





Ilustrando em várias áreas...

antendo o objetivo de divulgar todas as formas de ilustração, a Revista Ilustrar trouxe, nesta edição nº 6, convidados dos mais variados campos, divulgando algumas áreas de atuação pouco comentadas.

Na seção Portfolio temos o premiado e conhecido i<mark>lustrador</mark> Kako, com seu estilo inconfundível, falando de se<mark>u trabalho</mark> e de suas influências, além de ser também o autor da capa.

Na seção Internacional, o convidado é David Downton, um dos mais importantes ilustradores de moda do mundo e dos mais requisitados na Europa, falando sobre o mundo fashion.

O Sketchbook fica por conta de Leo Gibran, mostrando um volume de trabalho impressionante, com desenhos de uma beleza gráfica de encher os olhos.

A seção Memória é preenchida por Péricles e um dos personagens mais queridos da história gráfica do Brasil, o Amigo da Onça.

Step by Step mostra um lado pouco conhecido da atuação dos ilustradores, através da pós-produção, a cargo do Estúdio Fúria, dos irmãos Luiz Paulo e João Carlos Furia.

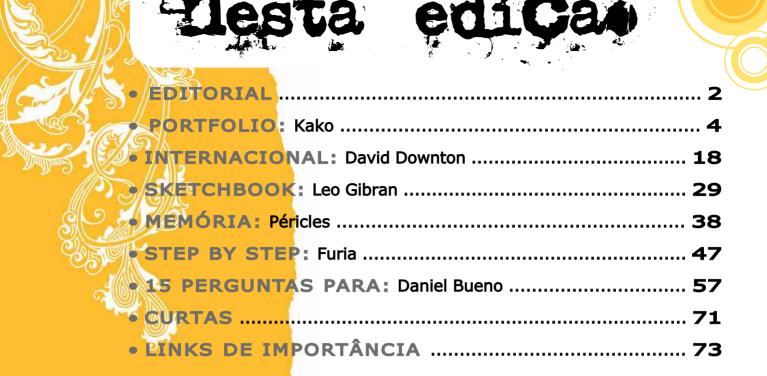
E as 15 perguntas são por conta de Daniel Bueno, outro importante e premiado ilustrador de sucesso e artista gráfico, falando, entre outras coisas, sobre o ilustrador Saul Steinberg.

Espero que gostem. Dia 1 de novembro tem mais.

RICARDO ANTUNES

SÃO PAULO / LISBOA RICARDOANTUNESDESIGN@GMAIL.COM WWW.RICARDOANTUNES.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: Neno Dutra - nenodutra@netcabo.pt

Helena Jansen - donaminucia@gmail.com

COLABORARAM NESTA EDIÇÃO: Jal (Péricles) - josealbertolovetro@yahoo.com.br

Angelo Shuman (divulgação) - shuman@uol.com.br

ILUSTRAÇÃO DE CAPA: Kako - kako@kakofonia.com

PUBLICIDADE: revista@revistailustrar.com

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

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





KARO



remiado diversas vezes, mais recentemente com o troféu HQMIX na categoria de "Melhor Ilustrador", Kako vem construindo uma sólida carreira, tanto no mercado nacional quanto internacional.

E seu sucesso vem através da forma como se expressa nas ilustrações, seu gosto particular pelo traço e por uma paleta de cores muito especial, resultado de diversas influências.

Conversando sobre vários temas, Kako explica muito de sua personalidade, de sua carreira, das influências e de como a cultura japonesa passou a ter grande marca na sua vida pessoal e profissional.

Inclusive com uma dedicatória também em japonês.

Arigatô.

KAKO

SÃO PAULO / SP KAKO@KAKOFONIA.COM WWW.KAKOFONIA.COM



■ FORMAÇÃO

Nenhuma. Sou um autodidata teimoso. Não acho o caminho mais correto, mas foi como segui o meu. Comecei a fazer Artes Plásticas na USP, em meados de 90, mas não chequei a terminar.

Um dos motivos foi a oportunidade de abrir meu estúdio e começar a trabalhar no meio editorial, primeiro com ilustração e depois com design gráfico.

Tomei gosto pela coisa e assim nunca voltei a estudar.

■ ESTUDOS

Às vezes penso que seria muito bom voltar a fazer uma faculdade e acredito que voltaria a fazer Artes Plásticas de novo. Mas infelizmente não há tempo para isso.

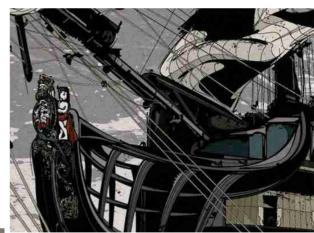
Vai ficar para outra vida. Mas nunca deixei de ler e estudar, de procurar saber mais sobre o que precisava; só deixei a formalidade de lado.

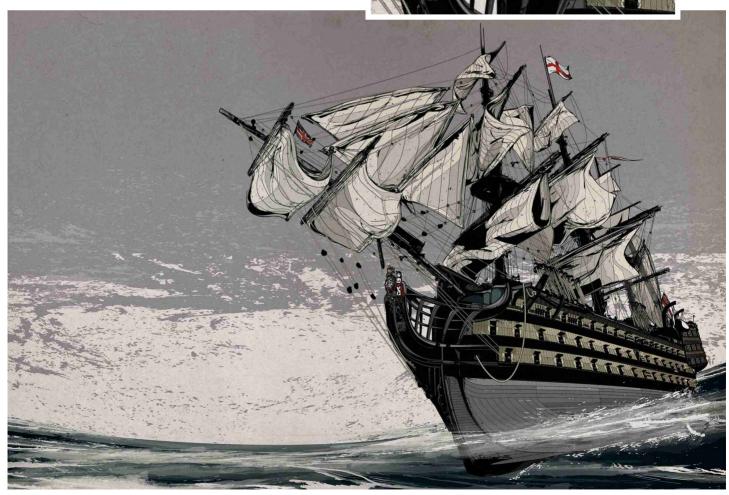
■ TÉCNICA

Minha técnica não tem nada de mais, não tem um desenvolvimento complexo nem nada. Basicamente faço o que fazia antes, porém usando vetores.

Sempre gostei do traçado preto da arte-final; acho que tá no sangue de quem no começo teve os quadrinhos como intenção de carreira.

Gosto da marcação que o preto impõe na composição e por causa disso acabei me afastando um pouco das cores e do estudo delas.



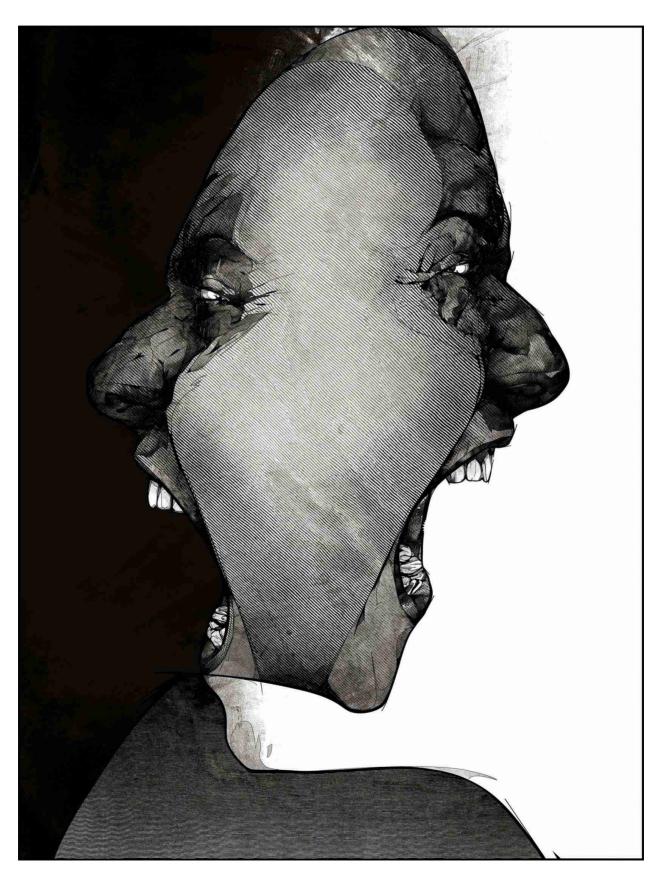


■ O TRAÇO

Quando moleque, sempre busquei certa perfeição no traçado da arte final.

Em vez de simplesmente traçar uma linha usando caneta ou pincel eu "construía" essa linha, o fino e o grosso, as curvas, ia puxando a tinta, como se tocasse o gado no pasto, pouquinho pra lá, tequinho pra cá e assim ia desenhando. Demorava pra finalizar qualquer ilustração por causa dessa obsessão pela precisão.

Hoje, com o vetor, ficou tão fácil ter esse controle sobre as linhas, uma maravilha.



■ O COMEÇO

Anos atrás, quando comecei a trabalhar com vetores, eu usava uma técnica vetorial boba, tentando imitar aquarela, usando formas coloridas transparentes; os clientes gostavam e trazia trabalho, mas eu sempre achei que faltava algo, que era algo que não tinha a minha cara.

Faltava aquele peso do preto no papel.

Lembro-me exatamente da matéria que mudou tudo; foi uma matéria sobre a Guerra Franco-Prussiana, na Aventuras na História, da Editora Abril; falei pra Débora Bianchi, diretora de Arte da revista, que havia decidido experimentar uma coisa nova e ela topou – e assim plantei a semente do que veio a ser meu traço, hoje.

Deixei de lado as transparências e resolvi "arte-finalizar" o desenho com um preto calçado, pra marcar bem o papel. É bobo, eu sei, mas nunca o tinha feito antes, nunca havia pensado o vetor dessa maneira.

Quando você se inicia no vetor, você tem a tendência de usar muitas formas coloridas, gradientes e sobreposições – e não foi diferente comigo.

Demorei até um pouco demais pra usar o preto. E ficou bacana esse desenho, bem simplesinho e já com uma prévia de uma seleção limitada de cores.

Enfim, não foi a descoberta da roda.





■ A EVOLUÇÃO

Na seqüência, quando veio a oportunidade de fazer uma seção fixa para a revista Grandes Guerras, fiz dessa técnica o meu carro-chefe; e desde então curti muito o resultado, usando para outros trabalhos.

Se você comparar meu último desenho com estes, você não verá diferença na proposta visual. Ela é a mesma até hoje.

O que houve foi o aprimoramento da técnica, com o tempo, entendendo melhor como usar o Illustrator, estabelecendo uma metodologia para o conjunto de cores, criando recursos gráficos como texturas e traços finos, que hoje definem esta técnica.

Ou o que chamam de estilo.

■ ESTILO?

Estilo é a técnica com nariz empinado. Não gosto muito desta palavra.

Muita gente acha que sei muito sobre vetores, mas não uso nem 20% da capacidade do Illustrator.

É só linha, uma atrás da outra, como qualquer outro desenho. Se existe uma "personalidade" é porque cada um é cada um, assim como existe diferença nos pintores ou escultores.

O importante é que gosto muito do que faço. Não gostaria de passar meus dias usando uma técnica com a qual não estou satisfeito ou tentando imitar o traço de alquém que eu não sou.



■ PALETA DE CORES

Adoro o preto, adoro a massa escura no papel. Isso já delimita por si só várias possibilidades de uso de cores e técnicas.

Também diria que tem o gosto pelo minimalismo e pela funcionalidade de uma composição.

Acho que isso veio do tempo trabalhei como designer; achar uma função para as cores, criar pontos de atenção, equilíbrio, clareza de informação.

Acho que muitas cores num desenho acabam confundindo o conjunto; vide os posters psicodélicos – são umas maçarocas gráficas ininteligíveis.

Mas claro que isso já é gosto pessoal, tem gente que sabe muito bem usar um extenso conjunto de cores.

Por fim, e acho que o mais importante fator, diria que o estudo sobre Ukio-ê e sobre o trabalho de artistas como Hokusai e Hiroshige pesaram muito, como influência.

A limitação de cores que eles tinham em suas gravuras, na época, fazia estes artistas pensarem muito na composição, em todos os elementos gráficos que eles teriam que colocar e, por conseqüência, onde estariam estas cores.

Busquei sempre me aproximar deles e criar as mesmas limitações para mim e isso é um desafio muito grande, pois apesar de serem poucas escolhas, elas são muito difíceis de fazer.

Para facilitar, decidi colocar o vermelho como guia.





■ O VERMELHO

Adoro vermelho, em todas as suas densidades, do mais vivo ao mais "escuro sangue coagulado quase preto".

E para tê-lo como peça principal, dessaturei todas as outras cores - e com elas dessaturadas foi fácil fazer uma seleção final que uso até hoje, com pequenas variações.

Uso uma gama de azuis, verdes e tons de cinza, quentes, para compor o geral – e os vermelhos para criar os pontos principais da ilustra.

■ OUTRAS CORES

Com o tempo, adicionei dois tipos de amarelo, mais por causa da necessidade da seção da Grandes Guerras do que por predileção.

Mas os mantenho vivos até hoje e os uso de vez em quando.

Volta e meia substituo o vermelho pelo magenta e gosto bastante do resultado. Nunca entendi o poder do magenta puro, até colocá-lo junto com uma mancha preta.

Mas esse é o básico, as cores que uso costumeiramente e que se tornou um método de trabalho para mim.

Trabalho com outras cores, mas sempre, ao iniciar um trabalho, há uma seleção prévia da paleta de cores que vou usar e ela é sempre limitada.

