

Revista

# ilustrar

REVISTA BRASILEIRA DE ILUSTRAÇÃO ARTE E DESIGN

25 / 2011

[www.revistailustrar.com](http://www.revistailustrar.com)

Rafael Sarmiento, Oscar Grillo, Pietro Antognioni,  
Julia Bax, Rosana Urbes e Renato Alarcão

# Editorial

## Prêmio para a revista...

**F**inal de 2011, edição nº 25. Um momento importante e de muito orgulho, já que em setembro deste ano completamos 4 anos de existência e, nesse mesmo mês, a Revista Ilustrar ganhou o prêmio HQMix, o mais importante prêmio da área de quadrinhos e ilustração no Brasil, considerado o Oscar da área, onde recebemos o prêmio de Grande Homenagem do ano.

Este prêmio é importante, já que a Ilustrar é a única revista do gênero no mercado a ter recebido a premiação, como reconhecimento por tudo o que temos feito pela ilustração, quadrinhos e arte. Mas o prêmio é, acima de tudo, de todos os artistas que têm participado da Ilustrar, fazendo da revista algo único. A todos os artistas, nosso muito obrigado.

Nesta edição 25 temos a participação de Rafael Sarmiento na seção Portfolio com um trabalho pessoal incrível, tocando o surrealismo; temos também o quadrinista e ilustrador Pietro Antognioni na seção Sketchbook; Julia Bax com um ótimo passo a passo exclusivo feito em aquarela, e Rosana Urbes, uma das mais respeitadas animadoras do Brasil, com uma grande experiência com a Disney, na seção 15 Perguntas.

Na seção Internacional temos uma lenda da ilustração e da animação, o argentino radicado na Inglaterra, Oscar Grillo, além da coluna de Renato Alarcão, fazendo um paralelo entre ilustradores e surfistas.

Espero que gostem, nos vemos em 2012!



**RICARDO ANTUNES**

SÃO PAULO / LISBOA

RICARDOANTUNESDESIGN@GMAIL.COM

WWW.RICARDOANTUNES.COM

# Nesta edição

• EDITORIAL: .....	2
• ESPECIAL: Prêmio HQMix / Revista Ilustrar .....	4
• PORTFOLIO: Rafael Sarmiento .....	5
• INTERNACIONAL: Oscar Grillo .....	14
• SKETCHBOOK: Pietro Antognioni .....	27
• STEP BY STEP: Julia Bax ... ..	32
• COLUNA NACIONAL: Renato Alarcão .....	37
• 15 PERGUNTAS PARA: Rosana Urbes .....	39
• ESPAÇO ABERTO .....	50
• CURTAS.....	61
• LINKS DE IMPORTÂNCIA .....	62

# ficha técnica

**ENDEREÇO DO SITE: [www.revistailustrar.com](http://www.revistailustrar.com)**

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

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

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

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

**COLABORARAM NESTA EDIÇÃO: Angelo Shuman** (Divulgação) - shuman@uol.com.br

**ILUSTRAÇÃO DE CAPA: Rafael Sarmiento** - <http://rafsarmiento.blogspot.com>

**PUBLICIDADE:** revista@revistailustrar.com

**DIREITOS DE REPRODUÇÃO:** Esta revista pode ser copiada, impressa, publicada, postada e divulgada livremente, desde que seja na íntegra, gratuitamente, sem qualquer alteração, edição, revisão ou cortes, juntamente com os créditos aos autores e co-autores e link para download no site oficial, e com solicitação de autorização prévia.

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

SEX & CRIME THE BOOK COVER ART OF  
**BENICIO**  
VOLUME ONE



REFERENCE

brandstudio

# Já à venda! “SEX & CRIME”

Já está à venda na loja da Reference Press o livro “Sex & Crime: The Book Cover Art of Benicio”, 60 páginas cheias das mais incríveis e sensuais pin-ups, feitas por um dos mais geniais artistas do Brasil, o grande ilustrador Benicio. No blog da editora há um preview do livro: <http://tinyurl.com/beniciopreview>

São 3 opções para comprar, saiba como no link abaixo:

<http://tinyurl.com/referencepress>

Ou então vá direto para a loja da Reference Press: [www.referencepress.com](http://www.referencepress.com)

E para conhecer as futuras novidades, acompanhe a Reference Press em seu blog:

<http://referencepress.blogspot.com>

**Reference Press.** A sua referência em arte.



REFERENCE



REFERENCE PRESS



brandstudio

REFERENCE PRESS

## PRÊMIO HQMIX: REVISTA ILUSTRAR



Foto: [www.hqmix.com.br](http://www.hqmix.com.br)

**E**m setembro de 2011 a Revista Ilustrar comemorou 4 anos de existência, e ganhamos um dos melhores presentes que se poderia imaginar: o prêmio HQMix.

No dia 16 de setembro houve, no Sesc Pompéia, em São Paulo, a cerimônia de entrega do 23º prêmio HQMix, o mais importante prêmio da área de quadrinhos e ilustração do Brasil.

E nesta edição a Revista Ilustrar recebeu o prêmio de Grande Homenagem do Ano, pelo enorme esforço que temos tido em divulgar a ilustração, quadrinhos e seus grandes artistas.

O prêmio foi para a revista, mas é também para todos os artistas que tem participado e dos que ainda irão

participar, pois é graças a eles que a Ilustrar é o sucesso que é hoje.

O prêmio deste ano é uma estátua em homenagem ao personagem "Geraldão", do cartunista Glauco, que infelizmente faleceu em 2010.

A cerimônia foi comandada como sempre por Serginho Groisman, e para receber o prêmio foram ao palco os ilustradores e companheiros Hiro Kawahara e Luiz Rosso. O editor da revista, Ricardo Antunes, estava em Lisboa a trabalho e agradeceu em vídeo.

Parabéns a todos nós ilustradores e artistas, pois o prêmio é NOSSO!

Aqui fica a lista completa dos premiados deste ano: <http://tinyurl.com/6ekuw7z>

Foto S. Groisman: <http://maurobandeiras.blogspot.com>

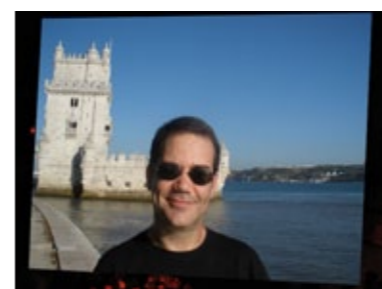


Foto: <http://tinyurl.com/68ucsbw>

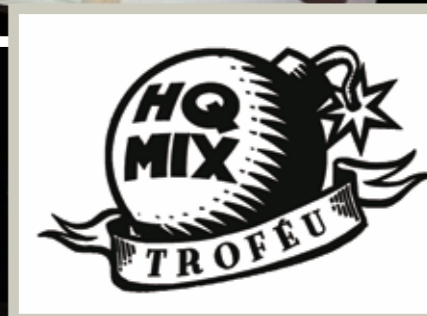


Foto: <http://osquadrinhos.blogspot.com>

# RAFAEL SARMENTO

Foto: arquivo Rafael Sarmento



© Rafael Sarmento

**RAFAEL SARMENTO**

SANTA MARIA / RS

RAFABASS@GMAIL.COM

HTTP://RAFSARMENTO.BLOGSPOT.COM

5a



**I**lustrador de Santa Maria, no sul do Brasil, onde desenvolve trabalhos para clientes de diversas partes do mundo, Rafael Sarmento, decidiu ser free lancer depois de quatro anos de experiência em dois estúdios que criou com amigos e colegas ilustradores (onde trabalhou com o mercado editorial e com concept art para games).

Atualmente, além de trabalhar com ilustração e desenho, dedica parte do tempo ao seu trabalho como artista plástico para galerias de arte.

Além disso, está de mudança para Buenos Aires, na Argentina, para continuar expandindo não só seu trabalho profissional, mas também seus projetos artísticos pessoais.



## O COMEÇO

Bem, eu fico no perigo de cair na mesmice ao dizer que "desenho desde criança" (quando na verdade a maioria das crianças desenha), mas eu acabei sendo uma dessas que continuou essa relação com lápis e afins ao longo da vida.

Sempre gostei de arte, embora eu nunca realmente rotulasse essas coisas que mexiam comigo, dessa forma - para mim, eram apenas "desenhos", mesmo que fosse uma pintura do Velasquez.

Isso quando eu era criança, claro!

Mas o curioso é que mesmo ao longo da adolescência e até a vida adulta, eu nunca me imaginei sendo um artista, vivendo disso, até pouquíssimos anos atrás. Até mesmo me aventurei na música...

Foi preciso uma epifania descomunal para eu "despertar" esse potencial inerte que eu já havia desenvolvido, para começar a buscar uma vida nas artes visuais.

5b



6a

## OS ESTUDOS

Meus estudos, que eu sinceramente admito que comecei a levar à sério há pouquíssimo tempo, começaram sendo projetados sobre um alicerce pré-existente, a bagagem que eu já havia construído e carregado comigo ao longo da vida, então eu já tinha uma base de onde partir.

Por ser autodidata, o processo intuitivo de aprendizagem para mim não está ligado apenas ao exercício técnico, que nada mais é do que um condicionamento manual, mas sim àquilo que me torna um artista particular - a maneira como eu interpreto

visualmente a arquitetura da realidade.

Acho que a chave do processo todo está naquilo que eu chamo de "A Fonte", o ponto em minha mente onde a realidade é desconstruída, rearranjada e reconstruída, tornando-se minha.

É através desse "filtro" criativo (que estou desenvolvendo num processo incrivelmente subjetivo e pessoal) que aos poucos eu vou conseguindo despejar ao mundo minha própria maneira de vê-lo, de interpretá-lo, segundo minha própria matemática, minhas próprias regras.



6b

## AS INFLUÊNCIAS

Me vejo tendo mais afinidade de sensibilidade com alguns artistas, do que sendo influenciado diretamente pelo trabalho deles.

Acho que acabo sendo afetado, assim como alguns desses artistas, por certas sutilezas em comum, coisas que passam quase despercebidas, e isso acaba por afetar nossos trabalhos de uma forma que vai nos conferindo uma certa identidade em comum.

É claro que me identifico com certos artistas por conta das soluções visuais que eles encontram em seus próprios trabalhos, como o mestres Alphonse Mucha, John Singer Sargent

e Bouguereau, ou o trabalho de contemporâneos como Alex Kanevsky, Kent Williams ou escultores como Javier Marin, mas sempre me restrinjo à construir meus próprios resultados na organização de certas ideias.

Uma imensa fonte de inspiração pra mim está na escultura, e também na fotografia, sendo esta um meio de alimentar diretamente meus mecanismos criativos de uma maneira que às vezes nem mesmo a pintura consegue.

A música também é um dos fortes pilares que sustentam minha criatividade. Enfim, o que me inspira é arte, independentemente da disciplina.



7a



7b



8a

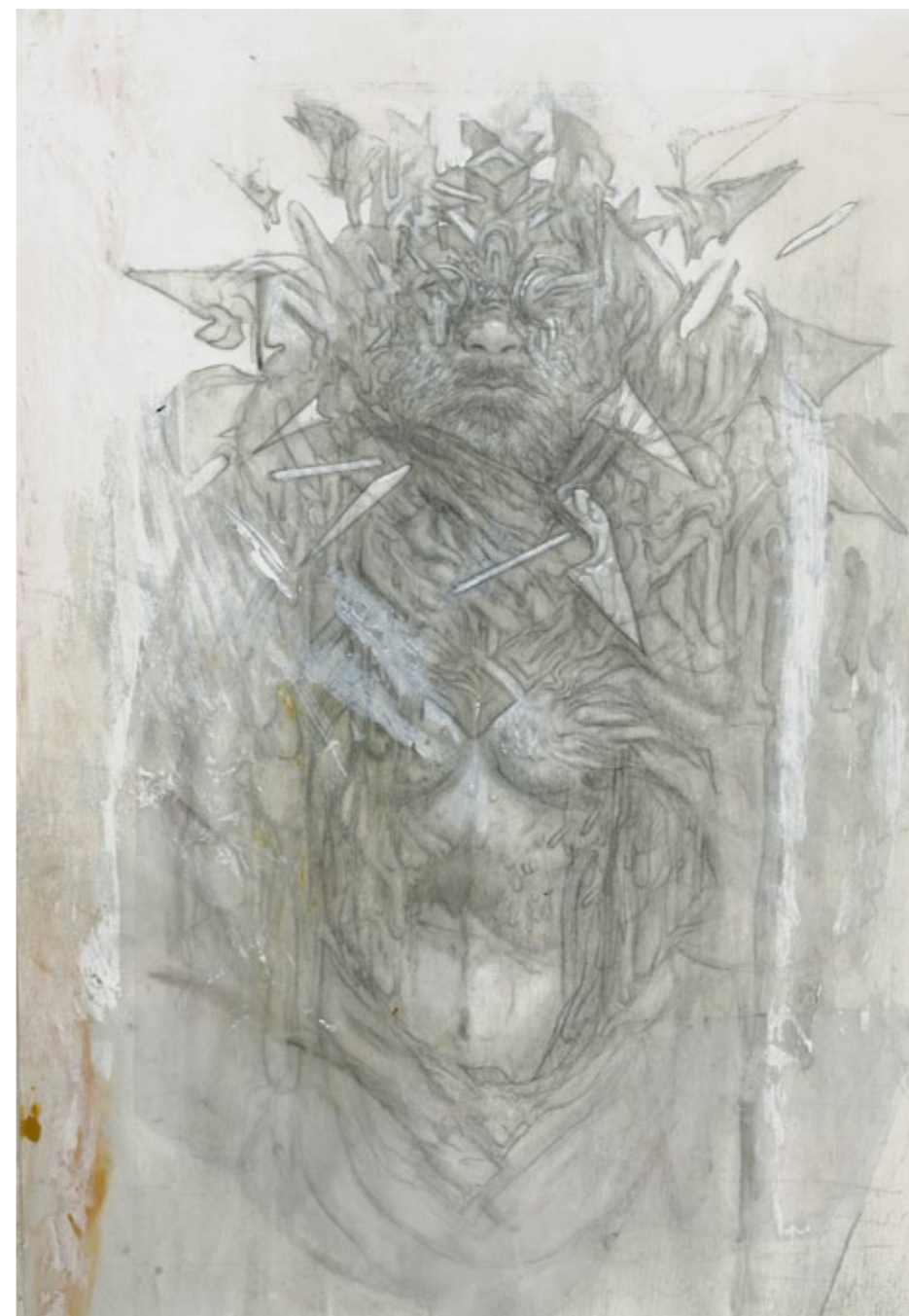
## VIAGENS SURREAIS

Independentemente de a intenção por trás do trabalho caracterizar certas obras como arte ou como ilustração, existem sim certos universos que acabam meio que direcionando minhas intenções criativas.

É nisso que acabo vertendo para o surreal e para o fantástico - mexer com

o imaginário das pessoas é algo que me fascina como "ilustrador"; enquanto como um "artista", me fascina mexer com o inconsciente.

Com a ilustração eu tento comunicar ideias específicas às pessoas; com a arte, tento fazer com que as pessoas se comuniquem com elas mesmas.



