Revista

ilustrar

REVISTA BRASILEIRA DE ILUSTRAÇÃO ARTE E DESIGN

21 / 2011

www.revistailustrar.com

Sabrina Eras, Sex & Crime,
Hans Liska, Marcus Penna,
Rune Bennicke, e colunas de
Brad Holland e Renato Alarcão

Editorial

Dia 1 é dia de editora nova...

A partir desta edição a Revista Ilustrar cresce e se converte oficialmente na editora Reference Press, onde a sua primeira publicação impressa já está disponível: o livro "Sex & Crime: The Book Cover Art of Benicio", além de outros livros em andamento.

Assim, o projeto de levar o melhor da ilustração e das artes a todas as pessoas continua seguindo em frente, e o próprio livro com as obras do Benicio e a belíssima exposição com os originais é uma das matérias desta edição da Ilustrar.

Também temos neste número a participação de Sabrina Eras, na seção Portfolio, e de Marcus Penna em um passo a passo detalhado. Rune Bennicke fala de sua trajetória no mundo da animação, em especial com a Disney. Temos também a seção Espaço Aberto, com profissionais de primeira, e, como sempre, Renato Alarcão assina sua Coluna Nacional, falando sobre sua relação com o escritor Moacir Scliar, que faleceu no dia em que Renato escrevia a coluna, e Brad Holland na Coluna Internacional, contando sobre a busca da originalidade.

Mas a seção mais especial desta edição é sem dúvida a seção Sketchbook, onde contamos a incrível trajetória de um livro produzido no meio das trincheiras alemãs durante a Segunda Guerra Mundial pelo artista austríaco Hans Liska, e que acabamos por encontrar este livro nos dias de hoje, em São Paulo. Uma história incrível, com imagens do livro que são belíssimas e tocantes ao mesmo tempo.

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

Foto: arquivo Ricardo Antunes

RICARDO ANTUNES

SÃO PAULO / LISBOA

RICARDOANTUNESDESIGN@GMAIL.COM

WWW.RICARDOANTUNES.COM

Nesta edição

- EDITORIAL: 2
- PORTFOLIO: Sabrina Eras 3
- COLUNA INTERNACIONAL: Brad Holland 10
- ESPECIAL: Sex & Crime / Benicio 12
- SKETCHBOOK: Hans Liska 19
- STEP BY STEP: Marcus Penna 29
- COLUNA NACIONAL: Renato Alarcão 35
- 15 PERGUNTAS PARA: Rune Bennicke 37
- ESPAÇO ABERTO 46
- 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
Montalvo Machado (Hans Liska) - montalvo@terra.com.br

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

PUBLICIDADE: revista@revistailustrar.com

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

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

SABRINA ERAS

Foto: arquivo Sabrina Eras

© Sabrina Eras

Desenhando desde criança, Sabrina Eras não imaginava que um dia pudesse se tornar ilustradora profissional, mesmo fazendo parte de uma familia envolvida com as artes. Apesar disto, hoje é bastante requisitada na área editorial.

Como ilustradora, Sabrina trabalha basicamente em duas áreas distintas: ilustração infantil e ilustração de pin-ups, que é o que iremos mostrar aqui.

Mas suas pin-ups delicadas e muito femininas têm características bem definidas, vindas da influência de bonecas - uma de suas paixões - e da cultura pop japonesa, finalizadas depois com os mais diversos materiais.

SABRINA ERAS

SÃO PAULO

SAMESJC@GMAIL.COM

HTTP://SABRINAERAS.COM

O COMEÇO

Desenhar, eu desenho desde criança, mas isso eu nem conto. Minha família sempre foi envolvida com arte de alguma maneira. Eu queria mesmo era ser bailarina ou bióloga, mas minha vida mudou completamente de rumo quando fui fazer faculdade.

Eu trabalhava em uma agência de Comunicação Visual e eles ofereceram pagar a minha faculdade caso eu fizesse algo na área e eu escolhi Publicidade e Propaganda.

Não era a minha, tanto que desisti dois anos depois, mas continuei procurando trabalhos nessa área de agências. Eu ainda não pensava em ser ilustradora, apesar de toda a minha família me dar apoio.

Por mais que minha família incentivasse, eu não queria trabalhar com isso, pois não me sentia segura em não ter uma profissão "bate-cartão". Aquela coisa de carteira assinada, salário fixo, 13º, horário certo...

A instabilidade da profissão de ilustrador me assustava, pois meus pais eram artesãos e eu via todas as dificuldades em se trabalhar dessa maneira.

ENTRANDO NO MERCADO

Quando conheci o Léo (meu marido) comecei a focar um pouco mais nessa área; ele queria trabalhar com isso, pois já era (meu) professor de desenho e começou a me levar para esse lado.

A decisão de virar de vez ilustradora aconteceu com um fato muito triste e que me marcou muito. Meu avô, David, era pintor, e a pessoa que mais me incentivava a largar tudo para viver da minha arte. Mas ele faleceu e eu fiquei muito mal com isso e prometi a mim mesma que iria atrás e trabalhar na área.

Seria a minha maneira de homenagear a memória dele e me sentir mais próxima de alguma maneira.

Como se vê, vários fatos da minha vida já me levavam pra esse caminho, sempre foi assim, mas essa foi a cartada final que me fez ir atrás, de vez.

Foi quando comecei a procurar cursos e Workshops em São Paulo, e foi em um desses que conheci o Japs (Marcus Penna). Rolou um workshop do Kako e Bruno na Faap, no evento Ilustra Brasil e o Japs estava lá olhando portfolio da galera. Fizemos amizade e ele me "apadrinhou". Me deu dicas, me ensinou como era o mercado de trabalho, onde eu deveria ir atrás de informações, como tratar com clientes, apresentar portfolio e coisas do tipo.

Fui com ele em um dos primeiros "Bistecão Ilustrado" que rolou e comecei a conhecer mais profissionais da área e expandir minha rede de contatos. Foi nessa época que me mudei pra São Paulo. Em muitos tropeços e acertos, peguei meus primeiros livros e revistas e desde então não parei.

PORTFOLIO: SABRINA ERAS

PRINCIPAIS INFLUÊNCIAS

Tenho tanta referência que nem caberia aqui. Cresci apaixonada por Disney e quando criança só queria saber de desenhar isso. Aí vieram os animes, os quadrinhos.

Mas o pulo do gato, que me fez olhar para o desenho de uma outra maneira, foi quando vi "The Kiss" do Klimt.

A sensação de ver aquela pintura mexeu muito comigo e me fez abrir os olhos para outras coisas e buscar referências fora do que eu já conhecia.

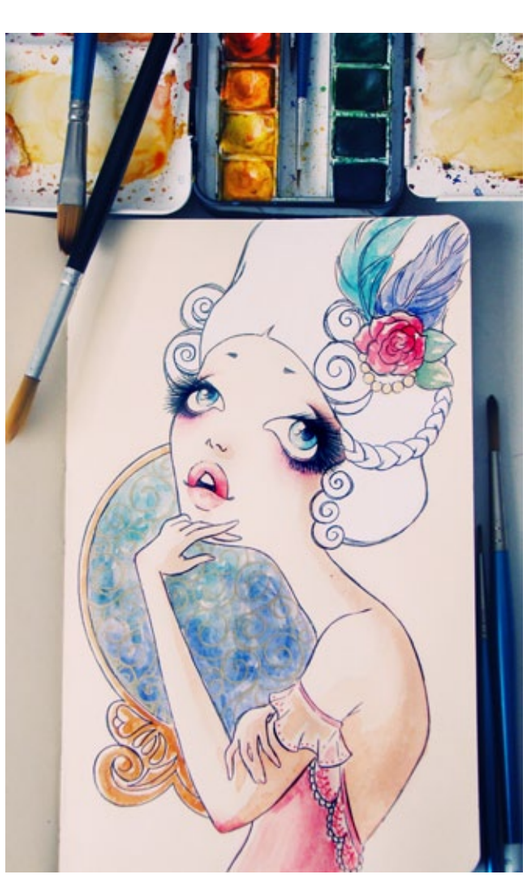
Antes não era tão fácil ir atrás de referências como hoje em dia, que é só você abrir o Google e está tudo lá.

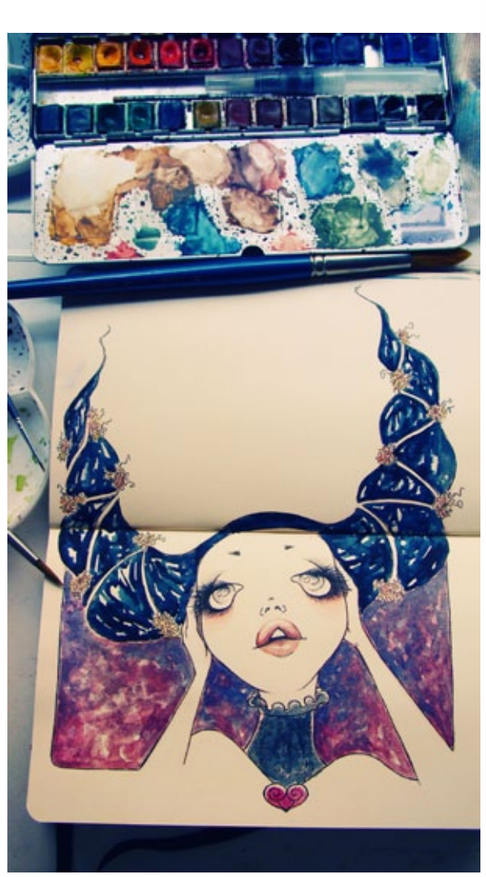
Sempre gostei mais do diferente, do estranho. Acho que tem mais personalidade e muito mais a ver comigo.

Aquela coisa de mostrar os dois lados da mesma moeda. Tim Burton e Hayao Myazaki são gênios nisso, sempre mostrando que nem sempre o bonito é o bom e o feio é o mal.

Essa dualidade me emociona e me impulsiona.

Alguns artistas: Disney, Alphonse Mucha, Egon Schiele, Audrey Kawasaki, Tim Burton, Junko Mizuno, Mark Ryden, Nicoletta Cecolli, Jill Thompson, etc.





5a

5b

PORTFOLIO: SABRINA ERAS

6a

ILUSTRAÇÃO INFANTIL X PIN-UPS

Sou muito apaixonada por livros infantis. Meu pai sempre incentivou muito a leitura em casa e eu cresci rodeada de livros.

Eu podia não saber o que queria fazer com meu desenho, mas sabia que se fosse fazer algo, seria relacionado a livros. Trabalhar com criança é um universo que eu gosto muito, pois adoro coisas fofas.

Aliás, isso é uma característica muito forte do meu trabalho. Ele sempre tem uma pegada mais fofa, por mais que tenha uma garota nua ou uma criança jogando bola.

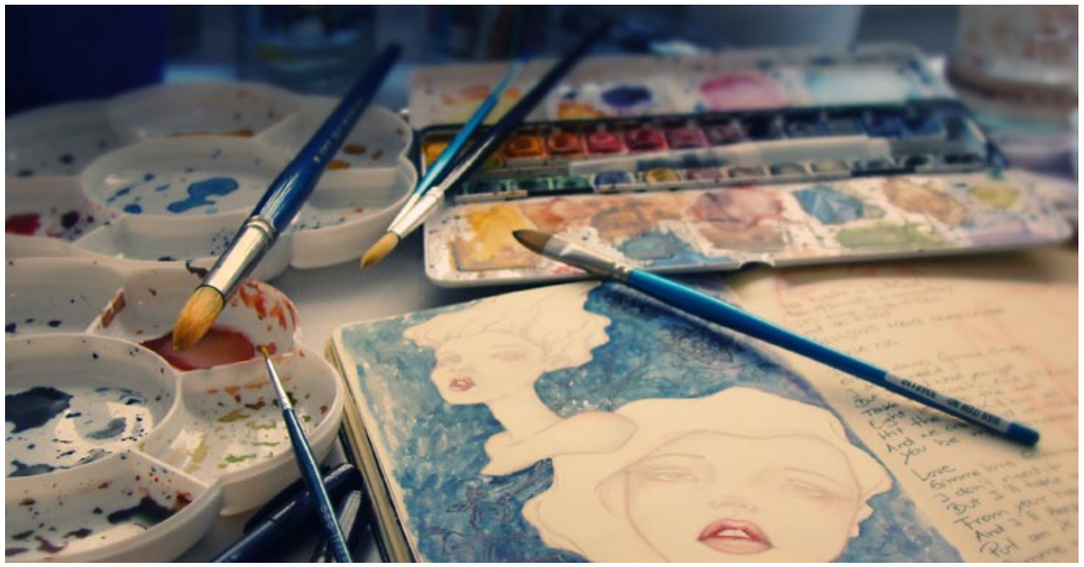
Eu sempre tento encaixar tudo em um contexto mais kawai.

O outro lado, o das pin-ups/moda/bonecas, é onde posso testar mais, extrapolar. É um trabalho muito mais pessoal e livre, que na outra área não caberia da maneira como faço.

Eu não sou uma pessoa do meio da moda, mas como sempre gostei muito e hoje em dia temos a facilidade da Internet, aproveito isso para enriquecer meu repertório e deixar minhas ilustrações mais interessantes para várias pessoas, inclusive e principalmente para mim.

Adoro desenhar garotas nuas, com aquele olhar sexy e mesclar isso com coisas fofas. Me agrada essa união de mundos “diferentes” A perda da inocência, o amadurecimento, a fase de transição de menina/mulher.

São coisas que até então eu não sabia que tinha tanto público e qual não foi minha surpresa quando vi que esse meu trabalho mais pessoal tinha tantos admiradores.



6b

PORTFOLIO: SABRINA ERAS

AS BONECAS

As bonecas começaram como um hobbie. Nunca fui muito de bonecas, eu gostava mais de brincar na rua, andar de bike, jogar bola, essas coisas, mas sempre gostei muito de brinquedos em geral, e as Blythes me chamaram atenção justamente por fugirem dos padrões de bonecas "normais".

Olhos e cabeças grandes sempre me chamaram atenção, e ela ainda tem aquele jeito meio scary/sweet que eu amo, foi a combinação perfeita para mim.

Era meu momento de descontração, que eu saía do computador/prancheta e ia colocar a mão em algo que tivesse "massa". Aquela coisa de poder pegar, desmontar, refazer, pintar, criar em cima.

Mistura moda, cultura pop e ainda são fofas.

Tudo isso está inserido no meu dia-a-dia e consequentemente acaba influenciando meu trabalho de ilustração.

Acho que uma coisa não foge da outra, elas acabam casando de alguma maneira e se mostrando em algum momento.

PROJETOS FUTUROS

Não faço esse tipo de coisa. Mesmo.

Sei de coisas que quero fazer, mas não fico me segurando nisso; acredito muito em ir atrás das coisas em vez de deixar que elas aconteçam (porque o Universo NÃO conspira porcaria nenhuma, hahahaha).

Sei que quero fazer muitos livros, telas, quem sabe participar de exposições, aprender animação, mas no momento é isso.

A única coisa que tenho certeza é quero desenhar e pintar até o final da vida. O resto, a gente vê quando chegar a hora.

PORTFOLIO: SABRINA ERAS

8a

8b

PORTFOLIO: SABRINA ERAS

9a

9b

PORTFOLIO: SABRINA ERAS

Faça-o Pessoal

por Brad Holland

No início do século 20, Ezra Pound desafiou os artistas a "torná-lo novo." Desde então, a busca da novidade tem sido um fantasma que assombra o artista moderno.

Novidade na arte sempre foi reconhecida como uma das marcas de uma mente original. Mas a novidade por si só é um vírus do Século 20. A partir do Cubismo, os vários movimentos do Modernismo, Pós-Modernismo e um Modernismo novo e melhorado tem sido um monumento à lógica da novidade autoconsciente.

Cada movimento alegou ser mais radical que o último, como se estabelecer as suas credenciais revolucionárias garantiria a seus artistas um lugar na história da arte. Mas cem anos depois da revolução de autoconscientes, devemos reconhecer a inexperiência de tentar forçar todo um campo da criatividade humana no conceito trivial de novidade.

Não são muitos os artistas em qualquer idade que são verdadeiramente originais, e fazer da originalidade uma exigência de trabalho destes artistas não os fazem originais. Quando as pessoas comuns têm que passar como originais, dificilmente você pode ser surpreendido ao encontrá-las reduzindo a originalidade em novidade, de novidade a estilo, de estilo a moda, de moda a publicidade. E a novidade da publicidade não é prova de novidade. É um sintoma de exaustão. Você não pode permanecer fresco por tentar se manter fresco, e pessoas que tentam geralmente fazem pouco mais do que chamar a atenção para si mesmas.

A mudança no pensamento ocidental que nos deu a ciência deu-nos novas maneiras de explicar o mundo. Isso nos ensinou o valor da novidade. Mas a virtude que atribui a novidade é apenas um subproduto. A ciência é, por natureza, revolucionária. A arte não é.

Na ciência, a teoria das placas tectônicas não é apenas uma nova forma de explicar o movimento continental; é superior à explicação que continentes se movem porque cavalgam sobre as costas de tartarugas gigantes. No entanto, na arte, as Coéforas nas paredes do palácio de Minos não são superiores aos hieróglifos egípcios que os influenciaram - nem são inferiores à "A Dança", de Matisse, que lhe seguiram por mais de três mil anos. A pintura de Rembrandt sobre Jan Six não marca o ponto a meio caminho entre as esculturas polidas da Roma imperial e as pinturas de olhos frios irregulares de Lucien Freud.

