

ERRATA

Na edição nº 8 da Revista Ilustrar, na página 19a, aparece a informação que John Singer Sargent era um pintor inglês. Ups! Falha nossa!

John Singer Sargent era, apesar do nome, italiano (nasceu em Florença), mas era filho de americanos. Teve a sua educação artística na Europa, em especial na França, onde viveu por muito tempo, e depois na Inglaterra, por outro longo período, onde teve seu estúdio. Viajou várias vezes para os EUA, chegando a ficar 2 anos seguidos, onde fez várias exposições. Mas foi na Inglaterra que acabou por falecer, e é onde está sepultado.

A informação já foi corrigida na edição passada, portanto sugerimos que façam um novo download da edição. Obrigado.



O extremo das técnicas...

esta edição a Revista Ilustrar traz, através dos seus convidados, técnicas que alcançam extremos na história da arte e da ilustração.

Por um lado temos a milenar e tradicional técnica de pintura japonesa, o sumi-ê, através do trabalho do mestre Massao Okinaka, na sessão Memória.

Já no extremo oposto, o mais moderno design gráfico da atualidade, através dos trabalhos vigorosos do artista gráfico Walter Vasconcelos.

Entres os dois, estão presentes o delicado sketchbook de Sabrina Eras, uma aula completa do programa Painter pelo passo a passo de Hiro, Montalvo Machado falando sobre o evento mundial Sketchcrawl e, na seção internacional, o cartunista português e presidente do World Press Cartoon, António Moreira Antunes.

Como se não bastasse, todos mandaram dedicatórias de encher os olhos. Espero que goste.

Dia 1 de Maio tem mais...

RICARDO ANTUNES

SÃO PAULO / LISBOA

RICARDOANTUNESDESIGN@GMAIL.COM

WWW.RICARDOANTUNES.COM







• EDITORIAL		∠
PORTFOLIO: Walter Vasconcelos	<u>.</u> .	3
• INTERNACIONAL: António	. .	10
• SKETCHBOOK: Sabrina Eras		15
MEMÓRIA: Massao Okinaka		20
• STEP BY STEP: Hiro		26
• 15 PERGUNTAS PARA: Montalvo Machado		31
• CURTAS		38
• LINKS DE IMPORTÂNCIA		30



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 - donaminucia@gmail.com

COLABORARAM NESTA EDICÃO:

Hiro (Massao) - hiroart@uol.com.br

Roberto Okinaka (Massao) - robertookinaka@yahoo.com.br

Rogério Vilela (Massao) - vilela@fabrica.art.br

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

Gil Tokio (Fotografia - Massao) - gil@giltokio.com **Montalvo Machado** (Massao) - montalvo@terra.com.br

ILUSTRAÇÃO DE CAPA: Walter Vasconcelos - www.drawger.com/vasconcelos

LETTERING DA CAPA: Montalvo Machado - montalvo@terra.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.

Catalille Thicks

WALTER VASCONCELOS

trabalho gráfico do carioca Walter Vasconcelos é como uma viagem cheja de histórias. mas em um diálogo intimista, rico em mensagens, sinais e signos que no conjunto existem para serem contemplados, enquanto os olhos percorrem todo um trajeto de riqueza visual.

Walter utiliza todo tipo de material: papel velho, tinta, manchas, fotos, tipologia, e dessa sopa visual surgem ilustrações visualmente poderosas, normalmente acompanhadas de fina ironia e humor sutil.

> O resultado desse trabalho alcançou reconhecimento rápido no Brasil e também no exterior, onde hoje trabalha com lugares tão diferentes como Canadá, Estados Unidos, China, Europa e outros.

Walter Vasconcelos também é editor de arte da revista "Ciência Hoie das

Crianças", e junto com Paulo Cavalcante produz a revista de arte independente chamada "Papel Brasil".





© Walter Vasconcel

RIO DE JANEIRO / RJ WALTEROI@TERRA.COM.BR WWW.DRAWGER.COM/VASCONCELOS



Acho que tive sorte. Meu pai, Fernando Silva, sempre trabalhou com desenho. Desde cedo eu fui acostumado a ver ilustrações, comics e artes gráficas.

Ele trabalhava para agências de publicidade e eu, ainda criança, adorava ver aqueles anuários internacionais cheios de imagens e tipologias.

Comecei a trabalhar com artes gráficas muito jovem; isso me deu muita experiência e muita insatisfação também.

O mercado vai te pautando e em pouco tempo você acaba ficando sem nenhum controle sobre seu trabalho.

Meu desenho sempre teve qualidade e boa aceitação, mas eu sentia que estava muito comercial e parecido com o que era publicado na época. Assumi o risco da mudança. Foi uma busca de um estilo próprio, tanto no desenho como na concepção.

Esse processo tem pelo menos 15 anos e aprendi que habilidade é uma coisa e criatividade é outra. Acho que consegui uma mistura interessante.

Tento sempre manter um diálogo com a ilustração, o design gráfico e as artes plásticas. Meu desenho está ficando cada vez mais livre e algumas vezes até bem "abstrato".

Na verdade, o importante é tentar criar caminhos novos e sempre manter a cabeça aberta.

Hoje acredito que as minhas influências estão bem diluídas. Penso que meu trabalho, nestes últimos anos, adquiriu um caráter muito próprio.

Gosto de pensar na liberdade com que as crianças desenham, nos desenhos dos loucos e também na diversidade da cultura popular.

Procurei estabelecer e construir um "universo" paralelo, apenas meu, onde

tanto os "seres humanos" quanto os "objetos" estejam integrados a este meu mundo.

Posso citar alguns artistas pelos quais tenho uma profunda admiração: Picasso, Miró, Matisse, George Herriman, Arthur Bispo do Rosário, Basquiat, Saul Steinberg, Tàpies, Cy Twombly e Bill Traylor.

Bill Traylor foi um ex-escravo do Alabama que começou a desenhar aos oitenta e três anos e criou desenhos fantásticos apenas com pedaços de caixas de papelão, lápis, pincel e quache vagabundo.





LINGUAGEM PRÓPRIA

Sou um cara apaixonado por imagens, qualquer tipo de imagem...

Documentos velhos, tipografias, embalagens de supermercado, fotos, revistas, jornais, etc.

Esses materiais sempre foram fontes de inspiração para mim. Recentemente eu comprei um livro de mapas antigos. Comecei a me abstrair de suas imagens cartográficas e passei a ver formas, faces e grafismos.

Esse tipo de inspiração acontece muito comigo: olhar uma imagem e pensar completamente diferente do conteúdo que ela apresenta.

Semana passada eu passei em frente a um cara que estava vendendo um monte de bugigangas na rua.

Dei aquela olhada básica e comprei na hora várias fotos antigas. Imagens dos anos 40... Eram de uma formatura de alguma faculdade.

Aqueles rostos em sépia serão modificados e fatalmente serão usados num próximo trabalho.

4b 4a







A ilustração também pode ser lida, decifrada - e digo isso sem nenhuma preocupação em construir algo hermético.

Faz parte da dinâmica da criação.

A função principal do desenho editorial é ser um suporte para o texto, uma maneira de tentar esclarecer para o leitor o conteúdo da matéria.

Acredito também que muitas vezes haja um lado "adorno". Seria muito chato folhear um jornal ou uma revista sem nenhuma imagem.

Bem, isto são as regras básicas, mas acho que podem ser totalmente subvertidas, principalmente quando se ilustra matérias complexas e textos de articulistas.

Para dizer a verdade, são as que eu mais gosto de fazer.

Já fiz algumas ilustrações onde o editor de arte ou de texto simplesmente me passou um pequeno "lead" ou um simples título.

Eu me senti muito respeitado, como se eu estivesse sendo contratado para ter idéias, e não apenas "decorar" uma página.

É claro que a ilustração deve apresentar um link com o texto, mas cabe nela também a visão, a interpretação do ilustrador. E depois, também a do leitor, é claro.

No meu trabalho, coloco muitos elementos, e nem tudo fará sentido para todos.

Muitas vezes, pedem que eu explique a ilustração, mas às vezes alguns elementos não têm explicação, são grafismos, formas que dão equilíbrio ao trabalho, que o compõem.

Mas sempre despertará uma leitura que pode ir além do texto.

Afinal de contas, é sempre bom quebrar regras e fazer avançar suas concepções.

5b



5a

EXPRESSIVIDADE GRÁFICA

Meus interesses variam muito; apenas acho que nos últimos anos meu olhar vem cada vez mais se direcionando para Artes Plásticas e História da Arte. Uma busca de informações sobre os "clássicos" e também sobre arte contemporânea.

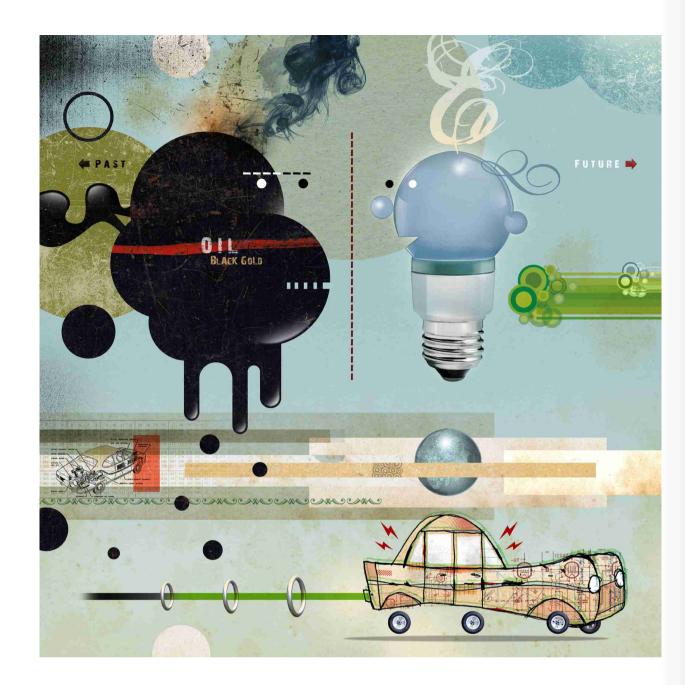
Eu penso que nas Artes Plásticas começam o novo, o estranho, o diferente, que muitas vezes vão influenciar diversas linguagens como o cinema, o design, a moda, os video-clips, a ilustração, etc.

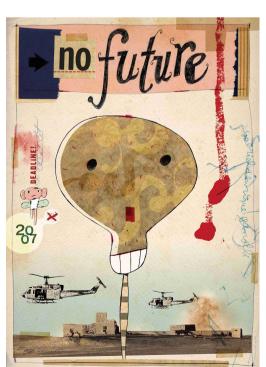
Isso não é nenhuma afirmativa ou teoria, apenas uma sensação minha. Meu foco é a ilustração editorial.

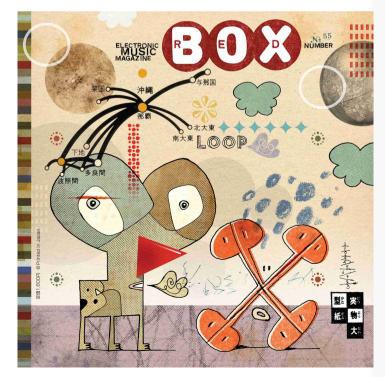
Embora sendo uma atividade comercial, onde o desenho está sujeito a um texto e à aprovação do editor, do designer, etc., penso que com talento, perseverança e alguma sorte, também é possível desenvolver um estilo autoral e apontar novos caminhos.

Informe-se sobre o que está acontecendo hoje, o que é moderno e fashion, mas leia sobre a História da Arte e seus movimentos; provavelmente você vai ver que o "moderno" às vezes não é tão "moderno" assim...

Não tenha preguiça, trabalhe muito, seja eternamente curioso, mantenha a difícil e necessária autocrítica, e, antes de pensar em dinheiro, tirar onda ou ficar famoso, seja apaixonado pelo que faz.







REVISTA "CIÊNCIA HOJE DAS CRIANCAS"

Há muitos anos trabalho como editor de arte da revista Ciência Hoje das Crianças.

Minha visão como ilustrador, além de designer, sempre ajudou no relacionamento com os colaboradores da revista.

Você tem que saber que certo trabalho funciona bem para determinado artista, e que para outro não vai render tanto.

Devemos sempre tentar dar o máximo de liberdade para o ilustrador.

Muita direção e excesso de palpites ou firulas acabam atrapalhando mais do que ajudando.

Afinal de contas, as pessoas que chamamos são grandes profissionais e querem sempre fazer o melhor trabalho possível.

Outra coisa que conta muito numa publicação é você ter uma relação equilibrada entre texto e arte.