8b



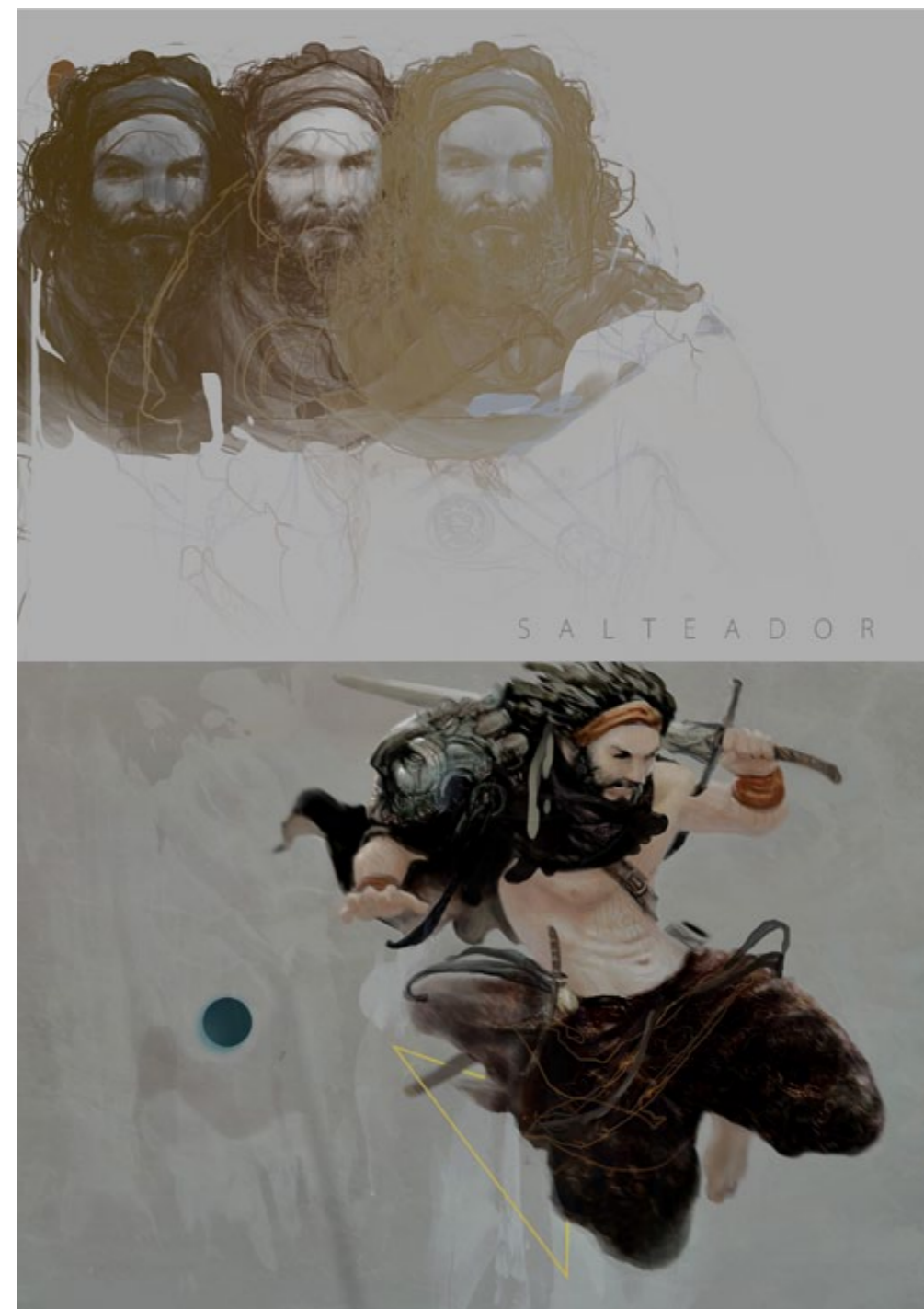


9a

## INFLUÊNCIA DOS SONHOS

Acredito que a única coisa em comum entre meu trabalho e meus sonhos, é sua origem no meu subconsciente. Não me vejo sendo diretamente influenciado pelos universos oníricos

que povoam minha mente, mas não posso negar que tanto o meu mundo dos sonhos quanto o núcleo criativo na minha cabeça são alimentados por alguma energia em comum.



9b

## TRABALHOS INTROSPECTIVOS

Nesse lento percurso em que comecei a me dedicar ao desenvolvimento de minhas linguagens pessoais nos meios tradicionais, senti que algo estava mudando na minha maneira de enxergar a arte fantástica.

Acho que por eu estar numa busca muito introspectiva por aquilo que realmente fala sobre mim no meu trabalho, comecei a desenvolver uma maneira de trazer um pouco dessa pulsão artística pra ilustração, que mesmo com todos seus méritos, ainda é mais um meio de comunicação comercial do que os trabalhos com caráter mais autorais, mais artísticos.

Foi mais ou menos por aí que a guinada da ilustração fantástica para os temas mais subjetivos começou. Não que eu não crie mais fantasia ou sci-fi, pelo contrário! Adoro esses temas, e eles são bem evidentes na minha produção.

Só sinto que eu preciso explorar esses temas sob a influência de minha ótica pessoal, e nisso, acabo me afastando da fantasia/sci-fi mais "tradicionais".

Não vejo problema em criar um típico cavaleiro do Medievo enfrentando um dragão, mas eles precisam ser o "meu" cavaleiro enfrentando o "meu" dragão, entende?

É claro que essa guinada, essa mudança, está apenas no seu começo.

À medida que começo a perceber que as coisas que me afetam artisticamente já não são mais as mesmas, e a forma como isso afeta a minha maneira de representar minhas ideias me leva à dar passos em diferentes caminhos, percebo que sou apenas um embrião de algo que está por vir, e baseado no que eu estou desenvolvendo hoje, eu próprio não faço a menor ideia do que poderá ser!



10a



10b





12a



12b



13a



13b

## OSCAR GRILLO

Foto: arquivo Oscar Grillo



© Oscar Grillo

**OSCAR GRILLO**

ARGENTINA / LONDRES (INGLATERRA)  
OSCAR.GRILLO@BTINTERNET.COM  
HTTP://GRILLOMATION.BLOGSPOT.COM

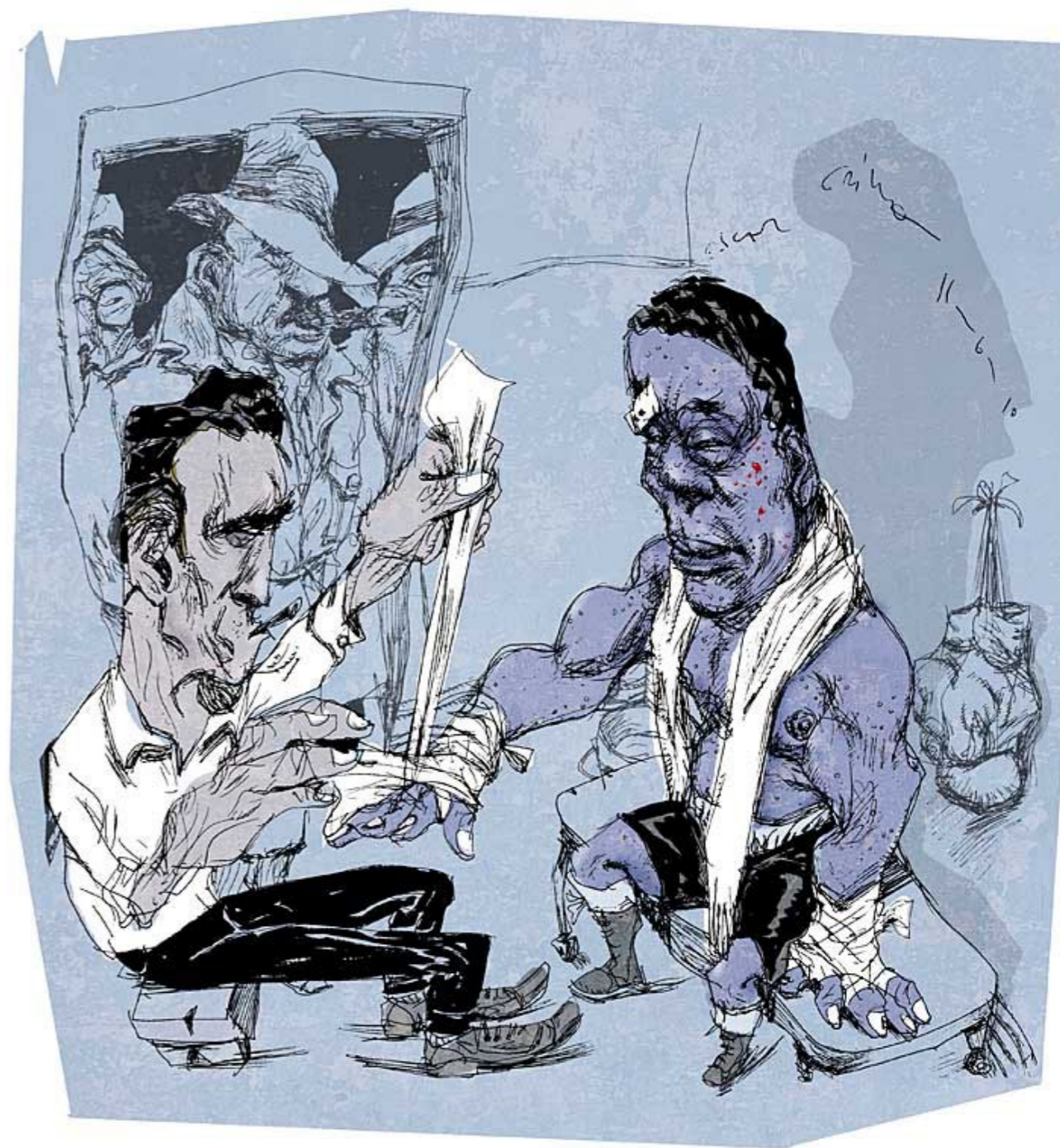
**L**enda da animação e da ilustração, Oscar Grillo nasceu em 1943 na Argentina, mas vive há mais de 40 anos em Londres, Inglaterra, onde construiu uma sólida reputação.

Desenhista compulsivo, apaixonado pela leitura, música e dança, desde 1959 Oscar se dedica à animação, ilustração, desenho e humor para países como Argentina, Estados Unidos, Espanha, Itália e Grã Bretanha.

Muito influenciado por Picasso, foi premiado diversas vezes pelo seu trabalho vigoroso e cheio de energia, e pelo seu conhecimento de animação chegou a trabalhar como supervisor de animação na Industrial Light and Magic para o filme Man in Black.



14a



**Você começou a trabalhar aos 16 anos em desenho animado para comerciais de TV. Como foi esse início de carreira?**

Parafraçando Picasso, que disse que a casa de um artista não teria que ter um estúdio, mas que toda ela teria que ser o estúdio, me atrevo a sugerir que não há tal coisa como "uma carreira".

Se desenha durante toda a vida, não

apenas quando você trabalha. Mas, para simplificar, a minha "carreira" profissional começou em 1960 em um estúdio de desenho animado de Buenos Aires.

Ao mesmo tempo, estava trabalhando com publicações e ilustrações publicitárias.

14b



15a

**A partir daí o desenho animado se tornou uma paixão que o consagrou. Como você vê hoje o mercado de animação como meio de expressão artística?**

Eu não diria que o desenho animado para mim foi uma paixão. Foi uma grande paixão na minha infância, assistindo a filmes no cinema. Trabalhando em animação foi, acima de tudo, uma maneira de ganhar a vida.

Ainda assim foi um trabalho a que dediquei um grande entusiasmo artístico e um grande esforço profissional, mas tendo feito isso, quem sabe eu tivesse dedicado "full time" para a pintura ou ilustração de livros, com o que talvez eu pudesse ter sido capaz de ganhar a vida.

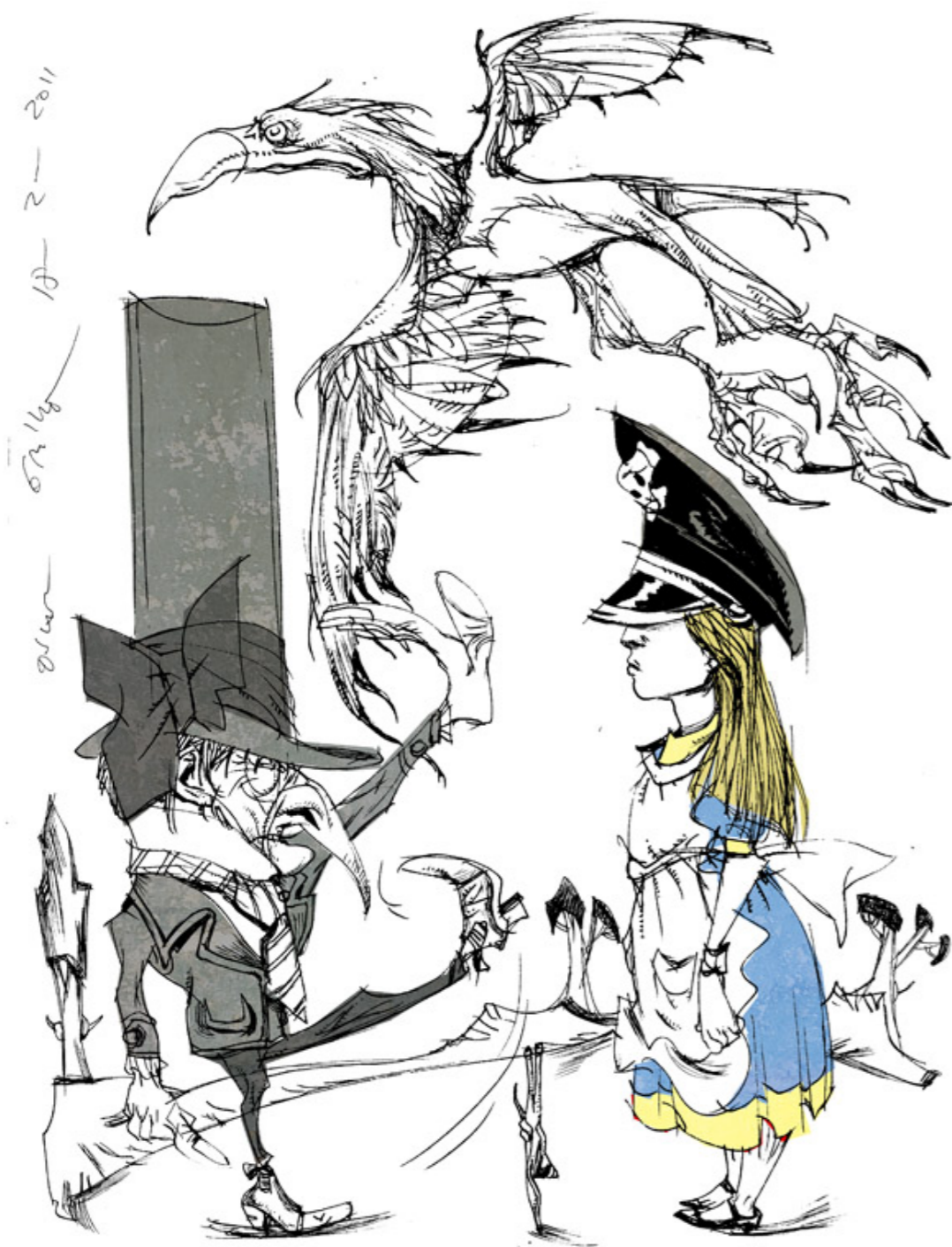
É curioso dizer isso depois de ter me dedicado durante mais de 40 anos à animação.

Hoje em dia, estando longe da animação, eu não posso expressar qualquer opinião sobre o mercado atual, mas devo confessar que eu tenho visto excelentes obras em festivais de cinema independente.

Tenho grande entusiasmo pelo o trabalho de Yuri Norstein e por um filme que me fez sentir muita inveja - já que eu teria gostado de fazer algo assim, intitulado "A village of idiots" por Eugene Fedorenko e Rose Newlove.



15b



**Paralelo ao seu trabalho de animação você sempre ilustrou e desenhou muito. Hoje em dia, a qual área você tem se dedicado mais?**

Eu sempre fiz animação para os clientes que me contratavam e pagavam pelo meu trabalho, mas por isso as liberdades artísticas eram muito limitadas.

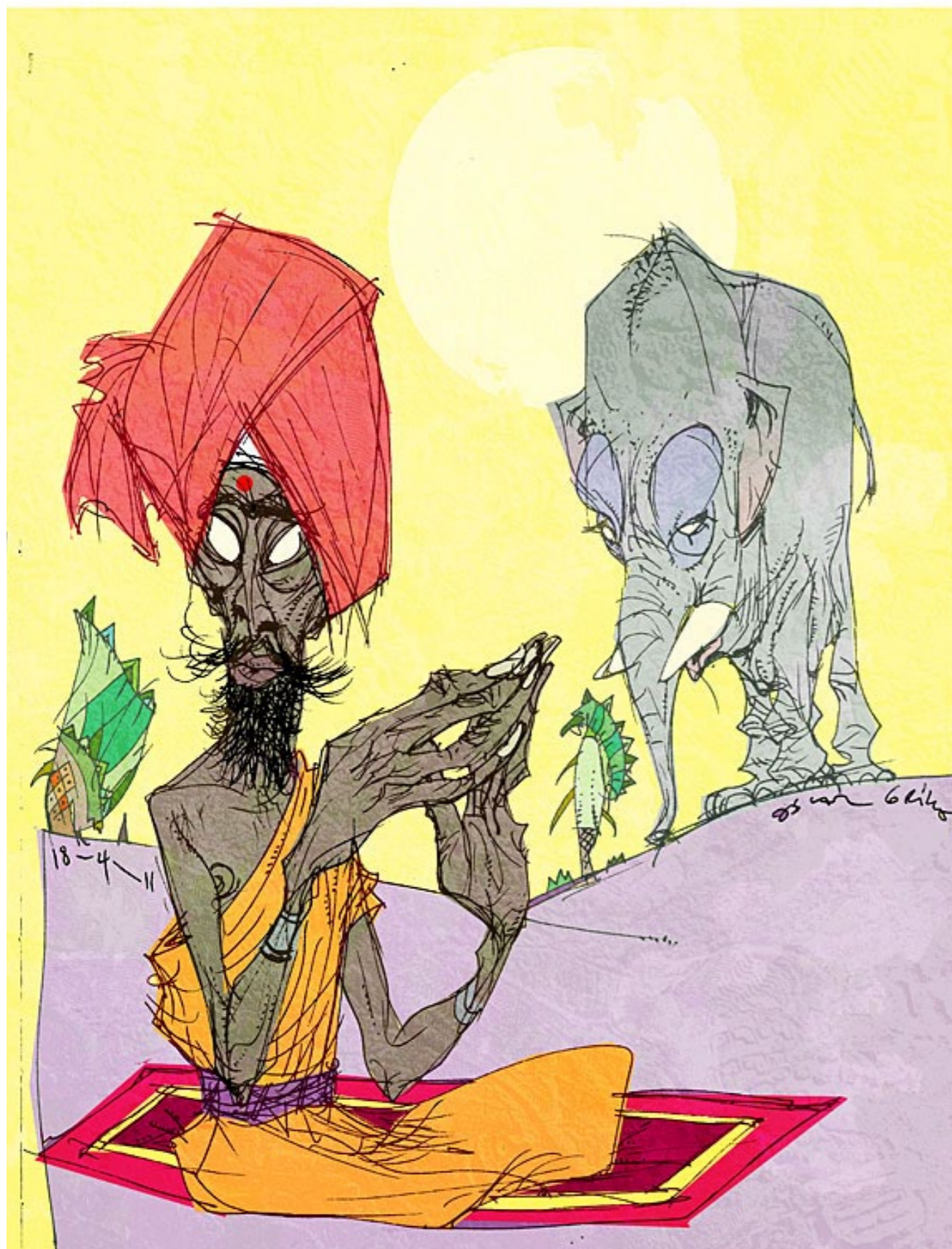
Tinha de atender às demandas de mercado: entregar o trabalho a tempo

e fazê-lo de forma eficiente. Por outro lado, cada vez que eu encarei trabalhos de ilustração sempre os fiz com total liberdade e senti menos pressão.