Foto: arquivo Brad Holland

© Brad Holland

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

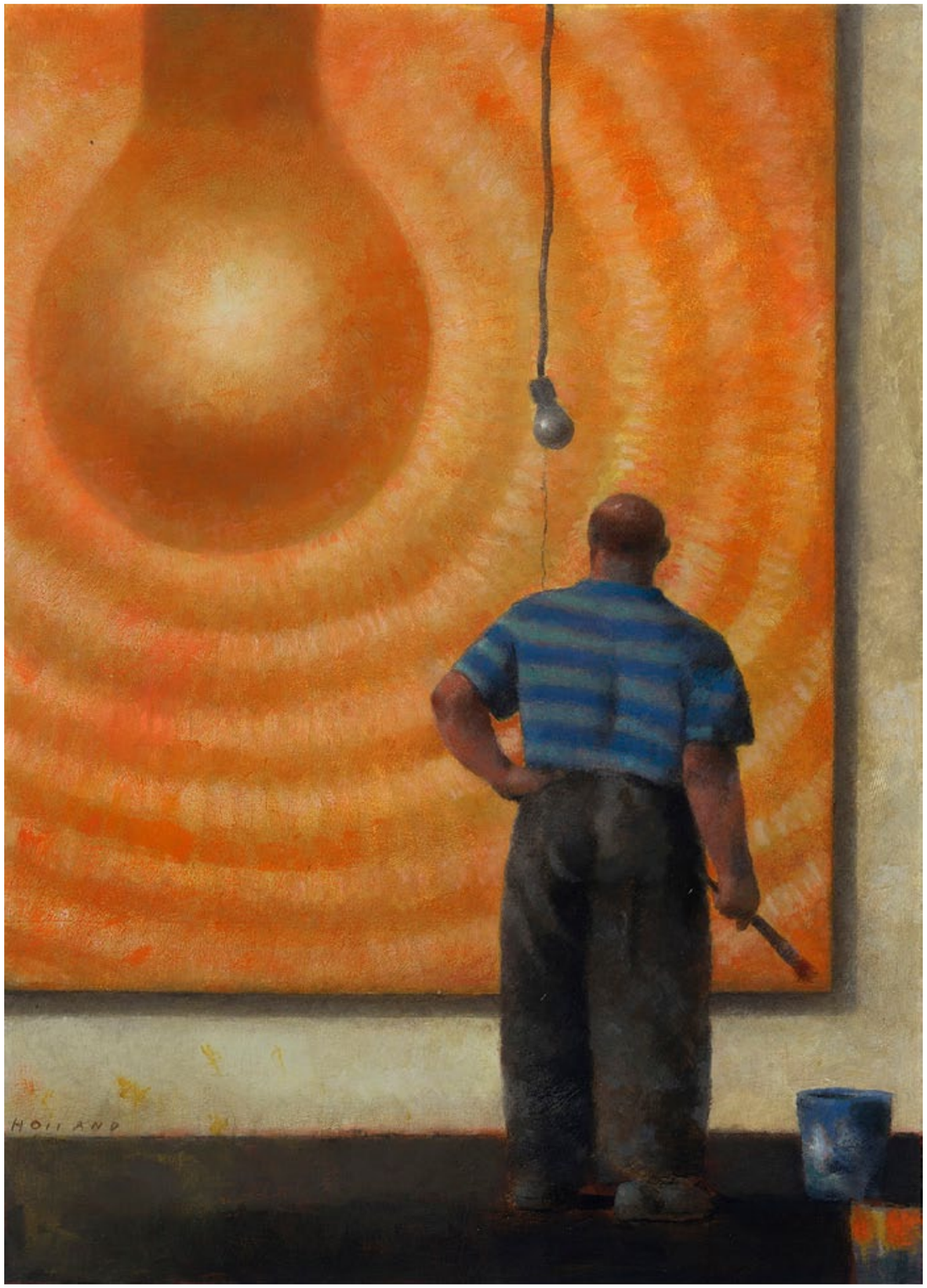
Na arte, estilos mudam, mas as mudanças não se somam para o progresso.

Em vez de ensinar os artistas a fazerem um fetiche do novo, os tumultos que nos deram a ciência e o mundo moderno poderiam ter-nos ensinado uma lição diferente. Os grandes revolucionários da ciência geralmente têm sido relutantes radicais. Copérnico (cuja teoria da rotação planetária nos deu o sentido político da palavra "revolução") demorou para publicar sua teoria radical, porque ele não queria vê-la minar a fé religiosa. Darwin demorou para publicar sua teoria da seleção natural, pela mesma razão. Mendel descobriu o mecanismo da evolução não por tentar entender como as espécies se modificaram, mas sim para determinar precisamente como uma espécie passava adiante suas características sem qualquer mudança.

Nenhum desses revolucionários foi levado a impor novidade na sociedade. Cada um rompeu com o passado apenas como um ato de fé com o passado. Quando a tradição fica fora de sintonia com os tempos, muitas vezes você tem que dar uma parada para tê-la de volta aos trilhos.

O avanço do conhecimento coletivo é a ética da ciência. Mas a ética da arte é a experiência individual. Um artista só pode redescobrir o que todos os outros artistas têm descoberto ou redescoberto antes dele. Um desafio de um artista não é fazê-lo novo, mas torná-lo pessoal.

© Brad Holland



© Brad Holland

11a

COLUNA INTERNACIONAL: BRAD HOLLAND

11b

SEX & CRIME / BENICIO

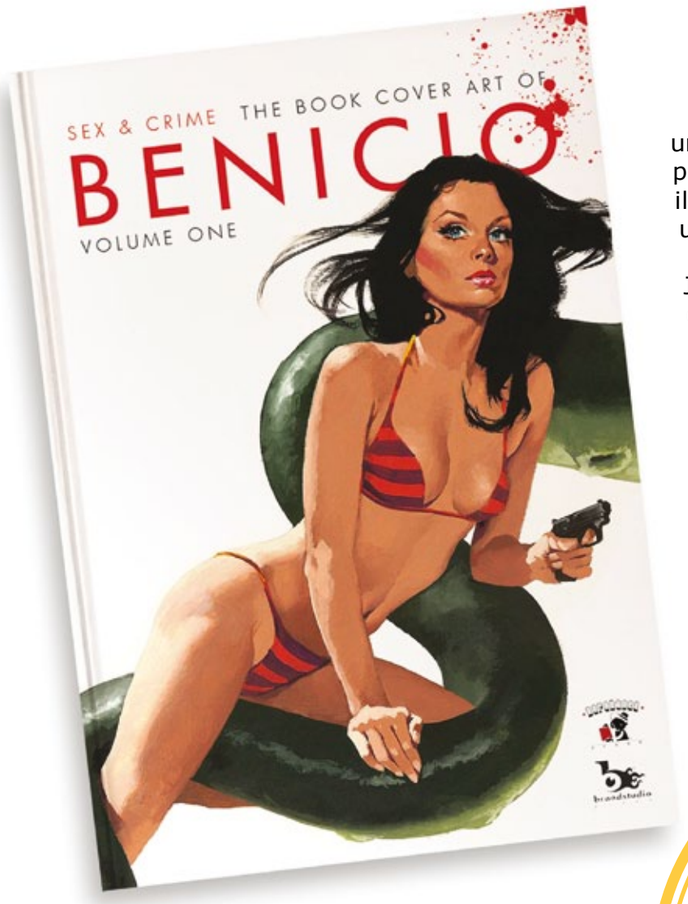


Foto: arquivo Gil Tokio

© Reference Press

O mês de fevereiro foi um mês muito especial, pois pela primeira vez um dos maiores ilustradores brasileiros teve um reconhecimento à altura.

José Luis Benicio da Fonseca, ou simplesmente Benicio, tinha uma característica: apesar de ser um dos mais importantes, prestigiados e reconhecidos ilustradores brasileiros, nunca havia sido feita uma exposição com seus trabalhos, nem mesmo um livro com a sua produção, que é enorme.

Em 2006, o jornalista e escritor Gonçalo Junior deu o primeiro passo, escrevendo

SEX & CRIME

SÃO PAULO

HTTP://REFERENCEPRESS.BLOGSPOT.COM

WWW.REFERENCEPRESS.COM

Foto: arquivo Marcelo Loschiavo

um excelente livro chamado "Benicio, Um Perfil do Mestre das Pin-Ups e dos Cartazes de Cinema", com uma biografia caprichada do artista... mas faltava um livro com suas ilustrações e, acima de tudo, suas pin-ups, uma das marcas registradas de sua carreira.

Com a ampliação da Revista Ilustrar, ao se transformar na editora Reference Press (em parceria com a editora americana Brandstudio Press), surgiu a possibilidade de corrigir essa falha.

Assim, o primeiro lançamento da Reference Press só podia ser mesmo o Benicio, parceiro da Revista Ilustrar desde o seu início, além de amigo pessoal.

Se a escolha do primeiro artista da editora foi fácil, difícil seria escolher o tema do livro: absolutamente tudo

13a

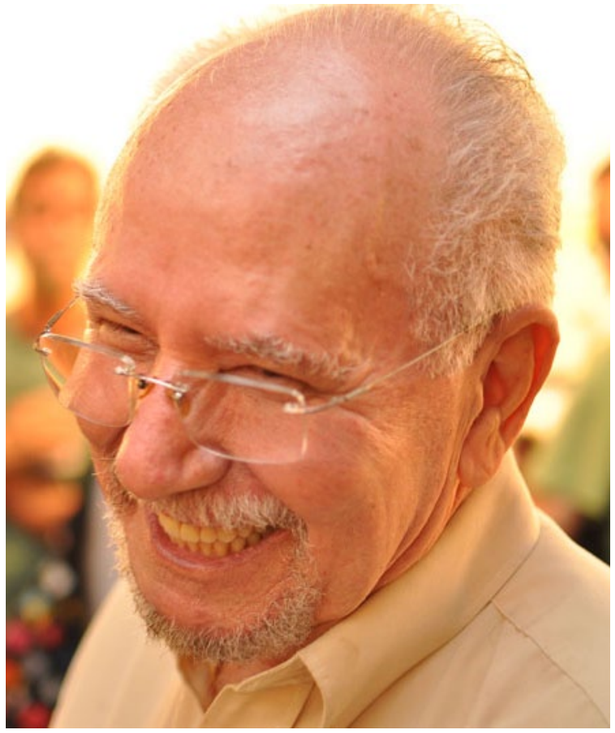


Foto: arquivo Gil Tokio

o que o Benicio fez é excelente, e em todas as áreas: ilustração publicitária, editorial, infantil, adulto, posters de cinema, capas de discos, ilustrações de arquitetura, etc.

A decisão do tema ficou por conta daquilo que Benicio sabe fazer melhor do que ninguém: mulheres. Lindas, sensuais e muitas vezes perigosas mulheres.

Uma parte da produção de Benicio que é extremamente conhecida são as capas para livros de bolso que ele produziu para a Editora Monterrey durante cerca de 20 anos, entre os anos 60 e 80. Foram mais de 3.000 capas que se tornaram célebres, apesar da péssima qualidade de impressão.

Então resgatar esse material era mais do que necessário para que

Foto: arquivo Gil Tokio

13b

ESPECIAL: SEX & CRIME / BENICIO

finalmente todos nós pudéssemos ter em mãos algumas das pin-ups mais desejadas do mundo das artes, em uma impressão primorosa de alta qualidade.

Uma vez o livro pronto, nossa parceira de eventos, a Mandacarú Design (das irmãs Bebel e Manaira Abreu) providenciaram uma exposição extraordinária na Galeria Cartel 011, em São Paulo, onde trouxemos 80 originais dispostos de forma inusitada, em uma moldura única de 18 metros de comprimento. Sucesso absoluto.

Mas este é só o primeiro livro. Estão previstos pelo menos outros 2 livros com trabalhos do Benicio, que serão, todos, vendidos exclusivamente nos sites da editora Reference Press e na Brandstudio Press, além de outras exposições programadas.

Benicio merece... finalmente.

ESPECIAL: SEX & CRIME / BENICIO

PARA SABER MAIS:

http://bit.ly/AberturaExpoBenicio
(video da noite de abertura da expo)

www.benicioilustrador.com.br
(site oficial do Benicio)

http://referencepress.blogspot.com
(blog da Reference Press)

www.referencepress.com

www.brandstudiopress.com
(sites oficiais das editoras)

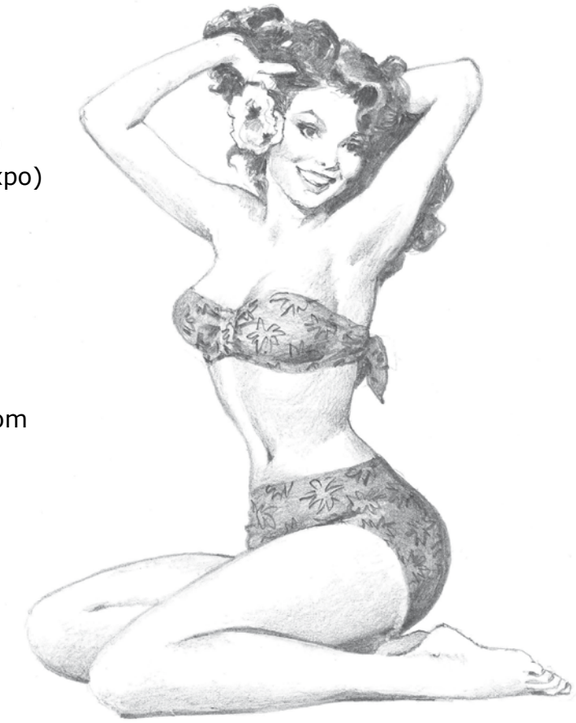
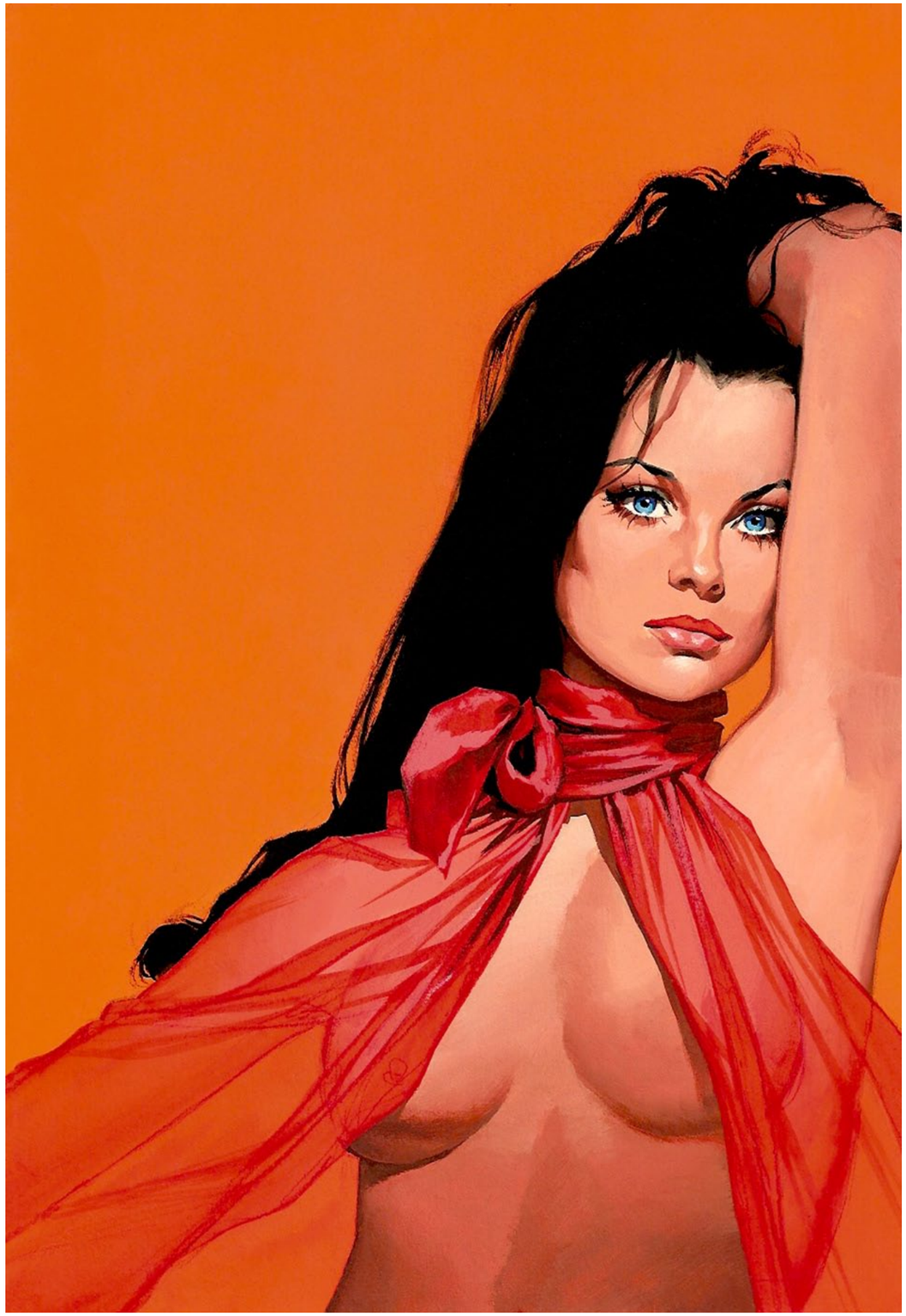


