



Dominik Mayer, Otoni Gali Rosa, Carlos Araújo, Cris Eich,
Ludwig Hohlwein, Thomas Fluharty

Editorial

A vida pós pandemia...

Novembro de 2021. Depois de 2 anos de pandemia parece que a vida aos poucos começa a voltar minimamente ao normal. Foi difícil para todos, e no caso de artistas como nós, foi um período para reflexão, estudo, desenvolvimento, apesar de muitas perdas em todos os níveis.

Muitos artistas produziram bastante, chegaram a publicar livros com tanto material de altíssima qualidade (por exemplo, o extraordinário livro do ilustrador Fabio Corazza, feito apenas com desenhos diários produzidos na pandemia, veja aqui:

<https://www.instagram.com/p/CVBRKDYj8FW>).

Assim, a arte nos manteve vivos, ativos, conectados, e principalmente deixando o mundo um pouco mais colorido e bonito, depois desse período cinzento.

Muito do que foi feito durante a pandemia está aqui nessa edição, cada vez maior e cada vez mais bonita, com trabalhos incríveis em diversas áreas, e que dividimos agora.

Nos vemos no próximo ano!

Abraços



Ricardo Antunes

São Paulo / Lisboa

ricardoantunesdesign@gmail.com

www.ricardoantunesdesign.com

Nesta edição

| | |
|------------------------------|----|
| • EDITORIAL: | 2 |
| • PORTFOLIO: Dominik Mayer | 4 |
| • ESPECIAL: Otoni Gali Rosa | 13 |
| • SKETCHBOOK: Carlos Araújo | 18 |
| • STEP BY STEP: Cris Eich | 26 |
| • MEMÓRIA: Ludwig Hohlvein | 31 |
| • ENTREVISTA: Thomas Fluhart | 41 |
| • ESPAÇO ABERTO | 52 |
| • CURTAS | 57 |
| • LINKS DE IMPORTÂNCIA | 60 |

Ficha técnica

ENDEREÇO DO SITE: www.ilustrarmagazine.com

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

DIREÇÃO DE ARTE: **Ricardo Antunes** - ricardoantunesdesign@gmail.com
Marcio Ramos - contact@mramosart.com
Weberson Santiago - webersonsantiago@gmail.com

REDAÇÃO: **Ricardo Antunes** - ricardoantunesdesign@gmail.com
Marcio Ramos - contact@mramosart.com

WEBSITE DIRETOR: **Marcio Ramos** - contact@mramosart.com

COLABORARAM NESTA EDIÇÃO:

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

ILUSTRAÇÃO DE CAPA: **Thomas Fluharty** - <http://www.thomasfluharty.com>

PUBLICIDADE: contato@revistailustrar.com.br

DIREITOS DE REPRODUÇÃO: Esta revista **NÃO** pode ser copiada, impressa, publicada, postada, reproduzida ou distribuída livremente. É permitido unicamente o download para uso pessoal. É permitido a divulgação da revista em redes sociais e meios de comunicação desde que seja indicado o link original da página da revista: www.revistailustrar.com.br

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

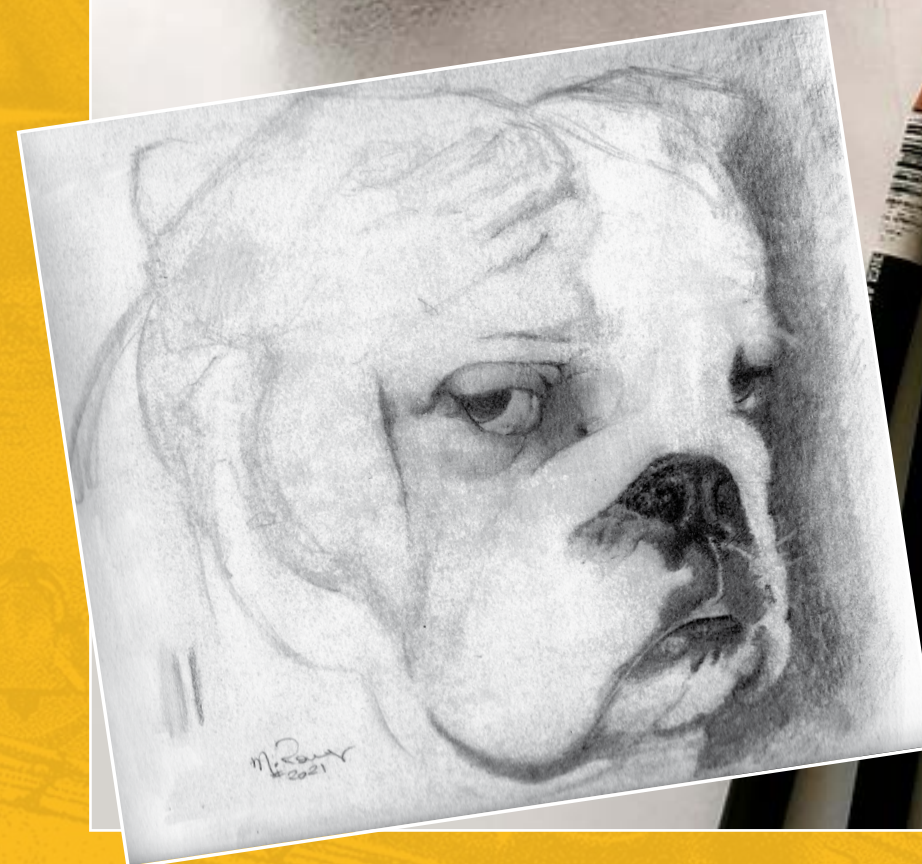
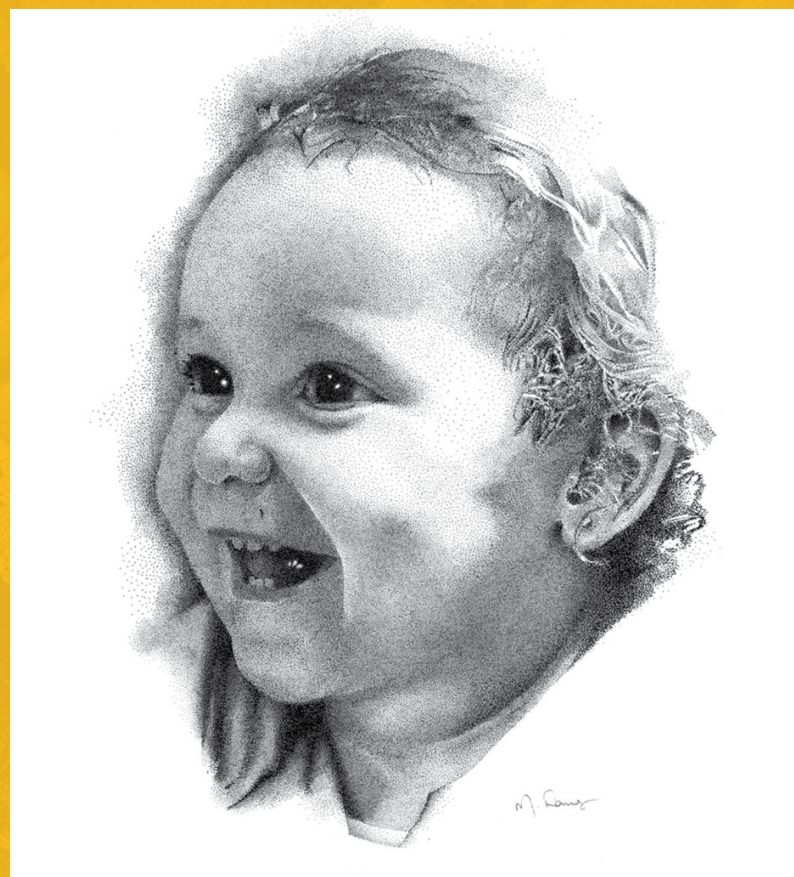
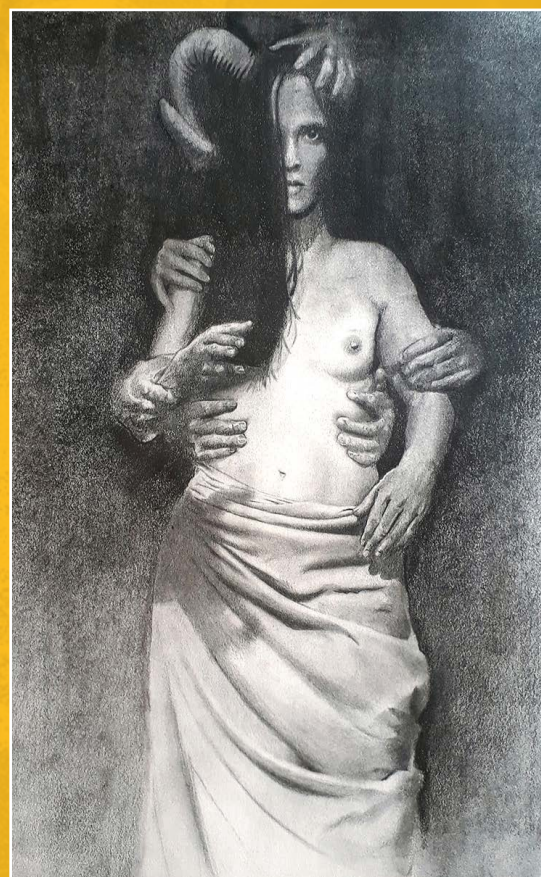
D *Aulas particulares on line de* **ESENHO ARTÍSTICO**

Realismo Acadêmico com **Márcio Ramos**

- 12h horas / Mês (3h por semana)
- Segunda à Sexta: 9h às 12h / 14h às 17h
- Sábado: 9h às 17h (intervalo 12h às 14h)

Informações: (11) 95273 8035 (whatsapp)
ou pelo email: contact@mramosart.com

www.mramosart.com



DOMINIK MAYER



Domink Mayer

Nuremberg / Alemanha

dominik.t.mayer@gmail.com

<https://www.artstation.com/dtmayer>

4a

Natural da cidade de Nuremberg, o alemão Dominik Mayer é um ilustrador e artista conceitual que se especializou em trabalhos dentro do universo de fantasia, trabalhando principalmente para empresas de games e jogos, como por exemplo a Blizzard ou mais recentemente a Magic.

Com uma forte influência do passado medieval de seu país, Dominik cria imagens que remetem a grandes batalhas, sempre com o fogo, a ação e as luzes presentes de alguma forma, criando um grande dinamismo, importante para a indústria de games onde ele atua.



Você começou a sua carreira estudando design na Universidade de Nuremberg e depois escolheu trabalhar com animação 3D. Como você passou da animação 3D para concepts e ilustrações de fantasia?

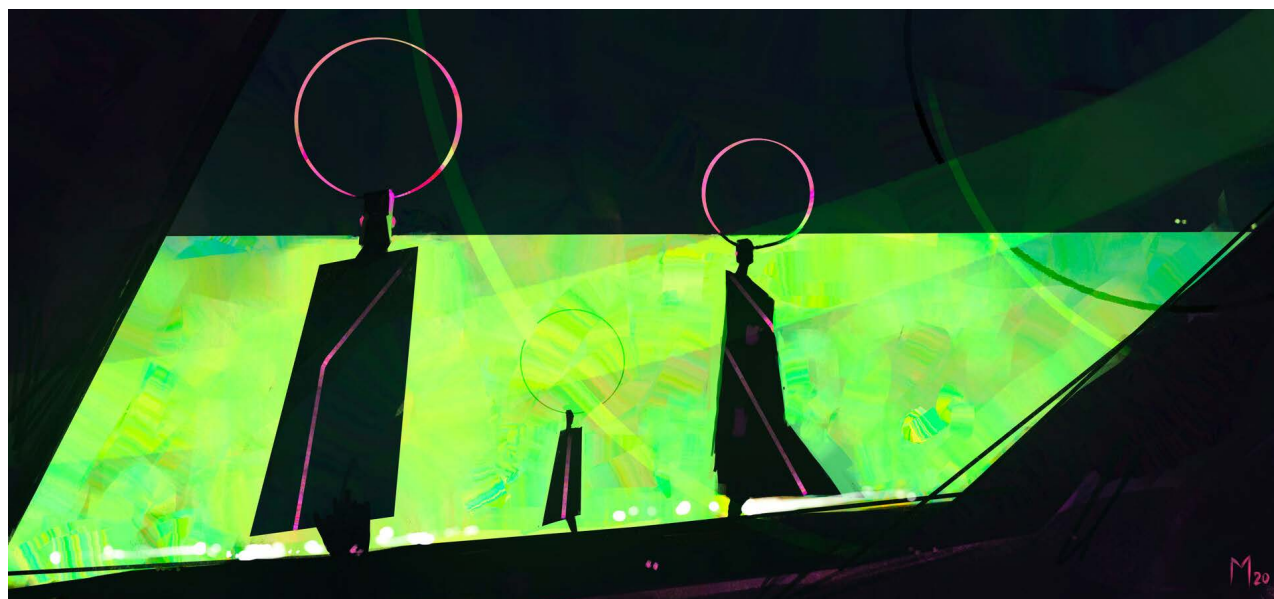
Animação 3D foi uma das minhas disciplinas na universidade, assim como ilustração. Já nessa época desenvolvi um grande interesse por arte conceitual.

Para a aula, tivemos a tarefa de criar pequenos curtas animados em

3D para os quais precisávamos de desenhos conceituais. Essa foi minha primeira conexão com aquele campo de trabalho, no qual rapidamente coloquei meu foco.

Fiz um estágio no Goodgame Studios em Hamburgo como artista conceitual, onde aprendi muito. Na universidade, também tive a oportunidade de aprender todas as outras partes do fluxo de trabalho de produção 3D que me ajudam até hoje.

4b



No seu trabalho você tem um estilo fortemente voltado para a fantasia, em especial universos do tipo “cavaleiro/dragão”. O que o atrai mais nesse universo?

Uh, isso é realmente difícil de dizer. Acho que é algo que sempre amei.

Quando criança, sempre construí castelos em vez de espaçonaves. Eu realmente gosto quando algo é um pouco assustador e difícil de entender.

Enterrado no mito. Para mim, a fantasia me dá mais dessas vibrações do que a ficção científica, por exemplo.

Se algo é explicado por magia, é mais envolto em mistério para mim do que se algo fosse explicado com ciência.

Em algumas histórias, esses dois são iguais, mas a magia implica que há coisas que não precisam seguir a lógica e eu adoro isso.

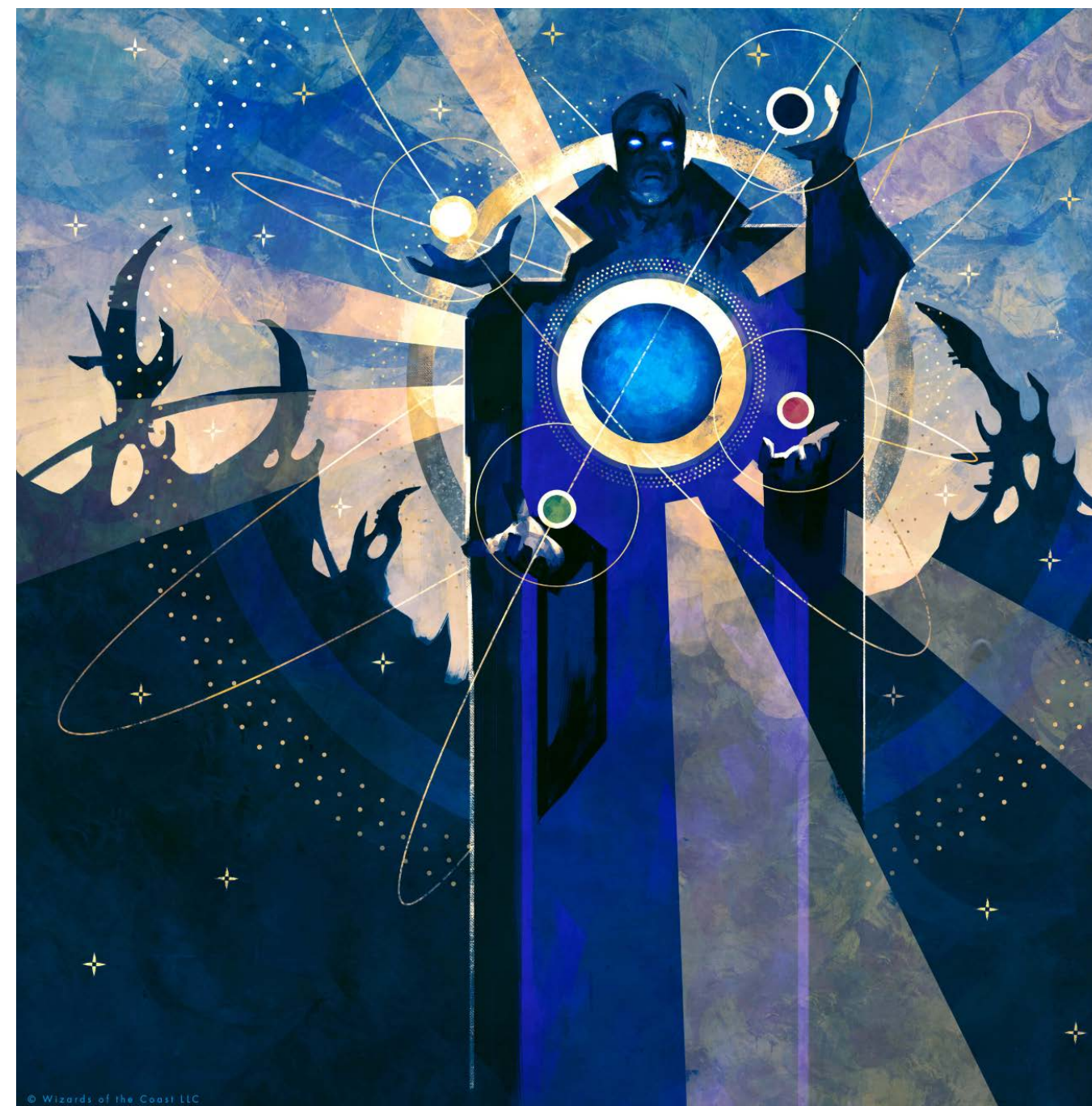
A Alemanha tem uma rica e longa história ligada a castelos, cavaleiros e mitos medievais. Esse passado influencia de alguma forma na concepção de suas obras?

Sim definitivamente! Temos castelos em todos os lugares onde moro.

Eu vi um quando olhei pela janela quando era criança e agora, morando em Nuremberg, aprecio a vista de pelo

menos uma torre de seu castelo da minha sala de estar.

Nuremberg está fortemente ligada à história medieval. Temos muitos prédios antigos e muitos restaurantes e bares nesses prédios antigos. Acho que é difícil não ser influenciado por isso se você já tem um fraco por coisas medievais.



© Wizards of the Coast LLC



Entre outras empresas, você tem trabalhado para a Magic, que tem todo um universo próprio. Como tem sido essa experiência? E quão independente você pode ser nas criações?

A colaboração com a Wizards of the Coast foi e é simplesmente incrível!

Eu amo seus mundos e amo que eles coloquem tanto trabalho em sua construção para tornar esses universos consistentes e verossímeis. Isso torna muito fácil de trabalhar. Nós, como ilustradores, recebemos um guia mundial muito detalhado que explica

muitos dos designs e histórias de fundo dos diferentes mundos.

Em minha experiência, sempre pude tomar esses designs como base para minha ilustração, mas nunca tive que segui-los literalmente. Sempre tenho liberdade para abstrair e estilizar os elementos e a ação que devem ser mostrados no cartão.

Eles também estão sempre de ouvidos abertos para sugestões e idéias se você quiser tentar uma determinada abordagem ou estilo.

Uma marca constante em seus trabalhos são as cores saturadas, a ação e os personagens quase sempre na penumbra. Tudo isso é intencional para ter uma composição com mais dramaticidade?

Isso é intencional. Nunca me considerei um artista de personagens. Os personagens sempre servem apenas a um determinado propósito para o clima ou a ação que desejo mostrar.

Portanto, não é muito importante como os personagens sejam exatamente, então eu freqüentemente os coloco em silhueta para que eu possa me concentrar no resto.

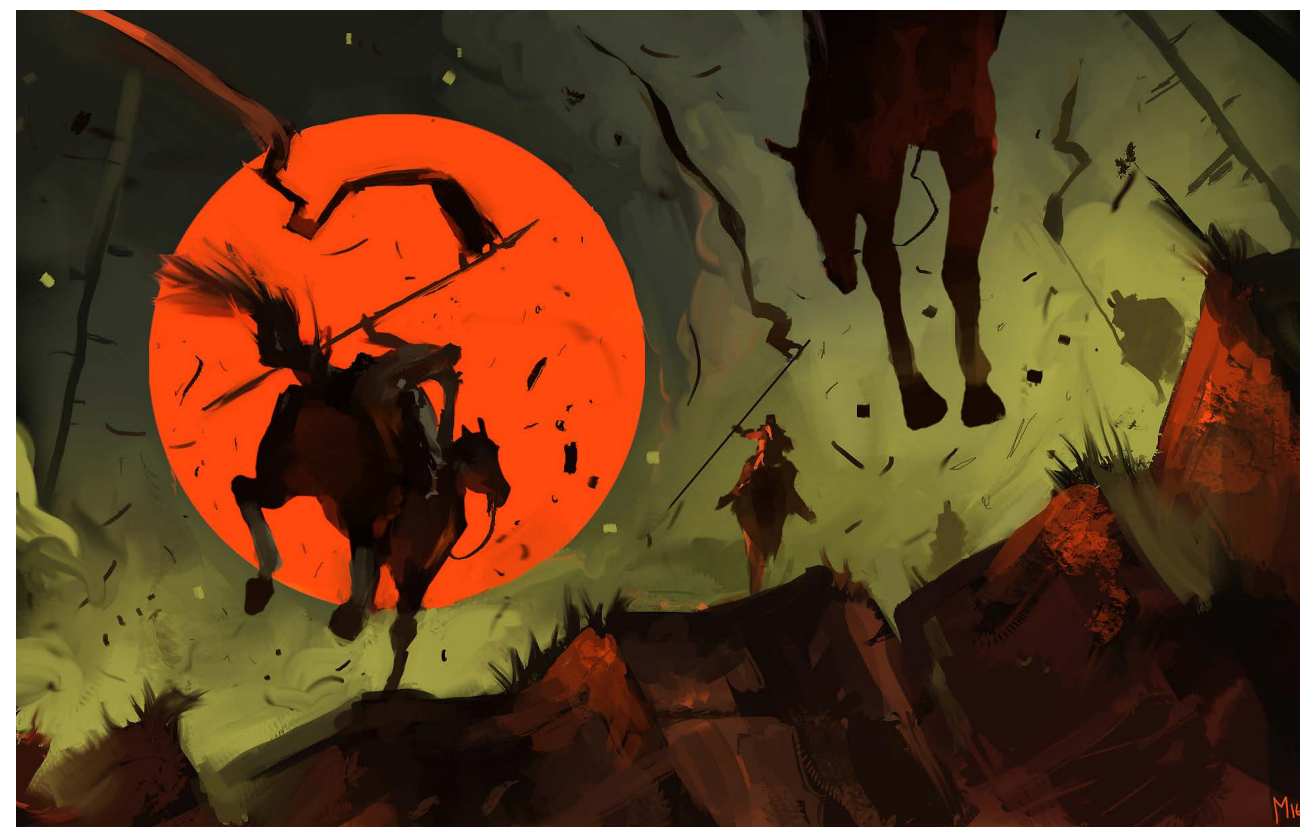
Os personagens também levam muito tempo para projetar e pintar e, como eu faço muitos speedpainting de 30 minutos, não tenho esse tempo. Preciso me concentrar no quadro geral e no clima.

