

Magazine

ilustrar

ILUSTRAÇÃO • ARTE • DESIGN

34 / 2013

www.ilustrarmagazine.com

Rayner Alencar,
Felipe Massafra,
Orlando Pedroso,
Osnei Rocha,
Kim Jung-Gi



Editorial

Tudo novo...

A Revista Ilustrar entra numa nova fase e volta cheia de novidades, dessa vez nela própria:

- mudança de nome, que agora passa a se chamar **ILUSTRAR MAGAZINE**.
- mudança de site, muito melhor e mais bem organizado, e com novo endereço: www.ilustrarmagazine.com
- mudança de e-mail da revista: ilustrarmagazine@gmail.com
- mudança também no site da Reference Press, onde o endereço ganhou um hífen e ficou: www.reference-press.com
- mudança também no conteúdo do site, que além de muito mais bonito entre outras coisas também inaugura a sua nova galeria de arte para venda de originais, algo que desejávamos há bastante tempo.

Além disto tudo, a Ilustrar vem com um novo concurso para a produção de sua próxima capa, fiquem atentos aos prêmios!

E como é frequente, nesta edição temos a presença de ilustradores do mais alto nível. Na seção Portfolio, o iniciante mas cheio de talento Rayner Alencar, e no passo a passo o renomado ilustrador Felipe Massafera trás uma arte do Super Homem feita para uma capa da DC Comics.

A seção Entrevista trás um grande veterano da ilustração, Osnei Rocha, e a coluna Opinião trás novamente Orlando Pedroso, falando sobre como tratar o próprio trabalho. E temos também a seção Espaço Aberto, trazendo sempre novos talentos.

E para fechar, excepcionalmente nesta edição fundimos a seção Sketchbook com a seção Internacional, trazendo o grande artista sul coreano Kim Jung-Gi, em uma extensa e impressionante mostra de seus trabalhos.

Espero que gostem!



Ricardo Antunes

São Paulo / Lisboa

ricardoantunesdesign@gmail.com

www.ricardoantunes.com



Nesta edição

| | |
|----------------------------------|----|
| • EDITORIAL: | 2 |
| • PORTFOLIO: Rayner Alencar | 4 |
| • INTERNACIONAL: Kim Jung-Gi | 15 |
| • STEP BY STEP: Felipe Massafera | 42 |
| • OPINIÃO: Orlando Pedroso | 48 |
| • ENTREVISTA: Osnei Rocha | 49 |
| • CONCURSO | 60 |
| • ESPAÇO ABERTO | 62 |
| • CURTAS | 71 |
| • LINKS DE IMPORTÂNCIA | 72 |

Ficha técnica

ENDEREÇO DO SITE: www.ilustrarmagazine.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: **Ricardo Antunes** - ricardoantunesdesign@gmail.com

COLABORARAM NESTA EDIÇÃO:

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

ILUSTRAÇÃO DE CAPA: **Rayner Alencar** - <http://rayneralencar.blogspot.com>

PUBLICIDADE: ilustrarmagazine@gmail.com

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

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

Já à venda a coleção

SKETCHBOOK experience

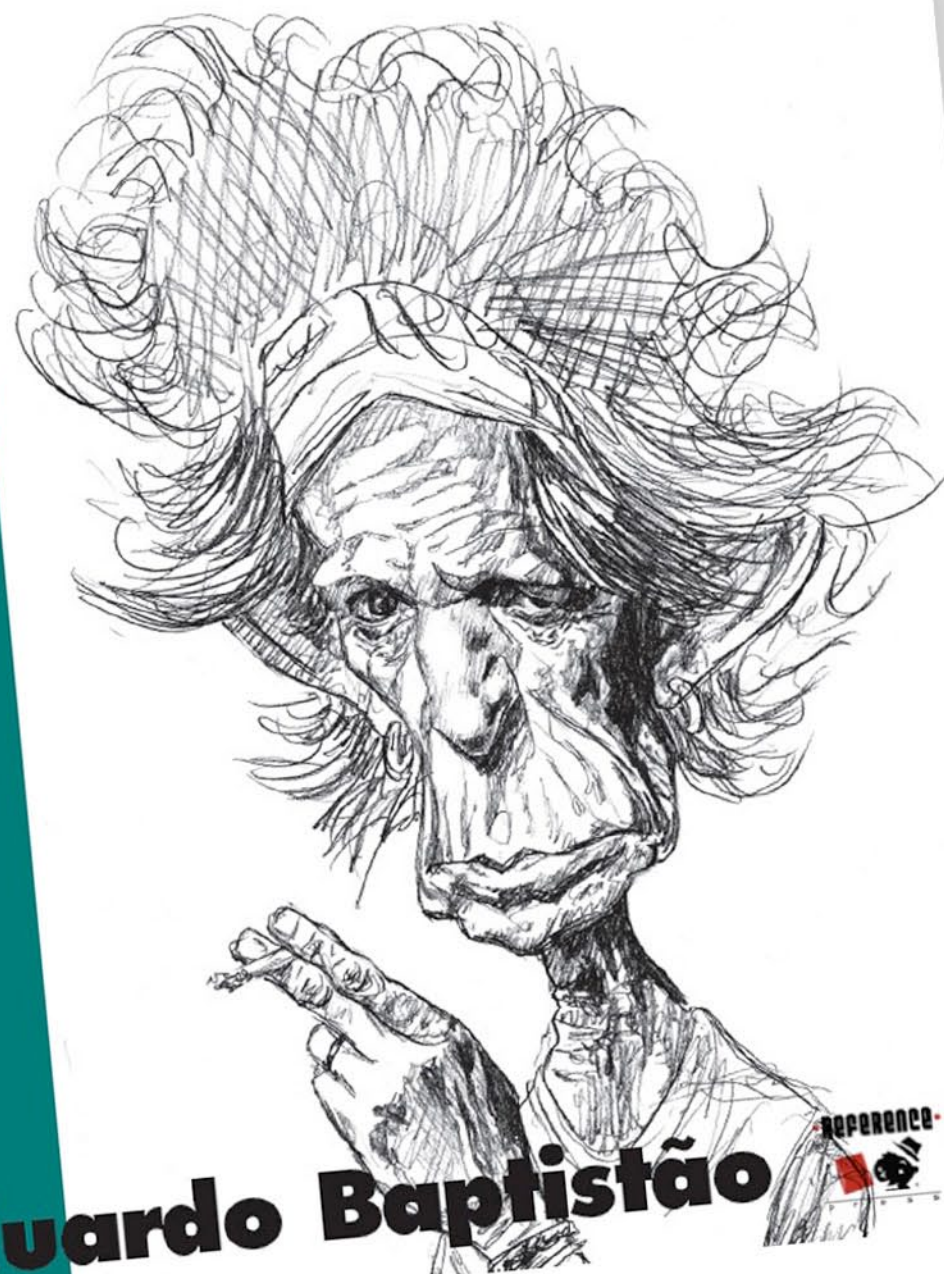
A maior coleção de sketchbooks com os melhores artistas do mercado! Um material único e imperdível, à venda apenas na loja da Reference Press:

www.reference-press.com

Ou acesse o nosso blog para mais informações: referencepress.blogspot.com

Reference Press. A sua referência em arte.

À venda somente na Reference Press!



Eduardo Baptista

SKETCHBOOK
experience

Benicio



SKETCHBOOK
experience

Orlando



SKETCHBOOK
experience

Roger Cruz



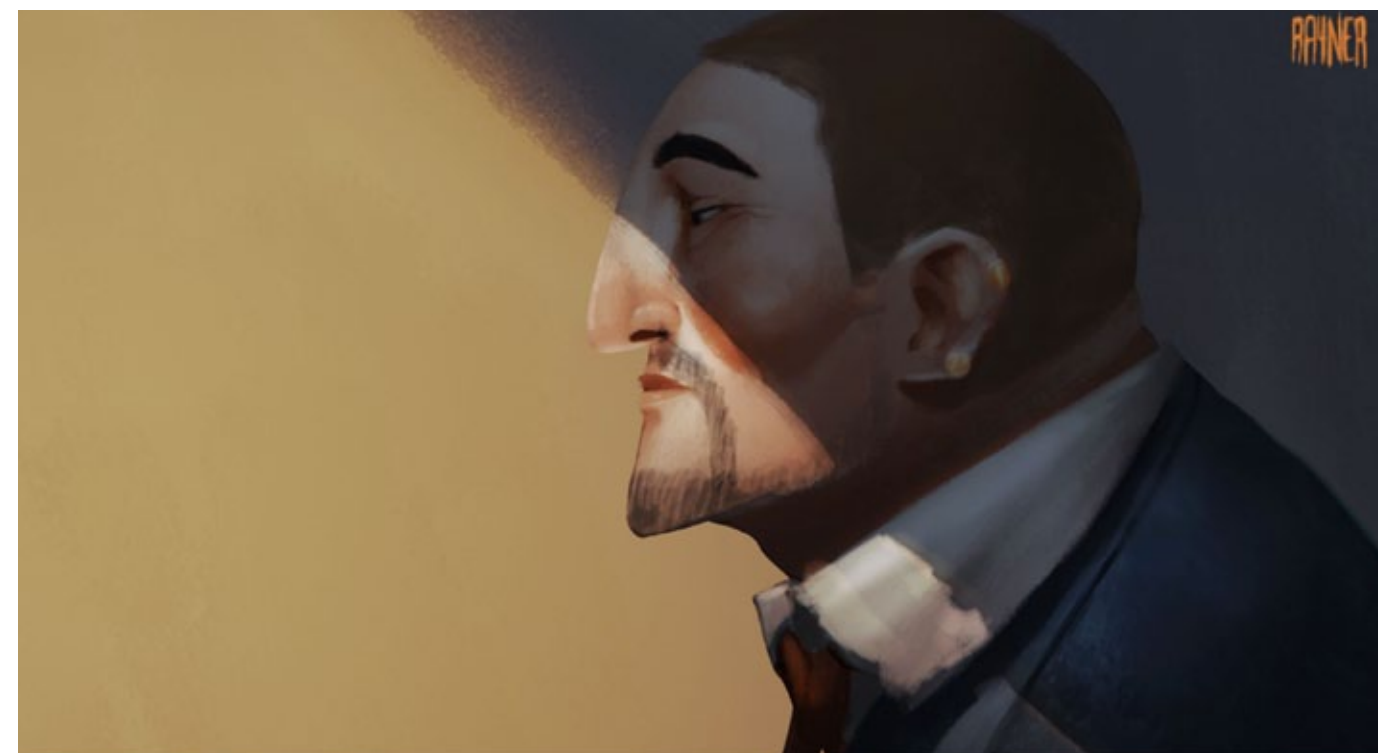
RAYNER ALENCAR



Vivendo e trabalhando em Brasília, Rayner Alencar faz parte da novíssima geração de ilustradores que acabaram de entrar no mercado.

Trabalhando há apenas 2 anos, já tem dado provas do seu talento como ilustrador, em especial na área de character design, onde ele foi muito influenciado pelos desenhos animados japoneses.

A seguir, uma série de trabalhos para conferirmos tudo o que Rayner vem fazendo.