Sempre haverá uma cor dominante e vários neutros para elevá-la.



res: Marcus Penna



INFLUÊNCIAS

Hoje me influencio muito mais pelos que estão à minha volta que por qualquer outra coisa; a afinidade com meus amigos e o que brota dela é o que me estimula, bota minha cabeça pra funcionar.

Certas conversas intermináveis pelo telefone às vezes podem surpreender e se tornar mais úteis para seu trabalho do que horas a fio na frente do branco da tela. O visual estimula? Sim, claro.

Posso citar os mesmos de sempre, aqueles que fazem a mão coçar por uma caneta e um caderno, mas tem coisas que são únicas e que você só consegue trocar com aqueles que estão na tua frente, em carne e osso.

JAMES KUDO

Tenho um grande amigo artista plástico, James Kudo com quem sempre converso sobre meu trabalho, meu processo criativo, sobre meus anseios e dúvidas e é sempre muito bom.

Por mais experiente que ele seja, ele sempre te trata como um igual e sempre se coloca à disposição pra mostrar o que é novo por aí.

Muito do que sei sobre expressões artísticas em todas as suas formas foi ele que me mostrou; se fosse por mim, ficaria sempre batendo na mesma tecla, olhando os mesmos, aprendendo com os mesmos, pois hoje é muito difícil eu parar e buscar esse novo.



©James Kudo



©James Kudo

E essa troca, o que nasce dela, ninguém tira mais de mim. São mudanças muito mais profundas, que realmente afetam você no nível criativo.

■ HIRO

Outra coisa que me deixa doido é passar uma tarde com o Hiro (www.hiro.art.br).

Acabamos de nos ver, neste último sábado, e foi demais. Ele tem essa mesma sintonia que eu, de gostar de criar estratégias e planejar à frente, não ter medo de pensar grande e, como ele, eu acredito que nada é por acaso, que toda idéia boa tem que ser posta em prática.

Ele vê tudo de maneira muito abrangente; é um cara informado e sempre me ajuda muito quando minha cachola dá aquela travada.

Acho que tem uma sinergia quando conversamos; um potencializa o outro, num incentivo mútuo.

Vê-lo com um papel e lápis, bolando estratagemas, é instigante, faz você querer tocar pra frente suas loucuras, te dá ânimo pra acreditar no que você tem a oferecer, sem medo de errar. Saio sempre "energizado" das conversas que temos. Tenho por ele muita admiração e tento aproveitar cada palavra que ele oferece.

Tenho realmente muita sorte de ter amigos como estes.

■ A INFLUÊNCIA JAPONESA NA VIDA PESSOAL

Por coincidência, os dois são descendentes de japoneses, mas essa influência vem de antes de conhecê-los.

Acho que hoje, do ponto de vista pessoal, a cultura japonesa não tem tamanha importância como pode parecer; ela me atinge muito mais do ponto de vista artístico, mas está sempre presente em minha rotina.

A Carlinha, com quem sou casado, é descendente de japoneses e adquiri certos costumes através dela; você acaba aprendendo aqui e ali, e por já conhecer e gostar desta cultura antes, a assimilação foi fácil.

Adoro aquele arroz grudento! Mas como disse, é apenas o dia a dia.



■ A INFLUÊNCIA JAPONESA NA VIDA PROFISSIONAL

Agora quando se trata de influências no trabalho é diferente; existe uma busca, existe um aprendizado constante que é traduzido em meu trabalho das mais diversas maneiras, sejam elas visuais ou conceituais.

Digo isso porque não é só por desenhar uma gueixa ou um samurai, que tenho influência japonesa.

Tal influência vai além das temáticas e ícones desta cultura; toda a maneira de pensar uma ilustração foi influenciada.

Como disse, o estudo das gravuras japonesas e seus mestres mudou completamente a minha maneira de pensar cores e composição.

O minimalismo do design japonês me fez escolher melhor os elementos gráficos e priorizar de maneira mais efetiva as informações. E por aí vai.

E tem horas que o pessoal e o artístico se cruzam. Por causa desses estudos acabo sempre querendo me aprofundar mais e para isso busquei meios que ajudassem nesse processo.

Tenho aulas de japonês, por exemplo.

Não me ajuda diretamente no processo criativo, mas do ponto de vista de pesquisa, que o antecede ou o acompanha, ele me é muito útil.

E hoje consigo rasgar uma conversa simples se um japonês aparece por aí em terras tupiniquins. Não é uma conversa ultra filosófica, mas já dá pra perguntar coisa ou outra.



■ PLANOS INTERNACIONAIS

Os planos continuam os mesmos: fazer meu trabalho de forma correta e profissional, assim como faço por aqui.

Nada mudou. Agora, uma coisa que tem sido muito interessante é ser convidado para projetos que não têm nada a ver com trampo, o que é bem estimulante do ponto de vista autoral.

São nesses lugares que você pode mostrar 100% do que você é feito; suas idéias e desenho sem interferências, sejam numa antologia de quadrinhos nos EUA ou numa exposição de posters na Inglaterra, como aconteceu recentemente.

Em retorno à esta procura estou me movendo para fazer o mesmo por aqui, trazer o pessoal de fora, cá; e já tem projetos que estamos conseguindo fazer acontecer ainda este ano.

Acredito que esta troca deva ir além da internet, além do JPG trocado por e-mail.



■ PROJETOS PESSOAIS

Ultimamente tenho me voltado para tudo que não é digital, quando há tempo para me concentrar decentemente, como a pintura, por exemplo.

Nada profissional; apenas um aprendizado básico para me familiarizar com o material e as técnicas. Tudo ainda seguindo o meu modelo cabeça-dura de autodidatismo.

Estou também começando a fazer experimentos com serigrafia, o que está me deixando bem satisfeito e empolgado. Tudo isso está acontecendo pela vontade que tenho de me afastar um pouco do meu dia a dia e mexer com o erro, com o inusitado.

Tenho essa busca incessante pela precisão, mas chega uma hora que você precisa extravasar. É muito contrastante quando comparo ambos os caminhos que sigo, e hoje, apesar de tão diferentes, um não existiria sem o outro.

Lembro-me quando fiz o curso de Diário Gráfico do Alarcão. (www.renatoalarcao.com.br)

Eu deveria pegar 3 papéis grandes e criar imagens neles, para depois usar como suporte para criar os cadernos.

Ele havia trazido vários stencils e coisa e tal, tudo chamando muito pro figurativo.

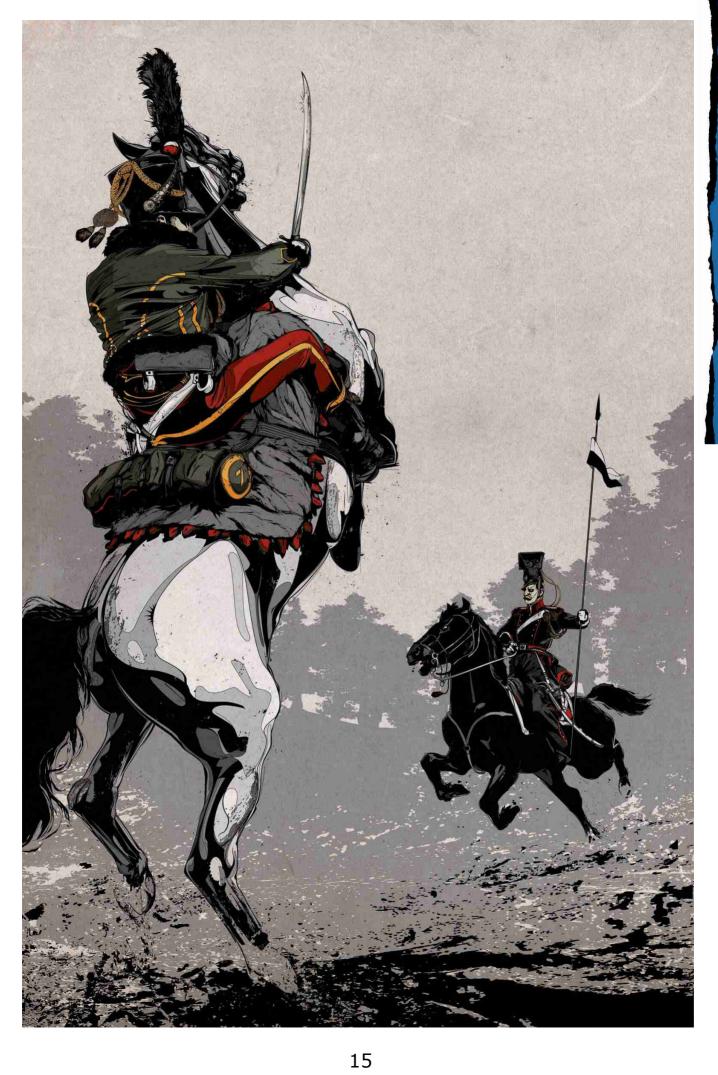
E eu nem quis saber; peguei aquelas latas de spray e descarreguei tudo que podia nos papéis, sem pensar, fugindo muito das formas, apenas criando manchas com aquelas tintas empasteladas.

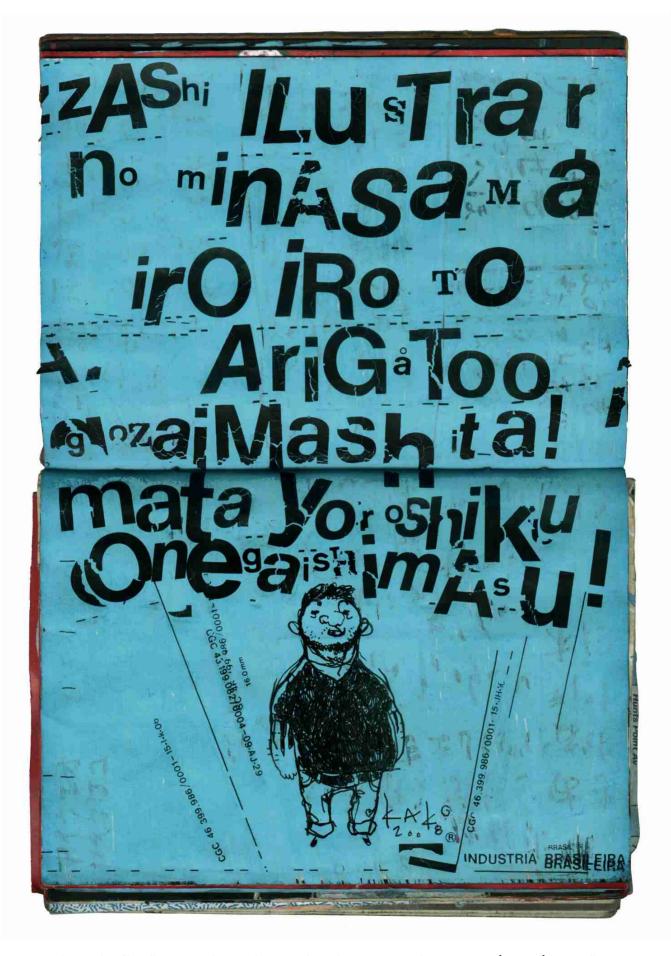
Num dado momento o próprio Alarcão chega e me pergunta se eu não iria compor algo ou usar as máscaras – e acho que só de olhar minha satisfação em sujar os papéis ele entendeu essa minha fuga.

Aprendi que em tudo deve haver equilíbrio, principalmente no trabalho.

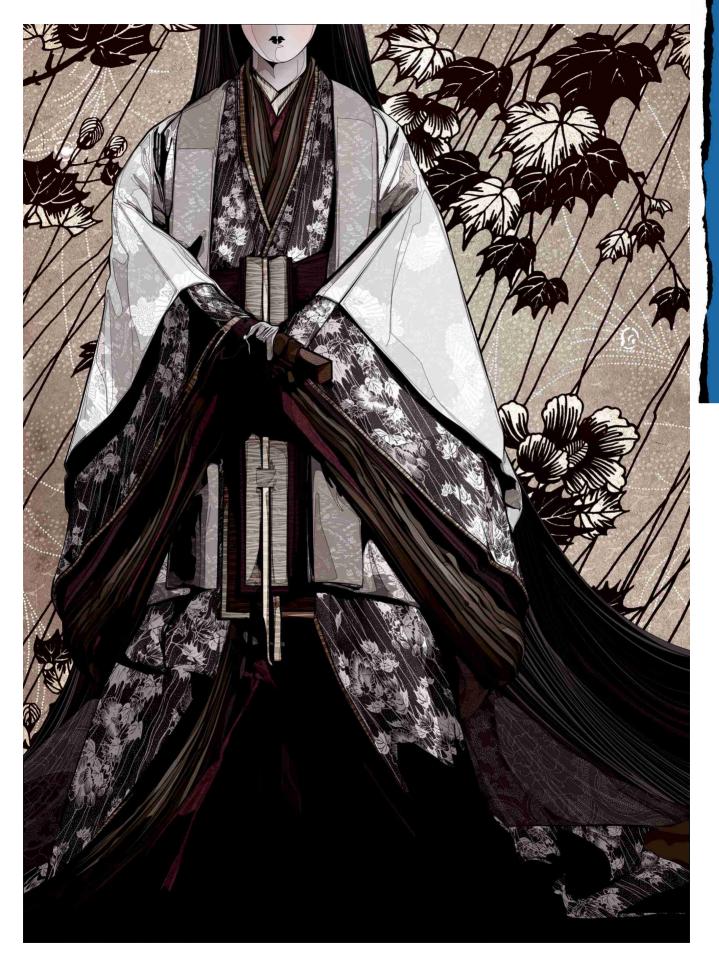
Fazendo o que é diferente você pode aprender mais sobre você, suas formas de expressão, seus limites, sua gestualidade, sua voz.







