seria um excesso de purismo da nossa parte, artistas visuais, não usufruir dessas que só têm a contribuir com a qualidade do produto final. Mas, como tudo que é bom, bonito e barato, pode viciar. Não deixe que essas ferramentas se sobreponham à personalidade do seu trabalho, que se mostra nas etapas de sketch, desenvolvimento e finalização. A pós-produção é a cereja do bolo.

STEP BY STEP: WILL MURAI

12. Screenshot de Layer Adjustment e Tools

Uso alguns layers adjustments para uniformizar as cores e também algumas texturas por cima.

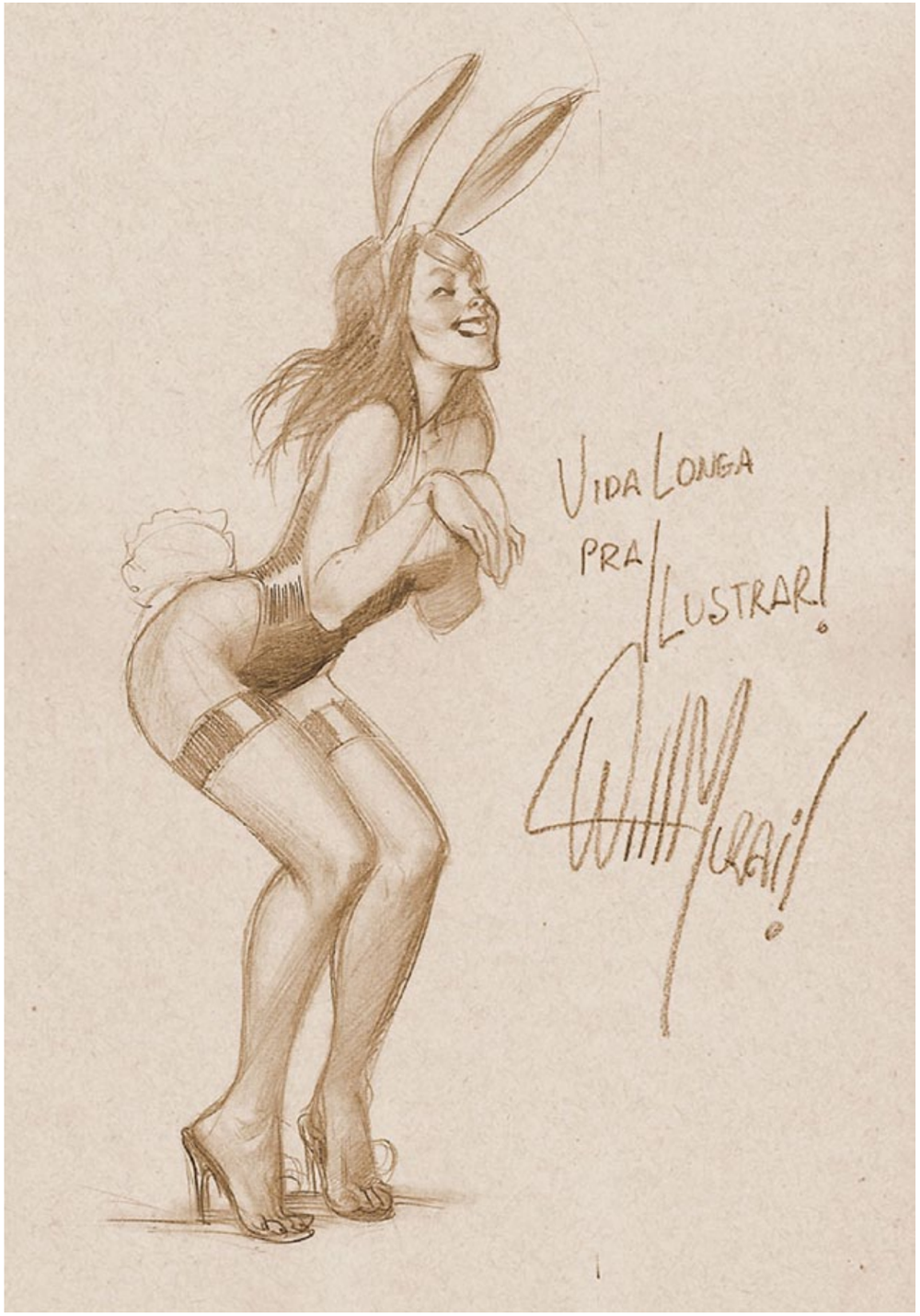
Pode ser papel scaneado ou feito pelos brushes.

13. Texturas

Depois é aplicar as texturas e finalizar. E é isso!

Espero que esses pensamentos que eu adquiri sejam úteis para todos que desejam seguir esse caminho!

STEP BY STEP: WILL MURAI



32a

32b

STEP BY STEP: WILL MURAI

Sobre como dar Banho em Deuses

por Renato Alarcão

Foto: arquivo Renato Alarcão

"Em 2011 eu vou parar de vez com aqueles projetinhos que não têm nada a ver..."

"Este ano eu não quero mais ter que lidar com aqueeele tipo de cliente..."

"No ano novo eu vou deixar para trás o meu emprego..."

•

Ao espocar dos fogos, tantas frases são ditas internamente... Quem tem alguma fé trata também de pedir a Deus aquele empurrãozinho básico de sempre: uma vida boa, farta, com saúde e feliz.

Os desejos, sonhos e expectativas a cada início de ano são muitos. Pedidos são lançados aos céus, e vêm de toda parte. São tantos que o pessoal que trabalha lá em cima, na superintendência dos milagres, tem precisado fazer hora extra para anotar tanta demanda neste início de 2011.

© Renato Alarcão

Mas os pedidos são confusos, dizem. Está difícil para o céu entender o que estas pessoas realmente querem. As frases que chegam lá no alto se parecem mais com lamentos, ranger de dentes, aporrinhação.

"O que vocês querem, mortais?"

Se você ainda é um estudante, recém-formado ou simplesmente um profissional já bem gasto por aquele esmeril diário de tarefas aquém do seu talento e criatividade, este início de ano é bastante propício para refletir sobre uma possível carreira como ilustrador.

Você tem ideia do tipo de ilustrador que quer ser?

Como já se sabe bem, existem diferentes áreas de atuação nesta profissão: livros, revistas, jornais, games, sites, embalagens, vídeos instrucionais, animação...

Faz ideia por onde começar?

É diante de perguntas simples como esta, que muitos empacam (e logo correm para acender suas velas em chamado ao sobrenatural...).

Mas ouço alguém ali a dizer, quase envergonhado:

"Este ano eu quero me tornar ilustrador profissional e... não faço ideia por onde devo começar."

Ótimo. Este pelo menos teve a coragem de se apresentar. E formulou o seu desejo de maneira objetiva, dizendo apenas "Eu quero".

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

Neste momento há mais perguntas que respostas, e, justamente por isso, procura-se uma revista como a Ilustrar. Informar-se, conhecer artistas, estilos, e também receber orientação profissional é um percurso dos mais simples, hoje, graças à internet. Aproveite.