O COMEÇO

Me interessei por desenho bem cedo, acho que eu ainda tinha uns 6 anos de idade. Mas qual criança com esta idade não gosta de desenhar?

Acho que comecei a desenhar mesmo no fim do meu ensino fundamental. Eu tinha uns 13 anos quando conheci um estúdio de ilustração aqui em Brasília, chamado Estúdio Gurei.

Foi a primeira vez que eu tive contato direto com a área, me interessei muito e comecei a frequentar o lugar com uma certa regularidade, e sempre que podia eu dava uma passadinha lá. De tanto que ia certa vez até cheguei a fazer um freelance nesse estúdio.

Terminei o ensino médio e passei no vestibular para Contabilidade na UnB (Universidade de Brasília).

Fiz um semestre de curso e então larguei para me focar no que eu realmente gostava de fazer e me destacava mais do que a contabilidade.



Rayner Alencar

Brasília - DF

rayner.bebop@gmail.com

<http://rayneralencar.blogspot.com>



5a

COMEÇO PROFISSIONAL

Estavam precisando de alguém no estúdio e eu me ofereci, fui contratado e estou lá há cerca de 2 anos. Aprendi bastante nesse meio tempo. Tenho muito a agradecer ao Gleydson (dono do Estúdio Gurei), que foi quem me deu a oportunidade de trabalhar com o que eu mais amava e sempre me apoiou no que eu precisei.

Com o desenvolvimento fiz trabalhos didáticos para editoras como a Moderna e a Positivo, editoriais para a Abril, participei de desenvolvimento de personagens para animações, e fiz freela até pra Warner (quem diria, hehe).

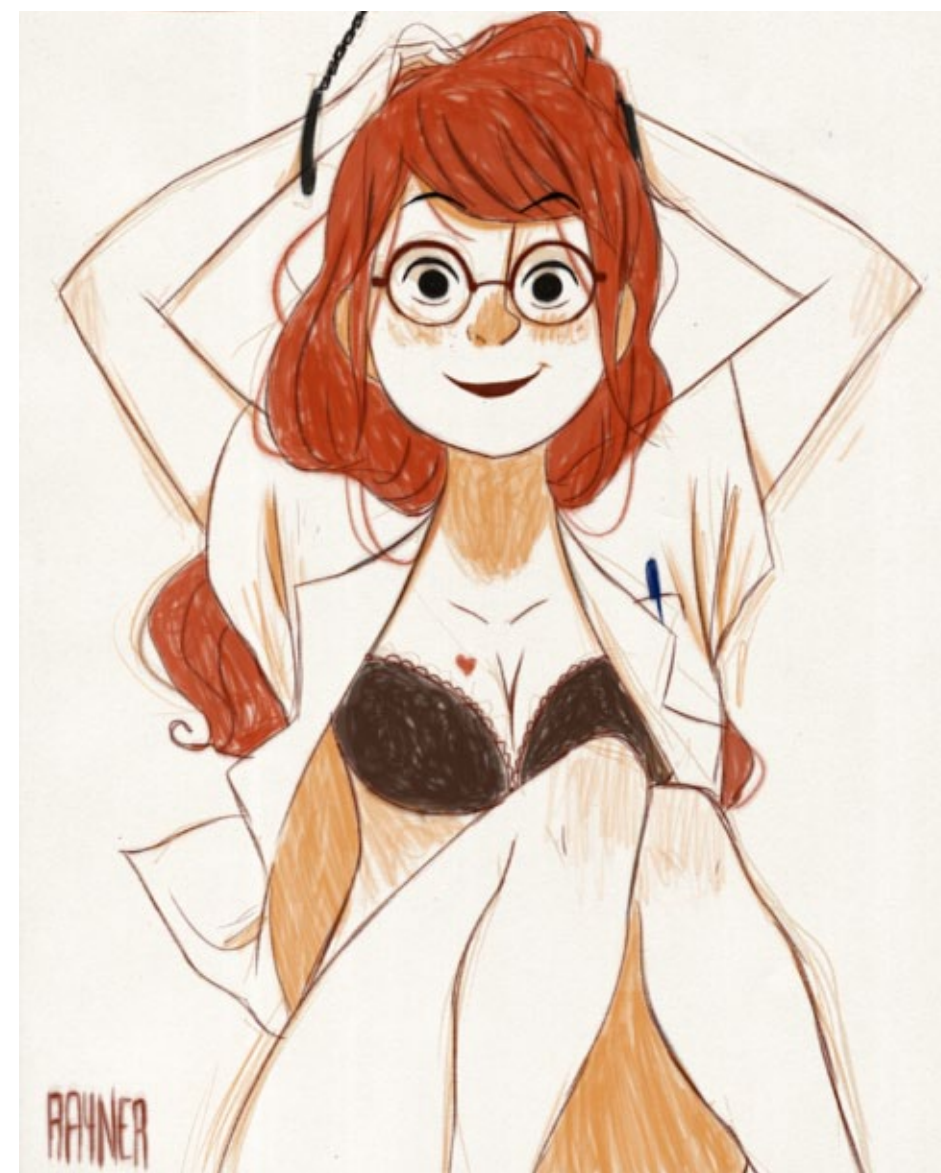
PRINCIPAIS INFLUÊNCIAS

Putz, a maioria dos ilustradores que eu conheço costumam começar por causa do interesse pelos quadrinhos. Mas eu nunca tive muito interesse.

Minha influência e motivo de desenhar sempre foi a animação!

Principalmente dos animes Koji Morimoto, Miyazaki, Masaaki Yuasa e dos concepts do Carter Goodrich, Nicolas Marlet e Ryan Lang.

Como dá para se perceber, todo mundo no ramo da animação, de uma forma ou de outra.



5b

CHARACTER DESIGN

O maior desafio como character design e a maior dificuldade na criação de um personagem é, na minha opinião, fazer algo completamente "novo".

Claro que na ilustração você tem que criar coisas novas, mas a ilustração é como uma escrita. A principal função dela é passar uma mensagem.



6a

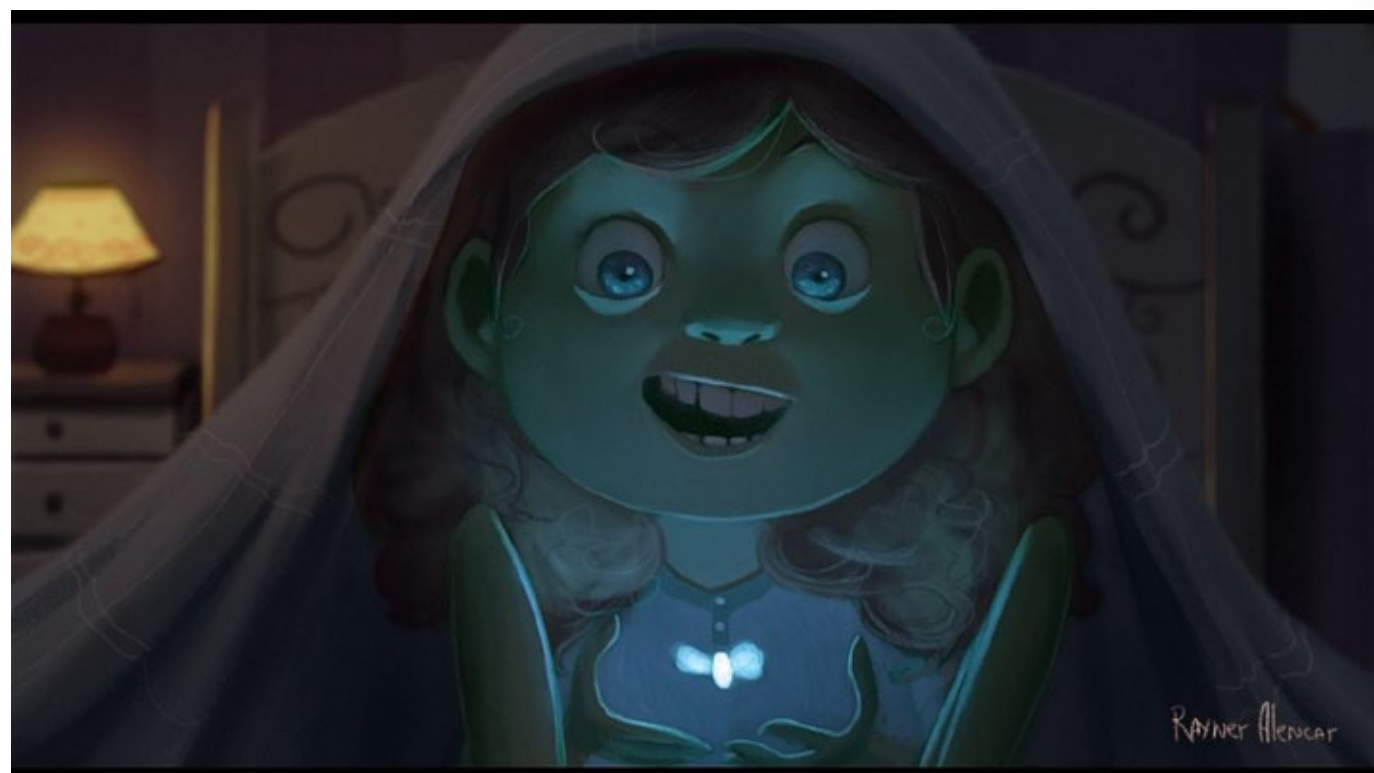
ANIMAÇÃO JAPONESA

Não tenho a menor dúvida sobre as influências que eu tive, que vêm sobretudo dos desenhos animados japoneses.