* Tradução: "Muito obrigado a todos da Revista Ilustrar! Até a próxima!"







DAYID DOWNTON



ilustração de moda é algo muito presente e utilizado no meio fashion, mas pouco divulgado fora dele.

E um dos grandes representantes desse gênero na atualidade é David Downton, um dos mais importantes ilustradores de moda da Europa e consagrado no mundo todo, criando ilustrações para todas as grandes revistas especializadas.

Com um traço seguro e pinceladas fluidas, Downton é considerado por muitos como o grande sucessor de um dos maiores gênios da ilustração de moda, René Gruau.

A seguir, David Downton fala um pouco do seu trabalho e de como se enveredou nessa área.

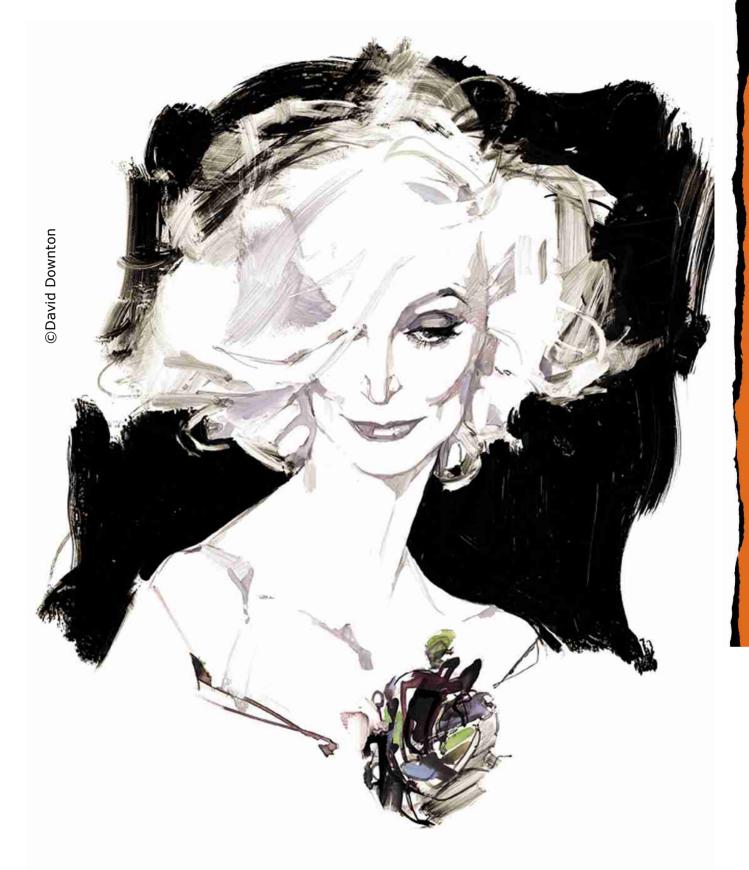


DAVID DOWNTON

INGLATERRA

DD@DAVIDDOWNTON.COM

WWW.DAVIDDOWNTON.COM



A técnica que costuma utilizar em seus trabalhos é basicamente aquarela.

O que o levou a se dedicar a essa técnica e o que você sente de especial nela?

Eu uso principalmente aquarela, mas também guache, nanquim, carvão,

crayon... qualquer um que pareça apropriado ao tema.

Eu desenvolvi a minha técnica lentamente e não tentei forçar ou planejar as coisas.

Acho que nos tornamos muito preocupados em procurar um estilo. O ideal é o estilo encontrar você.

Qual o maior prazer em se trabalhar nessa área? E qual a maior dificuldade?

Ele realmente é um mundo como nenhum outro, um universo paralelo.

O que eu adoro é a teatralidade, a dedicação à beleza, o exercício da perfeição.

Não é um ambiente fácil de se trabalhar, é extremamente pressionado... mas eu tenho tido sorte suficiente para trabalhar com pessoas extraordinárias e criativas.





©David Downton

Antes de trabalhar com ilustração de moda, você chegou a trabalhar em outras áreas como ilustrador free lancer. O que o levou a se dedicar especificamente à ilustração de moda?

Novamente, nada planejado. Eu não tive nenhum treinamento em moda, e não é uma paixão particular minha.

Eu tive um chamado que caiu do céu: ir a Paris para cobrir o Couture Show (um dos mais importantes eventos de moda de Paris).

Fiquei encantado! Uma viagem a Paris com despesas pagas me pareceu boa.

Mas o Couture realmente me deixou encantado, e desse ponto em diante (isso foi em 1996) eu redirecionei meu trabalho, ficando fascinado com o mundo da moda, e, mais importante, veio o amar e o respeitar o trabalho de grandes artistas da moda.

Mas sente falta da fase da ilustração publicitária e editorial?

Eu ainda faço trabalhos publicitários e editoriais, mas há muito menos deles, hoje em dia.

A maioria das revistas sofisticadas e de alto nível pararam de usar desenhos. É uma perda deles.

Acho que às revistas, no geral, hoje em dia, faltam ritmo e senso de design.

Fotografia e desenho são complementares, eles não competem.

Muito do seu trabalho é produzido para a Europa. Sente alguma diferença em termos de exigências entre o mercado europeu, o americano e o asiático?

Não, acho que temos mais similaridades do que diferenças. Vários ilustradores importantes dedicaram seu trabalho à moda, no passado, como Charles Dana Gibson e Rene Robert Bouche, mas René Gruau foi provavelmente um dos maiores ilustradores, com um trabalho bastante pessoal e que definiu um estilo marcante, influenciando artistas até hoje. Você sente que teve influência de alguns deles?

Tantos. Eu acho que Gruau é um gênio. Também Blossac, Eric, Bouche, existem tantos grandes artistas.

No ano passado eu lancei a revista Pourquoi Pas?, celebrando o trabalho e as vidas desses extraordinários talentos. (www.pqpmagazine.com)

Nós acabamos de lançar a segunda edição e tem sido fascinante trabalhar nisso, um verdadeiro trabalho de amor.





Além das ilustrações de moda, você tem feito também vários retratos de pessoas famosas, usando a mesma técnica. Ao fazer um retrato, o que busca enfatizar, nas pessoas?

Eu tenho desenhado algumas das mais belas e icônicas mulheres do mundo, incluindo Dita Von Teese, Catherine Deneuve, Linda Evangelista, Iman, Rachel Weisz e Paloma Picasso.

O que destaca (e "faz" um desenho) é o caráter, a individualidade, presença, uma linha forte, a habilidade de "projetar" dentro da página.

Beleza por ela própria nunca é suficiente.



©David Downton

Uma das suas modelos preferidas é a modelo Erin O'Connor, de quem já fez vários retratos e ilustrações.

O que mais chama a atenção em você em relação a ela?

Ela é como uma pincelada viva. Tudo o que eu tento conseguir nos meus desenhos ela já tem, na vida.

Eu estou adorando trabalhar com ela durante esta última década... e não pretendo parar agora! Você conhece a atual produção de ilustração brasileira?

Ou conhece algum ilustrador brasileiro?

Sinto vergonha de dizer que não conheço, mas adoraria ir e desenhar no Rio de Janeiro Fashion Week.

Eu também estaria interessado em ver o trabalho de artistas que você ache realmente interessantes.

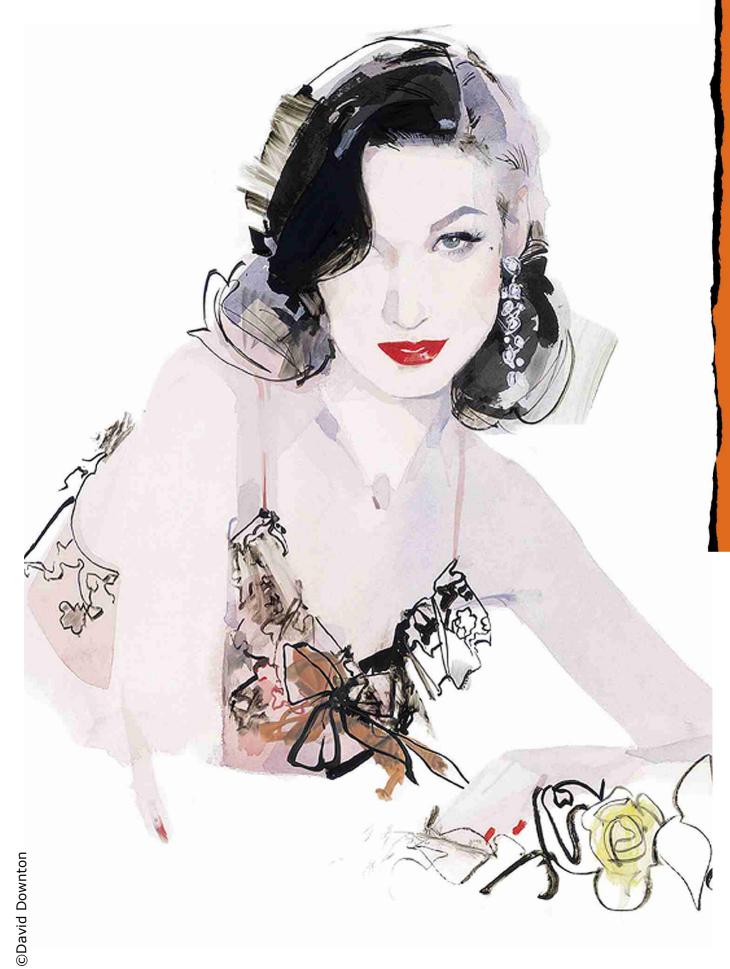


©David Downton





26





sketChbook



LEO GIBRAN



esenhista
compulsivo, o ilustrador Leo
Gibran tem um portfolio cheio
de personalidade, com
personagens de narizes
tortos, mas por algum
motivo sempre atraentes,
expressando todo um
universo próprio.

O que faz parte constante da vida desse ilustrador é também o sketchbook, aliás varios, pilhas, sempre anotando idéias, experimentando novos traços ou técnicas.

Esse quase diário de um desenhista é mostrado aqui, com um material de encher os olhos.

E Leo Gibran também fala da importância que os sketchbooks têm para ele, no seu dia a dia.

LEO GIBRAN

SÃO PAULO

LEO@LEOGIBRAN.COM.BR

WWW.LEOGIBRAN.COM.BR





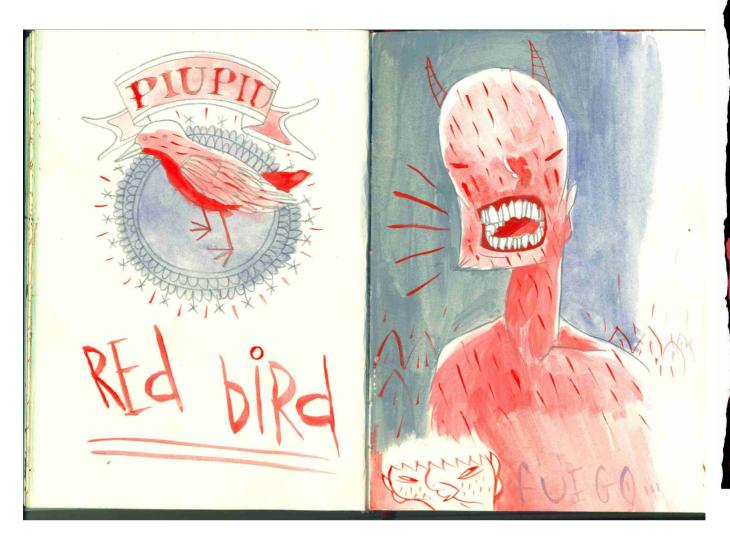
"Sabe quando você está fervendo de idéias e elas vão se perdendo por falta de registro?

Ou porque você escreveu cada uma delas num papelzinho ou num canto qualquer do livro que estava em sua cabeceira - e que agora está perdido pra sempre, na estante?

Pra mim tudo começou com uma forma mais organizada de rabiscar, de manter as idéias num mesmo lugar, de poder voltar sempre e dar uma olhada...

Nunca tive um diário, mas acho que deve ser parecido."







"Hoje eu posso dizer que o sketchbook é ao mesmo tempo arquivo, terapia e descoberta.

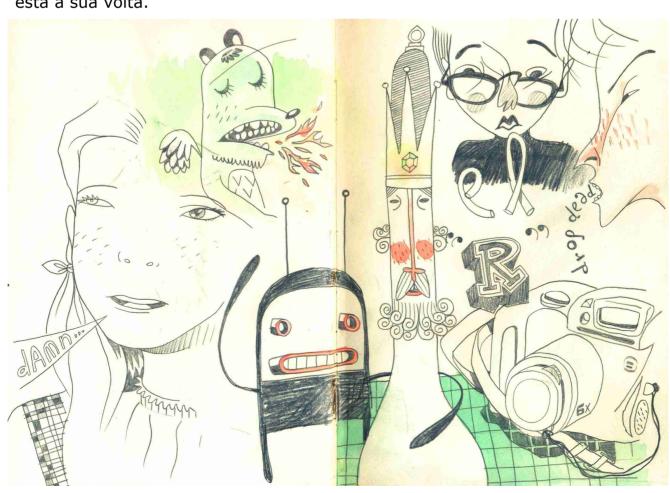
Sendo um compulsivo do desenho, é o lugar que eu uso pra extravasar a minha vontade de desenhar, deixar rolar solto, experimentar sem conseqüências, técnica, traço, cor, material... e guardar idéias."