Foto: arquivo Marcelo Loschiavo

15a



15b

ESPECIAL: SEX & CRIME / BENICIO

16a

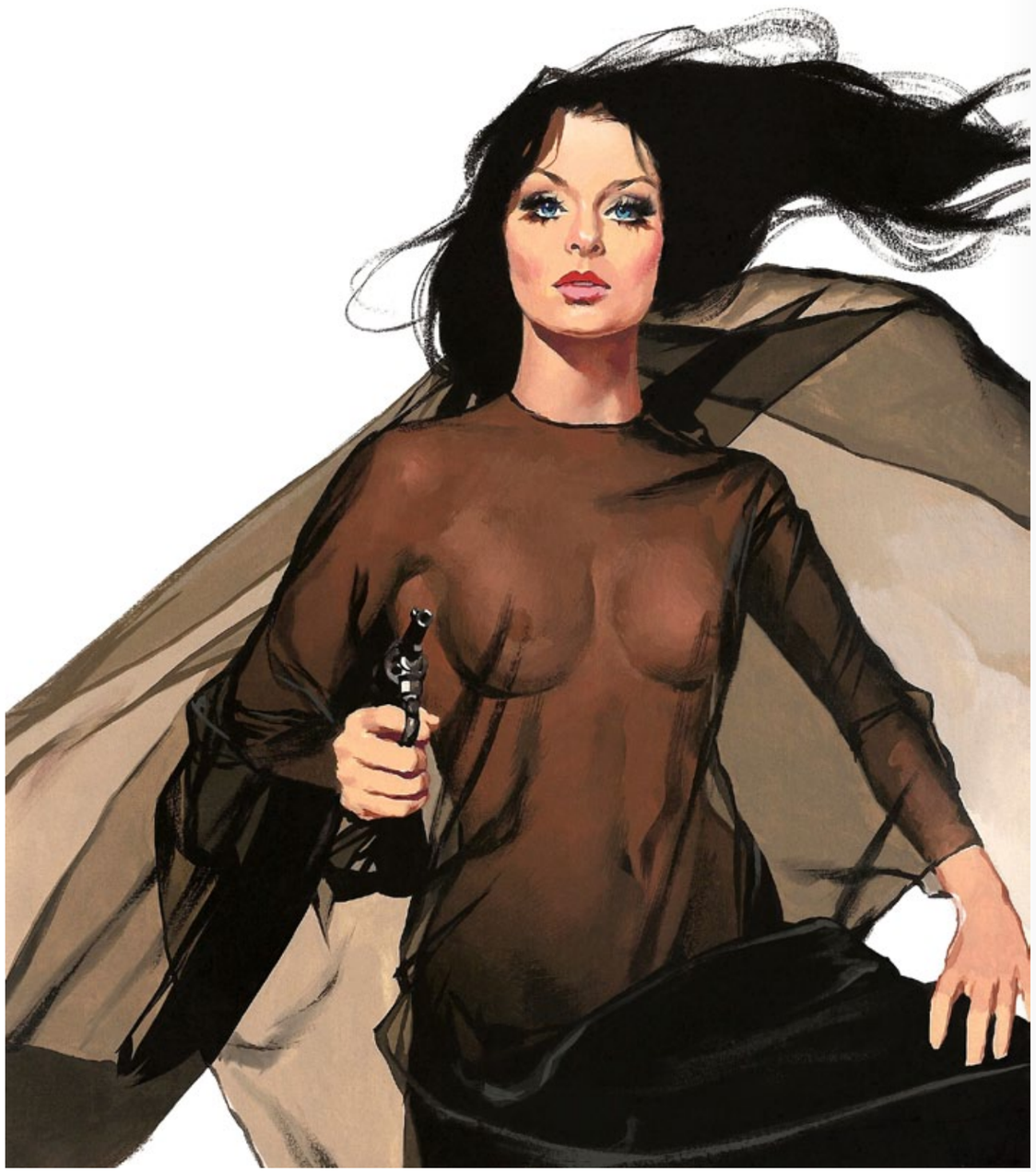
16b

ESPECIAL: SEX & CRIME / BENICIO

17a

17b

ESPECIAL: SEX & CRIME / BENICIO



18a

18b

ESPECIAL: SEX & CRIME / BENICIO

HANS LISKA

Foto: arquivo Hans Liska

© Hans Liska

A Revista Ilustrar encontrou em São Paulo um raro documento histórico, e procurou resgatar esse documento - uma edição impressa de um sketchbook do artista Hans Liska - não só mostrando os desenhos contido nele, mas principalmente tentando contar a extraordinária história que esse livro percorreu, desde as trincheiras alemãs durante a Segunda Guerra Mundial até chegar aos dias atuais no Brasil, em São Paulo.

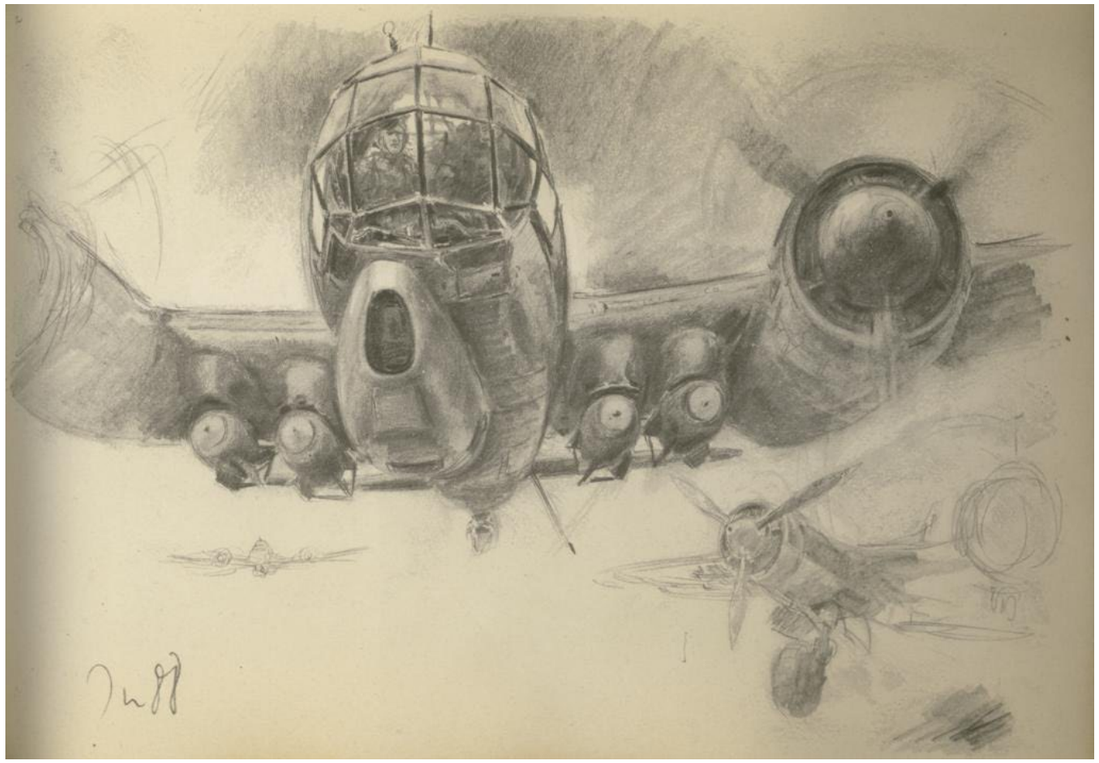
Isto é importante para entender como a visão pessoal de um artista em um momento tão dramático como a guerra pode criar registros históricos de uma importância enorme.

Mas para apresentar essa história, o livro, o artista e os envolvidos, precisamos dividí-la em duas partes...

HANS LISKA

AUSTRIA / ALEMANHA

HTTP://HANSLISKA.COM

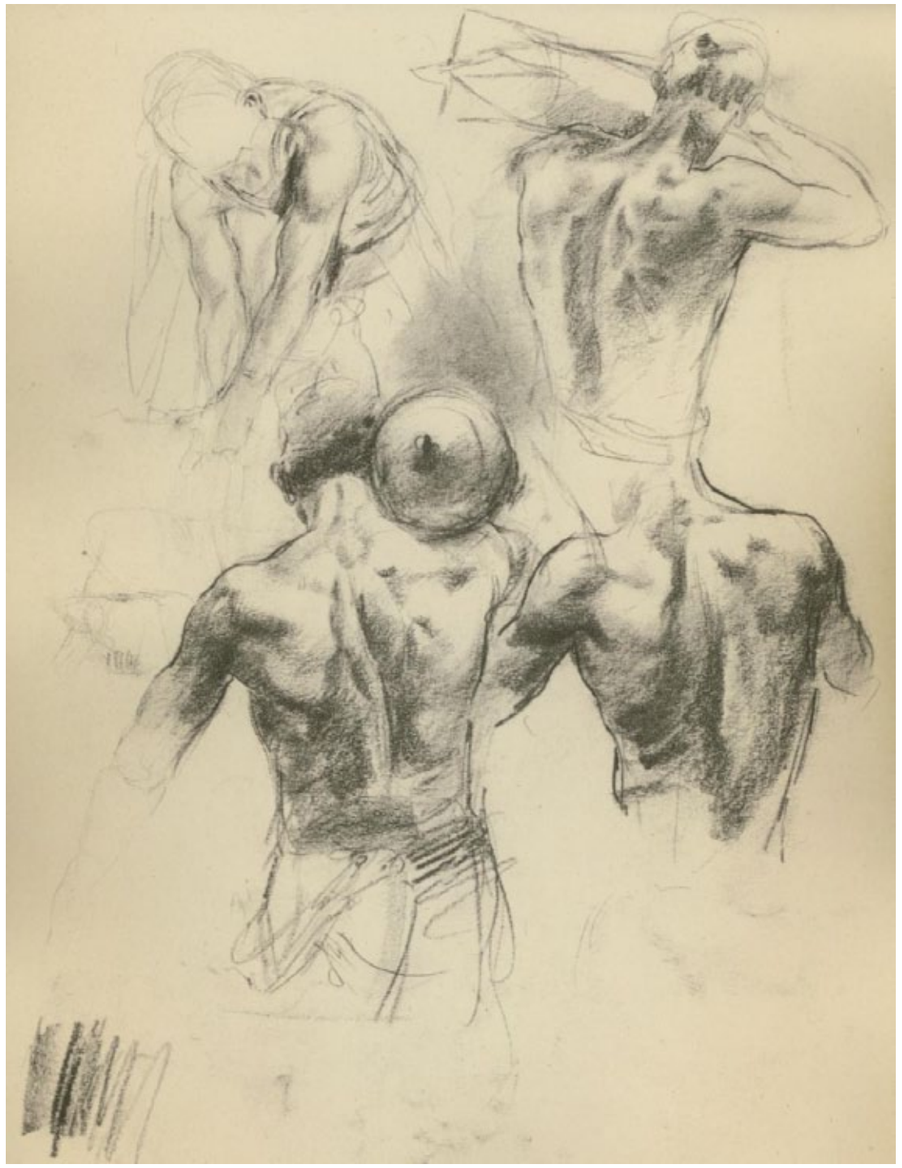


Parte 1 - Hans Liska

Hans Liska foi um famoso e prolífico ilustrador austríaco, nascido em 19 de novembro de 1907 em Viena, Áustria, e falecido em 26 de dezembro de 1983 em Schesslitz, na região da Bavária, Alemanha.

Desde pequeno Hans Liska sempre sonhou em estudar artes, mas acabou por se formar em uma escola de negócios e trabalhou como contador. Ganhando seu próprio dinheiro, resolveu ingressar na Escola de Artes Aplicadas de Viena como um aluno de Berthold Löffler, um amigo de Oskar Kokoschka.

Diretamente da Escola de Artes Aplicadas, devido às suas habilidades excepcionais, ele foi convidado a ir para St. Gallen, na Suíça, para se tornar o chefe do estúdio de uma grande agência de publicidade.



Uma vez que ele tinha guardado dinheiro suficiente, continuou seus estudos na Escola de Artes Aplicadas de Munique, aos cuidados de Emil Pretoius e Walter Deutsch.

Então, no Ano Novo de 32/33, Liska conseguiu seu grande sonho: iniciou sua carreira como ilustrador ao ter um de seus cuidadosos desenhos publicados na mundialmente famosa revista alemã Berliner Illustrirte Zeitung (que foi fundada em 1890 e chegou à marca de 2 milhões de exemplares durante a guerra). Alguns meses depois, o editor-chefe da época fundou a Life Magazine.

Desde então Liska nunca mais parou, e seu enorme talento como ilustrador fez com que, após a Segunda Guerra Mundial, trabalhasse principalmente como ilustrador publicitário para algumas das maiores empresas alemãs, em especial para a Daimler-Benz durante 9 anos, onde produziu uma quantidade enorme de posters, anúncios e livros para a empresa automobilística.

SKETCHBOOK: HANS LISKA

No entanto, durante a Segunda Guerra Mundial e com a Áustria anexada à Alemanha, Liska foi convocado pelos nazistas a lutar contra os aliados como soldado, mas devido ao seu enorme talento como artista e ilustrador foi chamado para as trincheiras como uma espécie de repórter de guerra, e acabou por se tornar num dos mais representativos artistas de guerra de todos os tempos, criando inúmeras ilustrações, cartazes e sketches sobre o tema.

Entre seus diversos trabalhos, um dos mais importantes foi um livro criado a partir de um sketchbook feito nas trincheiras, encomenda direta do Partido Nazista, com o objetivo de criar livros inspiradores "para agradar os soldados de primeira linha e os trabalhadores das fábricas de armas" da Alemanha.

O que Hans Liska viu nas linhas de combate não era tão inspirador assim, e acabou por retratar de forma muito relista - às vezes até mesmo dura - as imagens de guerra.

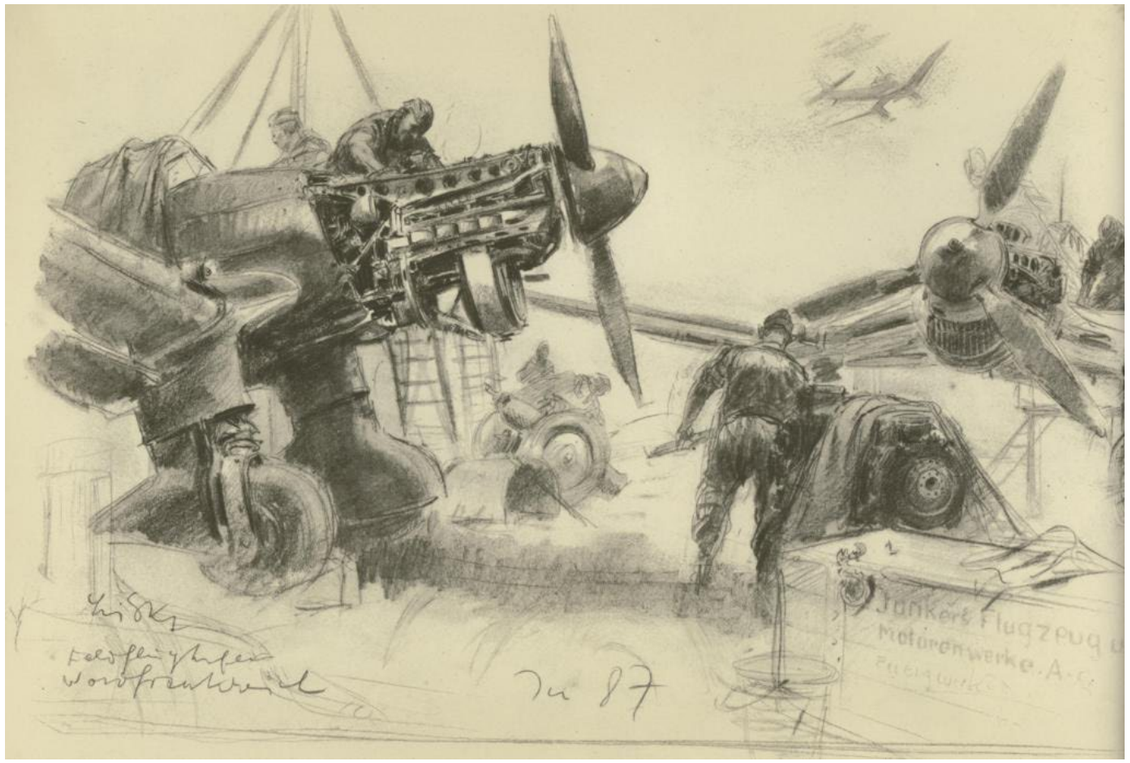
Surpreendentemente o governo nazista mesmo assim acabou por publicar o livro, provavelmente devido à enorme qualidade artística das imagens.

O Partido Nazista publicou dois livros de sketchbooks: um em 1942, com o nome "Junkers", e outro em 1943, com o título "Hans Liska", e é esse segundo livro, hoje uma raridade, que acabou chegando ao Brasil, e que mostramos aqui.

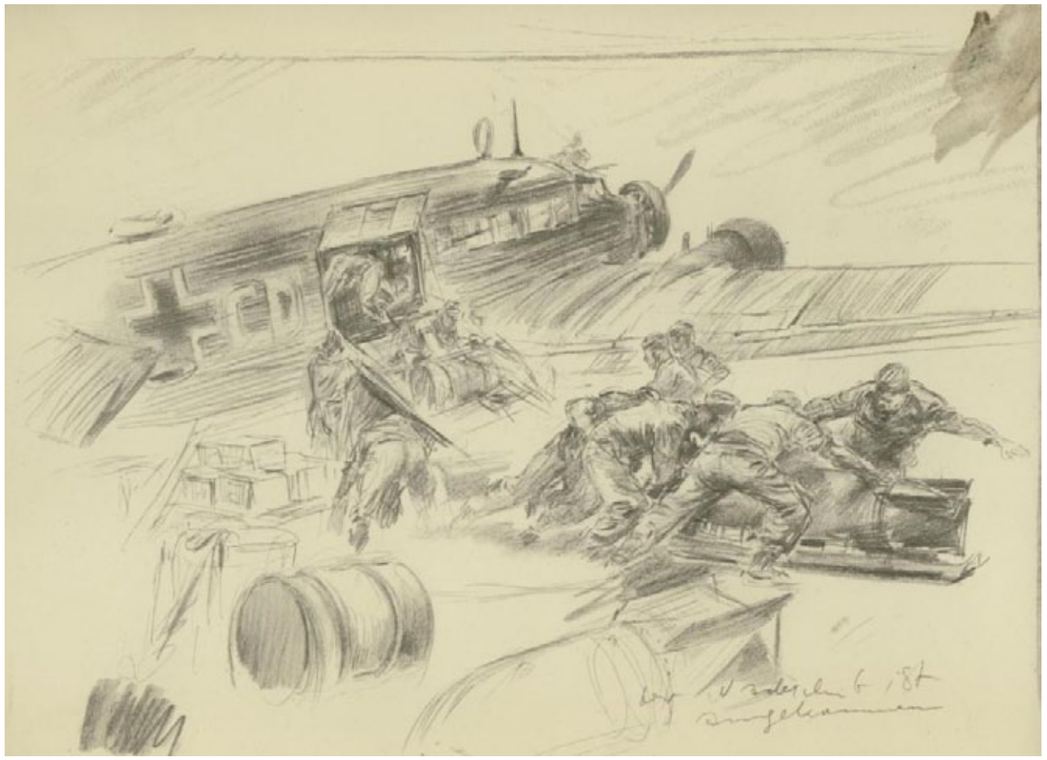
Parte 2 - Alexandre Birmoser

O arquiteto Alexandre Birmoser é um brasileiro filho de austríacos, que nasceu no Brasil por acaso. Seu pai havia vindo ao país para trabalhar na construção de um convento, e sua mulher engravidou e deu à luz em terras brasileiras.