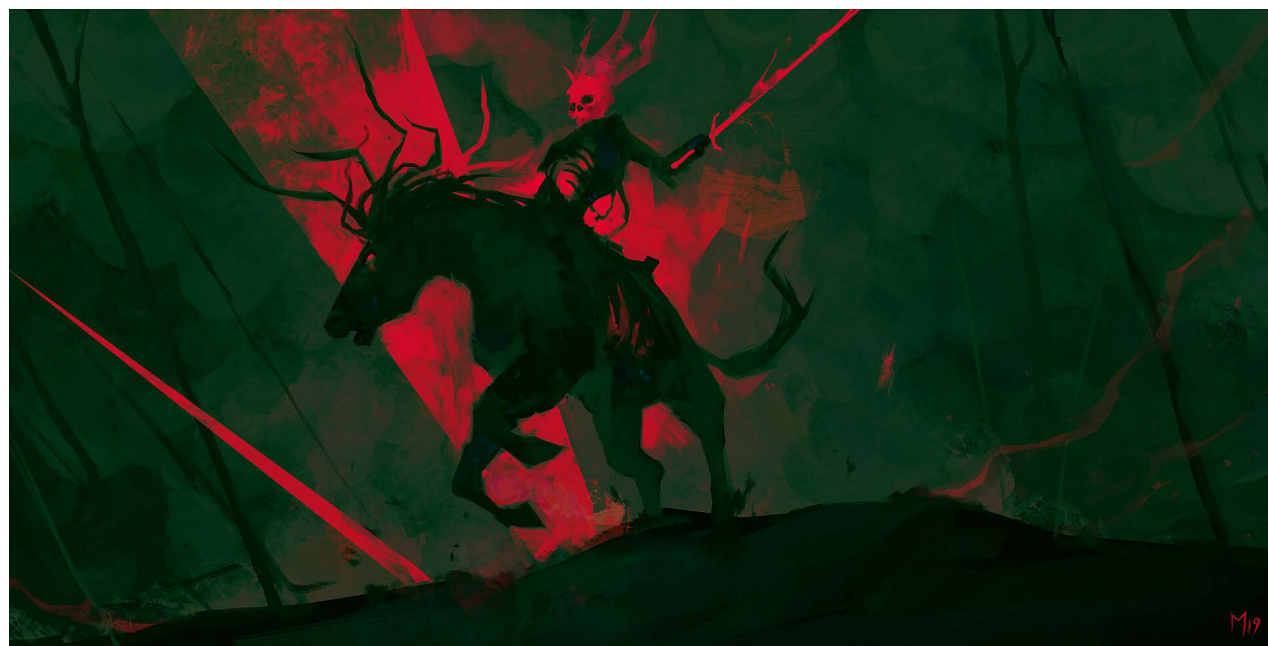
E aí as cores entram. Quando comecei com a ilustração, me senti muito mal com as cores. Sempre desenhei em preto e branco. Eu realmente não sabia como abordar as cores.

Até que um colega durante meu estágio me disse que eu só tenho que brincar e ver o que acontece e em um ponto você vai entender. Então eu realmente fiquei louco com as cores e foi exatamente o que aconteceu.

Desde então, uso a teoria básica da cor e enfatizo demais ou quebro as regras intencionalmente.

O movimento e a ação me ajudam a sentir a imagem. Sempre quero dar a sensação de que o espectador pode sentir a ação quase se estiver ali naquele momento. Para mim, isso torna as imagens mais interessantes.





Ao usar todos esses elementos, quanto a composição da cena é importante para você?

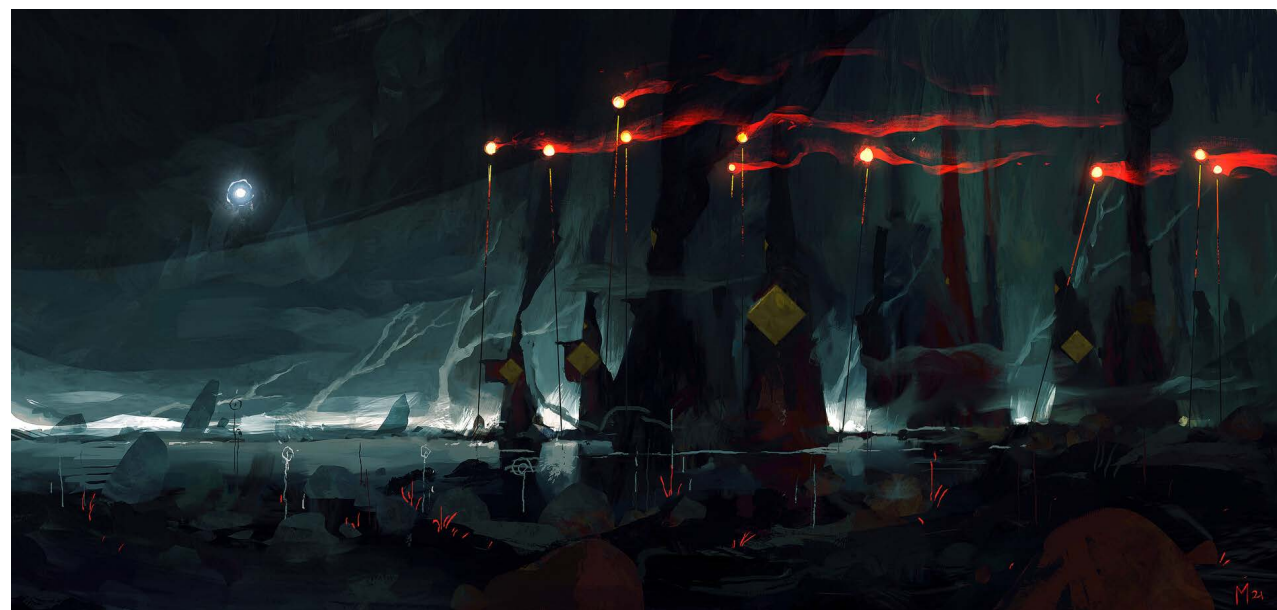
Eu diria que a composição é a parte mais importante de tudo no meu processo de pintura. Antes de pensar em qualquer design, sempre penso na composição e em como posso torná-la especial. Cores e composição, essas são minhas diretrizes em cada pintura.

Muitas vezes começo com ideias muito

abstratas como: "Quero pintar uma imagem com um enorme quadrado vermelho". Então eu penso sobre como eu poderia colocar esse elemento na cena e qual composição eu preciso para fazer isso realmente funcionar.

Depois disso, costumo combinar essas coisas abstratas com alguns outros elementos que adoro, como um dragão ou um cavaleiro em um cavalo com uma bandeira ridiculamente longa.

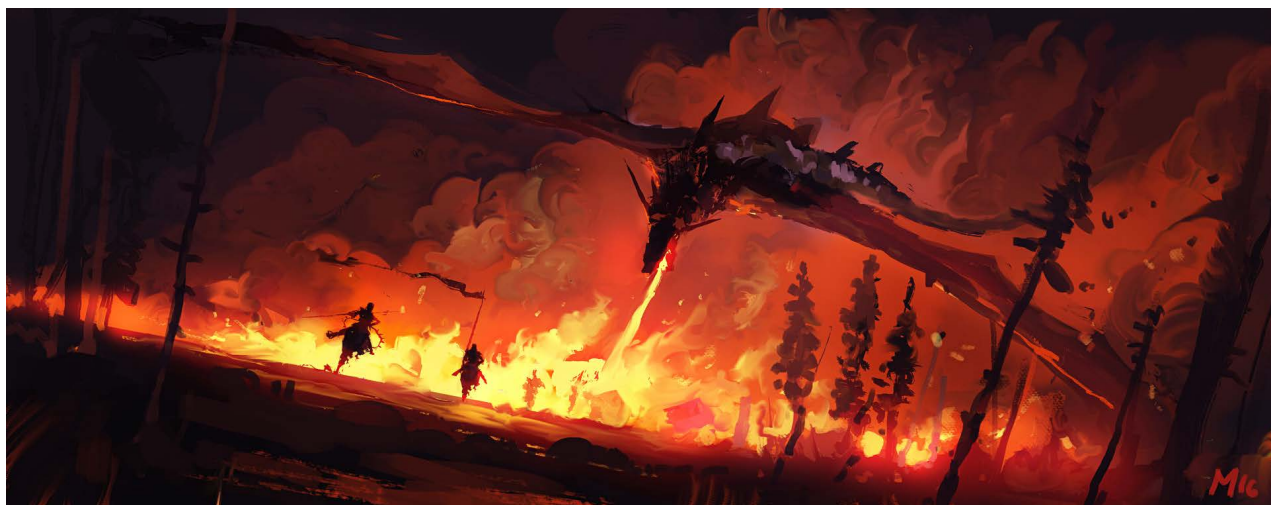
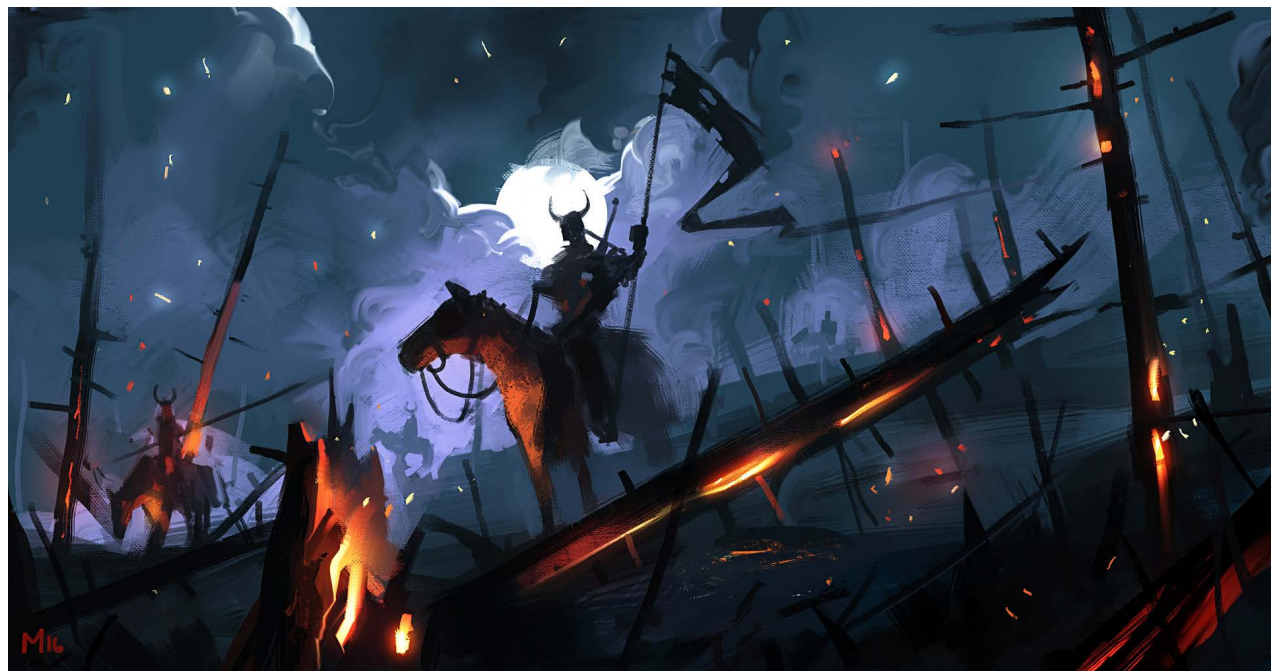




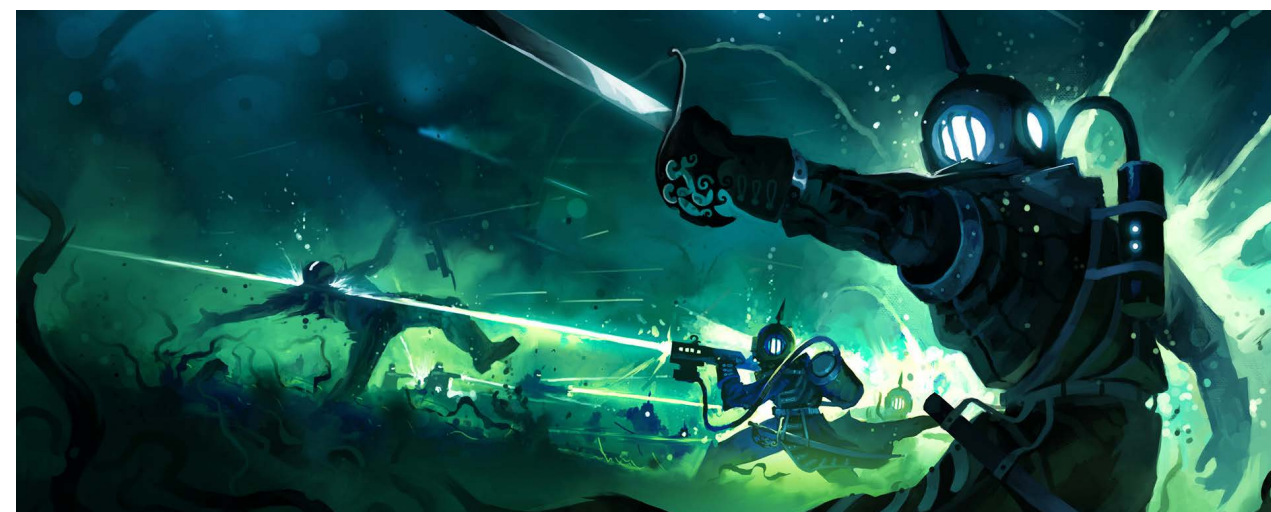
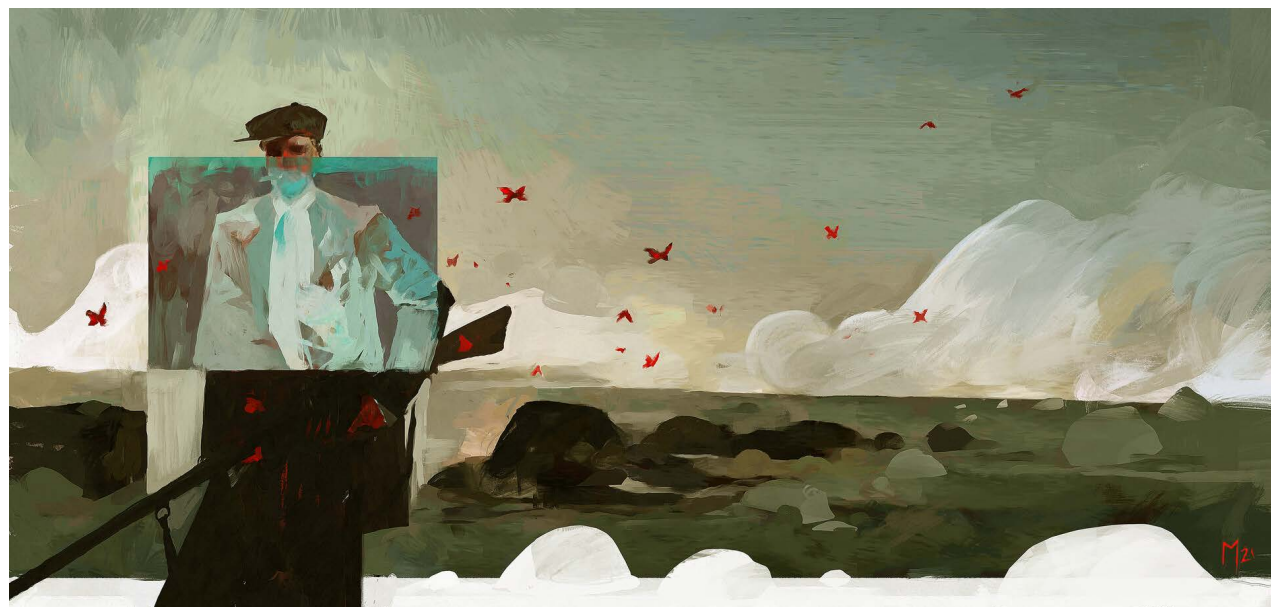
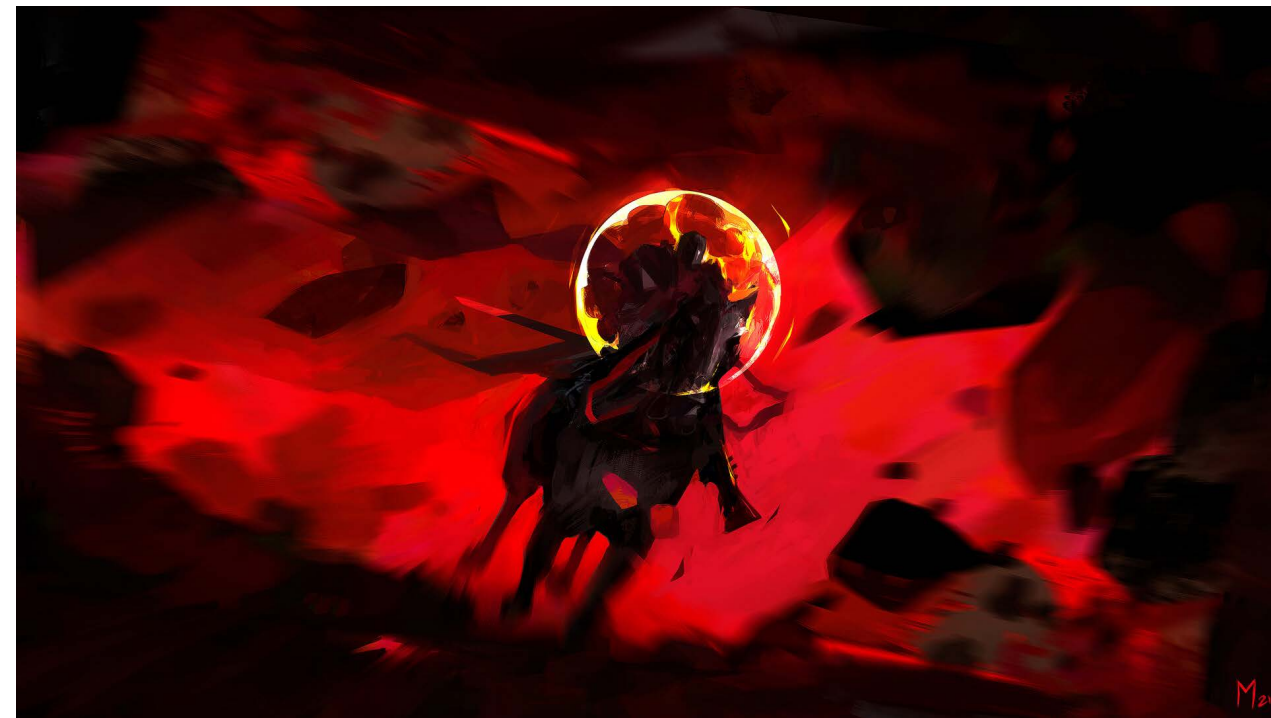
8a



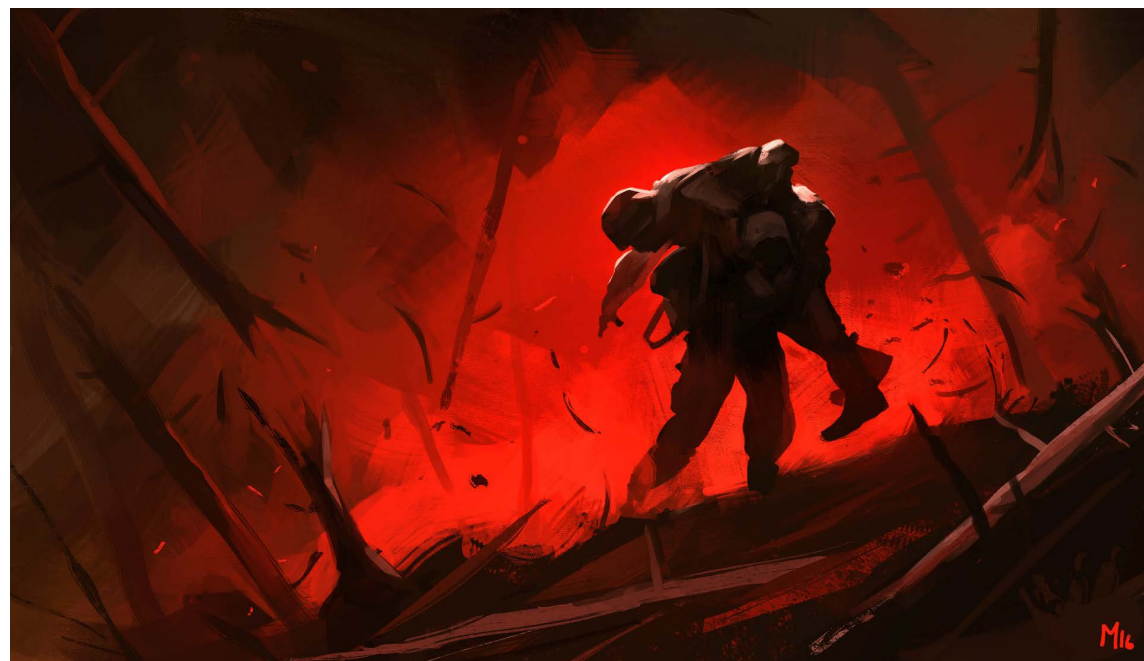
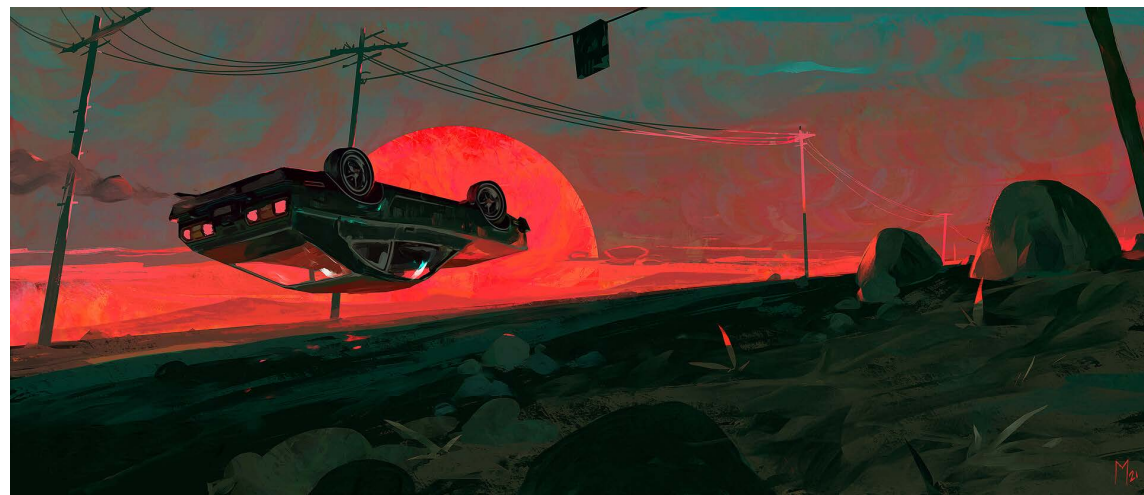
8b