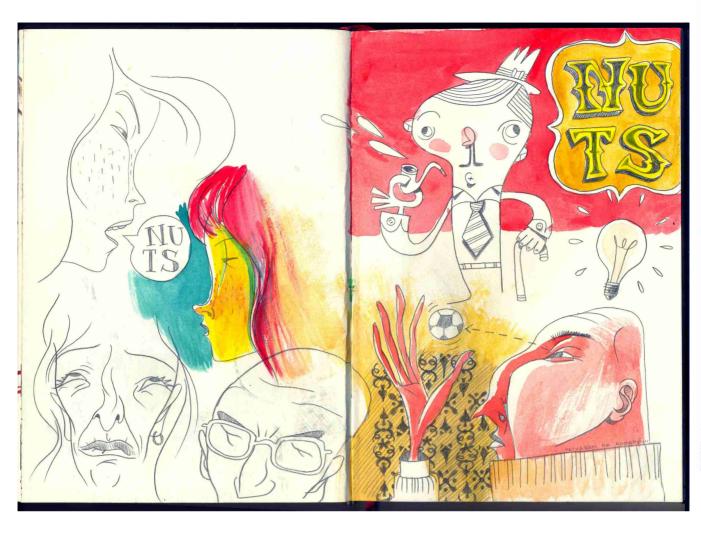




"Essa liberdade de desenhar ajuda o artista a se descobrir. Ajuda a encontrar o seu estilo. A encontrar a "cara" do seu trabalho. E é ali que você registra a sua livre interpretação do mundo que está à sua volta.

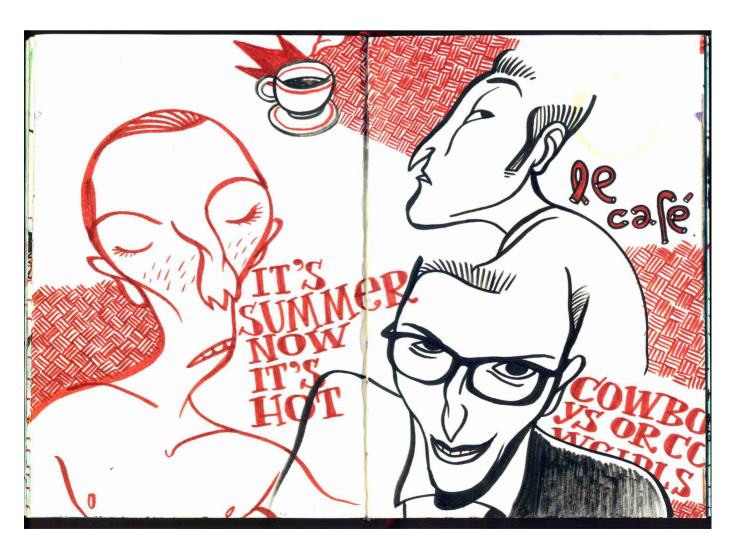
Além, é claro, de treinar a mão e descobrir novas maneiras de fazer a mesma coisa. Tudo isso acaba incorporado na sua essência e aparecendo no seu trabalho."















BRANDE ABRACO 80 POVO DA NEVISTA ILUSTRAR! VALEU O CONVÎTE III PO AMIGO VEO GEBRAN (JUL 2008)





PÉRICLES

poder da imagem muitas vezes é maior do que podemos imaginar, e às vezes um ilustrador é capaz de dar forma a sentimentos, expressões ou simplesmente à essência de um povo.

> Isso foi o que conseguiu Péricles de Andrade Maranhão, ou simplesmente Péricles, através da criação de um dos personagens mais queridos da história gráfica do Brasil.

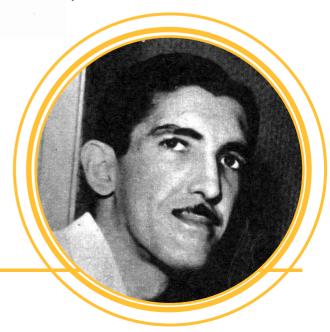
Hoje menos conhecido, durante mais de 30 anos o Amigo da Onça foi um dos personagens mais populares do imaginário brasileiro, expressando o humor, a brincadeira, a canalhice e a sacanagem, misturados com classe, elegância e humor, às vezes quase inocente.

Para entender o personagem e o seu criador, é preciso voltar no tempo.



PÉRICLES

PERNAMBUCO / RIO DE JANEIRO

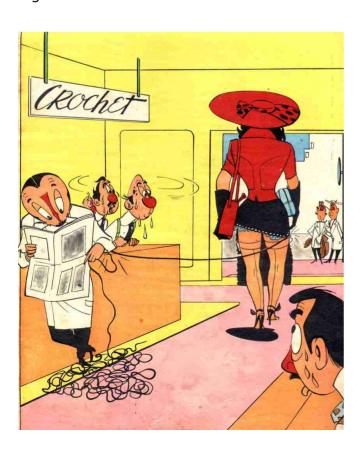


OAMIGO da ONÇA





Péricles nasceu em Pernambuco, na cidade do Recife, no dia 14 de agosto de 1924, e, desde adolescente, mostrou ter um enorme talento para o desenho, se inspirando nos grandes sucessos dos quadrinhos da época, como Dick Tracy, Agente X-9 ou Flash Gordon.



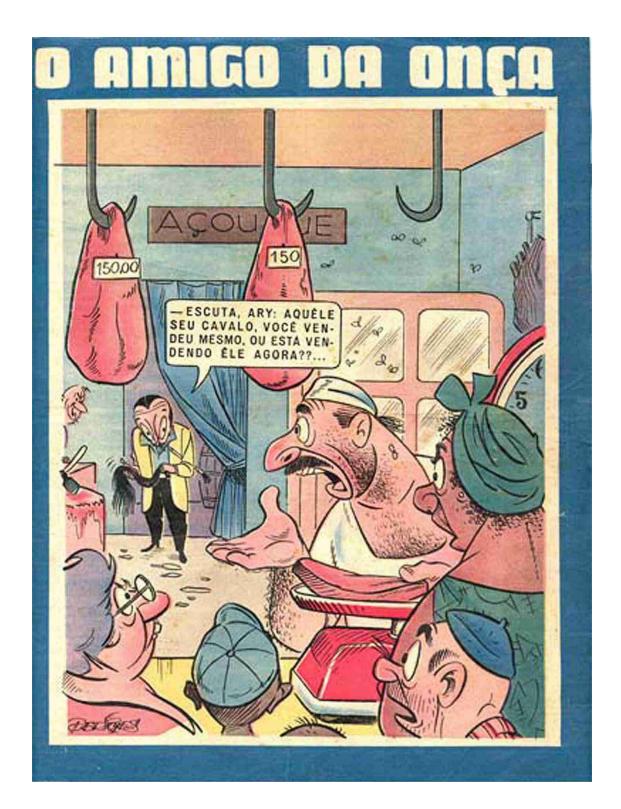
Aos 16 anos demonstrou seu talento para o desenho e para o humor, quando começou a publicar suas primeiras tiras no jornal Diário de Pernambuco.

Por uma indicação que viria a mudar sua vida, Aníbal Fernandes, diretor do jornal, sugere a Péricles mudar-se para o Rio de Janeiro para tentar trabalhar nos Diários Associados – na época o maior império de comunicação da América Latina. Sua estréia foi no dia 6 de junho de 1942 – e, aos 17 anos, Péricles se tornou o mais jovem artista da empresa.

Nos dois anos seguintes ele trabalhou nas revistas Guri e A Cigarra, e no jornal Diário da Noite, todos dos Diários Associados, criando vários personagens, colunas e tiras: Oliveira, o Trapalhão; Miriato, o Gostosão; Cenas Cariocas; O Negócio Foi Assim; A Piada do Mês e O Rádio Por Dentro.

Depois foi convidado para trabalhar naquela que foi uma das mais emblemáticas revistas brasileiras e uma das estrelas dos Diários Associados: a revista O Cruzeiro.

Para se ter uma idéia, na década de 1950, época em que a população brasileira estava nos 45 milhões de habitantes, O Cruzeiro chegou a vender 720 mil exemplares.



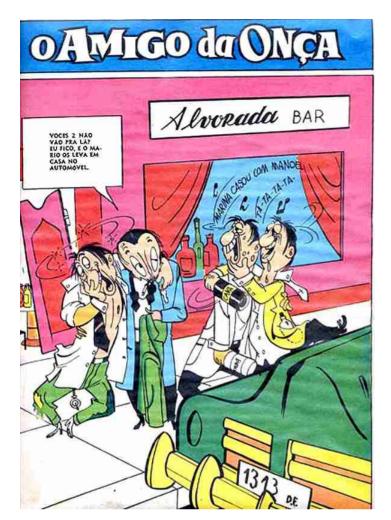
Além disso, foi a revista de mais longa duração no Brasil, durando 47 anos (a Revista Veja completa 40 anos este ano).

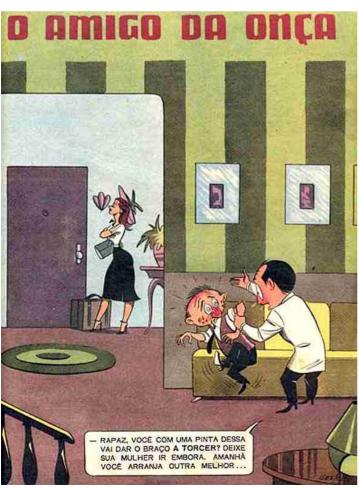
Leão Gondim de Oliveira, diretor do Cruzeiro na época, teve a idéia de criar uma página de humor, que traduzisse "a verve típica e o humor carioca" de então, captando "o estado de espírito daquele que vive no Rio de Janeiro, não importando onde tenha nascido".

O projeto de criação do personagem seria dado a Nássara ou a Augusto Rodrigues, na época os dois principais cartunistas da revista, mas ambos recusaram, por acharem a idéia muito ruim e destinada ao fracasso.

A terceira opção foi convidar o jovem e tímido Péricles para o trabalho.

Quando o personagem foi desenvolvido, foi o próprio Leão Gondim quem batizou o personagem com o nome "Amigo da Onça", que virou sinônimo de amigo falso e que vive colocando os outros em situações embaraçosas, a partir de uma piada bem conhecida da época:





"Dois caçadores conversam em seu acampamento:

- O que você faria se estivesse agora na selva e uma onça aparecesse na sua frente?
- Ora, dava um tiro nela.
- Mas se você não tivesse nenhuma arma de fogo?
- Bom, então eu matava ela com meu fação.
- E se você estivesse sem o fação?
- Apanhava um pedaço de pau.
- E se não tivesse nenhum pedaço de pau?
- Subiria na árvore mais próxima!
- E se não tivesse nenhuma árvore?
- Sairia correndo.
- E se você estivesse paralisado pelo medo?

Então, o outro, já irritado, retruca:

- Mas, afinal, você é meu amigo ou amigo da onca?"

O personagem criado por Péricles tinha um humor simples, rápido, quase inocente mas sacana, com um texto curto – quando tinha.

O impacto das piadas era enorme porque eram piadas que viviam muito da imagem, esculhambando tudo e todos: desde sogras, casamentos, padres, empregados e patrões, até o governo, políticos, exército e todas as instituições.

E também as pessoas do dia a dia, sofrendo em armadilhas, pegadinhas e sacanagens, quase sempre com o personagem vestido de summer, gel no cabelo, com calma e elegância.

Apesar das inúmeras maldades, nunca houve um palavrão. Sucesso absoluto! Captou a atenção de todos os brasileiros, deixando-os em delírio ao se identificarem em algum momento com aquele anti-herói franzino.

E ajudou a aumentar as vendas da revista O Cruzeiro.

O sucesso foi tanto que a revista foi obrigada a passar as páginas do Amigo da Onça, que antes eram na capa e contra capa, para o meio da revista, evitando que as pessoas apenas folheassem sem pagar, em busca do personagem.



O personagem chegou até mesmo a ganhar algumas histórias em quadrinhos, apesar de Péricles nunca ter aproveitado da fama do personagem e do potencial comercial dele. Nunca o utilizou em comerciais ou produtos de merchandising.

O Amigo da Onça estreou na edição de 23 de outubro de 1943 e foi produzido religiosamente todas as semanas por Péricles até 1961, ano de sua morte.

Em 1961, no dia 31 de dezembro, aos 37 anos de idade, Péricles escreveu dois bilhetes em seu apartamento, reclamando da solidão.

Depois, se vestiu de forma caprichada, igual ao seu personagem, fechou todas as portas do apartamento, vedou todos os buracos, deitou-se no chão da cozinha e abriu o gás do fogão.

Mas antes teve muito cuidado, na mensagem que deixou do lado de fora da porta do apartamento, onde dizia: "Não risquem fósforos. É gás".





A morte triste e solitária de Péricles pegou o Brasil de surpresa, e a tristeza correu todo o país.

Apesar disso, o personagem ainda continuou na revista, dessa vez pelas mão de Carlos Estevão, outro grande desenhista e amigo de Péricles.

O Amigo da Onça continuou sendo publicado no Cruzeiro até 1975, quando a revista chegou ao seu fim. Mas a genial criação continuou viva, e mesmo depois da morte de Péricles e do fim da revista O Cruzeiro, o Amigo da Onça continuou no imaginário brasileiro, se tornando inesquecível por várias gerações, e sendo revivido, tempos depois, por outros artistas.