Quando Alexandre tinha em torno de 10 anos de idade, o seu avô, que vivia na Áustria, se encontrava muito doente. Com isso, Alexandre e seus pais viajam de volta à Áustria, onde ficam alguns anos... e em 1939, estoura a Segunda Guerra Mundial, e todos os jovens autríacos - inclusive os filhos de autríacos, não importando onde tinham nascido - seriam também convocados para lutar do lado alemão. Alexandre Bimoser tinha então 16 anos de idade, e foi convocado.



SKETCHBOOK: HANS LISKA



Alexandre se negou a combater, e junto com um grupo de jovens rebeldes, acabou por ser preso, torturado e jogado numa solitária de 1m X 1m durante tempo indeterminado, até que, vencido pelo cansaço, se rendesse e aceitasse lutar nas trincheiras alemãs.

Quando foi solto e enviado para os campos de batalha, sua função era inicialmente a de desarmar granadas e, posteriormente, ser motorista de caminhão de tropas. Foi preso pelo menos 3 vezes: na Alemanha, na Rússia, e na antiga Iugoslávia, passando pelos mais terríveis dramas de guerra, onde por diversas vezes teve a vida em perigo, sofrendo ferimentos graves.

Em uma das trincheiras para a qual foi enviado, fez amizade com alguém que foi colocado no caminhão: Hans Liska. A amizade entre os dois aconteceu inicialmente pela enorme admiração de Alexandre pelo trabalho de Liska na guerra: a experiência estética no front era um alento e ajudou a manter a sanidade mental em uma situação extrema como aquela.

A manutenção da capacidade criativa, da sensibilidade expressa pelo artista, a sua agilidade em compor os traços feitos, encantavam o soldado, resgatando sentimentos humanos profundos, o que sempre foi vivido como um grande respiro ao meio de toda dor e desumanização forçadamente vividas.

Tempos depois a amizade entre os dois se firmou definitivamente por um fato curioso: Liska estava sofrendo de uma séria diarréia havia mais de 3 dias, e os médicos de campanha não conseguiam encontrar um remédio para tratá-lo. Foi Alexandre Birmoser que sugeriu um chá de ervas que ele conhecia, levou a Liska e o curou. Amizade instantânea.

De presente, Alexandre ganhou um livro já impresso do sketchbook de Liska, uma edição muito limitada, autografado, onde diz “Para Birmoser”. Foi um dos poucos momentos em que Alexandre teve alegria

na guerra, e foi algo com que se agarrou durante muito tempo... isso foi em 1944, com a guerra a caminhar para o fim.

A convivência entre os dois nas trincheiras não durou muito, mas o tempo que durou foi suficiente para marcar uma grande amizade. Depois disso, artista e soldado acabaram se desencontrando, e nunca mais tiveram contato um com o outro.

Logo depois, em 1945, acaba a guerra e, através da intervenção de um oficial americano que mais tarde viria a se tornar seu cunhado, Alexandre Birmoser conseguiu finalmente autorização para voltar ao Brasil (utilizando documentos falsos fornecidos pelo americano) e embarcar no primeiro navio de regresso, se estabelecendo na cidade de São Paulo com o resto de sua família que havia ficado.

Pouco depois, fixado no Brasil definitivamente, Birmoser acabou por se casar, teve filhos, e só regressou à Áustria quase 65 anos depois, em 2010.

Em 1978 uma de suas filhas tentou entrar em contato com Hans Liska e sua família na Alemanha, sem sucesso, perdendo de vez o rastro do amigo.

Alexandre Birmoser ainda está vivo, mas evita falar sobre todas as experiências que passou durante a guerra devido aos dramas vividos, mas ainda mantém guardado, intacto e com carinho, o livro que ganhou de Hans Liska.

Sobre o livro, foram feitas pelo menos duas outras reedições, a última nos anos 70, e ainda é possível encontrar à venda, com alguma dificuldade.

A Revista Ilustrar agradece a Alexandre Birmoser e seus familiares pela enorme colaboração e carinho na transcrição dos fatos que levaram ao encontro de Birmoser e Liska, assim como a permissão do manuseamento do livro.

Observação: por motivos particulares, preservamos a privacidade dos nomes dos familiares de Alexandre Birmoser e de vários dados relativos à sua passagem na guerra.

PARA SABER MAIS:

http://hansliska.com
(site oficial, com diversas ilustrações de Liska em outras áreas)

http://tinyurl.com/6d6f9mt
(exemplos da Berliner Illustrirte Zeitung)

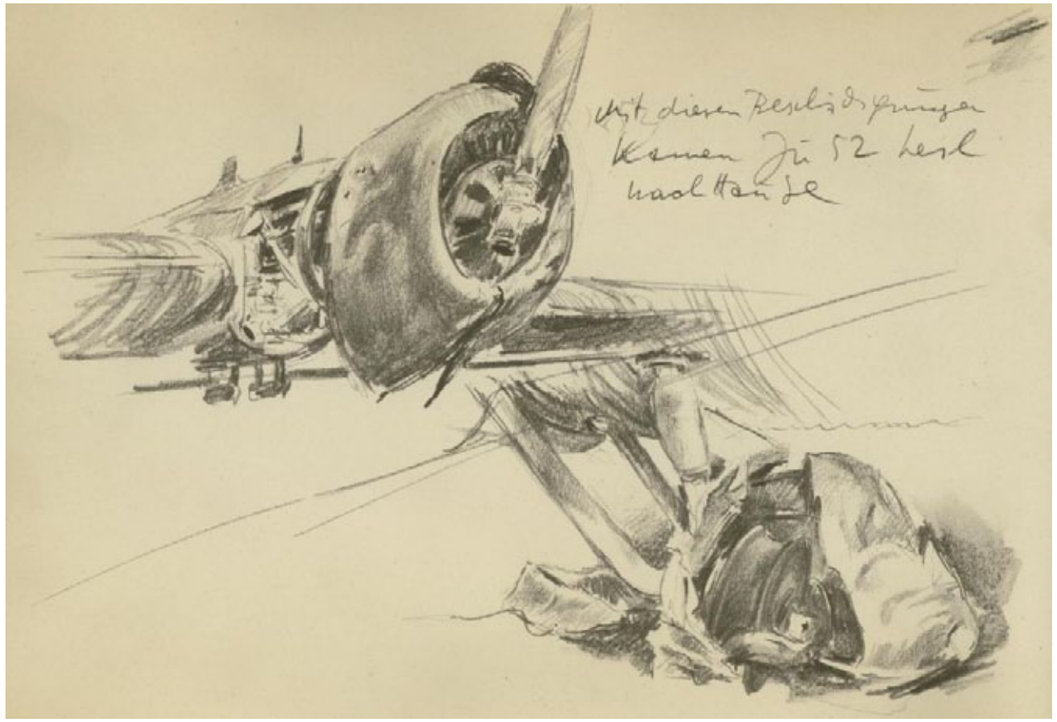
http://tinyurl.com/6yzt7g7
http://tinyurl.com/67atbab
http://tinyurl.com/2udq638
http://tinyurl.com/6e7d89r
(exemplos de ilustrações publicitárias de Hans Liska para a Mercedes)

FONTES:

http://hansliska.com; Wikipedia; familiares de Alexandre Birmoser

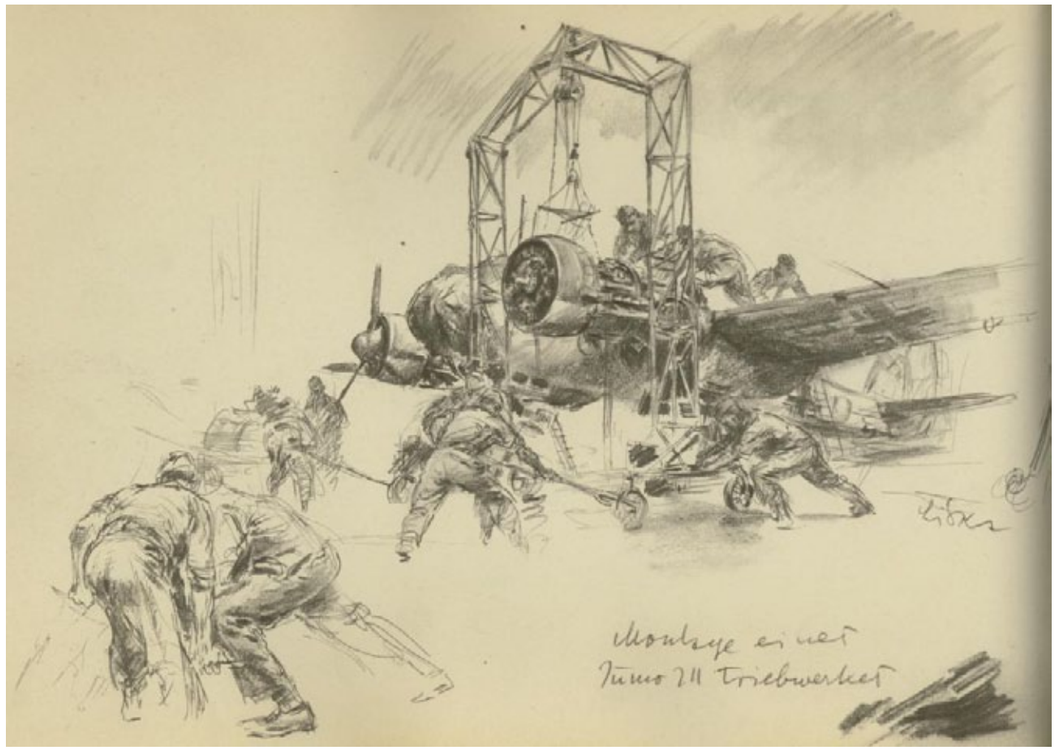
SKETCHBOOK: HANS LISKA

24a



24b

SKETCHBOOK: HANS LISKA

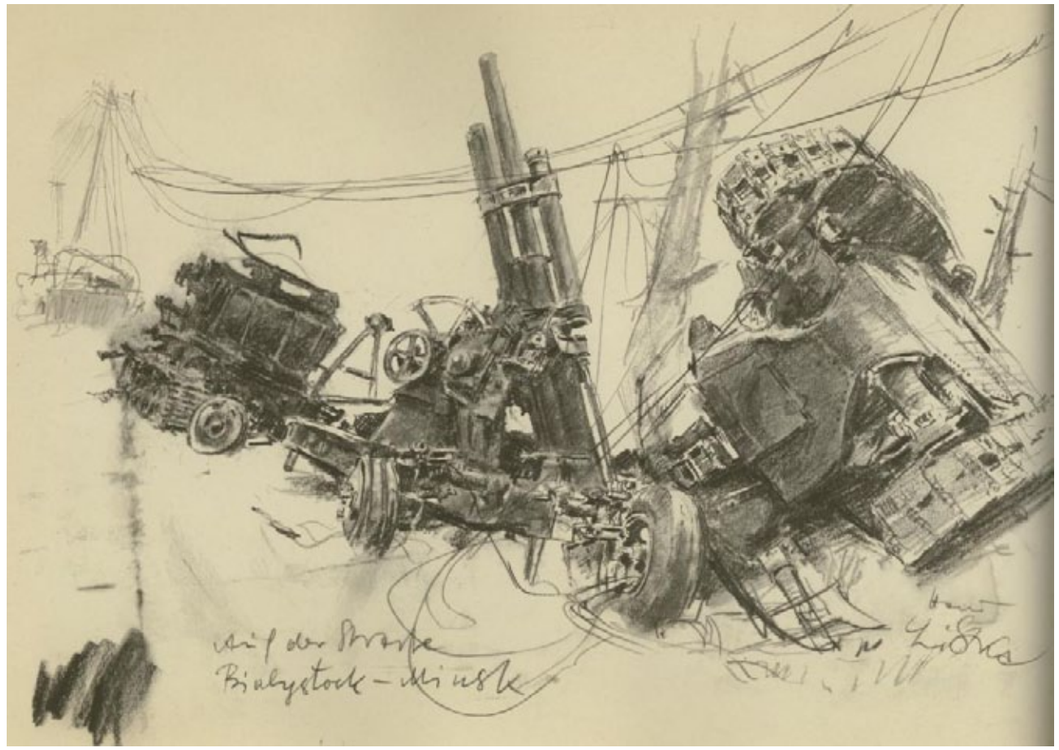


25a

25b

SKETCHBOOK: HANS LISKA

26a



26b

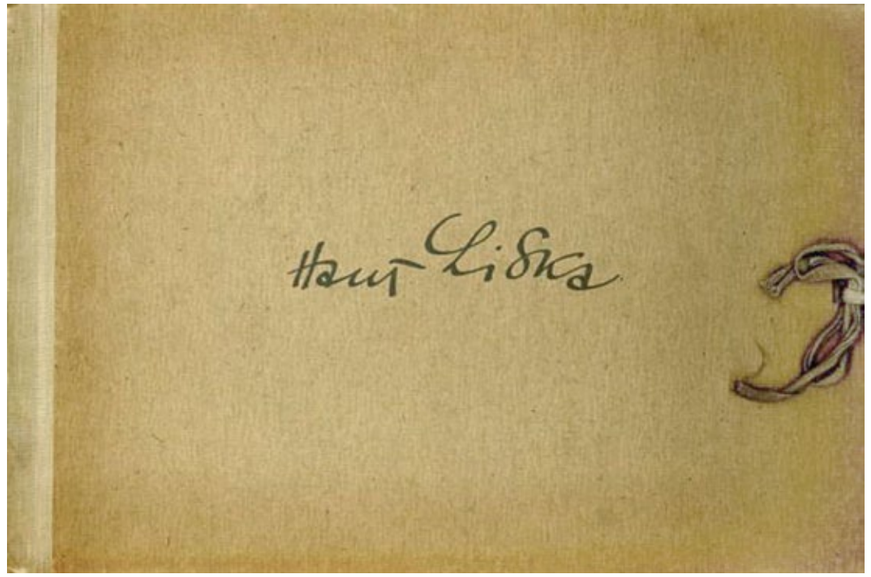
SKETCHBOOK: HANS LISKA

27a

27b

SKETCHBOOK: HANS LISKA

Acima, em uma das cenas mais tocantes do livro, um exemplo da insensatez da guerra, captada por Hans Liska. Abaixo, a capa do livro.



SKETCHBOOK: HANS LISKA

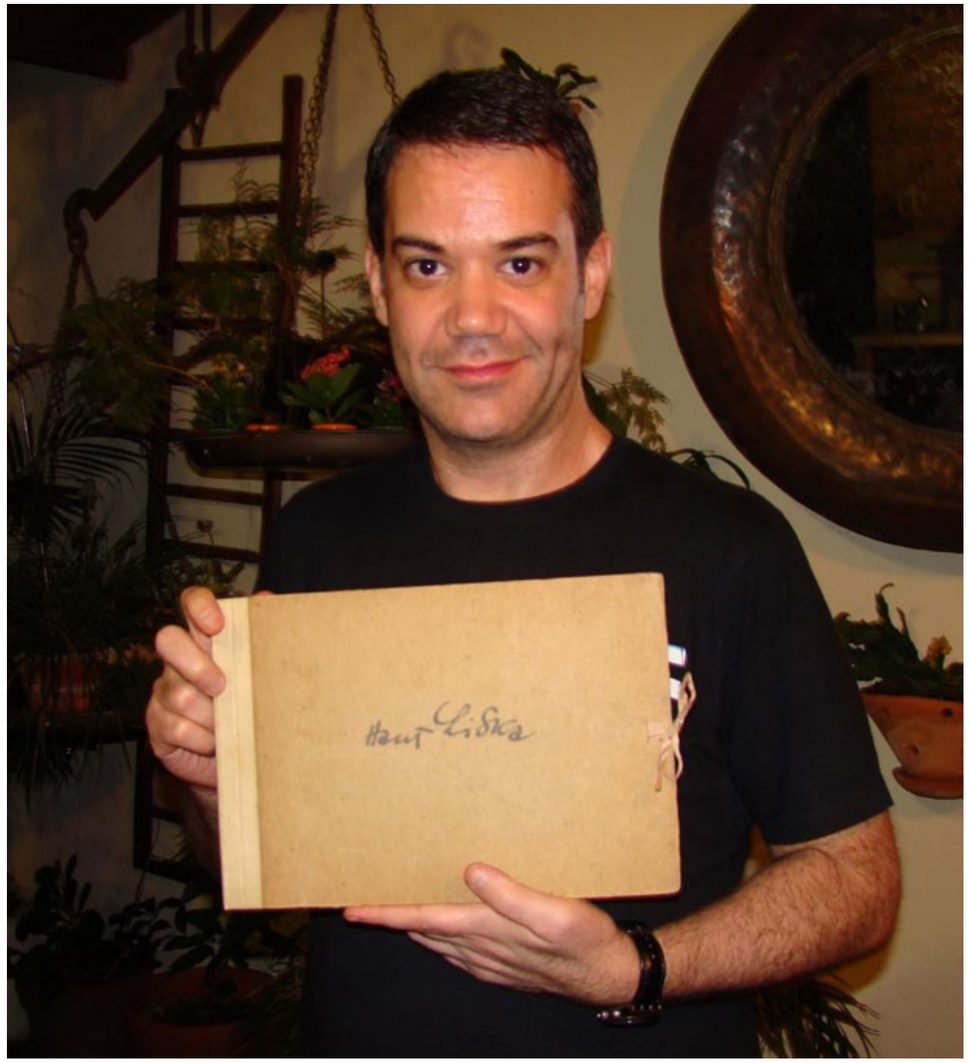
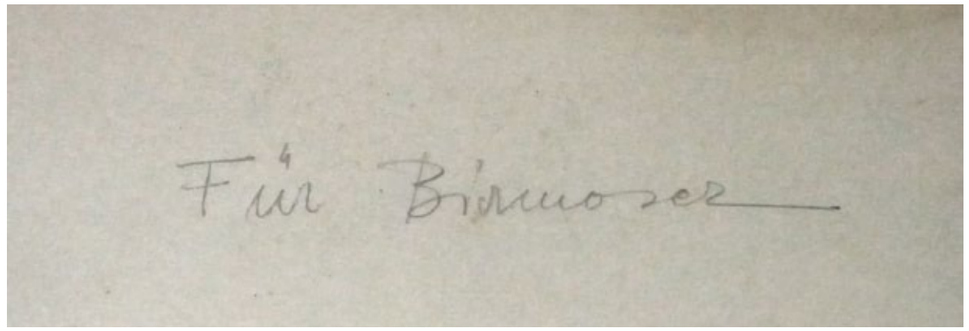


Foto: Montalvo Machado

Ricardo Antunes, editor da Revista Ilustrar, com o livro original de Hans Liska, na casa dos familiares de Alexandre Birmoser, em São Paulo. Abaixo, a dedicatória de Hans Liska no livro.