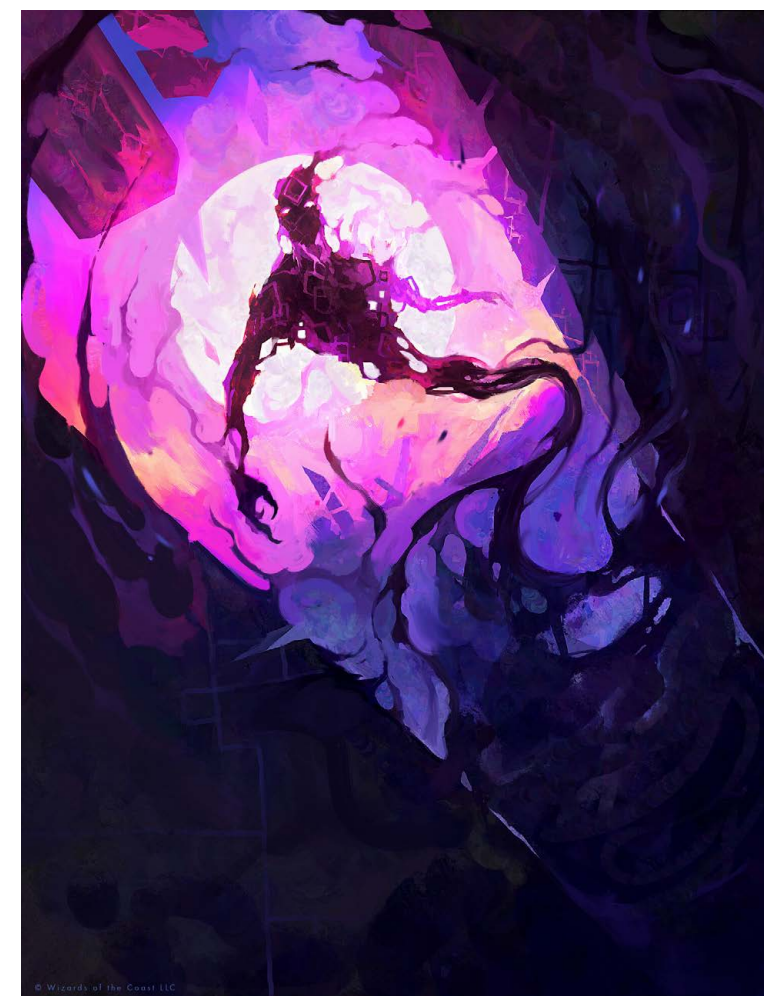
9a



9b



10a



10b



11a



11b



OTONI GALI ROSA



Otoni Gali Rosa

São Paulo - SP

otoni.ogrecom@uol.com.br

<https://www.otonigalirosa.art.br>



Nascido em 1939 em Olímpia, interior de São Paulo, Otoni Gali Rosa é artista plástico, ilustrador editorial e publicitário, e diretor de criação.

Foi professor na Escola Panamericana de Arte, e durante muitos anos foi o chefe do Departamento de Comunicação do Banco Banespa.

Como artista, participou de dezenas de exposições no Brasil e no exterior, com obras expostas nos EUA, Itália, Japão, Alemanha, França Portugal, entre outros.

Otoni produziu diversas obras entre pinturas e gravuras, e se dedicou a uma longa série de litogravuras inspiradas em cavalos, que mostramos aqui.



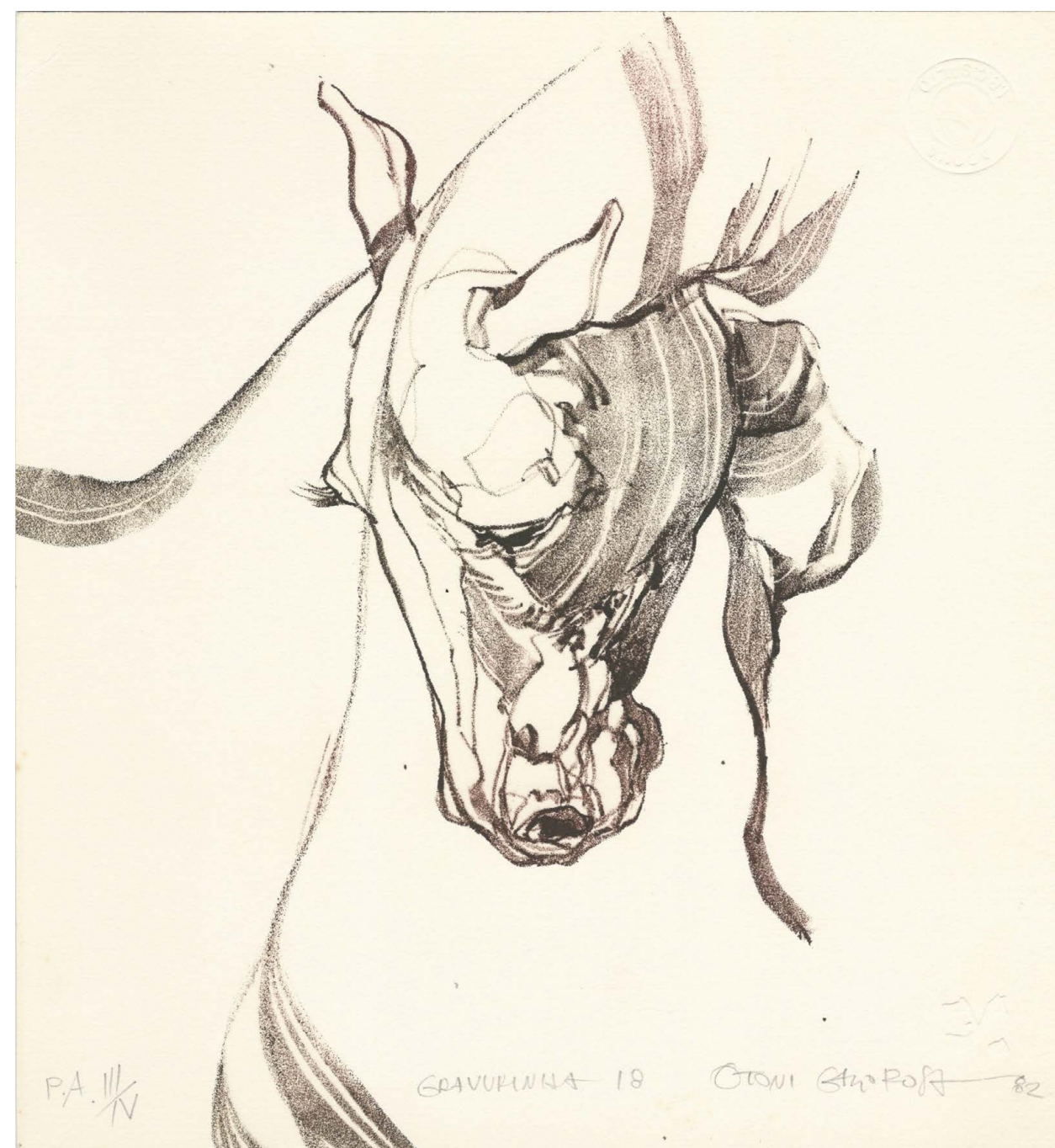
AS LITOGRAVURAS

Durante 10 anos, década de 80, produzi litografias com o tema cavalos.

Havia um mercado promissor para arte em papel, a meu ver ocasionado pelo estímulo do mercado imobiliário que inovou na estratégia de marketing, apresentando apartamentos decorados e a arte apresentada nessas decorações eram predominantemente gravuras, o que induziu a classe média à sua apreciação e consumo.

Na sequência, este mercado micou com o surgimento das reproduções importadas de artistas famosos em impressão offset de baixo custo, que resolvia o problema da decoração sem a preocupação do valor e do conteúdo artístico assinado e de edição limitada.

O curioso é que das milhares de litogravuras que produzi e que estão espalhadas pelo mundo, não fiquei com nenhuma cópia.



OS CAVALOS

Sempre fui ligado à anatomia, aos animais e os cavalos tiveram presença muito marcante em minha infância quando morei no meio rural.

Tinha o meu cavalo, "Sabiá", que me levava à escola e outros cantos, companheiro que tive que deixar

quando voltei pra cidade.

Bem mais tarde, me expressar através dos meus "Sabiás" imaginários na arte da litografia foi uma forma de preencher o antigo vazio cavado na infância com a repentina perda do meu companheiro.





Aos amigos
da REVISTA ILUSTRAR,
meu abraço
OTONI GALI ROSA



© Otoni Gali Rosa

CARLOS ARAÚJO



Artista gráfico e ilustrador, Carlos Araújo tem um estilo de ilustração muito próprio e fácil de reconhecer.

Ex-designer gráfico, ex-web designer, com uma passagem pela animação e um enorme interesse por quadrinhos, Carlos juntou todas essas influências e o resultado acabou sendo um estilo bem gráfico e moderno.

Com apenas dois anos atuando como ilustrador, teve o reconhecimento internacional ao ser convidado a participar do anuário "Luerzer Special: 200 Best Illustrators Worldwild" e "American Illustration".

A seguir Carlos mostra seus divertidíssimos sketchbooks, cheio de ideias e figuras expressivas.

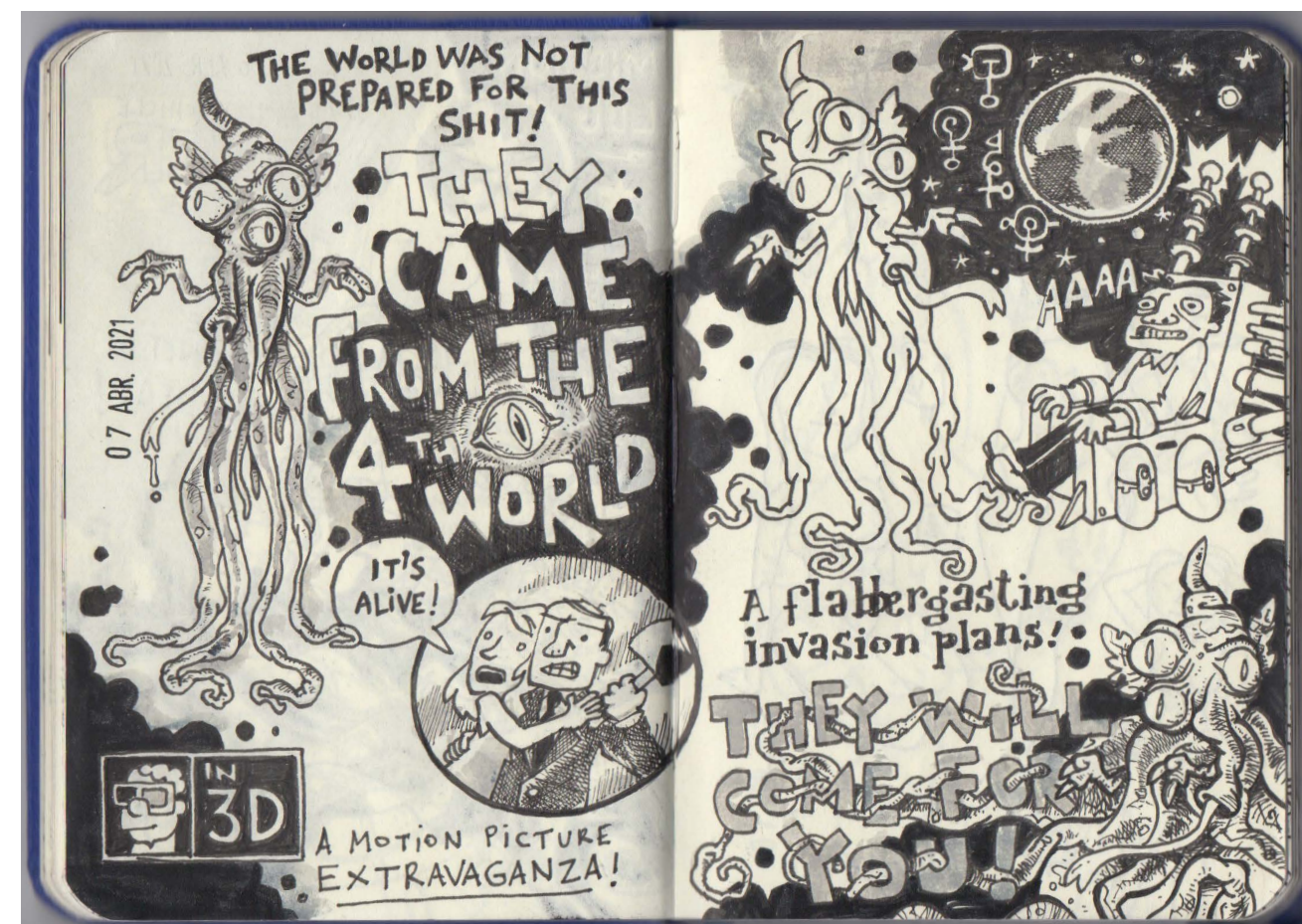


Carlos Araújo

Brasília - DF

silbach@hotmail.com

www.silbachstation.com

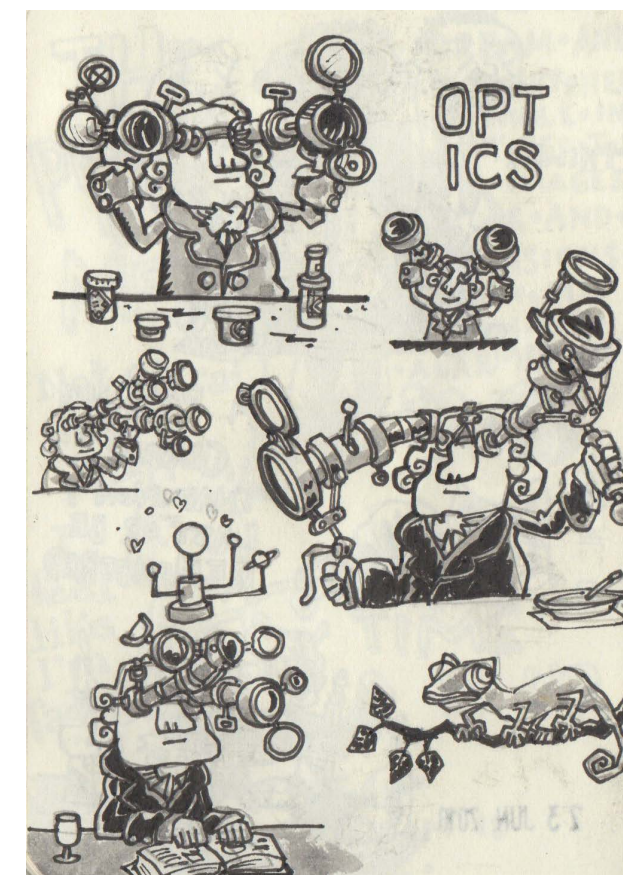


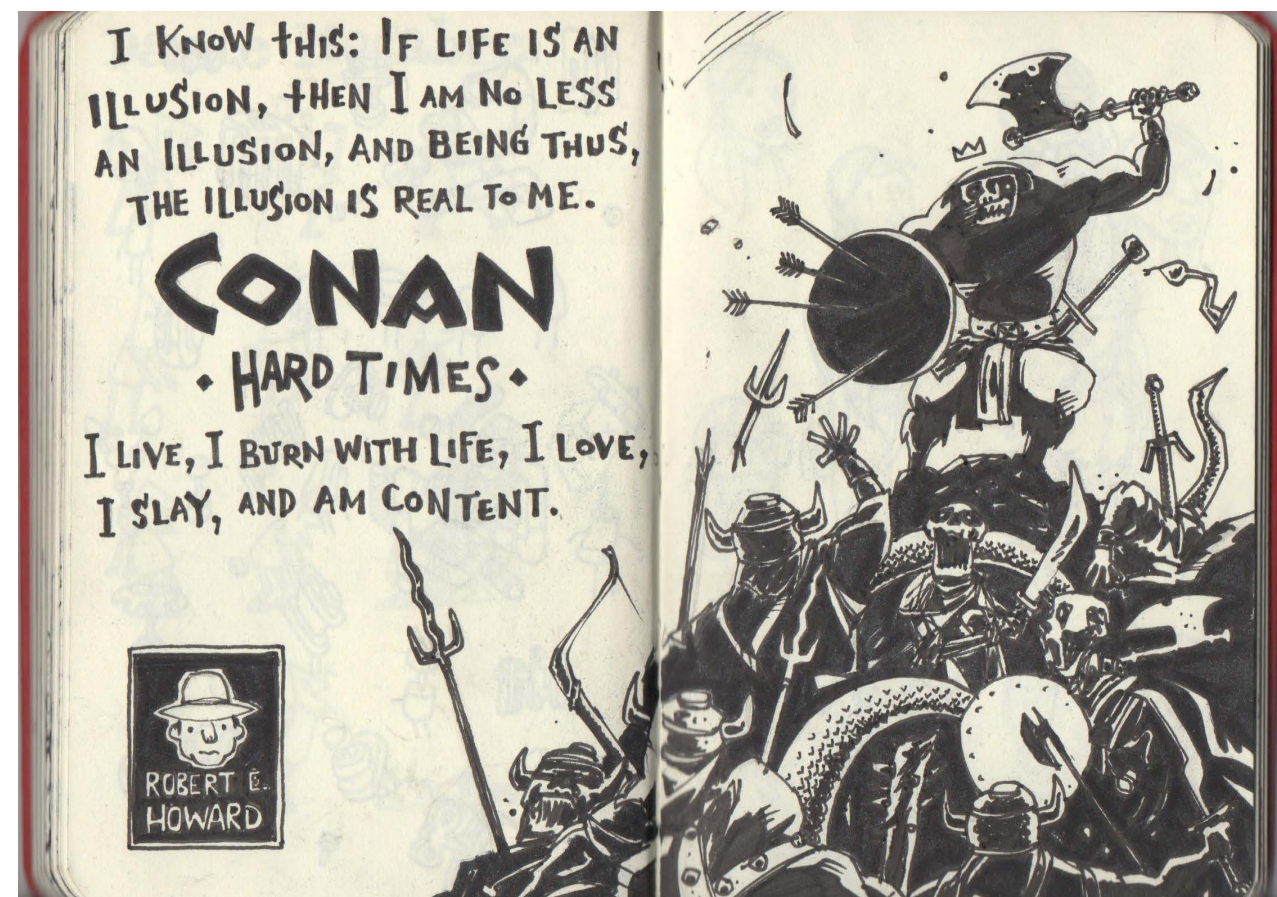
"Eu desenho no meu sketchbook todos os dias. Todos. Os. Dias. Isso é o quanto os sketchbooks se tornaram importantes para mim. Além disso, o sketchbook deixa mais fácil guardar e eventualmente revistar um ou outro desenho!"