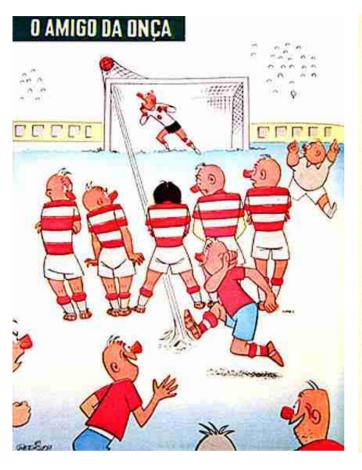
Atualmente, quem detém os direitos do personagem é o ilustrador e cartunista José Alberto Lovetro, o Jal, presidente da Associação dos Cartunistas do Brasil.



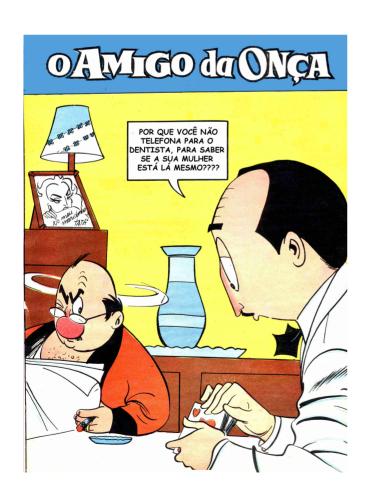
Jal e Otávio Cariello, outro grande ilustrador e um dos fundadores da escola Quanta Academia de Artes, chegaram a criar em parceria novas páginas do Amigo da Onça, modernizando o tratamento gráfico sem mudar o traço básico.

O resultado excelente se adaptou bem aos nossos dias; eles chegaram a produzir juntos mais de cem pranchas. A mais importante criação de Péricles não foi somente o Amigo da Onça, mas também a forma de se contar o humor, que na época era algo muito novo e acabou por influenciar (e continua influenciando) gerações até hoje, nos quadrinhos, nas rádios e principalmente na TV, com sketchs rápidos e pegadinhas.

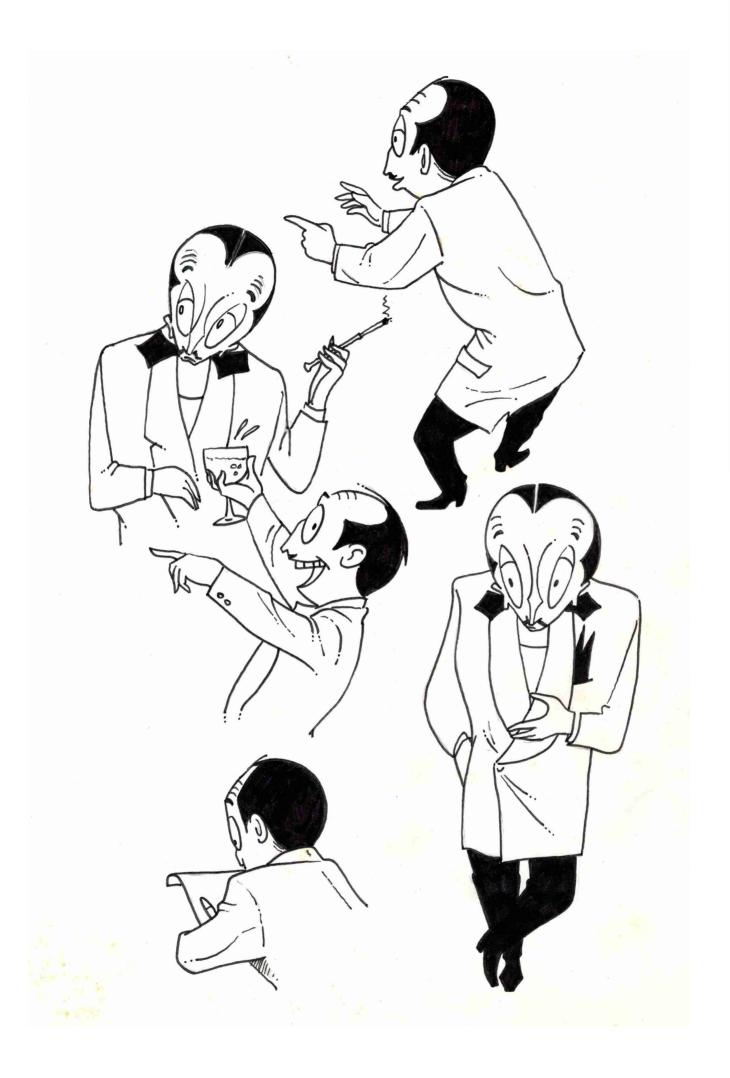
É o espírito malandro do Amigo da Onça que continuará sempre presente.





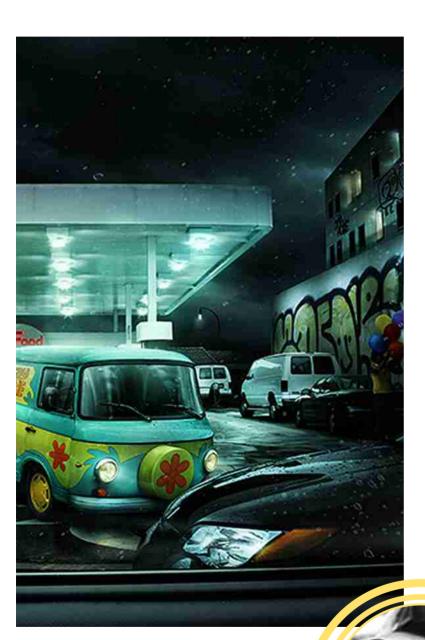






step by step

5URA



João Carlos Furia criaram em 2004 o estúdio Furia, colocando a enorme experiência de ambos em um estúdio para ser referência no mercado na área de pós-produção.

Luiz Paulo é um dos precursores da atividade no país, e foi o primeiro Photoshop Ace do Brasil, com certificado Adobe Systems, além de beta tester de várias versões do Photoshop.

João Carlos é ilustrador, com colaborações em diversas revistas, como Veja, Isto É, Exame, Playboy, e é dele também o dragão que estampa a exposição "Ilustrando em Revista", da Editora Abril.

Para mostrar a importância do conhecimento visual e da ilustração em uma foto com pós-produção, o estúdio Furia mostra um passo a passo incrível, em um dos campos de atuação de ilustradores que é pouco divulgado.

FURIA

SÃO PAULO

ATENDIMENTO@FURIA.COM.BR

WWW.FURIA.COM.BR

Campanha para Sony, executada pela Fortune PromoSeven, de Dubai. O produto é o In-Car DVD. A idéia era que carros de clássicos do cinema e da TV estivessem em cenários comuns, visualizados em situações corriqueiras através da janela do carro do espectador.

O processo de trabalho, já previsto como de complexidade alta, implicou numa grande liberdade para a produção de imagens.

Assim sendo, tomando por base os originais, e direcionados pelo conceito da campanha, escolhemos rumos que acreditamos oferecer o melhor resultado; no caso desta peça, definimos que "The Mistery Machine" (Scooby-Doo) seria o carro abastecendo no posto, que é bem lúdico; a ambientação noturna, que remete ao caráter de suspense; a presença de cores variadas e luzes para lembrar um pouco dos Anos 70; aproveitamos o chão molhado do original e acrescentamos detalhes de chuva onde fosse possível; a escolha de nomes e logos para o posto e o restaurante...

Enfim, para que a imagem se integrasse totalmente, para que pudéssemos potencializar ao máximo o conceito visual, pensamos em todos detalhes, perceptíveis e imperceptíveis.

Foi importante a confianca depositada, assim como o diálogo, para definir uma direção de imagem com o fotógrafo Jaime Mandelbaum. O resultado foi esta campanha de 5 peças, premiada e comentada.

Apresentamos em seguida um passo-a-passo extremamente simplificado, para distinguir as fases principais na produção da peça.



Primeiro temos a transformação de um carro comum na van "The Mistery Machine", em três fases principais: o original, a caracterização da forma (janelas, proporções, detalhes de lataria, etc.) e a aplicação de arte vetorizada.









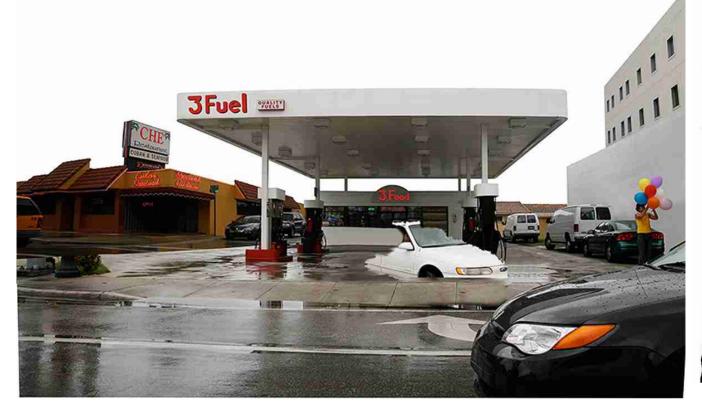
Esta é a foto que serve de base para o posto de gasolina, já aplicada certa distorção. Cada elemento que inserimos passa pelo processo completo: distorções, recortes, retoques, ajustes de cores, ambientação com luz e sombra... Mas tudo deve ser planejado e visualizado antes, já tendo noções do resultado final, ganhando tempo e otimizando a técnica de produção.





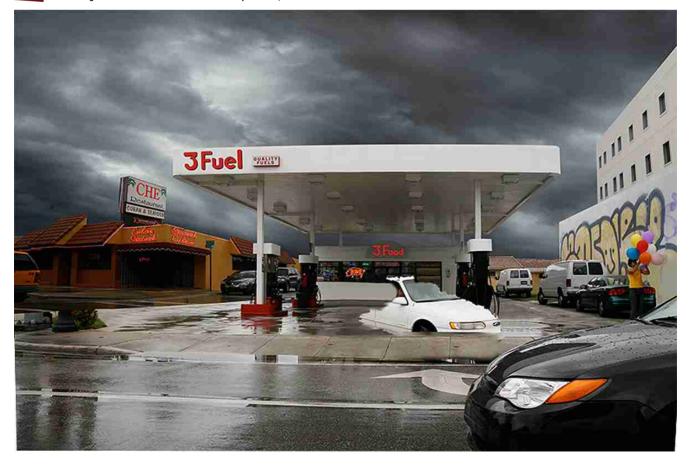
3

Fusão básica destes principais fundos, com inserção de mais elementos e mais correções, com a reconstrução de parede, laterais e traseira de carro, nome/logo do posto, etc.



4

Mais um elemento principal, céu carregado e mais detalhes: graffiti na parede, luminoso na loja de conveniência do posto, etc.



Agora temos a fusão básica do interior do carro do espectador, em primeiro plano.



Aqui já temos a presença de alguns ajustes de cores básicos, já direcionando para a nossa intenção de tornar a locação noturna.



Inserimos "The Mistery Machine", e aqui já temos aplicados alguns detalhes para a fusão com o fundo, como sutis reflexos na lataria, luzes, gotas escorrendo. Também no retrovisor, no primeiro plano, temos uma nova imagem. Mais graffitis, mais detalhes...



Mais uma fase de ajustes de cor, luz e sombra mais adequada, acertos de perspectiva na van, etc.



Omeçamos a "acender" mais luzes, no chão molhado, nas paredes grafitadas, no prédio; reflexos de luz nos carros do restaurante, nos logos luminosos do posto (com defeito!...)



Mais ajustes e luzes acesas: janelas, postes, o teto do posto, reflexo das luzes em todos os lugares adequados (chão, paredes, teto, carros, etc.); mais detalhes, como os faróis dos carros do retrovisor, frase no espelho, entre outros.



Imagem final, com o detalhe de gotas de chuva na janela do carro em primeiro plano e respectivos detalhes, como a sombra de gotas do vidro no interior do carro... Comparando os originais e o final, temos detalhes muito visíveis e, outros tantos, impercetíveis. Porém todos essenciais para tornar a fusão verossímil, a imagem esteticamente atrativa e valorizada conceitualmente.



Agradecemos à Revista Ilustrar e ao Ricardo Antunes, pela oportunidade de divulgar nosso trabalho.

Pela própria natureza, esse trabalho tem de ser imperceptível, e a valorização do processo criativo nem sempre pode ser apreciada.

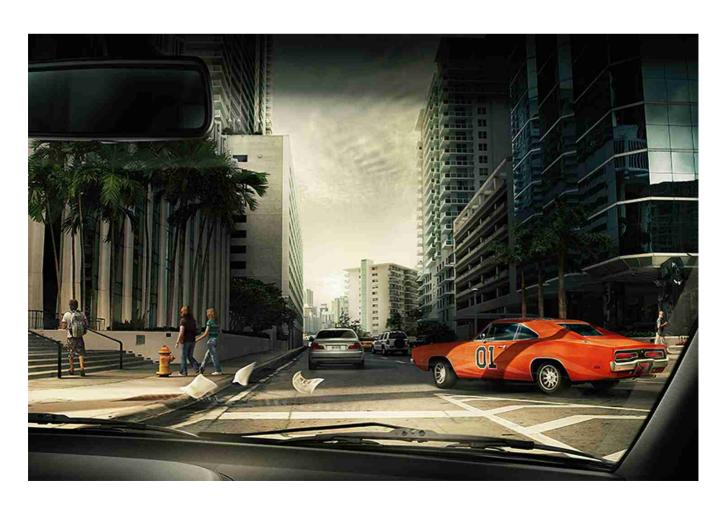
Nossos cumprimentos pela iniciativa e pelo movimento de colaboração com todos os artistas gráficos que o Ricardo vem fazendo!