Às vezes tudo correu bem, outras não, mas sempre fiz o que eu acreditava que tinha que fazer. Agora me dedico a publicar o que eu faço em vários blogs e, talvez, esse seja o meu meio favorito.







**Você já declarou várias vezes o quanto acha importante a obra de Picasso e de Steinberg. Qual a importância deles em sua obra?**

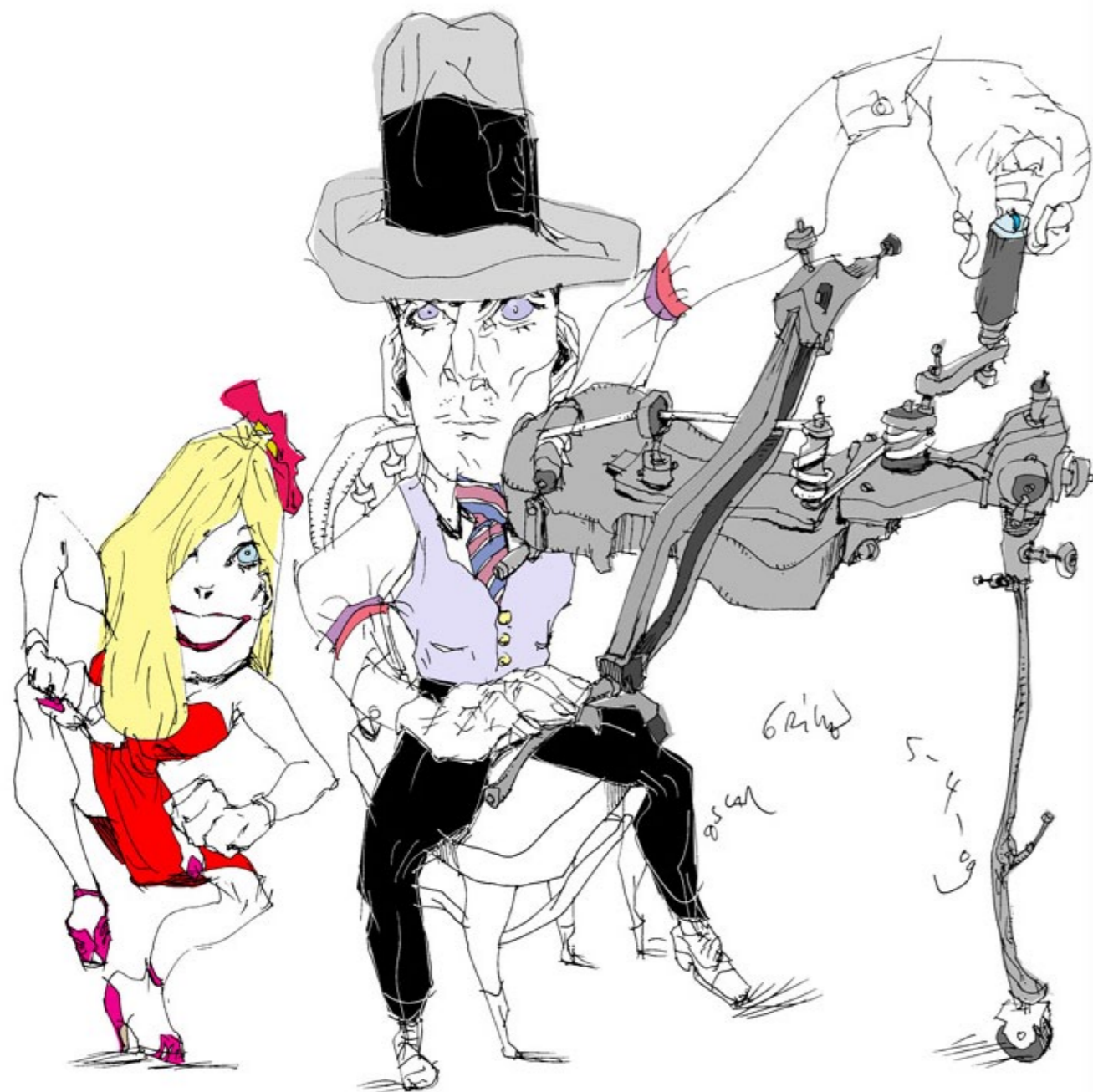
Ambos têm uma importância fundamental no meu trabalho. Primeiro pelo entusiasmo que sinto por suas habilidades gráficas e, segundo, pela contínua evolução criativa que têm desenvolvido. Eles são os artistas que mais felicidade e satisfação completa me produzem.

Duas outras figuras importantes para mim são André François e George Herriman. Na animação, dois grandes favoritos são Norman McLaren e John Hubley. Acho que antes de tudo Picasso

me ajuda a PENSAR quando faço meus desenhos.

Como todo mundo, tenho opiniões próprias e uma visão pessoal, mas quando desenho tento ver as coisas do outro lado do espelho - que acho que era o que Picasso fazia ao trabalhar.

Não se deixe enganar pelas aparências, nem se deixe enganar pelo engano em si. Curiosamente eu também ouço a voz de Magritte na temática dos meus desenhos, apesar de que Magritte, que eu gosto como "imaginador," não gosto como pintor. George Grosz é outro artista que busco emocionalmente quando desenho.



**Essa influência de Picasso em seus trabalhos é bastante evidente, mas também se percebe a influência da música e da dança... Qual a importância que ambas têm para você?**

Sim, é verdade que a influência de Picasso é muito importante, embora eu não tenha certeza se é tão evidente no meu trabalho.

A música é vital para criar um certo estado anímico no desenho. É quase como escolher uma paleta, uma seleção

de cores, mesmo que o desenho seja em preto e branco, para dar ao trabalho um tom matiz.

É provável que isto ocorra pelo hábito que temos de assistir a filmes com música de fundo.

Não tenho certeza quanto ele influencia a dança, embora seja verdade que, quando trabalho como animador, eu tenho que considerar a dinâmica e os ritmos do corpo humano.





19a

**Você é um desenhista compulsivo, mas que também se dedica com o mesmo entusiasmo à leitura, ao cinema e à música. Para você, qual a importância dessas áreas da arte como combustível para o artista?**

Eu dou grande importância a todas as artes e também ao espetáculo humano.



19b

Meu professor de desenho, Carlos Garaycochea, no primeiro dia de aula nos disse que o fato de nos dedicarmos ao desenho não deveria excluir a chance de irmos ao teatro, ou balé ou ao futebol.

Ele dizia que era importante que nós formássemos "uma cultura" e que tivéssemos experiências...

Por exemplo, eu acho que é essencial ler Kafka e ser filho, para aprender a desenhar os pais.

**Ainda sobre seus desenhos, outro ponto marcante é o tema e os personagens, mostrando pessoas comuns, em situações comuns, mas rico em envolvimento e emoção. Para você o mundo real é mais interessante?**

Repito essa frase "que há que se desenhar olhando a parte de trás do espelho".

Por exemplo, em 7 de julho de 2005 aconteceram terríveis ataques terroristas em Londres, a cidade onde eu moro. Detonaram explosivos nos ônibus e trens. Houve muitas mortes entre as pessoas indo para o trabalho, foi horrível.

Senti uma tristeza tremenda ante o espetáculo da crueldade e estupidez humanas; ainda assim, não fiz um desenho para narrar os fatos como eles ocorreram, simplesmente desenei um réptil gigantesco que andava entre os edifícios, para a surpresa e curiosidade geral, e o chamei de "Godzilla em Londres".

Foi o que podia e queria fazer sobre essa situação. Embora não seja Guernica ou o Fuzilamento de la Moncloa, mas eu as elegi para explicar o que sentia nessa ocasião.



20a



20b



21a

**Também se percebe um certo clima nostálgico nas pessoas de seus desenhos... Seria uma forma sutil de mostrar que algo no mundo atual não está bom?**

Não se esqueça que por mais de 40 anos vivi fora do meu país e eu nunca me senti totalmente integrado onde eu moro.

Meu país de origem já não é o país que deixei para trás, mas também um país estrangeiro para mim; por isso desenho com nostalgia.

O que já não tenho e nem sequer sei se existiu tem minha óptica no momento de desenhar. Meus personagens refletem meu sentimento de estar vivendo nesta terra de ninguém que eu descrevo.

E devo confessar que eu gosto de desenhar os senhores bigodudos de gravata e chapéu que eu via na minha infância.

**Certa vez você teve uma situação curiosa no Museu do Prado por causa de um flash... O que houve?**

HAHAHAHA!!! Você pode fotografar as obras do Museu do Prado, mas sem flash.

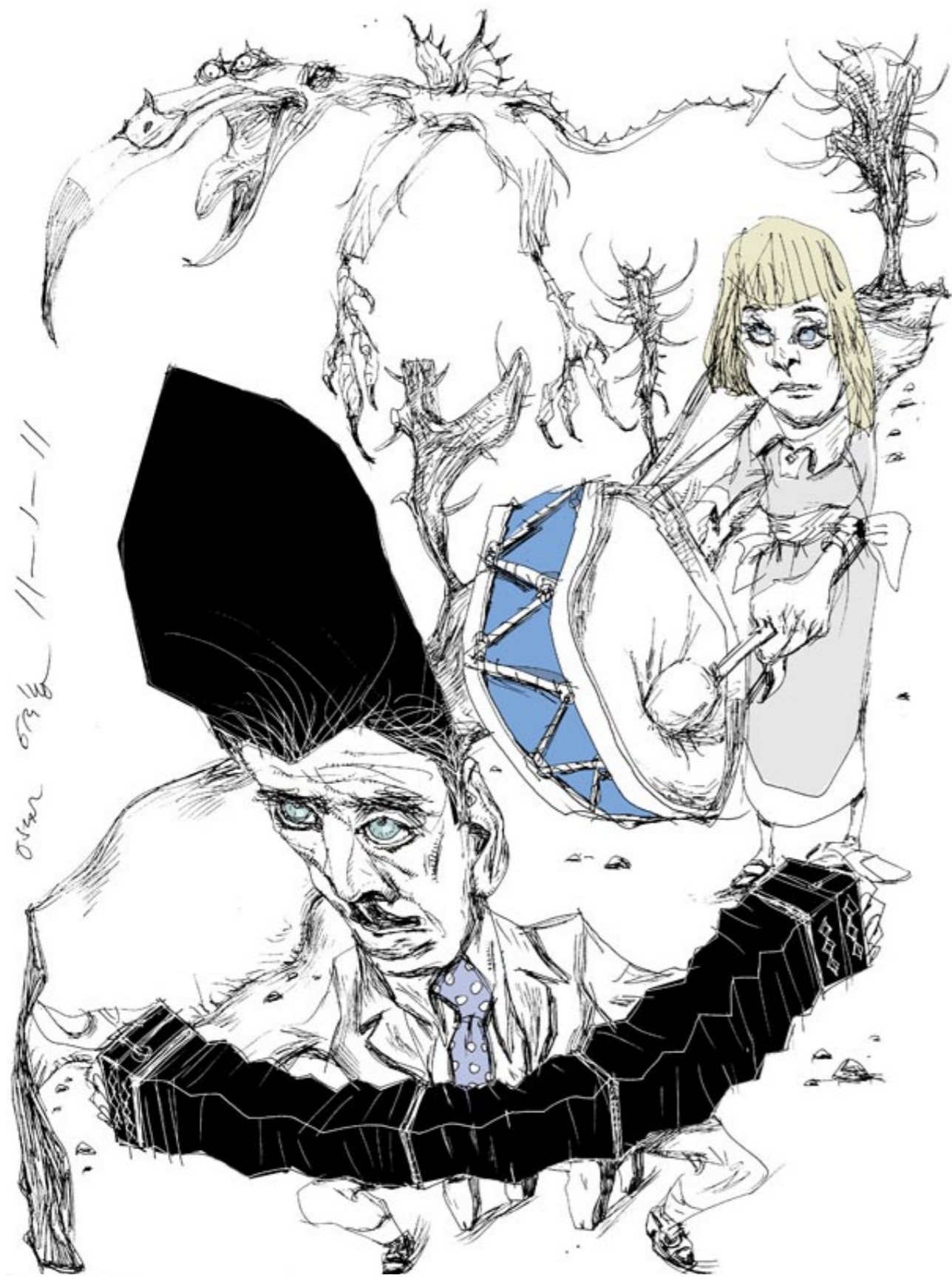
Quando eu tirei uma foto do maravilhoso "O fuzilamento de 03 de Maio", de Goya, a minha câmera estava com o flash acionado e, ao tirar a foto, disparou um flash enorme; dois seguranças se aproximaram de mim, furiosos...

Eu me desculpei dizendo que tinha sido um acidente e um retrucou: "Sim... um acidente, mas o estrago está feito" e eu perguntei: "Que estrago, da minha câmera ou o que fizeram os franceses?"...

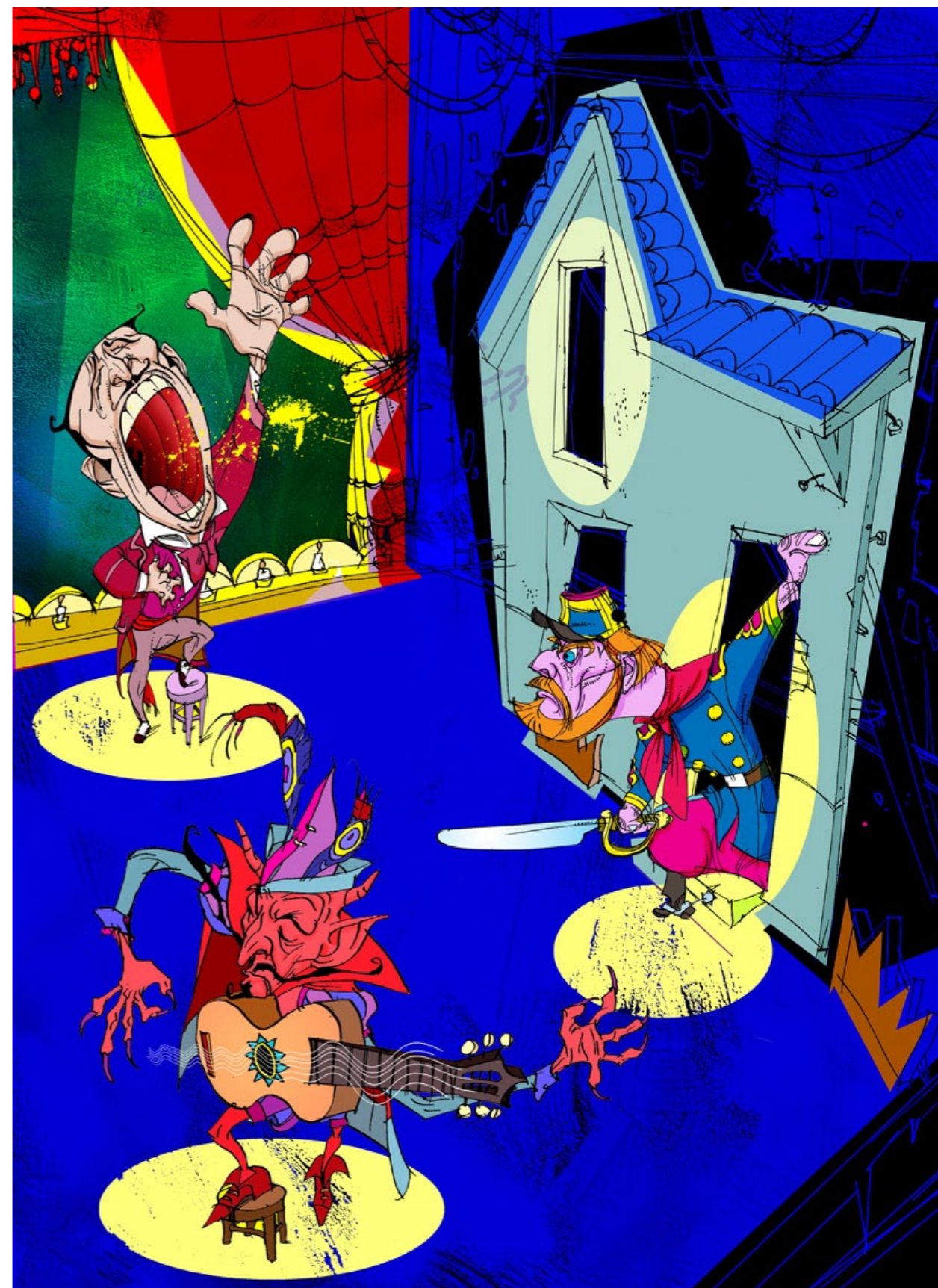
Não me lembro se fui chutado para fora ou se saíram sem dizer nada. Fiquei muito satisfeito de ter dito isso.