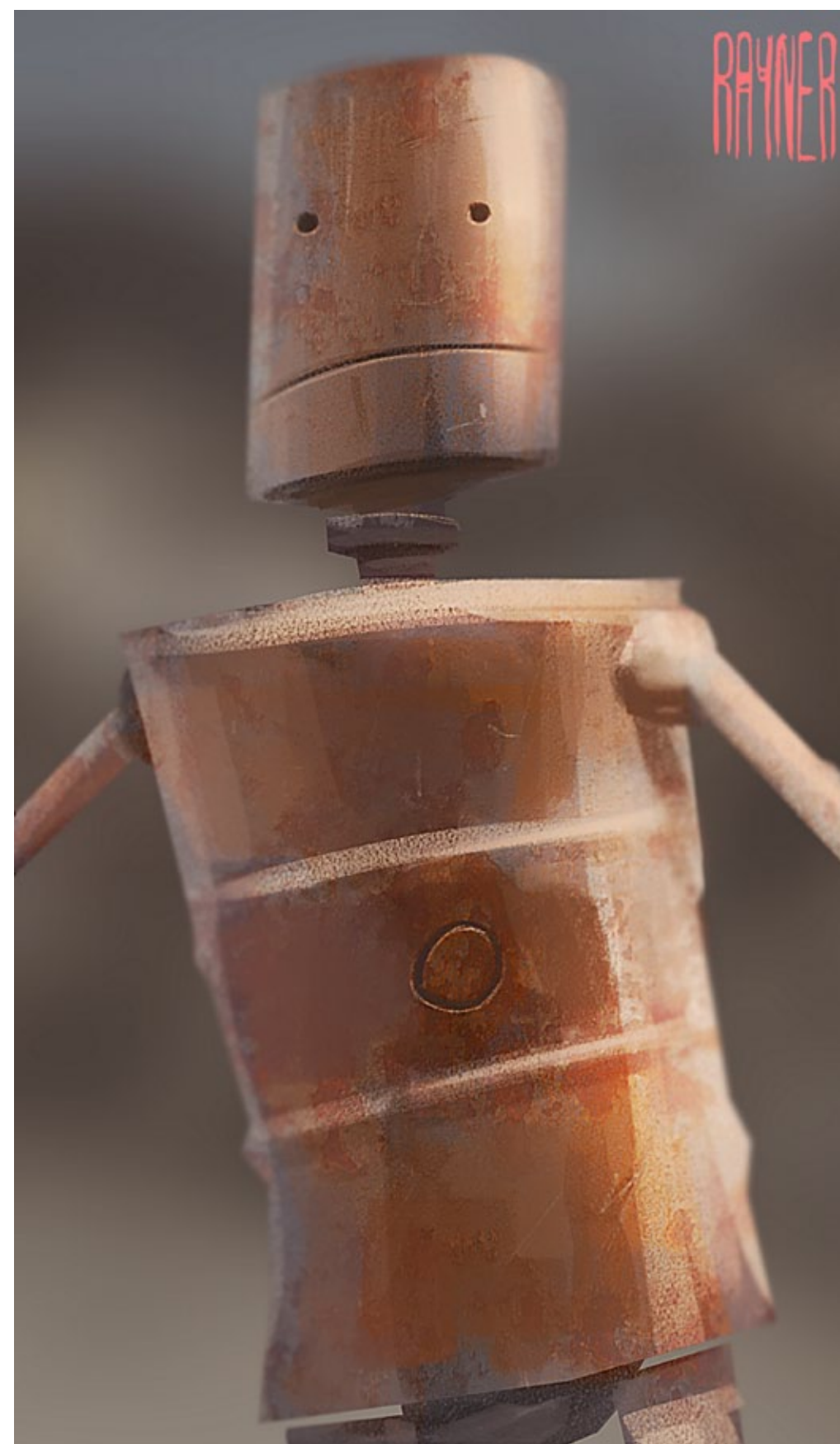
Certamente outra grande influência que tive vieram de animações francesas, mas os japoneses vêm antes, sem dúvida.



6b



7a



7b



Rayner Alencar



9a



9b



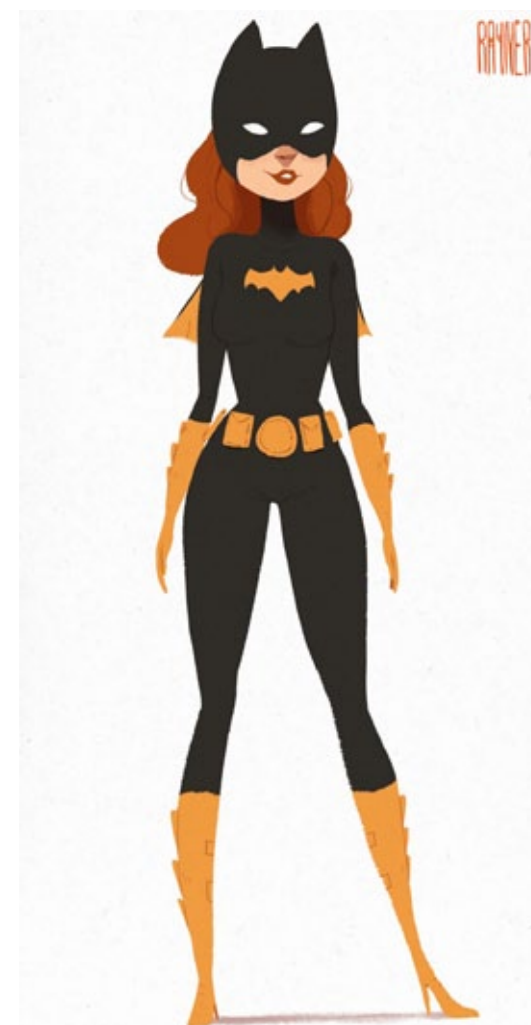
10a



10b

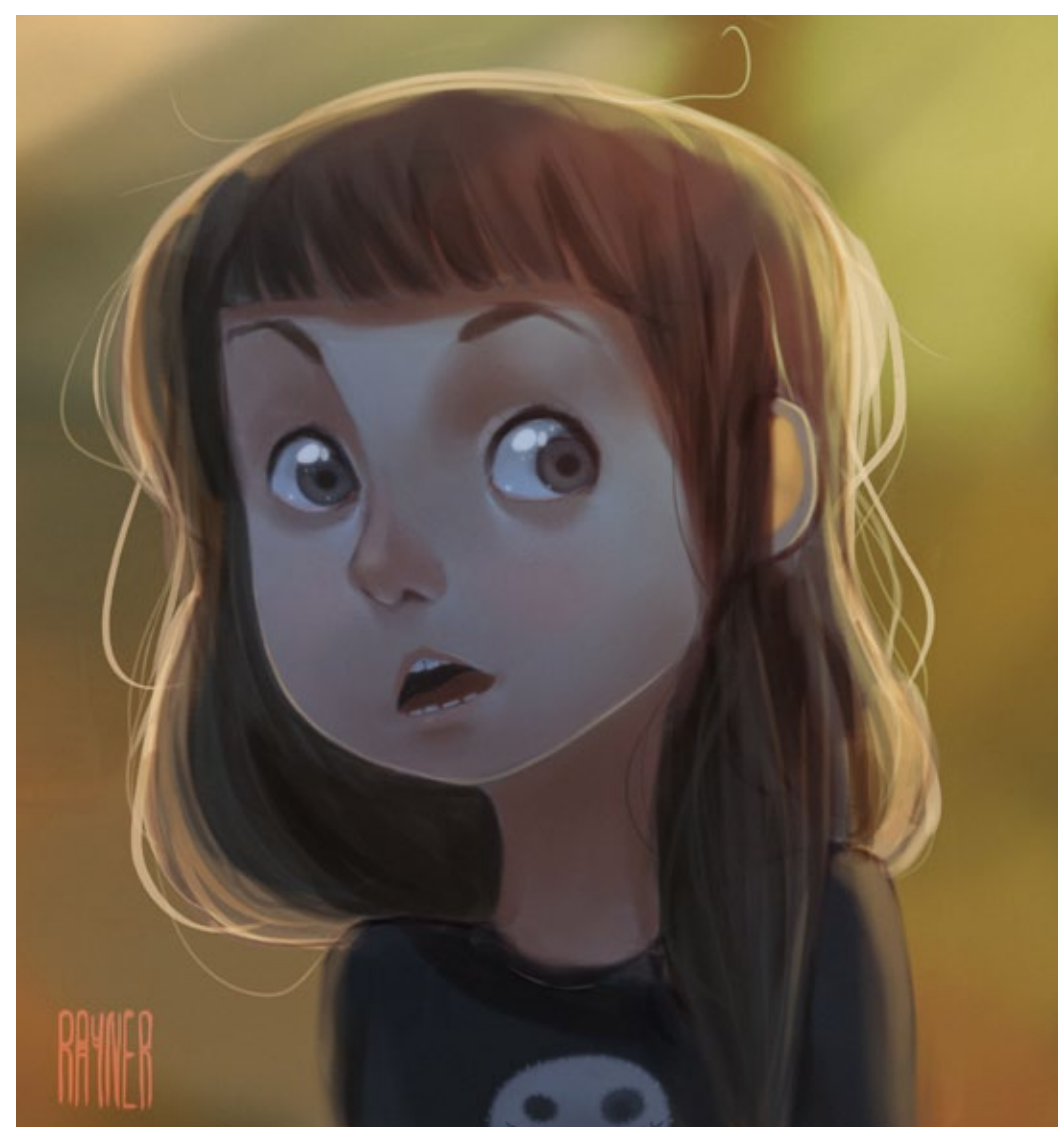
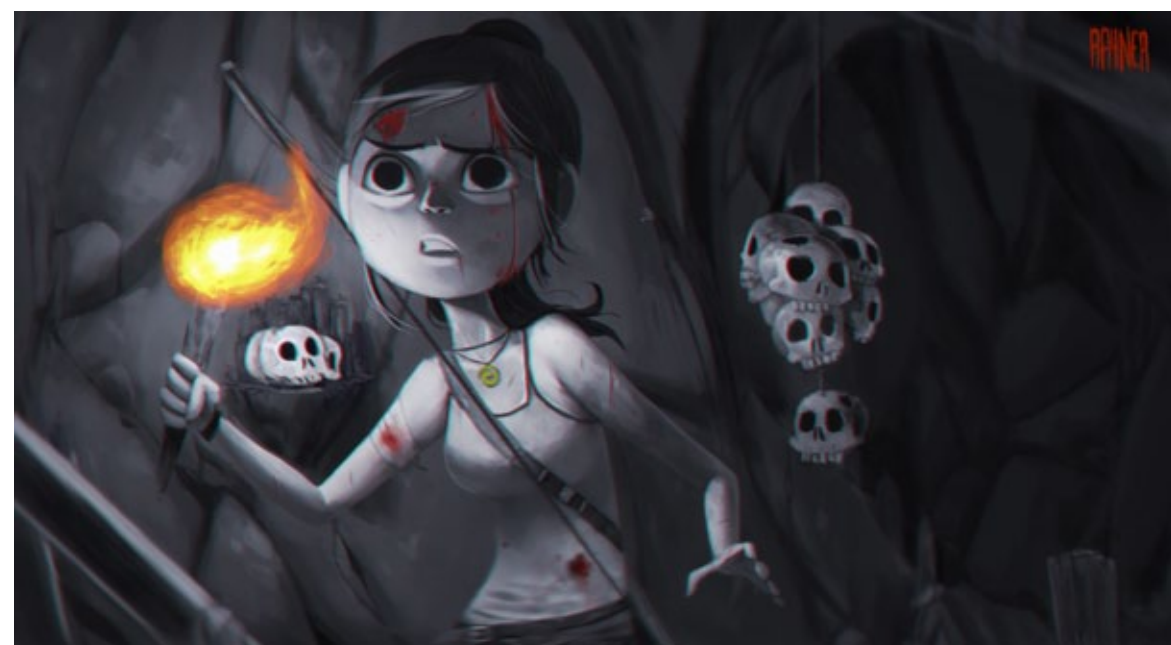


11a



11b





12a



12b



RAYNER



13a



13b

RAYNER



KIM JUNG-GI



Com um talento impressionante para o desenho e uma memória visual extraordinária, o sul coreano Kim Jung-Gi ganhou fama após seus videos aparecerem na net, fazendo demonstrações ao vivo.

Kim começou sua carreira logo depois de servir o exército, produzindo alguns álbuns de histórias em quadrinhos.

Logo depois começou a lecionar em escolas privadas e universidades.

Desenhando sem parar, em 2007, 2011 e 2013 publicou tres enormes sketchbooks onde reagrupou nada menos que 2.200 páginas de seus trabalhos.

Hoje em dia ele divide seu tempo entre trabalhos para publicidade, editoras e a manutenção da AniChanga, sua escola de desenho.