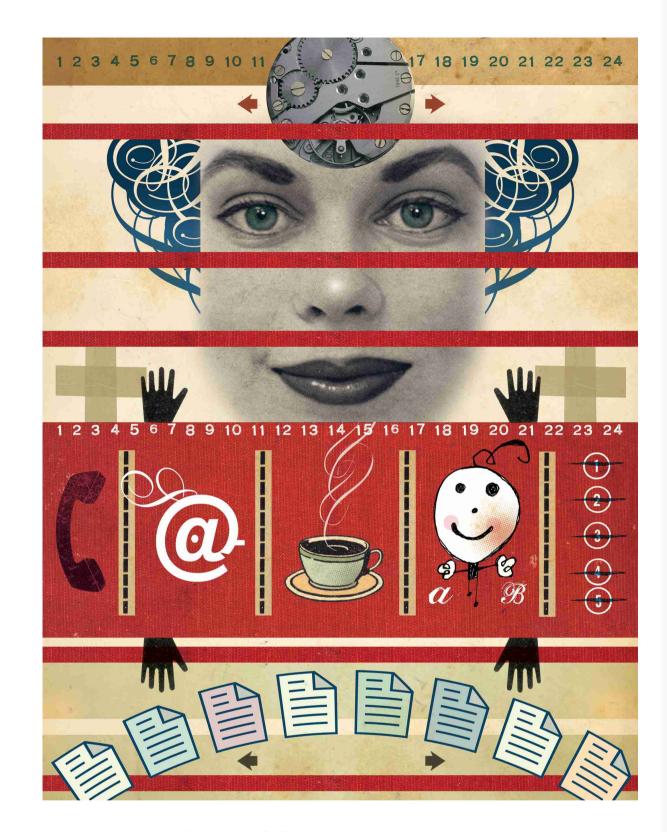
Sendo uma revista científica, tanto eu como a editora de texto temos que nos reportar a uma série de informações, procedimentos e instâncias para conseguirmos acertar tudo e cumprir o cronograma industrial que envolve o produto final impresso.

Não é uma tarefa fácil, mas é legal saber que a Ciência Hoje das Crianças, uma publicação educativa, vai chegar, em abril de 2009, ao número 200!

Realmente me orgulho muito de ter sempre trabalhado ao longo destes anos com alguns dos melhores ilustradores do Brasil.



6a 6b



REVISTA BRASIL"

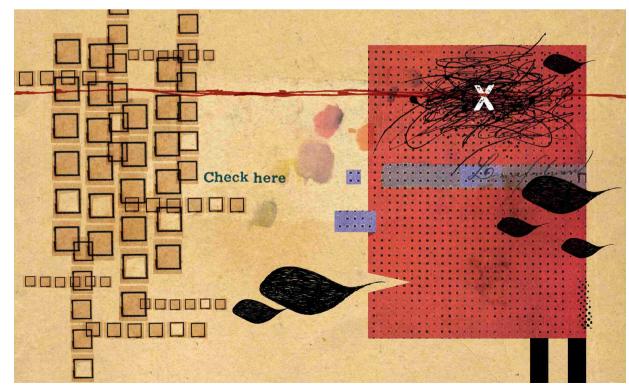
Uma publicação criada por mim, Cavalcante, Cruz e Lula Palomanes, no Rio de Janeiro.

Nossa revista surgiu de muitas discussões a respeito de arte, ilustração editorial e reflexões sobre o próprio desenho de cada um de nós. Foi uma seleção do trabalho de cada um, mas também foi uma maneira de mostrar que alguns caras pensavam o desenho com um olhar diferente.

Ilustração também pode ser uma expressão de arte; o desenho isolado de um texto também pode ser interessante e criativo.

Publicamos também trabalhos do Jaca, Fábio Zimbres, Trimano e Henrik Drescher. Saíram apenas dois números, mas a Papel Brasil é vista até hoje como uma publicação "cult".





7a 7b

GRAFISMO BRASILEIRO

Existem grandes ilustradores no mercado publicitário e na área de animação no Brasil que não deixam nada a dever aos artistas lá de fora.

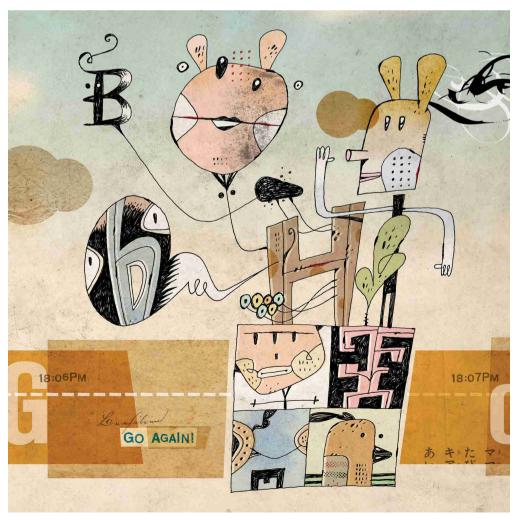
Na área editorial, eu penso que faltam trabalhos mais arrojados e com concepções mais interessantes.

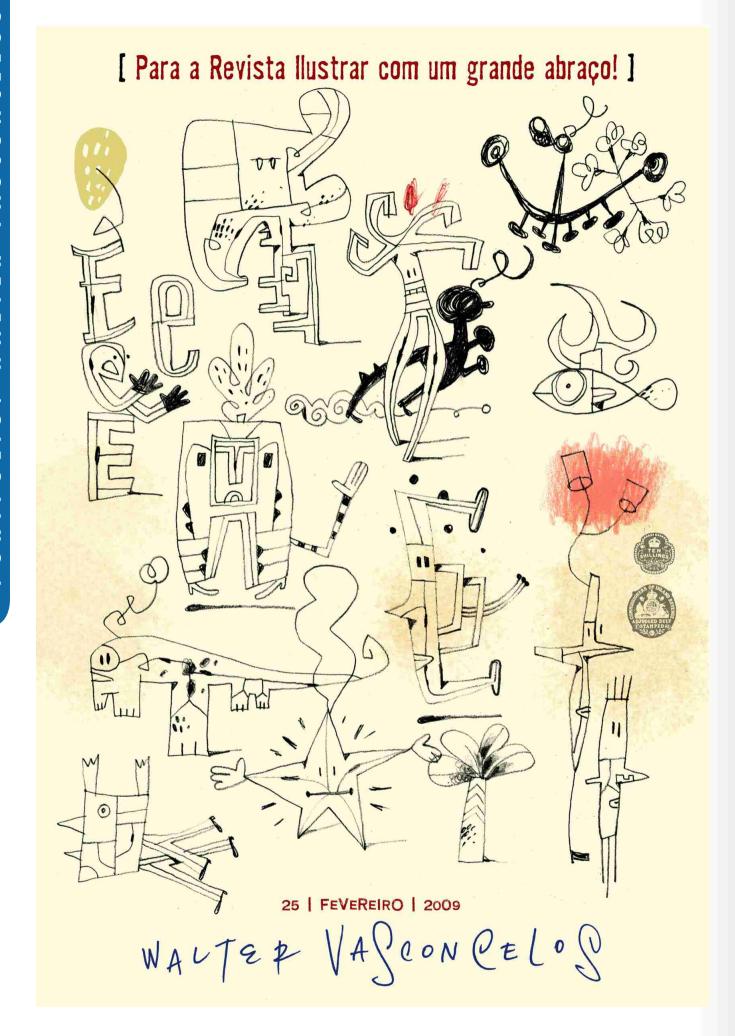
Vejo muita cópia, uma criatividade limitada e aquelas mesmas "tendências" repetitivas. Este problema se deve também, em parte, aos próprios designers e diretores de arte, que muitas vezes não possuem uma cultura gráfica e seguem apenas o que está "acontecendo" na cena.

Sobre brasileiros que trabalham para o exterior, eu citaria Eduardo Recife, Kako, Bruno Novelli e Flavio Morais, que vive em Barcelona. São caras que fazem desenhos de alto nível.









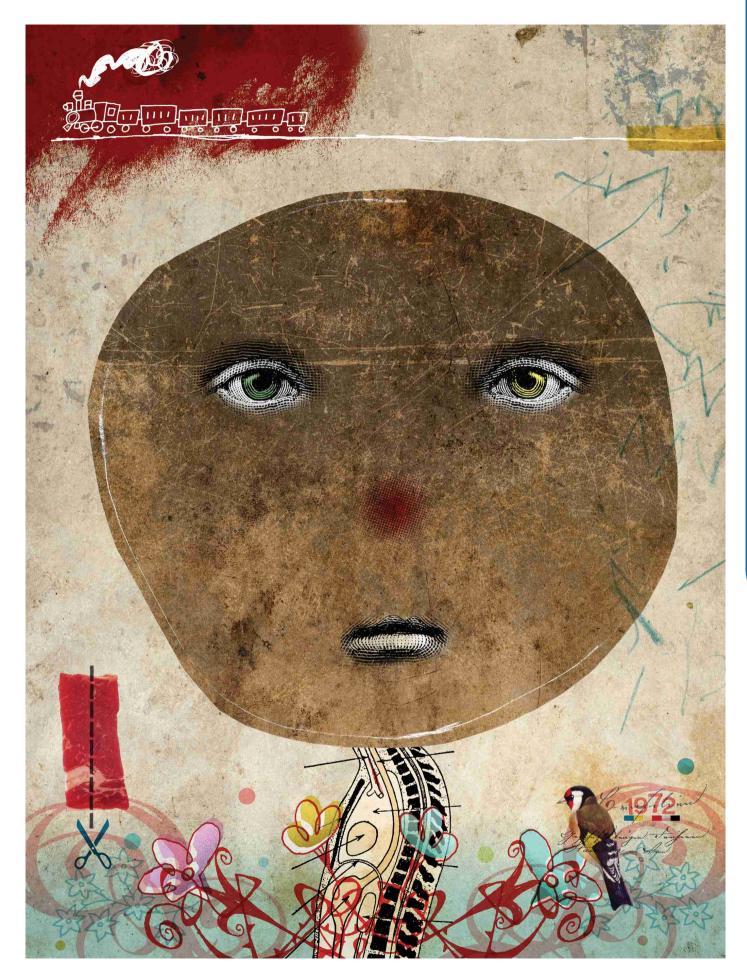


Foto: arquivo António Antunes

internscienal

AMTÓNIS

Vila Franca de Xira, em Portugal, o cartunista e ilustrador António Moreira Antunes, ou simplesmente conhecido como António, é dos mais conhecidos e celebrados artistas das terras lusas.

É conhecido tanto pelo seu talento artístico quanto pelas críticas ferinas que faz através do seu trabalho, às vezes causando polêmicas.

Colaborou com diversos jornais portugueses, mas desde 1974 é colaborador permanente de um dos principais jornais do país, o jornal "Expresso".

Artista muito ativo, tem inúmeros prêmios internacionais em seu vasto currículo, onde, além de organizar diversas exposições em Portugal, também acumula a função de presidente e diretor do World Press Cartoon, iniciativa que começou em 2004.





PORTUGAL

ANTONIO@WORLDPRESSCARTOON.COM

SEM SITE



DESDE MUITO CEDO ESCOLHEU O CAMINHO DAS ARTES, OPTANDO POR ESTUDAR COMUNICAÇÃO DE MASSAS LOGO AOS 21 ANOS. O QUE O LEVOU A SEGUIR MAIS TARDE ESPECIFICAMENTE PELO CARTOON?

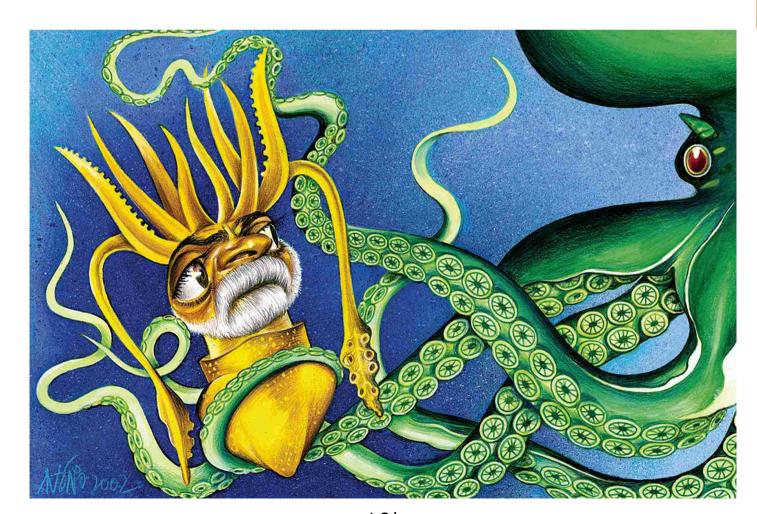
O que me levou ao cartoon foi o momento pré-revolucionário, e, depois, o revolucionário, que nos meus 20 anos (1974) existia em Portugal.

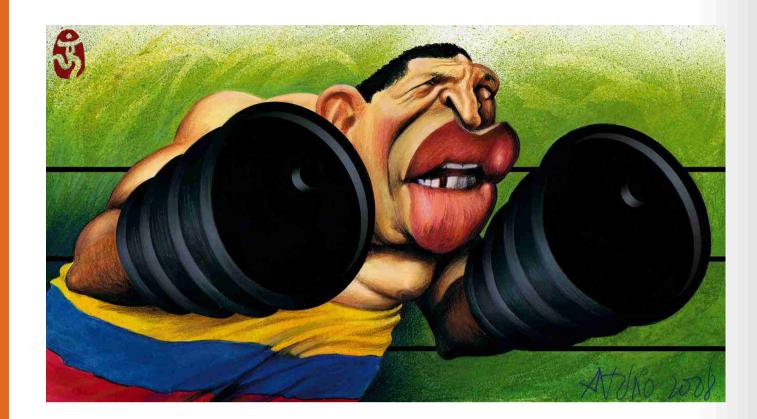
Foi a forma que encontrei de participar nas transformações políticas e sociais que aqui se viveram (n.r.: em 1974 houve a "Revolução dos Cravos" em Portugal, revolução pacífica que pôs fim à ditadura facista do Estado Novo, que durou 48 anos).