Pode-se aprender muito também conversando diretamente com os profissionais, buscando saber deles sobre as dores e delícias da vida de "frila". Os artistas estão por aí, plenamente acessíveis para um papo franco nos muitos encontros por todo o Brasil: tem o Bistecão Ilustrado de São Paulo, o Baião Ilustrado de Fortaleza, o Rabiscão de Brasília, o Empadão Ilustrado de Goiânia, o Guisado de Maniçoba ilustrado de... (estou até planejando aqui no Rio um Feijão Ilustrado em 2011...). Enfim, há diversos caminhos para alguém se informar sobre como se tornar um ilustrador profissional.

Neste início de ano, recomendo que você respire fundo algumas vezes e reserve alguns minutos de reflexão para imaginar como ou onde você espera estar daqui a dois ou mesmo cinco anos nesta profissão. Criar esta projeção, presume-se, deve ser uma tarefa fácil para uma pessoa "visual" como você.

Está pronto? O seu portfolio está pronto? É a primeira coisa de que você vai precisar. Entenda-se por portfolio um grupo de pelo menos 12 imagens que, preferencialmente, sejam "parentes" entre si, ou que tenham o mesmo "DNA gráfico". Estas 12 imagens devem ser excelentes, como as 12 laranjas que você espremeria para fazer uma deliciosa jarra de suco. Se uma das laranjas ali estiver podre, você já sabe o sabor que o seu suco terá.

© Eldes

Seu portfolio não precisa necessariamente estar impresso ou publicado em um blog, basta apenas existir, por enquanto. Mas se for para colocar sua produção em um blog, por favor mantenha-a bem longe das fotos daquele voo duplo de asa delta, da Micareta em Dezembro e sobretudo daquela pessoa que conheceu na madrugada do dia 31 pulando 7 ondinhas na beira do mar.

Vamos para a próxima pergunta. Existe algum mercado de ilustração, algum veículo ou mídia, para os quais deseja trabalhar?

Isso também é importante no começo. Ajuda a dar foco na sua busca. Aqui vai uma dica simples: se o seu lance é ilustrar livros infantis, pode retirar do seu portfolio aqueles montros portando armas, e também os zumbis e toda criatura assustadora e sem cabeça. Os animais vestidos de terno e também os personagens japoneses podem por enquanto ficar reservados para as páginas do seu sketchbook.

Se o que você quer é ilustrar para jornais e revistas de política, economia e sociedade, pode já retirar da pasta os centauros, os dragões e seus guerreiros, as caveiras furiosas com mil explosões de plasma ao redor e também as firulas espiraladas. Para estas imagens há as empresas que fazem games e filmes, e outras que lidam com "surface design", enfim, existem os clientes que possuem demandas super específicas. Mas cuidado para não se tornar um ilustrador super específico, pois você poderá ficar de molho, na gaveta dos projetos super específicos, que não são tão frequentes.

Compreenda, sobretudo, que você tem que dar a isca conforme o gosto do peixe que quer fisgar. Seja portanto coerente nas escolhas do seu portfolio.

E então, já anotou os endereços de correspondência das empresas e profissionais para os quais deseja trabalhar? Essa informação está amarrada à minha próxima pergunta: já projetou o seu material promocional? (ou... nem faz ideia do que seja o "promo"?)

O "promo", que pode ter o formato e o design que você desejar, deve, principalmente, conter o seguinte: suas 12 imagens impressas. Um postal ou cartão contendo informações como o seu site, e-mail, endereço e telefone. Uma breve carta na qual você se apresenta e diz porque quer ilustrar para aquele cliente.

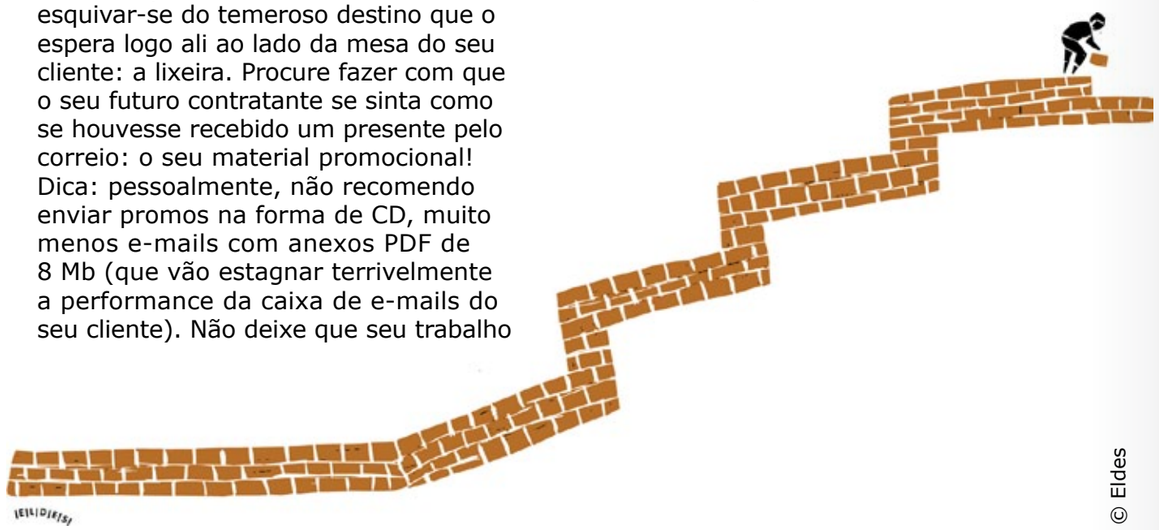
Idealmente, o promo deve ser uma peça gráfica interessante, numa embalagem bonita e funcional o suficiente para transmitir a reboque mensagens subliminares positivas como: olá, sou um ilustrador profissional, original, criativo, tenho autoestima e respeito por meu trabalho, me-liga-vai-ser-bom-trabalhar-comigo-você-vai-ver!

Um belo promo saberá também esquivar-se do temeroso destino que o espera logo ali ao lado da mesa do seu cliente: a lixeira. Procure fazer com que o seu futuro contratante se sinta como se houvesse recebido um presente pelo correio: o seu material promocional! Dica: pessoalmente, não recomendo enviar promos na forma de CD, muito menos e-mails com anexos PDF de 8 Mb (que vão estagnar terrivelmente a performance da caixa de e-mails do seu cliente). Não deixe que seu trabalho vire poeira digital ao simples apertar de um botão.

Para começar você vai precisar de uns 40 promos. Se 3 deles resultarem em contratos fechados você corre o risco de se ocupar por até um semestre inteiro. Enviando seu material promocional em fevereiro, com sorte, você já arruma trabalho para março. Mas se esta meta for um tanto otimista demais, perceba que ela pode ser dividida em áreas menores para serem trabalhadas por etapas, sempre tendo em vista o seu objetivo final.

Lembre-se, sobretudo, que, se você ainda não tem 12 imagens, esta deve ser a sua meta número um. Neste caso recomendo que você faça deste 2011 "o ano do seu portfolio". É só ele que pode abrir as portas para a sua carreira como ilustrador.