Kim Jung-Gi

Seoul - Coréia do Sul
<http://superani.com/kim>
sem e-mail



"O sketchbook para mim é como um armazenamento para rabiscos diários. Eles podem ser ideias que aparecem repetidas vezes em minha mente, ou algo que eu gostaria de ter, ou algo que simplesmente chama a minha atenção.

Desenhar no sketchbook é apenas algo que um artista precisa ter como um hábito feliz, da mesma forma como os praticantes de esportes fazem exercícios diariamente.

Costumo desenvolver idéias para um projeto futuro a partir dos meus cadernos, ou me inspirar nos meus próprios trabalhos enquanto vou planejando através de meus esboços.

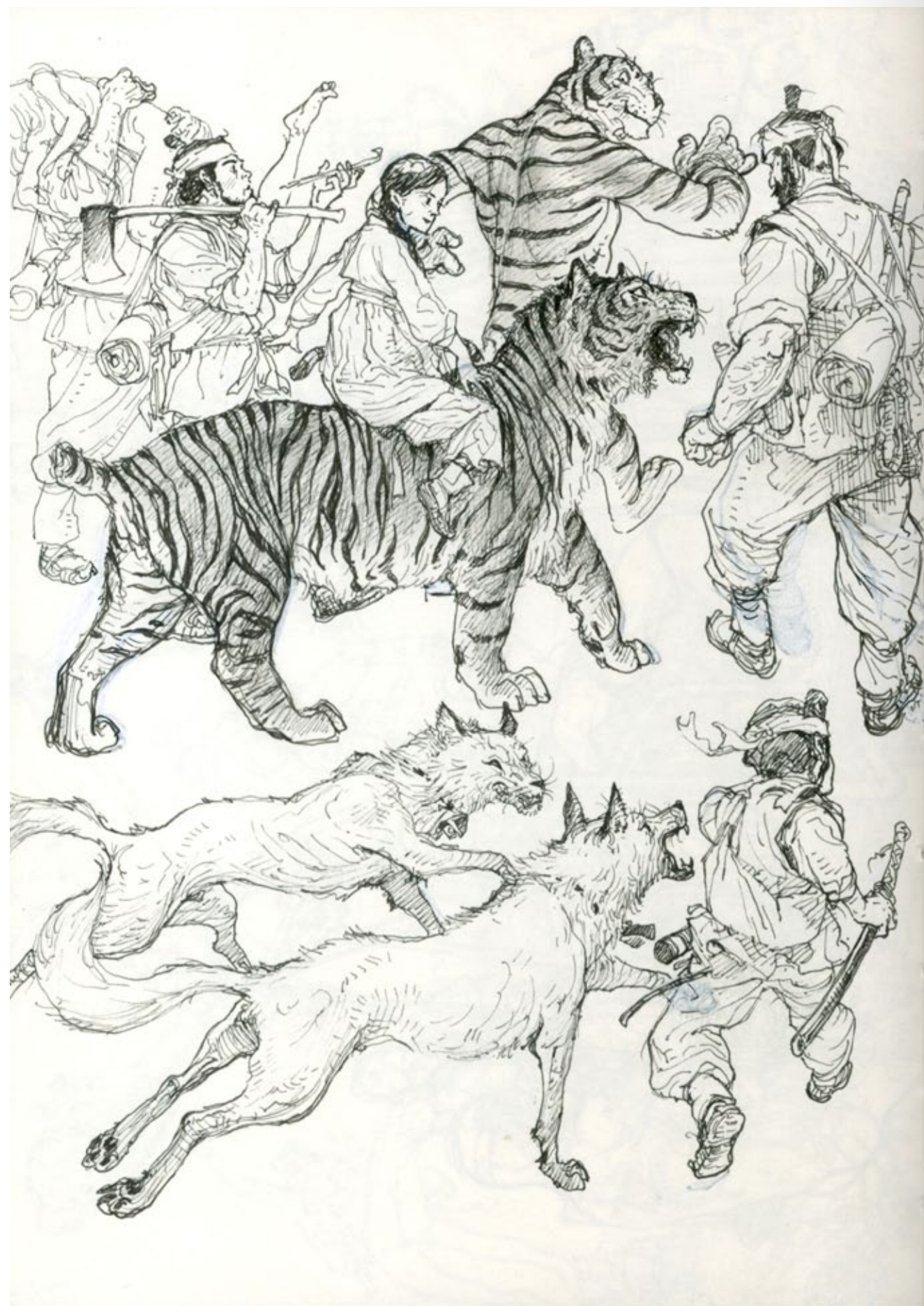
Se você for aos meus sketchbooks antigos irá ver como o meu interesse tem evoluído e como tenho me desenvolvido como um artista.

Rabiscos são os protótipos de cada trabalho que eu crio. As imagens que agarram imediatamente a sua mente são geralmente as melhores.

E eu desenho no meu sketchbook quase todos os dias para armazenar essas imagens."

.....