OS CARTOONS, EM ESPECIAL OS SEUS, SÃO QUASE SEMPRE CRÍTICOS. QUAL O PAPEL ACHA QUE UM CARTUNISTA PODE TER NA SOCIEDADE?

O cartunista, e, em especial, o cartunista editorial, deve ser claramente opinativo, deve defender valores, deve fazer do cartoon a sua afirmação de cidadania.

Há, no entanto, no cartoon, bons e maus cartunistas, cartunistas reacionários e libertários, defensores da liberdade de expressão e ortodoxos de todas as ideologias, como, de resto, noutras áreas de criação intelectual e artistica.



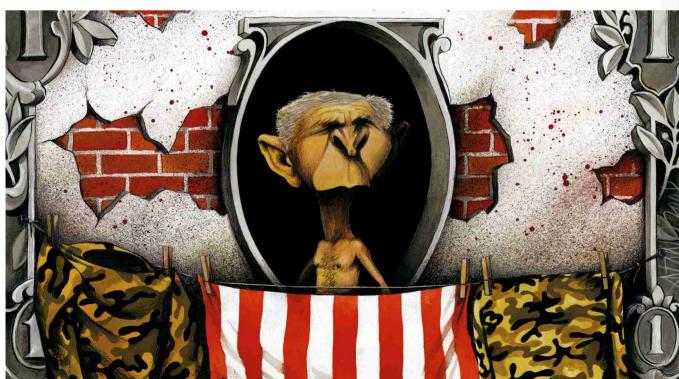


AS PESSOAS RETRATADAS NOS SEUS CARTOONS SÃO QUASE SEMPRE POLÍTICOS, OU PESSOAS ENVOLVIDAS COM A POLÍTICA. ACHA QUE A POLÍTICA SERÁ SEMPRE UMA BOA FONTE DE INSPIRAÇÃO?

A política está em toda a sociedade e influencia tudo.

Mas, no caso português, o espaço disponível para o cartoon é quase todo dedicado ao cartoon político, o que influencia, e muito, as nossas escolhas.





COM O DECORRER DO TEMPO, TECNICAMENTE O SEU TRABALHO FOI EVOLUINDO PARA UM CARTOON MAIS SIMBÓLICO, ONDE A IMAGEM TRAZ SOZINHA A FORÇA DA IDEIA, E MUITAS VEZES, DA CRÍTICA. ACHA QUE OS SÍMBOLOS PODEM TER MAIS PODER QUE A PALAVRA?

Cada autor deve procurar o estilo que mais se adeque às suas características – e eu sou melhor em síntese que em narração.

A ausência de palavras no cartoon torna-o um desafio mais difícil e complexo, mas, quando resulta é, do meu ponto de vista, mais gratificante e, provavelmente, menos efêmero.

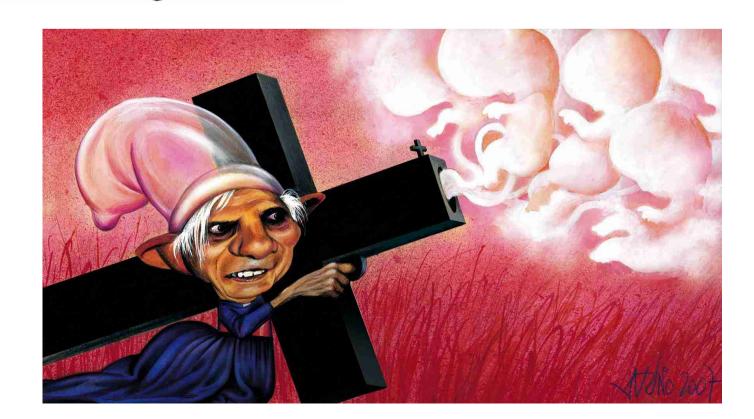


PARALELAMENTE AOS CARTOONS, VOCÊ TEM UMA PRODUÇÃO DE CERÂMICAS, DERIVADAS MUITAS VEZES DOS PRÓPRIOS CARTOONS, ONDE TEVE INSPIRAÇÃO A PARTIR DE OBRAS DE BRAD HOLLAND E DE DAVID LEVINE. QUAL A IMPORTÂNCIA DO TRABALHO DELES?

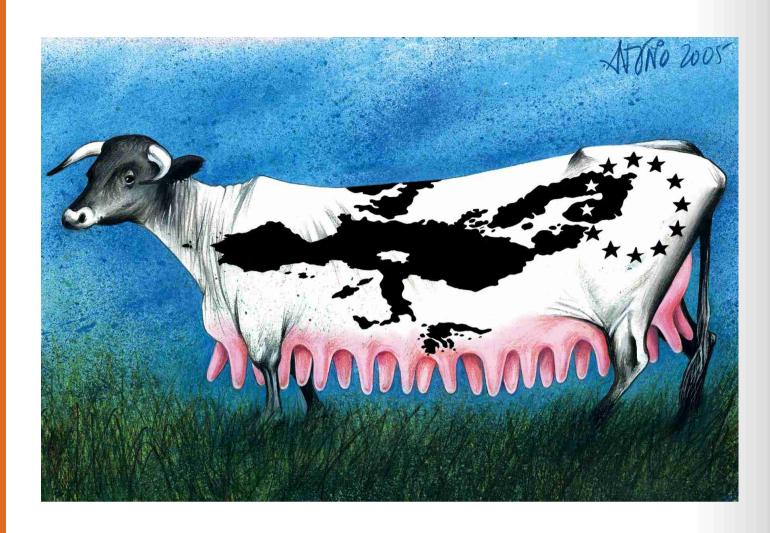
Brad Holland e David Levine influenciaram-me, na minha evolução plástica, como cartunistas e ilustradores.
Primeiro Levine, nos meus inícios, e Holland mais tarde.

Quanto às cerâmicas, que agora já são esculturas em bronze, acho que foi Rafael Bordalo Pinheiro que me influenciou mais.

Até este momento quase todas as peças que produzi são "filhas" de cartoons e inserem-se numa corrente - chamemo-la de Escultura Humorística que se vê com frequência nas cidades europeias.



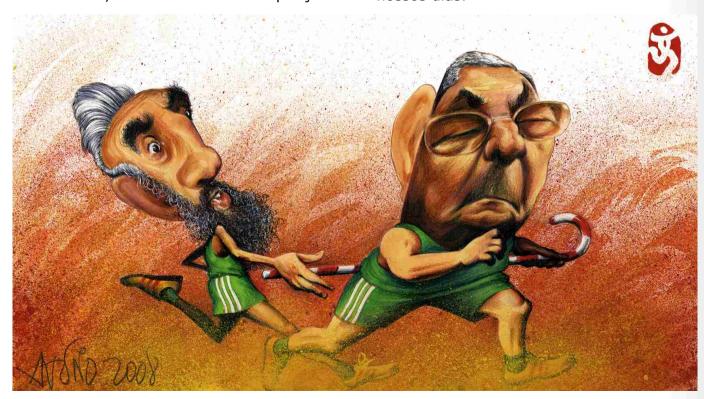
11a 11b

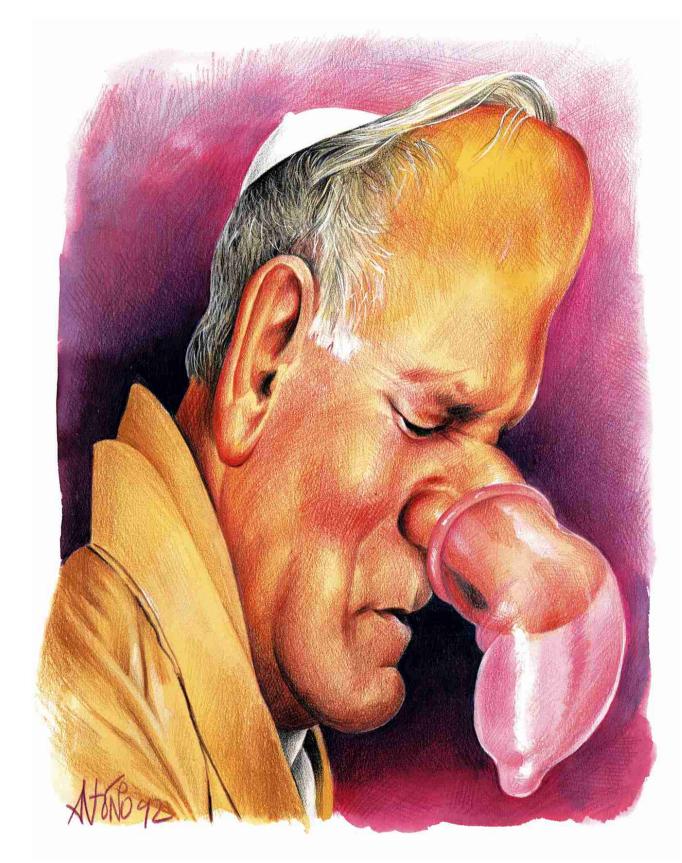


COMO CARTUNISTA CRÍTICO, COMO VÊ AS POLÊMICAS E A INTOLERÂNCIA EM RELAÇÃO A ALGUNS CARTUNISTAS DO MUNDO, EM ESPECIAL SOBRE OBRAS RELACIONADAS AO EXTREMISMO RELIGIOSO?

Na última polêmica à volta dos cartoons de Maomé, os únicos que, regra geral, estiveram à altura foram os cartunistas, criticando esta nova inquisição. De resto, assistimos ao abraço cúmplice entre as várias igrejas e à covardia da classe política (dos governos e das oposições).

Foi patético mas esclarecedor dos perigos que a liberdade de expressão corre nos nossos dias.





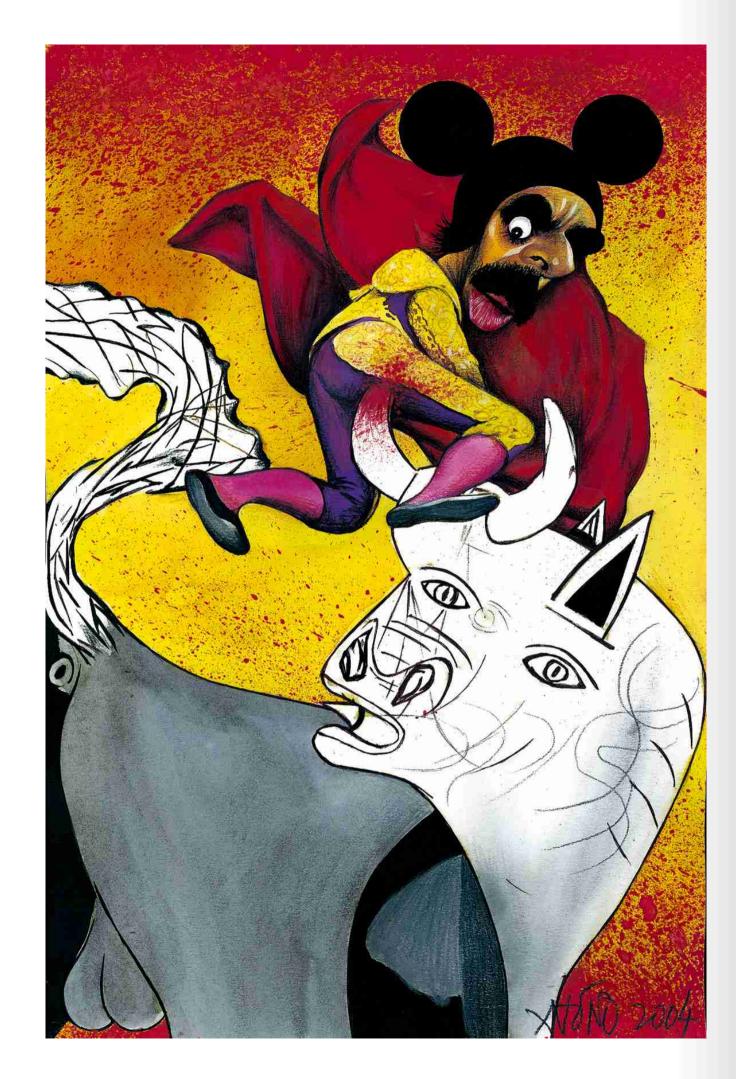
ALIÁS, VOCÊ MESMO FOI VÍTIMA DESSA POLÊMICA, COM O CARTOON DO PRESERVATIVO PAPAL EM 1993, NÃO?

O caso do "Preservativo Papal", de 1993, ensinou-me que existia um país bem diferente e melhor do que aquele que a Igreja Católica idealizava e idealiza (anunciaram uma previsão de um milhão de assinaturas contra o meu cartoon e

recolheram somente 20.000, apesar da campanha militante desenvolvida em todas as igrejas).