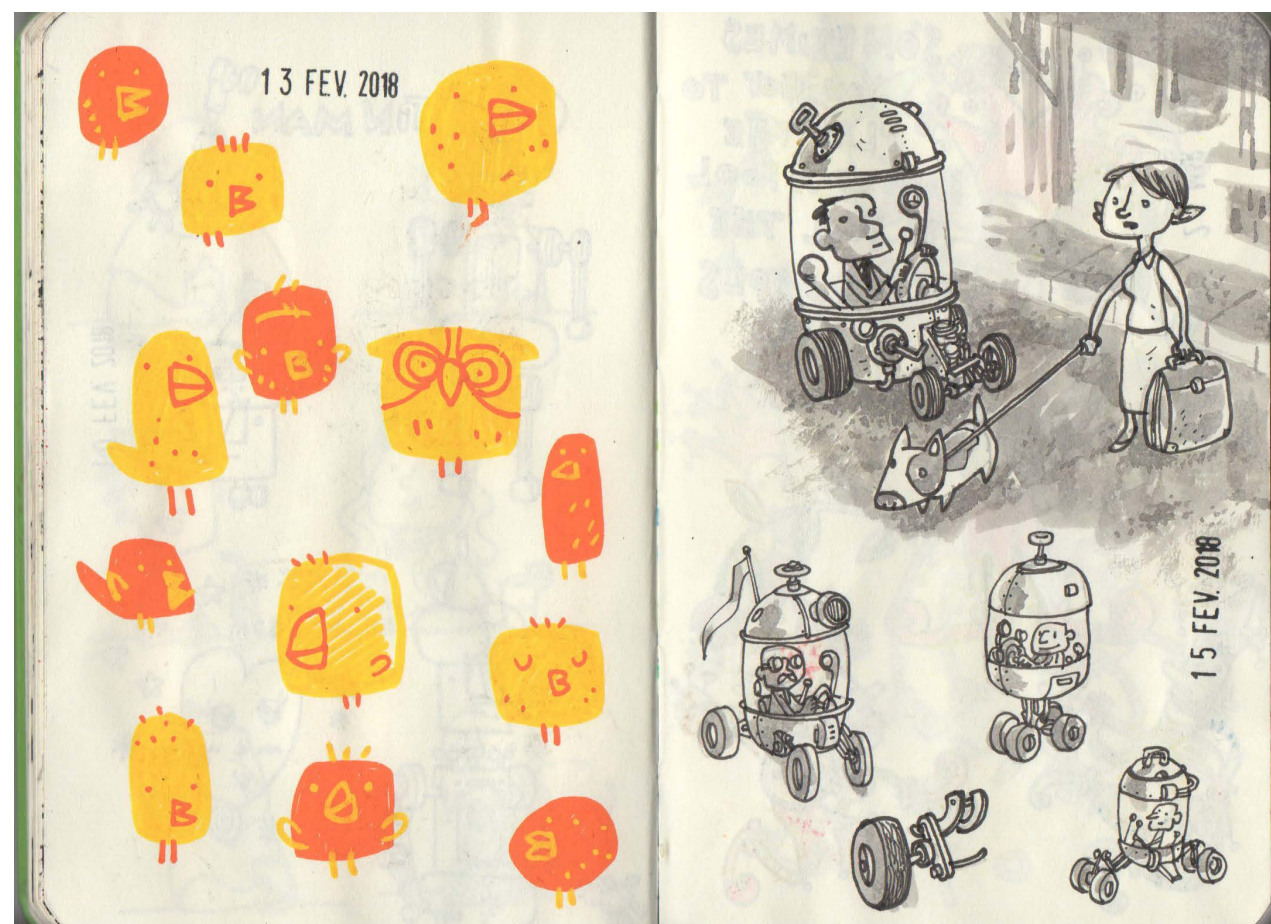
Meus desenhos no sketchbook são bem simples. É sempre bom poder desenhar sem compromisso, aproveitando o momento e, dessa forma, manter a motivação e criatividade.

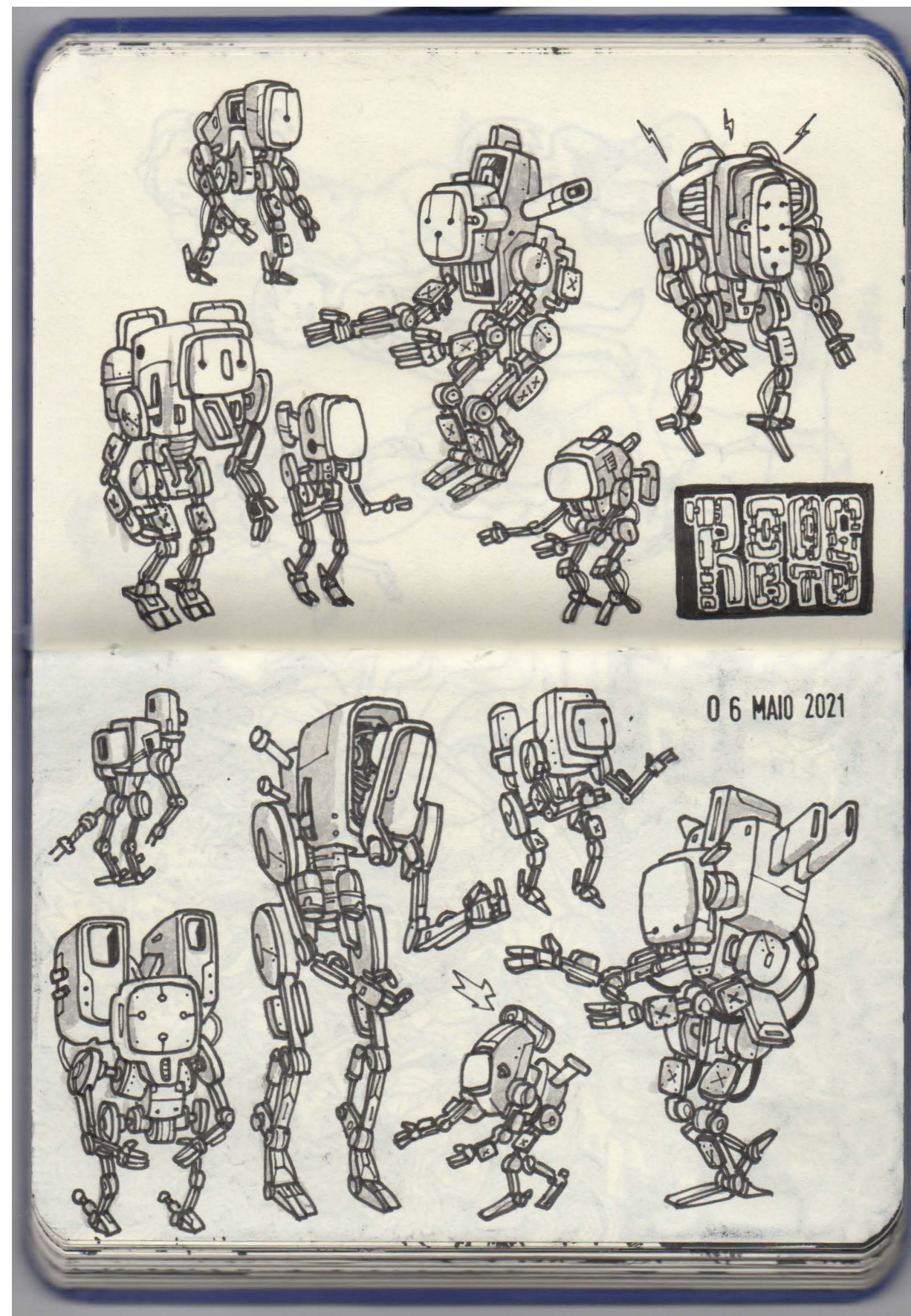
Em relação aos temas, é claro que algumas coisas acabam se repetindo, mas não sei dizer se tenho uma preferência por algum tema. Quando eu desenho no meu sketchbook é sempre uma surpresa.

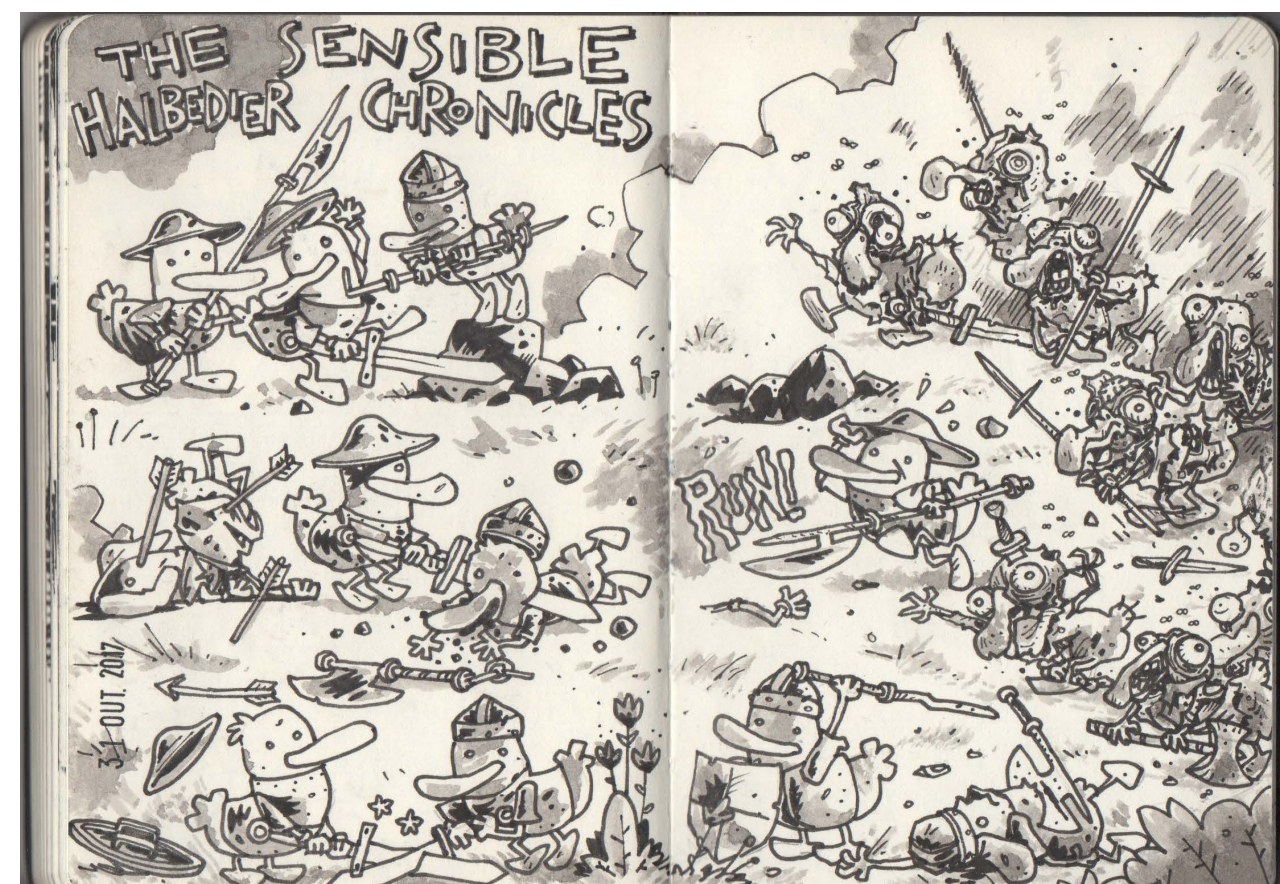
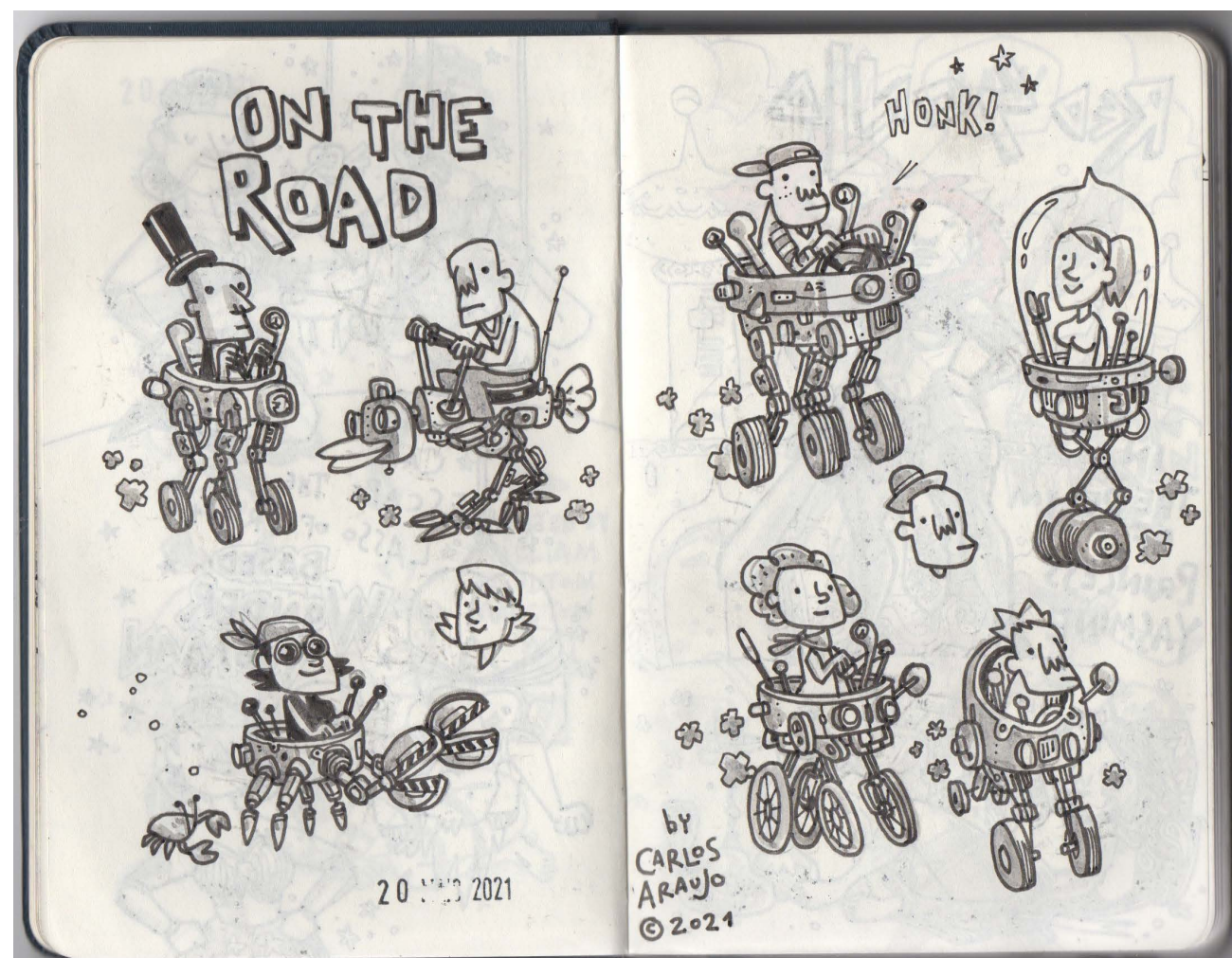
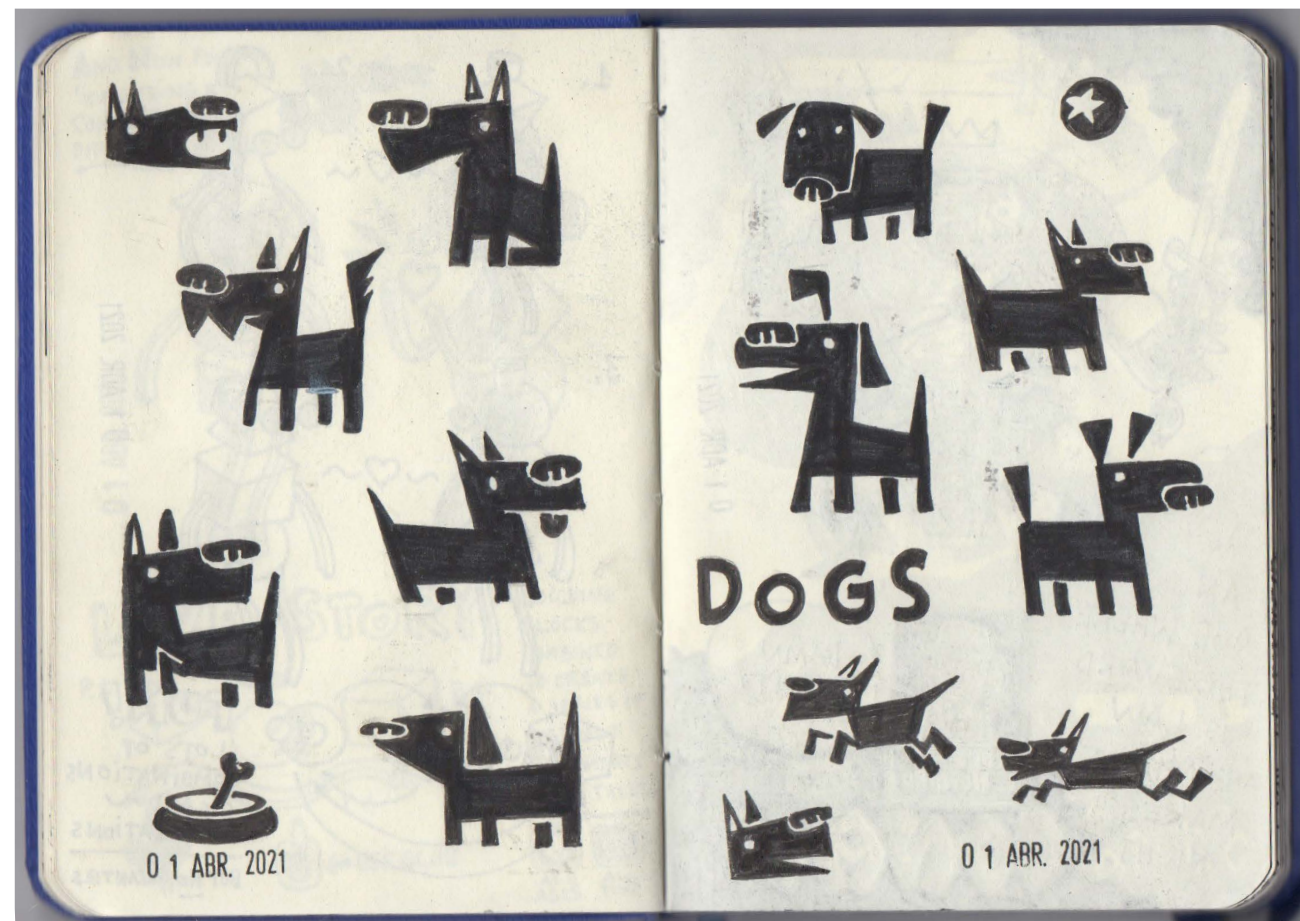
O importante é que seja... TODOS. OS. DIAS."

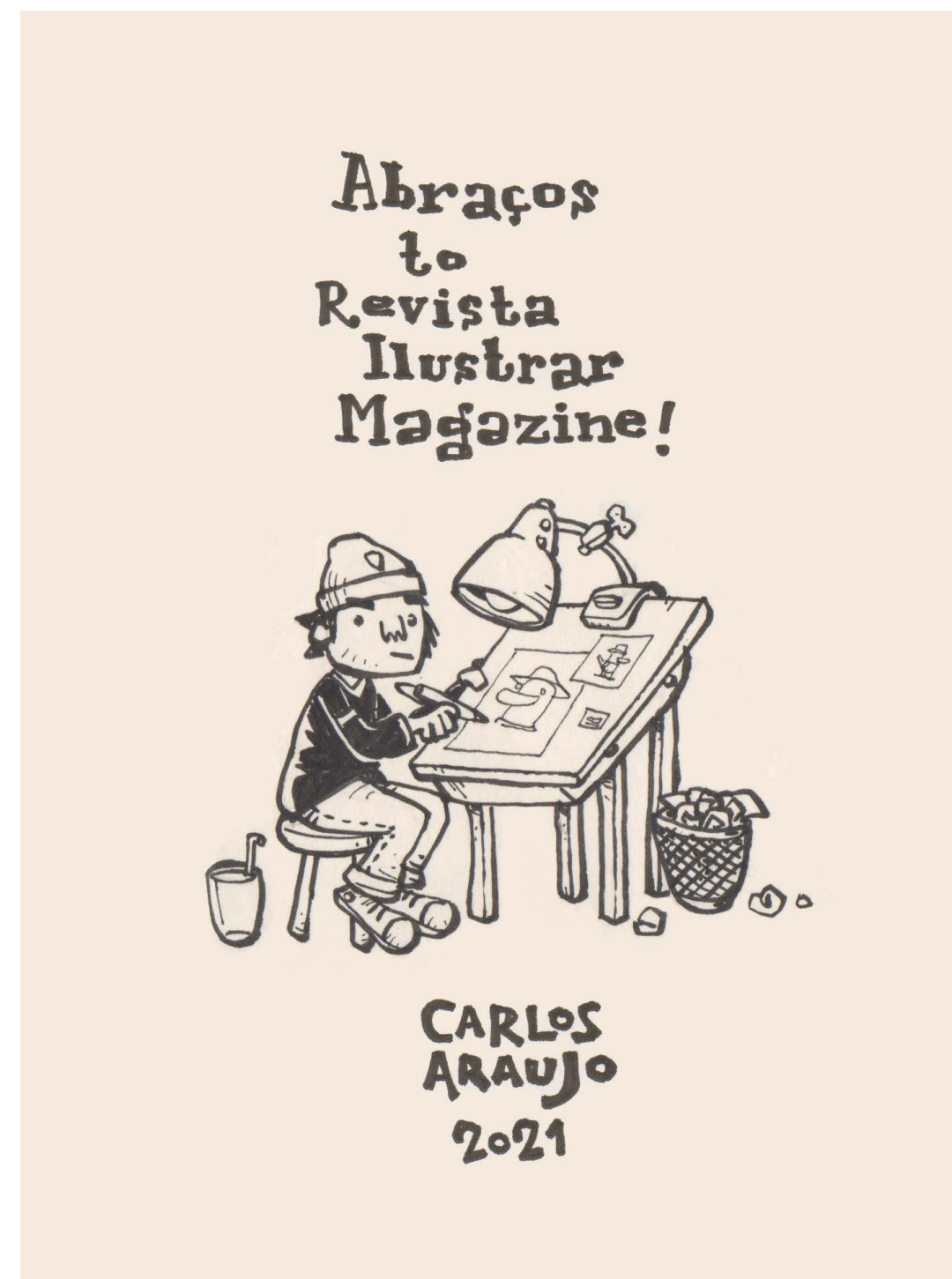
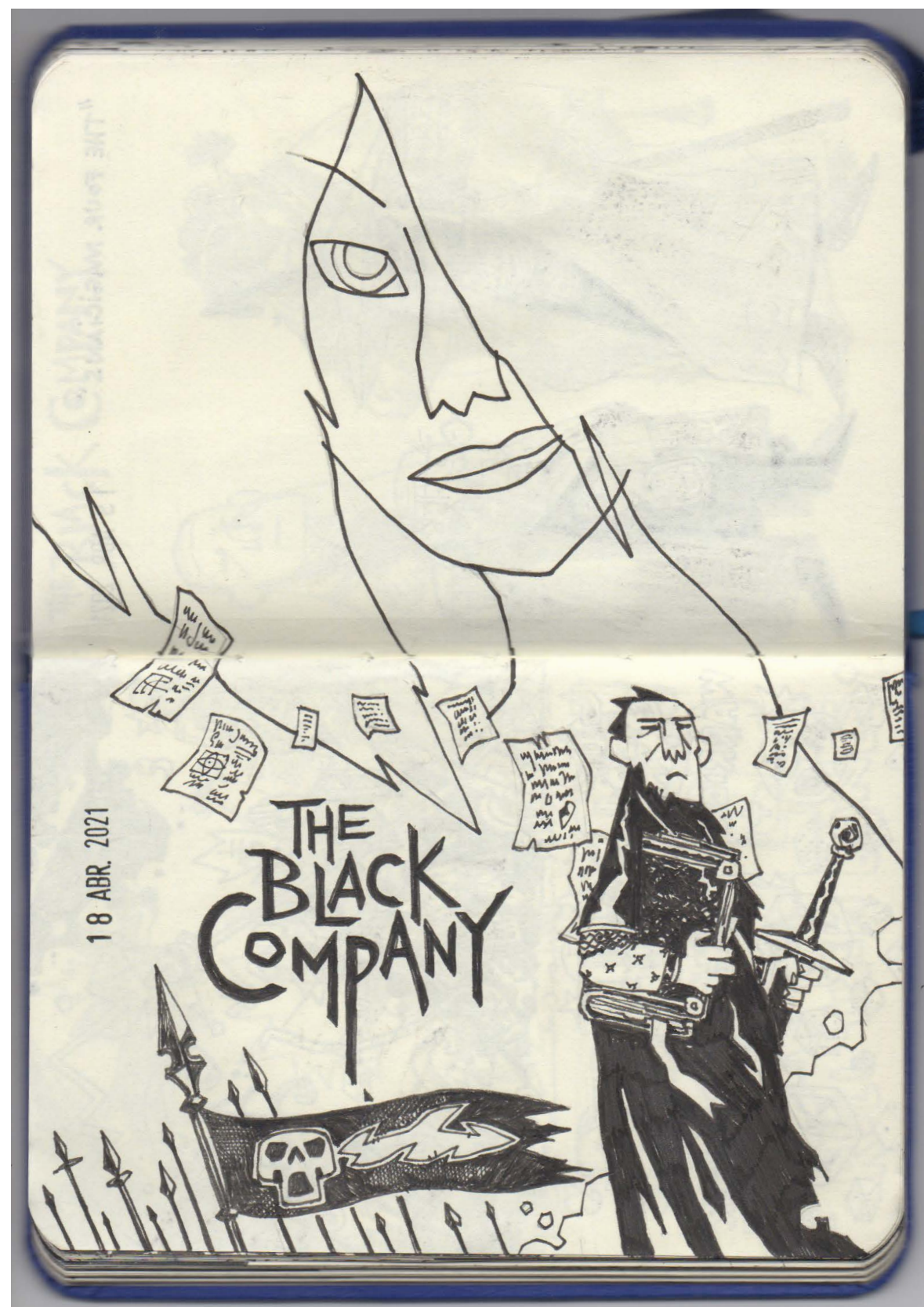