Para saber mais, veja aqui Kim Jung-Gi atuando: <http://goo.gl/4bygdX>





17a



17b





19a



19b



20a



20b



22a



22b



23a



23b



24a



24b



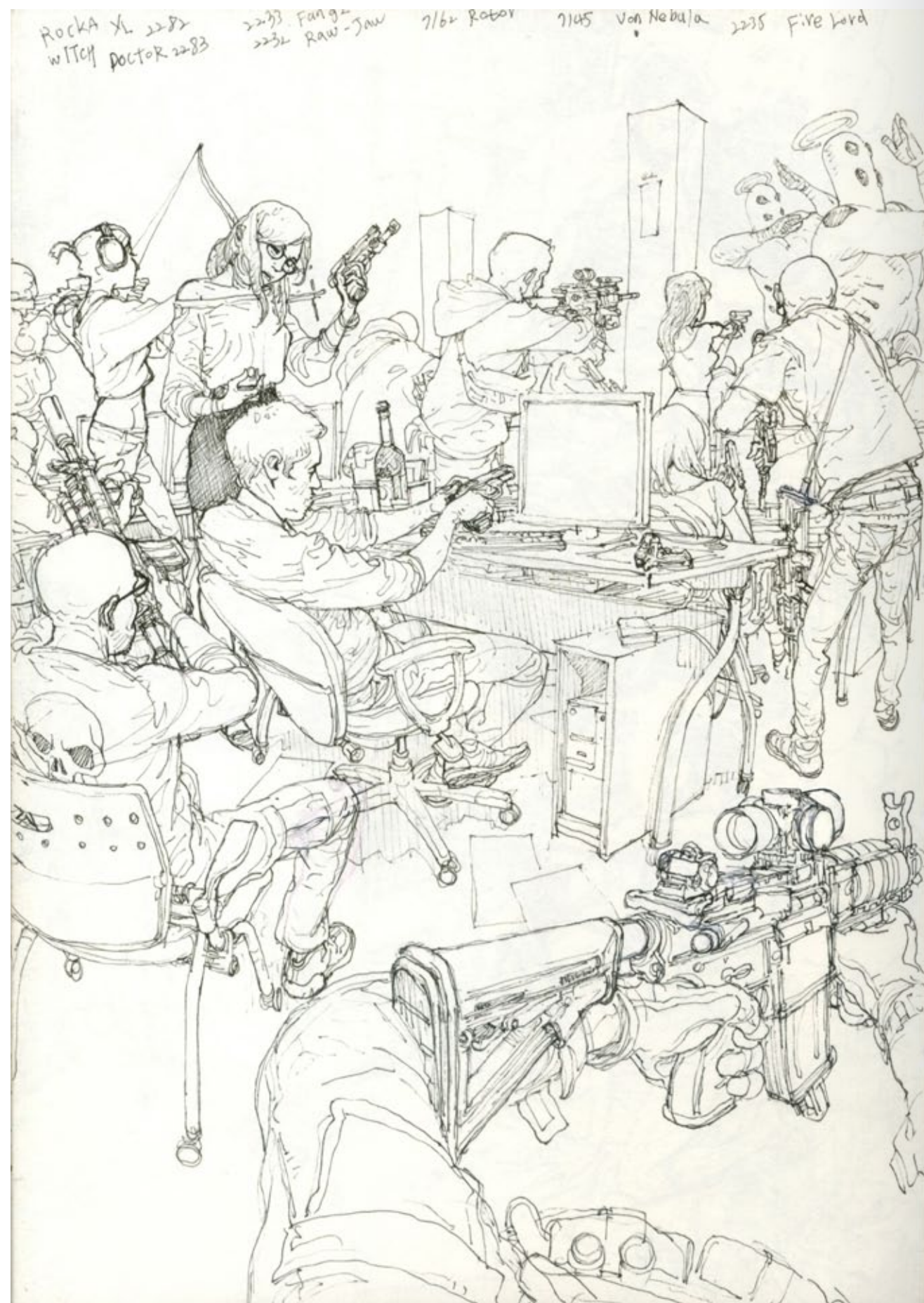
25a



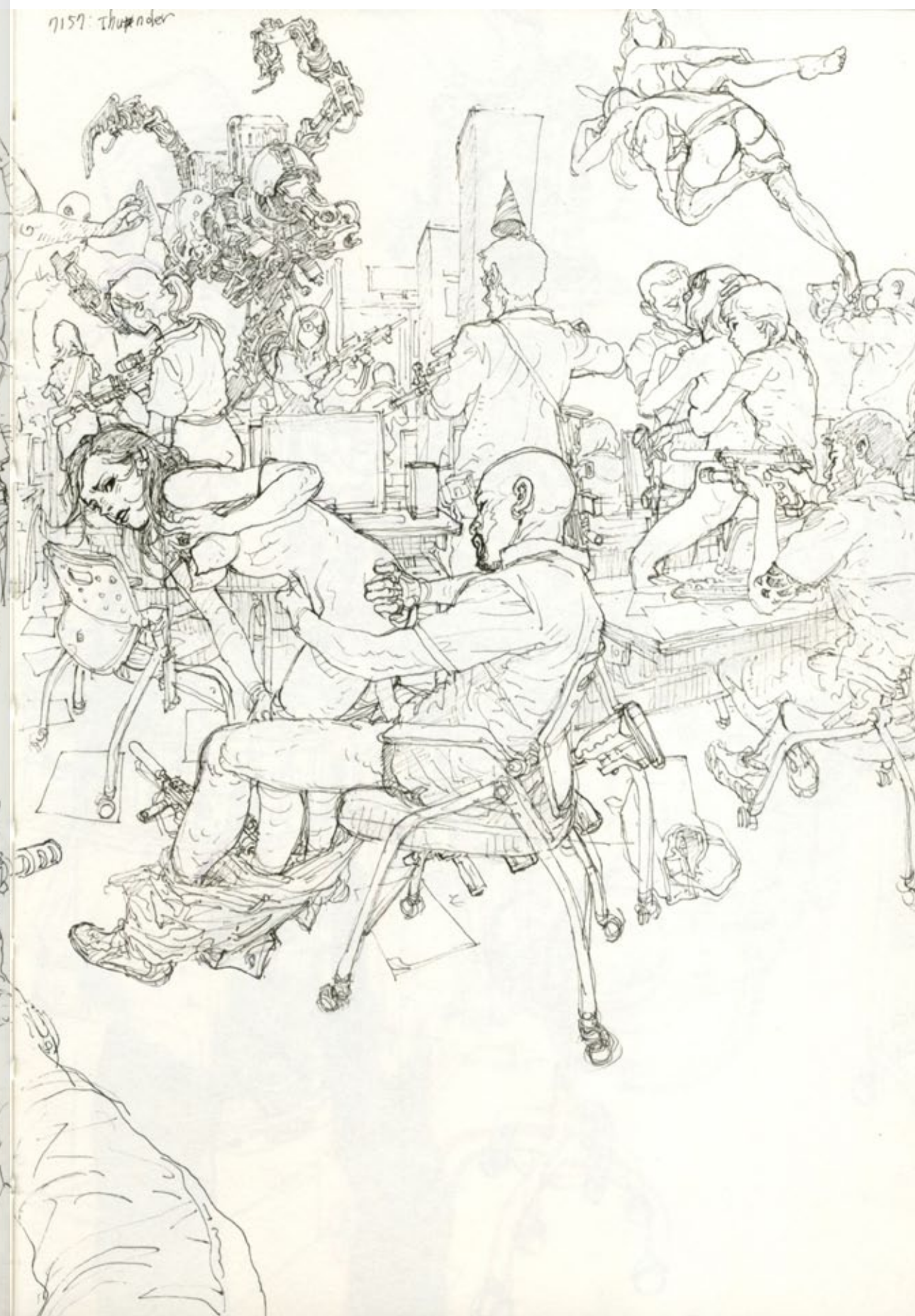
25b







28a



28b



29a



29b



30a



30b





32b

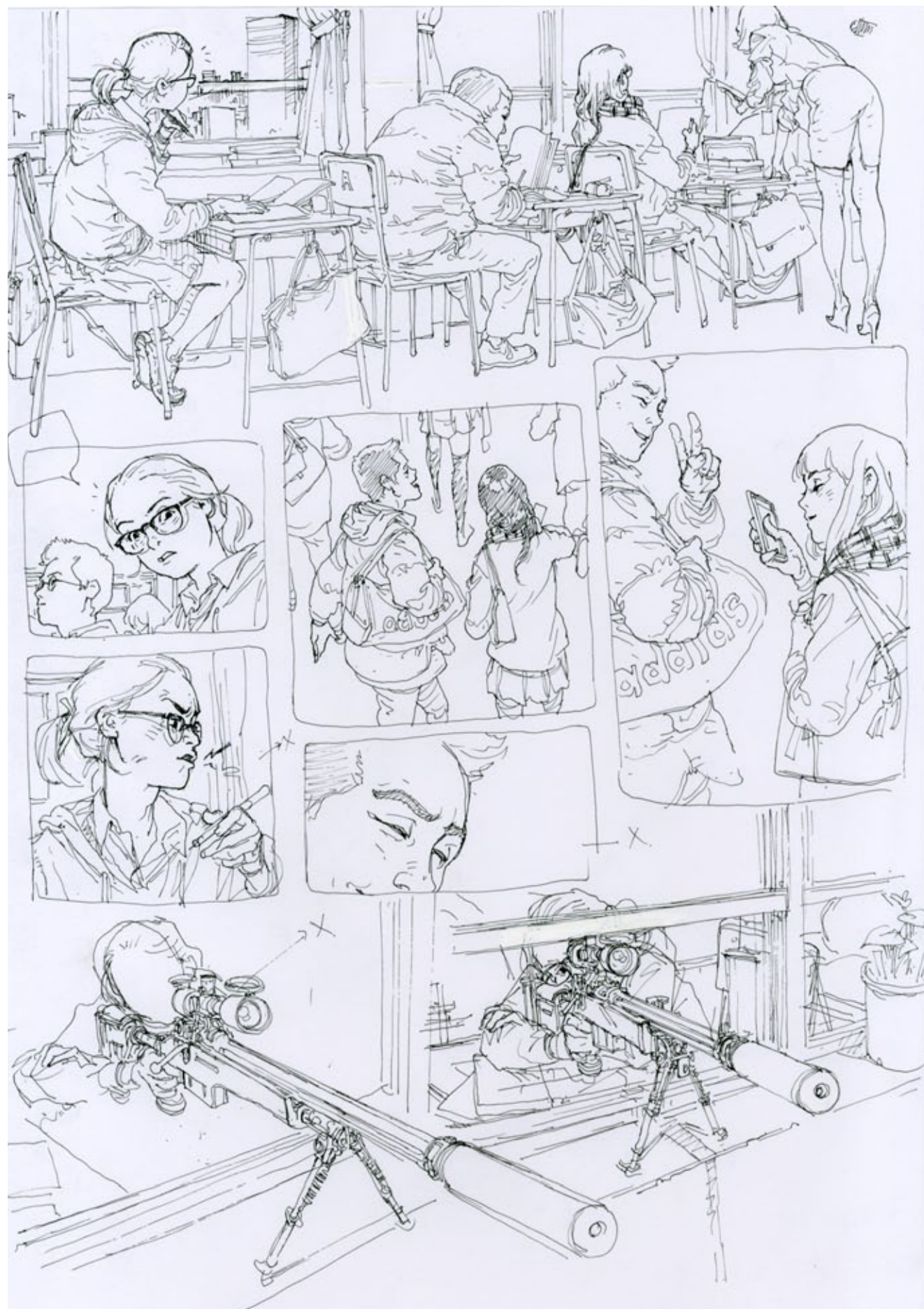


33a

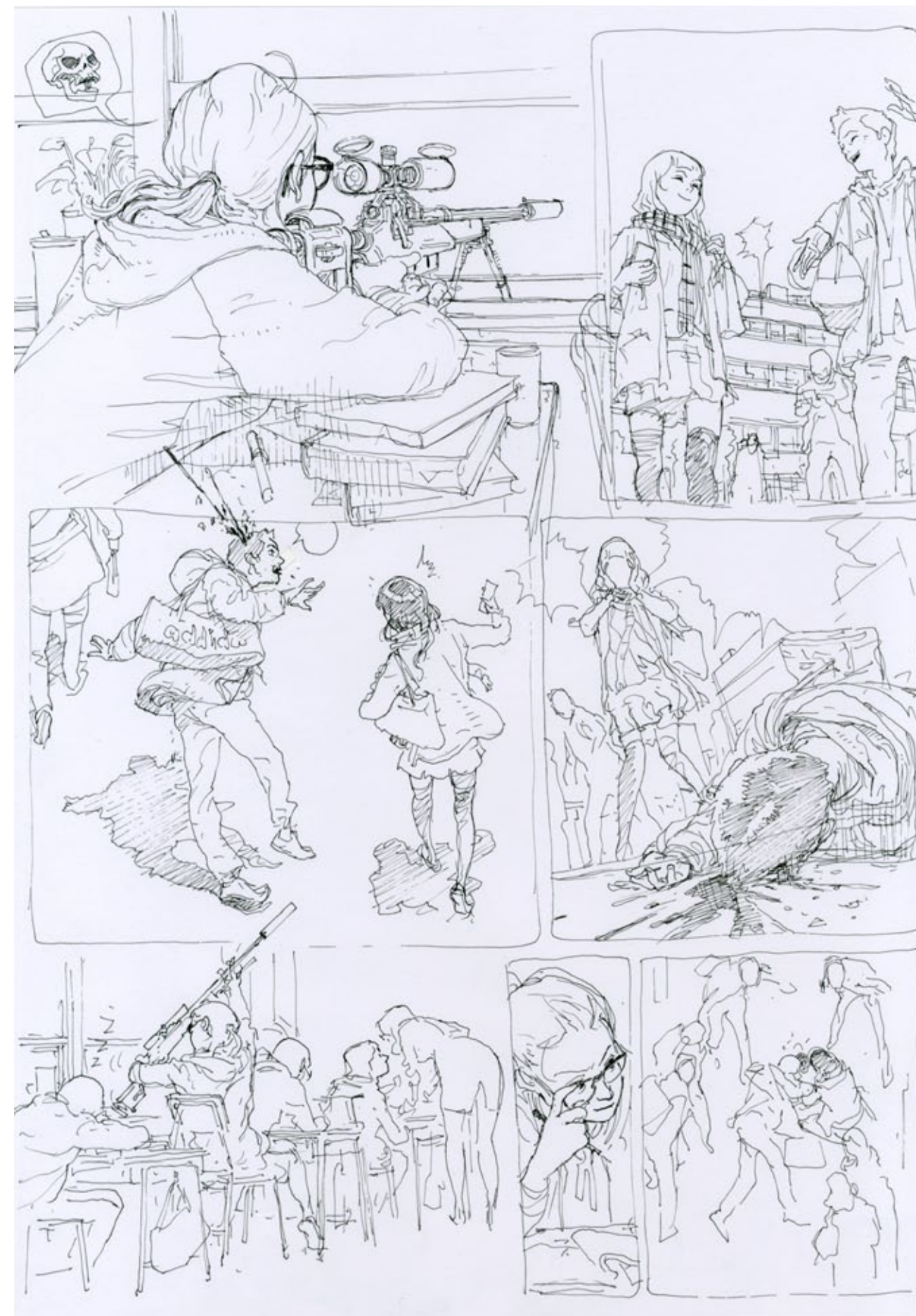


33b





35a



35b



36a



36b



37a



37b



38a



38b





40a



40b

For "Ilustrar Magazine"
Kim Jung gi

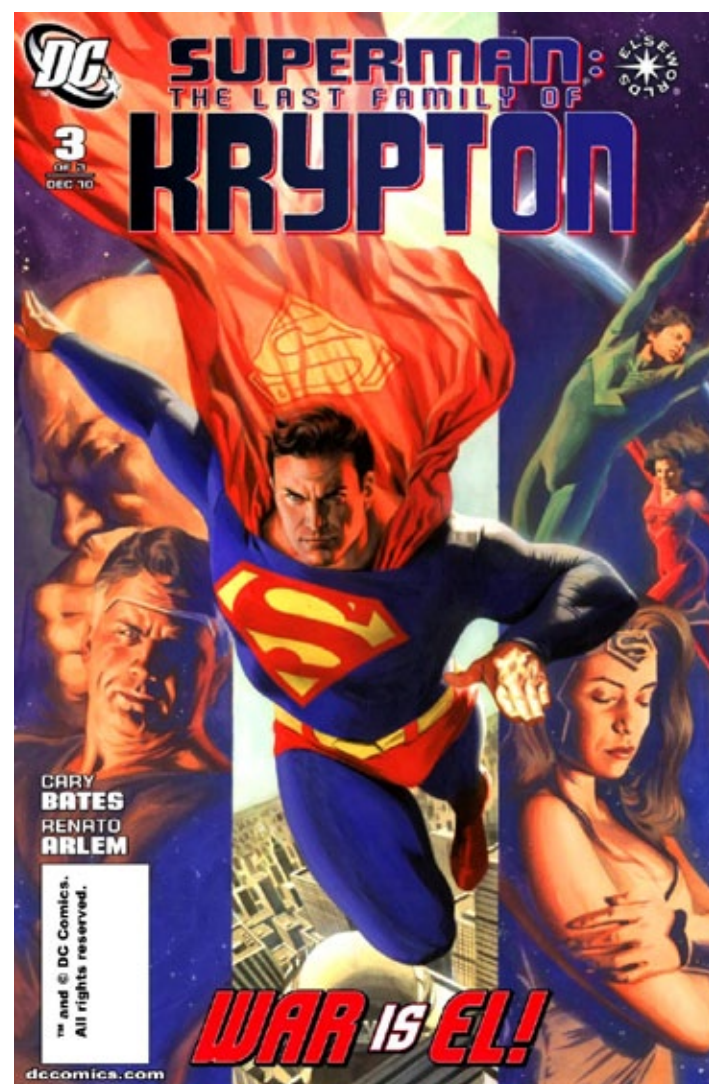


41a



41b

FELIPE MASSAFERA



Trabalhando profissionalmente desde 2006, o jovem Felipe Massafera conseguiu alcançar reconhecimento e prestígio internacional rapidamente, sendo hoje um capista bastante requisitado pela DC Comics.