Recebi também a solidariedade de muitos católicos e, por último, creio que as questões da sexualidade, depois dessa polêmica, passaram a ser discutidas de uma forma mais livre e desinibida.

12a 12b





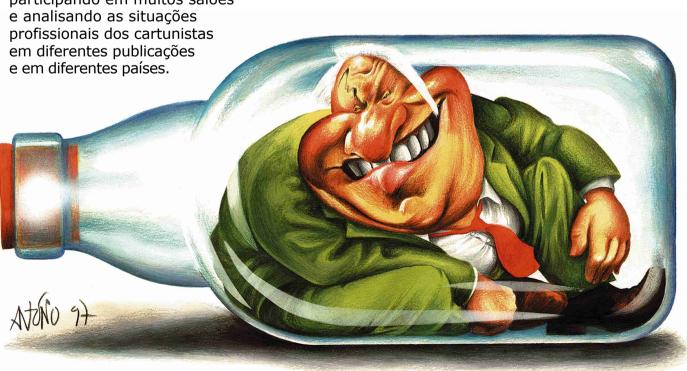
SOBRE O WORLD PRESS CARTOON, ONDE VOCÊ É DIRETOR E PRESIDENTE DO JURI, QUAL A GRANDE CONQUISTA CONSEGUIDA COM OS EVENTOS QUE SE TEM CRIADO DESDE 1994?

O World Press Cartoon foi um sonho que se tornou realidade.

Foi o corolário de tudo o que aprendi ao longo da minha já longa carreira, participando em muitos salões

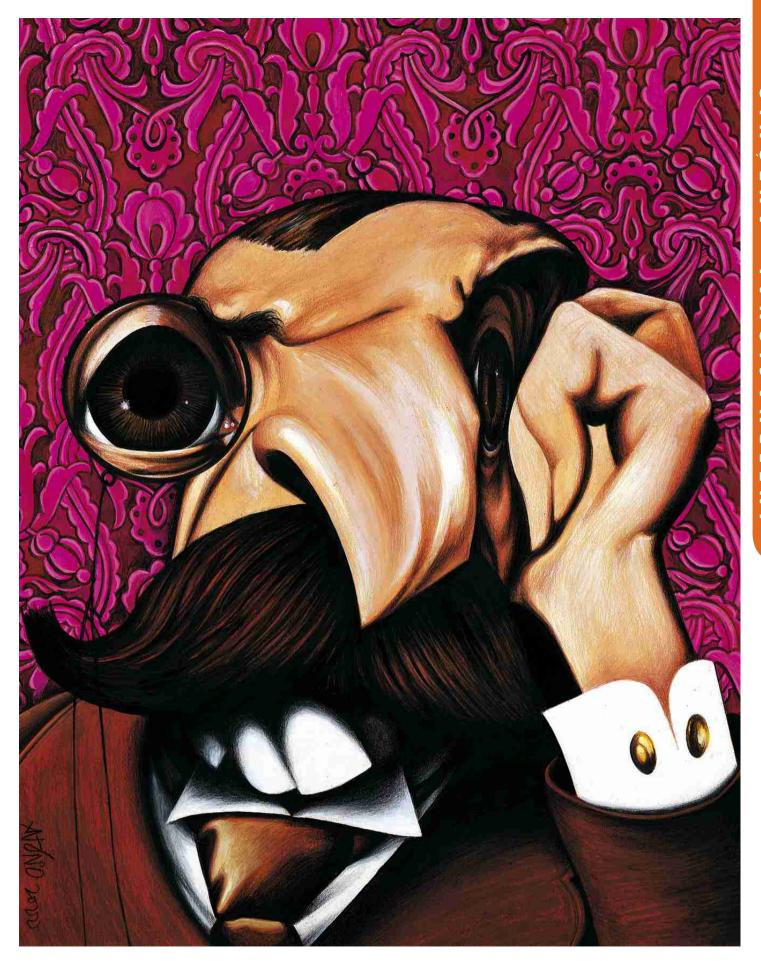
E A PROJEÇÃO DO WORLD PRESS CARTOON NO MUNDO?

Sei que para muitos cartunistas o World Press Cartoon já é o melhor salão de cartoons do mundo, mas quero fazê-lo ainda melhor, assim que as circunstâncias o permitirem.



13a 13b



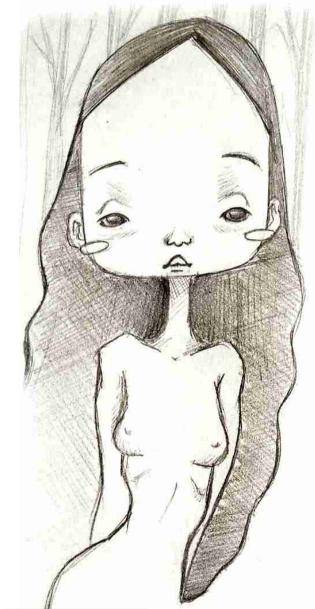


14a 14b

Foto: arquivo Sabrina Eras

sketChbook

SGBRINA ERAS



Sabrina Eras faz parte de uma nova geração de ilustradores que começa a atuar no mercado, fazendo sucesso com um desenho cheio de personalidade.

Desde desenhos pessoais e delicados no grafite até ilustrações vetoriais e infográficos, Sabrina tem trabalhado principalmente para o mercado editorial.

Mas algo em que ela trabalha constantemente é o seu sketchbook, com desenhos delicados, quase infantis, mas que aos poucos vai ganhando maturidade e expressão.

Sabrina comenta aqui sobre o sketchbook com vários exemplos.

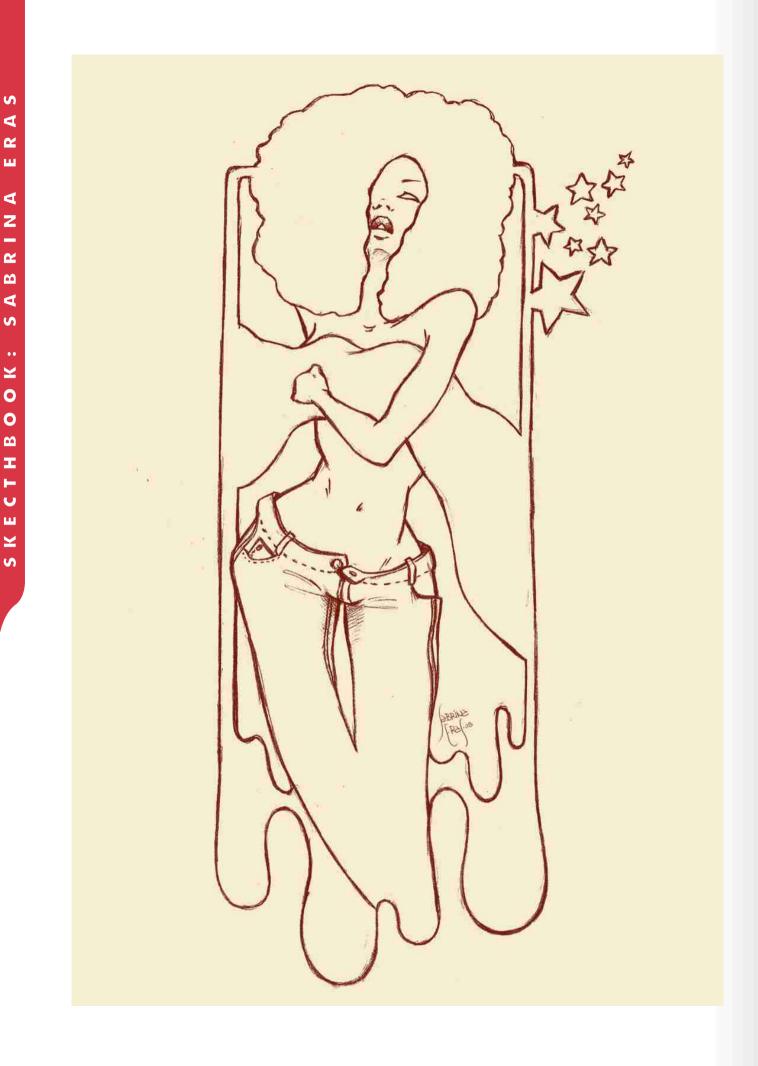




SÃO PAULO / SP SAMESJC@GMAIL.COM WWW.SABRINAERAS.COM











"Pra mim é impossível viver sem um sketchbook.

Uso pra tudo, idéias que tenho e que depois irão virar ilustrações, anotações de trabalho, telefones, horários.

Tenho vários com papéis diferentes, os quais uso dependendo da minha vontade no dia.

Sempre tenho um deles na bolsa, que carrego pra onde vou.

Às vezes a ideia surge quando estou no metrô ou tomando um café e se não estiver com meu sketchbook fico doida."

16a 16b





"O sketchbook me dá liberdade pra testar várias idéias e tipos de traços diferentes, sem preocupação.

Muitas vezes, quando faço algo e vejo que aquilo pode ser de alguma forma utilizado em um trabalho, guardo a informação pra quando pintar algo em que eu possa aplicar aquilo.

Testar coisas novas nem sempre é possível com prazos tão apertados, fora que me relaxa ficar rabiscando aleatoriamente, e, nessa, acabam surgindo coisas interessantes."





17a 17b







S

0

MASSAO OKINAKA



ara conhecer a vida e a importância do artista japonês Massao Okinaka é importante conhecer primeiro o que é sumi-ê, técnica a que Massao dedicou toda a sua vida, e o que é preciso para se tornar mestre nela.

Basicamente o sumi-ê é a pintura tradicional japonesa, que utiliza a tinta sumi para aquadas de tinta preta ou a tinta gansai para cores, e é uma técnica originária da China, e encontrada também na Coréia - cada país com características próprias.

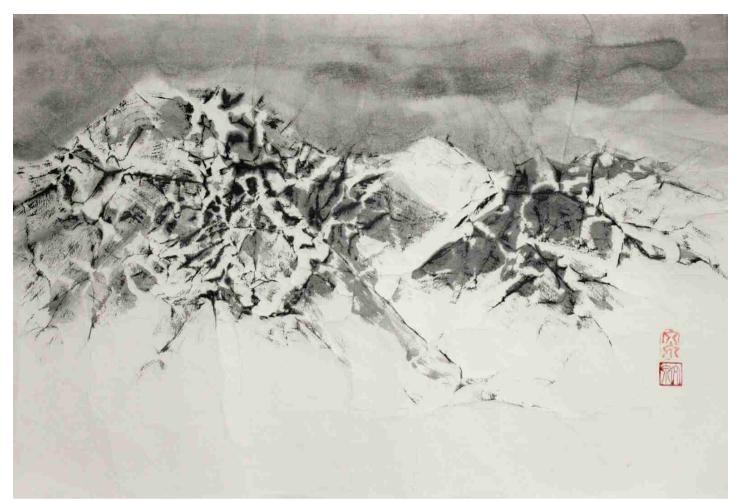
A tinta base que se usa é o sumi (daí o nome da pintura em japonês, sumi-ê, que significa "pintura com carvão"), uma tinta preta feita a partir de fuligem de árvores queimadas.

Dessa fuligem pode ser preparado o sumi, na forma de uma barra sólida, em líquido ou pasta.



MASSAO OKINAKA

JAPÃO (KIOTO) / BRASIL (SÃO PAULO)



No geral, o sumi-ê é completamente diferente da forma de pintar praticada no Ocidente. Aliás, tudo é diferente.

Nessa técnica tudo conta: a postura, a respiração, a mentalização, o ângulo do pincel, a forma de preparar a tinta e de colocá-la no pincel.

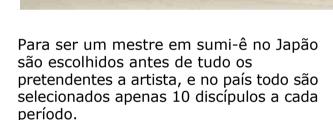
Não existem esboço, pausas ou correções: o trabalho começa e termina de uma vez, sem erros.

Por isso o grau de concentração é enorme, incluindo aí até a própria composição do tema, que é feita mentalmente - é bom lembrar que o sumi-ê surgiu com os monges budistas da China, que mais tarde o levaram para o Japão.

O resultado é uma obra extremamente rápida, fluida e delicada, mas ao mesmo tempo vigorosa e altamente expressiva.

Para conseguir esse resultado é preciso anos de estudo, no mínimo 10 anos de estudo intenso e contínuo.





4

RIA

E M

Estes passarão a morar ao lado de seus futuros mestres durante 10 anos, aprendendo tudo o que é necessário para atingir o mesmo nível.

Nesse ponto, o seu professor irá atribuirlhe com um nome artístico e será criado um ideograma a partir desse nome, onde será feito um carimbo, para ser impresso sempre em vermelho.

É uma espécie de graduação, reconhecimento pelo nível alcançado - e o artista passa a ser herdeiro de ensino do mestre.

De forma bastante simplista esse é o caminho para se chegar a mestre de sumi-ê.

E aqui começa a história de Massao Okinaka. Nascido em 1913 em Kioto, cursou a partir de 1928, no período noturno, a Escola de Belas Artes de Kansai, onde teve como professores Kuroda Jyutaro e Narahara Kenzo, e ao mesmo tempo, durante o dia começou a estudar com o mestre Onishi Kakyo a arte do sumi-ê.