21b



22a



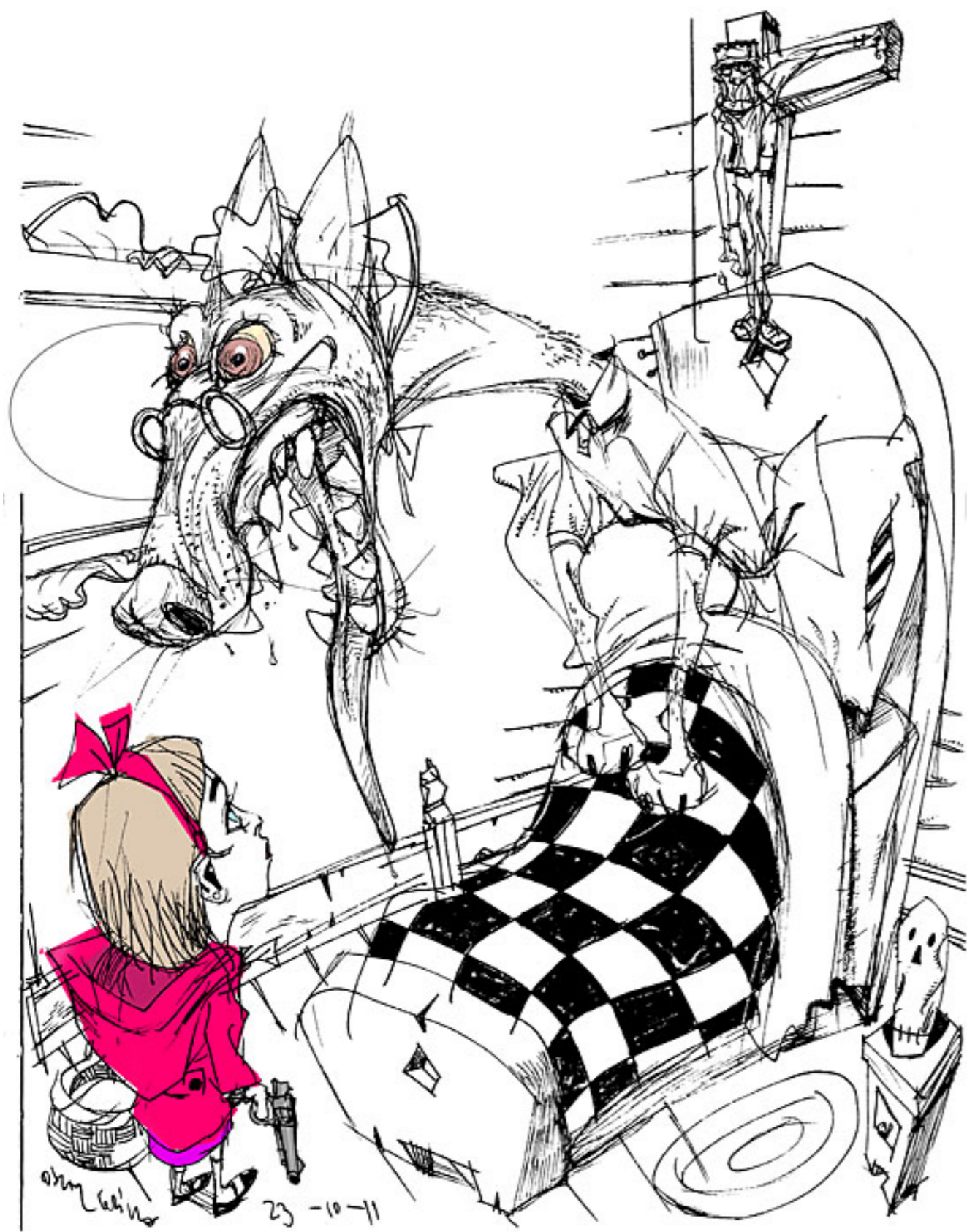
22b



23a



23b



24a

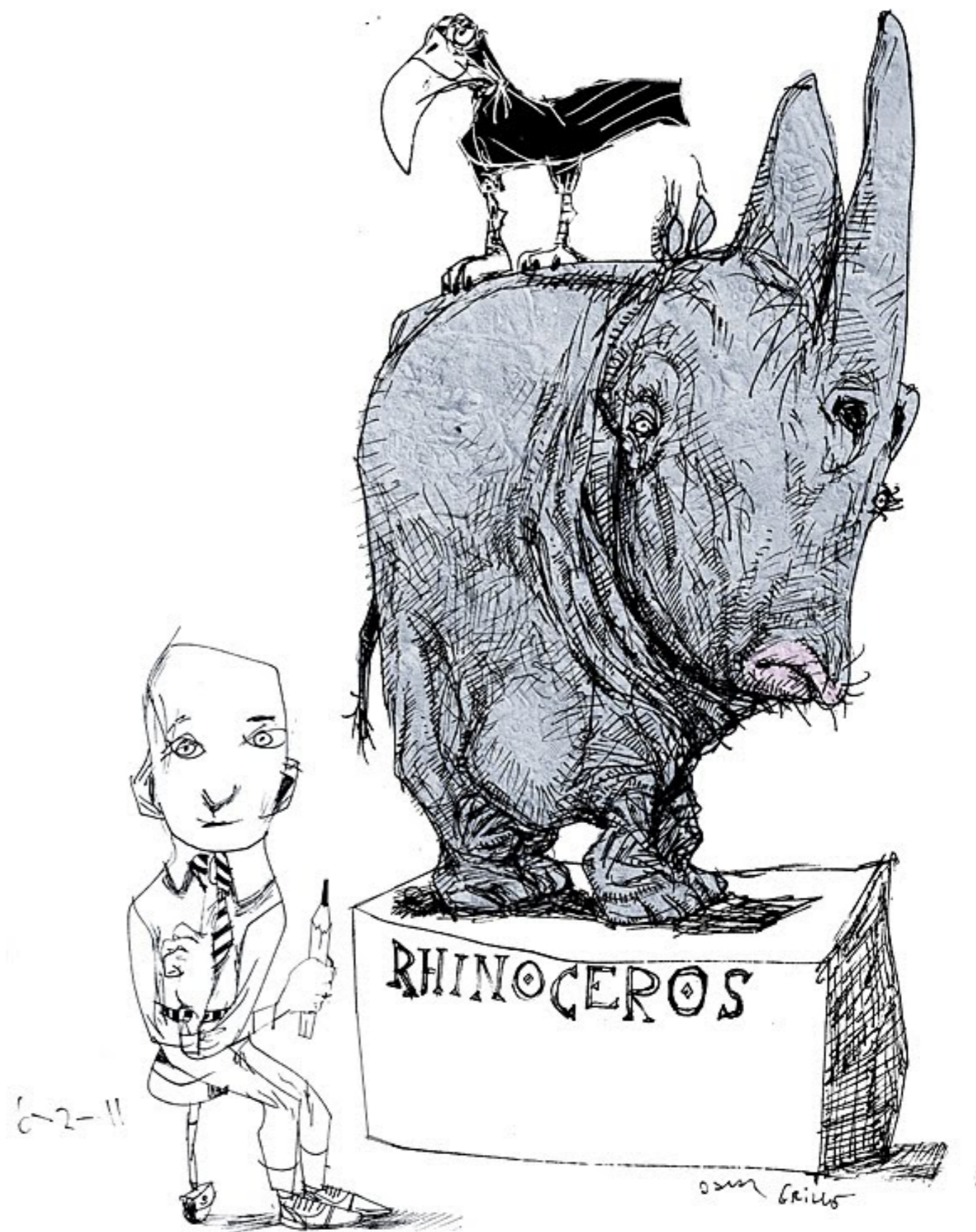


24b

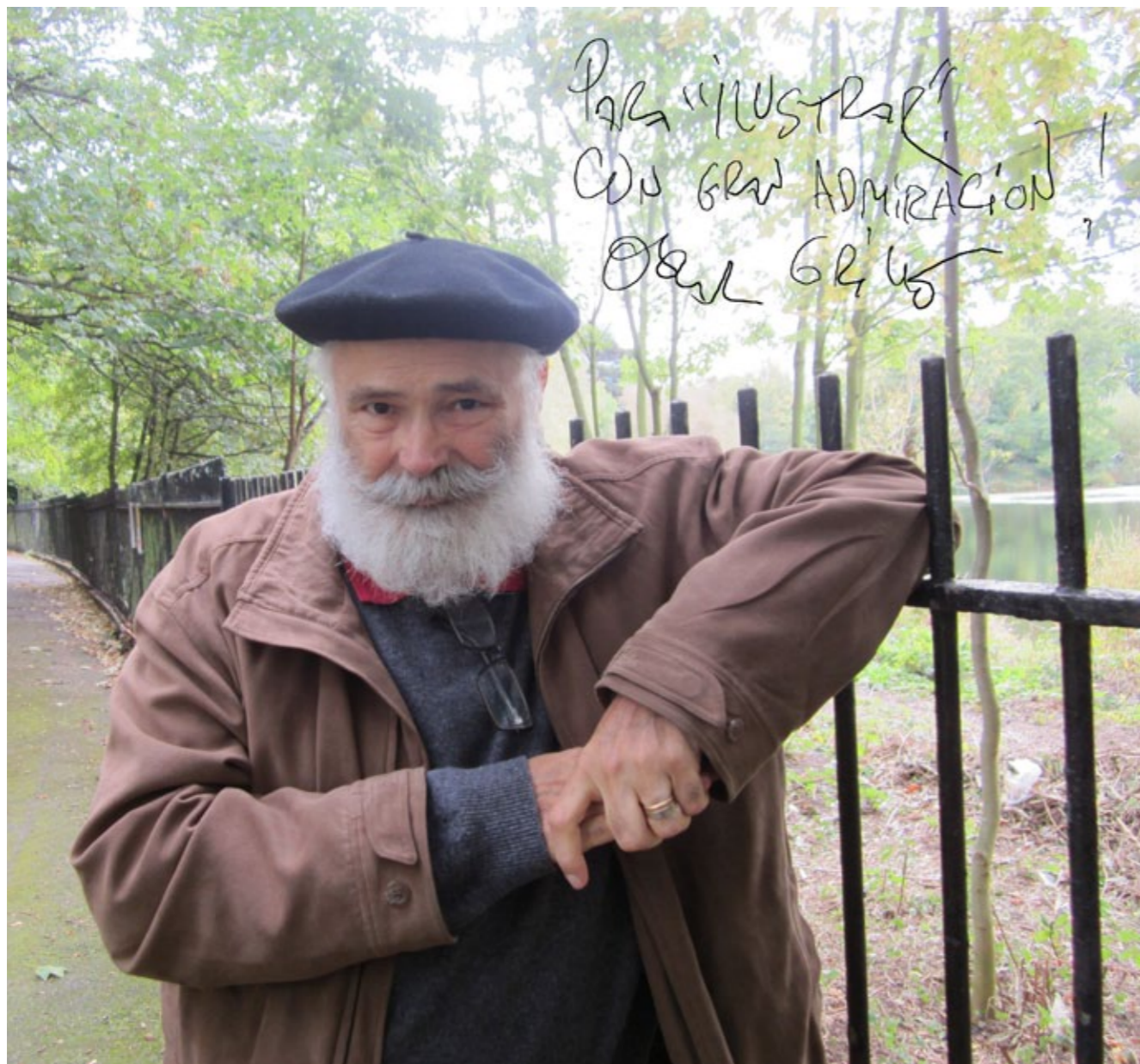




25a



25b



26a



26b

# PIETRO ANTOIGNIONI



Nascido na cidade de Itabuna, na Bahia, Pietro decidiu se tornar profissional de ilustração aos 19 anos, e com essa decisão veio também a mudança para São Paulo para poder se dedicar aos estudos.

Desde então tem se dedicado em especial à ilustração editorial, para livros e revistas em geral. Depois de quase quatro anos no mercado editorial, em 2010 foi contratado pela DM9DDB, agência publicitária para produzir storyboards e layouts, além de passar a dar aulas de desenho na escola em que estudou.

A seguir, Pietro mostra e comenta um pouco do trabalho que pratica no sketchbook.



PIETRO ANTOIGNIONI

SÃO PAULO / SP

PIETROANTOIGNIONI@GMAIL.COM

HTTP://PIETROANTOIGNIONI.BLOGSPOT.COM



"Para mim o sketchbook é importante porque você sempre poderá consultar esboços, ideias ou resoluções gráficas para seus trabalhos, além de ser mais organizado que folhas soltas.

Sem contar que você pode levar para qualquer lugar por conta de seu pequeno tamanho (nem sempre, claro!).

O Sketchbook me faz sempre lembrar que tenho que praticar mais e mais; neles prefiro fazer mais desenhos de observação, pois me ajudam a não

ficar tão viciado em soluções gráficas repetitivas.

Isso acaba por me deixar flexível para qualquer tipo de trabalho, desde os mais cartuns até realistas.

O problema nisso é a falta de identidade. Mas tenho percebido que estou seguindo uma certa linguagem no que diz respeito aos cartuns.

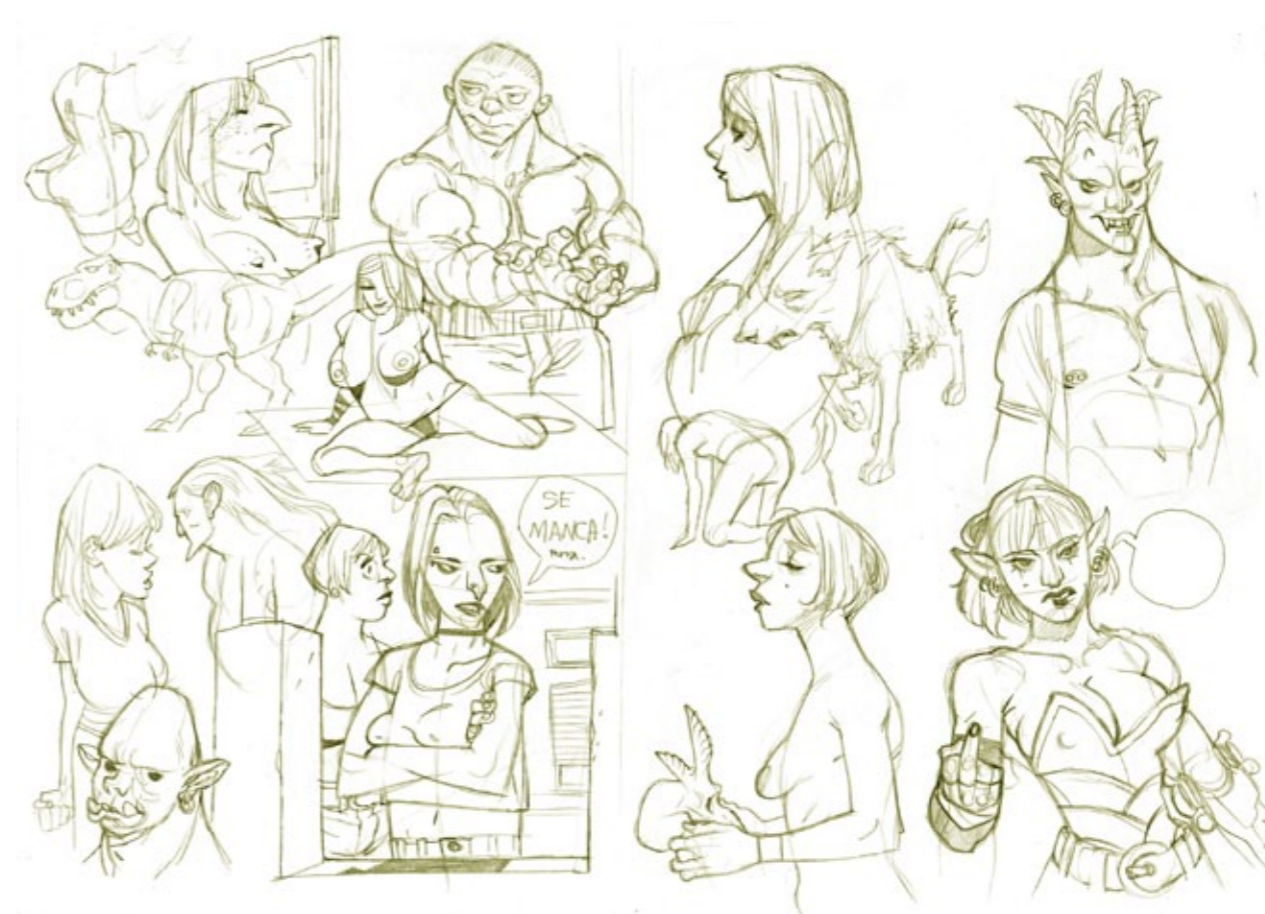
Que por sinal é o que mais gosto de fazer."