Perguntas como estas que coloquei aqui são de grande valia na definição de estratégias profissionais. À medida que você mesmo elabora as respostas vai realizar o direcionamento do seu foco. Ao especificar claramente os seus objetivos, listando os seus recursos disponíveis e também tudo aquilo que acredita que ainda falta para chegar lá, você já estará traçando estratégias para atingir a sua meta de ser um ilustrador. Que outros recursos você



© Eldes

crê que precisa? Estudar técnicas? Ser assistente de algum artista e ver como funciona? Por quanto tempo acha que deve se preparar até resolver se "aventurar"?

Em turmas de doze alunos do meu curso de Ilustração, calculo que até um terço deles efetivamente viverá 100% de ilustração (alguém já ouviu isso de algum professor?). Quando digo isso aos grupos de trabalho em sala, procuro não fixar o olhar em ninguém em especial, para que não se sintam avaliados para bem ou para mal. Digo-lhes sempre que o melhor desenhista ou o aluno mais talentoso do grupo não será necessariamente o mais bem-sucedido na profissão. É um conjunto de inteligências (e não simplesmente o estilo) o grande diferencial de um ilustrador bem-sucedido, acredito eu.

Uma das inteligências que nossa profissão demanda é a interpessoal, a que está relacionada com a maneira como interagimos com as pessoas. Sendo a ilustração uma atividade colaborativa (sim, pois há sempre um diretor de arte ou um editor do outro lado da linha a nos dar pitacos), esta forma de inteligência - temperada pela divina paciência - são, portanto, requisitos fundamentais.

Outro ponto que precisa ficar bem claro é que a ilustração, além de uma atividade artística, cultural, autoral, opinativa, etc., é também um negócio. Esta é uma atividade que se faz em troca de dinheiro, e através da qual lida-se necessariamente com contratos, prazos e com clientes. Lembrar disso é saber também que, ao se tornar ilustrador, você terá optado por uma profissão que deve lhe permitir viver dignamente, pagar suas contas, ter o seu teto, comida na mesa, equipamentos, pagar a escola dos filhos, a capoeira, a natação, o lazer (no meu caso um restaurante japonês bom de vez em quando), etc. Esta não é uma profissão para se ficar de pires na mão esperando que milagres caiam do céu. Nem é tampouco uma profissão que se escolhe com sonhos em ser rico (isso só acontece com gente como o Ziraldo ou o Allan Sieber). Mas tudo é possível.

Sempre enfatizo que há diversas maneiras de se trabalhar com ilustração, algumas delas não necessariamente como ilustrador. Paradoxal? Com certeza não.

Há um tipo de profissional cujo passe é valioso no nosso mercado: diretores de arte ou editores que entendam de fato de ilustração, que conheçam design e cultura visual, que sejam familiarizados com o processo de criação de imagens. Melhores ainda são aqueles que possuem um repertório visual próprio, que têm profundidade cultural, densidade de ideias e, sobretudo, que saibam que sua função ao trabalhar com o ilustrador é tirar dele o melhor pela via do entusiasmo e não pela via da pentelhação.

Acreditem, há poucos profissionais com este perfil lá fora.

Este pode ser um ótimo nicho de trabalho para quem ama ilustração, mas que, de uma forma ou de outra, não conseguiu "deslanchar" uma carreira 100% como ilustrador. E não há nada de menor nisso. Há exemplos como o de Steve Heller, autor de mais de 80 livros sobre ilustração, design e cultura visual, ex-diretor de arte do caderno literário do New York Times, dentre outras aventuras. Na década de 1960, ele sonhava em seguir carreira como cartunista, mas foi dissuadido pelo conselho de seu melhor amigo, ninguém menos que Brad Holland.

Heller tornou-se então uma das figuras-chave em diversos momentos cruciais da ilustração contemporânea (como no resgate da nossa atividade, moribunda ali pelos anos 2000), fosse escrevendo artigos para as principais revistas internacionais de design, fosse

COLUNA NACIONAL: RENATO ALARCÃO

colocando semanalmente, em destaque na capa do NY Times Book Review e nos seus artigos, belas ilustrações.

Há também os designers que, depois de décadas resolvendo problemas projetuais e solucionando desafios na comunicação institucional de seus clientes, decidem parar tudo e partir para uma bem-sucedida carreira como ilustrador (como foi o caso de Craig Frazier).

Os ilustradores profissionais querem trabalhar com parceiros que tenham talento para o diálogo e sagacidade de observação. É desejável que nossos partners saibam a importância de manifestar sentimentos sinceros de empolgação à medida que nossas ideias para seu projeto sigam evoluindo continuamente, do esboço à arte final. Que eles sejam inteligentes nas questões da visualidade é um "must".

Não é pedir demais que nos dêm liberdade para sugerir e que também nos ouçam. E ainda, que sejam menos ansiosos com o resultado e mais envolvidos com o caminho a ser percorrido para se chegar até ele.

O bom editor, aquele com olhar diligente e atento, bom comunicador, é a pessoa que vai saber apontar em nossos esboços e estudos algo que pode conduzir o trabalho a uma direção bem-sucedida. Ele não pode se omitir.

Há momentos em que o ilustrador não se dá conta que, embora tenha desenhado uma porta, ainda não a abriu suficientemente para explorar o que ela escondia. A matéria bruta dos nossos esboços pode estar a esconder algo que, justamente o apontamento de um bom e raro editor, vai nos ajudar a desvendar (ou quem sabe fazer "daquilo" uma bela peça de portfolio).

Uma excelente ilustração muitas vezes surge como fruto desse ambiente de respeito e de boa comunicação entre nós e eles, os profissionais com quem estamos lidando (editores, designers, diretores de criação…).

Não se tornar um ilustrador pode ser a melhor coisa a acontecer com você - lembre-se também que esta é uma possibilidade. Pense que, ao tornar-se um grande editor, um ótimo designer, diretor de arte ou de criação, do tipo raro que sabe usar ilustrações em seus projetos e consegue criar o ambiente de empatia tão necessário para tirar o melhor dos seus parceiros ilustradores, você será um profissional com um grande diferencial no mercado. E assim, após muita conversa, a ilustração vai dando seus saltos evolutivos.