MARCUS PENNA

Foto: arquivo Marcus Penna

© Marcus Penna

Marcus Harada Penna, mais conhecido como Japs, é paulistano, ilustrador e tem em seu currículo o título de cientista de computação.

É especializado em ilustração digital, mas isso não o impede de tentar preencher seus sketchbooks com desenhos de pessoas sentadas nos metrôs e hamburguerias paulistanas. Tem uma fixação por fazer pixel art, desenhos japoneses das décadas de 70 e 80 com robôs gigantes, e videogames antigos.

Já trabalhou para a Editora Abril, GamePro, DC Comics, Future Publishing UK, Wunderman, entre outros, e tem o hábito de aceitar ilustrações que envolvam produzir dezenas de edifícios. Às vezes, ele até faz isso por diversão.

MARCUS PENNA

SÃO PAULO / SP

MPENNA@GMAIL.COM

WWW.MENTESDESIGN.COM.BR/MENTES_IMAGES

INTRODUÇÃO

Ter liberdade de criação pode ser um imenso problema. Sério mesmo.

Porque quando o cliente diz "Faça o que você quiser" ou "Faça o que achar melhor", a tal "liberdade de criação" vira na verdade uma "responsabilidade de criação": você não apenas tem que entregar um trabalho correto; tem que entregar um trabalho excepcionalmente bom ou pelo menos, que atenda às (nada baixas) expectativas dele.

Se ele está dando essa liberdade toda é porque realmente confia no seu trabalho (nota do ilustrador neurótico: pode ser que ele esteja tentando ser demitido, claro...)

Por que eu estou contando isso? Será que é porque eu gosto de transformar os meus textos em aventuras rocambolescas?

Ou porque o Ricardo tenha dito exatamente "Faça o que você quiser", ao me convidar a fazer parte da Ilustrar, e os parágrafos acima seriam medianamente adequados?

Fato é: ele disse. E logo em seguida, minha mente foi tomada por inúmeras possibilidades, quase todas envolvendo métodos fáceis pra terminar o trabalho o mais rápido possível. Provavelmente envolvendo sobras de alguma ilustração antiga (ou nem tão "sobras" assim).

Mas isso não seria divertido. E se você não tenta se divertir quando te deixam fazer o que quiser, melhor fechar a revista e ir procurar um psicólogo.

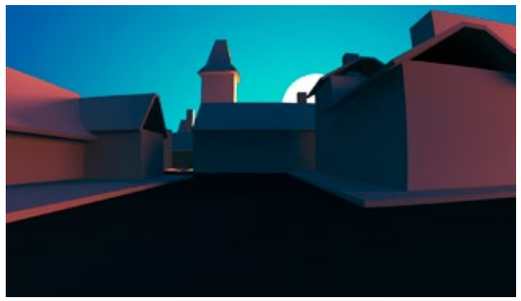
Divertido seria... projetar e produzir uma cidade pirata em 3D simulando visual de paper toy com texturas pintadas à mão (meu conceito de diversão é relativamente bizarro, move along...)!

Este step by step é um relato de como pode ser uma PÉSSIMA ideia tentar "se divertir".

CONCEITO E PROJETO

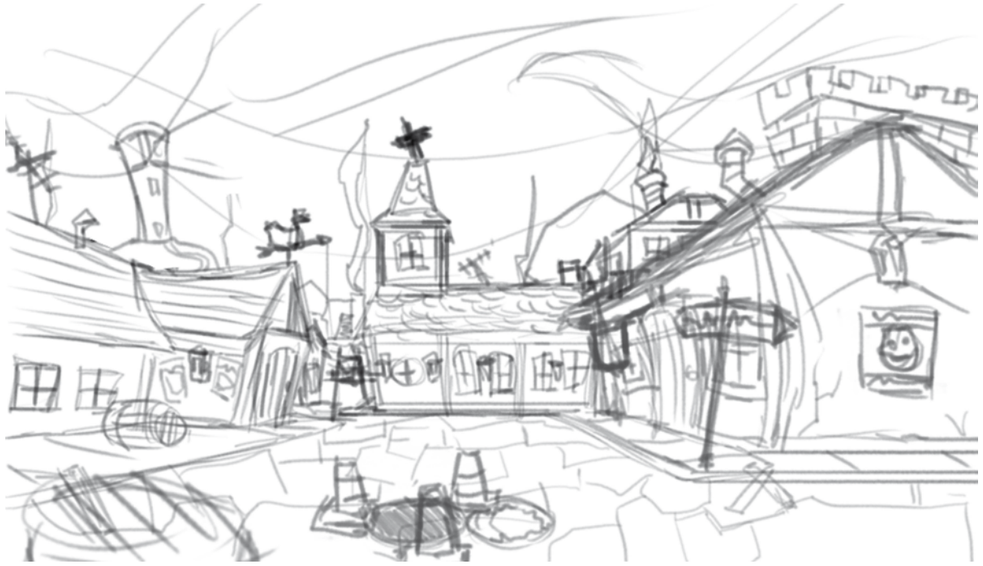
1 - A minha ideia inicial era produzir algo que provavelmente um cliente nunca me pediria, então eu decidi voltar aos meus 14 anos e procurei referências do velho e bom The Secret of Monkey Island para fazer uma cena de rua numa cidade "piratesca".

* Copyright LucasArts



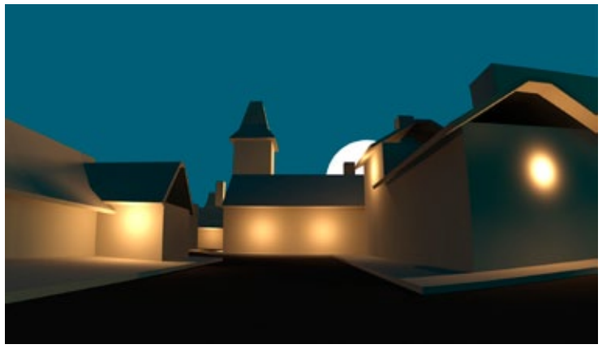
2 - Comecei o trabalho criando formas simples em 3D para "blocar" a cena toda antes de meter a mão na massa num esboço mais sofisticado.

A vantagem disso é poder ter liberdade de câmera e posicionamento das luzes, sem ter que se preocupar em desenhar tudo de novo.



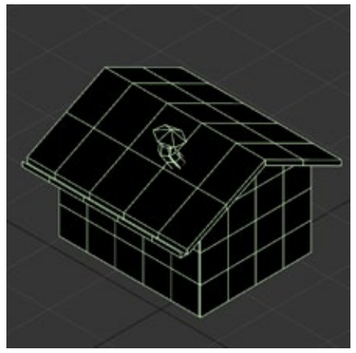
3 - No Photoshop, ajustei a posição para ter um pouco mais de céu, e desenhei bem porcamente por cima. Foi nessa hora que eu decidi jogar a lógica e o juízo pela janela e comecei a colocar certos absurdos na cena (Antenas? Bueiro? Cones?)

4 - Com a cena devidamente esboçada, imprimi uma versão bem clarinha do lápis em papel de aquarela numa impressora a laser (um Grain Fin de 190g, evite papéis com muita textura) para passar algumas demãos de tinta e explorar um pouco melhor o clima, as cores e ter uma referência em mãos na hora de modelar.

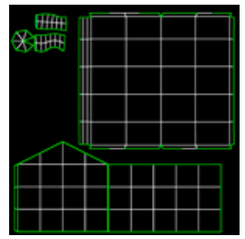


5 - Pra finalizar o projeto, voltei ao 3D para ajustar a câmera e fazer uma iluminação básica, levando em consideração o esboço no papel.

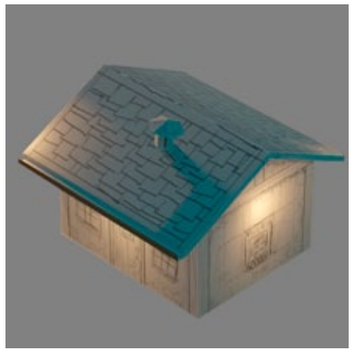
MODELAGEM E PINTURA



6 - A ideia de fazer em paper toy (eu chamo de "faker toy") é para acelerar a modelagem e unwrap do modelo. E assim sobra mais tempo para detalhar as texturas e memória para usar mapas grandes.



Note que, nesse momento, o modelo não parece tão... legal quanto no meu esboço, mas não se preocupe, caro leitor paciente: isso vai mudar.



7 - Eu ainda não estava muito certo a respeito de que acabamento eu iria usar (mais aquarelado? Mais "vetorial"? Mais "pinturesco"?).

Então preferi esboçar as principais estruturas da casa antes de jogar qualquer espécie de cor no objeto.

8 - Originalmente eu ia imprimir os templates de textura e pintar à mão com aquarela.

O problema é que isso ia demorar milênios e eu ia apanhar um monte até ter algo numa qualidade aceitável (covarde...).

A solução? Ir para o total oposto e partir para a velha, boa e previsível: "pintura a óleo no computador".

STEP BY STEP: MARCUS PENNA

9 - Para simular o efeito da pintura a óleo eu decidi trabalhar com múltiplas camadas de "tinta", o que torna o processo meio lento, mas é ótimo para tirar a cara de pintura digital.

Geralmente eu começo com a base de cor mais escura e vou abrindo os detalhes mais claros conforme a necessidade, tentando sempre dar uma "contaminada" na cor e provocando acidentes (falha na cobertura, escapulidas no "pincel"), e voltando à cor base, se for necessário apagar (nada de undo!).

Além do mais, piratas são péssimos pintores.

10 - Como vocês notaram lá em cima, a casa parece meio... reta. As linhas soltas (leia-se: tortas) lá no meu esboço inicial ficaram retas e sem graça: convenhamos, é mais fácil modelar e pintar texturas para objetos "comportados" do que em objetos "divertidos".

Pra resolver isso, decidi deformar a casa usando lattices! (sabe a ferramenta de Warp do Photoshop e do Illustrator: a mesma coisa, mas em três dimensões). Agora, os "nobres" habitantes do nosso porto pirata vão poder matar e pilhar em casas mais fofas.

Enxágue e repita o processo até que todos os prédios estejam prontos.

CASAS MODELADAS, "TEXTURADAS" E "AFOFADAS"... E AGORA?

11 - Bem, lembram que eu disse que era uma péssima ideia querer se divertir? Agora é a hora de pagar caro por ter aquele monte de ideias absurdas no planejamento. O básico da cena e composição estão acertados, agora "só" falta detalhar tudo.

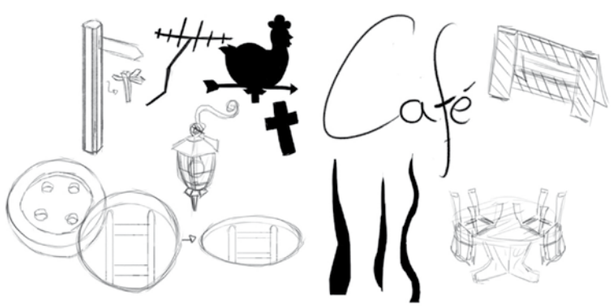
12 - Bravamente decidido a começar pela parte fácil, cozinhei um (não muito) belo fundo noturno para a nossa pequena (porém fora-da-lei) vila.

Basicamente só usei alguns brushes que estavam encostados no Photoshop e uma pitada de azuis.

13 - Para o piso, dei uma fuçada no velho e bom cgtextures.com para encontrar uma textura de tijolos concatenável e a usei como base pra dar uma cara mais caótica para a rua.

STEP BY STEP: MARCUS PENNA

14 - Ainda tomado pela preguiça, achei melhor planejar exatamente o que eu ia colocar em cena, então produzi uma versão preliminar da ilustra, fiz alguns ajustes de cor no Photoshop e comecei a desenhar diretamente por cima.



15 - Notem que algumas coisas do esboço inicial foram retiradas: mais especificamente: o farol do lado esquerdo e os cones no meio da rua.

Os cones porque achei que eles atrairiam demais o olhar para o centro da imagem e o farol porque deu preguiça.

16 - Essencialmente, a parte chata aqui é ficar fazendo testes o tempo todo pra ajustar/polir a cena: mexi na câmera, na iluminação (que em algum momento mudou substancialmente sem que eu tenha percebido), fiquei mudando cada elemento de lugar muitas vezes, retirei coisas e repintei o fundo.

RETA FINAL

17 - Quase nunca a imagem que sai do programa 3D é a mesma que vai para a página impressa ou para o filme. Em 99,99% dos casos, toda imagem passa por extensos ajustes de cor, contraste et cetera, para ficar melhor.

Não vou ficar me alongando muito nessa parte porque cada um tem seu próprio método e eu acho mais interessante experimentar do que seguir fórmulas prontas.

Eu geralmente vou fazendo combinações de layers de ajustes e modos de blending para ajustar as cores e o brilho da cena.

18 - Com apenas alguns testes, dá pra obter cenas com "climas" totalmente diferentes usando apenas Gradient Maps.

19 - Além disso, vou acrescentando seletivamente brilhos nas fontes luminosas e alguma profundidade de campo para dar um ar mais "fotografístico" à cena.

antes

depois

antes

depois

20 - Às vezes eu acrescento texturas por cima de tudo em modo Overlay para dar uma cara de grão de filme fotográfico, ou uso Selective Color para intensificar algumas tonalidades; tudo depende muito do visual a que você quer chegar. FINITO!

BY STEP: MARCUS PENNA

© Marcus Penna

34a

34b

Papel e Lápis, Apenas

por Renato Alarcão

Em 10 de janeiro de 2005 publiquei meu primeiro desenho no jornal Folha de São Paulo. Quando fui convidado pelo italiano Massimo Gentile, então diretor de arte daquele jornal, ele me deu a notícia de que eu seria o ilustrador da coluna do escritor gaúcho Moacyr Scliar.

A missão foi das mais interessantes e cumprida à risca semanalmente por quase dois anos (com grande prazer, diga-se de passagem). A peculiaridade do texto do Scliar na Folha de São Paulo era sempre começar com uma citação de alguma reportagem real veiculada naquele jornal. Lembro-me de exemplos como:
- "Está fazendo sucesso na internet um site que possibilita à pessoa confessar ao mundo aquilo que mais lhe atormenta ou envergonha..."
- "Enquanto no Brasil há brigas de galo, na China o quente são as brigas de grilos"
- "Homem fantasiado de Darth Vader assalta cinema"

Se começava com uma notícia real, o texto do Scliar, frequentemente, terminava em uma "punch line" divertida, aquela frase que arrematava com perfeição a bainha da história. Eu gostava muito do processo de geração de ideias para ilustrar aqueles textos.

Cheguei a trocar alguns e-mails com o escritor, e ele sempre me agradecia pelos desenhos e fazia elogios.

Eu já havia publicado pra lá de algumas dezenas de ilustrações na coluna do Moacyr Scliar quando recebi um convite da Edições SM para ilustrar um livro do escritor. Do outro lado da linha, o editor da SM me contou que meu nome havia sido recomendado pelo próprio Scliar. O livro se chamaria ABC do Mundo Judaico, e o formato horizontal me daria espaço para criar grandes ilustrações, que teriam como companhia na página apenas umas poucas linhas de texto. Cada letra do alfabeto corresponderia a um tema ligado à cultura judaica.

E assim, para estar à altura do desafio, mergulhei de corpo inteiro na pesquisa sobre a tradição judaica. Li livros, visitei o Chagall e o Rembrandt na minha estante inúmeras vezes, cacei imagens no Google, vi filmes (como "O Pianista", de Polanski e o "Mercador de Veneza" com Al Pacino espetacular no papel do judeu Shilock) e até assisti a uma peça de teatro maravilhosa chamada "A Alma Imoral", com texto do rabino Nilton Bonder.

Logo, logo os desenhos começaram a surgir no papel, contando histórias desde os tempos do Velho Testamento, de Abraão, Davi e Golias; outras

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

Foto: arquivo Renato Alarcão

© Renato Alarcão

explicavam o Êxodo e a tradição da Pêssach e havia as que celebravam a memória de escritores contemporâneos como Primo Levi e Elie Wiesel; havia no livro também letras difíceis de ilustrar como o N (de nazismo e neo-nazismo), G (de gueto, no caso, o de Varsóvia, na Polônia) e também conceitos como usura e... Deus.

Sobre este último verbete, confesso que tive uma certa dificuldade, afinal não há na tradição judaica o mesmo culto de imagens que se faz na religião católica, por exemplo. Faltavam-me referências e eu as encontrei na pesquisa.

Através do Scliar fui indicado a participar da exposição "Monsters and Miracles: a Journey through Jewish Picture Books", realizada no Skirball Cultural Center de Los Angeles em 2010 e que este ano aporta no Eric Carle Museum. Dentre os outros artistas participantes estão nomes como Art Spiegelman, Lasar Segall, Maurice Sendak, Ben Shahn, Marc Chagall, Uri Shulevitz, etc. Enviei para a exposição o meu desenho que ilustra o verbete "Zohar" no livro do Scliar.