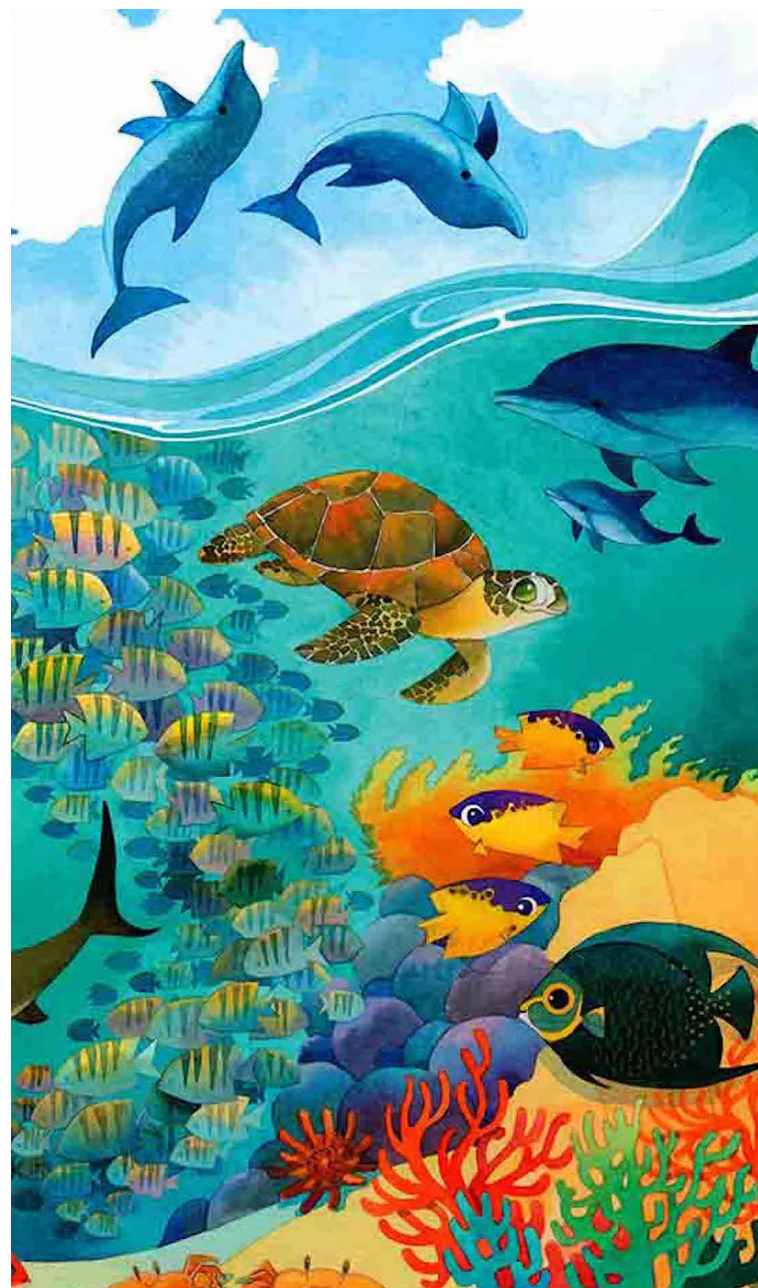








CRIS EICH



Cris Eich

Rio de Janeiro - RJ

cris.criseich@uol.com.br

<https://www.criseich.com.br>



A carreira da ilustradora Cris Eich começou em 1983, no porão de uma gráfica na cidade de Mogi, interior de São Paulo.

Depois se mudou para São Paulo no ano seguinte, onde iniciou seus estudos de desenho, pintura e gravura no Museu Lasar Segal, desenho de modelo vivo na Pinacoteca do Estado e cursos de iniciação e história da aquarela no SENAC.

Pós-graduada em História da Arte pela FAAP, a primeira fase como ilustradora foi trabalhando para agências de publicidade, para depois se especializar em ilustração infantil, sempre com a técnica da aquarela, onde seus trabalhos cheios de cor e brilho são característicos.

E o resultado impressiona, já que ilustrou mais de 60 livros de diversos autores, e vários clássicos da literatura.

INTRODUÇÃO

A ante-sala de toda aquarela é o desenho. Este cliente pediu um tema da fauna marinha brasileira para um quebra-cabeças gigante para crianças.

Fiz uma detalhada pesquisa iconográfica para ser fiel às espécies (me divirto muito nesta parte), desenhei cada animal como

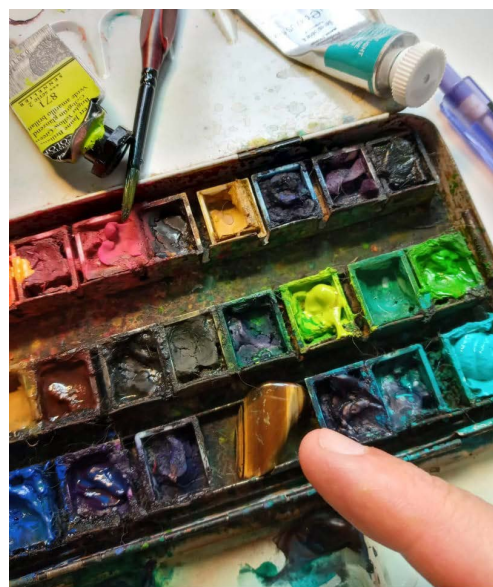
se fosse um personagem e montei o cenário pensando na composição e nos planos para a etapa da pintura.

Penso que a aquarela seja pura arquitetura bidimensional: ela precisa ser planejada em sua estrutura para que os planos funcionem perfeitamente entre si.

PROCESSO



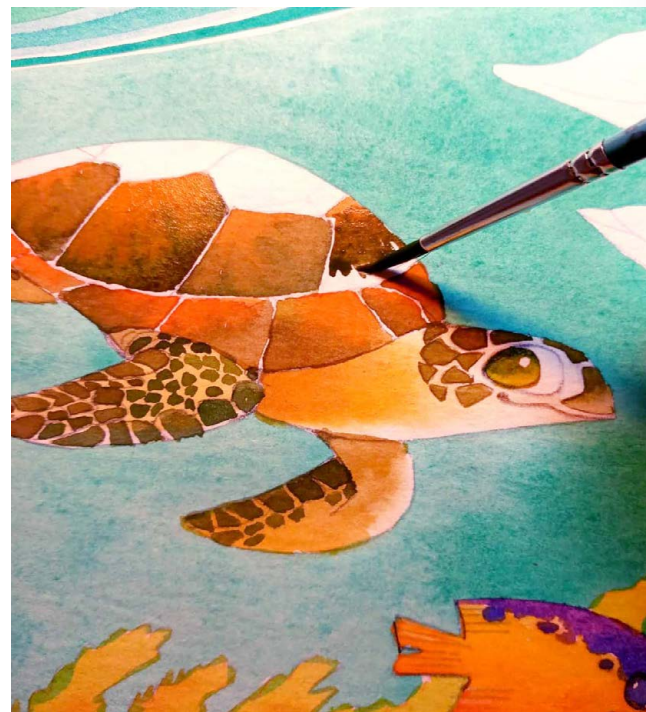
- 1 Transfiro o desenho para um papel 100% algodão que suporte toda a água que irá receber. Como este trabalho seria numa proporção maior (80cm por 60cm), escolhi um papel duro que não precisei fixar com fitas adesivas sobre o suporte.



- 2 Uso poucos pincéis redondos de tamanhos diferentes e aquarelas em tubo sobre um estojo. Gosto de "sujar" as cores entre si e jamais uso preto ou branco! Como havia uma área maior sob as ondas, preparei uma boa quantidade de tinta verde turquesa, dividida entre tons mais claros e um escuro. Não utilizei fluidos protetores para as áreas brancas, apenas uma boa dose de paciência e concentração, afinal aquarela é isso: quase meditação.



- 3 A composição de cores também precisou ser bem planejada, por isso já na etapa de criação costumo fazer marcações com lápis de cor que me servem de guia durante a pintura. Zonas de luz e sombra também são consideradas para equilibrar a imagem.



- 4 Aquarela é transparência, ela não permite retoques mas permite a sobreposição de camadas de tinta, então usar e abusar das veladuras (layers) faz parte do jogo, por isso se não estou satisfeita com a tonalidade de um dos elementos posso voltar a trabalhar sobre ele algumas vezes (como os peixinhos amarelos sobre um coral também amarelo que precisei rebaixar).



- 5 Secar a tinta pode ser feito ao natural (para quem tem tempo), com um secador de cabelos ou, para quem curte adrenalina, utilizando um isqueiro. Eu uso o fogo em momentos muito específicos para obter um determinado resultado: o calor da chama seca a tinta com velocidade e torna o pigmento mais concentrado (ele se torna um borrão). Claro que pode dar tudo errado... mas para isso inventaram o photoshop santo milagreiro!



29a



29b



©cris eich

LUDWIG HOHLWEIN

Foto: arquivo Carlos Meira

© Ludwig Hohlwein



Ludwig Hohlwein

Alemanha
1874 - 1949

31a



A primeira coisa a saber sobre Hohlwein: ele produziu muito, muito mesmo. Produziu milhares de obras, e foi sem dúvida um dos mais prolíficos ilustradores do século 20.

Ludwig Hohlwein nasceu em 1874 em Wiesbaden (perto de Frankfurt), na Alemanha.

Formado em arquitetura, exerceu durante muitos anos em Munique, quando em 1911 se mudou para Berlim e lá mudou radicalmente de área, se dedicando totalmente à produção de posters, tanto em relação à ilustração quanto no aspecto gráfico da obra, incluindo letras.

Nesse aspecto Hohlwein foi totalmente autodidata em design gráfico, e desde o começo da carreira encontrou com facilidade o seu estilo, sendo pioneiro no estilo Sachplakat.

Iniciado por Lucian Bernhard em Berlim, em 1906, o Sachplakat se caracteriza por um trabalho gráfico em posters com cores planas e formas estilizadas, acompanhado de um projeto onde as letras são pensadas como parte da composição gráfica, em formas simplificadas.

O Sachplakat se caracteriza também por ter se afastado da complexidade do Art Nouveau, com uma visão mais moderna sobre a arte.

Mas, dentro desse gênero, Ludwig Hohlwein soube criar um estilo próprio muito característico e facilmente identificável, com um mínimo de elementos, explorando a luz e sombra, uma paleta de cores eficiente, criando trabalhos magníficos com grande elegância.

O período artisticamente mais importante do seu trabalho é entre 1912 e 1925, e ficou muito ligado a Munique e a Baviera, no sul da Alemanha.

Prolífico, na década de 1920 Hohlwein viaja para os Estados Unidos a trabalho, e em 1925 já havia produzido mais de 3 mil anúncios.



31b



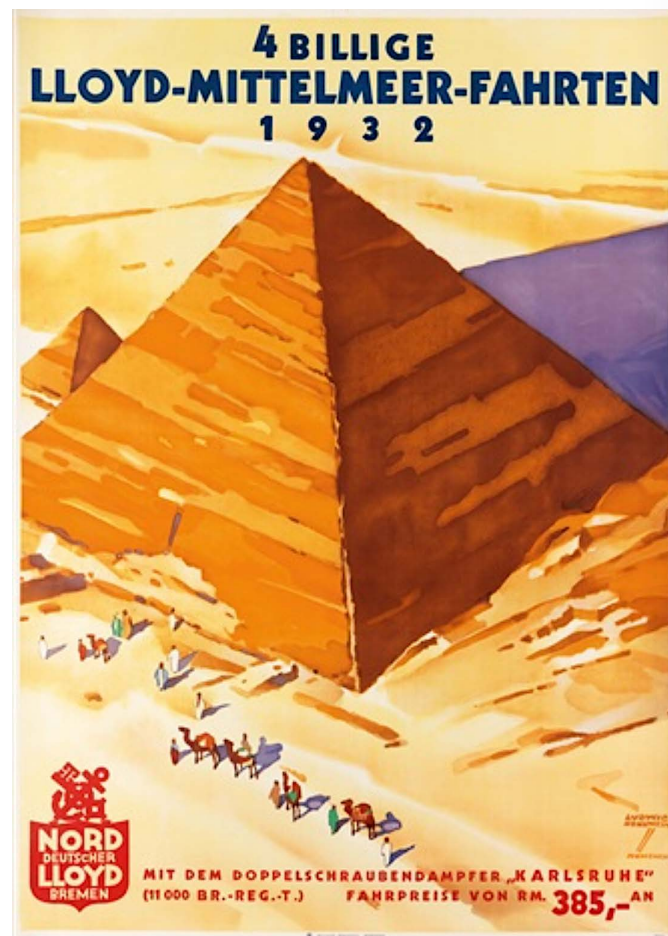
Hohlwein trabalhou para diferentes clientes, de chocolate a automóveis, de cerveja a turismo, e trabalhou também para o regime Nazista, já que ele foi membro do Partido Nazista e trabalhou de forma próxima com Joseph Goebbels e o Ministério da Propaganda Nazista, apoiando fortemente Hitler.

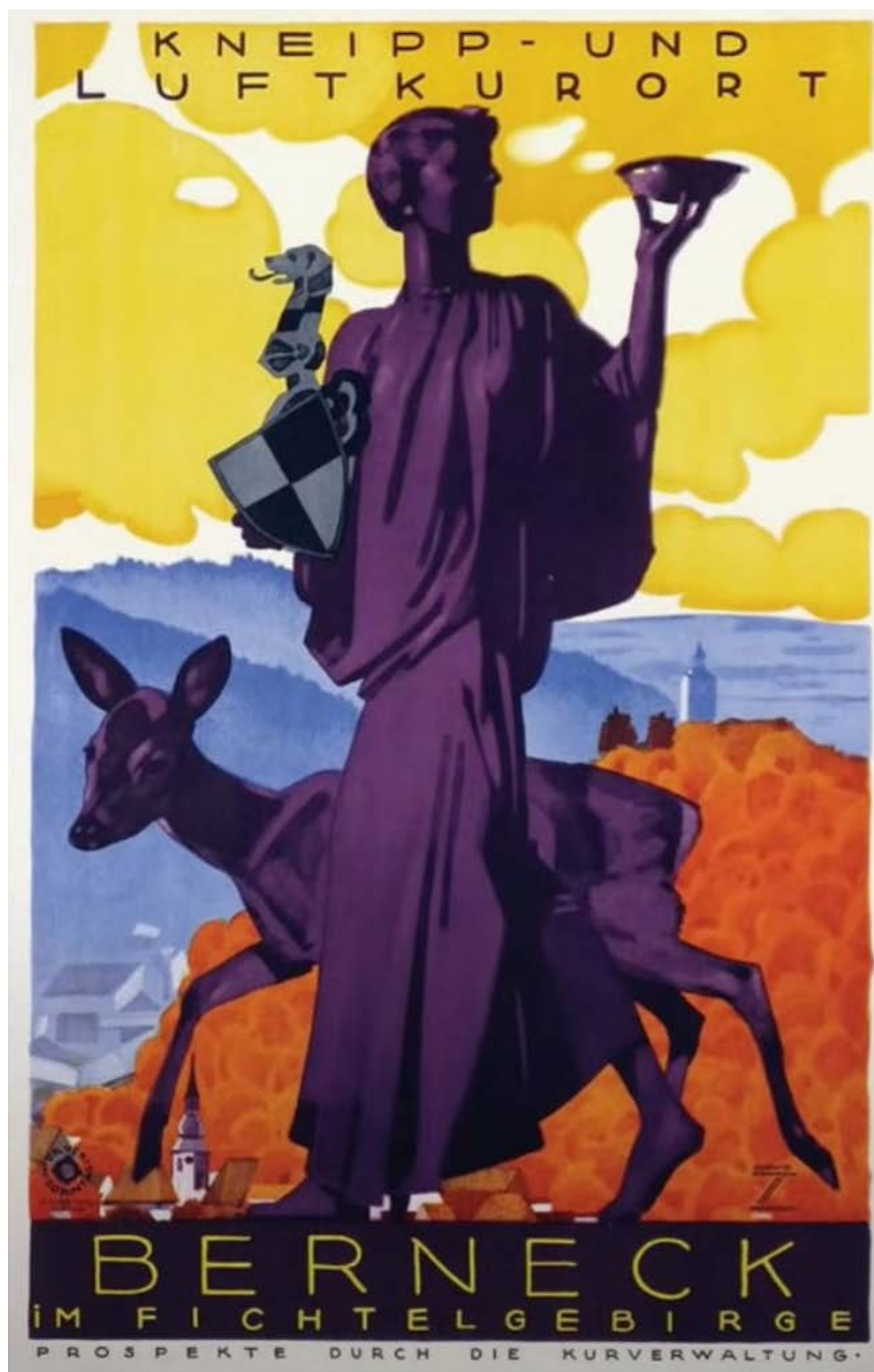
Faz parte desse período os posters para as Olimpíadas de 1932 e 1936. Antes já havia trabalhado para o governo alemão durante a Primeira Guerra Mundial, devido o seu nacionalismo.

O trabalho mais conhecido de Ludwig Hohlwein é sem dúvida a ilustração para o rótulo de cerveja Franziskaner, que é utilizada até hoje. Seu estilo marcante influenciou gerações de artistas até os dias de hoje.

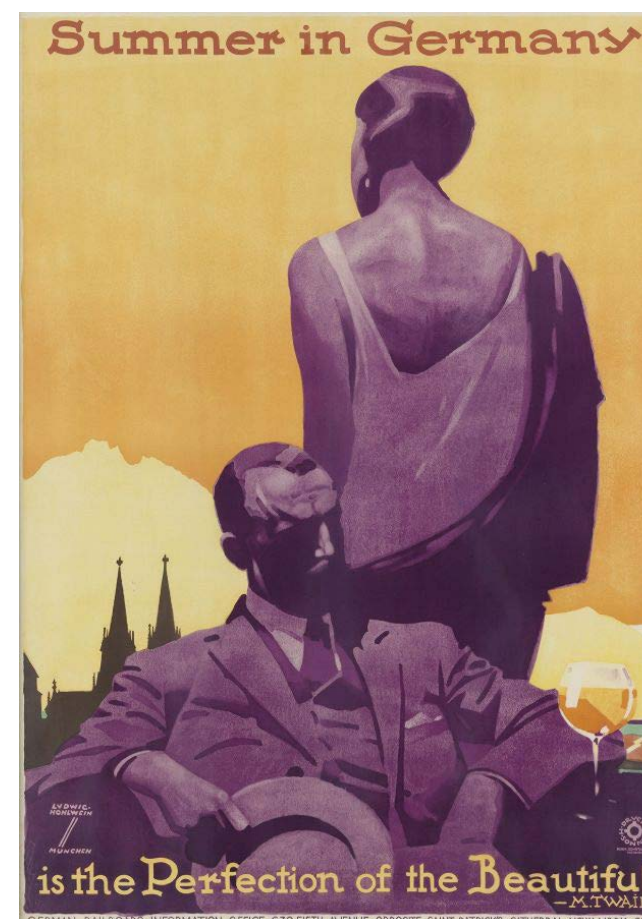
Ludwig Hohlwein faleceu em 1949, aos 75 anos, deixando um vasto legado artístico.