No entanto, em 1932, Massao teve que mudar-se para o Brasil junto com a família, ainda com 19 anos de idade. Mas havia um drama: precisava parar os estudos de sumi-ê pela metade, após 5 anos de convivência com o exigente mestre Kakyo.



Com o aviso da interrupção, mestre Kakyo ficou muito zangado, exigindo que Massao saísse de casa.

Uma vez no Brasil, Massao se fixou, em um primeiro momento, na cidade de Lins, interior de São Paulo.

Nesse começo, Massao trabalhou duro na agricultura, pois pouco depois de sua chegada ao Brasil seus pais faleceram e ele ficou com a responsabilidade de cuidar dos 5 irmãos, já que Massao era o filho mais velho.

Sete anos depois, em 1940, Massao se muda para a cidade da São Paulo, mudando também de vida, e voltando a se dedicar cada vez mais à pintura.

Paralelamente à vinda de Massao, havia sido fundada em São Paulo o Seibi-kai, importante organização criada em 1935 por artistas japoneses recém-chegados ao Brasil.

No entanto, com a Segunda Guerra Mundial, o Seibi-kai teve que ser suspenso, retomando as atividades somente em 1947, ano em que Massao passa a fazer parte da organização.

Ao ser reativado o Seibi-kai, Massao foi um dos primeiros a estar presente, ao lado de nomes que viriam a ser grandes artistas no Brasil, como Manabú Mabe, Tomie Otake, Flávio Shiró, Tikashi Fukushima, Kazuo Wakabayashi e muitos outros.

Nesse mesmo ano, se casa com Alina Rei Takaishi, também pintora e que fazia parte do grupo Seibi-kai.

A partir daí Massao passa a se dedicar completamente à pintura, em especial ao sumi-ê.

Com o tempo, Massao Okinaka passou a lecionar em diversas importantes escolas, como a Faap e a USP, e em diversos centros culturais japoneses, como a Aliança Cultural Brasil-Japão (onde deu aulas por 40 anos), a Fundação Mokiti Okada e a Sociedade Brasileira de Cultura Japonesa, ambas em São Paulo, além da participação em inúmeras exposições, individuais e coletivas.

Apesar de ser fundamentalmente artista plástico, Massao eventualmente fazia ilustrações, sempre que era necessário algo dentro da pintura clássica japonesa.



21a 21b



Assim acabou por fazer várias ilustrações editoriais (como por exemplo, para a revista Playboy) e participou na famosa campanha de anos atrás dos cigarros Carlton com imagens orientais (infelizmente não foi possível conseguir as imagens da campanha).

Massao Okinaka faleceu em 2000, aos 87 anos, de morte natural, depois de uma vida inteira dedicada ao ensino e divulgação do sumi-ê, produzindo mais de 5.000 obras durante a sua vida, onde acabou por ganhar vários prêmios e honrarias.

A grande importância de Massao Okinaka foi ter sido o artista japonês que introduziu a arte, a cultura e o ensino do sumi-ê no Brasil, e um dos primeiros a trazer a pintura para todo o ocidente.





22a



E o mestre Kakyo?

Ainda no Japão e antes da partida de Massao Okinaka para o Brasil, devido ao seu enorme talento e empenho na divulgação do sumi-ê, o mestre Kakyo tomou uma decisão.

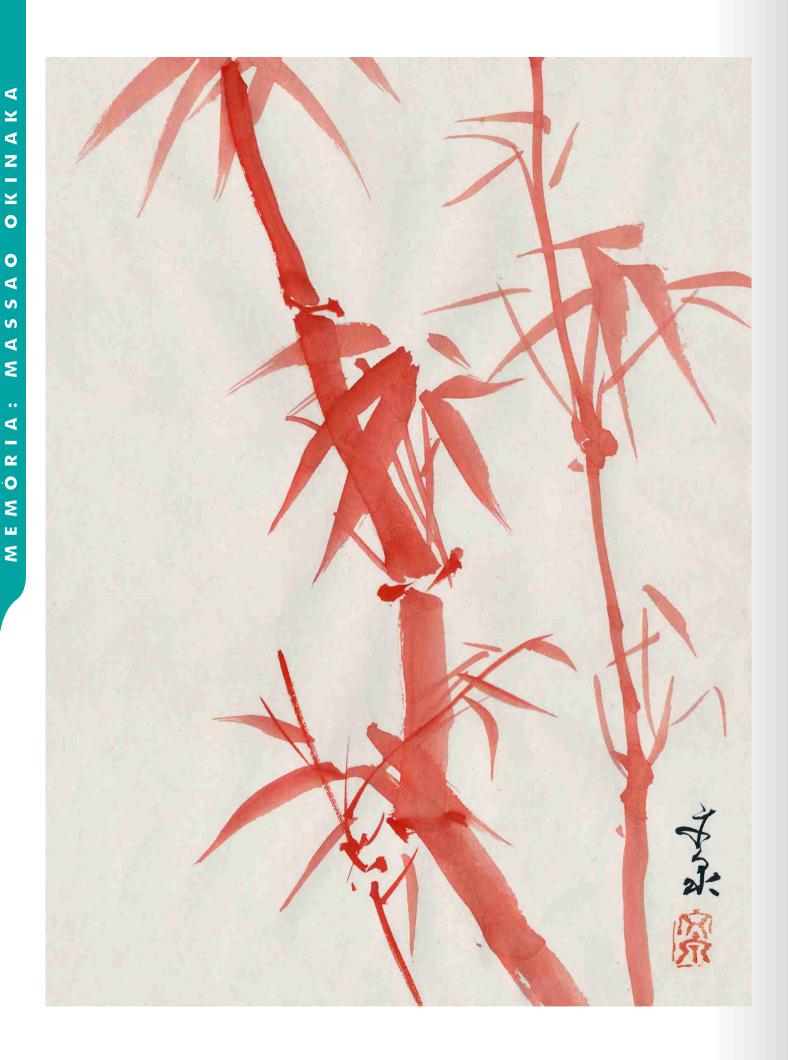
Reconheceu os esforços, o talento e a importância de Massao nas artes japonesas, e, apesar da interrupção do curso e contra as regras tradicionais, o reconheceu como mestre, atribuindo-o com o nome artístico de Bunsen, que significa "Fonte de Cultura", devido ao seu trabalho de divulgação da arte japonesa.

E o reconheceu e nomeou Divulgador da Arte do Sumi-ê no Ocidente

Domo arigatô, Sensei Okinaka.



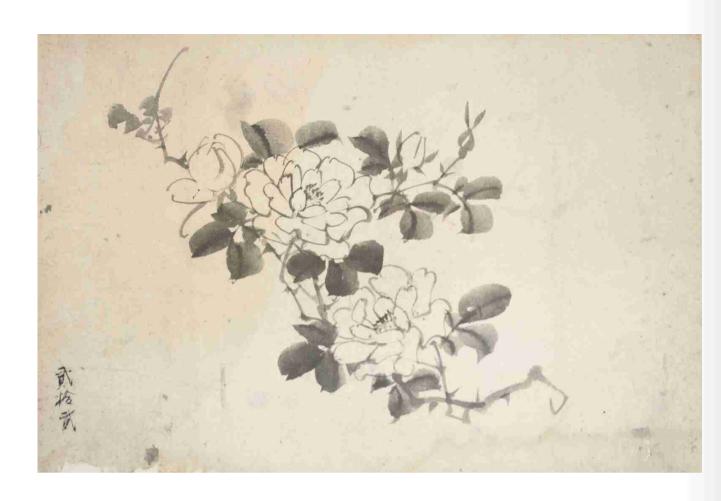
22b







23a 23b











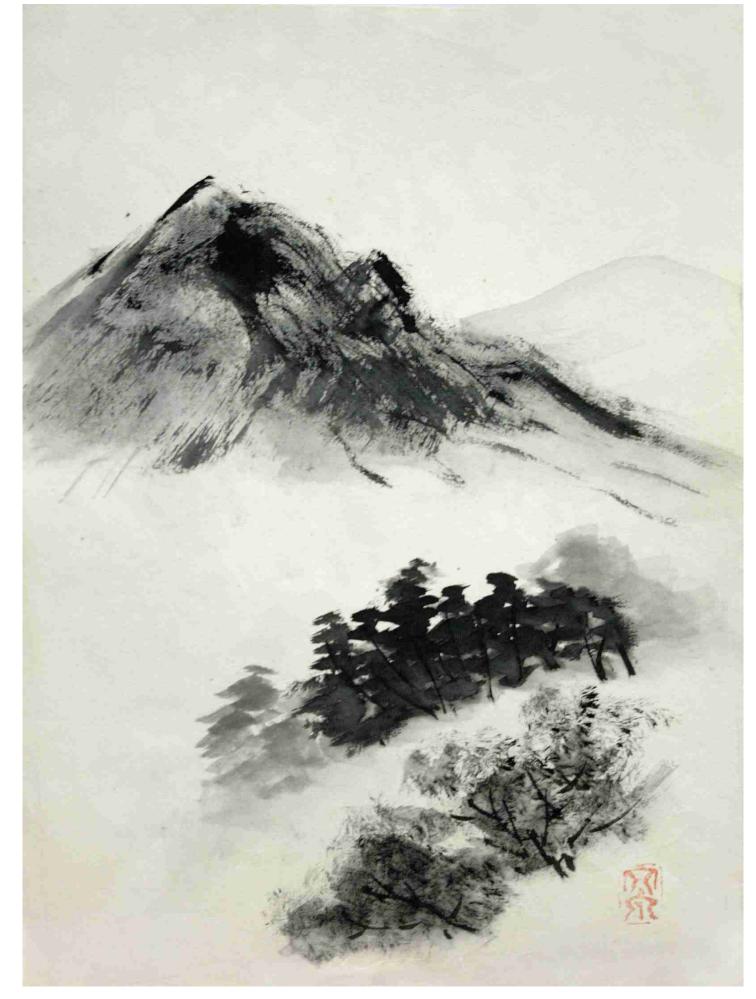
24a 24b



Material de pintura que pertencia a Massao Okinaka



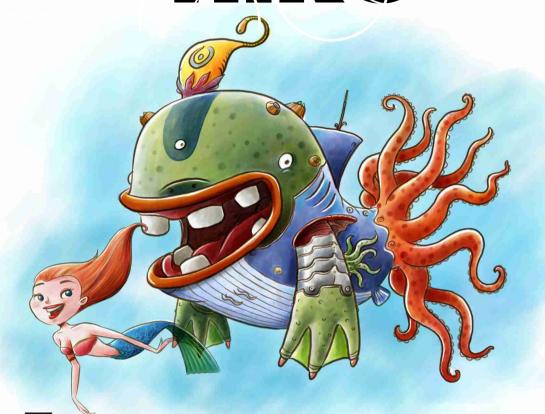




25a 25b

step by step

HIRO



sta é a segunda participação do ilustrador Hiro na Revista Ilustrar, sedo que a primeira foi na edição nº 7, onde contou sobre a sua vida e carreira.

Desta vez ele dá uma aula de ilustração, mostrando o passo-a-passo de algumas de suas obras, utilizando sempre o programa Painter.

Hiro mostra que, de forma simples, é possível domar o programa e tirar partido de seus recursos em efeitos brilhantes e eficazes.

HIRC

SÃO PAULO / SP HIROART@UOL.COM.BR WWW.HIRO.ART.BR Além de trabalhar com o mercado publicitário e editorial, Hiro é muito famoso pelo seu trabalho de criação e ilustração das toalhas de bandeja do McDonald's, trabalho que vem executando há anos e que se tornou único no mundo, uma vez que só no Brasil as toalhas têm um caráter mais lúdico.



A ilustração que será destrinchada neste passo-a-passo foi uma capa para a revista Publish, que saiu em 2008, com uma entrevista minha.

Sem job, sem aprovação de diretor de marketing, essa era uma das poucas oportunidades de desenhar o que mais gosto: monstros e garotas, não necessariamente nesta ordem.

Como tudo na vida de um ilustrador, ao passar o desenho do campo das idéias para o mundo manifestado, fiz um rabisco da capa diretamente no Painter X.

Em raríssimas ocasiões eu trabalho sobre papel; mesmo no processo inicial já me acostumei a rafear e layoutar os trabalhos diretamente no computador. Trabalhar numa Cintiq ajuda muito – o processo todo é mais rápido do que trabalhar numa Tablet Wacom comum.



Sempre faço os esboços a lápis no Painter com a ferramenta "Charcoal".

O tracejado com ela é muito mais macio e o resultado é parecido com um trabalho feito com grafite de verdade. Os clientes não percebem a diferença de ter sido feito em um computador.