•

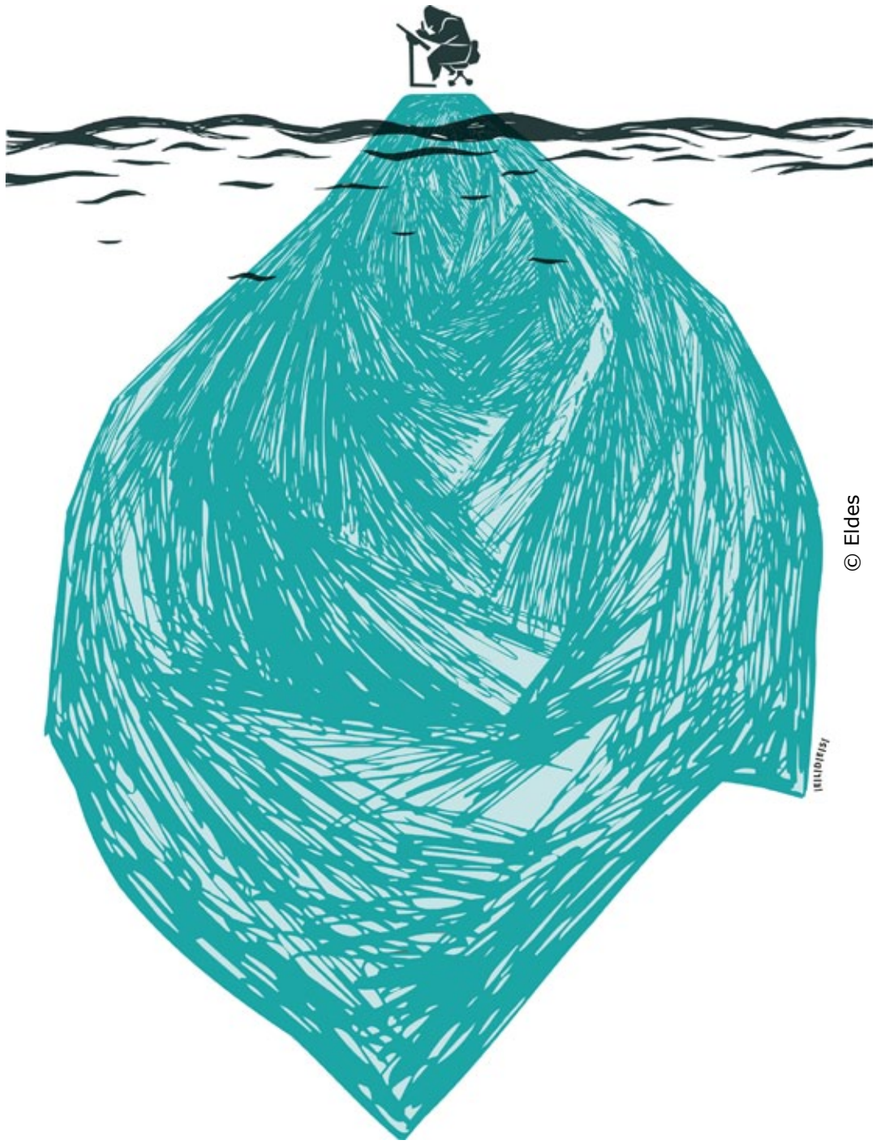
No filme A Viagem de Chihiro, há uma passagem que me fez refletir bastante sobre estas e outras ideias descosturadas que ocuparam minhas reflexões ao final de 2010.

Na grande Casa de Banhos onde trabalha a pequena Chihiro, um estranho visitante acabara de chegar: um Deus. Ele era enorme, imundo e horrendo. Pessoas afastavam-se, enojadadas com seu fedor, até que Chihiro foi escolhida para atendê-lo e conduzi-lo até uma enorme banheira. Adentrando a casa vagarosamente e deixando atrás de si um incrível rastro de imundície, o Deus sujo e de passo pesado parecia mesmo carregar no corpo todos os resíduos emocionais do universo.

Ao despejar uma forte corrente de água sobre o corpo da criatura, a menina se desequilibrou e caiu no lodaçal da sala de banho. Sob fantástico jorro d'água, e prestes a se afogar, Chihiro tateou até agarrar-se a uma ponta proeminente no enorme corpo lamacento (algo como um enorme espinho preso).

Com a ajuda de todos ao redor, a menina prendeu uma corda ali naquela ponta e, juntos, começaram a puxá-la para assim extrair o "espinho". À

medida que a peça ia se desgarrando, arrastava com ela toda a poluição que antes compunha a própria substância do Deus. A sequência é espetacular e mostra a personagem da menina Chihiro conseguindo finalmente libertar um maravilhoso espírito luminoso que estava ali, oculto sob a sujeira.



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

eldes@eldes.com

www.eldes.com

COLUNA NACIONAL: RENATO ALARCÃO

JOÃO RUAS

Foto: arquivo João Ruas

© João Ruas

De seu estúdio no centro de São Paulo, João Ruas tem desenvolvido uma sólida carreira artística, que aos poucos vem conquistando espaço no mundo da ilustração, dos quadrinhos e das artes.

São de sua responsabilidade, hoje, as capas da série americana "Fables", substituindo o renomado ilustrador e artista plástico James Jean, onde João conseguiu impor seu próprio estilo, conseguido grande sucesso.

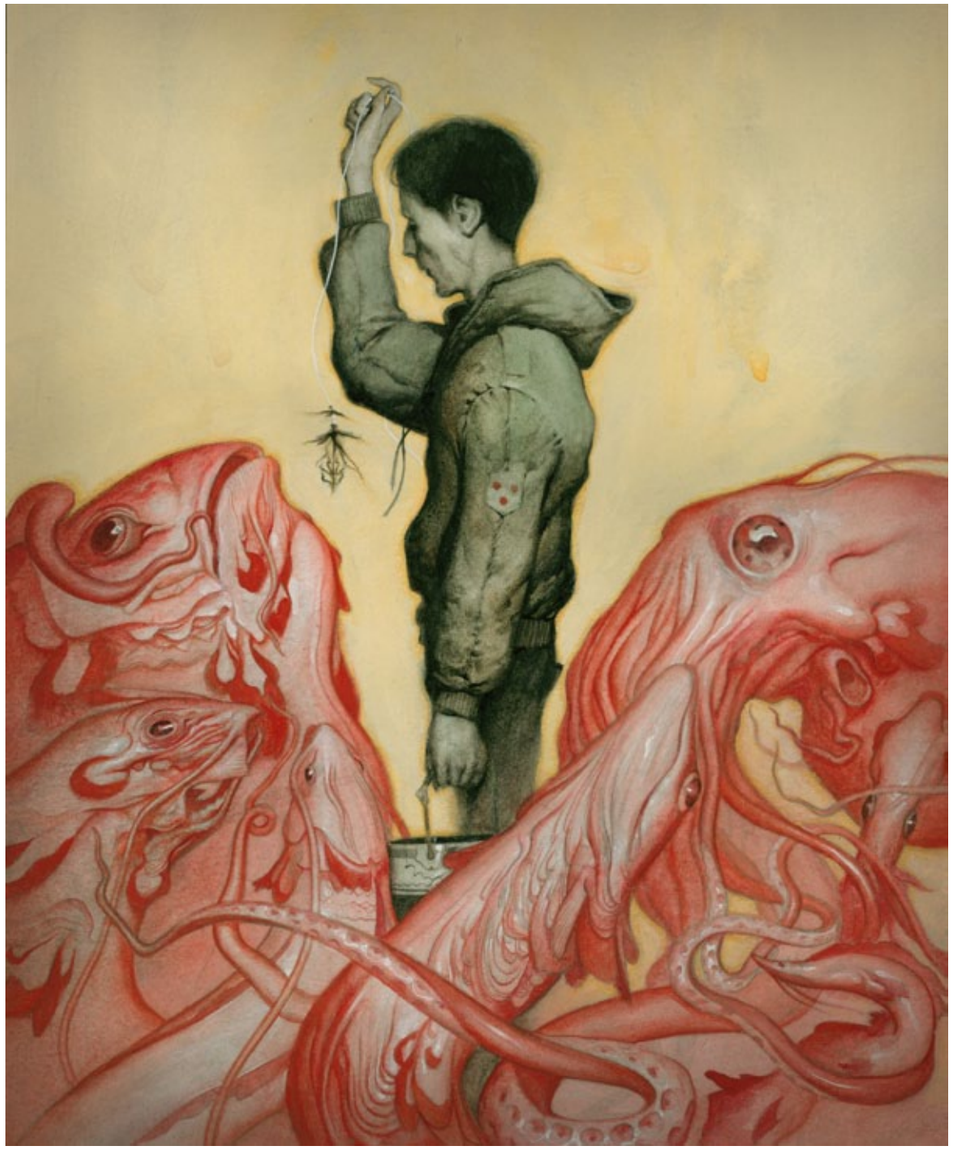
Com uma trajetória que passa por faculdade de design, vivência em Londres e empregos em empresas de jogos e produtoras de cinema, João Ruas conta um pouco de suas experiências e da sua forma de ver o mundo.