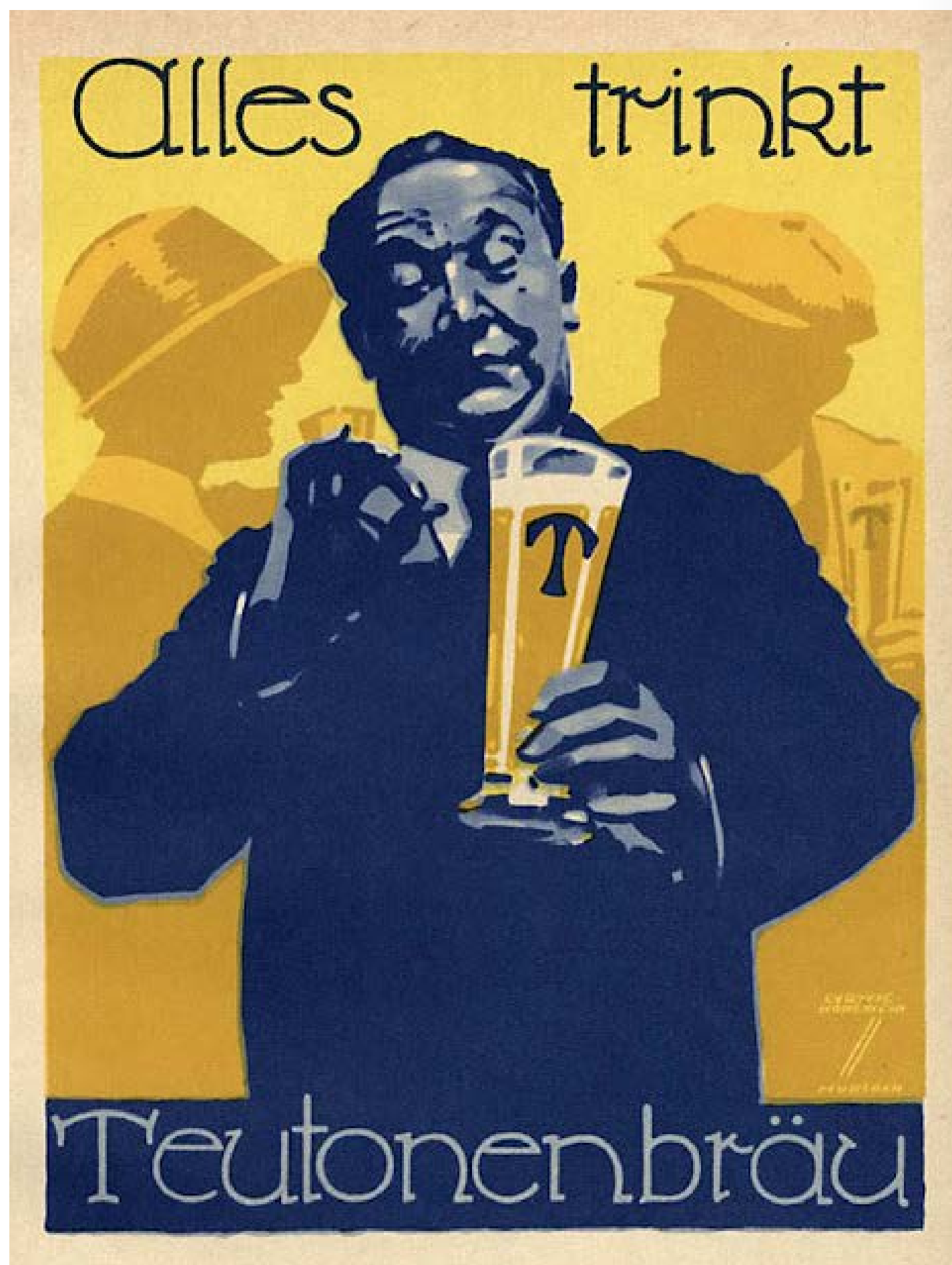




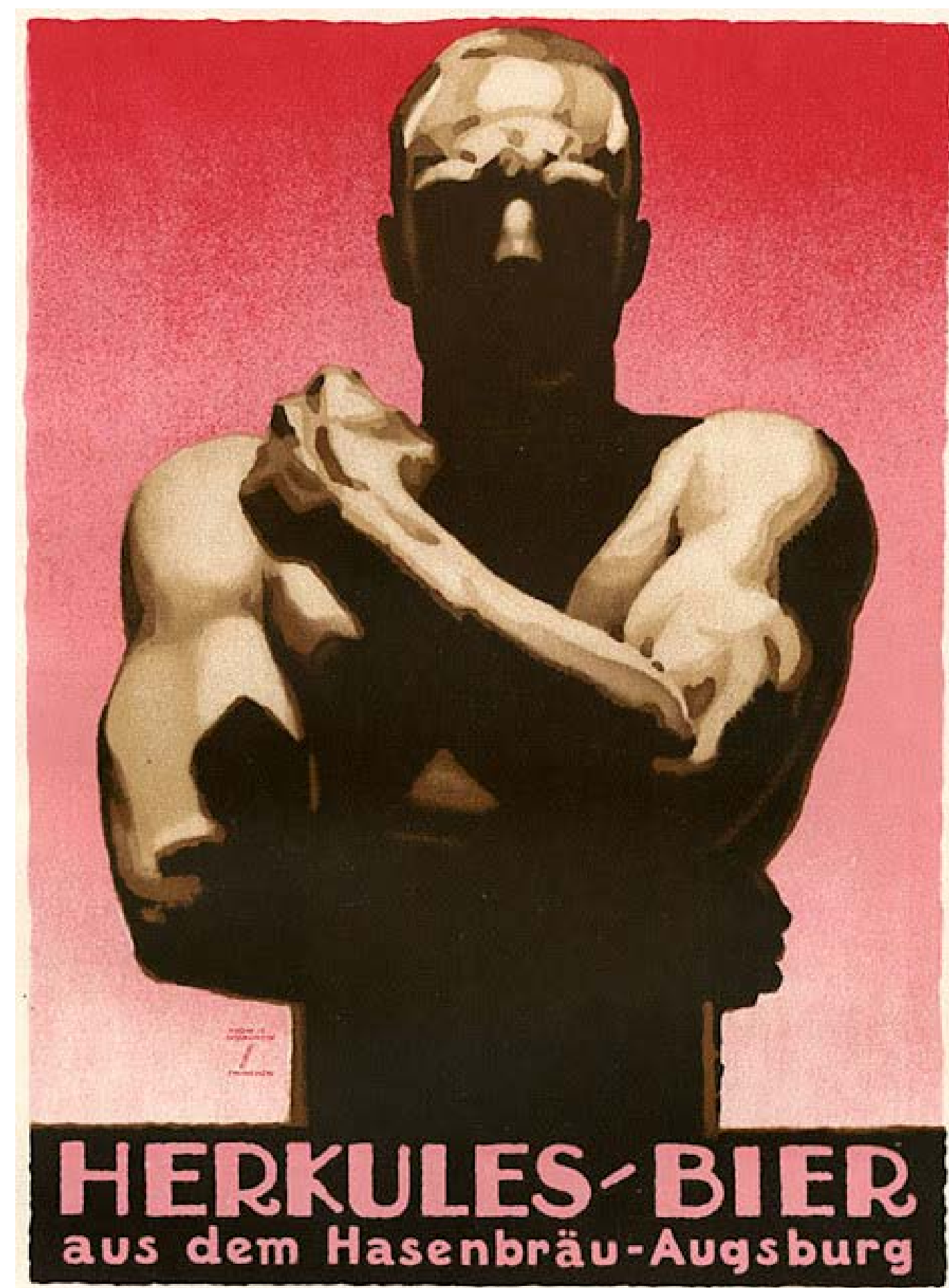
34a



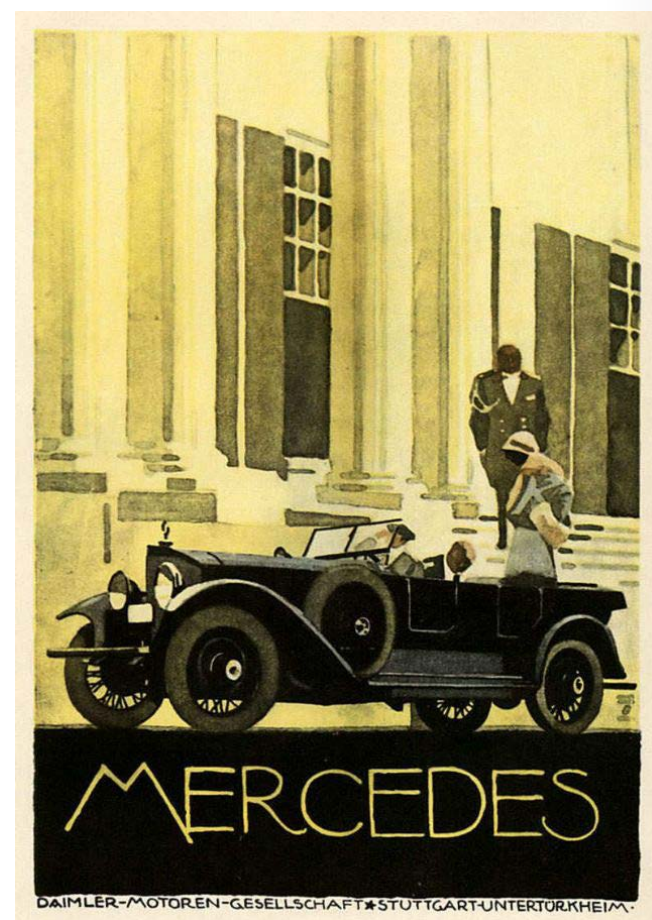
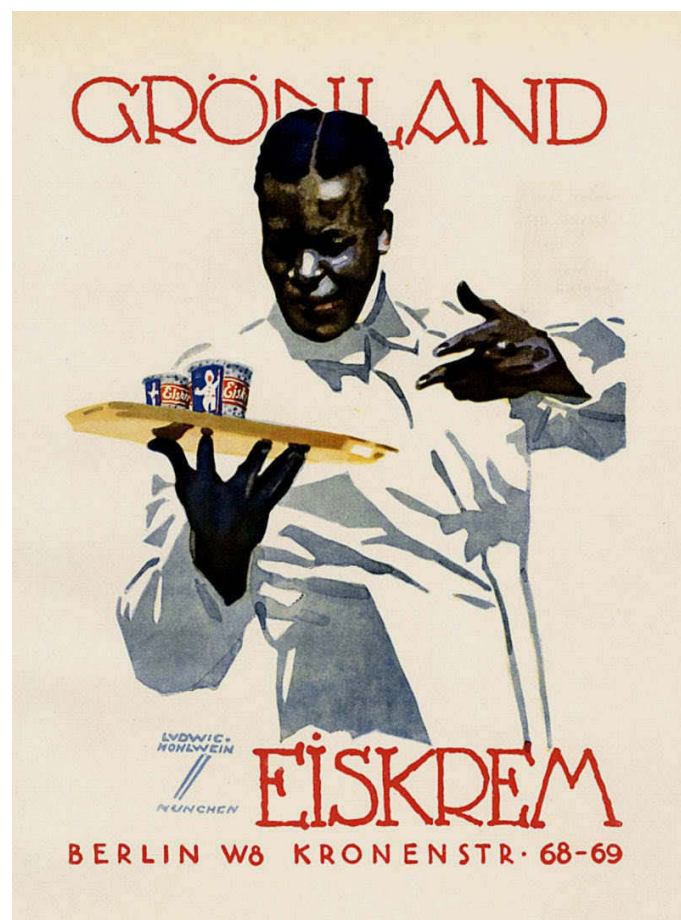
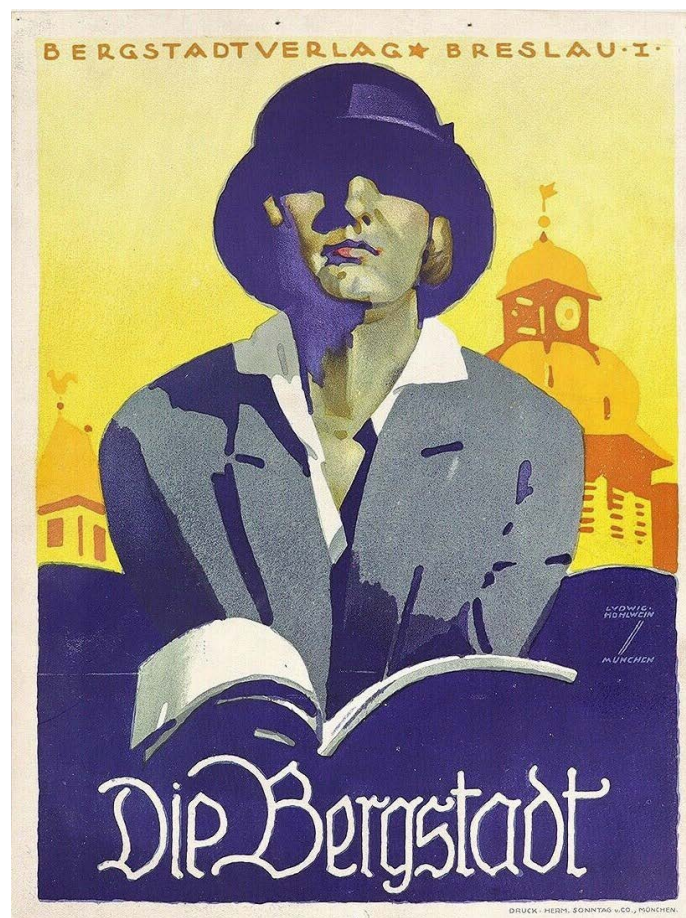
34b

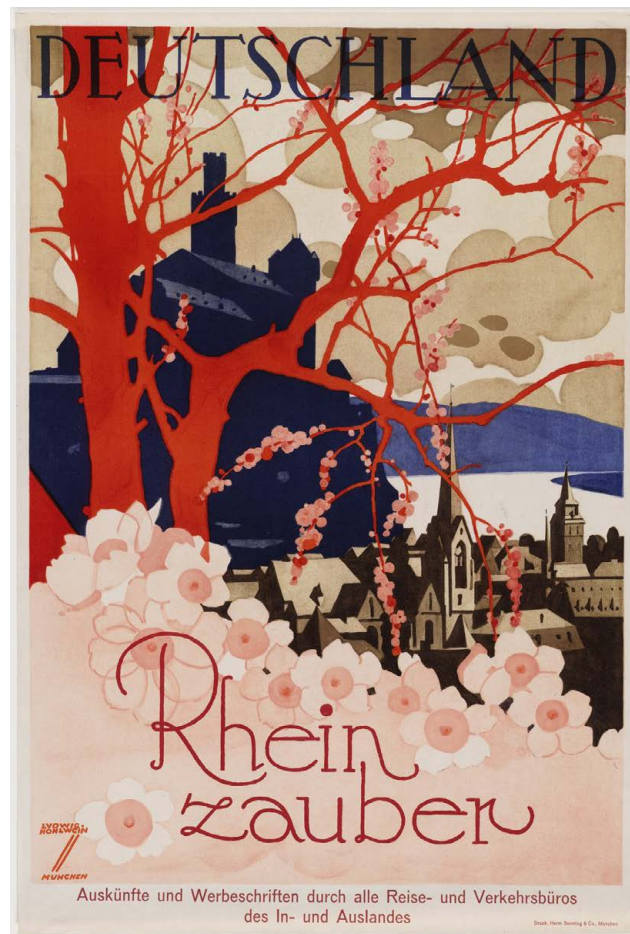


35a



35b







KALODERMA



RASIER SEIFE
IN STANGEN
M. 1.-

RASIER CREME
IN TUBEN
M. 1.25

F. WOLFF & SOHN KARLSRUHE

EDWIG HOHLWEIN
MÜNCHEN



PFAFF

Alleinverkauf bei:

J. Brügger-Honauer, Luzern

Mühlenplatz 13

EDWIG HOHLWEIN
MÜNCHEN



DAMENCONFEC:
TIONSHAUS
MAYER
SUNDHEIMER
 THEATINERSTR. 9.10
SPORT=MODE
REISE:TRAUER
CONFECTION!

Vereinigte Druckereien u. Konstanzen, G.m.b.H. (Schub & Co) München, Herold 35



FRANZISKANER
BRÄU · MÜNCHEN

THOMAS FLUHARTY



Thomas Fluharty

Sioux Falls - SD - EUA

thetommyflu@gmail.com

<http://www.thomasfluharty.com>



De depois de 35 anos trabalhando para o mercado editorial e publicitário, Thomas Fluharty passou a se dedicar a trabalhos mais autorais, se concentrando em ícones da cultura pop, no velho oeste e em cachorros.

Depois de ter estudado muito a pintura à óleo nas técnicas holandesa e flamenga, foi fortemente inspirado pelos pintores William-Adolphe Bouguereau, Jean-Auguste-Dominique Ingres e Rembrandt.

E destes, passou para a caricatura, em trabalhos detalhados, expressivos e cheios de vitalidade.



Depois de muitos anos trabalhando para editoras e fazendo storyboards você deixou tudo de lado para se dedicar a um trabalho mais autoral. O que o levou a essa decisão?

Após 35 anos trabalhando para editoras e fazendo storyboards, decidi criar meu próprio trabalho pelo bem da minha sanidade, criando o que quero sem ditames.

Eu estava indo atrás da minha alegria criativa, mas também percebi que a arte "simplesmente não é suficiente" para me fazer completamente feliz e isso é libertador... desde que eu possa criar o trabalho que quero e as imagens que quero fazer, e explorar e me levar adiante. Esta foi a ênfase principal e o impulso principal. Criar para mim e para outros.

Além disso, eu queria rentabilizar a Cultura Pop, mas não rentabilizou como eu esperava que fosse, então continuei desenhando tudo que me empolgava, de tubarões a boxeadores e cachorros. Comecei a postar nas redes sociais, criei seguidores e comecei a envolver a comunidade.

Foi quando passou a se dedicar aos cowboys?

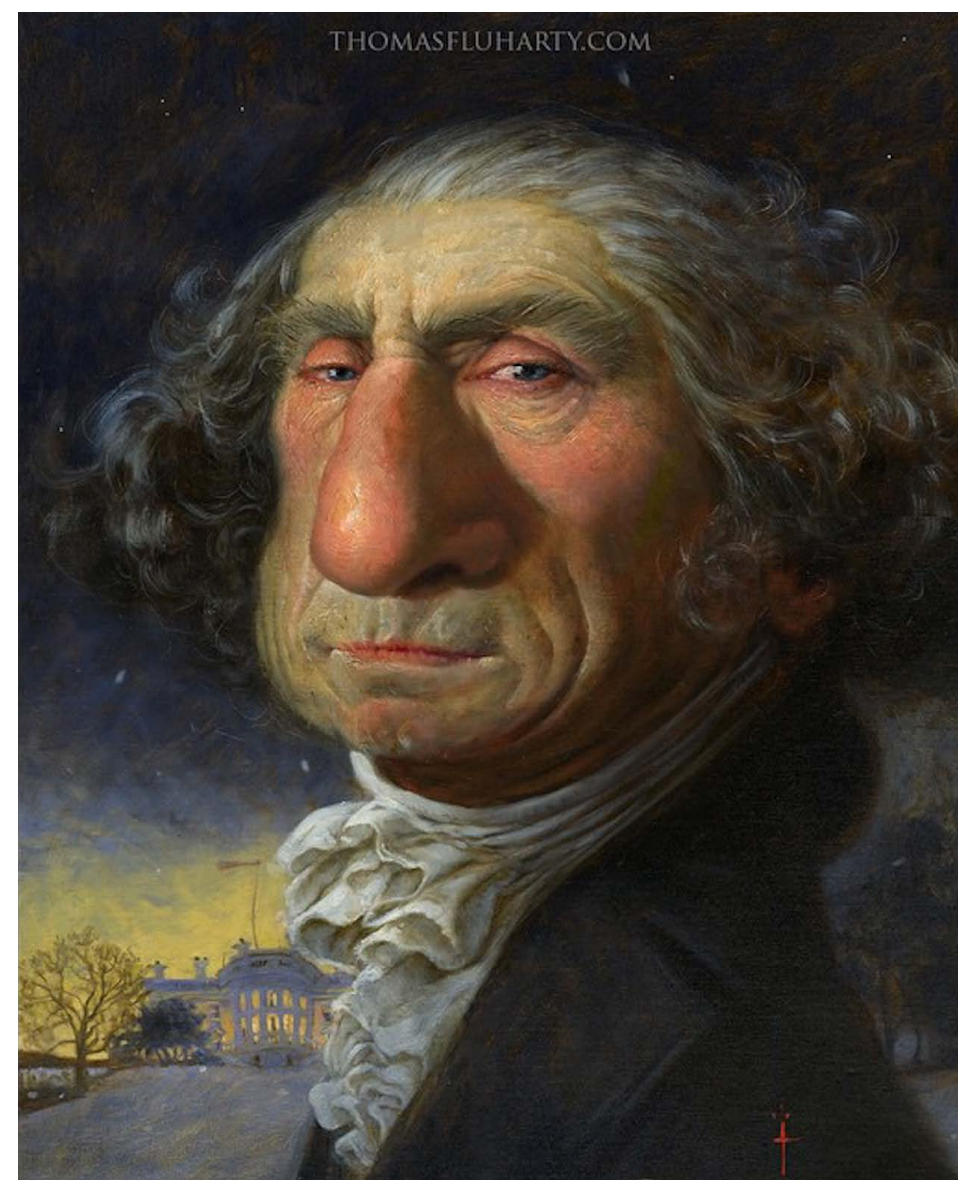
Sim, eu vim para os cowboys porque eles são muito legais e me mantiveram interessado, e também parecem ter atingido um nervo. Eu montei meus desenhos de cowboy em um livro e os vendo nas redes sociais e a resposta tem sido fantástica. Rentabilizar o que você ama é o objetivo, além de desenhar e desenvolver a cada dia.

Você tem uma longa formação acadêmica, estudando em várias escolas e estudando várias técnicas clássicas, inclusive técnicas holandesa e flamenga. Como você chegou na caricatura?

A caricatura foi apresentada a mim por um colega no Gem Studio e eu perguntei-lhe qual era a ideia principal, e ele disse: "Exagera as coisas que são óbvias", e então comecei com esse

conceito. Isso foi em 1992 e levou-me literalmente até 2004 - 12 anos - para finalmente descobrir quem eu era como caricaturista.

Entre esses anos, houve trabalho em revistas e clientes editoriais em que comecei a trabalhar, mas finalmente descobri em 2004.



Suas principais influências são William-Adolphe Bouguereau, Jean-Auguste-Dominique Ingres e Rembrandt. Qual a importância deles e de que forma eles influenciaram você?

Dos mestres que me influenciaram, todos desenhavam extremamente bem em seus principais pontos fortes. Não sei bem por que razão certos artistas me comovem e outros nem tanto... às vezes é apenas porque pintam algo translúcido e deixam algo opaco que pode abalar o meu mundo.