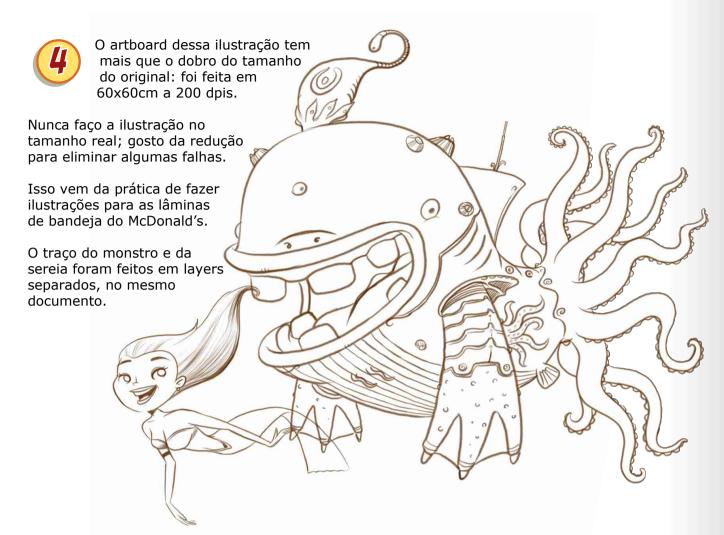
Em seguida, dou uma limpada no rabisco, melhorando os traços

Geralmente eu passo de duas a três traçadas sobre o desenho que acho que está adequado, até chegar no traço que acho correto.

O traço final nesse caso também foi feito com o carvão digital, com a tinta em tom sépia.

Embora o traço seja mais delicado, ele é mais refinado as variações da grossura do fio são bem sutis, mas fazem uma bela diferença no conjunto geral.

26b



Em seguida, vem o tratamento de cor. Eu sou um viciado inveterado na ferramenta aquarela do Painter. Não a "Watercolor", ferramenta de pintura sofrível e odiável porque simula qualquer coisa menos aquarela.



466 Rows

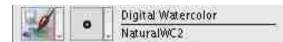
466 Columns

▶ 182%

▶ 304%

► 50%

Italian Watercolor Paper



É o pincel "Digital Watercolor" que uso, essa sim simula a aparência de uma aquarela verdadeira na medida do possível, pois acredito que nada substitui 100% a aquarela verdadeira. Gonzalo Cárcamo que o diga.

Agora amiguinhos, é hora de abusar dos layers, mesmo porque eles são de graça.

Começo a pintar com a aquarela com tons bem mais fraquinhos, e cada vez que quero acrescentar detalhes ou aumentar o tom da cor, eu o faço em um novo layer.

S Group 3		
\$	Layer 22	8
8	Layer 18	S
8	Layer 20	9
8	Layer 21	8
8	Layer 19	8
8	Layer 17	8
8	Layer 1 6	9
95	Layer 15	9
8	Layer 13	8
8	Layer 14	8

Eu sempre uso esse papel, "italian watercolor paper" porque além de soar chique, também tem uma das melhores texturas para esse pincel.

Leva-se um tempo até aprender a lidar com os níveis de pressão para baixar os tons das cores da aquarela - trabalhar com uma Tablet Wacom no Painter é condição "sine qua non", que em

latim quer dizer, "sem isso não tem conversa".



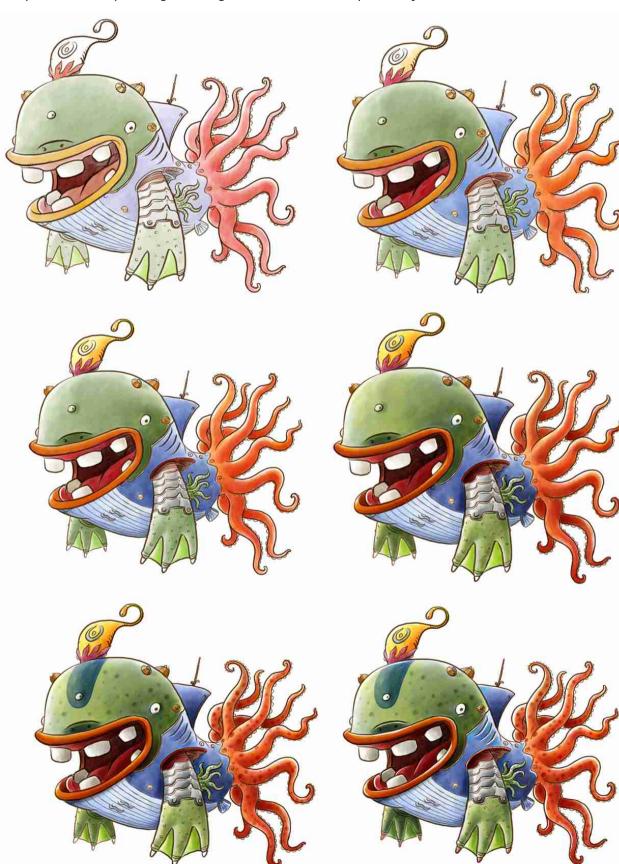
O legal da aquarela digital é que somente quando você começa a brincar com sobreposição de layers é que a mágica começa a acontecer.

As cores se fundem de maneira agradável e principalmente os efeitos da textura do papel começam a ficar mais evidentes; as falhas de pintura ficam elegantes por causa da "porosidade" que surge em algumas

combinações de cores, geralmente com tons mais escuros.

Existem momentos em que a ordem dos layers influencia nos efeitos, então eu sempre começo de baixo para cima, sendo que o último layer de aquarela é o mais superior).

E por fim, dou pinceladas de guache branco pra realcar os brilhos.



27b



Limpo as partes invasoras e a ilustração está pronta para ser consumida.

Quer dizer, quase. Eu salvo a ilustração final em formato .psd, no modo RGB.

Em seguida, abro novamente a ilustração no Photoshop para calibrar algumas cores e salvo o arquivo em formato tiff, modo cmyk.



O PAINTER e as ilustrações das toalhinhas de bandeja do McDonald's

(ou Como Ser Você Também um Ilustrador Igual ao Hiro)

Aí vão algumas outras dicas do Painter, usando como exemplos ilustrações que faço para as lâminas de bandeja do McDonald's. Além dessas, muitas ilustrações são feitas diretamente no Illustrator CS3, para dar uma variada de uma lâmina para outra, mas isso fica pra outro tutorial.

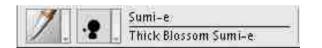
As ilustrações dessas lâminas são simples e têm que ser rápidas, pois o tempo de produção não passa de 5 dias, da criação, texto, pesquisa, desenho e finalização.

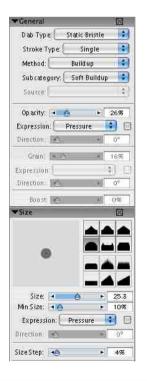
Então elas sempre têm essa cara de "vinheta", sem fundos elaborados, mas ganhando respeito na quantidade - algumas lâminas têm até 60 ilustrações.

Em algumas lâminas de bandeja eu uso o pincel Sumi-e, Thick Blossom, para traçar os desenhos. Neste caso, as ilustrações para a lâmina das Olimpíadas da China - eu optei por este tipo de pincel porque ele é bem ágil.

As variações de grossura de traço são extremas, e, além disso, o traço é falhado, como se os pelos do pincel dessem uma derrapada de vez em quando, dando um charminho.

Além disso, esse pincel é ideal para desenhar coisas sem muitos detalhes pequenos. A aquarela digital novamente é a esposa perfeita do sumi-e.











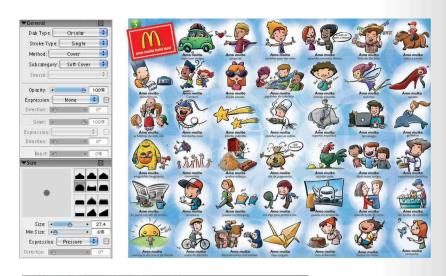


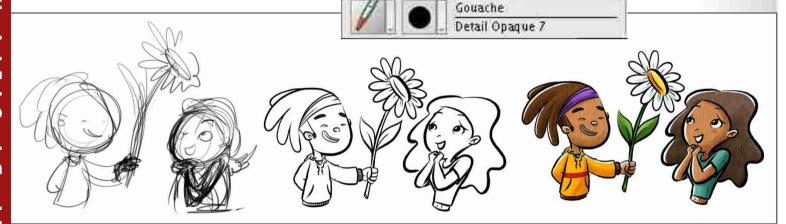
28a 28b

Esta outra é o pincel que mais uso no Painter X para tracejar as ilustrações da lâmina de bandeja: é a ferramenta "Guache - Detail Opaque".

Ela também tem as variações bem marcantes de espessura, mas o traço é mais uniforme, mas pode dar uma "soltada de franga" se você usar muita pressão, gerando efeitos interessantes.

Ele é um pincel bem rápido e fluido. Nessas ilustrações para a lâmina de bandeja "Amo Muito Tudo Isso" foram usados o guache e pintadas novamente com a minha adorada aquarela digital.





Finalmente, o terceiro tipo de traço feito no Painter que estou começando a usar agora nas lâminas de bandeja. Os traços feitos no pincel "Pastel - Tapered Conte" são como lenhadores mau humorados - firmes, fortes, simples e sem frufrus.

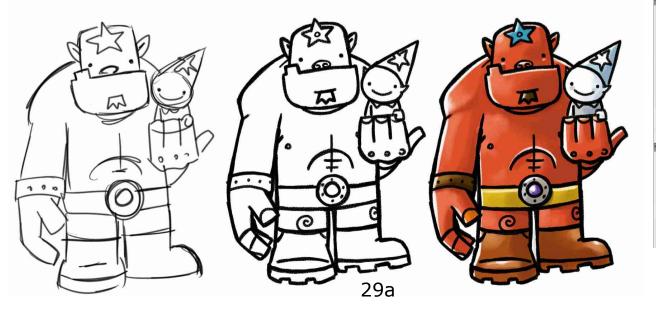
É um traço bem diferente do normal, ótimo para dar uma variada no estilo.



Não possuem variações de grossura, mas o tracejado é muito preciso e rápido. E embora os traços fiquem mais fortes, passam facilmente a textura do papel, evitando que eles fiquem pesados demais.

Para esse tipo de traço o ideal é que a pintura também seja mais forte, e nesse caso eu uso o pincel "Acrilics - Wet Acrilics" por causa da textura e da facilidade de se trabalhar com variações de cor com essa ferramenta.

Essas imagens do gigante vermelho fazem parte da próxima lâmina de bandeja sobre Astronomia, em abril, no McDonald's.









MONTALWO MACHARO /SKETCHCRAWL



eterano no mercado, Montalvo Machado é conhecido no mercado por vários motivos. Entre clientes, pelo seu trabalho como ilustrador. E entre os colegas, pela fundação, há anos, do fórum Ilustrasite, um dos mais importantes que já existiu.

Depois do encerramento do fórum, que foi transferido para o Ilustragrupo, Montalvo passou por uma fase mais retirada, dedicando-se exclusivamente à ilustração e a seus workshops.

Mas voltou este ano com toda força, trazendo à São Paulo o Sketchcrawl, evento internacional criado nos EUA e destinado à divulgação do sketchbook.

Montalvo fala sobre o que é o evento, como correu e como serão os eventos futuros.



MONTALVO MACHADO

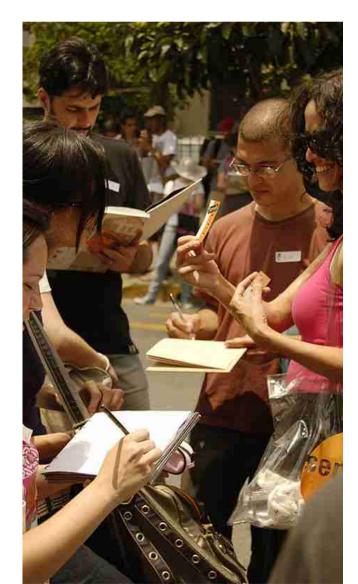
SÃO PAULO / SP MONTALVO@TERRA.COM.BR WWW.MONTALVOMACHADO.COM.BR

O QUE É O SKETCHCRAWL?

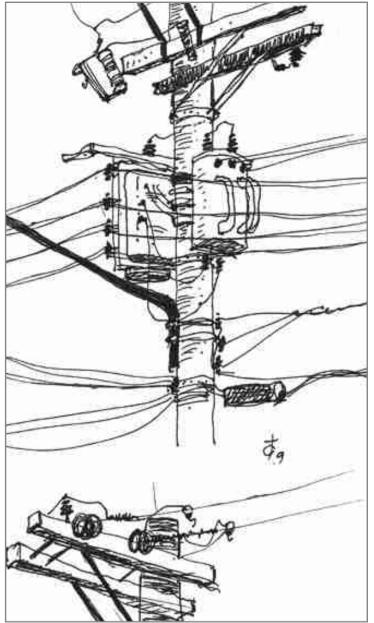
É uma maratona mundial de desenho de locação, criado por Enrico Casarosa, artista de storyboard da Pixar.

Um dia inteiro de desenho pelas ruas do mundo inteiro, sozinho ou em grupo, com uma temática urbana, retratando cada detalhe da cidade, desde a xícara do café da manhã até os reatores dos postes da esquina, passando por pessoas, motos, árvores, prédios, becos, etc.

Há um forum internacional onde são postadas e arquivadas as imagens de cada edição do evento, para que todos possam conhecer as cidades dos participantes através do olhar de cada artista, e das fotos tiradas durante o Sketchcrawl.



© Foto Mateus Rios



© Sketch Tarsis Cruz

31b

COMO SURGIU O EVENTO?