Um abraço!

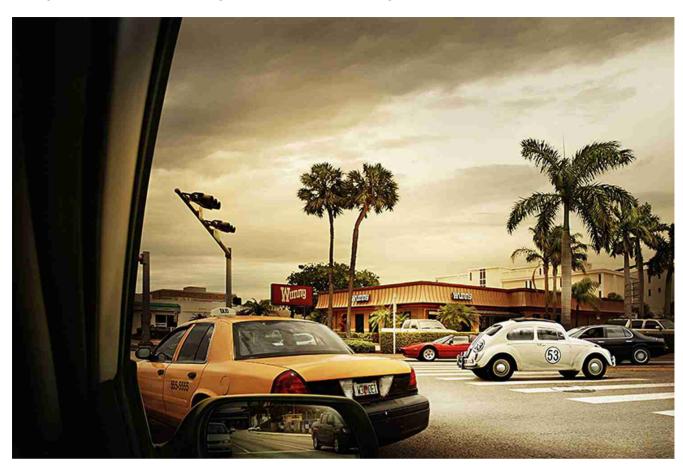
Luiz Paulo & João Carlos Furia

Foram 5 peças com o processo muito similar, sendo os outros carros fotografados originais de brinquedo, gerando fases um pouco mais complexas.





A definição de luzes das demais peças ocorreu do mesmo modo, a partir de escolhas nossas, criação de luzes e sombras, ajustes de cor e ambientação de horas do dia.





15 perguntas para:



DANEL BUEMO



Daniel Bueno fez bem em ter mudado de carreira.

Tornou-se um premiado ilustrador de sucesso, trabalhando também como designer gráfico, quadrinista e, por vezes, colaborando em animações.

Também tem participado de várias exposições pelo mundo, sempre com destaque.

Daniel também foi mais um premiado no último HQMIX, levando 2 prêmios: "Melhor Ilustrador Infantil" e "Melhor Tese de Mestrado", em que fala sobre Saul Steinberg.

Sobre tudo isso Daniel Bueno conversa agora com a Ilustrar.

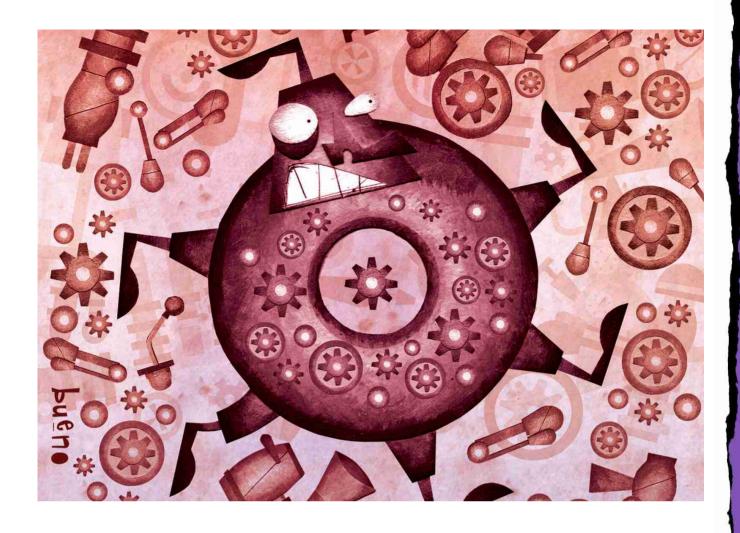


SÃO PAULO / SP

BU_ENO@YAHOO.COM.BR

WWW.BUENOZINE.COM.BR





Você é formado em arquitetura e urbanismo. Como um arquiteto acaba se tornando ilustrador editorial, animador e quadrinista?

Gosto de desenhar e de ler quadrinhos desde pequeno, e na adolescência passei a ter grande interesse por geografia, urbanismo e arquitetura.

Havia a dúvida em relação à opção profissional, e o fato de ver que da FAU-USP saíam não apenas arquitetos, mas ótimos fotógrafos, designers, quadrinistas e humoristas (como Luiz Gê, Paulo Caruso, Alcy, Maringoni e outros) me confortava.

Desde o primeiro ano, enviava quadrinhos feitos às pressas para os salões de humor do país. Criava HQ de modo esporádico, sendo que pouco participei dos bons fanzines da FAU, como a Rhino e a Croqui.

Ao longo dos vários anos de FAU tive "fases", cada qual voltada para um campo. Meu entusiasmo com a arquitetura ocorreu na Faculdade do Porto, em Portugal, quando tranquei o curso para fazer o ano letivo na "escola do Siza".

Depois comecei a trabalhar com um professor, na elaboração de Planos Diretores.

Mas os primeiros trabalhos de ilustração e quadrinhos começaram a aparecer: na Folha de São Paulo, Caros Amigos e revista Front.

Ajudou muito, nessa etapa final de FAU, a disciplina optativa de cenografia que fiz com o professor Silvio Dworecki, e o Trabalho Final de Graduação, também sob sua orientação, onde elaborei 60 desenhos em seqüência, feitos com tinta preta, as "MEN TIRAS".

Ainda gostava de arquitetura, mas naquele momento minha carreira como ilustrador já começava a ser trilhada e se fazia sugestiva, com uma demanda que parecia permitir o desenvolvimento de um trabalho autoral.

Mas não sou animador; já fiz animação em parceria com animadores.

E em relação ao seu trabalho como ilustrador, teve alguma formação artística específica?

Além da FAU, fiz poucos cursos. Algumas aulas particulares, de poucos dias, foram importantes quando estava me preparando pra prova de aptidão do vestibular. Depois de terminada a faculdade, fiz um semestre de xilogravura no Museu Lasar Segall.

Contou muito, em minha formação, a amizade que tenho desde a infância com dois grandes amigos, Fernando de Almeida e Luciano Tasso. Éramos fissurados em desenhar e ler quadrinhos.

É legal ver como hoje todos nós nos tornamos ilustradores profissionais. Um dos momentos em que mais aprendi foi durante o TFG (Trabalho de Final de Graduação). Tinha muitas dúvidas e curiosidade, e além de desenhar, olhei muitos desenhos e pinturas, ia direto a livrarias e à biblioteca e folheava bastante os livros do Saul Steinberg.

Tenho algo de autodidata, mas acho que isso não se opõe à lógica da faculdade: é esperado que o aluno tire proveito do ambiente ao seu redor, de uma boa biblioteca à disposição, de conversas com professores, de participações em publicações e projetos paralelos.

Alguns anos depois de formado, entrei no mestrado, para continuar a fazer uma das coisas que mais gosto: pesquisa.



O seu estilo é muito pessoal e marcante, utilizando basicamente a colagem. Como chegou nessa técnica, como veículo de expressão?

Durante o TFG aprendi muito sobre síntese, depuração e ilusão gráfica, olhando a obra de Saul Steinberg e outros artistas.

O período de trabalho para a Caros Amigos também foi importante para o desenvolvimento inicial, onde as experimentações contribuíram, aos poucos, para a definição de alguns caminhos. Comecei misturando traço solto e colagem, mas optei em determinado momento por soluções menos expansivas e mais sutis.

Cheguei à conclusão de que deveria fazer colagens menos confusas e rebuscadas, e integrar mais os elementos gráficos, aproximálos. Para tanto, passei a criar todos eles com colagem – o objeto recortado pintado não trazia o traço – , apresentando estes em um desenho geométrico, de contornos retilíneos, feitos essencialmente de tinta acrílica e alguns detalhes de recortes de revistas.

Como apreciei o recurso e houve receptividade à solução, comecei a aplicá-la com mais freqüência, o que foi importante para o aprimoramento da linguagem.

Depois da fase de trabalhos da Caros Amigos, revistas da Editora Abril, como a Info Corporate, começaram a me dar amplo espaço, e houve um desenvolvimento gradativo, de descobertas a cada trabalho.

Os recortes foram se tornando mais complexos. Também comecei a aperfeiçoar o modo de resolver o degradê que dá volume aos objetos e define seus contornos.

Em algumas soluções, cheguei mesmo a fazer personagens bem escuros, para que estes se destacassem sobre cenários de fundo, como na HQ "Onde Enfiei o Gláuber?".

Em relação às cores, no começo os trabalhos eram mais monocromáticos, geralmente em tons ocre, e, com o tempo, passei a integrar cores variadas.

Sobre as texturas, passei a recorrer às mais diferentes fontes para criá-las, sobrepondo texturas da colagem manual com imagens retiradas de revistas, ou scaneadas diretamente de alguns objetos (como a textura de uma pá, por exemplo).

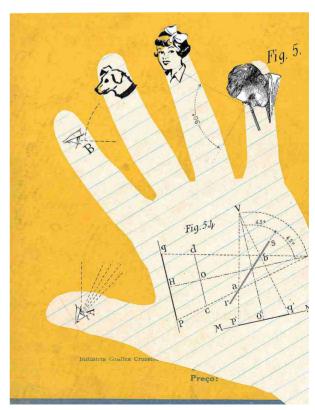
E teve a influência de quais artistas?

As influências são muitas, sendo difícil dizer um nome. Em termos de colagem, posso citar Kurt Schwitters, as colagens dadaístas. Não dá pra deixar de falar em Picasso, Pop Art e a produção de design gráfico contemporâneo.

Mas a colagem é apenas uma das características. Muito do uso consciente de elementos gráficos e dos recursos de ambigüidade gráfica vem de Saul Steinberg, por exemplo. E em termos de síntese, depuração e liberdade formal, as referências são várias, como o próprio Steinberg, e Cassandre, Savignac, Leupin, inúmeros cartazistas europeus.

Geralmente, estou mais atento ao modo como os artistas têm idéias, desenvolvem temas e constroem os desenhos. Venho, no momento, olhando muito o trabalho do futurista Fortunato Depero e de ilustradores que só descobri agora, como Miguel Covarrubias, Boris Artzy e o Paolo Garretto. No fundo, as influências são tantas que fica difícil fazer uma lista... Tem o Jim Flora, André François, Mary Blair, Ralph Barton, Guevara, J. Carlos...

Fica evidente que tenho especial apreço pelos artistas que trabalham contornos geométricos, ou que se aventuram por aspectos gráficos, deformando e depurando elementos, subvertendo significados.





Além de ter a técnica muito particular, a concepção das suas ilustrações é muito pessoal também.
Como costuma ser o processo de criação?

Inicialmente, dedico um bom tempo – quando possível – à idéia e concepção da imagem, fazendo vários rascunhos. A abordagem vai depender do contexto e do briefing: posso tanto partir para uma solução de ilusão e síntese, como me aventurar pelo absurdo e excesso de elementos fantasiosos e gráficos.

Gosto de folhear livros, revistas, em busca de inspiração. Não é raro fazer uma pequena pesquisa na internet, coletando imagens que possam servir de referência e apontar caminhos.

Uma vez feito o rascunho, envio-o para o editor de arte. Depois de aprovada a idéia, parto para o processo de finalização – de modo geral, trabalhoso. Desenho os contornos de todas as figuras a lápis, em papel sulfite, e transponho-os para papel duro.

Aplico sobre essas figuras as técnicas de colagem, gerando elementos soltos, como "bonequinhos de papel". Scaneio as peças separadamente e resolvo no Photoshop a composição, contrastes, claro/escuro, cores.

Quando o prazo é curto, pulo o processo manual e resolvo a finalização utilizando o material que tenho à mão, uma espécie de "banco de imagens digitais" feito a partir das ilustrações que foram se acumulando.

As imagens que você cria são uma mistura do mundo real com uma visão quase onírica, expressa de forma bastante gráfica. No seu processo de criação, o lado sonhador conta muito?

Sim, de fato procuro conciliar a experimentação gráfica e os aspectos conceituais com um universo onírico e fantasioso.

Este é um elemento importante para mim desde pequeno, e não por acaso a animação "Fantasia", de Walt Disney, me marcou quando a assisti pela primeira vez, aos quatro anos.

Há pouco tempo descobri que por detrás de muitos desses desenhos do Disney, como Alice e Peter Pan, estava a conceptual artist Mary Blair, que influenciou outros ilustradores, como Tim Biskup.

Percebi, depois, que o onírico também está muito presente na vertente de ilustração denominada "surrealismo pop", que transita do desenho punk de Gary Panter à pintura bem acabada de Mark Ryden.

Assisto sempre os clássicos de animação, observando muito o design. Também gosto de mescla do onírico com universos psicológicos e pesados, algo que explorei no livro "O Pequeno Fascista".

A fantasia mais abstrata da animação dos anos 1950 também me agrada muito, como nos espaços suspensos e soltos dos desenhos do estúdio UPA. Por ter um estilo e concepção tão pessoais, acontece de ter algum tipo de conflito com clientes ou costuma ter total liberdade para trabalhar?

Não costumo ter conflitos, porque defini um caminho desde cedo, e o cliente costuma me pedir para realizar algo dentro do domínio da minha linguagem.

Por outro lado, já trabalhei como designer na Editora Abril e sei das particularidades do campo da ilustração editorial.

Procuro, deste modo, ser razoavelmente flexível, oferecendo sempre alternativas e novos gêneros de abordagem dentro das possibilidades do meu estilo.

Felizmente, não é raro me darem bastante liberdade.

Mas também gosto de receber um briefing, de ter um retorno do cliente e saber sua opinião. Não há problema em trabalhar em conjunto.