O ABC do Mundo Judaico é hoje um dos meus trabalhos favoritos na área de ilustração infanto-juvenil. De fato aprendi muito ilustrando o livro e, naturalmente, aumentei meu respeito por aquela cultura de 6 mil anos de idade, chamada também de "povo do livro".

O prefácio do ABC Judaico foi escrito pelo bibliófilo José Mindlin, também judeu como o escritor Moacyr Scliar. Mindlin fala com muita sabedoria e mansidão sobre os conflitos surgidos após a criação do estado de Israel e sugere uma mensagem de esperança e de harmonia entre os povos. Nas últimas linhas do seu texto ele recomenda ao leitor que leia também o ABC do Mundo Árabe (que faz parte da mesma coleção).

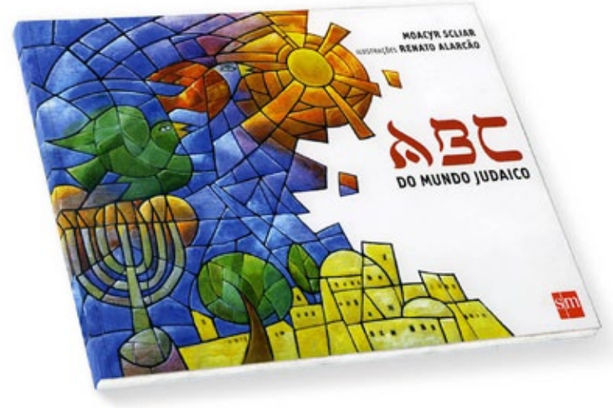
O imaginário fantástico e a tradição judaica sempre foram temas recorrentes na carreira literária deste que foi um dos maiores escritores contemporâneos brasileiros. Moacyr Scliar, com seu romance "O Centauro no Jardim" chegou a ser incluído numa lista com os cem melhores livros relacionados à história dos judeus dos últimos dois séculos, elaborada pelo National Yiddish Book Center.

Nas páginas de todos os jornais online vejo hoje a notícia sobre a morte do Moacyr Scliar (acontecida algumas horas antes de eu me sentar para escrever este artigo). Ao redor da manchete sobre o escritor, pipocam também notícias sobre as turbulências que agora chacoalham o mundo árabe. Em um ano é possível que os mapas tenham que ser redesenhados para explicar o resultado dos eventos de hoje.

Para ilustrar este artigo reuni alguns trabalhos que criei para ilustrar o texto de Moacyr Scliar. Perguntado certa vez sobre o seu processo de criação, o escritor respondeu:

"Não preciso de silêncio, não preciso de solidão, não preciso de condições especiais. Preciso só de um teclado."

Troque apenas o teclado por lápis e papel e você terá as palavras de um ilustrador apaixonado por seu trabalho.



COLUNA NACIONAL: RENATO ALARCÃO

RUNE BENNICKE

Foto: arquivo Rune Bennicke

© Rune Bennicke

Nascido na Dinamarca, viveu nos EUA e atualmente morando no Brasil, em São Paulo, Rune Bennicke sempre trabalhou com desenho animado.

Talentoso, trabalhou com diversos clientes em mais de 30 anúncios de TV para os EUA, mas a sua principal parceria de longa data tem sido com a Disney, onde colaborou de forma bastante ativa em produções como Lilo & Stich, Mulan, Irmão Urso, A Nova Onda do Imperadora e muitos outros.

Na Disney conheceu a ilustradora e animadora brasileira Rosana Urbes, com quem se casou e juntos montaram em São Paulo a produtora RR Animation Films, onde continuam colaborando com a Disney, além de muitos outros projetos.

RUNE BENNICKE

DINAMARCA / BRASIL - SP

RUNE@RRANIMATIONFILMS.COM

WWW.RRANIMATIONFILMS.COM

1 ***Como foi o seu início de carreira?***

Em 1991 fiz um estágio de uma semana em uma agência de publicidade em Copenhagen através da escola.

Eu queria ser um artista publicitário, fazendo ilustrações e gráficos, mas no fim da semana a agência sugeriu que talvez eu seria mais adequado para a animação e me deu o telefone para entrar em contato com a A-Film, um estúdio de animação que tinha feito negócios com eles, e também agendaram um encontro para eu ir mostrar o meu portfolio. Fui relutante, mas imediatamente me apaixonei pela ideia quando vi o estúdio, principalmente por causa da sensação do lugar, o cheiro de papel e café, todos os desenhos nas paredes e tantos artistas juntos em um só lugar.

Em 1992, uma semana após os exames finais, eu tive sorte suficiente e recebi uma oferta de trabalho na A-Film na produção do primeiro filme deles - eu tinha 16 anos na época.

2 *E o começo na animação?*

A animação foi o meu primeiro emprego de verdade.

Comecei como um artista fazendo CleanUp/Intervalação, mas após cerca de duas semanas de intervalações realmente terríveis e massacrando o trabalho de pessoas decentes, eles me deixaram fazer um pouco de animação, que eu peguei como um peixe nadando no chantilly.

Mas pelo menos eu estava apenas arruinando as minhas próprias cenas.

38a

3 *Quais as influências que você teve quando começou a desenhar?*

Meu avô, que é arquiteto e artista muito talentoso, me incentivou especialmente e me dava exercícios de desenho.

Minha mãe sempre desenhou, e meu pai e vários membros do resto da minha família pintam e desenham como um hobby, então desenho e qualquer tipo de esforço artístico foi sempre apoiado.

A revista Mad e o trabalho de Jack Davis e Mort Drucker foram uma grande influência no início, depois eu descobri os quadrinhos franceses/belgas, como Asterix e Spirou.

Eu era um grande fã de Uderzo e Franquin, e mais tarde Tome e Janry, que estavam desenhando a HQ de Spirou naquele momento, eu gastaria toda a minha mesada em quadrinhos e os dias babando em cima e copiando esses desenhos.

4 *E já adulto, quais os artistas que foram marcantes na sua formação?*

Quando tinha 14 anos eu achei uma cópia usada de Daan Jippes "Tea For Two" em uma loja de livros antigos. Tinha a diversão, estilo e influência dos artistas franceses/belgas, mas também, me pareceu, um elemento de desenho "real".

Era muito menos formulado e mais uma caricatura de algo real. Seus personagens eram mais vigorosos e ele usou muitos tipos diferentes de formas do corpo que eu nunca tinha visto antes em uma história em quadrinhos.

A mistura de Daan em soluções de cartoon e caricatura cuidadosamente pesquisada com uma espécie de coragem artística ainda é o que busco no meu trabalho.

38b

5 *Para você, como artista, qual o diferencial entre a animação tradicional e a digital?*

Na animação tradicional 2D eu sou, pelo menos teoricamente, capaz de desenhar e fazer todas as decisões visuais, desenho por desenho e cena por cena na base; eu sou livre para ser bem-sucedido ou não por conta própria.

Na animação digital, um monte de opções visuais são feitas por você, o que significa que se você for azarado pode acabar sendo severamente limitado pelo trabalho de outras pessoas.

Na prática, para um animador não-supervisor, a diferença não é muita, mas eu tenho sempre, talvez exageradamente, apreciado o lado do desenho na animação.

É popular entre animadores citar a "magia" da primeira vez em que você vê os desenhos ganhando vida, quando você vê o personagem pensando e agindo, como sendo o momento em que os animadores se apaixonam com o meio, mas para mim sempre foram apenas os desenhos.

Eu queria saber o que os animadores sabiam. Faziam 24 ótimos desenhos por segundo (eu pensava), enquanto eu não conseguia fazer nem mesmo um.

6 *Então qual é a sua real paixão na animação?*

Eu amo a parte da animação sobre a atuação e o movimento, e sonho em fazer um projeto onde possa experimentar todas as ideias de atuação que eu tive ao longo dos anos que, por qualquer motivo, não eram certas para os projetos e os personagens que trabalhei... mas, eu sonho em realiza-los desenhando.

15 PERGUNTAS PARA: RUNE BENNICKE

7 *Numa época em que a animação digital é quase padrão de mercado, o que o faz continuar na animação tradicional 2D?*

Sendo ou não, fazer em 2D é uma escolha, ou uma opção estética, alguns estilos prestam-se melhor em 2D ou 3D, ou é uma opção comercial estratégica.

Haverá muito provavelmente sempre algo em 2D acontecendo, especialmente em shows de TV e comerciais. Para projetos mais curtos e simples, animação desenhada à mão também é geralmente mais barata e mais rápida para produzir.

8 ***Você saiu da Disney há 6 anos, quando eles passaram todo o departamento de animação tradicional para digital, e agora o chamaram de volta por estarem reinvestindo em animação tradicional. Acha que esse novo interesse pela animação tradicional se deve por qual motivo?***

Eu não estou certo de que podemos falar ainda de um regresso à animação tradicional, ou se nunca vai voltar a ser mais do que umas poucas produções menores aqui e ali.

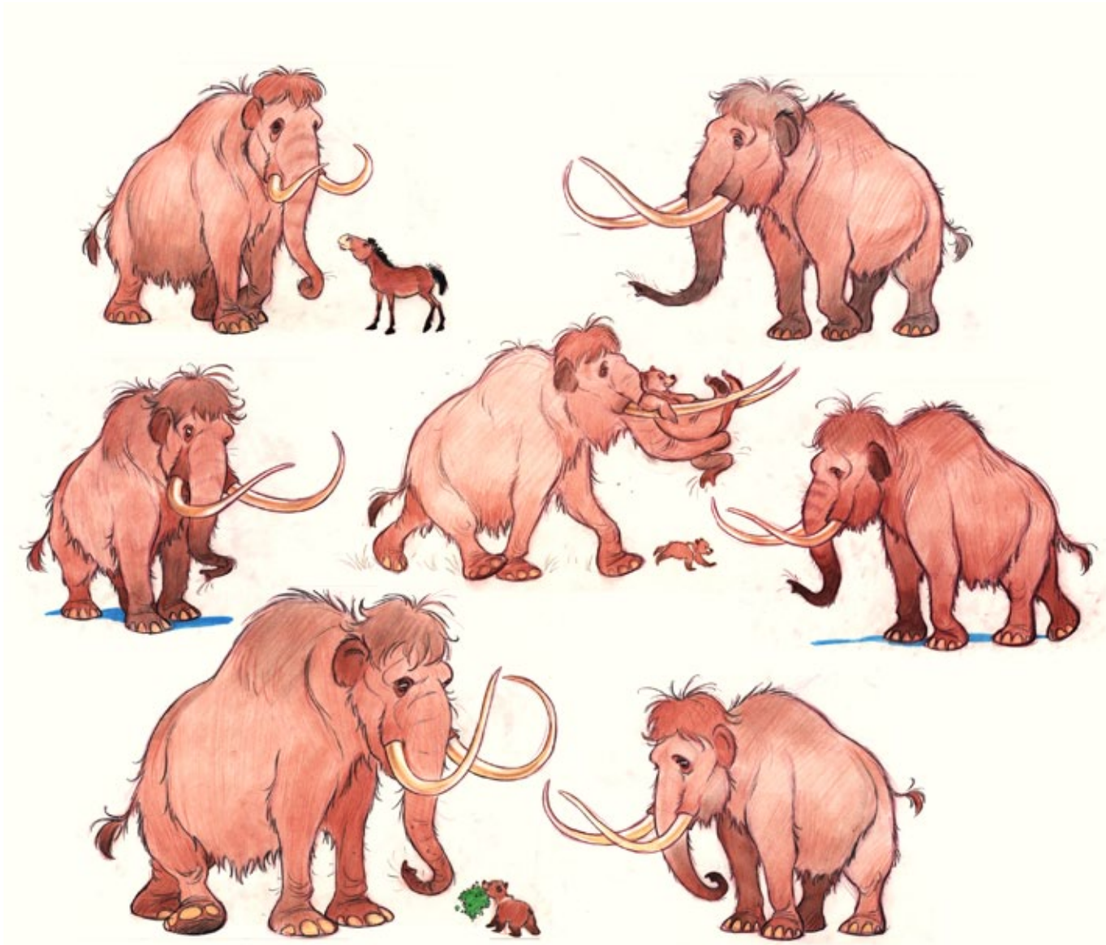
9 ***E isso se reflete no mercado de animação de alguma forma?***

Não tenho dúvida de que existe um mercado para animações 2D de qualidade, mas a primeira coisa que temos de superar, se quisermos ser bem-sucedidos comercialmente, é o preconceito de que 2D é antiquado, para crianças e, pior de tudo: chato.

Claro, os dias em que havia apenas 3D, 2D e recursos stopmotion se foram - e isso há um bom tempo.

Se houver um retorno à animação desenhada à mão vai ser um híbrido digital e tradicional, com certeza.

Entre uma produção 2D feita para se sentir quase como em 3D e uma em 3D com personagens de estilo 2D, AfterEffects, ToonBoom, TVPaint, etc., não se pode dizer como o futuro da animação "tradicional" vai ser.



10 ***Animação é essencialmente um trabalho de paciência. Nesse sentido, qual o filme mais complexo de que você já participou?***

Todas as produções de filmes animados são assustadoramente complexas, e é sempre uma surpresa para mim que nenhuma delas nunca tenham sido assim comigo.

Uma animação tradicional, trabalhando com cenários ou elementos 3D, é tecnicamente uma das coisas mais difíceis de fazer.

Eu tinha uma cena em Lilo e Stich com 4 personagens em uma motocicleta em 3D que era quase impossível para mim na época.

Trabalhar com todos os prints dos cenários e vários personagens em todos os níveis separados, tudo sobre os registros ao mesmo tempo é confuso e avassalador.

Em 2009 eu ajudei os nossos amigos na Animaholics com algumas cenas de Chico e Rita, a última cena que eu fiz teve mais de 670 quadros de tempo (cerca de 28 segundos), com dois personagens baseados em atores de ação ao vivo e com um movimento de câmera 3D.

A cena chegou com as impressões dos cenários dos atores ao vivo, os traçados dos atores e uma infinidade de desenhos; ele pesava uma tonelada e me custou um dia só para organizá-la. Dessa eu quase desisti.

15 PERGUNTAS PARA: RUNE BENNICKE

11 ***E qual o que deu mais prazer em trabalhar?***

Animando sobre Irmão Urso foi, de longe, a melhor experiência que tive trabalhando profissionalmente. Fui incrivelmente sortudo por trabalhar com David Nethery, um grande artista de CleanUp que fez os desenhos finais para a mãe de Koda e Tug.

12 ***Qual foi o diferencial nesse filme?***

Na maioria dos grandes estúdios existe geralmente uma espécie de rivalidade entre CleanUp e Animação.

Os profissionais da animação basicamente sentem que o CleanUp mudou o trabalho dos animadores e, geralmente, para pior, enquanto os profissionais de CleanUp geralmente pensam que os animadores não conseguem desenhar os personagens e deixam muita coisa para o CleanUp.

Quando começamos a mãe de Koda, David e eu concordamos que iríamos tomar as decisões juntos.

Eu mostraria a ele as minhas cenas esboçadas antes de mostrar aos diretores, tantas vezes quanto eu pudesse, então eu teria uma chance de corrigi-las se houvesse qualquer coisa que David quisessem mudar.

Gostava de entrar para trabalhar de manhã e ver uma das minhas fitas de referência do urso e, invariavelmente, eu ficaria extremamente inspirado e querendo mudar tudo que eu tinha feito até esse ponto por causa de algo que eu tinha visto no vídeo ao vivo.

Foi uma época muito criativa para mim.

13 ***Pouca gente acompanha o processo anterior à produção de uma animação, que envolve o estudo de personagens - trabalho no qual você está sempre envolvido. Qual a maior dificuldade na caracterização de um personagem para animação?***

A parte mais difícil ao conceber um personagem, como na maioria das coisas, é fazer certo.

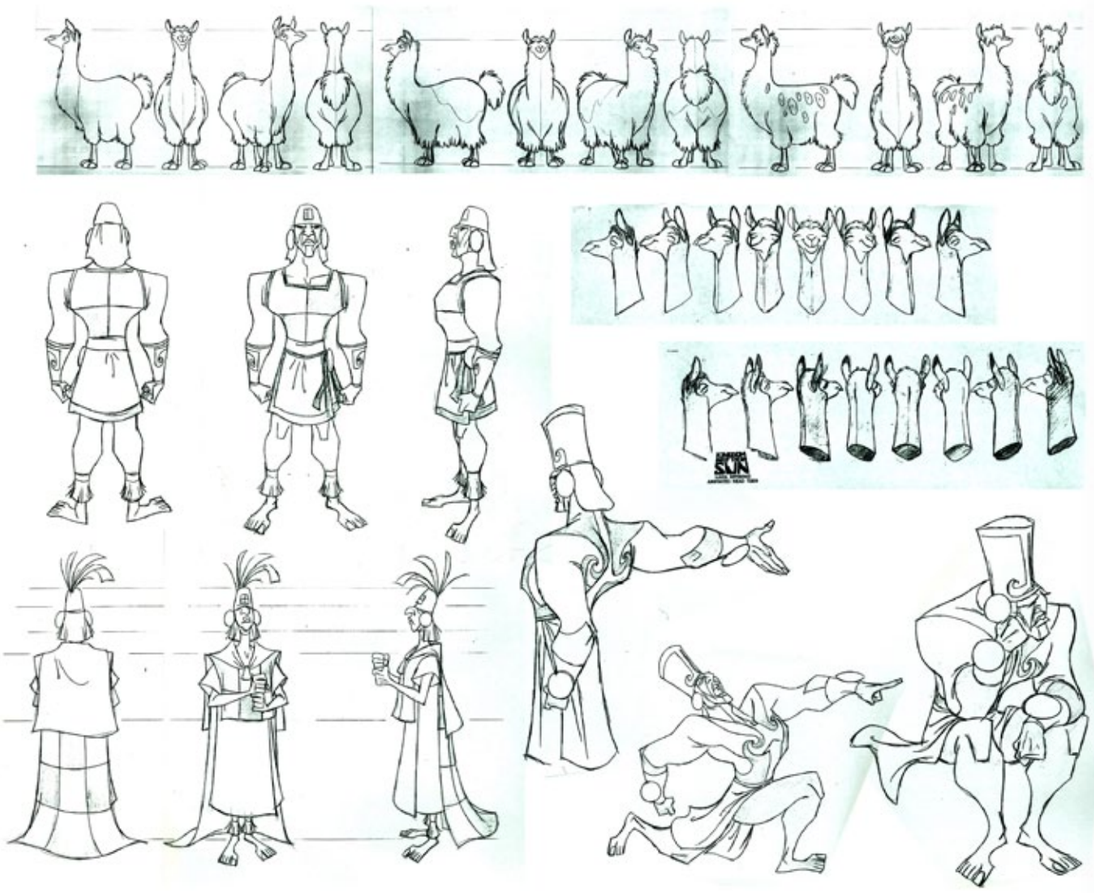
Somente juntando algumas formas divertidas e expressões bobas é bastante fácil, mas fazer direito pode às vezes parecer quase impossível.