"Acho que não tenho um tema específico em meus sketchbooks, mas acabo sempre caindo nos jogos de vídeo-game (fanarts), gosto de reinterpretar o personagem de outros criadores.

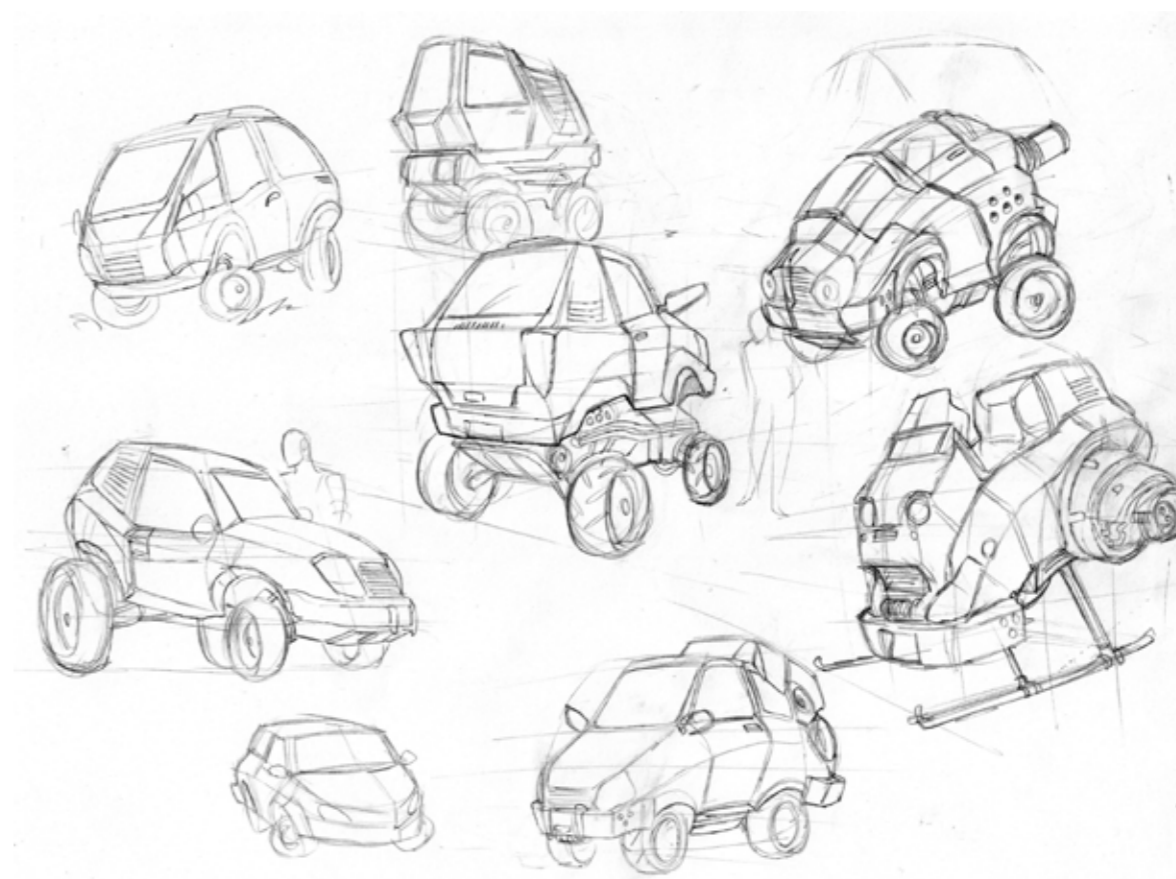
Mulheres também é um tema que gosto de explorar.

E um pouco de dinossauros, pois sou fascinado por essas criaturas desde pequeno."





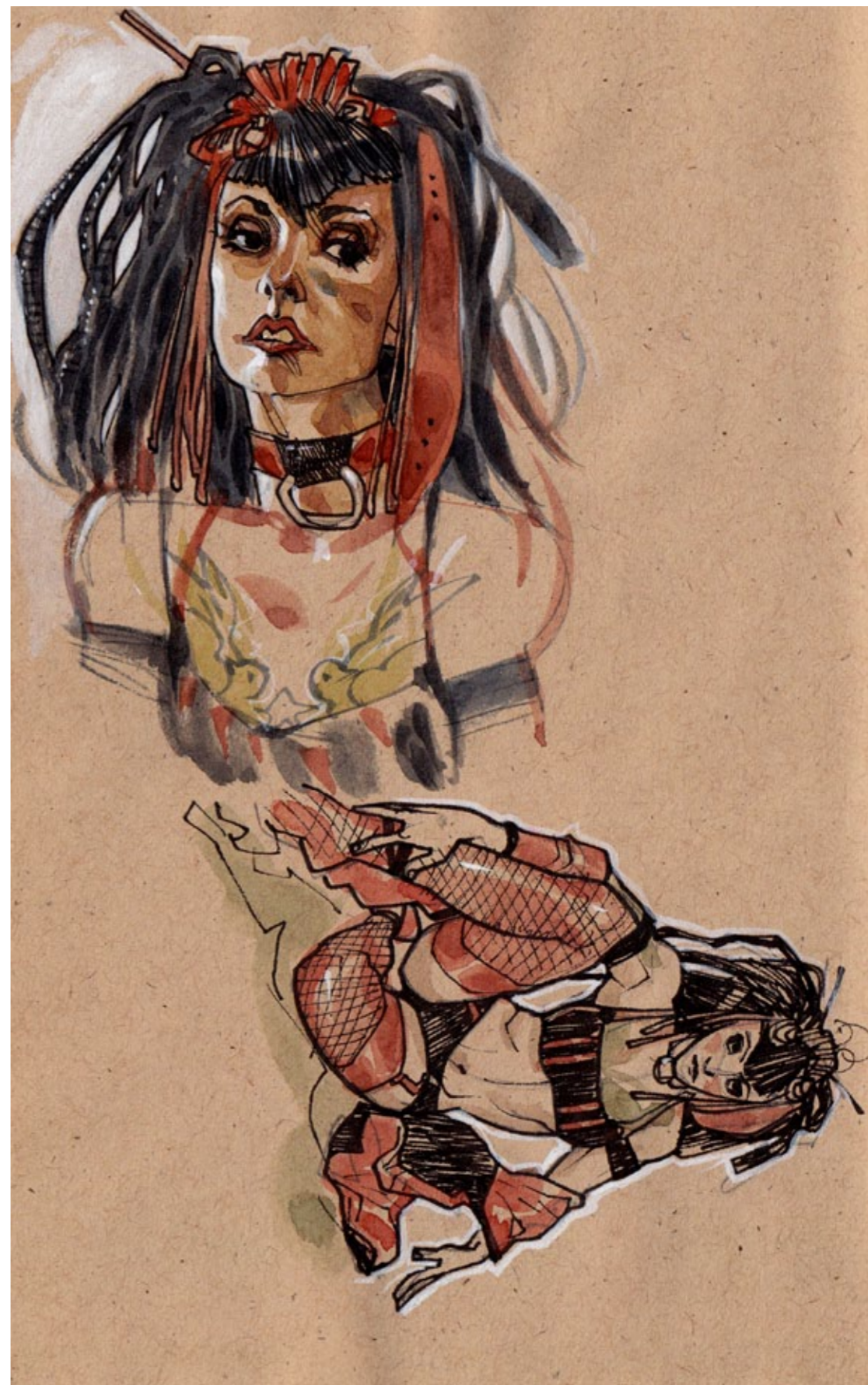
29a



29b



30a



30b



## JULIA BAX



**I**lustradora e quadrinista, Julia Bax tem passado um longo período na Europa, morando em diversas cidades como Lisboa, Paris e Berlim, mas já se preparando para regressar a São Paulo.

Como quadrinista trabalhou para Boom Studios, Devil's Due, Marvel Comics, e como ilustradora para a editora Saraiva, Fisk, Unesco, Companhia das Letrinhas, Folha de S. Paulo, Editora Prumo, entre outros.

Artista multitalentosa, seu principal meio de expressão é a aquarela, onde tem produzido obras belíssimas e cheias de graça.

E é justamente com a aquarela que Julia apresenta o seu passo a passo.



JULIA BAX

SÃO PAULO / SP  
JULIABAX@GMAIL.COM  
HTTP://JULIABAX.COM

## INTRODUÇÃO

Quando o pessoal da Ilustrar me pediu pra criar um passo a passo pra revista, resolvi usar a técnica que acho mais prática e divertida: a aquarela.

Não precisa de muito espaço, não precisa de muito material, e o resultado final é (se você souber como usar) sempre muito interessante.

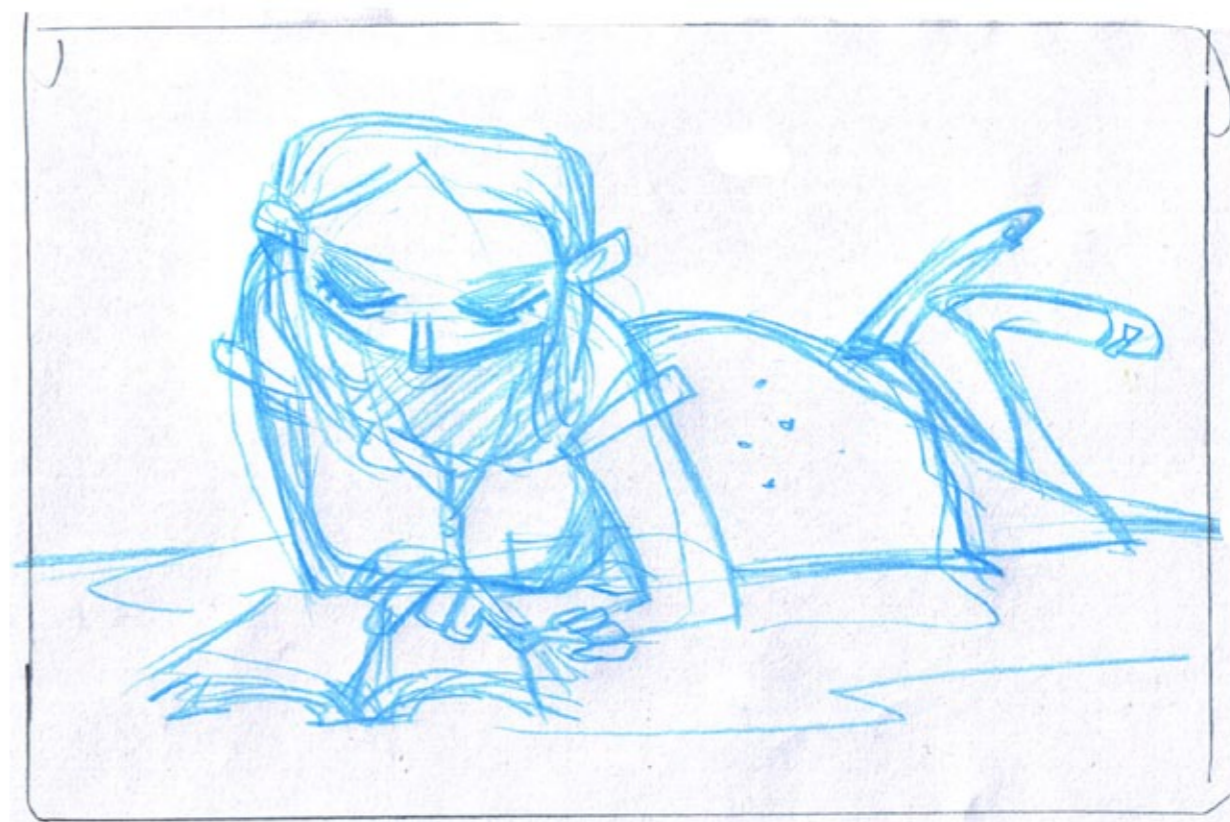
O maior fator limitante pra quem está querendo aprender a pintar com aquarela é o papel. Eu sou a favor de ser econômico, mas se tem uma coisa

onde é melhor não economizar, é no papel de aquarela. Todo o resto é flexível.

Já vi ilustrações lindíssimas sendo criadas com pincéis vagabundos, ou com tintas de média qualidade.

Agora, se você quer extrair da aquarela o que ela pode oferecer de melhor, compre um papel 100% algodão.

Essa ilustra eu fiz em um Fabriano Satinado 100%.



**1** Comecei fazendo um esboço do tamanho final da ilustração, em lápis azul. Tentei algumas outras ideias, mas esse pequeno autorretrato foi o que me agradou mais.

Depois de satisfeita com o desenho, eu utilizei o método mais antigo de transferência de imagens: rabisquei o verso do desenho com um grafite macio, e depois tracei por cima enquanto o papel de aquarela estava por baixo.

É praticamente como se fosse um "papel carbono" (talvez os mais jovens nem se lembrem o que é isso...).

Depois de transferir o desenho e reforçar a linha um pouquinho, é só começar a pintar! Resolvi fazer o fundo primeiro, mantendo a silhueta da personagem.

Assim é mais fácil de decidir as cores e os valores de contraste que quero chegar nela.





- 2** E já que estamos pintando aquarela, vamos aproveitar pra criar umas manchas! Antes de colocar qualquer cor no papel, vim com um pincel limpo e molhei só as áreas onde a cor deve atingir.

Esse processo é quase como criar uma máscara, já que a cor não vai invadir as áreas secas. Molhei mesmo, bastante, porque o papel satinado é lisinho e bom para detalhes, mas marca rapidamente se estiver seco.

Depois preparei as cores que queria para o fundo, uma gama de azuis e pretos. Aí vim pincelando desordenadamente as áreas previamente molhadas, e a tinta no papel úmido se encarrega de misturar e fazer passagens de tom mais agradáveis.

Quando eu disse lá no começo pra não economizar no papel, é pra essa finalidade. Um papel normal jamais vai te dar essa agradável mancha cheia de entretons sutis.

Depois de feita essa parte, espere secar antes de começar a próxima cor. Se duas partes úmidas se tocarem, você perde o efeito, mascara, e as cores vão misturar uma na outra. Pode ficar legal, mas se for feito de forma planejada.

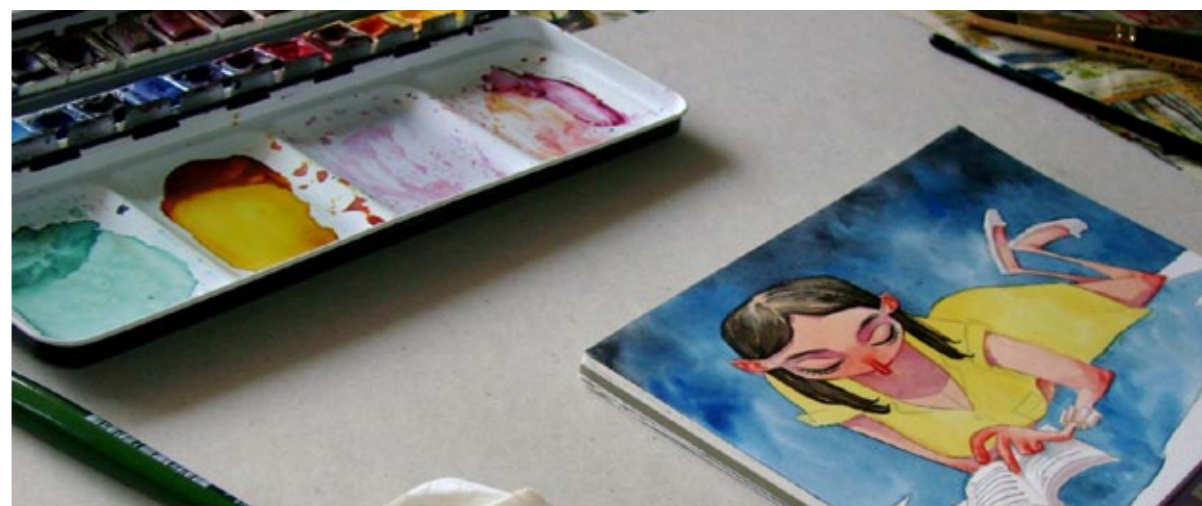
Nessa próxima etapa, a intenção é preencher todas as áreas da pintura com a cor mais clara de cada área. Esse detalhe é muito importante e é uma coisa que quem está começando a pintar aquarela demora para incorporar. Eu levei muito tempo e vários desenhos perdidos até cair a ficha.

Aproveito que a tinta está úmida pra criar algumas manchinhas mais sutis que eu vou querer depois.