Com uma grande influência de Alex Ross no estilo do desenho e da pintura, Felipe foi muito elogiado por Alan Moore, depois que trabalharam juntos no álbum "Light of Thy Countenance".

Neste passo a passo Felipe mostra um pouco de sua técnica, em uma capa do Super Homem para a DC Comics.



Felipe Massafera

São Paulo - SP

felipemassafera@gmail.com

<http://felipemassafera.deviantart.com>

INTRODUÇÃO

Alguns anos atrás tive o prazer de fazer as três capas da mini-série "Superman, Last Family of Krypton" que marcou o retorno de Cary Bates escrevendo o Superman em uma história do selo Elseworlds, que coloca os personagens da editora em outras realidades.

No caso desta mini-série o que aconteceria se a família do Superman tivesse chegado à Terra junto do jovem Kal-El?

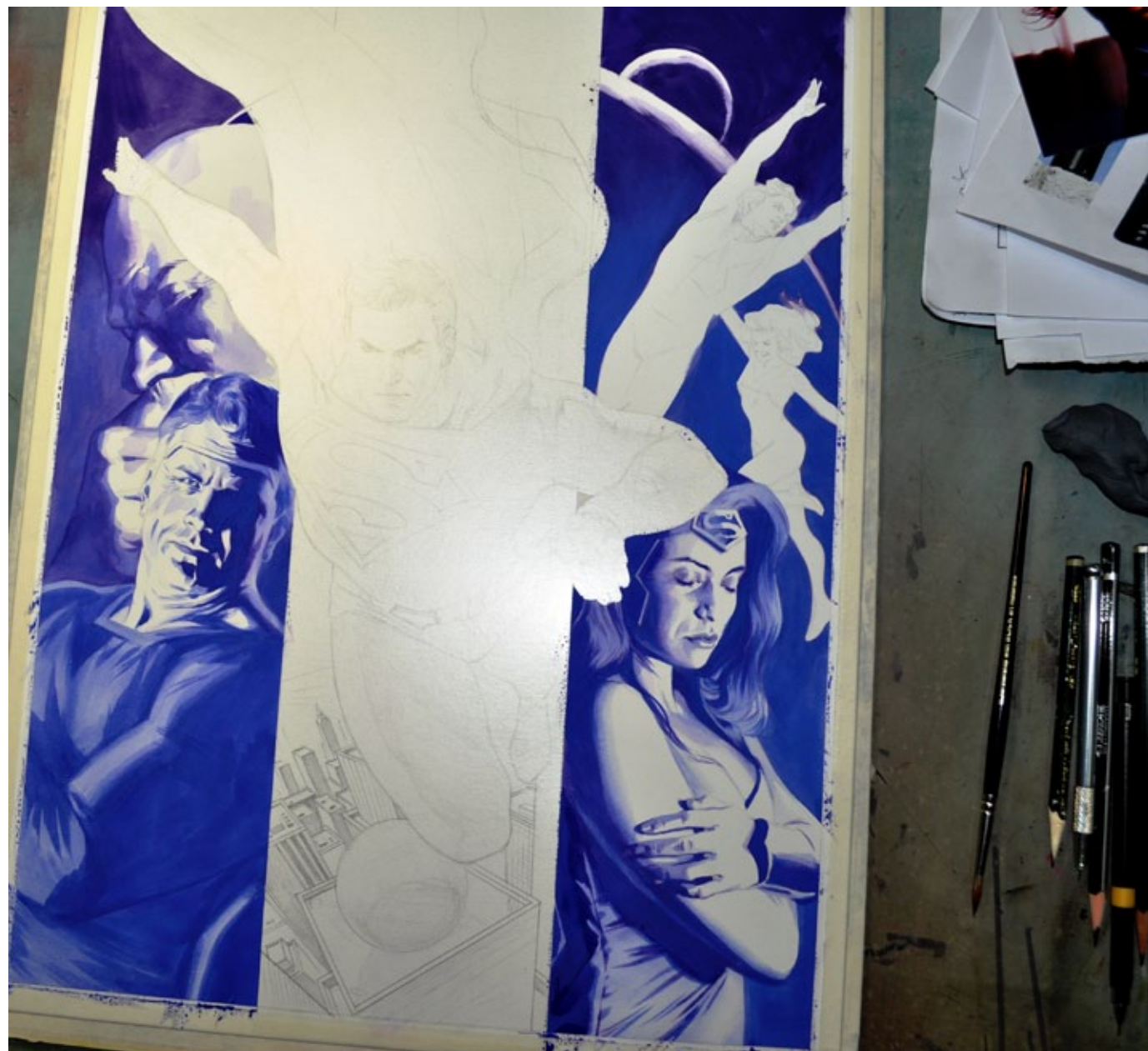
Para a capa da edição número 3, a ideia era retratar finalmente o Superman adulto bem destacado no centro e usar outros elementos da história para completar a composição.

Depois de ter os rascunhos iniciais aprovados, coletei e produzi fotos de referência usando amigos, onde até eu mesmo posei para o personagem Lex Luthor.

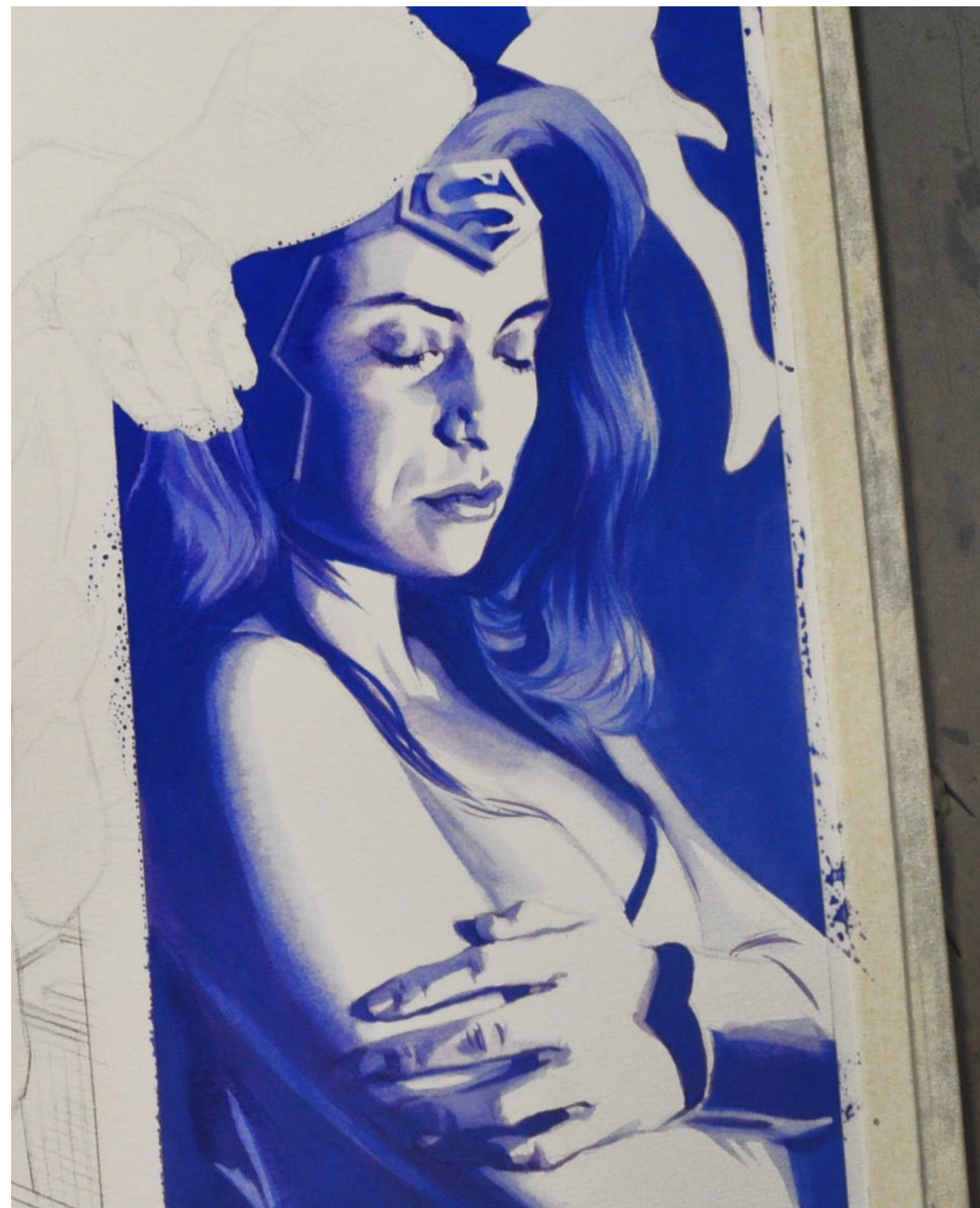
A capa foi toda pintada com guache em uma folha de strathmore illustration board 4 ply.