JOÃO RUAS

SÃO PAULO

JOAO@FERAL-KID.COM

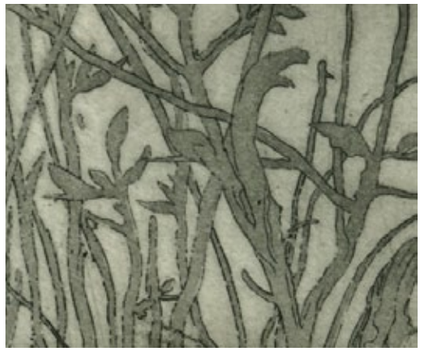
HTTP://FERAL-KID.COM



Você declarou várias vezes que foi muito influenciado na infância pelos quadrinhos, em especial Peanuts, Turma da Mônica e Homem Aranha. Que influências eles tiveram no seu trabalho atual?

É muito difícil dizer... Acho que mais do que influência no trabalho, é a memória que fica que realmente conta, e isso ultrapassa o âmbito da arte.

São essas memórias que constroem a nossa personalidade.



2 *Você é formado na faculdade com bacharelado em Design. Essa formação no design tem ajudado de alguma forma na concepção das ilustrações?*

Eu acho que sim, não no sentido de criar algo funcional, mas criar um ou diversos processos funcionais.

Em design há um certo exercício de planejamento que é muito útil na hora de tentar projetar o número de horas que serão gastas em um projeto ou a sequência de cada etapa e como elas reagirão uma com a outra... essa previsão é essencial.

15 PERGUNTAS PARA: JOÃO RUAS

3 ***Depois da faculdade você viveu durante 3 anos em Londres trabalhando com concept design de jogos. Como foi essa experiência?***

Acho que foi muito bom para crescer como pessoa, mas ainda tenho minhas dúvidas se realmente me fez bem profissionalmente. Às vezes penso que eu perdi tempo.

4 ***Por quê?***

O trabalho na área de games basicamente é muito corporativo e isso ia contra o meu pensamento.

Tenho muitos amigos trabalhando com games e os respeito muito, mas creio que é preciso ter uma certa personalidade e até talento para suportar algumas pressões que sufocam a sua verdadeira vontade ou estilo em prol de uma linha de produção ou para respeitar alguma hierarquia.

15 PERGUNTAS PARA: JOÃO RUAS

5 *Parte da influência no seu trabalho vem dos ilustradores da fase de ouro da ilustração americana, nos anos 40/50. Como eles o afetaram?*

O que me afetou e ainda afeta é o poder que cenas banais e cotidianas têm e como eram exploradas, além de um senso de design simples, mas extremamente efetivo, que combinavam pintura, design streamline e tipografia.

6 *Você já disse em várias entrevistas que quando foi chamado para fazer as capas da Fables, substituindo James Jean, o seu maior receio era ser comparado a ele. Sofreu pressão, de alguma forma, quando assumiu esse trabalho?*

Ouvi e li muita coisa e de certa forma foi sim uma pressão, mas eu tentei filtrar o que realmente importava.

A maior pressão era a minha mesmo, porque eu sabia que existiriam tais comparações desde o primeiro contato que tive com a DC, e se em algum momento eu pensei em declinar a proposta, seria devido a esse fato.

7 *Mas a comparação não era no bom sentido?*

Eu penso que a comparação poderia me marcar de forma negativa, mas eu acho que agora estão começando a perceber que há um certo distanciamento, principalmente no meu trabalho pessoal.

15 PERGUNTAS PARA: JOÃO RUAS

40a

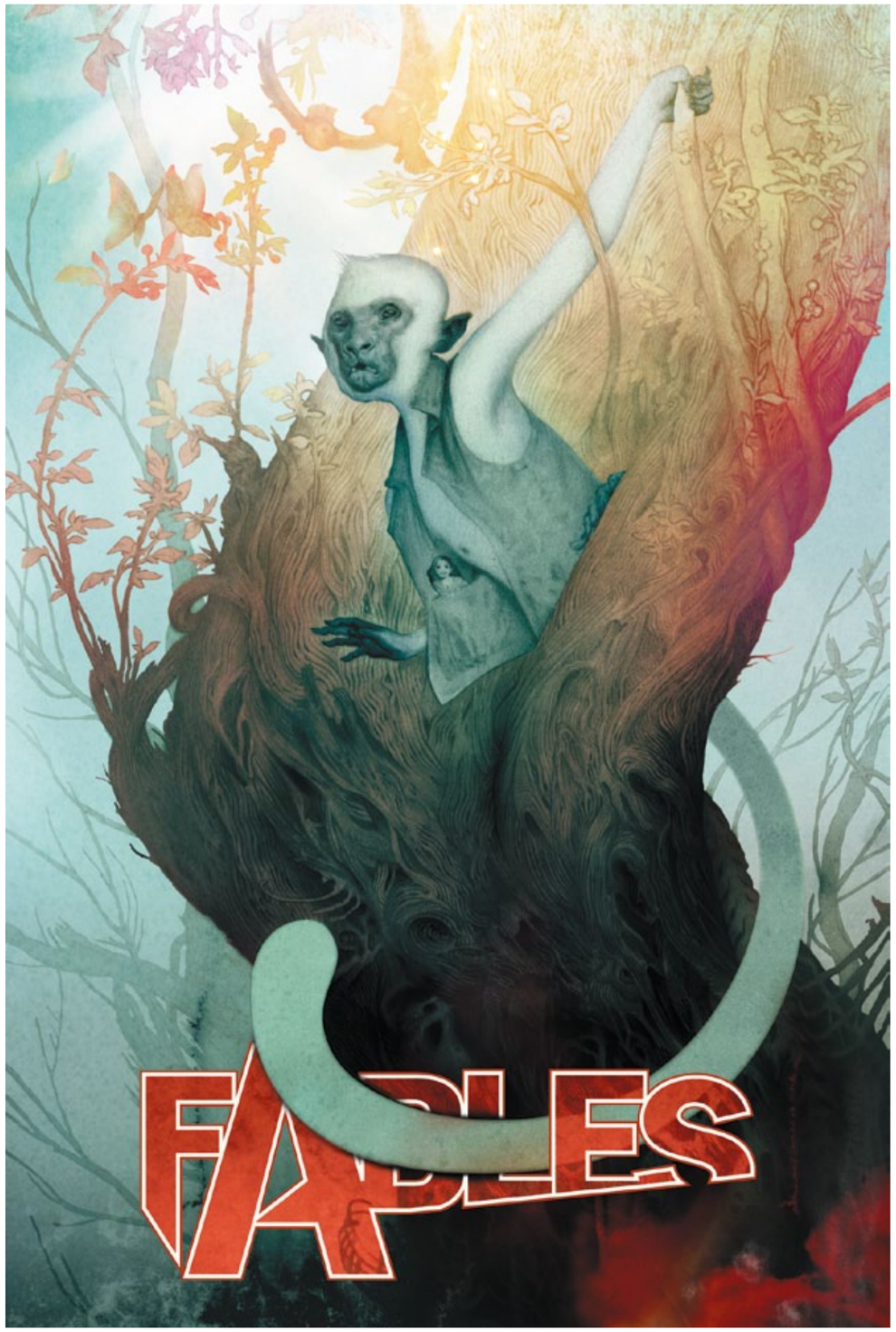
8 *No entanto, mais de um ano depois, você acabou impondo com sucesso um estilo bem mais pessoal. Qual a abordagem que você procurou dar nas capas?*