Em Irmão Urso tínhamos uma equipe de designers talentosos incluindo Terryl Whitlatch, Hans Bacher, Seiperman Harald, Blaise Travis e os diretores Aaron Blaise e Bob Walker, e nós desenhamos os ursos durante 3 meses antes que tivéssemos nosso primeiro avanço.

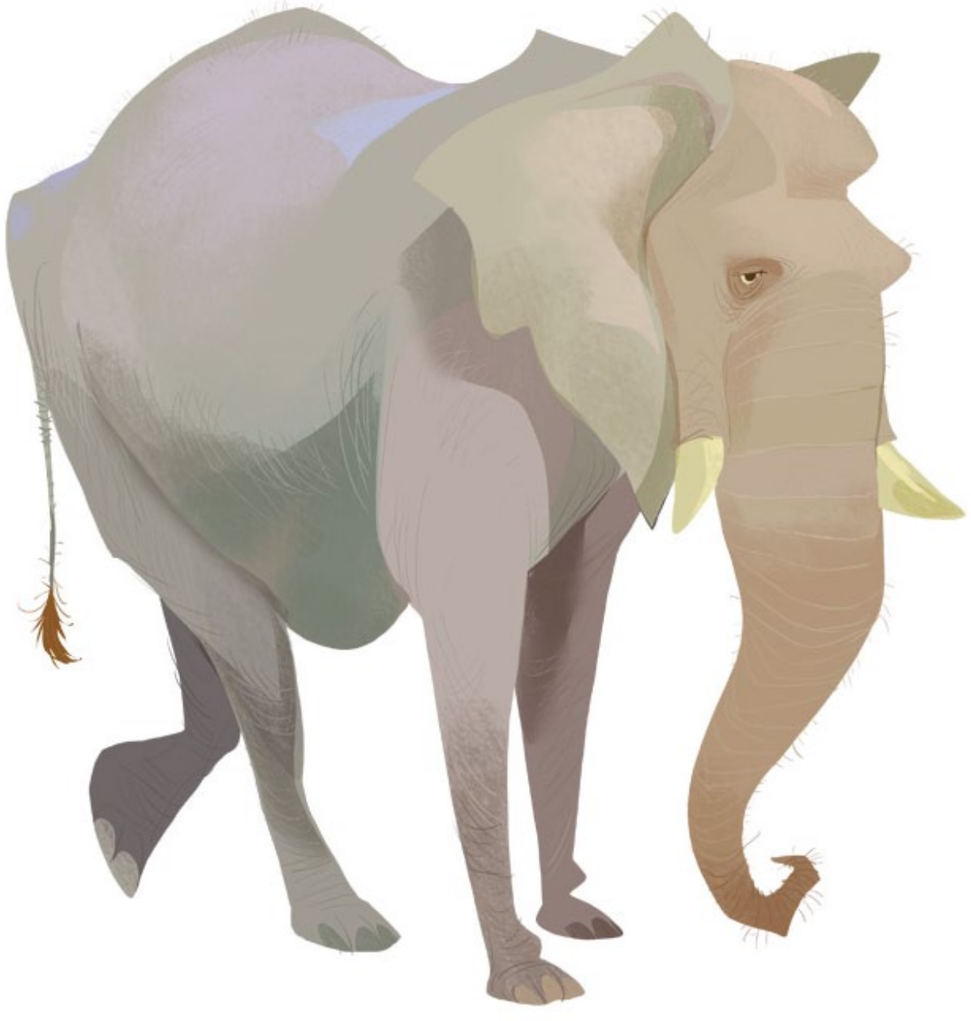
14 ***De alguns anos para cá tem surgido uma nova geração de animadores, cada vez mais experimentais e com desenhos alternativos, bem longe do padrão clássico Disney, que durou décadas. Na sua opinião, o que tem levado a essa mudança?***

Eu realmente não acho que isso é uma coisa nova. As pessoas vêm fazendo animações originais e diferentes há muito tempo.

Mas, com o computador e os softwares de animação variados, muito mais pessoas têm a possibilidade de produzir e, mais importante, terminar seus projetos pessoais.



42a



42b

15 PERGUNTAS PARA: RUNE BENNICKE

15 *Que animações você considera obrigatórias serem vistas por todos os artistas?*

Hehehe, realmente não deveria ser necessário dizer a ninguém o que eles têm que assistir. Você não pode impedir as pessoas que estão interessadas em animação de encontrar e assistir a tantos filmes quanto puderem. Também é diferente a reação que as pessoas tem.

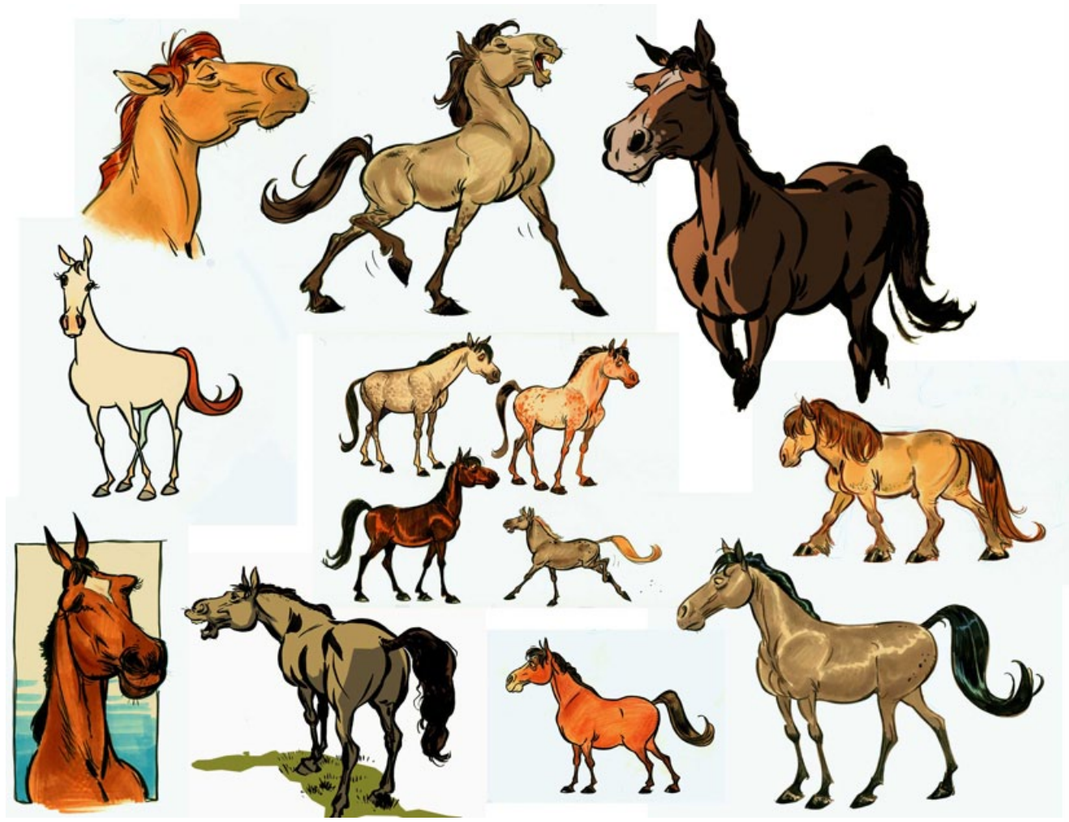
Para mim, alguns dos filmes que mais me impressionaram foram, primeiro, O Livro da Selva (Mogli) e Rescuers, principalmente por causa do trabalho incrível de Milt Kahl em ambos os filmes; mais tarde, Secret of NIMH que eu adorava, em parte, devido à complexidade dos personagens e belos desenhos.

O trabalho surpreendente de Robin Budd sobre Rock and Rule foi uma grande inspiração para mim.

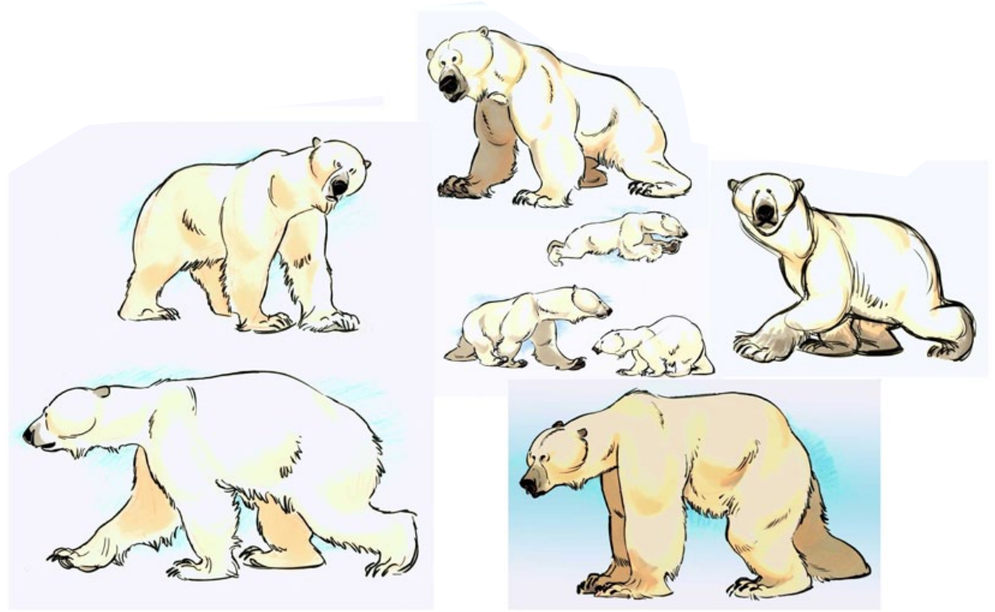
Memories, e principalmente o trecho de Magnetic Rose foi o primeiro de muitos filmes japoneses que mudaram a maneira como eu pensava a respeito da animação. E a lista continua.

Esta é, naturalmente, só a minha opinião e eu não sou de nenhuma maneira um perito nessa área.