Por vezes é apenas a forma como desenhavam o assunto ou "o jeito" que deixam de fora uma linha, é realmente uma questão das suas escolhas e "a forma" com que fazem

as coisas que me influenciam. Então, fico "roubando" de todos estes diferentes artistas que me influenciaram.

Michael Ramirez, duas vezes vencedor do Prémio Pulitzer e artista editorial, teve a maior influência em mim como desenhista.

Eu quero desenhar como Michael mais do que qualquer pessoa no mundo, então eu o roubo constantemente. Apenas "o jeito" que ele desenha uma arma, ou "o jeito" que ele desenha um avião, ou "o jeito" que ele desenha uma bomba. Eu quero desenhar daquele jeito, então me empenho bastante para desenhar de uma certa "maneira".



Como caricaturista qual aspecto você acha mais interessante explorar quando retrata uma pessoa?

Não acredito que o conceito de caricatura se relacione estritamente com as pessoas como o assunto principal. Para mim, a caricatura está realmente mais para uma visão do mundo. É assim que eu vejo o mundo.

É a forma como vejo um lóbulo da orelha, a forma como vejo um dedo, a forma como vejo uma unha, a forma como vejo um dedo do pé, a forma como vejo um carro, a forma como vejo um bicho, a forma como vejo um nó, ou uma dobra, ou a forma como vejo

uma mecha de cabelo. Tudo é jogável e é um "momento de história" para saltar com exagero. Literalmente, lugares para contar uma história.

Caricatura é sempre mais sobre histórias do que apenas uma piada de "nariz grande" ou apenas tentar tornar algo grande maior ou algo pequeno realmente pequeno. Não estou indo para rir apenas... rir é legal... mas no final do dia você quer projetar o que quer que esteja fazendo e contar uma história.

Então, caricatura para mim é mais sobre design do que ir para uma gargalhada. Faz sentido?

É verdade que é mais difícil fazer a caricatura de uma mulher do que de um homem?

No que diz respeito a caricaturar uma mulher, especialmente uma mulher bonita, você nem tentará, a menos que ela tenha lábios muito grandes ou cílios grandes.

Desenhei Elle Macpherson para a revista Outside Magazine alguns anos

atrás e foi um trabalho brutal porque não havia nada em que me agarrar.

Então, evito caricaturas de mulheres bonitas e especialmente garotas adolescentes porque não quero dar um soco na cara delas com meu comentário visual e dar-lhes complexos.

Os homens, por outro lado, estão em temporada de caça.



Você publicou 3 belos livros infantis, um universo bem diferente das caricaturas. O que buscou explorar nesse novo universo?

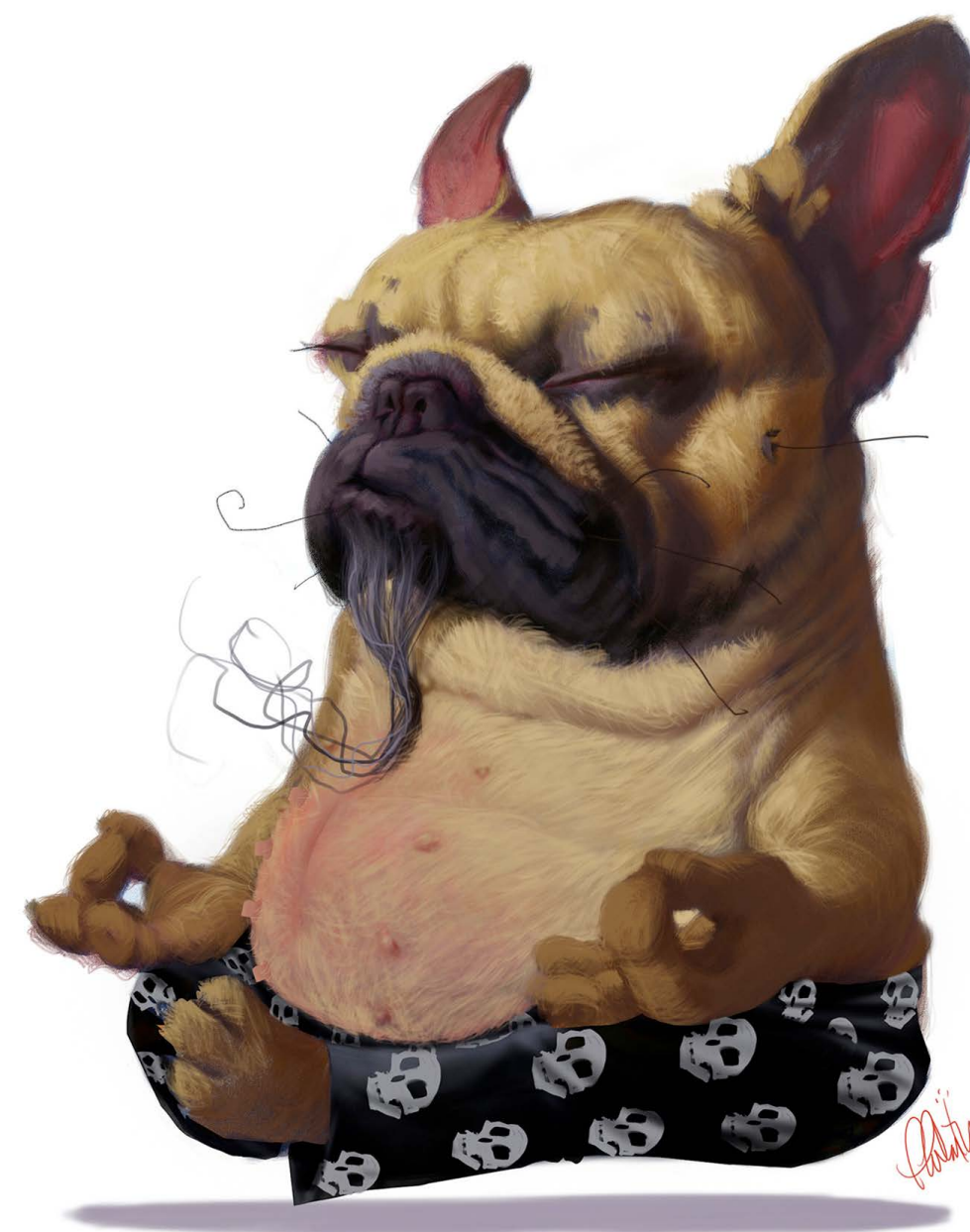
Minha razão para fazer livros infantis foi que pensei que isso me daria um grande passeio no mundo dos livros e então as oportunidades fluíam em meu caminho e eu teria a oportunidade de contar histórias e também de pintar a óleo, mas isso logo foi frustrado quando fui ignorado.

Então me concentrei em fazer um livro que minha esposa Kristi e eu escrevemos, e eu illustrei, chamado Fool Moon Rising. Queríamos ensinar humildade às nossas filhas e essa ideia parecia forte.

A essência da história é que a lua está se gabando porque ele pode fazer todas essas coisas como iluminar a noite,

subir as marés, puxá-las, ela pode até desaparecer em certas noites e mudar sua forma. Todos esses atributos "emprestados" incha-a e ela fica cheia de si. No final do dia, porém, todo esse jeito de se gabar não tinha fundamento, porque ela é uma rocha fria e escura no meio do céu e toda habilidade que ela tem vem do sol. Uma vez que o sol nasce e o penetra com um raio de luz, ela volta aos seus sentidos e começa a apontar o resto de sua vida para o sol e isso se torna sua maior alegria e seu maior deleite.

Levei alguns anos também para fazer a transição e refinar meu trabalho e estudar formas e simplicidade para criar o tipo de trabalho que é necessário para se comunicar com as crianças, mas eu saí dos livros infantis depois de três livros. Isso não era para mim.



Você criou uma divertida série de ilustrações chamada "Mad Mad World of Dogs". De onde veio a inspiração?

A inspiração para Mad Mad World of Dogs foi apenas o meu amor por cães e eu só queria poder desenhá-los de uma forma exagerada.

Fiquei muito inspirado por um desenho em particular de um artista da Disney que desenhava um cão de caça. Esse é um desenho que sempre ficou comigo enquanto desenhava meus cachorros. Eu só queria desenhá-lo naquela pegada e naquela maneira.

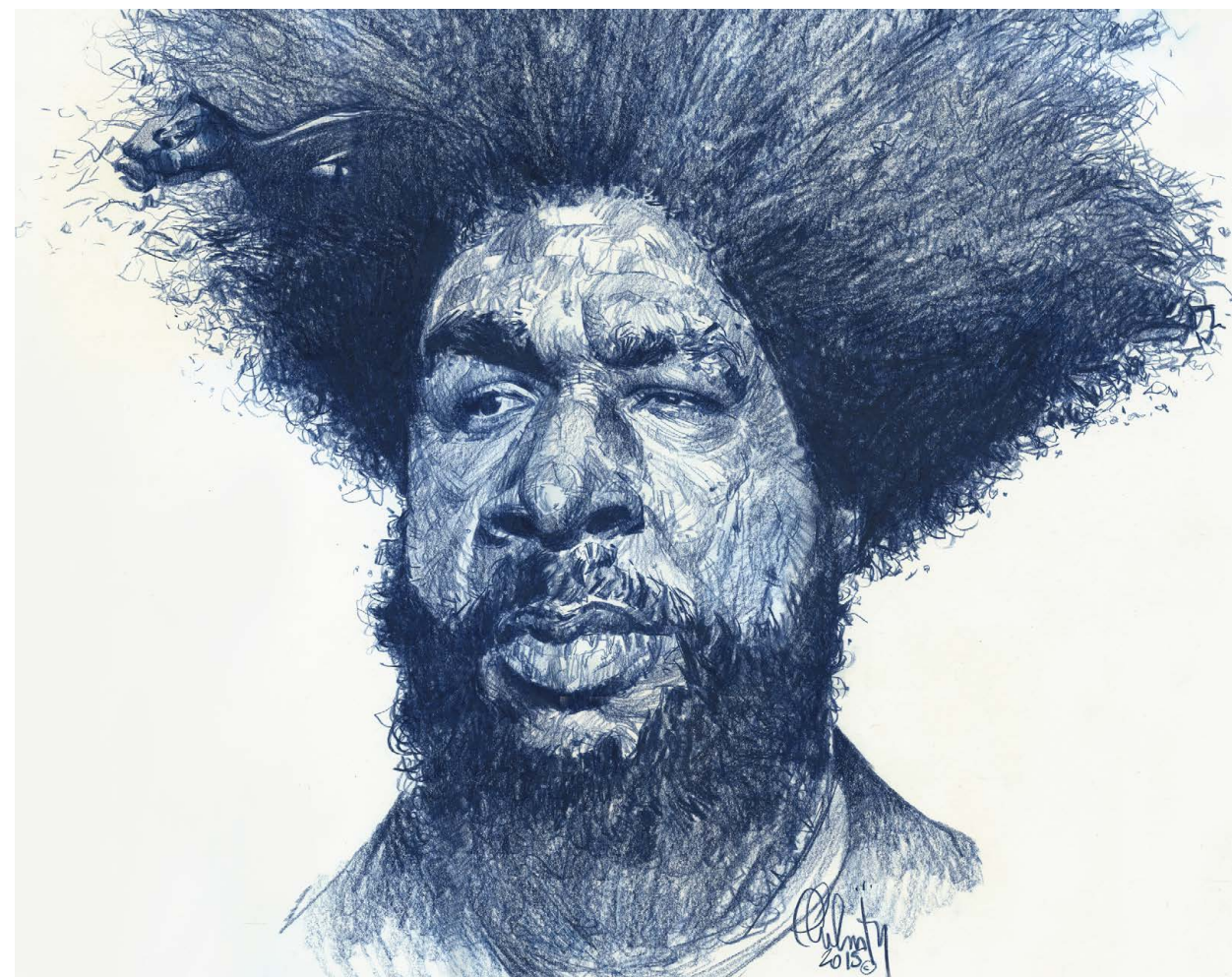




45a

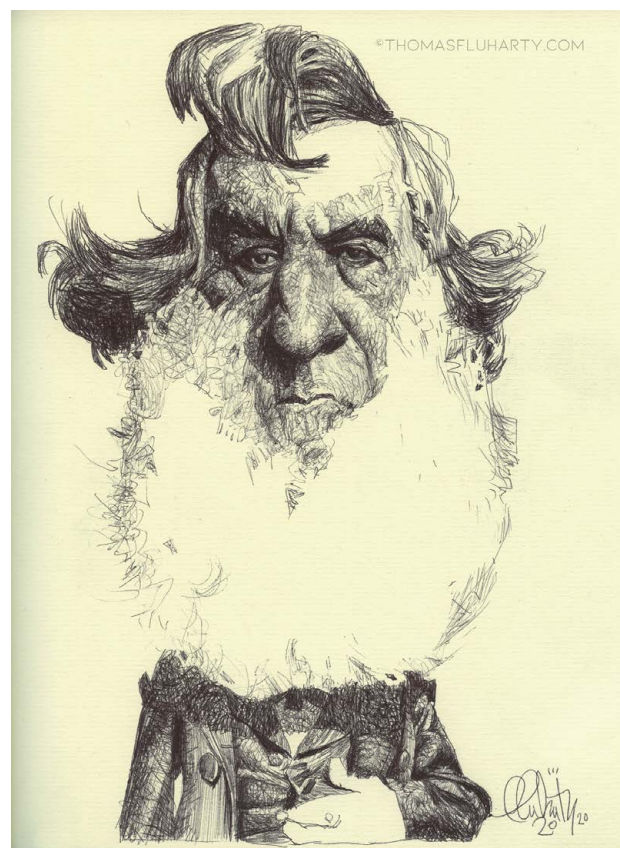


•BOYZ•
THOMAS FLUHARTY'S "WHEN I GROW UP I WANNA BE A COWBOY ARTIST" INSTAGRAM SERIES 2021



45b









49a



49b



50a



50b



51a



51b

Espaço Aberto

Este espaço é reservado aos leitores e amigos da Revista Ilustrar. Para participar veja no final da seção.



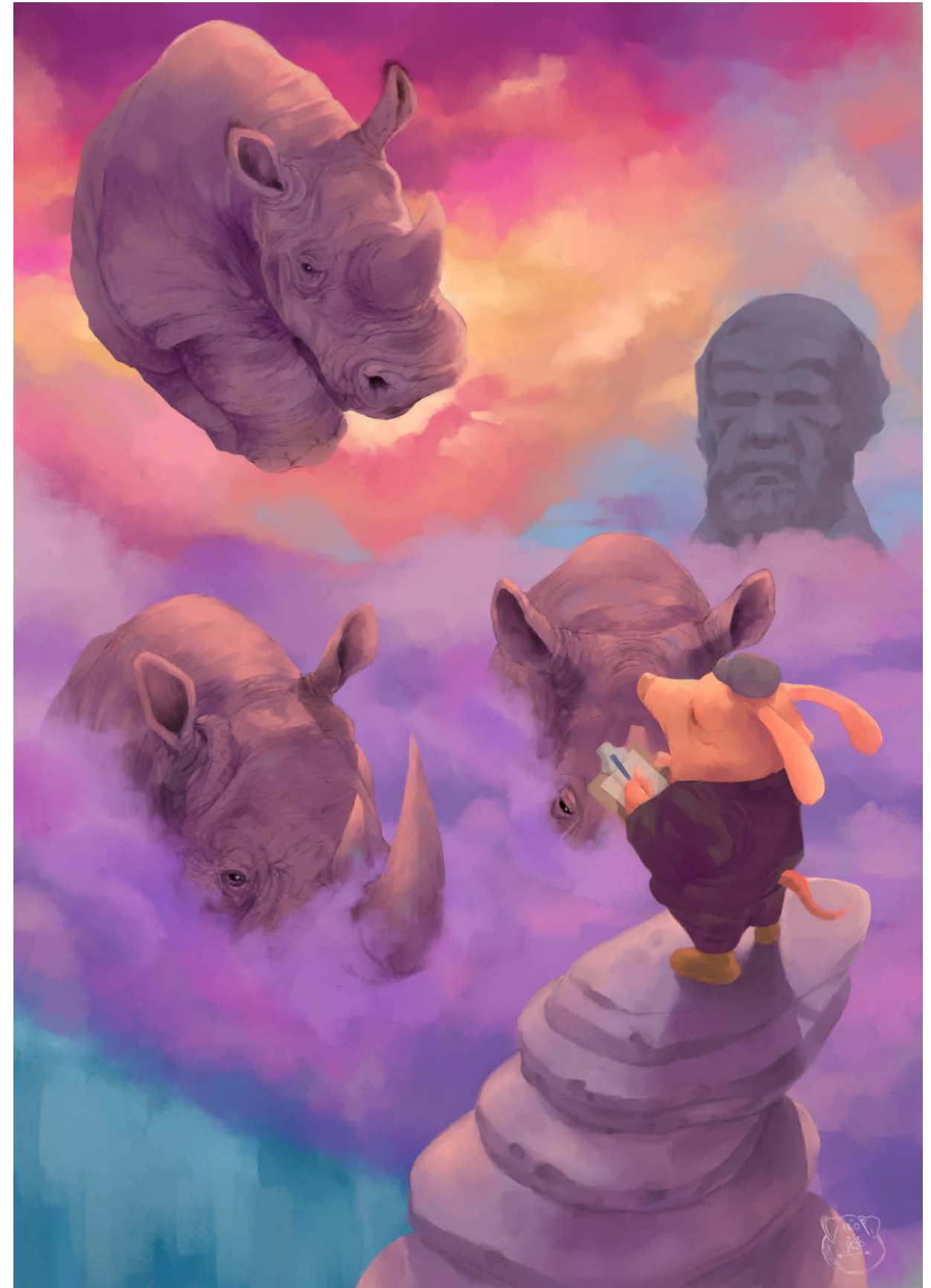
Leonardo Daneu Lopes

Osasco - SP

leonardodaneu93@gmail.com

<https://www.artstation.com/pygmaleo>

52a



52b



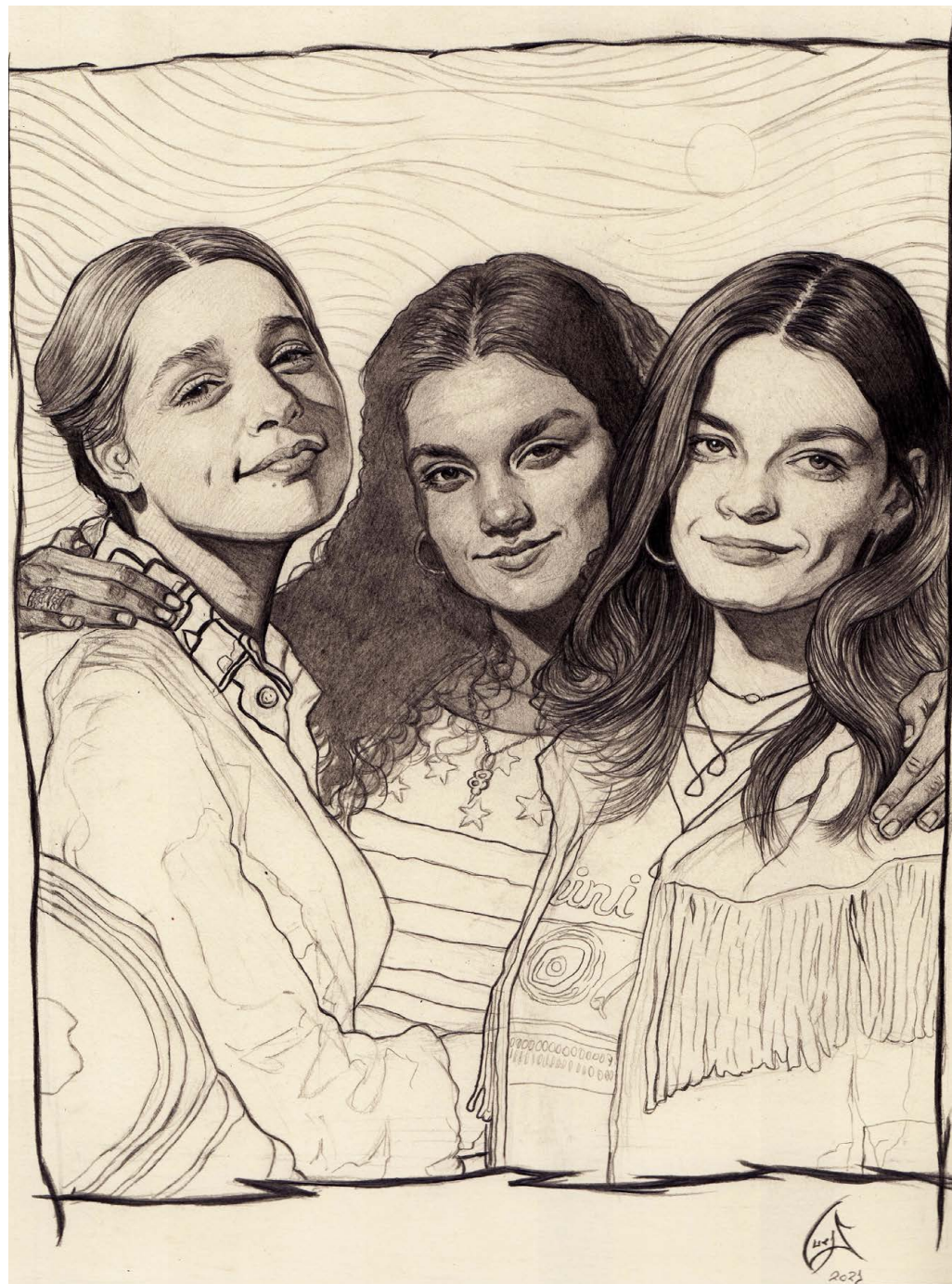
53a



53b

Espaço Aberto

Este espaço é reservado aos leitores e amigos da Revista Ilustrar. Para participar veja no final da seção.