Acho interessante o mercado americano, com ilustradores que têm não apenas um ou alguns estilos, mas um modo de conceber as ilustrações.

Esse tipo de ilustrador trabalha em cima do desenho, pensando também na abordagem conceitual – e ambas se desenvolvem juntas, uma fortalecendo a outra.

Esse tipo de liberdade não é grande, mas também existe no Brasil.

Acredito que os resultados seriam melhores se clientes e ilustradores estivessem mais atentos às possibilidades da unidade e coesão de idéia e desenho, pois teríamos ilustrações menos "franksteins" e novos caminhos sendo desenvolvidos.

Recentemente você ganhou dois prêmios no último HQMIX, como "melhor ilustrador de livro infantil" e "melhor tese de mestrado". Falando sobre o primeiro prêmio, qual a importância da ilustração infantil, para você?

Trabalhei durante anos para jornais e revistas, antes de ilustrar meu primeiro livro infantil, para a Cosac Naify.

O livro infantil tem suas particularidades, não apenas no tema e na abordagem adequada à criança, como na consciência do livro como um "objeto".

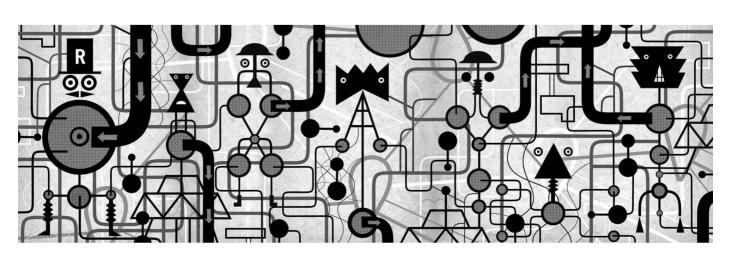
O ilustrador deve se preocupar com a integração da imagem ao texto, e ter uma visão de conjunto, atento ao ritmo e à relação gráfica entre as páginas.

A publicação Charivari, feita por um grupo formado, em sua maior parte, por ilustradores infantis, trabalha muito em cima dessas preocupações, apesar de não ser voltada especificamente para o público infantil.

Os trabalhos para livros infantis têm sido os mais difíceis, e é gratificante ver o resultado final e o retorno do público. É nesse campo que tenho feito as maiores experimentações em termos de linguagem, como nos livros "Um Garoto chamado Rorbeto", de Gabriel o Pensador, e "O Melhor Time do Mundo", de Jorge Viveiros de Castro, editados pela Cosac.

Por outro lado, gosto das soluções mais tradicionais também, como no "Histórias de Bicho Feio", escrito pela Heloísa Seixas (Companhia das Letras).

O "Fernando Sabino na sala de aula" (Panda Books) teve muito da lógica da ilustração editorial de revistas, com uma imagem blocada por conto, e nesse caso explorei mais os recursos de ilusão e ambigüidade típicos do meio.



Há algum tema específico que goste de desenvolver?

Como o ilustrador recebe briefings para os mais diversos assuntos, é difícil desenvolver um tema específico ao longo dos trabalhos.

De modo geral nenhum assunto me incomoda, pois posso sempre dizer algo de modo indireto, e dessa forma tenho boa liberdade para não cair na repetição e nos clichês de gênero. Procuro sempre explorar algumas particularidades de estilo e de construção de idéias.

Quando possível, elaboro ambientes carregados e soturnos, que demonstram o desconforto com a situação das cidades, da humanidade.

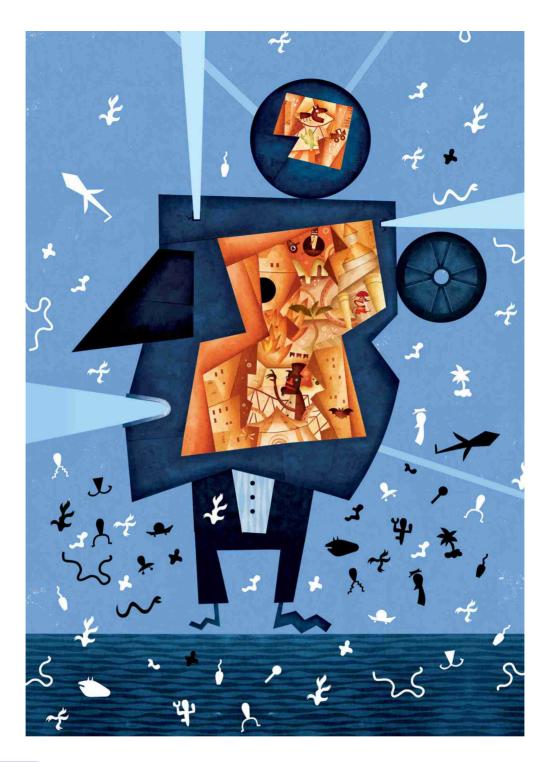
Nesse sentido, ilustrar o livro "O Pequeno Fascista" (Cosac Naify) foi muito fácil, pois a proposta do Bonassi era acordar as pessoas por meio do choque e do exagero negativo.

Andei me concentrando, recentemente, em fazer trabalhos com personagens compostos por várias camadas – cada camada como um estilo, que sai de dentro de outro; ou então como um personagem dentro de outro, etc.

Com essa abordagem posso discutir desde questões de desenho até as mais existenciais.

Faço algumas dessas imagens para mim mesmo, e, em determinados casos, consigo encaixar em encomendas e concursos, como o cartaz do IlustraBrasil! 5 e um poster recente.





Em relação ao segundo prêmio HQMIX, ele foi relativo à sua tese de mestrado do curso de História da Arte e Arquitetura na FAU-USP, e o tema do mestrado foi "O Desenho Moderno de Saul Steinberg". O que o levou a escolher esse tema?

Meu interesse era o de estudar a ruptura ocorrida com o advento do humor moderno – com soluções que primam pela síntese, depuração, ambigüidade gráfica, humor mudo.

Muitos dos principais humoristas brasileiros, como os da geração Pasquim, pertencem a esse gênero de humor. Quando percebi que a maior referência de todos eles, o artista romeno naturalizado americano, Saul Steinberg (1914-1999), não havia sequer sido estudado suficientemente lá fora, resolvi centrar o foco em seu trabalho.

Era engraçado ver como os textos sobre um nome tão fundamental do humor moderno pouco falavam de cartum e ilustração, dando ênfase às artes plásticas – Duchamp, Warhol e os expressionistas abstratos.

Na pesquisa, orientada pelo Prof. Dr. Luiz Munari, organizo cronologicamente sua vida e obra, contextualizando seu trabalho na área das artes gráficas. Sendo um dos mais queridos artistas dos EUA, Steinberg é conhecido por ter produzido capas e ilustrações de alto nível artístico para a revista The New Yorker por quase 60 anos, além de várias outras atividades. Para você, que importância um ilustrador como esse tem, na forma como a ilustração é veiculada?

Ele mostrou que a ilustração pode ser bem amplicada em qualquer veículo, com belos resultados. Steinberg fez capas de revista, painéis, posters, propagandas, cartões de Natal e até um comercial de TV.

Uma característica importante é a autonomia de seus desenhos, independentes de briefings e, muitas vezes, dos assuntos envolvidos.

Ao mesmo tempo, Saul conseguiu desenvolver temas próprios, como poucos ilustradores.

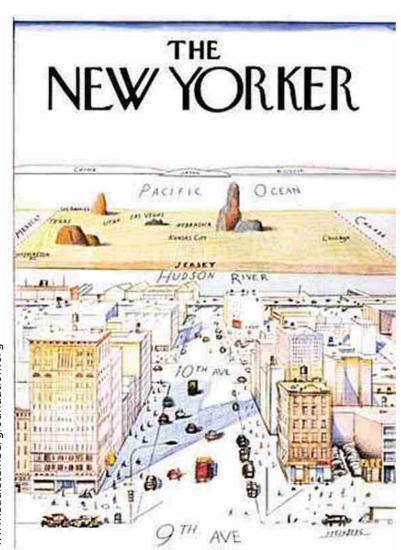
Na New Yorker, os desenhos eram dispostos nas páginas, sem correspondência com os textos. Um extenso artigo sobre Norman Rockwell, publicado na revista, em 1945, por exemplo, tinha um cartum de Steinberg solto, em uma das páginas.

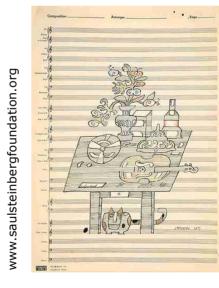
Steinberg nasce como cartunista na revista italiana Bertoldo, mas a complexidade de seus desenhos e o modo como muitas vezes foram aplicados o elevaram à categoria de ilustrador e referência fundamental do meio.

É interessante notar que Saul começou a fazer capas, sistematicamente, no momento em que a ilustração deixava de predominar nas capas das revistas, nos anos 60.

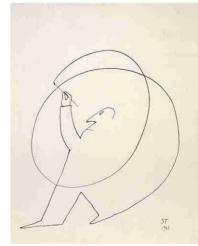
E essas ilustrações eram muito peculiares, com um nível de experimentação gráfica e alusões simbólicas difíceis de serem encontradas em outro lugar.

Seu trabalho evidenciou quão diversos e amplos podem ser os caminhos da ilustração. Steinberg mostrou que, em muitos casos, liberdade vale a pena.









www.saulsteinbergfoundation.org

Para você, como Steinberg via, ele próprio, a forma de expressar a arte junto da sociedade?

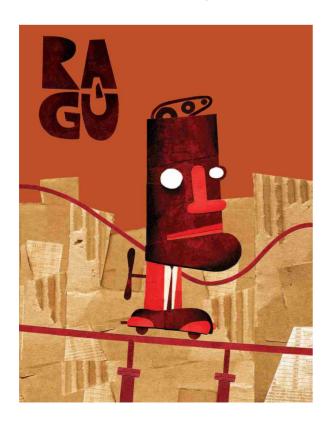
Como notou o crítico Harold Rosenberg, o trabalho de Steinberg é difícil de ser encaixado em uma categoria, permeando diversas áreas da criação.

O próprio Steinberg, por se encontrar nessa condição híbrida, é figura contraditória. Apesar de valorizar a publicação em veículos impressos, problematizar a virtuose na pintura e criticar aqueles que tratavam a arte do cartum com desdém e incompreensão, a partir dos anos 60 passou a conferir maior ênfase à arte para ser vendida em galerias.

Nesse período seu trabalho mudou, se tornando cada vez mais filosófico e intelectual, com alegorias e paródias. Ao mesmo tempo, seu amigo, o crítico Harold Rosenberg, desenvolveu um discurso complexo, preocupado em inserí-lo no contexto das artes plásticas.

É preciso entender que Steinberg surgiu como cartunista, mas seu círculo social era composto por grandes escritores, músicos, artistas de Nova York. Neste sentido, é possível imaginar algum conflito interno.

Mas Steinberg desenhou para a revista New Yorker até falecer, e entendo que ele sempre buscou valorizar o conteúdo de um trabalho, seja impresso ou exposto num espaço, e fugir de malabarismos e mistificações vazias.



Somente o trabalho dele, na revista The New Yorker, resultou em quase 90 capas e mais de 1.200 ilustrações, fazendo com que a linguagem de simples ilustrações fosse elevada ao nível de artes plásticas, criando uma comunicação mais refinada.

Acredita que isso pode ter mudado de alguma forma a maneira como as pessoas em geral vêem as ilustrações?

A obra de Steinberg contribuiu para mostrar as inúmeras possibilidades da ilustração; tanto é que seu trabalho é referência fundamental para cartunistas, ilustradores, animadores, designers gráficos.

Saul soube incorporar recursos, temas e questões dos mais diferentes meios, gerando um modo peculiar de pensar o desenho e a criação humana.

Desde o começo em contato com a alta intelectualidade americana, expôs em museus e galerias.

Não sei se foi o suficiente para alçar a ilustração à condição que ela merece, mas o trabalho de Saul participou de um processo de transformações que chegou ao público sob as mais variadas formas, passando pela propaganda e animação de determinado período, por exemplo.

Mas é uma pena ver como um artista tão importante ainda é pouco conhecido no Brasil.

De qualquer modo, apesar de as trocas entre diversos campos ser interessantíssima, entendo que as artes gráficas não devem subordinar tanto suas preocupações às artes plásticas, como se estivesse em nível superior ou inferior.

Cada área tem suas particularidades e preocupações, e a ilustração apresenta uma história repleta de grandes nomes da criação, como Cassandre, irmãos Stenberg, J. Carlos, Guevara, Maxfield Parrish, Norman Rockwell, Al Hirschfeld, Jim Flora, André François, Milton Glaser e muitos outros.

No mais, mesmo uma ilustração aparentemente direta e menos complexa pode ter valor, dependendo de suas características e do contexto em que é criada.



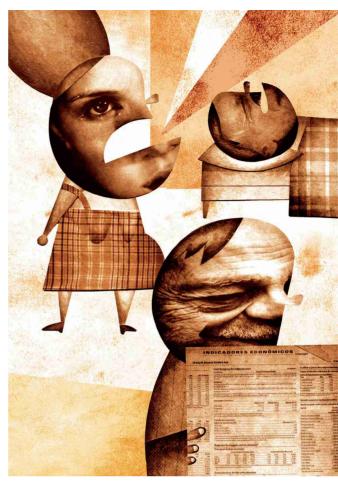
E como Steinberg influenciou outros ilustradores?