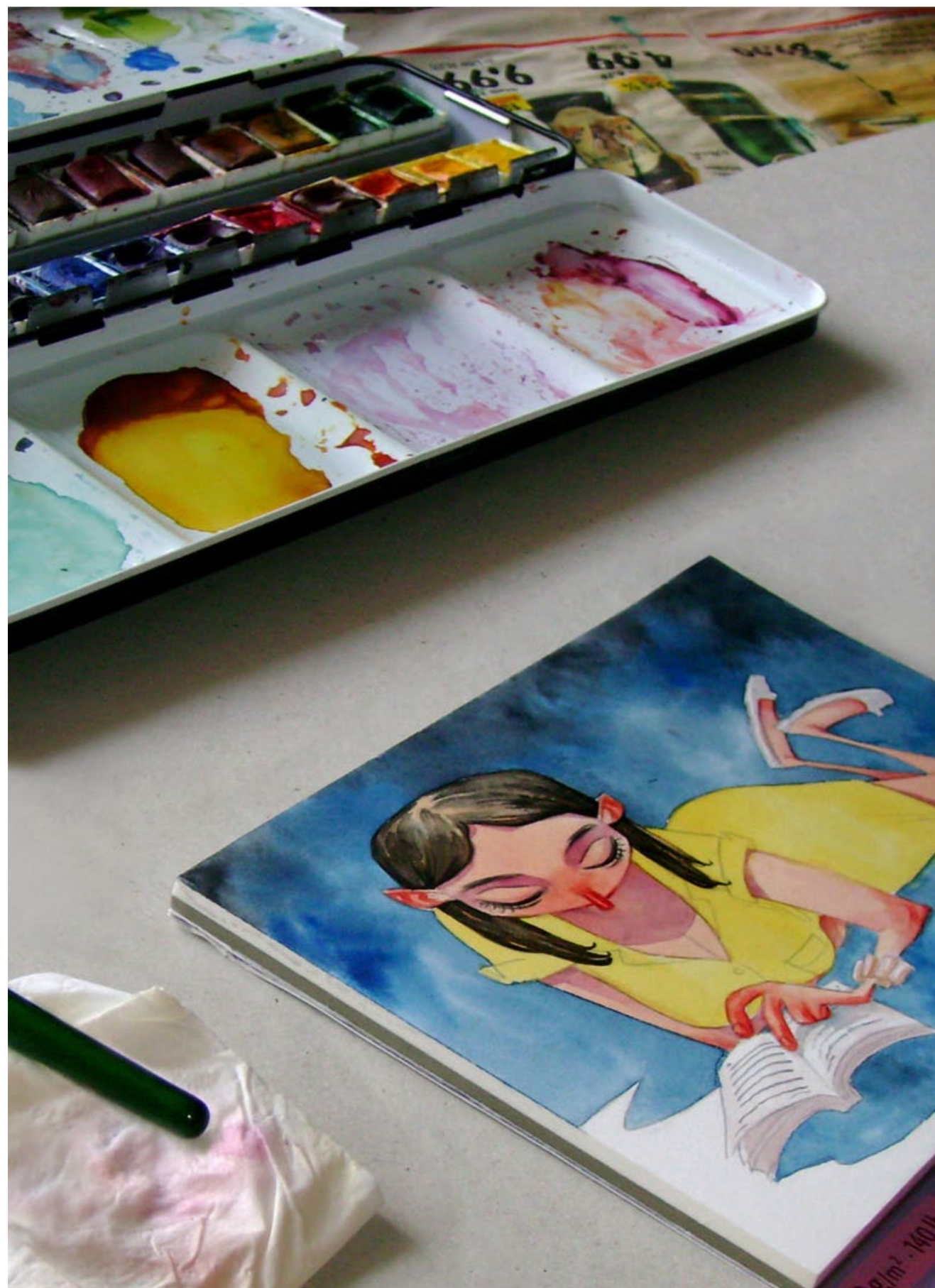
- 3** Quando chega nesse ponto, muita gente que está começando a pintar acha que não está funcionando e larga a pintura. Não desista – muitas vezes a coisa

fica pior antes de ficar melhor. Quando entrarem as sombras, os volumes e os detalhes de fechamento é que vai dar pra dar a palavra final sobre a ilustra.



- 4** Sem desistir, vou em frente preenchendo as áreas com a sua cor dominante. Reparem como foi só colocar o preto nos cabelos e no rosto que a figura já ganha uma outra dimensão.

Nesse ponto, já podemos começar a colocar as sombras. Decida-se em uma fonte de luz, e siga com ela. Não seja tímido com as sombras projetadas. São elas que dão mais tridimensionalidade e foco pra sua pintura.

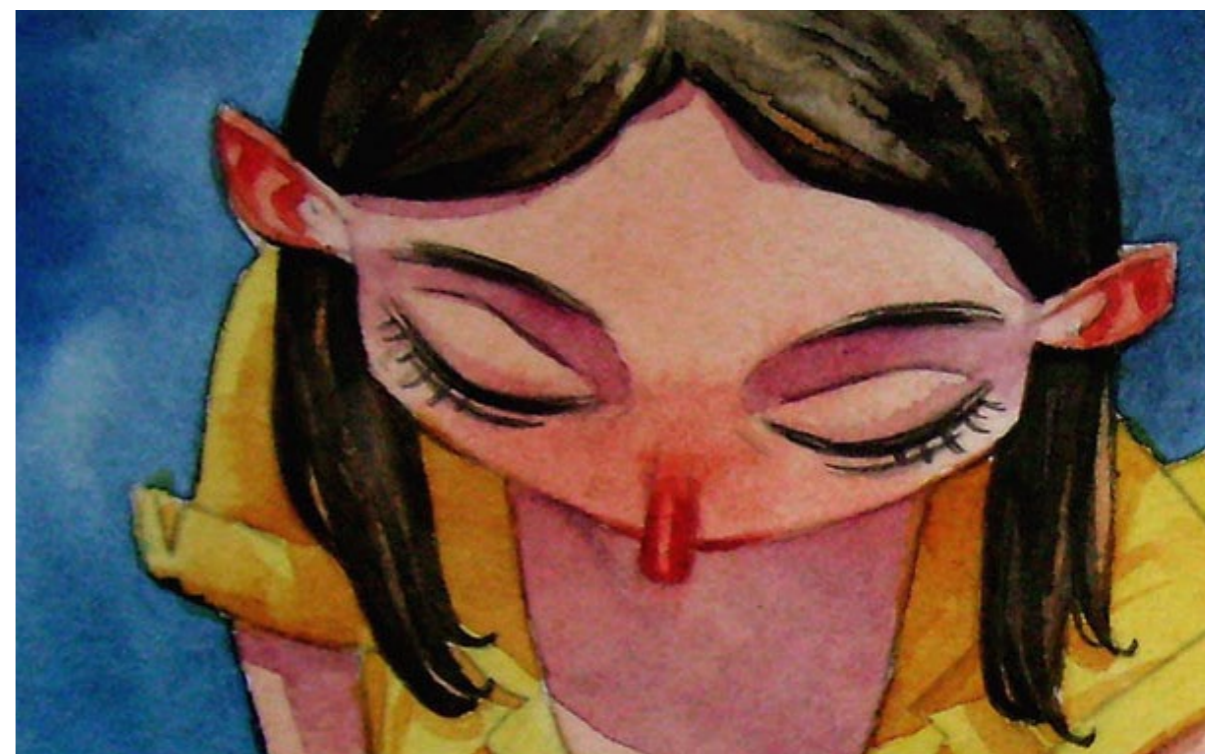


34a



5 Nesse ponto já temos as sombras projetadas, e as sombras de volume. Mas ainda está com cara de não finalizado –

algumas partes do desenho se misturam com outras, falta definir contornos e completar os detalhes.



34b



6 Em algumas partes da pintura vemos umas pinceladas que começam escuras e terminam difusas, num "degradê".

Se você está trabalhando com um bom papel, o segredo é simples: tenha dois pincéis em mãos. Um deles com a cor que você está usando, e o outro molhado mas limpo.

Assim que você der a pincelada da cor, venha com o limpo molhado de fora para dentro removendo um pouco da tinta. Recomendo tentar fazer algumas vezes num papel de treino antes de fazer isso na sua pintura.

Por fim, venho com um pincel redondo fino e cores escuras para fechar e dar contraste para algumas áreas mais confusas. O desenho tem que ficar bem fácil de ler!

Vamos ver também algumas pequenas correções com guache branco, indispensável companheiro do aquarelista.

E por fim, a imagem final, escaneada e corrigida no photoshop para ficar o mais parecida possível com a pintura original...

Nessa hora (se necessário) abuse das vantagens de viver no mundo moderno e faça aquelas pequenas correções que levariam um milhão de anos para serem feitas à mão.

É isso! Espero ter ajudado e encorajado todo mundo que um dia quis pintar com aquarela, mas teve medo.





## Tirando Onda de Ilustrador

por Renato Alarcão

Chegamos à última coluna de 2011, um ano em que a ilustração consolidou seu lugar como uma das mais importantes manifestações da nossa cultura visual.

Esta é uma constatação que surge no mero exercício de olhar o mundo ao redor. Agora somos figurinhas fáceis (com trocadilho aqui, por favor) nas páginas de revistas e capas de livros, em propagandas, nos muros das cidades, camisetas, na decoração de residências e ambientes de trabalho; nossos desenhos pipocam pelas redes sociais, nos blogs e também nos novos "gadgets" eletrônicos.

Na edição 15 da Revista Ilustrar, dei à minha coluna o título de "Surfando a Grande Onda de Hokusai" para falar justamente deste momento de grande força da imagem ilustrada. A maré segue favorável, principalmente para quem já estava praticando e preparando-se por algum tempo antes dessa grande onda surgir no horizonte. Então... pranchas ao mar!

Aos vinte anos de idade fui surfista por apenas 3 meses. Então, em um belo dia de ressaca (do mar, claro) minha prancha se quebrou quando eu dropei uma onda dez vezes maior do que o meu talento. Depois daquilo, nem me

lembro mais porque, nunca mais me animei em comprar outra. Há um adesivo de paracheque que diz: "Se você parou de surfar, é porque na verdade nunca surfou". Na verdade eu era aquele sujeito que, no meio surfístico, costumava ser chamado de "prego" (até onde sei, a gíria permanece atual). Pra quem não sabe, o "prego" é o aprendiz que fica remando com sua prancha pra lá e pra cá, e, quando finalmente consegue ficar de pé em alguma onda, o faz desajeitadamente e por apenas uns poucos segundos (mas ele acha que aquilo tudo durou uma eternidade...). A performance patética dá tempo suficiente para atrapalhar a diversão dos mais habilidosos e garantir para o prego alguns goles de água salgada acompanhados de novos apelidos pejorativos. Tive amigos que até preferiam aprender à noite, para não passar por tamanho ridículo.

Conto estas historinhas para fazer uma analogia com o "crowd" que está aí fora remando para pegar a "grande onda de Hokusai". Há ilustradores de todo tipo, diferentes bagagens e experiências, alguns bem equipados com suas "guns", enquanto outros agarram-se com fé às suas pranchinhas de isopor achando que vai dar pra brincar com elas. Só que, quando alguém decide ser profissional e lidar com o desafio de



RENATO ALARCÃO

RIO DE JANEIRO

ALARCAO@ALARCAO.COM.BR

WWW.RENATOALARCAO.COM.BR

conquistar clientes, interpretar textos, lidar pacientemente com as etapas de criação, entregar o prometido no prazo e receber seu merecido dinheiro, é bom compreender que essa atividade não é nenhuma brincadeira, e este mercado não é um mar para se enfrentar mal equipado.

No esporte, assim como na arte, é preciso talento para sair da tenebrosa área da "preguice". Talento, obviamente, não é uma qualidade irrelevante, mas sem a dedicação e o ambiente adequados é como uma semente de baobá na palma da mão e longe do solo e da rega constante. É a promessa de algo incrível, mas que não vai se concretizar.

A experiência de lidar de perto com estudantes dotados de todos os níveis de talento me fez chegar a algumas conclusões. Dentre elas, a mais frustrante é essa: por ser uma dádiva gratuita, conquistada sem esforço, o talento pode, infelizmente, vir acompanhado da preguiça e do terrível gene da procrastinação. Percebi também que os que mais se dedicam, os que têm a humildade de buscar conhecimento e orientação, os que leem, fazem cursos e praticam exaustivamente o refinamento da sua expressão, são justamente aqueles que conseguem conquistar seu espaço. Mas, convenhamos, isto não é novidade em profissão alguma!

Nestes anos dando aulas vi também coisas incríveis. A mais absurda delas: uma jovem talentosa que simplesmente desistiu de desenhar porque tinha medo de descobrir que não levava jeito para aquilo e "não tinha nenhum plano B para a vida". Havia ali um pânico que me parecia bastante irracional. Compartilhei a história (que é quase como o dilema de quem veio primeiro, o ovo ou a galinha) com uma amiga artista e esta me respondeu laconicamente: "meu caro, na vida, assim como na natureza e na arte, a seleção natural sempre impõe sua verdade: somente os mais fortes



permanecem. Eu não sofro nem um pouco com o caso dessa menina que é, afinal, uma a menos para competir comigo". O fato é que, se você não tiver um plano B, e, pior que isso, se adiar a tomada de qualquer decisão (para bem ou para mal) a vida mesma se incumbirá de fazer as escolhas por você, e isso vai se dar de maneira tão certa quanto o rio que conduzirá o bote para a cachoeira. É a sabedoria daquele samba do Zeca Pagodinho ("Deixa a vida me levar... vida leva eeu").

Viver de criar ilustrações exige qualidades que vão muito além do simples talento. Na esfera pessoal, é necessário trabalhar também a autoconfiança e a autoestima. Estes são atributos que nos ajudam, por exemplo, a dizer não a uma proposta ruim de trabalho, a pedir a revisão de um ou outro termo absurdo que determinado contrato propõe, e, não menos importante: a autoestima nos dá uma noção do quanto valem. Podem acreditar nisso, não há tabela oficial - ou oficiosa - de preços que ajude alguém a cobrar corretamente pelo seu trabalho se aquela pessoa achar que não merece, ou, ao menos, se não tiver argumentos para defender-se (e também ao seu trabalho) com o cliente.



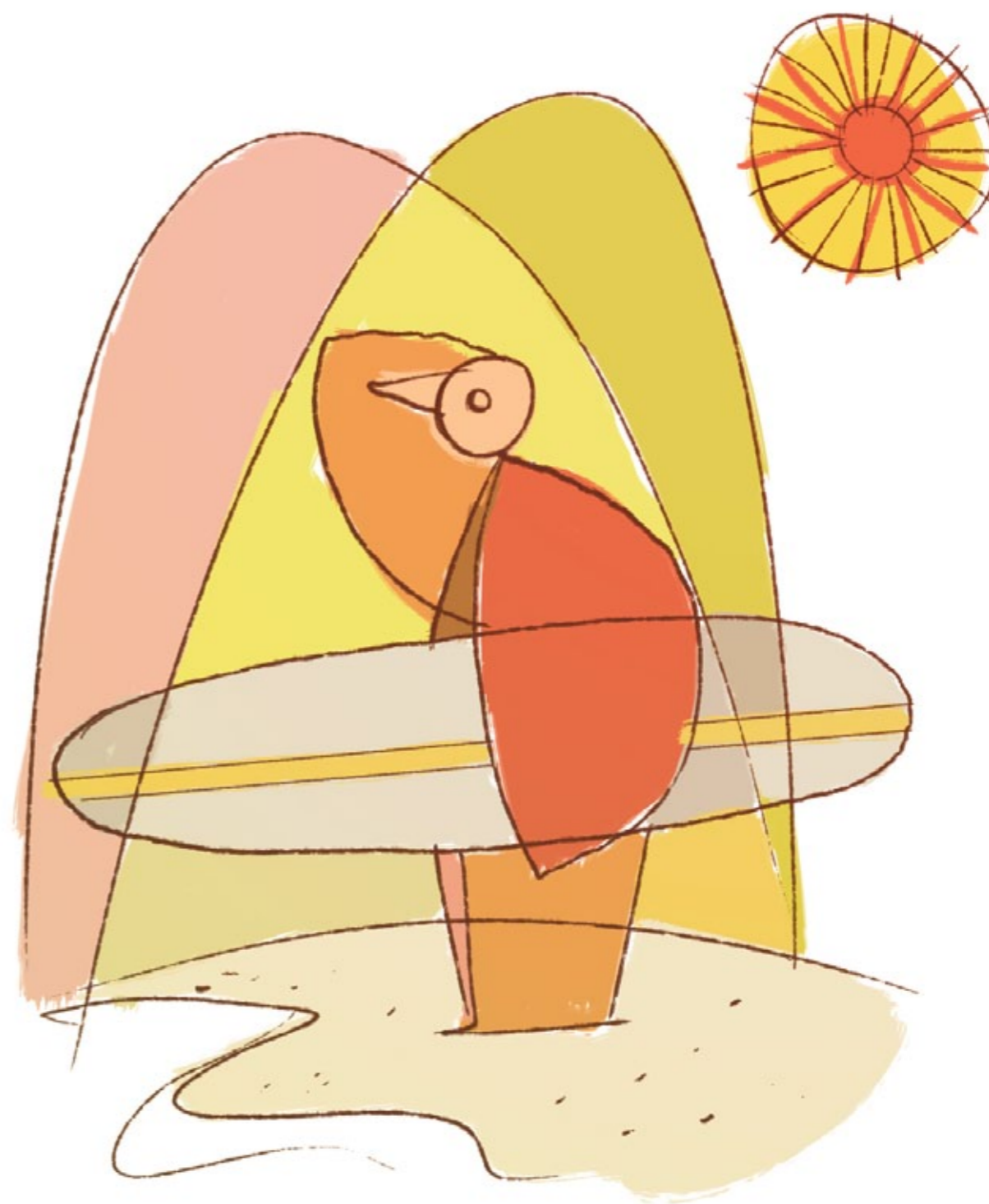
Sempre enfatizo a importância de compreender que, tão importante quanto um bom traço ou uma técnica impressionante, são as ideias, e igualmente a visão de que nossa arte é guiada também por objetivos concretos (comunicar, narrar, informar, vender ou decorar). A ilustração, hoje mais do que nunca, além de arte é também um negócio, não importando se você vai lidar com clientes ou viver apenas de seus projetos pessoais.