A revista tem alguns pontos extremamente adultos, como muitos títulos da DC, então pensei em buscar algo mais visualmente misterioso do que infantil.

Tudo o que proponho não é aprovado; afinal várias pessoas estão envolvidas e cada uma com a sua (experiente) opinião, mas o processo é bem aberto e de fácil diálogo.

40b

15 PERGUNTAS PARA: JOÃO RUAS



9 *A sensação geral que se tem hoje em dia é que, em plena era digital e com todos os recursos tecnológicos disponíveis para se ilustrar, cada vez mais tem havido uma volta ao material tradicional na ilustração, como se vê em artistas como Kent Williams, James Jean ou Phill Hale, e também é o seu caso. Acha que é só uma moda ou tem havido um real interesse pelo tradicional?*

Acho que sempre houve... Kent Williams e Phil Hale nem sequer tocaram no digital, pelo que sei. O que eu acho é que depois de alguns anos começaram a tentar emular um ar tradicional ao digital, e na maioria das vezes é muito mais fácil simplesmente fazer tradicionalmente para pular as dores de cabeça.

Além disso, o simples fato de ter algo sendo feito no mundo real, que pode ser tocado, em vez do binário, é muito gratificante, para mim pelo menos.

Logicamente as ferramentas digitais são infinitamente mais acessíveis e rápidas em certos casos.

15 PERGUNTAS PARA: JOÃO RUAS

10 ***Nesse sentido, a técnica de sua preferência é a aquarela. Acha que a delicadeza da técnica reforça a aura surreal das suas pinturas?***

Acho que pelo fato de ter aprendido aquarela cedo e sozinho, com técnicas pouco ortodoxas, eu criei uma relação com esse meio que exige muito menos pensamento do que o óleo, por exemplo, que comecei a aprender há pouco mais de um ano.

Acho que muito do que faço já é regrado a partir das limitações da aquarela mesmo antes de começar a pintura, então acho que sim, a técnica não só reforça como delimita essa "aura".

11 ***Seu trabalho tem, quase sempre, um lirismo surrealista. É uma forma de abordar seus próprios sonhos?***

Essa é uma pergunta difícil... Muito pouco do meu trabalho vem de sonhos, acho que as cores podem transparecer essa ideia, mas na verdade a maioria das ideias tem uma relação com o cotidiano, a beleza dos momentos simples.

12 ***E dentro desse universo acabou utilizando símbolos, imagens e personagens desenvolvendo toda uma mitologia própria, que você aplicou na série Inner Myth Pt. 1. Do que se tratava?***

Na verdade foi uma abordagem da mitologia através do dia a dia, de como o grandioso e o ínfimo são irmãos.

42a

42b

15 PERGUNTAS PARA: JOÃO RUAS

13 ***Um dos motivos do sucesso de Norman Rockwell é que cada obra isolada dele tem toda uma história para contar, é como se fossem filmes em um único quadro. Aparentemente acontece o mesmo em seus trabalhos, como se fossem histórias ou momentos em suspensão. Acha que essa maneira de contar histórias, em imagens únicas, permite uma maior interação trabalhando com a imaginação de quem vê?***

Acho que sim, acho isso bem democrático e me atrai. O figurativismo dessas peças aguçou tanto o olhar de um construtor quanto o de um conoisseur de arte, e talvez isso tenha sido o que irritou o mundo das belas artes por tanto tempo.

Acho que estamos num momento de transição e de mais aceitação dessas narrativas visuais.

14 ***Falando sobre histórias, você já produziu quadrinhos, mas atualmente tem se dedicado mais à ilustração. Pretende voltar a produzir histórias mais longas em quadrinhos?***

Eu produzi muito pouco... Tenho algumas ideias guardadas na gaveta, quem sabe no futuro eu tenha algo.

A ideia de uma coletânea com histórias de uma ou duas páginas me agrada.

15 ***Paralelamente à ilustração editorial, você já trabalhou nas produtoras Vetor Zero e Lobo, fazendo storyboards e conceptboards, um trabalho muito mais comercial e bem longe do universo surreal de suas ilustrações. De alguma forma o trabalho nas produtoras ajudou como um contraponto nas ideias?***

Eu saí da Lobo/Vetor há 2 anos e desde então eu quase não tenho tido tempo para trabalhos publicitários.

Acho que alguns são genuinamente interessantes, mas a relação de agência / cliente / ilustrador, especialmente aqui no Brasil, ainda precisa de ajustes.

43a

43b

15 PERGUNTAS PARA: JOÃO RUAS

44a

44b

15 PERGUNTAS PARA: JOÃO RUAS

45a

45b

15 PERGUNTAS PARA: JOÃO RUAS

46a

46b

15 PERGUNTAS PARA: JOÃO RUAS

Nova seção: espaço aberto

Agora a Revista Ilustrar tem uma nova seção chamada **ESPAÇO ABERTO**, abrindo espaço para os leitores, fãs e amigos que queiram ter seus trabalhos divulgado na mais importante revista de ilustração do Brasil.

Para participar é simples: mande um e-mail com o título "ESPAÇO ABERTO" para **ricardoantunesdesign@gmail.com** com o nome, e-mail e site que pretenda ver publicados, uma autorização simples de publicação dos trabalhos na revista, e no mínimo 6 ilustrações a 200 dpi (nem todas poderão ser usadas).

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

Espaço Aberto, a sua entrada na Revista Ilustrar.