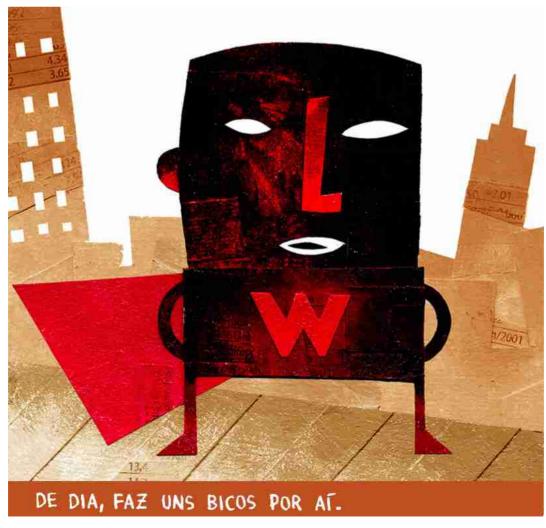
O uso que Steinberg faz dos elementos gráficos em seu trabalho, a partir de recursos de ilusão que destacam a expressão da representação, transformando os elementos em "outra coisa" – "objetos" de manipulação (como o personagem que carrega uma impressão digital) – é uma de suas mais significativas contribuições.

Ao utilizar e tecer comentários sobre estes elementos gráficos (nem sempre "bonitinhos"), ao privilegiar a idéia e a vontade de "dizer algo", Steinberg promoveu uma nova poética, que demanda a eliminação da exibição gratuita de talento e do acabamento laborioso desnecessário.

Em muitos casos, o que se tem é um "malfeito" genuíno.

Essa lição está presente no trabalho dos mais variados cartunistas, ilustradores e designers, tenham eles um estilo próximo ao de Steinberg ou não, como Millôr, Borjalo, Ziraldo, Milton Glaser, Seymour Chwast, Goffin, Quino, Sempé, Tomi Ungerer, etc.





E no Brasil, qual a influência que ele teve?

Sua influência foi fundamental para a geração de cartunistas do Pasquim, como Millôr, Ziraldo, Jaguar, Borjalo, Fortuna, Claudius.

No livro de Herman Lima "História da Caricatura no Brasil", publicado em 1963, é interessante constatar como o autor percebe o surgimento de um novo cartum ao comentar o trabalho de Borjalo.

Outros artistas, de gerações seguintes, como Mário Vale e Guto Lacaz, também extraíram lições de Steinberg. Sua influência pode ser sentida até os dias de hoje, em maior ou menor grau.

A relação de Steinberg com o Brasil vai além do modo como ele influenciou os brasileiros: a primeira capa de sua carreira foi feita para a primeira edição da revista brasileira Sombra, em 1940. Victor Civita, fundador da Editora Abril, foi fundamental para desovar os trabalhos de Saul no continente americano.

Steinberg também teve uma passagem pelo país: o artista chegou a expor no MASP, em 1952, e viajou durante dois meses pelo sudeste, norte e nordeste do Brasil (além de Buenos Aires).

Fez anotações sobre o país em cadernos de viagem e se encontrou com figuras importantes como Flavio Motta, Pietro e Lina Bardi, Victor Civita.

Após a pesquisa, a passagem de Saul pelo Brasil começou a ter maior relevância, aparecendo com razoável destaque nos resumos biográficos da Steinberg Foundation.

Depois do mestrado, prossegui na pesquisa e escrevi dois artigos, com texto em português e inglês, sobre Saul e o Brasil, para a Revista de História da Arte e Arqueologia da Unicamp.

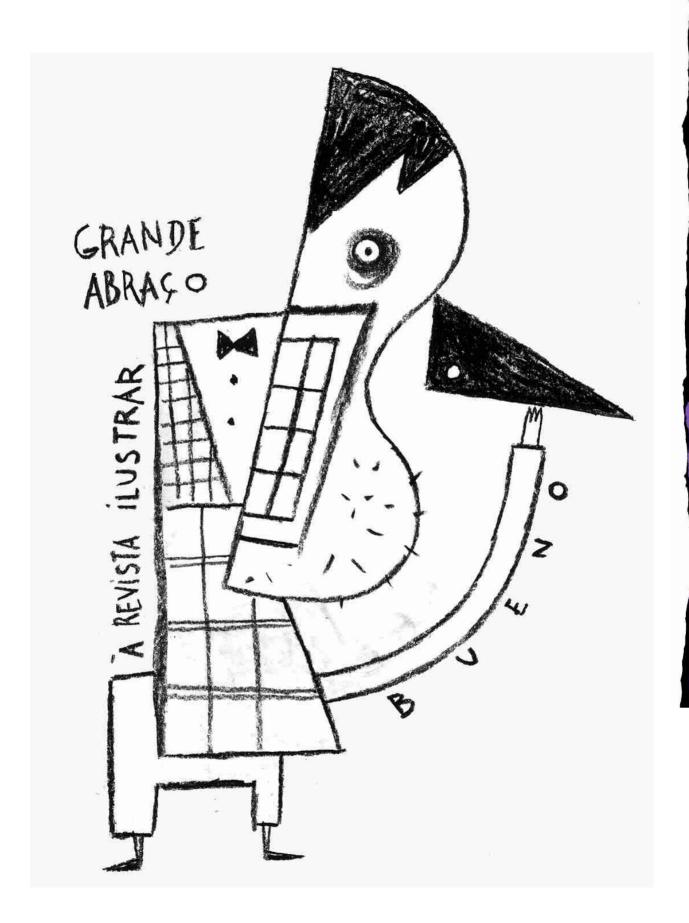


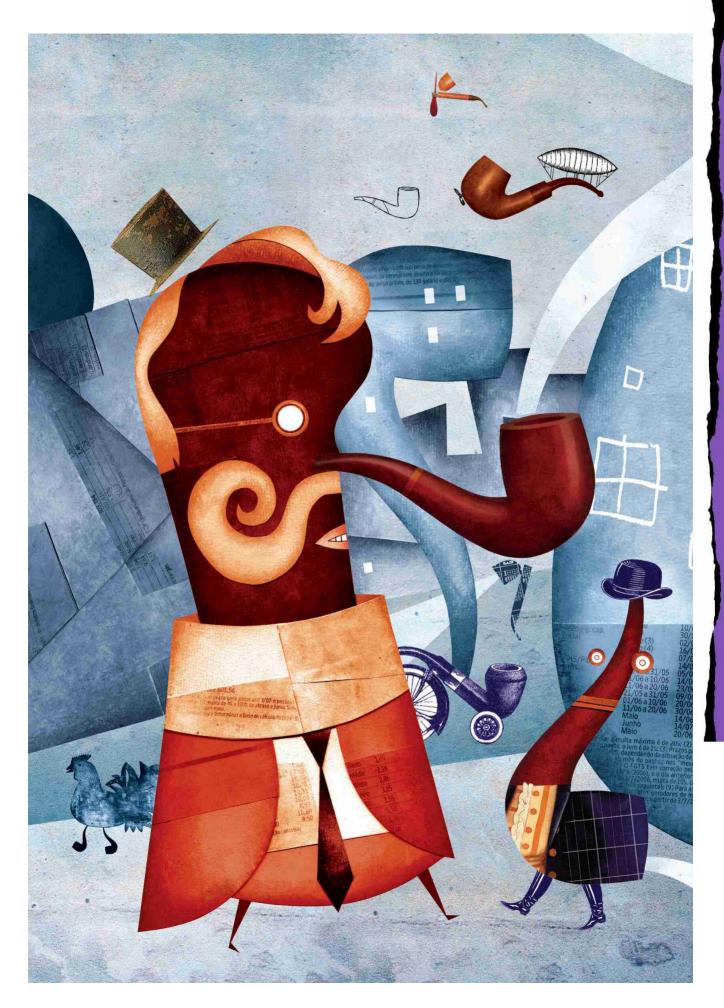




Para saber mais sobre Saul Steinberg, sua vida e sua obra, visite o site da The Saul Steinberg Foundation:

www.saulsteinbergfoundation.org









PRÊMIO HQMIX AO GUIA



GUIA DO ILUSTRADOR

Ricardo Antunes

(Inclui trechos e adaptações autorizadas do "Manual do Estagiário" de Eugênio Mohallem)

com revisão de:

Angelo Shuman, Benício, Eduardo Schaal, Gonzalo Cárcamo, José Alberto Lovetro/Jal, Kako, Montalvo Machado, Mozart Couto, Orlando Pedroso e Rogério Vilela

revisão jurídica de Dr. Eduardo Pimenta

O Prêmio HQMIX, um dos mais importantes prêmios da área gráfica no Brasil, chegou à sua 20ª edição neste ano, com a festa da premiação realizada no dia 23 de julho.

Foram 60 os premiados em várias categorias, além de homenagens feitas a grandes mestres ilustradores.

Entre os premiados estava o Guia do Ilustrador, recebendo o prêmio de "Grande Contribuição" do ano.

Desde o seu lançamento, no ano passado, o Guia do Ilustrador tem tido muito sucesso entre ilustradores, designers, quadrinistas, fotógrafos e outros profissionais que dependem de um portfolio para conseguir trabalho, utilizando o guia como ferramenta importante de orientação profissional.

www.guiadoilustrador.com.br

www.hgmix.com.br

REVISTA VEJA - 40 ANOS

No dia 11 de setembro a revista Veja completa exatos 40 anos. São pouquíssimas as publicações no Brasil que chegaram tão longe, e, em todas as edições, Veja foi sempre marcada pelo uso intenso de imagens, tanto fotos quanto ilustrações.

Para celebrar os 40 anos, a Veja criou um site próprio para a data, onde pretende fazer uma série de debates sobre o futuro da sociedade.

Além disso há também uma seção bacana com todas as capas de Veja, desde o seu primeiro número.

www.veja40anos.com.br



Revista Veja - Edição nº 1

DESIGN SOLAR

As fontes de energia alternativa têm sido cada vez mais utilizadas, e uma delas é a energia solar.

Mas convenhamos, as placas de captação de luz são muito feias...

Pensando nisso, vários engenheiros se juntaram com designers para desenvolver soluções mais agradáveis para a utilização de placas solares:

http://tonyvirtual.blogspot.com/2008/06/how-to-make-solar-power-more-appealing.html



CHRIS JORDAN

O trabalho do fotógrafo Chris Jordan é incrível pela maneira com que prepara as imagens, utilizando milhares, às vezes milhões de objetos, como se fossem pixels.

O resultando, além de surpreendente, costuma ser quase sempre uma crítica ao consumo exagerado ou à sociedade.

www.chrisjordan.com

I, A COMMON CITIZEN OF THE WORLD. A SMPLE PIECE NODE THE LIFE TABLE. SOLVED IN THAT MORNING DARE THE REALITY HOPES.

N'ROLL

Cada vez mais artistas brasileiros têm conseguido expor a sua arte no exterior.

Seguindo essa tendência, recentemente, no Wacken Open Air, em Hamburgo, na Alemanha, ocorreu o pré-lançamento da revista em quadrinhos brasileira N'ROLL.

Os idealizadores do projeto são Gustavo Fiali e Renata Benetti, e a idéia é quadrinizar músicas de rock e heavy metal.

A edição sai em setembro na Europa; terá capa de Greg Tocchini, com tiragens programadas em inglês e alemão. E mais para frente, aí sim, uma edição em português.

Links de impertancia

GUIA DO ILUSTRADOR

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

ABIPRO - Associação Brasileira dos Ilustradores Profissionais

http://abipro.org

AEI-LIJ - Associação de Escritores e Ilustradores de Literatura Infantil e Juvenil

www.docedeletra.com.br/aeilij

ADG / Brasil - Associação dos Designers Gráficos / Brasil

www.adg.org.br

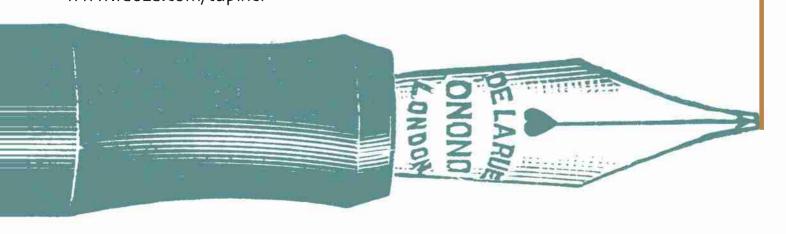
ABRAWEB - Associação Brasileira de Web Designers

www.abraweb.com.br

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.

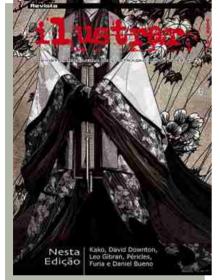
www.ccsp.com.br

TUPIXEL - Divulgação, pesquisa, discussão e banco de dados sobre ilustração www.faoza.com/tupixel





NOS PRÓXIMOS NIÍMEROS



NÚMEROS DA REVISTA ILUSTRAR

Você acabou de devorar mais um número da Revista Ilustrar.

Uma revista histórica, já que é a única revista 100% brasileira, voltada para o mercado de

ilustração, nacional e internacional, feita por ilustradores.

Com matérias de grande interesse e uma grande divulgação garantida, ela será vista e revista por centenas de ilustradores, diretores e editores de arte, diretores de criação, designers, estudantes e diversos profissionais da área.

Se pretende que seu produto ou serviço chegue a este mercado, este é mais um meio de grande alcance e baixíssima dispersão.

Anuncie na Revista Ilustrar.



ENTRE EM CONTATO:

Revista Ilustrar

revista@revistailustrar.com