O criador do evento fez uma experiência em agosto de 2004, desenhando San Francisco por um dia inteiro, sem parar.

Os registros aquarelados deste dia estão no blog do Sketchcrawl.

Mas o primeiro Worldwide Sketchcrawl, coletivo, organizado mundialmente, aconteceu em 21 de novembro de 2004.

O próprio Enrico conta como tudo começou em seu blog, dias depois de uma festa de despedida de solteiro.

E QUAL A PERIDIOCIDADE?

O Enrico determina uma data a cada 3 meses, aproximadamente, e as pessoas se organizam para

sair às ruas neste dia, postando seus desenhos no Forum Internacional nos dias sequintes ao evento.



© Sketch/Foto Montalvo Machado



© Foto Dani Sá



Esta foi a primeira participação organizada, coletiva, do Sketchcrawl no

Brasil. Outros brasileiros participaram antes, mas individualmente.

Eu venho acompanhando o Forum há anos, e como não havia postagens de outros brasileiros a cada nova data, eu decidi participar, e fiz um post no meu blog, a Sketcheria, chamando o pessoal para participar.

Outros colegas gostaram da idéia e também postaram nos seus blogs, listas, twitters, etc. e virou uma bola de neve.

Em poucas semanas tínhamos organizado uma lista do Sketchcrawl-Brasil no Yahoo, e para o dia do encontro reservei uma mesa para 20 pessoas no Bar Genésio, na Vila Madalena, na cidade de São Paulo.

Em 15 minutos a mesa estava tomada, e continuava chegando gente aos montes.

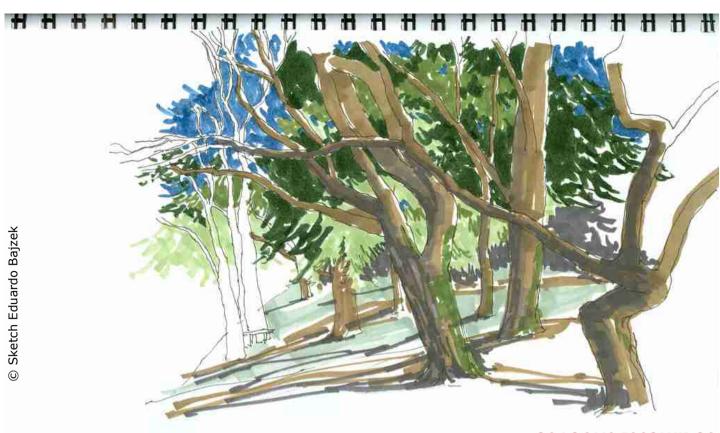
Eu imprimi 80 etiquetas com o logo do evento e um espaço para os nomes, para facilitar a identificação dos participantes, achando que metade iria sobrar, mas acabaram rapidamente.

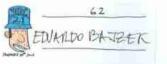
Em meia hora o bar estava completamente lotado, dentro e fora, e até nas mesas e calcadas do outro lado da rua.

Somente em São Paulo foram 120 participantes, um recorde mundial no Worldwide Sketchcrawl, comentado com entusiasmo até pelo próprio criador do evento, em seu blog.

Foi realmente impressionante ver aquela multidão subindo e descendo as ruas da Vila Madalena, de cadernos na mão, alguns caminhando e desenhando ao mesmo tempo.

Tivemos também a participação de outras cidades paulistas como Santos e São Carlos, além de Florianópolis, Goiânia, Rio de Janeiro, Foz do Iguaçú, Paraná, Fortaleza, Natal e Minas Gerais.





QUAIS OS MATERIAIS USADOS NO EVENTO, EM ESPECIAL POR ACONTÉCER NA RUA?

Isto varia muito, de acordo com o hábito de cada um. Lápis 6B costuma ser um

consenso para a maioria, tem gente que leva suas aquarelas, mas a gente vê muita gente usando canetinhas hidrocor e aqueles marcadores de ponta larga, com cheiro de thinner.

Eu gosto muito destes marcadores, e costumo fazer algumas combinações entre eles e canetas esferográficas gel da Uni-Ball, a mesma marca que faz as canetonas Posca, todas com um resultado parecido com o quache, de tinta bem opaca.

Também gosto muito de usar lápis pastel, principalmente nos rabiscos iniciais de um desenho.

O suporte ideal para desenhar na rua é o caderninho mesmo. Nada de cavaletes ou pranchetas grandes; o bom e velho sketchbook, pequeno, de preferência, com vários tipos diferentes de papel costuma ser a melhor opção.



Certamente, não é apenas a escolha de um local bonito que deve ser levado em consideração, mas o

acesso fácil, a alimentação, e é claro, a estética e a representatividade temática devem ser relevantes.

E se a previsão do tempo indicar chuva ou frio, pode-se escolher um local fechado. como museus e centros culturais, que também são muito inspiradores e podem ser tema para belos desenhos.



© Sketch Rodrigo Solsona

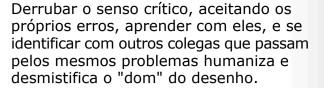
32a 32b DE QUE FORMA VOCÊ
ACHA QUE EVENTOS COMO
ESSE PODEM AJUDAR NO
DESENVOLVIMENTO DOS
ARTISTAS EM GERAL?

O aprendizado é o prêmio que todos participantes levam para casa. Profissionais, amadores, estudantes e leigos se fascinam com os desenhos saindo do branco do papel, e o mais interessante nestes encontros é ter acesso aos desenhos dos colegas, conhecer seus processos, entender suas técnicas e principalmente ver os desenhos sendo feitos ao vivo, sem os recursos eletrônicos do estúdio.

É muito inspirador ver os outros desenhar, é quase contagioso, motiva as pessoas a desenharem ainda mais, ou retomar seus estudos.

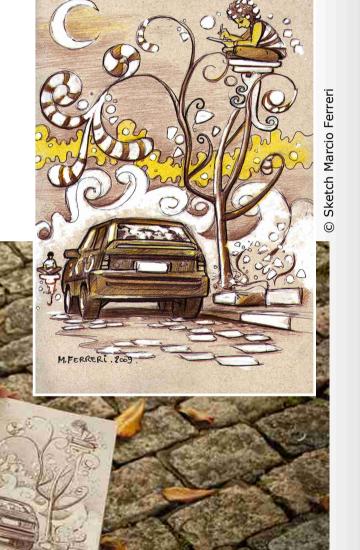
É como assistir a um show ao vivo, não tem playback nem mixagem, e até os erros são bem-vindos, porque o sketchbook é experimental por definição, é o espaço ideal para quebrar regras e limites, convidando a encontrar novas alternativas e fazer descobertas.

É claro que errar faz parte desta aventura, não existe aprendizado sem erro.



Eu não acredito em "dom", o que existe de fato é uma evolução constante, lenta e gradual, até se alcançar algum domínio da técnica.

Não existem atalhos, o bom resultado é o aprendizado fundamentado na persistência e no prazer de desenhar. Nenhuma área do conhecimento humano foge a esta regra, e uma pequena dose de frustração e dificuldade é natural no começo de qualquer atividade.



Es pa ilu



FORA O DESENHO EM SI,
DE QUE FORMA UM EVENTO
COMO ESSE PODE AJUDAR
NA INTEGRAÇÃO ENTRE
OS ARTISTAS?

O convívio é provavelmente a nossa maior conquista, e isto é muito importante para quem quer viver do desenho.

Nossa atividade costuma acontecer entre 4 paredes, cada desenhista se fecha no seu mundinho na hora de produzir suas imagens, e muitos permanecem entocados por uma vida inteira.

O Sketchcrawl é um convite a quebrar estas barreiras, conhecer seus iguais, esclarecer dúvidas, trocar valiosas informações que nunca serão encontradas em livros, faculdades ou cursos.

Essa integração nunca foi tão importante para a sobrevivência da profissão de ilustrador.

Estamos passando por um momento muito crítico, as negociações são cada vez mais difíceis com editores e clientes em geral, há muitos ilustradores desinformados, desgarrados das comunidades de ilustradores, agindo de forma estabanada e prejudicial a todos, mas, ao conhecer e conviver com nossos colegas, todos conseguem entender melhor os mecanismos da nossa profissão, expandir nossas possibilidades e saber como proceder para se manter trabalhando bem, no presente e no futuro, de forma consciente, lucrativa e sustentável.

Acima disto tudo há a amizade que se forma, e dela vem o prazer de conviver com pessoas interessantes e divertidas por anos e anos.

A amizade entre os ilustradores tem se tornado cada vez mais sólida e duradoura, e é provavelmente a maior conquista pessoal e coletiva que se poderia estabelecer entre estes profissionais.

33a 33b

ORGANIZAR UM EVENTO COMO ESSE NÃO É FÁCIL. QUAIS FORAM AS MELHORES COISAS DO DIA E OS PROBLEMAS QUE ENFRENTOU?

Na verdade o Sketchcrawl demanda uma logística muito simples, porque não há inscrição, taxas ou burocracias.

Da minha parte foi mais o trabalho de acender o pavio, porque a vontade de desenhar em grupo, na rua, estava latente em muitas pessoas.

Eu comecei pela escolha do local e horário, depois promovi um networking de blogs, listas e e-mails, e por fim criei um Flickr-Pro para armazenar as fotos.

O resto aconteceu espontaneamente. Para os participantes é ainda mais fácil, basta se informar sobre o dia do próximo evento e participar, sozinho ou em grupo.

Talvez seja esta a fórmula de tamanho sucesso: a simplicidade e a acessibilidade.

O único problema foi uma diferença na hora de fechar a conta no Bar Genésio.

Aprendemos com isto que os próximos encontros serão em lugares abertos, públicos, e cada um paga a sua própria conta.

Provavelmente o melhor do evento foi olhar em volta e se sentir "um suricate entre os seus iguais", como disse o Hiro em seu blog, quando participou do Bistecão Ilustrado pela primeira vez.

É realmente incrível olhar ao seu redor e ver mais de uma centena de pessoas com uma afinidade em comum: a paixão pelo desenho.

Todos com seus cadernos, seus olhares baixos, concentrados, e um instante depois ver o brilho nos olhos e o sorriso aberto e franco entre os "suricates", finalmente unidos.

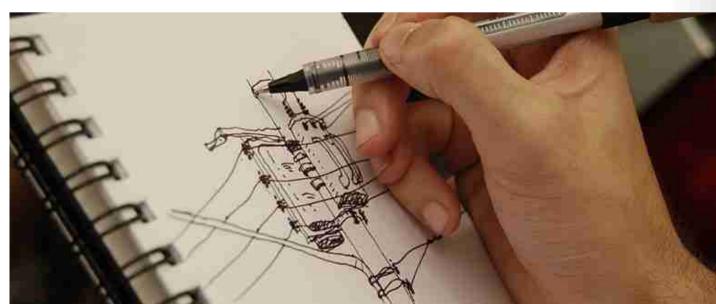
Isto não tem preço, realmente justifica e valida qualquer esforco.

Outra sensação muito boa é saber que, naquele exato momento, centenas ou talvez milhares de outros desenhistas estão participando também e fazendo exatamente o mesmo, desenhando suas cidades em diversas localidades do mundo.

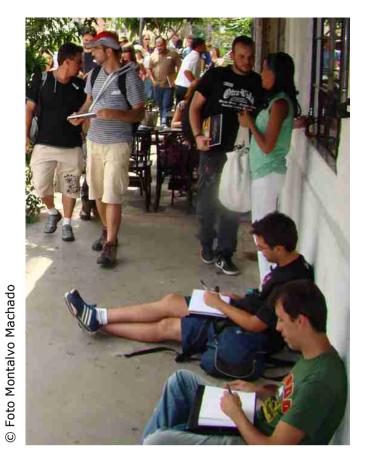
No dia seguinte, ao escanear os cadernos, a identificação também bate forte; todos estão conectados neste mesmo ritual digital, e ansiosos por ver e mostrar o que fizeram.

Há também uma ação solidária promovida pelos integrantes do Sketchcrawl, na qual foram doados produtos não-perecíveis, encaminhados à Casa Assistencial Maria Helena Paulina - CAMHP, através da indicação do projeto Cidade Escola Aprendiz.

É muito gratificante fazer parte de um evento socialmente útil, colaborando com alimentos e produtos de higiene para uma instituição que depende unicamente de doações para se manter funcionando.



© Foto Mateus Rios



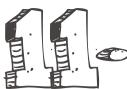


JÁ EXISTE O BISTECÃO
ILUSTRADO, JANTAR
DOS ILUSTRADORES
QUE VIROU EVENTO
IMPERDÍVEL.
O SKETCHCRAWL
SÃO PAULO PRETENDE
FAZER PARTE DO CALENDÁRIO
DE EVENTOS DA ILUSTRAÇÃO?

Certamente, o Sketchcrawl foi um sucesso muito além das nossas maiores expectativas, e teve um retorno também surpreendente.

Na semana seguinte o jornal O Estadão publicou uma matéria de página inteira sobre o evento, houve diversas entrevistas online ou por telefone, há contatos com jornalistas, fotógrafos e ONGs que se interessaram em divulgar e participar das próximas edições, enfim, começamos bem, e o futuro parece muito promissor.