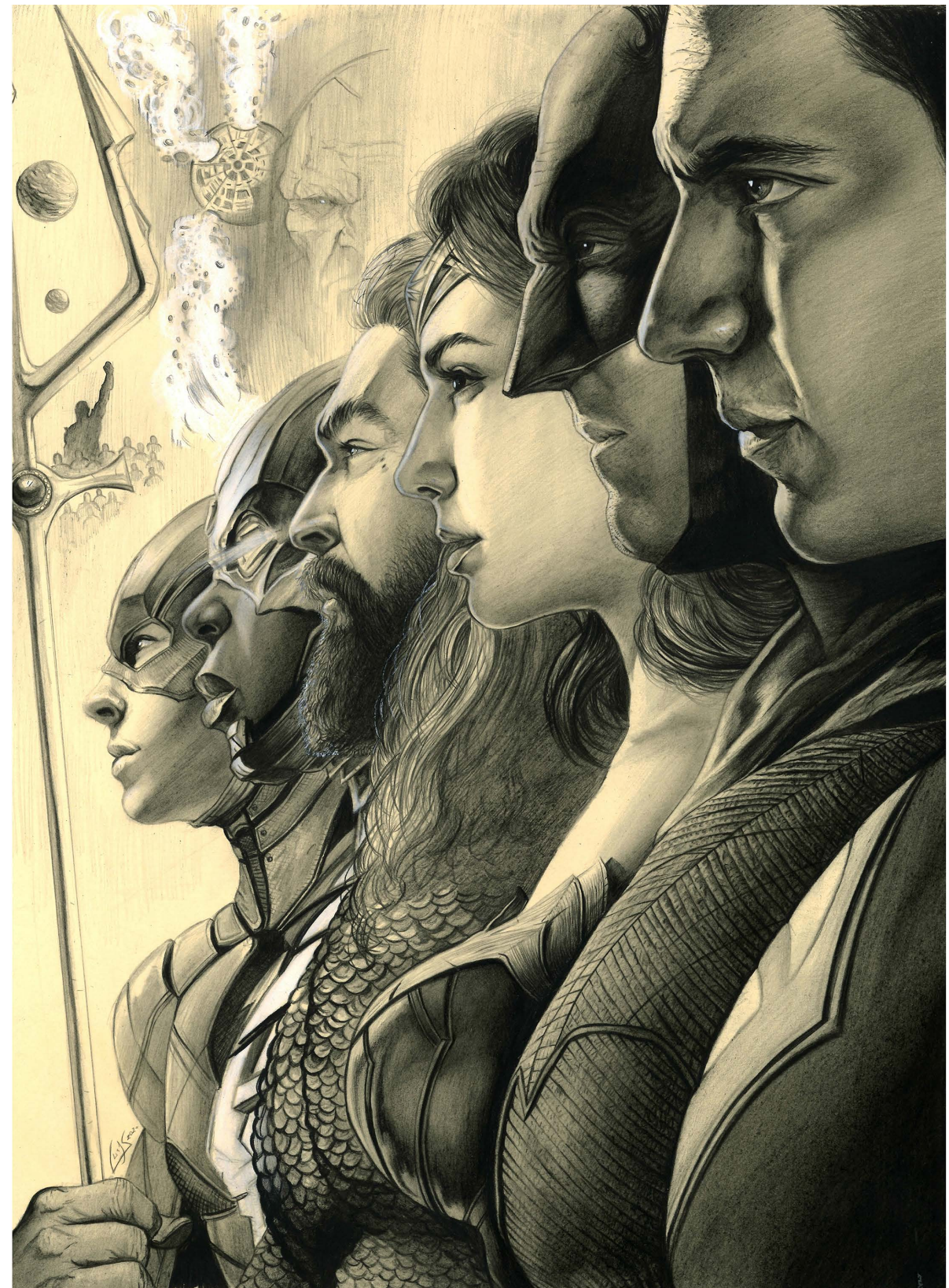
Lucas Ferreira da Silva

Caruarú - PE

lucasartepublicidade@gmail.com

https://www.instagram.com/lucasferreira_arte

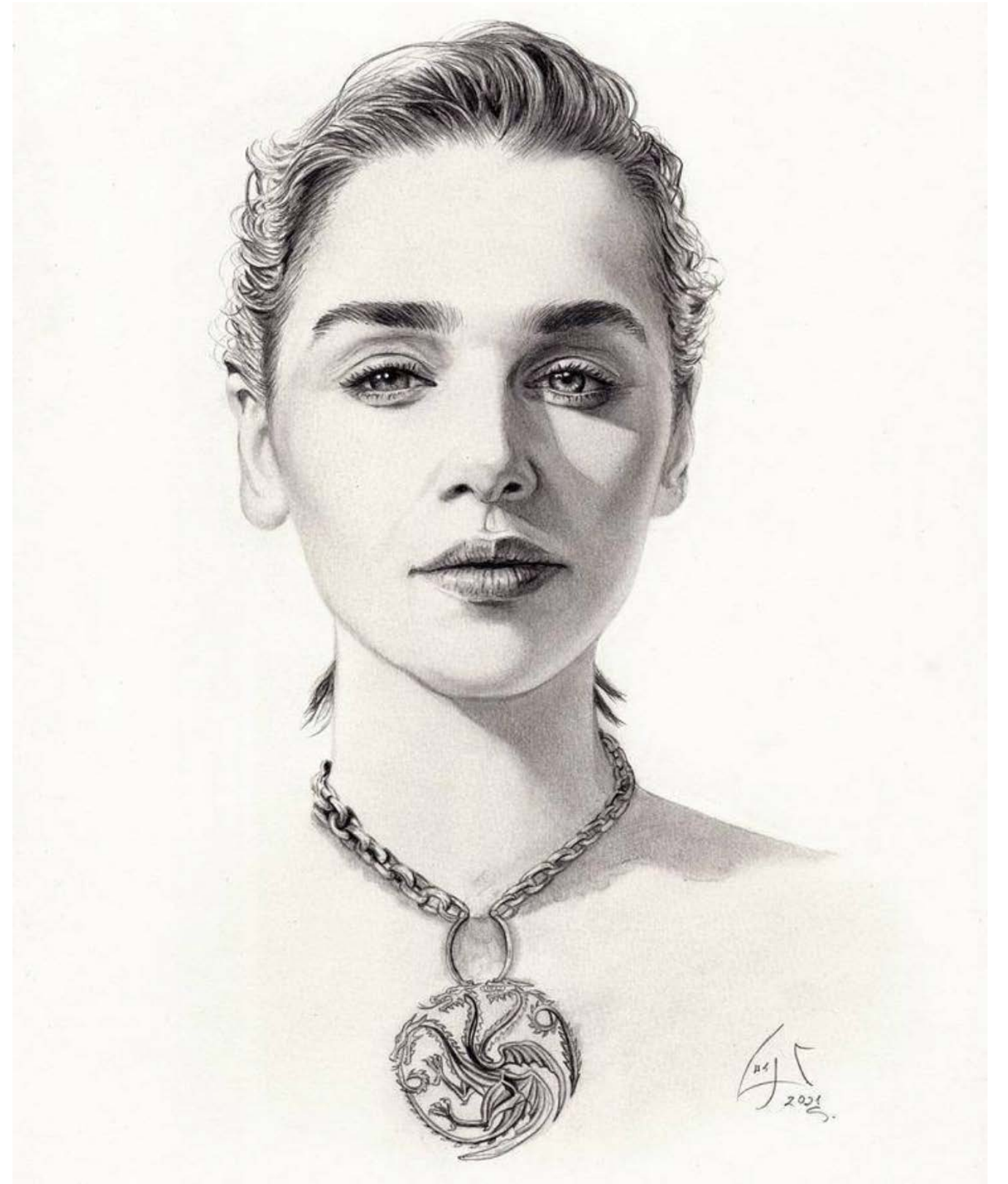
54a



54b



55a



55b



Espaço Aberto

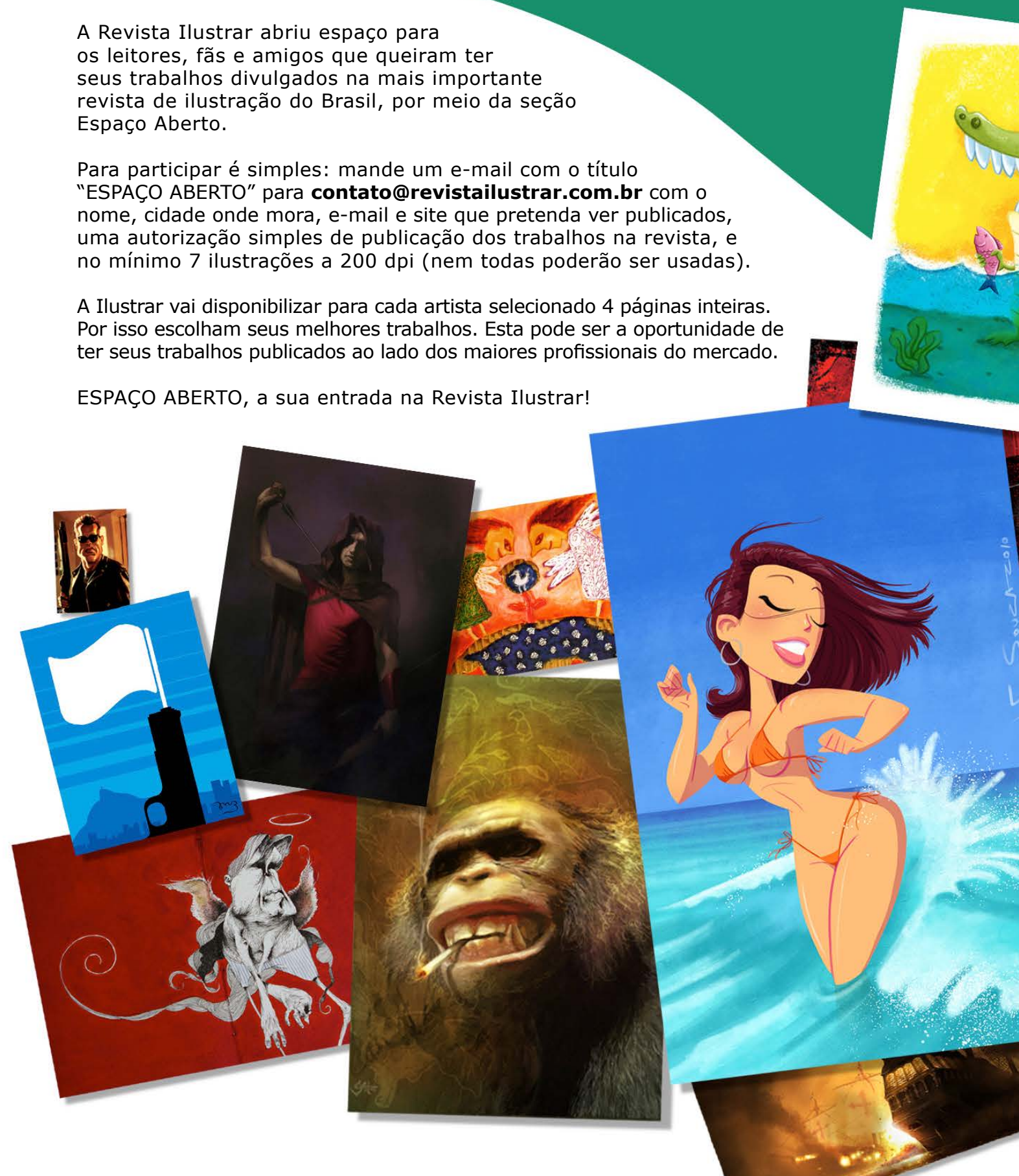
Como participar

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

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

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

ESPAÇO ABERTO, a sua entrada na Revista Ilustrar!



NEGREIROS À VENDA!



Isso é **IMPERDÍVEL**: um dos mais extraordinários ilustradores do Brasil e com trabalhos publicados em todos os grandes jornais e revistas, o cartunista **Negreiros** está colocando à venda parte de seus inúmeros desenhos a um preço incrivelmente barato: apenas R\$100,00!

Essa é a grande chance de você adquirir um original do Negreiros a um preço bastante acessível. Todos os desenhos

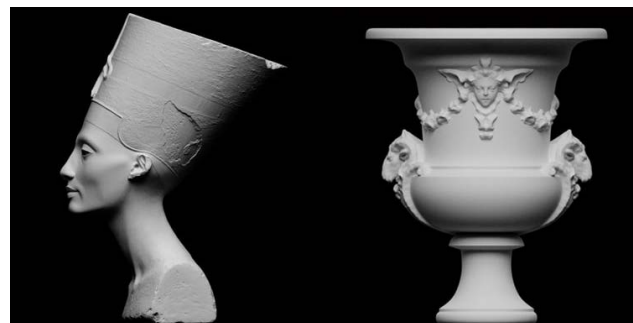
são originais em tamanho A4, assinados e enviados pelo correio, e além do valor é cobrado também a taxa do frete.

Para mais informações e ver quais originais estão à disposição, entre em contato com o Negreiros na sua página do Facebook (e diga que soube pela revista):

<https://www.facebook.com/roberto.negreiros.1>



IMPRIMIR OBRAS FAMOSAS



Agora você pode fazer o download e imprimir em 3D 18.000 artefatos e esculturas famosas!

Por trás disso está um extraordinário trabalho conjunto chamado "**Scan the World**", projeto colaborativo entre a plataforma **My Mini Factory** e o **Google Arts & Culture**.

O projeto consiste em escanear as principais esculturas e artefatos do mundo, e uma vez digitalizada permitir o download da obra.

Em alguns casos, como das esculturas de grande porte, tem sido usado drones para fazer o scan:

<https://artsandculture.google.com/partner/scan-the-world>

O CANCER E AS CRIANÇAS



Há um **belíssimo** projeto no ar que merece ser visitado, e se chama **Imaginary Friends Society**, uma plataforma que ajuda crianças com câncer a entenderem o que é a doença através de incríveis desenhos animados apresentados por amigos imaginários, ajudando assim a diminuir o medo da doença e compreender melhor como lidar com ela.

Criado pela **Pediatric Brain Tumor Foundation**, a maior entidade não lucrativa do mundo dedicada a tratar Tumor Cerebral Infantil, o projeto está disponível gratuitamente:

<https://www.imaginaryfriendsociety.com>

TATUAGEM EM MÁRMORE

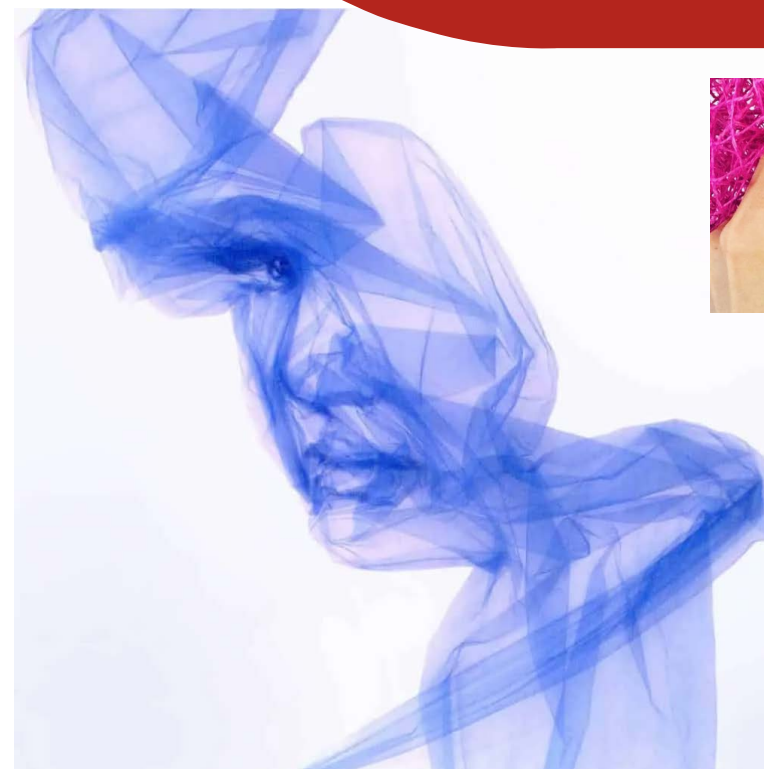


O artista italiano **Fabio Viale** criou um trabalho único: em reproduções no mármore de grandes esculturas do passado, Fabio aplica tatuagens. Não apenas pintar por cima do mármore, mas aproveitando a porosidade ele aplica uma tinta que tinge a pedra, em um processo muito semelhante ao que acontece na pele, e com um efeito semelhante

Dessa forma acaba por dar um significado diferente e transcendente nas obras, criando uma ponte entre o passado e o presente: <http://www.fabioviale.it/>



ARTE COM TULE



O artista americano **Benjamin Shine** faz um trabalho de representação humana utilizando um material bem inusitado: o tule.

Através de dobras intrincadas e ferro de passar roupa acaba por conseguir um resultado incrível em obras de grandes dimensões:

<https://www.instagram.com/benjaminshinestudio/>

Gostou da Ilustrar? Que tal **PAGAR UM CAFÉ?**

A Ilustrar Magazine é uma revista **sem publicidade, sem qualquer tipo de apoio, ajuda ou subsídio**, mas feita por um grupo de ilustradores com o maior carinho e uma gigantesca dedicação.

No entanto, produzir a revista consome tempo e dinheiro, e por isso gostaríamos de convidar a todos os amigos da Ilustrar a **pagar um simples café**. Sim, com o equivalente a um café já ajudaria a manter a revista e continuar a desenvolver novos projetos (se você desejar ajudar com um valor maior, melhor ainda!).

Para colaborar existem 3 alternativas:

• PAGUE UM CAFÉ

Através do site "**Buy me a coffee**" você pode optar por pagar um café, ou quantos quiser: <https://www.buymeacoffee.com/ilustrar>

• PAYPAL

Para pagar um café ou fazer uma doação em qualquer valor através do Paypal, basta indicar o email: **ilustrarmagazine@gmail.com**

• PIX

Poderá fazer um **PIX** de qualquer valor diretamente para a seguinte conta (Nubank):

Código email: ricardoantunesdesign@gmail.com

Desde já muitíssimo obrigado! :o)



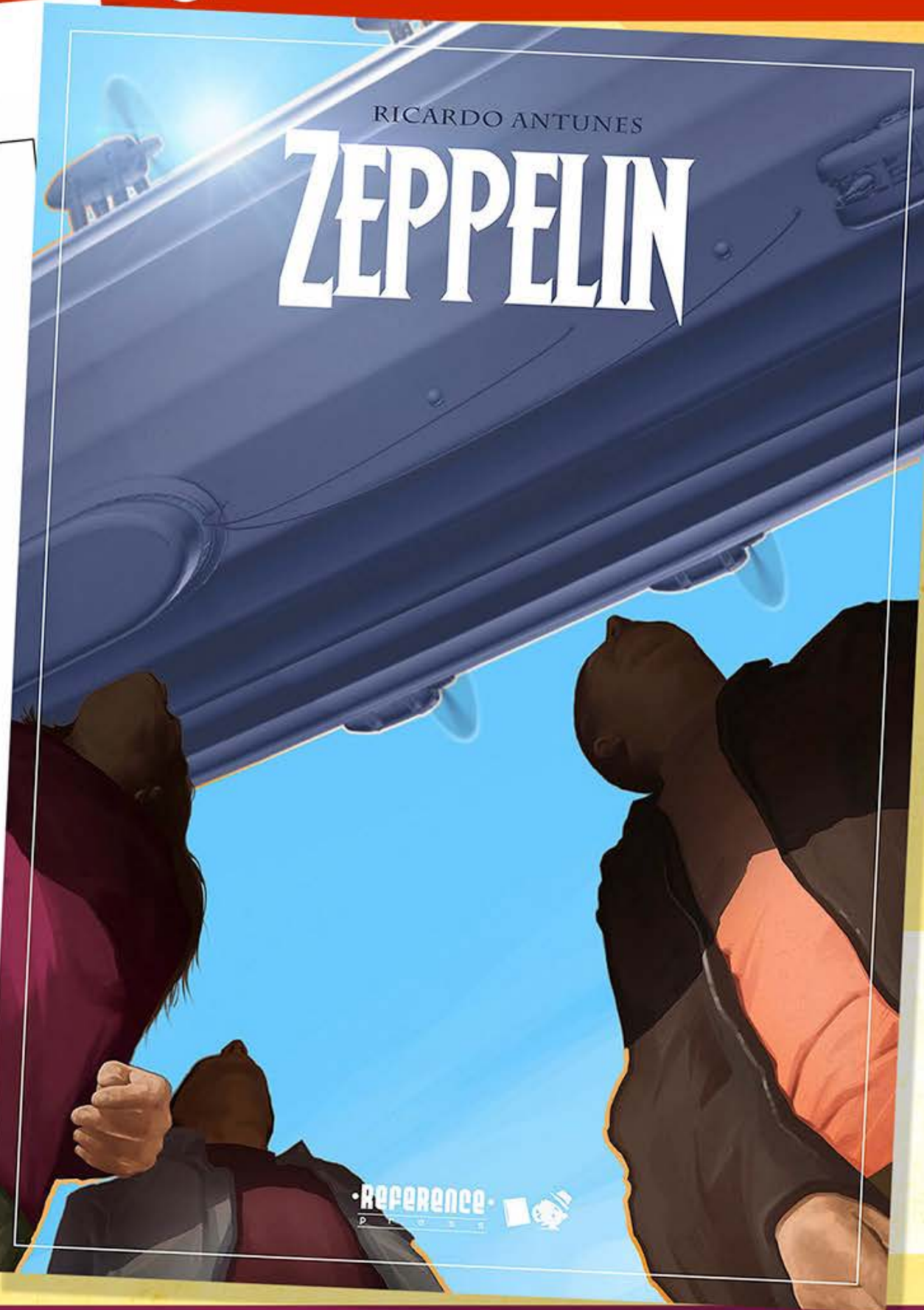
PROMOÇÃO 2 POR 1!

CARLOS NINE SKETCHBOOK



Reference
press

RICARDO ANTUNES ZEPPELIN



Reference
press

Para comemorar a volta
da Ilustrar Magazine,
uma promoção 2 por 1

imperdível: álbum

ZEPPELIN

+ Sketchbook de

CARLOS NINE

por

R\$40,00

**com frete
incluído!**

Faça o seu pedido no
blog da

Reference Press:

<http://referencepress.blogspot.com>



Acompanhe a **Ilustrar** Magazine

Receba detalhes da produção vda revista e informações extras sobre ilustração, arte, design e cultura, além de novidades e promoções acompanhando a Ilustrar de três formas diferentes na internet:

• **Facebook:**
Revista Ilustrar

• **Instagram:**
Ilustrar Magazine

• **Twitter:**
Revistailustrar

Uma produção

• **REFERENCE** •
p r e s s



<http://referencepress.blogspot.com>

<https://revistailustrar.com.br>



Ilustrar Magazine / Revista Ilustrar
prêmio HQMix