© Berzé

BERZÉ

BELO HORIZONTE

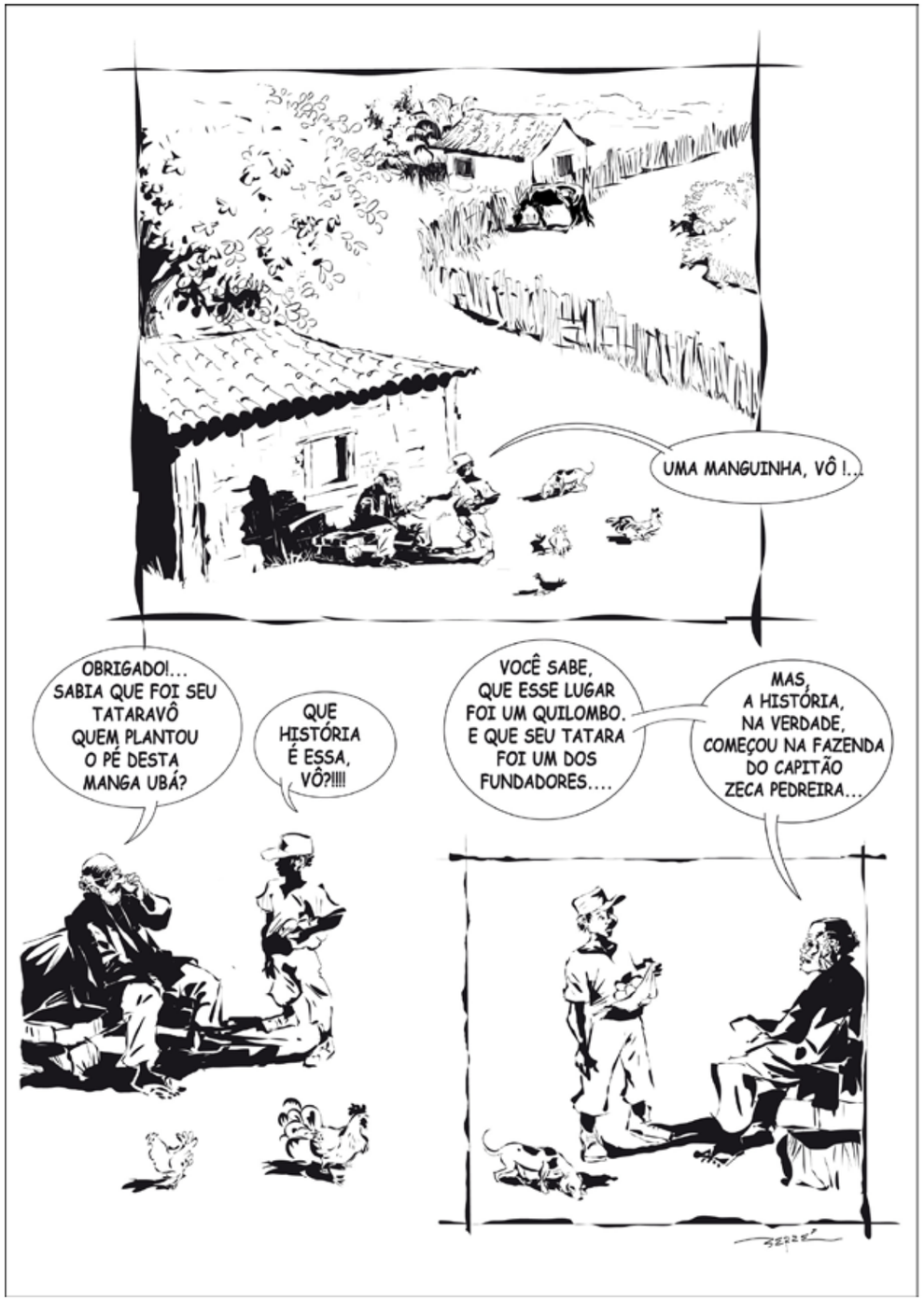
BERZEARTES@GMAIL.COM

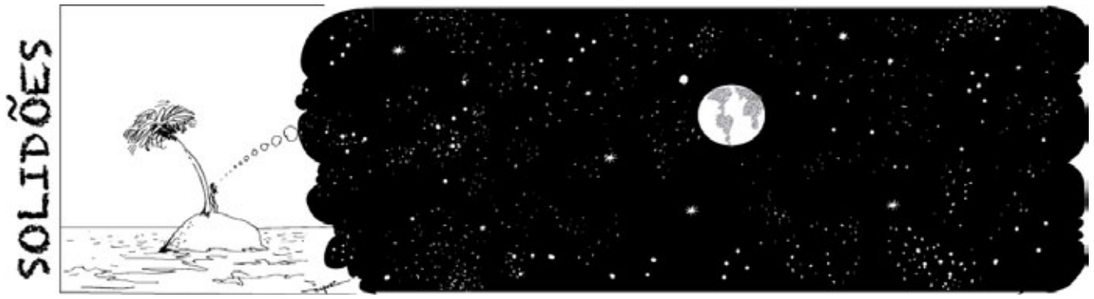
HTTP://BERZEHQ.BLOGSPOT.COM

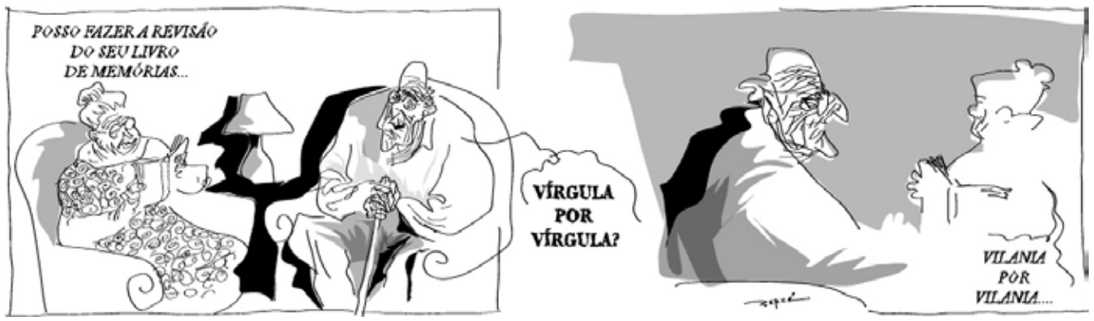
49a

49b

ESPAÇO ABERTO - BERZÉ







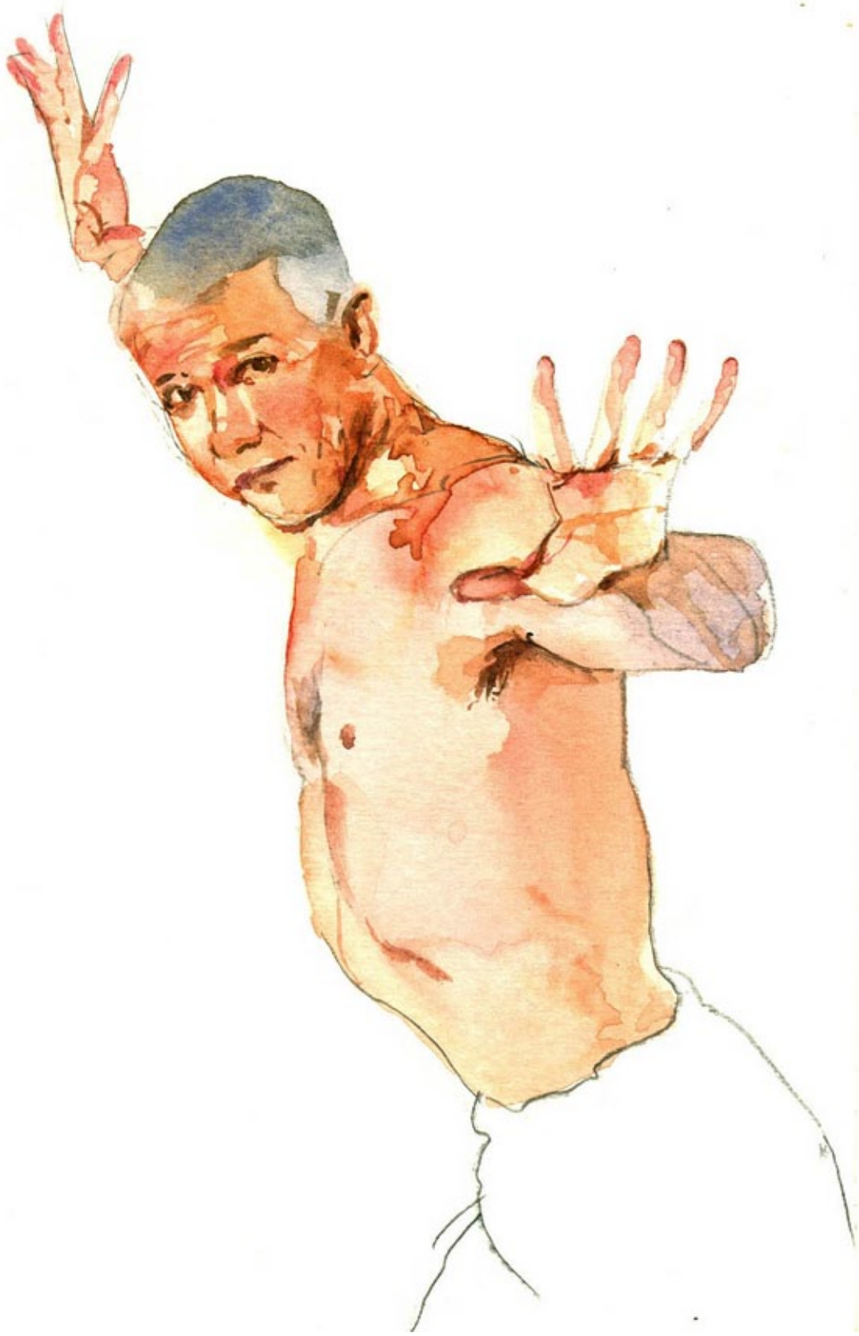
ESPAÇO ABERTO - BERZÉ

© Maria Bastos

MARIA BASTOS
RIO DE JANEIRO
BASTOSMARIAH@GMAIL.COM
HTTP://WWW.VACANANICA.BLOGSPOT.COM

51a

51b



52a

52b

ESPAÇO ABERTO - MARIA BASTOS

© Heliana Grudzien

HELIANA GRUDZIEN

CURITIBA

HELIANAGRUDZIEN@GMAIL.COM

HTTP://VENTOREVIRADO.BLOGSPOT.COM

53a

53b

54a

54b

ESPAÇO ABERTO - HELIANA GRUDZIEN

© Leonardo Amora

LEONARDO AMORA
PORTO ALEGRE
LEONARDOAMORALEITE@GMAIL.COM
WWW.AMORALEITE.COM

55a

55b

56a

56b

ESPAÇO ABERTO - LEONARDO AMORA

© Mauricio Planel

MAURICIO PLANEL
RIO DE JANEIRO
MAUPLANEL@TERRA.COM.BR
WWW.MAURICIOPLANEL.COM

57a

57b

58a

58b

ESPAÇO ABERTO - MAURICIO PLANEL

PIN-UP FILES

Gosta de pin-ups? Quer saber tudo sobre os principais artistas que se dedicaram a essas mulheres de sonhos?

Então este site é para você: aqui vai encontrar de forma bem organizada uma boa lista dos artistas com suas biografias e principais trabalhos:

www.thepinupfiles.com

PROJETO PASSE-PARTOUT

A ilustradora Renata Polydoro teve uma ideia bacana: criar uma exposição com desenhos feitos em restos de passe-partout, ou seja, o miolo que sobra da moldura interna de um quadro, evitando assim o desperdício.

O projeto está aberto a vários artistas que queiram participar, com uma nova exposição todos os meses:

http://projetopassepartout.wordpress.com

CENÁRIOS DE DESENHO ANIMADO

Já se falou sobre esse site antes aqui na Ilustrar mas vale a pena reforçar: esse é dos melhores sites que existem sobre cenários de desenhos animados.