Costumo dizer que o mercado que temos hoje, com suas regras ou com seus vícios, é fruto do legado do trabalho e da atitude das gerações anteriores de profissionais. Que fique claro, portanto, que a cada contrato assinado, a cada cliente atendido, a cada sim e a cada não que dissermos, estaremos pavimentando o caminho profissional dos anos por vir. O caminho a ser trilhado por nós e todo o coletivo de ilustradores.

É comum que aprendizes, e mesmo ilustradores diletantes (não podemos chamá-los de profissionais), ignorem este lado "business" da atividade e entrem no mercado munidos apenas da vontade (às vezes desespero) de ver seus desenhos publicados a qualquer preço e em quaisquer condições. Ignoram que esta é uma atitude com poder não somente de deseducar os clientes e o mercado, mas que também tornam mais esburacada a estrada que conduz ao seu futuro da profissão.

Mas se até os pregos um dia aprendem a ficar de pé sobre suas pranchas, o mesmo pode acontecer com quem trabalha assim, não é verdade?

Particularmente, creio que, a esta altura da vida, voltar a surfar, ou melhor, começar a surfar, me faria um bem incrível.



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

<http://bernardofranca.com>

[alcantaraefranca@gmail.com](mailto:alcantaraefranca@gmail.com)

## ROSANA URBES

Uma das mais talentosas e conhecidas animadoras do Brasil, Rosana Urbes é ilustradora, animadora, storyboard artist, tendo trabalhado por mais de 6 anos para os Estúdios Walt Disney, em grandes produções como "Mulan", "Tarzan", "Lilo & Stitch" e "A Nova Onda do Imperador".

De volta ao Brasil, criou a RR Animação de Filmes e passou a desenvolver diversos projetos internacionais de animação, mantendo, em paralelo, seu trabalho com ilustração de livros, em especial os infantis.

Em 2010, lançou "Meu dia é assim", primeira publicação como autora, e em 2011 prepara sua estreia como diretora de cinema, com "Dona Guida", curta-metragem vencedor do Prêmio Estímulo da Prefeitura de São Paulo.

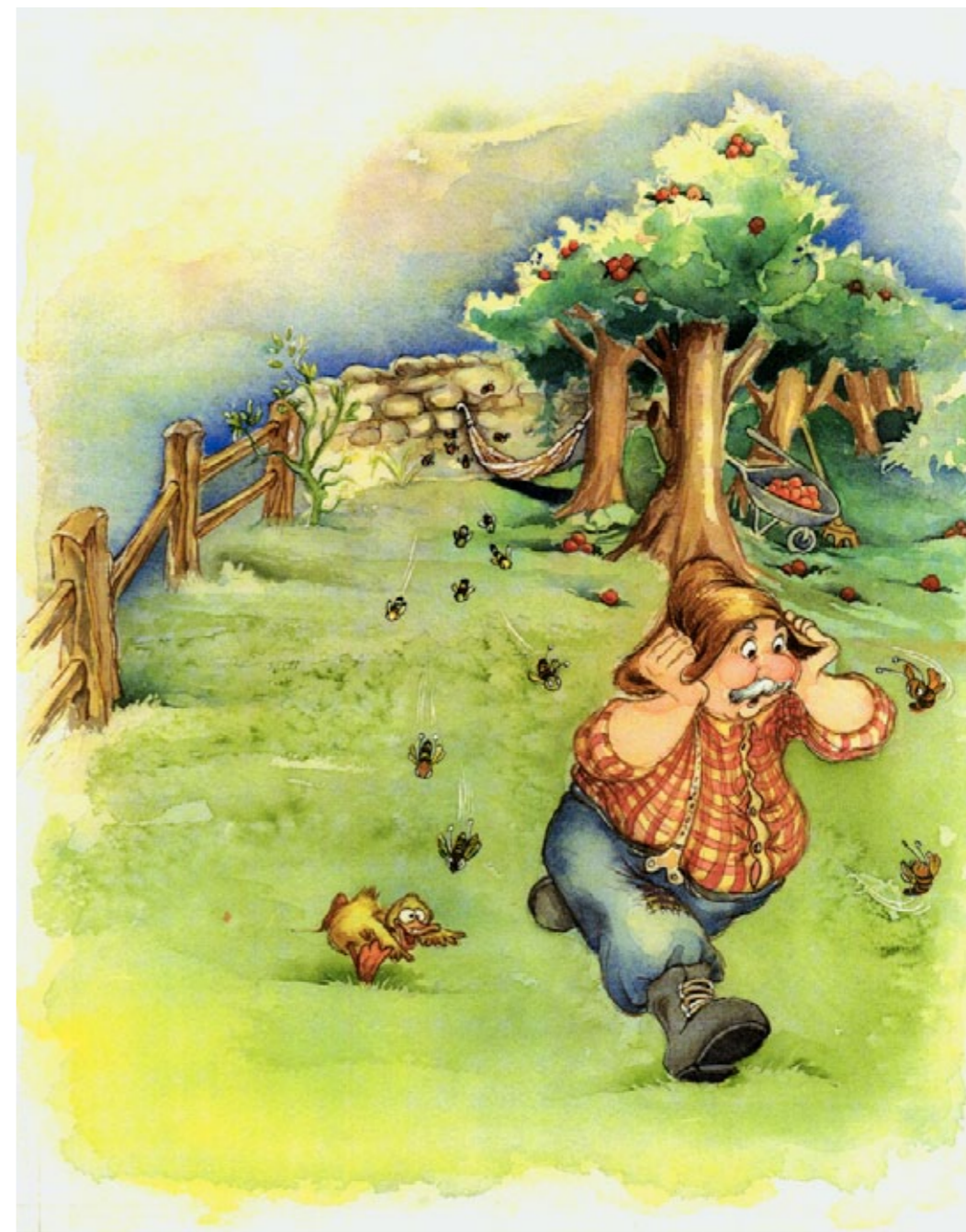


ROSANA URBES

SAO PAULO / SP

ROSANA@ROSANAURBES.COM

WWW.ROSANAURBES.COM



**Quando era adolescente você achava que tinha várias vocações, menos desenho, e seu primeiro trabalho como desenhista foi meio acidental. Como aconteceu?**

Meu primeiro sonho foi ser pianista. Depois bailarina e atriz.

Não sonhei ser desenhista. O desenho era uma propriedade minha. Ninguém precisava me deixar sê-lo.

Eu desenhava porque gostava, e, como eu gostava, era fácil pra mim. Eu era a

criança que a professora chamava pra desenhar na lousa. Lembro também da minha irmã mais velha paparicar meus desenhos, especialmente um de moças brincando de rodas: porque aos 6 ou 7 anos desenhei, num ângulo de 3/4 plongê, moças de mãos dadas brincando de rodas, e, como elas eram de figura de palito, sim, mas um palito meio recheado, minha irmã achou o máximo.

E eu também acho: não saberia fazer aquele desenho hoje em dia.

## 2 Mas teve alguma influência da família no desenho?

Meu pai era retocador de fotolito e desenhava lindamente. Lembro de um desenho que ele fez na primeira página do meu primeiro caderno de escola: um baú cheio de tesouros numa praia, feito com caneta bic, cheio de detalhes.

Lembro de olhar muito para aquele desenho. E de encher depois o caderno de florzinhas em meio a tabuadas.

Minha irmã também desenha muito bem. Lembro de um caderno dela, cheio de hippies com símbolos da paz na testa, e de um texto dela que dizia que Jesus Cristo tinha sido hippie (fui irmã caçula de uma hippie e um testemunha de Jeová. E filha de pai ateu e mãe católica. Cresci achando que era tudo verdade).

Então, enquanto eu sonhava com profissões mais glamurosas, (e em meio a esse caos, rs!) eu desenhava.

Meu pai, percebendo isso, me pôs numa escola de desenho. Estudei alguns meses e deixei de ir, porque não podíamos mais pagar.

Minha professora, Mariza, ofereceu então me ensinar pintura a óleo de graça nas férias, porque ela estaria na escola. Lembro que passei o mês pintando um veleiro no cais, super realista, cópia de fascículo de pintura.

Como eu achei que faria um daqueles por mês, assim que secou, vendi para uma vizinha. Foi nesse mês que o dono da escola, Luis Huertas, me ofereceu trabalho na secretaria em troca de continuar estudando. Topei.



## 3 E deu certo?

Como secretária, eu passava as tardes pintando - mas nunca mais um veleiro... :o(

Um belo dia, o Luis Huertas apareceu, de surpresa, e encontrou a mesa cheia de água e aquarelas em meio a recibos de mensalidades.

Ele olhou, olhou, e, no momento que eu esperava que ele fosse me jogar pela

janela, ele disse: "Rosanita, eu tenho uma turma que só tem professor de desenho técnico e preciso de alguém pra dar aula de desenho à mão livre. Você gostaria de dar aula em vez de trabalhar na secretaria?"

O resultado disso foi que eu não voei pela janela, e que, talvez esse tenha sido o momento a me mostrar que o desenho poderia ser uma profissão para mim, e me trazido até aqui.





**4 E mais tarde, como se deu sua formação artística?**

Minha formação artística ainda está por acontecer. A escola foi um grande início.

Dali eu passei a ilustrar, fiz layouts para agência de publicidade, direção de arte no jornal Folha da São Paulo, e desenho de moda para uma revista chamada "Trends".

Depois descobri a animação, que deu um novo giro na minha cabeça. Eu era cinéfila, frequentadora de cineclubes. Via todos os filmes de arte, e, nesse tempo, descobri e me apaixonei por animação experimental.

Norman MacLaren, Bruno Bozzetto e afins. Assistia "Lanterna Mágica", na TV Cultura, como quem vê a novela das 8... rs. Mas não imaginava que isso pudesse ser feito no Brasil.

Foi numa palestra de um animador da Disney que eu primeiro tive contacto com o processo da animação, e de onde saiu meu primeiro trabalho em animação, na HGN.

Em todos os trabalhos que fiz, aprendi muito. Amigos ilustradores(as) e animadores(as) são extremamente generosos em partilhar suas descobertas e seus conhecimentos.

Éramos (somos ainda) uns Dom Quixotes trocando dicas de técnicas de pintura e de teorias do movimento.

Eu aprendi assim e continuo aprendendo. Cada novo trabalho que eu faço, seja livro ou animação, eu começo zerada. A sensação é de que eu nunca fiz aquilo na vida.

**5 Você tem um grande interesse por livros infantis, e já ilustrou vários. Para você, qual o diferencial em ilustrar livros infantis em relação a outros gêneros?**

Dos movimentos artísticos sou fã do Dadaísmo, do Surrealismo e do Manifesto Antropofágico (esteticamente gosto do Impressionismo, porque sou míope). Daí o gosto por fazer livros infantis.

Na verdade, vejo os livros infantis como pequenos filmes de animação: Contamos uma estória, criamos personagens, cenários...mas, por serem projetos menores do que os filmes, existe neles uma grande liberdade de experimentação.

E gosto de desenhar para crianças por que elas tem encanto pelos desenhos. Por que elas não sabem ainda o que é fantasia e o que é realidade. Os adultos acham que sabem.



**6 Seu primeiro livro autoral infantil é parte de um projeto com o objetivo de formar futuros leitores. Como vê de forma global esse mercado?**

Como sou míope, "ver" de forma global é difícil pra mim, rsrsrs. É certo que estamos formando futuros leitores (reais, além dos virtuais).

Que tamanho de mercado teremos para eles não ousou prever, mas eu vejo uma retomada da vida analógica por uma parte da sociedade acontecendo (os românticos, basicamente).

Costumo dizer que o meu estúdio está virando um gueto dos antiquados: são pessoas que gostam de pintar com

materiais porque gostam do cheiro da tinta, que animam ou querem animar 2D, porque é mágico, apesar de insano (e é) e que, embora adolescentes, se recusam a ter, ou já excluíram, seus perfís do Facebook (minha sobrinha de 22 anos fez isso a semana passada).

Tudo bem que daqui a pouco ela faça outro perfil. A revolução acontece em camadas.

As comunidades do olho no olho, beijo, abraço e aperto de mão, estão em toda parte, em grupos no Orkut, no Facebook, em blogs, (rs), no barzinho da esquina e nos retiros espirituais.



**7 Acha que esse objetivo, de formar futuros leitores, tem se cumprido?**

As pessoas que fazem livros (e as que consomem) são apaixonadas por livro. Elas correm os quatro cantos do Brasil, e do mundo, em palestras, divulgação, contação de histórias.

Como qualquer coisa feita com amor rende frutos (até bolinho de chuva), sei que esse objetivo tem se cumprido.

Cresci numa família que me fez acreditar que Deus existe e não existe ao mesmo tempo, e que Jesus Cristo foi testemunha de Jeová e foi hippie também. Então hoje acredito que os livros reais e os digitais, e a animação tradicional 2D, digital 2D e 3D, coexistirão.

**8 Você trabalhou por 6 anos na Disney, trabalhando em grandes produções. Dessa fase, quais foram as maiores experiências que tirou?**

Basicamente, a grande experiência é a humana. Um filme de animação de longa metragem é um sonho coletivo que se forma lentamente, no decorrer de, em média, dois anos. Nesse tempo, as pessoas se transformam em uma graaaande e estranha família.

Mulan foi o primeiro filme do estúdio da Flórida, e veio gente do mundo todo ajudar a fazê-lo (imagine a logística envolvida para que todos, loucos e temperamentais, numa torre de babel, fizéssemos o mesmo filme). O estúdio tinha 3 produtores pra cada animador... rsrs.





9 **Com uma “família” desse tamanho é natural que nem tudo corra bem, não?**

No final da produção estávamos exaustos. Desenhos, desenhos, miles de desenhos. Ninguém mais lembrava o que estava fazendo lá.

Comecei a andar pelo estúdio dizendo que não tinha filme nenhum, que estávamos presos lá fazendo desenhos para não ver a grande conspiração.

Muita gente começou a considerar essa possibilidade comigo... rsrs.

Porém, com todas as intempéries, a experiência de ver o filme na premiere, ao lado dos seus amigos e algozes, sabendo quem desenhou as cenas,

lembrando da situação de cada cena, os atritos e reconciliações, e ver o que sai no final, é impagável. Eu faria tudo de novo. Minto. Não, faria sim... rsrsrs

10 **Hoje você tem uma produtora de desenho animado, que inclusive dá apoio à Disney. Como vê o atual mercado de desenho animado?**

Estamos na aurora do desenho animado no Brasil. Acredito que faremos descobertas incríveis.

A tecnologia foi a grande facilitadora da expansão da animação autoral no Brasil e no mundo. E também de grandes produções, como as séries de TV, por exemplo. É um mercado que cresce, vertiginosamente.



**11** *Você tem um interesse muito grande por anatomia. Algum motivo em especial?*

Sim, eu gosto de gente... rs! Anatomia é um estudo que eu faço há anos, e sempre tem o que aprender.

Em animação, especialmente de personagem, é primordial, porque temos que desenhar esse personagem se movimentando no espaço.

E por mais estilizado que seja o design, sua estrutura e atuação no espaço só será crível se o artista tiver uma base sólida de compreensão (e tradução em linhas) do mundo tridimensional.



44a

**12** *A partir desse interesse você criou oficinas de desenho com modelo vivo que desenvolveu quando trabalhou na Disney. Qual a importância das oficinas?*

Sim, as oficinas de modelo vivo são muito importantes pra mim, basicamente porque, embora já estivesse no meu terceiro filme na Disney, foi nessas oficinas que eu descobri o jeito de desenhar que eu passei a chamar de meu, e pelo qual as pessoas me reconhecem, que é esse traço orgânico, essa estilização mezzo desestruturada, mezzo fluída, da anatomia (bom lembrar que meu traço é orgânico pra combinar com meu gosto pelo analógico).

**13** *E qual o diferencial dessas oficinas?*

O diferencial dessas oficinas, especificamente, é que elas têm uma variedade de recursos que experimentamos nas sessões, muitos deles baseados no método do Nicolaides, que é sensacional, mas que precisa ser adaptado para os nossos dias (ele desenvolveu esse método nos anos 30, quando as pessoas eram bem menos ansiosas... rsrs).