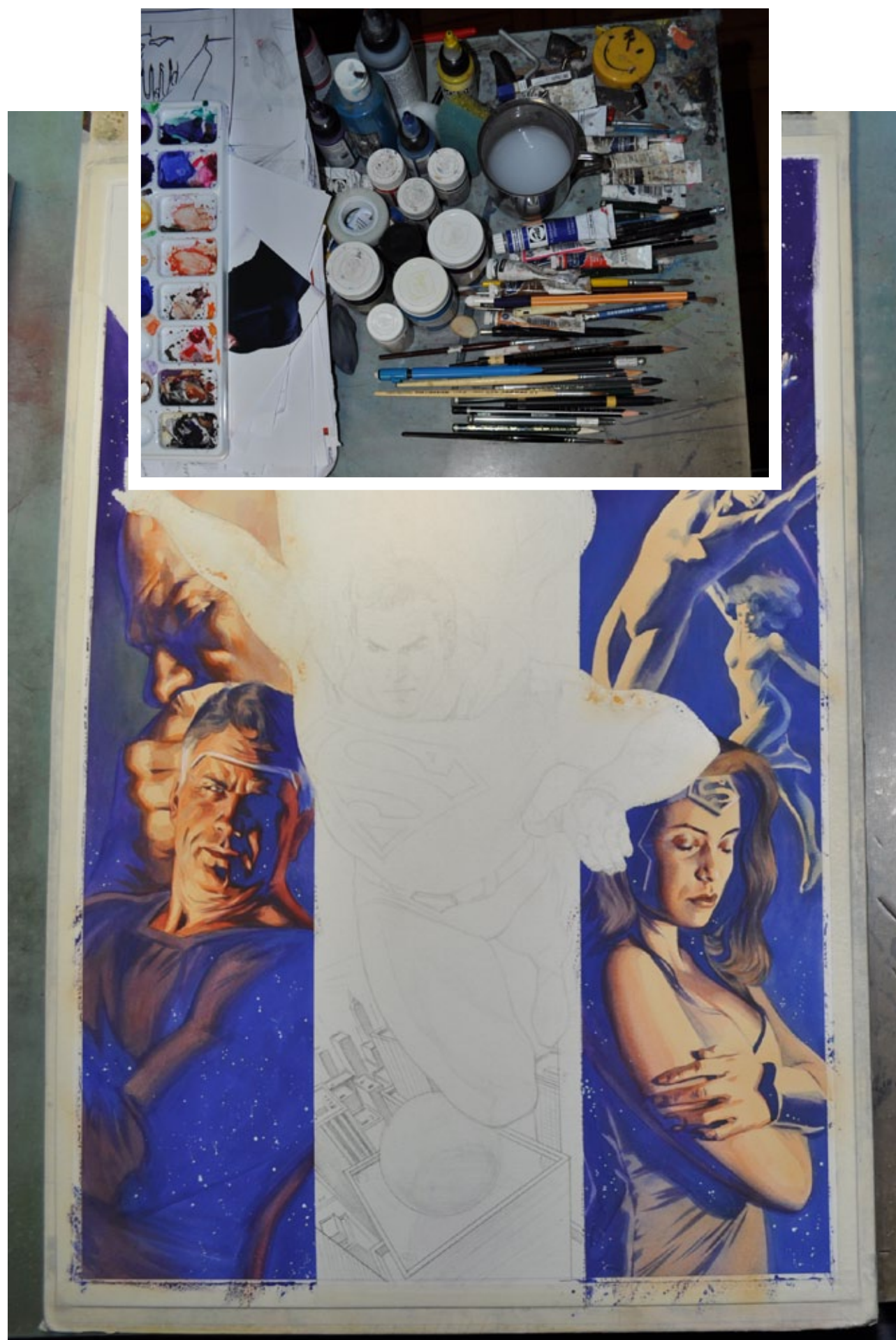
1 Começo pelo traçado à lápis e marcação das sombras.



2 A segunda fase é começar a pintar pelas sombras, utilizando azul como reflexo do espaço ao fundo, e para contrastar com as áreas quentes que colocarei mais para a frente



3 Pormenores da pintura das sombras



- 4 Uma vez terminada as áreas de sombra, passo para as áreas de luz, utilizando uma gama de cores quentes, para criar contraste.

44a



Pormenores...

44b



- 5 Uma vez definidos os elementos secundários, agora vou para o elemento principal e central da cena, o Super Homem... e o processo se repete de novo...



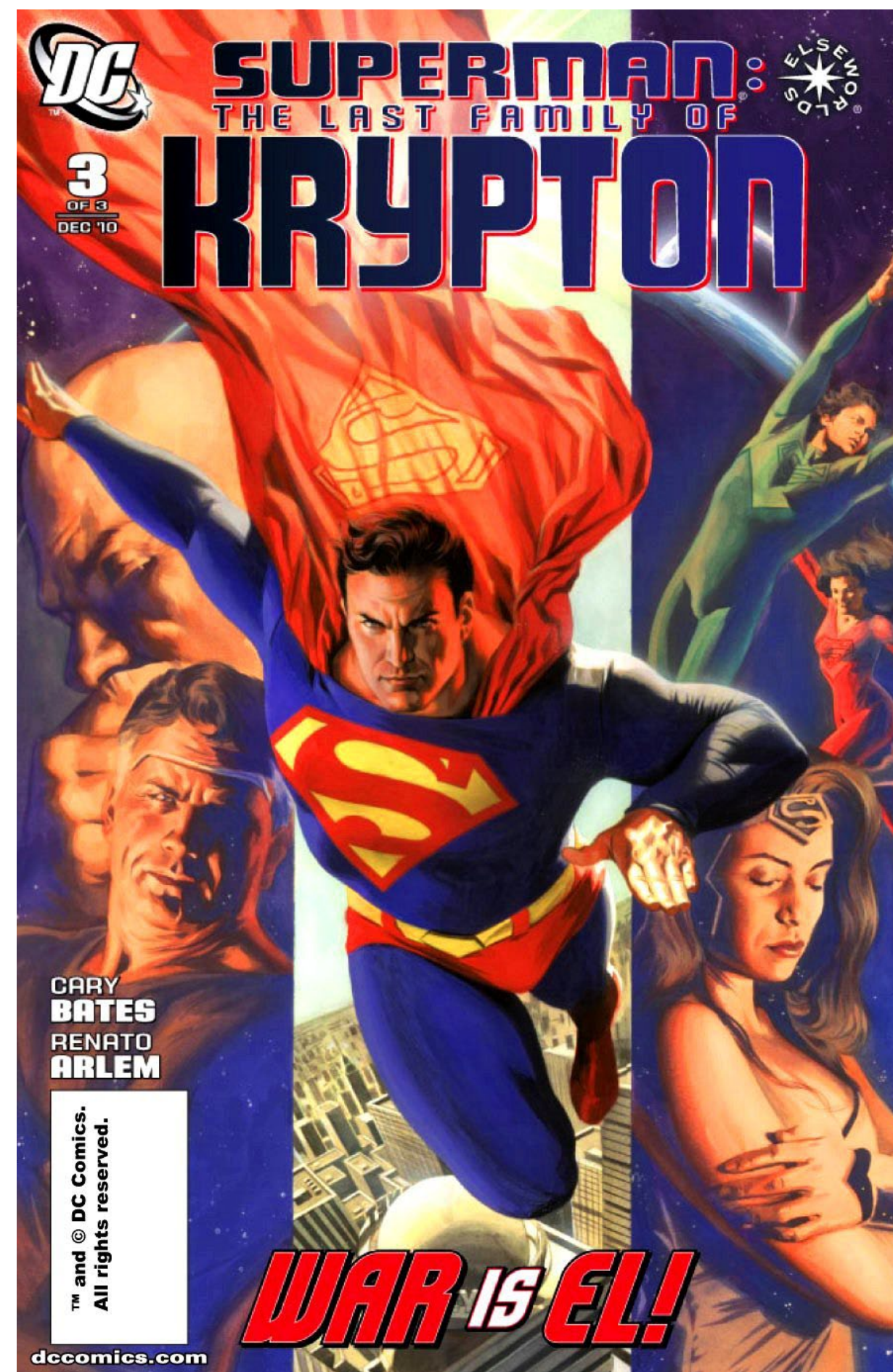
... começando pelas sombras (neste caso, em tons de cinza) com aguadas de guache até ir incorporado as sombras mais densas.



- 6 Passo a aplicar as cores, em veladuras que permitem se fundir com as sombras do fundo.



- 7 Entramos na fase final, com aplicação dos detalhes, finalizando a capa, trabalhando as sombras novamente para dar mais dramaticidade, e trabalhando o cenário de fundo.



E quando te procuram prum trampo?

por Orlando Pedroso

Usado especialmente no meio publicitário, a palavra "job" sempre designou exatamente o que ela quer dizer em português: trabalho. Meio pedante, é apenas um de tantos outros anglicismos usados dentro das agências e que acabam por fazer parte do hoje morno charme que a publicidade pretende ter.

Uma vez, num simpósio cheio de senhores perfumados e de cabelos glostorados, aprendi que a publicidade deve fazer o consumidor acreditar que ele sempre pode subir um degrau (step) a mais. A publicidade deve pegá-lo pela mão e levá-lo ao topo. Do consumo, claro.

Tendo rolado tantos degraus abaixo nos últimos anos, publicitários e consumidores ainda parecem acreditar nessa parceria, mesmo que dando as mãos para não despencarem da escada e de seus sonhos.

Na ponta pobre dessa história tem o "serviço". Alguns profissionais liberais ainda usam essa palavra antiga e de conotação braçal para designar seu "trabalho". "Tô cheio de serviço" ou "vou fazer um serviço" dão a impressão de que você tem um tanto de massa para preparar antes de levantar um muro ou encher uma laje.

"Serviço", apesar de nobre afazer, dá uma despencada no glamour de qualquer profissão, não é?

Mas agora, há uma outra denominação: "trampo". Não que trampo seja uma palavra nova, mas ela não era, exatamente, usada por profissionais e é aqui que começa nossa história.

Não é incomum você se deparar com um e-mail cujo subject seja: "trampo para a revista tal".

Ou ainda, um pedido de orçamento nestes termos: "meu, tenho um trampo aqui e queria que você fizesse um orçamento."

Ou ainda: "Meu, tenho um trampo aqui e queria que você fizesse um orçamento. Não tenho ainda o briefing nem como vai ser usado mas se você puder ir adiantando essas partes, ia ser bom." Ficou fácil, né?

Você orça alguma coisa que não sabe o que é, nem o que vai dar de trabalho, nem como vai ser usado, nem como vai ser veiculado. É só um trampo. Um quilo de trampo. Dá o preço do quilo que depois a gente multiplica e faz um bem bolado.

Mais do que designar o trabalho, job, serviço ou trampo mostram como os profissionais se relacionam com seus afazeres.



Orlando Pedroso

São Paulo - SP

orla@uol.com.br

www.orlandopedroso.com.br

Cá com meus botões, ainda tenho um pouco de respeito pela minha lida e gostaria que os outros, contratantes ou colegas, também o tivessem.

De maneira geral, e-mails como este que mencionei, nem respondo. E não respondo por respeito. Com certeza eu não sou o profissional com quem eles vão querer trabalhar. Depois, se responder, vou ter que lhes passar uma descompostura e nenhum deles é meu filho. Depois ainda, porque não tenho saco, me aborreço. Talvez eu esteja perdendo a oportunidade de conhecer um garoto bacana e até talentoso.

Mas, se ele for bacana, talentoso e ainda quiser trabalhar comigo, vai insistir. Ah... não, eles não insistem.

E não insistem porque mandam o mesmo email para uma dezena de outros profissionais facilmente encontráveis na rede e alguns deles vão retornar sem se dar conta de que o contratante nem se deu ao trabalho de examinar as técnicas tão diferentes entre os artistas escolhidos.

Claro que há profissionais com

características completamente diferentes e que, mesmo assim, podem criar e executar o mesmo trabalho com resultados distintos mas não menos cuidadosos e surpreendentes.

O que é estranho é um diretor de arte não perceber a diferença entre um desenhista realista e um cartunista, por exemplo. Neste leilão, perdem todos. Artistas, clientes, leitores e, principalmente os jovens que estão construindo seu olhar profissional e trajetória.

Como sabemos, boa parte desses garotos saem crus das universidades e são obrigados a aprender no dia-a-dia. De certa forma sempre foi assim, mas havia os mestres.

Meninos são subordinados a um outro menino formado um ano antes deles e todos desaprendem juntos.