E a importância em reforçar sobre esse site é que infelizmente ele deixou de funcionar.

Seu proprietário, o artista Rob Richards, não vai poder dar continuidade em seu projeto, mas pelo menos vai manter o site no ar com todo o formidável arquivo de cenários colocados lá:

http://animationbackgrounds.blogspot.com

ART IN THE PICTURE

Precisa fazer uma rápida consulta sobre pintores, pinturas ou movimentos artísticos?

O site Art in the Picture tem uma boa lista com os principais artistas, é fácil de consultar, tem explicações claras e é muito bem organizado com o principal para se conhecer e entender artistas e movimentos artísticos:

www.artinthepicture.com

links de importânCia

- **GUIA DO ILUSTRADOR - Guia de Orientação Profissional**
  www.guiadoilustrador.com.br
- **ILUSTRAGRUPO - Fórum de Ilustradores do Brasil**
  http://br.groups.yahoo.com/group/ilustragrupo
- **SIB - Sociedade dos Ilustradores do Brasil**
  www.sib.org.br
- **ACB / HQMIX - Associação dos Cartunistas do Brasil / Troféu HQMIX**
  www.hqmix.com.br
- **UNIC - União Nacional dos Ilustradores Científicos**
  http://ilustracaocientifica.multiply.com
- **ABIPRO - Associação Brasileira dos Ilustradores Profissionais**
  http://abipro.org
- **AEILIJ - Associação de Escritores e Ilustradores de Literatura Infantil e Juvenil**
  www.aeilij.org.br
- **ADG / Brasil - Associação dos Designers Gráficos / Brasil**
  www.adg.org.br
- **ABRAWEB - Associação Brasileira de Web Designers**
  www.abraweb.com.br
- **CCSP - Clube de Criação de São Paulo**
  Aqui encontrará o contato da maior parte das agências de publicidade de São Paulo, além de muita notícia sobre publicidade:
  www.ccsp.com.br
- **TUPIXEL - Maior banco de dados de ilustradores do Brasil**
  www.tupixel.com.br