O próximo Worldwide Sketchcrawl acontecerá em 11 de Abril de 2009, e mesmo com apenas uma participação coletiva no Brasil, o evento gerou uma ansiedade e uma expectativa tão grande para os próximos encontros, que alguns colegas têm se reunido nos fins-de-semana para desenhar, aquecendo seus cadernos para a próxima maratona mundial.



PARA VOCÊ, COMO
ILUSTRADOR E ARTISTA,
QUAL A IMPORTÂNCIA
PESSOAL DE UM
SKETCHBOOK?

٤

Mesmo com mais de 24 anos na profissão, foi somente nos últimos 4 anos que o sketchbook se tornou parte do meu cotidiano, depois de ter feito o workshop Diário Gráfico com o ilustrador Renato Alarcão.

Este curso foi muito marcante para mim, e literalmente explodiu minha cabeça.

Eu pude ver infinitas possibilidades com os sketchbooks, lidar com novas técnicas, reutilizar papéis, posters e telas, há muito tempo encostadas, além de ter aprendido a fazer meus próprios cadernos.

Atualmente tenho levado meus sketchbooks para todo canto, e desenhar deixou de ser uma atividade de estúdio para mim.

Seja em uma viagem de férias ou num café da manhã na padoca, eu carrego minha "unidade móvel" com canetas, canetinhas e canetões, alguns cadernos, e estou sempre rabiscando.

Isto tem me ajudado a melhorar muito o meu traço, meu senso de cores e minha capacidade de improviso.

Meu trabalho como um todo cresceu com este novo hábito, que não tenho a menor intenção de abandonar.



E DE QUE FORMA O SKETCHBOOK PODE APRIMORAR O SEU TRABALHO COMO **ILUSTRADOR?**

Toda a atividade artística depende da persistência e continuidade para se desenvolver.

O sketchbook permite ao artista que se exercite diariamente, e esta prática leva a uma observação mais apurada, faz a pessoa enxergar temas "desenháveis" até nas coisas mais simples.

O olhar se torna mais receptivo, e o mundo ao seu redor é percebido de forma diferente, mais bonita e mais interessante.

O sketchbook aguçou meus sentidos, e hoje costumo desenhar mentalmente, até quando não estou desenhando no papel.



TEM PREFERÊNCIA **POR ALGUM TEMA ESPECÍFICO?**

Eu sempre trabalhei com ilustração sob a forma de briefings,

orientações e diretrizes do cliente ou do diretor de arte sobre os objetivos daquela imagem.

Confesso que foi um processo um tanto difícil encontrar meu tema preferido, deu um branco quando fui confrontado com a liberdade total no desenho.

Mas acabei encontrando no desenho de locação um caminho muito pessoal, e o sketchbook acaba sendo um suporte natural para isto.

Gosto muito de viajar e desenhar novas paisagens, mas nem sempre é possível parar e desenhar tudo.

Então eu fotografo com o olhar de desenhista, já pensando naquela imagem no caderno, e entre um job e outro costumo desenhar partindo destas fotos, trazendo de volta o clima e as memórias vividas durante a viagem.

Sketch Gustavo Rinaldi



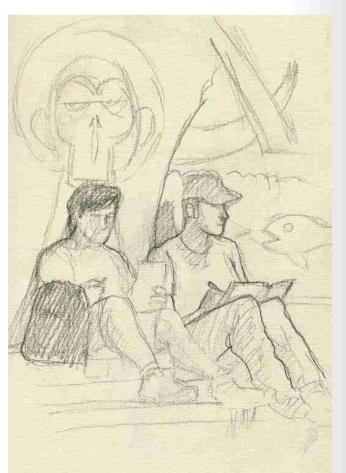
HÁ OUTROS ENCONTROS **OU MOVIMENTOS COMO** O SKETCHCRAWL, EM ANDAMENTO?

Há vários grupos formados com o sketchbook em foco.

De fanáticos por Moleskine, como o Moleskinerie e MoleskineCity, até os Urban Sketchers um blog específico para desenhos urbanos de locação.

No Brasil temos o Flickr do Sketchcrawl-Brasil, com fotos e desenhos dos participantes de diversos pontos do país, há também a lista do Sketchcrawl-Brasil, formada para organizar os encontros de norte a sul do país, a Sketcheria, blog que tem os sketchbooks como assunto principal, e o workshop Diário Gráfico do Renato Alarcão.







© Sketch Dani Sá

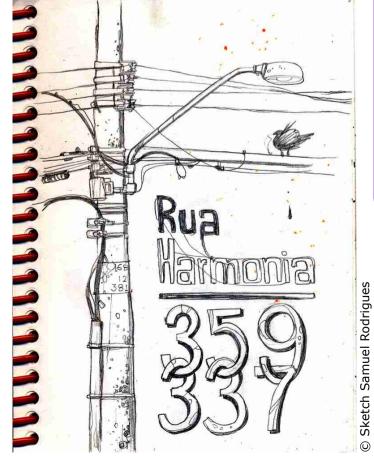
EXISTE ALGUMA RESTRIÇÃO PARA PARTICIPAR DO **SKETCHCRAWL?**

Nenhuma. É um evento aberto, gratuito e descompromissado, para

quem gosta de desenhar - e mesmo quem desenha pouco ou não desenha se sente bem-vindo no evento, porque não se trata de concurso, e ninguém está lá para criticar os trabalhos, e sim para se divertir.

E não vejo a hora de participar do próximo.



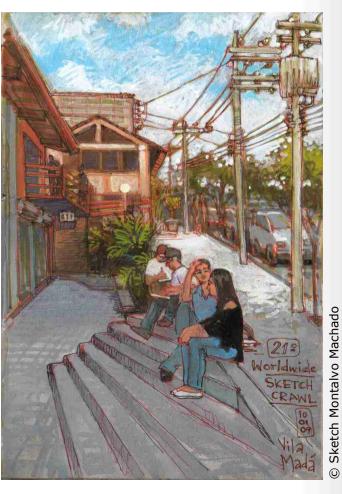


35a 35b



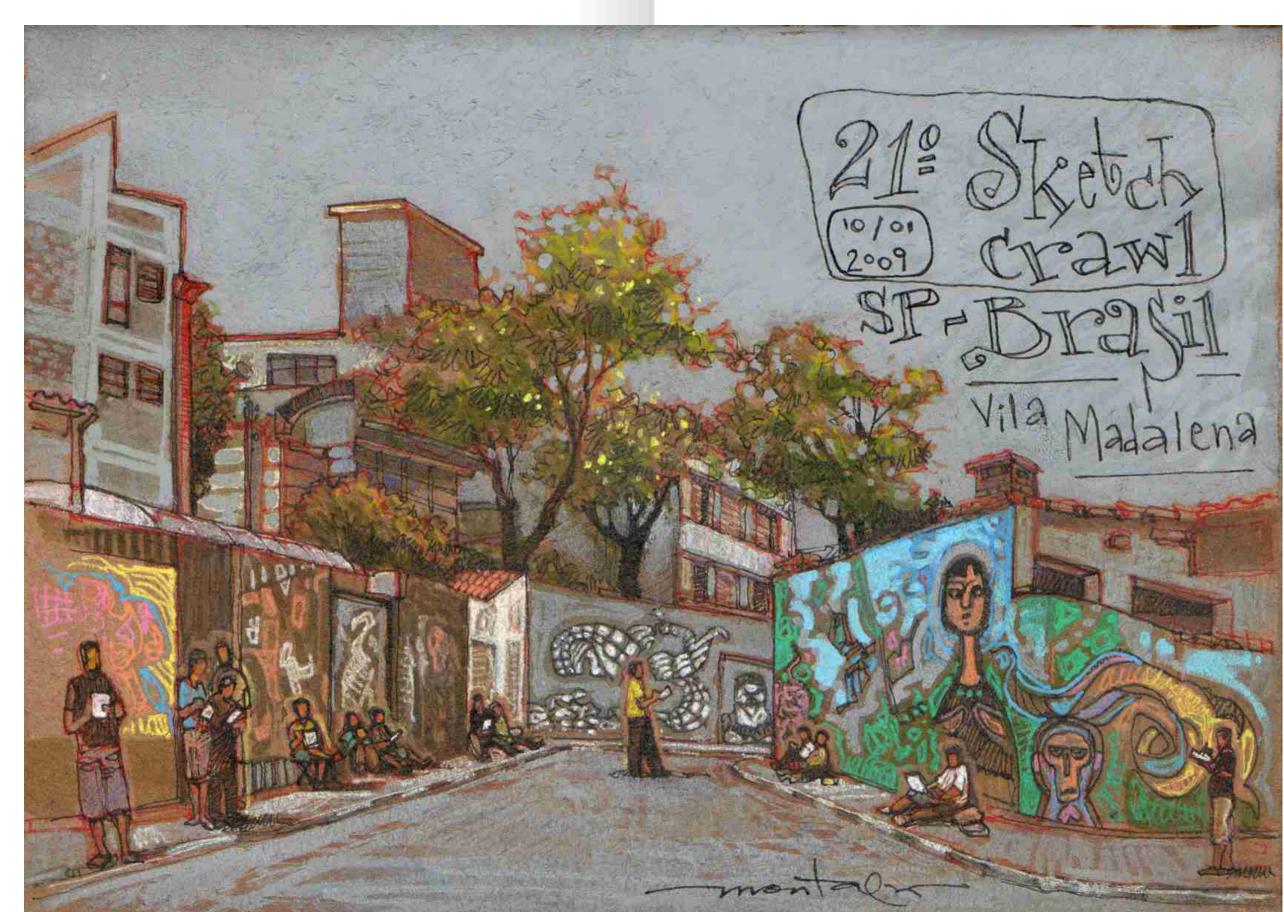








36a 36b



© Skotch Montalvo Ma

CHITES



O ilustrador e cartunista Spacca continua com a força toda.

Em 2008 lançou o livro "D. João Carioca", lançado pela Editora Companhia das Letras, contando na forma de história em quadrinhos a história da vinda da Família Real Portuguesa para o Brasil.

O livro, que é divertido e esclarecedor, foi um sucesso, acompanhando a comemoração dos 200 anos da vinda da família real.

Agora Spacca se prepara para lançar um novo projeto, dessa vez em cima da obra de Jorge Amado, "Jubiabá".

Aos poucos Spacca vai deixando detalhes do

livro em um blog criado especificamente para o projeto, e a expectativa é de que seja lançado em maio de 2009.

Agora é aguardar:

http://jubiaba.blogspot.com

ALSANTO DE MAION MISTORIO E ALIMANDA DOMÍNIO CAMBRICAD CAMBRICA

DICA DE LIVRO 2

O que acontece quando se junta em um mesmo espaço textos dos melhores escritores brasileiros - como Olavo Bilac, Machado de Assis e Augusto dos Anjos com desenhos de alguns dos grandes ilustradores e quadrinistas do Brasil - como Samuel Casal, Eloar Guazzelli e Kleber Sales?

O resultado é uma obra inesperada, estimulante e imperdível, chamada "Domínio Público - Literatura em Quadrinhos", série de livros da Editora Ragú e que já vai no segundo volume, destinado a todo tipo de leitor.

À venda nas melhores livrarias.

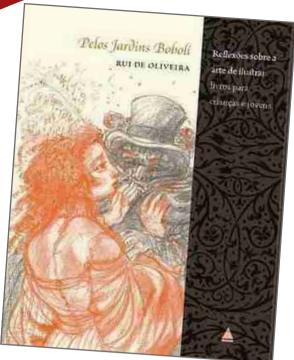
DICA DE LIVRO 3

Um dos mais respeitados ilustradores brasileiros, Rui de Oliveira escreveu em 2008 o livro "Pelos Jardins Boboli: Reflexões Sobre a Arte de Ilustrar Livros Para Criancas e Jovens".

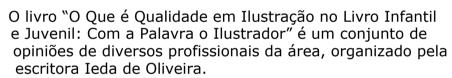
O livro reúne ensinamentos e a visão deste que é um dos maiores ilustradores de literatura infantil do Brasil, além de comentários sobre os maiores ilustradores e os filmes de animação mais interessantes.

Ótima leitura para professores, profissionais que lidam com imagens ou simplesmente para quem se interessa pelo mundo da imagem.

Editora Nova Fronteira. Nas melhores livrarias.



DICA DE LIVRO 4



O livro é dividido em duas partes: na primeira são apresentados 7 artigos de ilustradores renomados, e, na segunda parte, 14 depoimentos relacionados, dando uma visão geral do panorama da profissão e atuação do ilustrador.

Editora DCL Difusão Cultural. Nas melhores livrarias.



DICA DE LIVRO 5

Uma coleção bem interessante, a série "Contando a Arte de..." apresenta a vida e a obra de grandes artistas brasileiros, e sempre ricamente ilustrada... Nunca foi tão fácil conhecer arte.

Aldemir Martins, Tarsila do Amaral, Di Cavalcanti são só alguns nomes dos 34 volumes da série. Os livros são da Editora Noovha América, e podem ser encontrados nas livrarias ou no site da editora:

http://www.noovhaamerica.com.br



38a 38b

Links de impertancia

- 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
- 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



Dia 1 de Maio tem mais... dia 1 é dia de llustrar.

39a 39b