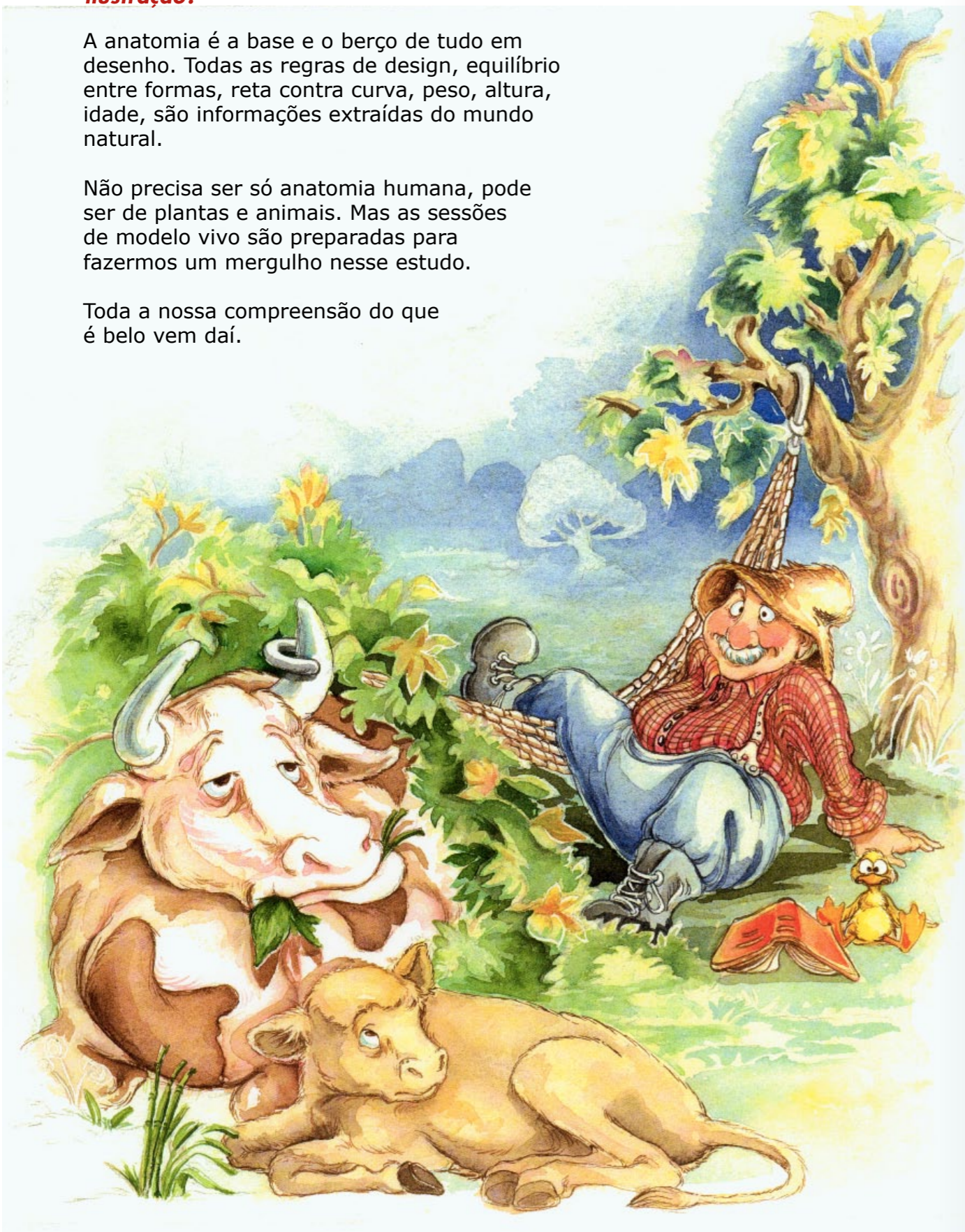
44b

14 **Como o conhecimento de anatomia pode influenciar todo o restante, na ilustração?**

A anatomia é a base e o berço de tudo em desenho. Todas as regras de design, equilíbrio entre formas, reta contra curva, peso, altura, idade, são informações extraídas do mundo natural.

Não precisa ser só anatomia humana, pode ser de plantas e animais. Mas as sessões de modelo vivo são preparadas para fazermos um mergulho nesse estudo.

Toda a nossa compreensão do que é belo vem daí.



### 15 **Quais são seus projetos futuros?**

Agora trabalho em Guida, meu projeto de curta metragem em animação que ganhou o prêmio-estímulo deste ano.

Não quero nem lembrar que tenho outros projetos.

Não sei como fazê-los. Parece que nunca animei, nem desenhei, na vida. Escrevo do fundo do calabouço. Mas creio em Deus pai e mãe, em Marx e em Jesus Cristo Super Star que tudo vai dar certo... rsrs





47a



47b

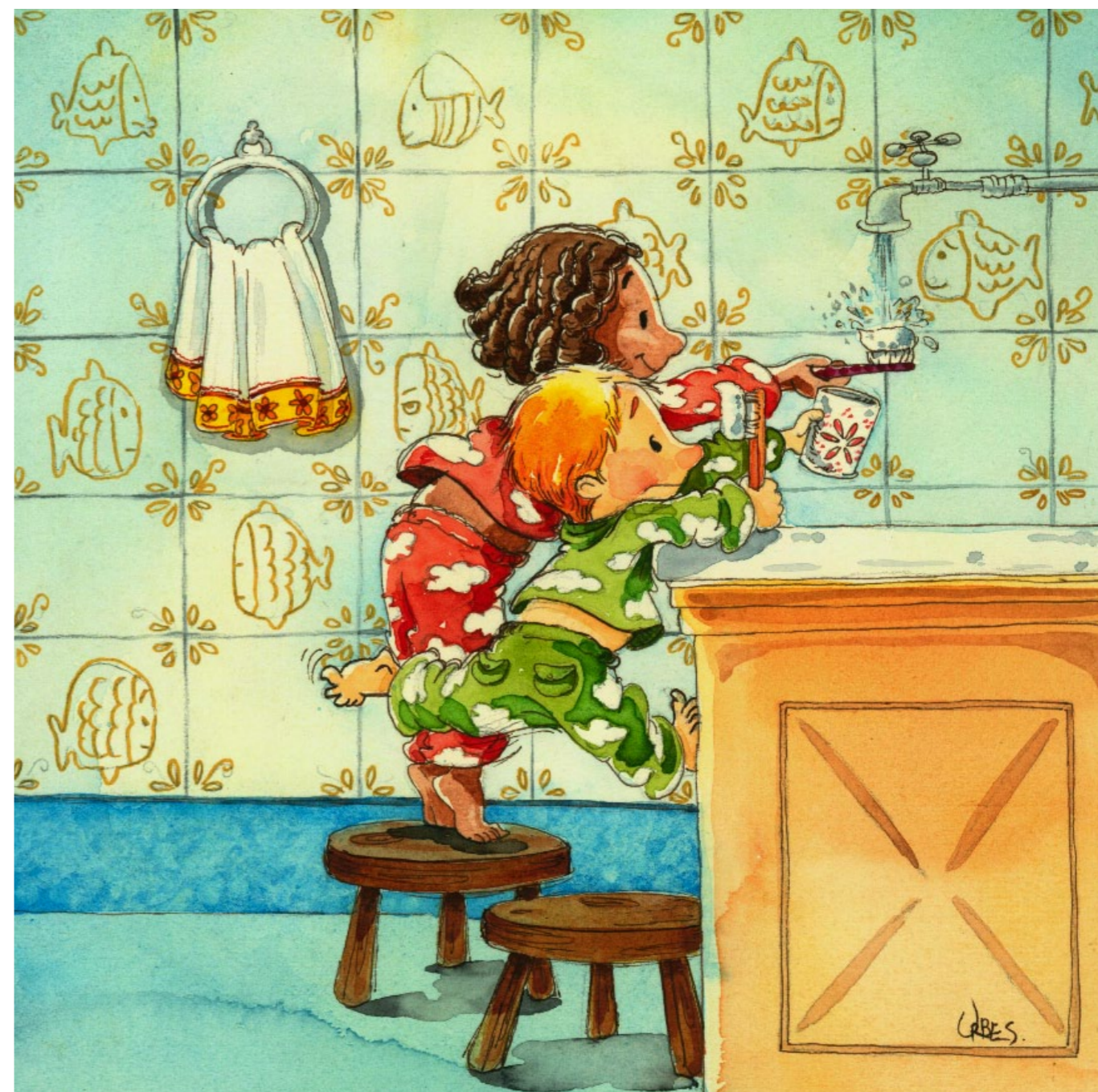


48a



48b







MÁRCIA SZÉLIGA

CURITIBA / PR

MARCIASZELIGA@GMAIL.COM

HTTP://SZELIGA.MULTIPLY.COM



© Márcia Széliga

55a



55b



DERECK

TERESINA / PI

DERECKARTS@MSN.COM

[HTTP://DESENHOSELVAGEM.BLOGSPOT.COM](http://dezenhoselvagem.blogspot.com)





53a



53b



**ALCIDES BURN**  
RECIFE / PB  
ALCIDESBURN@YAHOO.COM.BR  
WWW.THEBURNART.BLOGSPOT.COM





**SAMUEL SANTOS**

RIBEIRÃO PRETO / SP

SAMUELSANTOS@YAHOO.COM.BR

[HTTP://WWW.WIX.COM/SAMUELSANTOS/PORTIFOLIOSAMUCA](http://www.wix.com/samuelrsantos/portifoliosamuca)

56a



56b





57a



57b



LAERTE SILVINO

RECIFE / PE

LAERTESILVINO@GMAIL.COM

WWW.LAERTESILVINO.COM.BR

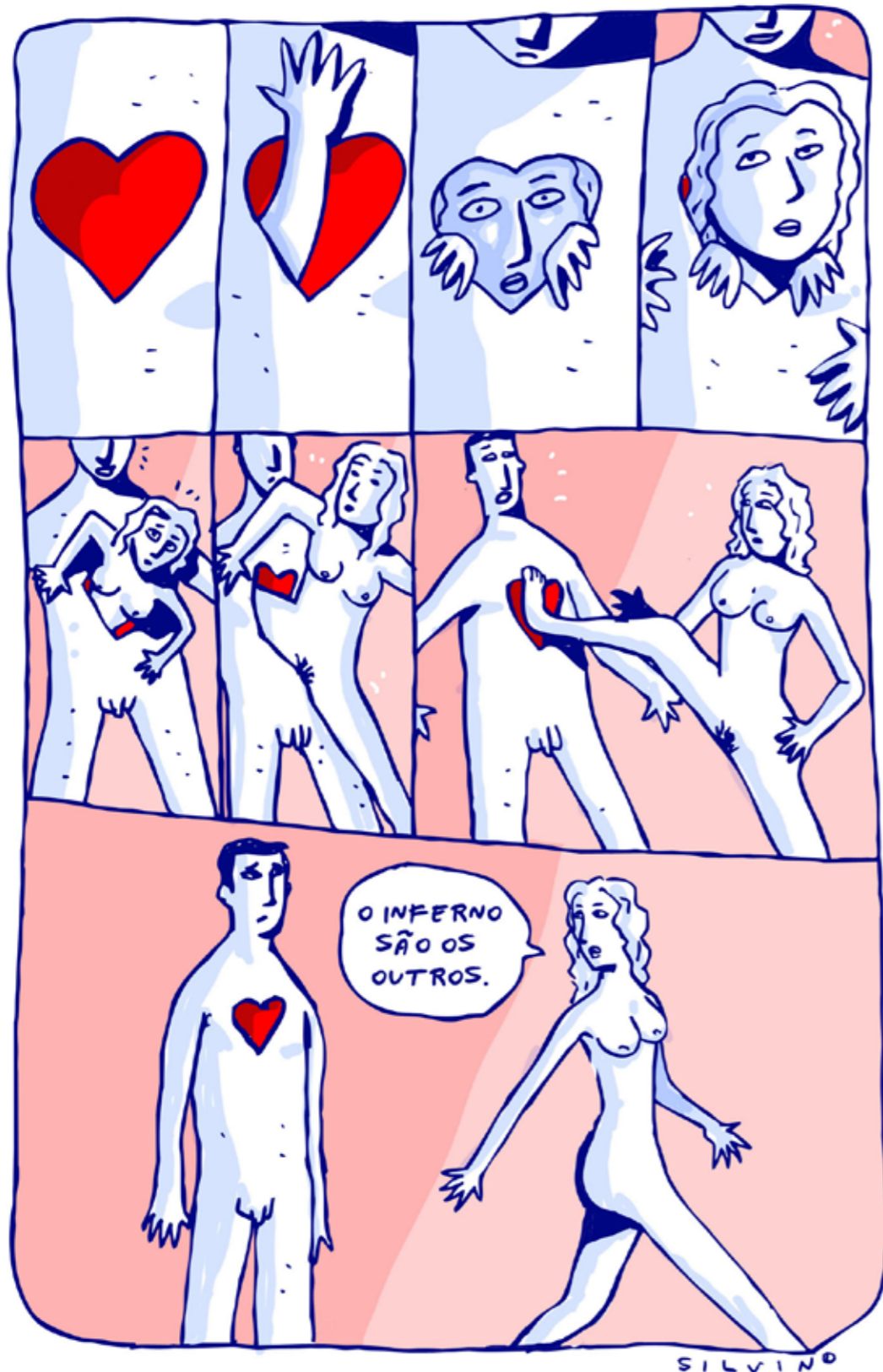
58a



58b



L' ENFER CE SONT LES AUTRES



# espaço aberto

## Como participar

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

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

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

ESPAÇO ABERTO, a sua entrada na Revista Ilustrar.



## PINTANDO E BORDANDO



Simplemente incríveis os retratos realistas que a artista Casey Cavaglia faz usando apenas linha e agulha, com bordados impressionantes e imensamente trabalhosos (cliquem em cada obra e não deixem de ver os detalhes):

<http://www.caycezavaglia.com>

## ENTREVISTA COM STEVE JOBS

Há pouco mais de um mês que Steve Jobs faleceu, inúmeras homenagens surgiram de todos os lados, merecidamente, a esse que foi um dos maiores gênios da atualidade.

O site All Things D8 entrevistou Steve Jobs no final de 2010 em uma longa entrevista com mais de 1h30 de duração, onde Steve Jobs fala um pouco sobre tudo.

Oportunidade para conhecer um pouco mais sobre ele, na primeira pessoa:

<http://tinyurl.com/5vhp42r>



## DESASTRES DO PHOTOSHOP



Já faz um bom tempo que a empresa americana de toy art Yamato Toys USA tem produzido figuras inspiradas em desenhos de vários ilustradores, entre eles Luis Royo.

No entanto, entre as figuras lançadas com a ajuda de Royo, uma chamou muito a atenção e causou algum burburinho no mercado, devido à beleza e ao imenso realismo da figura. Super!

<http://www.yamatotoysusa.com/page.cfm/906>

## MUSEU ON LINE



Vincent Van Gogh



Fernando Botero



Claude Oscar Monet



Pierre Auguste Renoir



Rembrandt Van Rijn



Gustav Klimt



William-Adolphe Bouguereau



Joseph Mallord William Turner



Paul Cezanne

O My Studios criou aquele que eles dizem ser o maior museu de arte on line do mundo, com mais de 5 mil artistas e mais de 100 mil obras expostas.

Uma enorme fonte de pesquisa bem organizada, onde se pode procurar pelo conjunto da obra de um artista pelo nome ou pela obra:

<http://www.mystudios.com/artgallery>

# Links de importância

- **GUIA DO ILUSTRADOR - Guia de Orientação Profissional**  
[www.guiadoilustrador.com.br](http://www.guiadoilustrador.com.br)
- **ILUSTRAGRUPO - Fórum de Ilustradores do Brasil**  
<http://br.groups.yahoo.com/group/ilustragruppo>
- **SIB - Sociedade dos Ilustradores do Brasil**  
[www.sib.org.br](http://www.sib.org.br)
- **ACB / HQMIX - Associação dos Cartunistas do Brasil / Troféu HQMIX**  
[www.hqmix.com.br](http://www.hqmix.com.br)
- **UNIC - União Nacional dos Ilustradores Científicos**  
<http://ilustracaocientifica.multiply.com>
- **ABIPRO - Associação Brasileira dos Ilustradores Profissionais**  
<http://abipro.org>
- **AEILIJ - Associação de Escritores e Ilustradores de Literatura Infantil e Juvenil**  
[www.aeilij.org.br](http://www.aeilij.org.br)
- **ADG / Brasil - Associação dos Designers Gráficos / Brasil**  
[www.adg.org.br](http://www.adg.org.br)
- **ABRAWEB - Associação Brasileira de Web Designers**  
[www.abraweb.com.br](http://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.cbsp.com.br](http://www.cbsp.com.br)
- **TUPIXEL - Maior banco de dados de ilustradores do Brasil**  
[www.tupixel.com.br](http://www.tupixel.com.br)



Dia 1 de Janeiro tem mais... dia 1 é dia de Ilustrar



# Quer acompanhar a Revista Ilustrar mais de perto?

Receba detalhes da produção e informações extras sobre ilustração, arte e cultura, acompanhando a revista de três formas diferentes na internet:

- **Twitter:** [revistailustrar](#)
- **Facebook:** [Revista Ilustrar](#)
- **Orkut:** [comunidade Revista Ilustrar](#)



Uma produção



[www.referencepress.com](http://www.referencepress.com)

<http://referencepress.blogspot.com>

[www.revistailustrar.com](http://www.revistailustrar.com)