15 PERGUNTAS PARA: RUNE BENNICKE

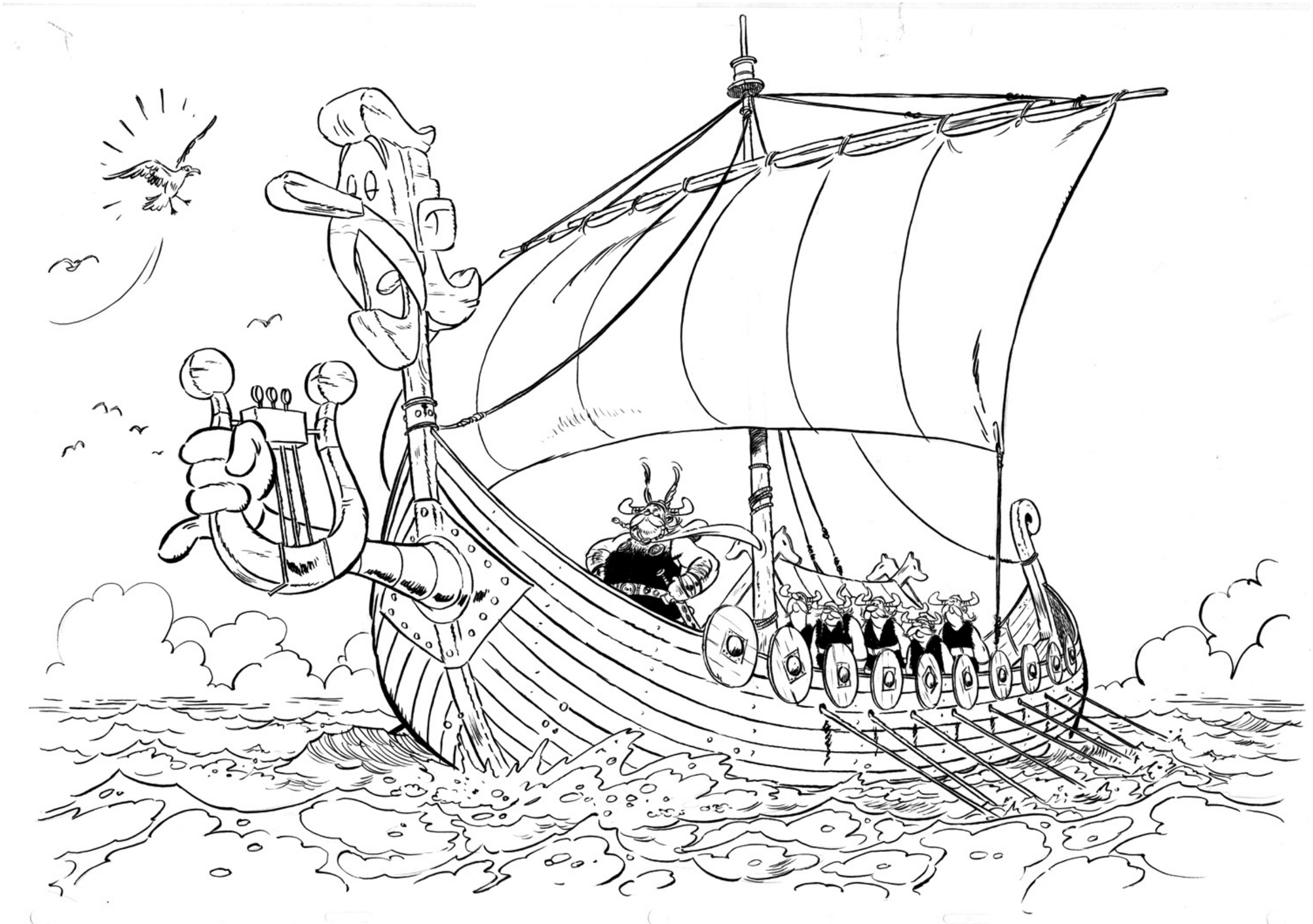


44a



44b

15 PERGUNTAS PARA: RUNE BENNICKE



45a

45b

15 PERGUNTAS PARA: RUNE BENNICKE

© Guilherme Maueler

GUILHERME MAUELER

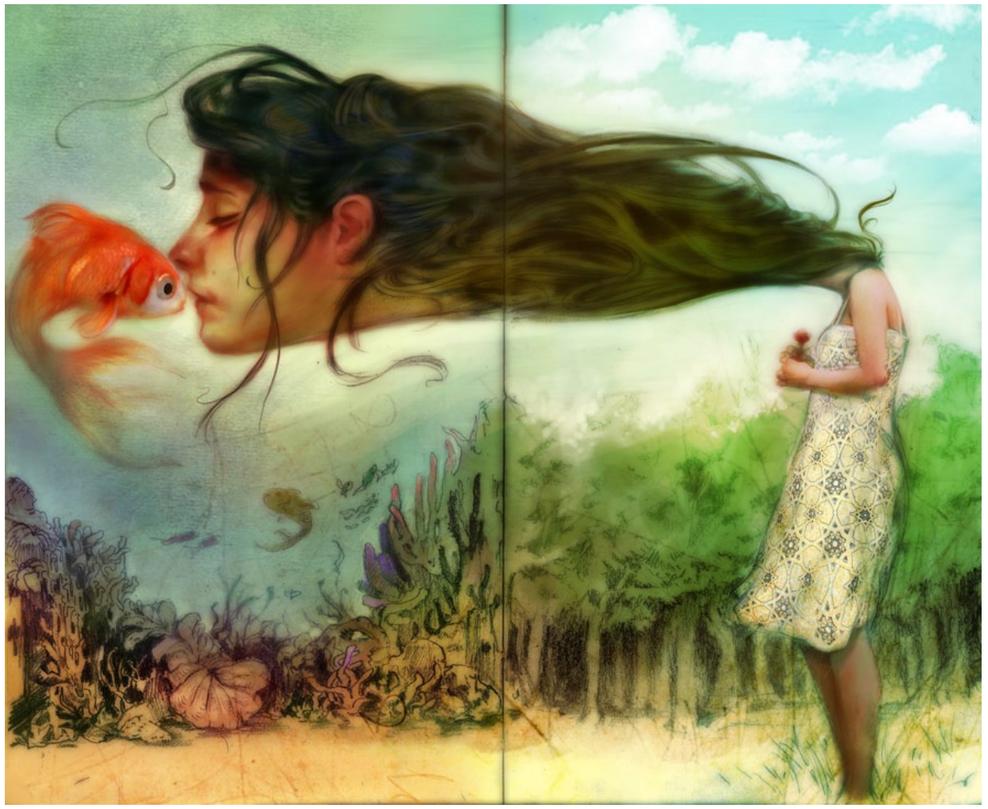
EDINBURGO / ESCÓCIA

GMAUELER@GMAIL.COM

WWW.GATZ.COM.BR

46a

46b



47a

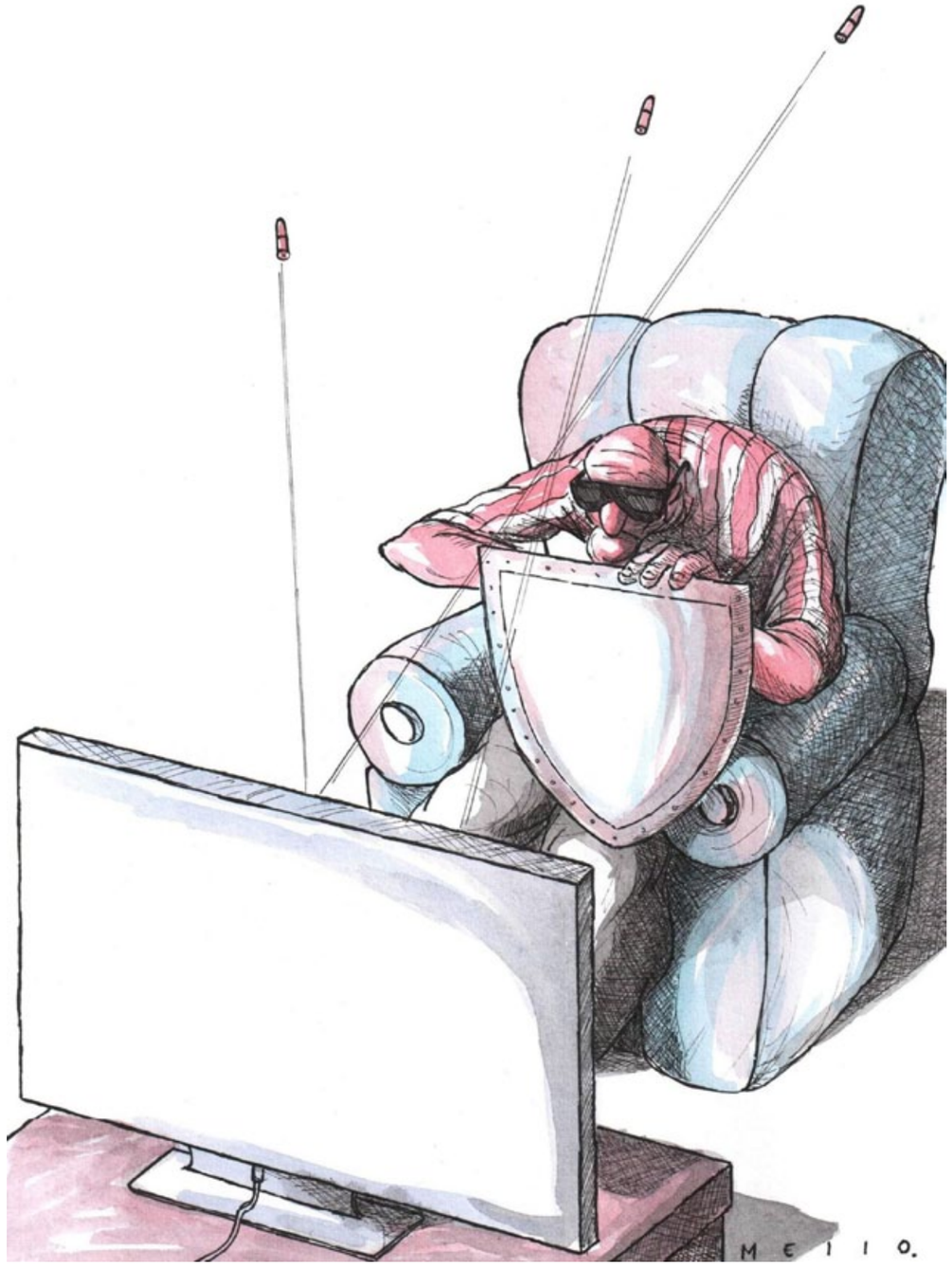
47b

ESPAÇO ABERTO - GUILHERME MAUELER

© Silvano Mello

SILVANO MELLO

JABOTICATUBAS / MINAS GERAIS
MELLO.CARTOON@YAHOO.COM.BR
HTTP://MELLOCARTUNISTA.BLOGSPOT.COM



49a

49b

ESPAÇO ABERTO - SILVANO MELLO

© Felipe Moreira

FELIPE MOREIRA

SANTA RITA DO PASSA QUATRO / SÃO PAULO
MOREIRA.FELIPE91@GMAIL.COM
WWW.FELIPEILUSTRADOR.CARBONMADE.COM

50a

50b

51a

51b

ESPAÇO ABERTO - FELIPE MOREIRA

© Waldomiro Neto

WALDOMIRO NETO

LONDRINA / PARANÁ

CONTATO@WALDOMIRONETO.COM

WWW.WALDOMIRONETO.COM

53a

53b

ESPAÇO ABERTO - WALDOMIRO NETO

© Fernando Raposo

FERNANDO RAPOSO

RECIFE / PERNAMBUCO
FERNANDORAPOSO3000@YAHOO.COM.BR
HTTP://FERNANDORAPOSO.BLOGSPOT.COM

54a

54b

55a

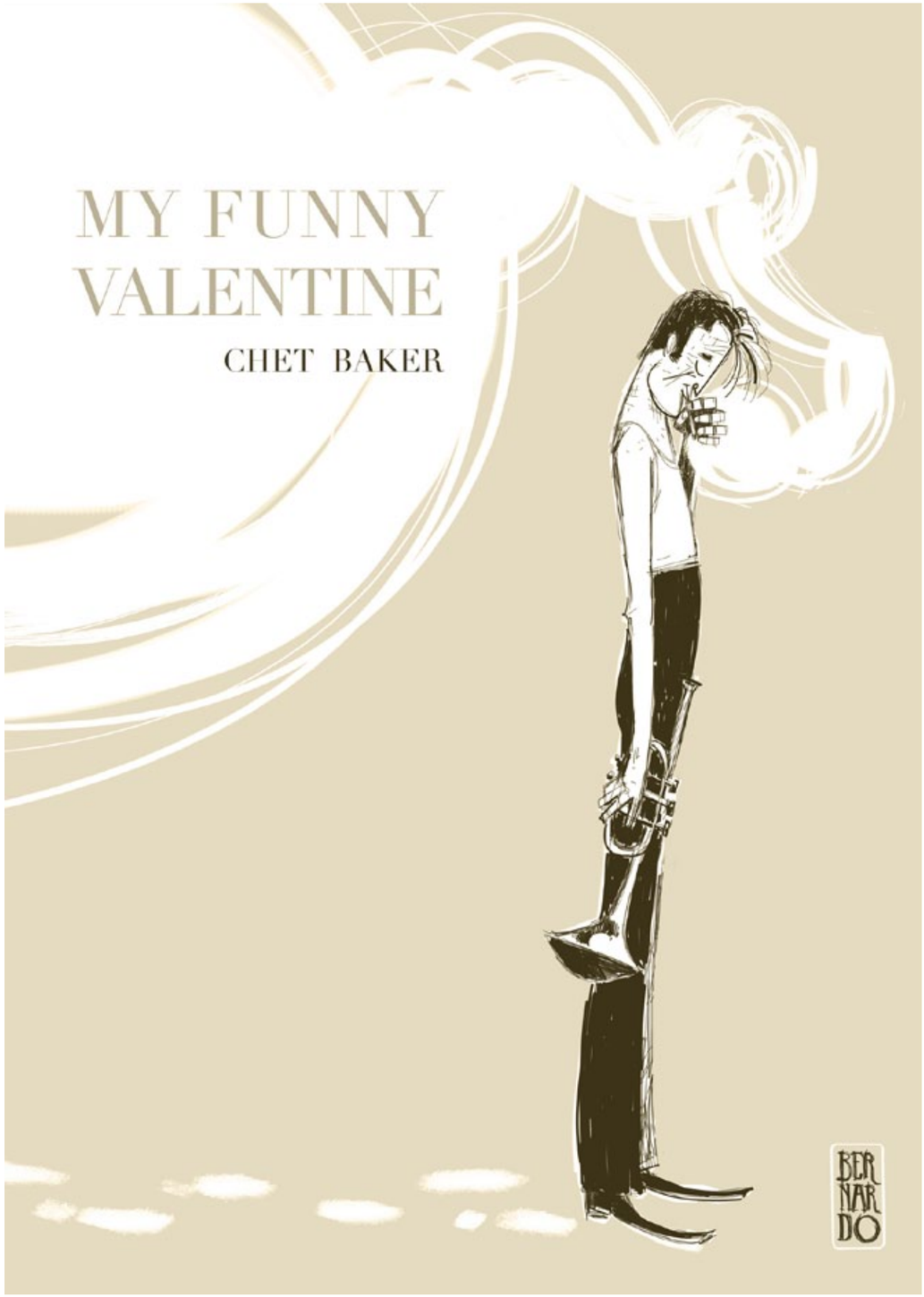
55b

ESPAÇO ABERTO - FERNANDO RAPOSO

© Bernardo França

BERNARDO FRANÇA

SÃO PAULO / SP
ALCANTARAEFRANCA@GMAIL.COM
HTTP://DELABURNS.BLOGSPOT.COM



57a

57b

ESPAÇO ABERTO - BERNARDO FRANÇA

© Bernardo França

espaço aberto

Como participar

A Revista Ilustrar abriu espaço para os leitores, fãs e amigos que queiram ter seus trabalhos divulgados na mais importante revista de ilustração do Brasil, através da seção Espaço Aberto.

Para participar é simples: mande um e-mail com o título "ESPAÇO ABERTO" para **ricardoantunesdesign@gmail.com** com o nome, cidade onde mora, e-mail e site que pretenda ver publicados, uma autorização simples de publicação dos trabalhos na revista, e no mínimo 7 ilustrações a 200 dpi (nem todas poderão ser usadas).

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

Espaço Aberto, a sua entrada na Revista Ilustrar.

ANÚNCIOS FORA DE MÃO

Ok, todo mundo já viu isso, mas é sempre interessante rever anúncios antigos e perceber como os hábitos mudam, em especial hoje em dia, onde vivemos a época do politicamente correto.

O que era certo ou aceitável, antes, hoje parece uma aberração.

Mulher submissa apanhando em casa, Papai Noel vendendo cigarro e fumando, médicos fumando mais ainda, crianças brincando com lâminas de barbear e armas, racismo... Está tudo lá, nas propagandas do passado, que hoje seriam impensáveis serem publicadas.

Basta procurar no Google por "TOP 48 ADS THAT WOULD NEVER BE ALLOWED TODAY" e encontrarão vários blogs mostrando uma coleção incrível de anúncios... Como sugestão, aqui fica só um desses blogs:

http://tinyurl.com/2wganl5

PASSEIO PELA CAPELA SISTINA

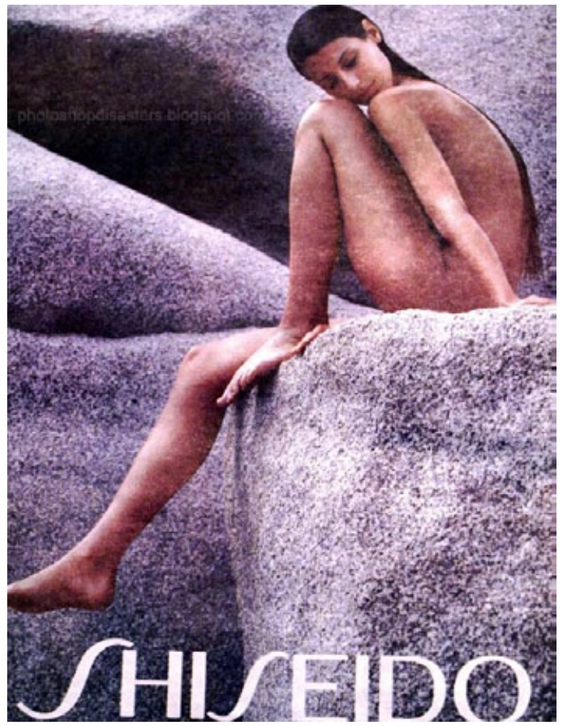
O Vaticano disponibilizou na internet um site sensacional, onde é possivel fazer um passeio em 360 graus pela Capela Sistina.

Assim, para quem não pode ir até a Itália, esse site permite ver em detalhes o extraordinário trabalho de Michelangelo com seus personagens robustos, nessa pequena mas impressionante capela.

Até o trabalho do piso, pouco comentado, é sensacional:

http://tinyurl.com/ygspf5h

DESASTRES DO PHOTOSHOP



Um dos mais conhecidos e divertidos sites relacionados a design, o PHOTOSHOP DISASTERS mostra anúncios, posters, capas e tudo mais do mundo editorial onde fotos foram mal retocadas no Photoshop... Tudo material real e veiculado.

Em alguns casos mal dá para se perceber a falha e é preciso bastante atenção para descobrir o erro, mas em outros casos a aberração é tão grande que fica difícil entender como foi aprovado e veiculado.

Diversão garantida por horas de pesquisa nos arquivos do site, que já rendeu até processos de empresas que se sentiram lesadas pela exposição das fotos mal (e às vezes porcamente) retocadas.

http://www.psdisasters.com

PIN-UP & CARTOON GIRLS

Para os fãs de pin-ups, mais um site bacana sobre o tema está disponível na internet.

No PIN UP & CARTOON GIRLS é possível encontrar uma lista com centenas de artistas, atuais e do passado, em todos os estilos, técnicas e gêneros, desde trabalhos a tinta a óleo dos anos 30 a trabalhos recentes em 3D realista.

http://tinyurl.com/6y2gjrd

links de importância

- **GUIA DO ILUSTRADOR - Guia de Orientação Profissional**
  www.guiadoilustrador.com.br

- **ILUSTRAGRUPO - Fórum de Ilustradores do Brasil**
  http://br.groups.yahoo.com/group/ilustragrupo

- **SIB - Sociedade dos Ilustradores do Brasil**
  www.sib.org.br

- **ACB / HQMIX - Associação dos Cartunistas do Brasil / Troféu HQMIX**
  www.hqmix.com.br

- **UNIC - União Nacional dos Ilustradores Científicos**
  http://ilustracaocientifica.multiply.com

- **ABIPRO - Associação Brasileira dos Ilustradores Profissionais**
  http://abipro.org

- **AEILIJ - Associação de Escritores e Ilustradores de Literatura Infantil e Juvenil**
  www.aeilij.org.br

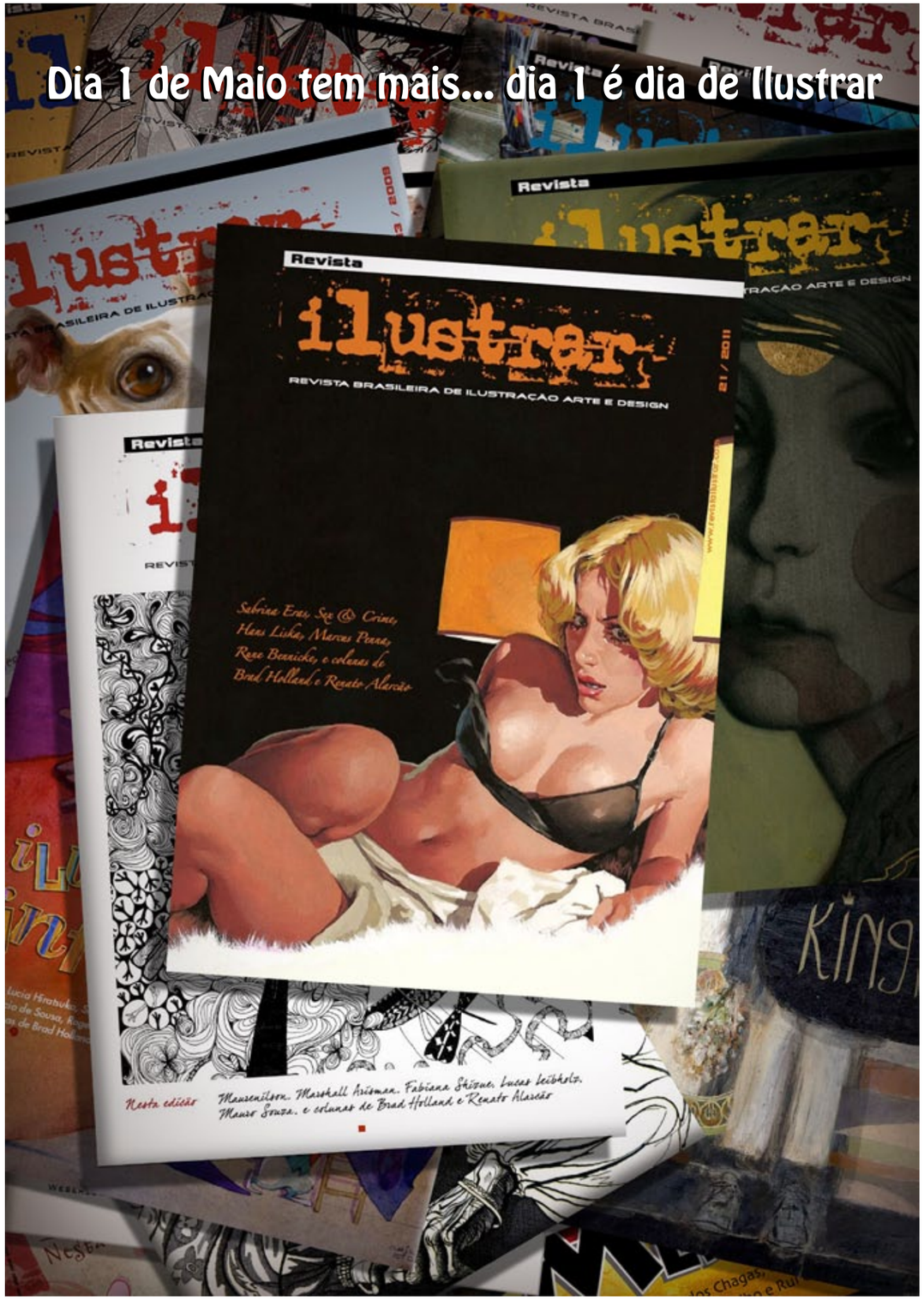
- **ADG / Brasil - Associação dos Designers Gráficos / Brasil**
  www.adg.org.br

- **ABRAWEB - Associação Brasileira de Web Designers**
  www.abraweb.com.br

- **CCSP - Clube de Criação de São Paulo**
  Aqui encontrará o contato da maior parte das agências de publicidade de São Paulo, além de muita notícia sobre publicidade:
  www.ccsp.com.br

- **TUPIXEL - Maior banco de dados de ilustradores do Brasil**
  www.tupixel.com.br

60a



60b

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**

Uma produção

www.referencepress.com

http://referencepress.blogspot.com

www.revistailustrar.com