Claro que há uma garotada empenhada, talentosa e sacudida que deverá inventar uma outra forma de lidar com isso tudo. Por enquanto, a grande maioria, ao invés de uma profissão, talvez esteja fadada só a ter um job, um serviço ou um trampo.



OSNEI ROCHA

Um dos mais respeitados veteranos da ilustração brasileira, com décadas de experiência trabalhando em diversas áreas, Osnei Rocha se firmou em especial na ilustração infantil, sua preferida.

Mas também adota o nome Osnei Roko quando atua em trabalhos com temática mais adulta.

Além disto, costuma trabalhar em parceria com outro grande nome da ilustração, Hector Gomes, fazendo com que o resultado final acabe por ter diferentes estilos de trabalho.

Mas nunca esqueceu sua paixão inicial, os quadrinhos, como veremos a seguir.



Osnei Rocha

São Paulo - SP

osnei_fr@uol.com.br

Facebook: Osnei Rocha



Você começou a sua carreira dentro de agência de publicidade. Como foi a passagem da publicidade para a vida de ilustrador free lancer, para a ilustração infantil e os quadrinhos?

Na verdade essa passagem não foi tão complicada, pois no início da minha carreira trabalhei apenas por 2 anos e meio em agência e mais 2 no departamento de arte de uma empresa de cosméticos, aqui de São Paulo.

Mas minha praia sempre foi a ilustração editorial e os quadrinhos.

Neste período na publicidade comecei a fazer os meus primeiros "frilas" para algumas editoras (Ática e Círculo do Livro). Sempre na linha infantil e humor.

As histórias em quadrinhos sempre foram minha paixão desde a infância e

meu projeto de futuro era ser apenas quadrinista.

O que houve para ter mudado de rumo, acabou desistindo do projeto de ser apenas quadrinista?

Assim que ingressei no mercado percebi que não iria conseguir sobreviver só desta arte, ainda mais no início dos anos 70... o mercado do quadrinho nacional estava agonizante! E então descobri a ilustração, com todas as suas matizes, desafios e técnicas... Mergulhei!

Ainda cedo deixei de trabalhar em empresas do ramo e montei meu estúdio (prancheta, lápis e papel) em casa mesmo. E assim estou até hoje! Pelo menos não corro o risco de ficar desempregado (rsrs...).



Em alguns trabalhos você assina como Osnei Rocha, e em outros assina como Roko. Qual a diferença nos nomes e no tipo de trabalho que cada um faz?

Bem, o pseudônimo Roko começou como uma brincadeira e acabou pegando!

Fiquei por muito tempo trabalhando apenas na linha infantil e humor quando, em 1989, resolvi voltar às origens do desenho mais realista e trabalhar com histórias em quadrinhos.

Quadrinhos para jovens e adultos assim como ilustrações para revistas de games, então achei melhor diferenciar as "assinaturas". Pois o estilo de traço era totalmente incompatível com o infantil. Assim como as propostas de trabalho também eram bem diferentes.

No universo de heróis, games, temas

eróticos, etc, eu não precisava ser tão politicamente correto, como quando ilustrava para crianças. Sem contar que os tipos de mídias para público infantil e adulto pertencem a "tribos" diferentes e não coabitam muito bem (rsss...).

Resolvi então criar o Roko (meu nome Rocha em Esperanto) para trabalhos mais realistas e continuar com o Osnei só para os infantis. Me poupava explicações e desgastes (rsss...). E não é que pegou?

E como reagiu o mercado?

Com isso acabei criando dois mercados para dois artistas que habitavam o mesmo corpo, uma espécie de Dr. Jekyll e Mr. Hyde do lápis, (rsss...).

E assim trabalho até hoje, atendendo estes dois segmentos. Nunca deixei um em detrimento do outro, pois gosto de trabalhar para ambas as linguagens.



Nos últimos tempos você tem trabalhado muito com livros didáticos. Para você, em termos de produção, qual a diferença entre os didáticos e os outros estilos que você costuma trabalhar?

Em termos de produção não existe diferença, o que altera isso é a complexidade de cada ilustração.

Tanto nos didáticos como nos editoriais comuns, literatura e histórias em quadrinhos, existem artes mais ou menos elaboradas. Isso sim dá mais ou menos tempo de produção.

As propostas é que são absolutamente diferentes... Enquanto as ilustrações editoriais e histórias em quadrinhos em geral nos dão mais liberdade criativa, as didáticas são mais "engessadas" pois têm o objetivo de ensinar, e portanto devem ser precisas.

Mas eu curto as ilustrações didáticas também pois adoro História e ultimamente tenho feito bastante coisa nessa área. Pesquisas, referências de objetos e costumes de época...

É muito gratificante.



51a



51b



Durante muito tempo você teve uma parceria com outro grande nome do mercado, Hector Gomes Alísio. Como foi essa parceria?

Hector Gómez é meu brother desde tempos jurássicos e “parceiramos” também há bastante tempo. Embora com estilos diferentes (tanto o desenho quanto técnicas de pintura), quando trabalhamos juntos a sintonia é fina e total.

Ainda brincamos com isso: às vezes ele faz o traço e eu pinto e às vezes o contrário... acaba saindo um terceiro ilustrador. E os resultados são excelentes. Nossos clientes não têm queixas!

Também tivemos outras sociedades, como o bem sucedido Curso de Desenho Avançado Hector & Roko.

Foi um período fantástico, quando interagíamos com a garotada ávida por aprender histórias em quadrinhos e ilustração.

Alguns desses nossos alunos estão hoje no mercado dando show!

O que houve com o curso e com a parceria entre os dois?

Infelizmente, com as diversas mudanças de comportamento no mercado de arte, hoje não existe mais a mesma procura para este gênero de curso, onde o neguinho tem que rabiscar, rabiscar e rabiscar, sem os “tratamentos” digitais, rsrs...

Ah, mas o Hector e eu continuamos fazendo ilustrações em parceria...

Você tem uma forte influência dos quadrinhos em seu trabalho de ilustração. Quais são as suas principais influências?

Influência total dos quadrinhos! Como eu disse no início, sonhava em fazer quadrinhos desde que comecei a rabiscar, antes mesmo de falar (rsrs...).

No meu trabalho infantil tenho influências mil, mas principalmente dos belgas Uderzo (Astérix), Peyo (Smurfs) e do espanhol Ibañez (Mortadelo e Salaminho). Tive uma fase Mordillo também, no meu cartum.

Na parte da pintura a influência maior

foi a dos ilustradores Disney, que faziam aqueles cenários fantásticos para os desenhos animados.

Na linha Roko, assim como a maioria dos ilustradores e desenhistas da minha geração, a escola foi a do grupo da Metal Hurlant. Moebius especialmente, Bilal, Druillet, Gimenez, Altuna e por fim Simon Bisley (Lobo), que também era fortemente influenciado pelo mestre Frank Frazetta.

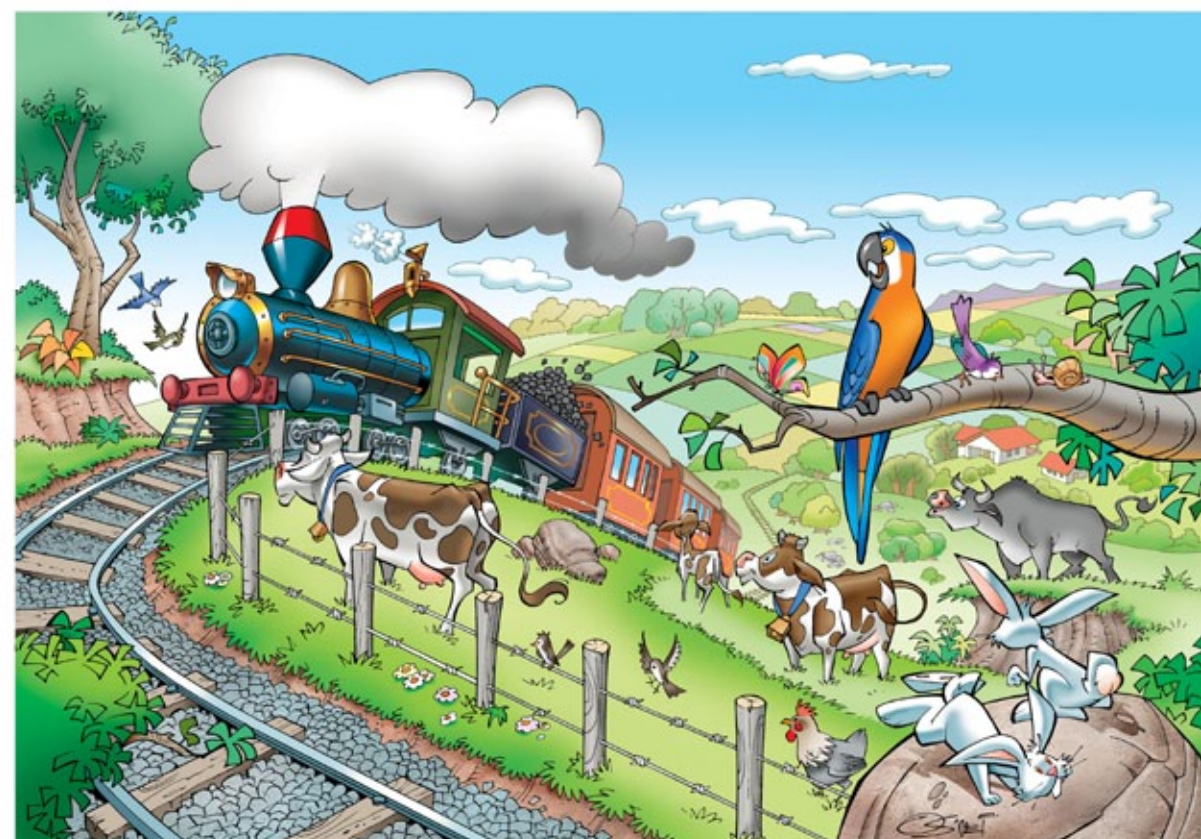
Mas, na verdade, todos aqueles desenhistas maravilhosos dos anos 40, 50 e 60 que permearam nossa infância, deram seu quinhão de influência no que somos hoje!







55a



55b



56a



56b





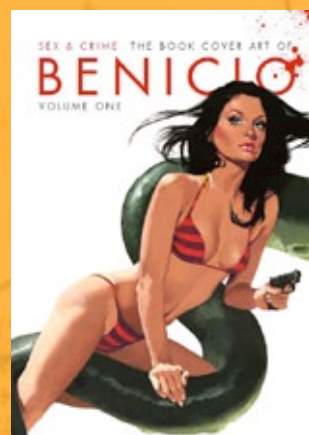


GRANDE PRAZER
E HONRA ESTAR NAS
PÁGINAS DA ILUSTRAR!
ABRAÇÃO!

OSNEI
2013



FAÇA A CAPA DA PRÓXIMA ILUSTRAR!



Crie a capa da próxima edição da Ilustrar Magazine! O primeiro lugar ganhará um celular **Nokia Lumia 820**, uma prancheta portátil **MOCHO** tamanho A3 e um livro "**Sex & Crime**" do Benicio! E o segundo lugar ganhará uma prancheta **MOCHO** tamanho A4!

Para mais informações, consulte o regulamento ao lado.

JURI



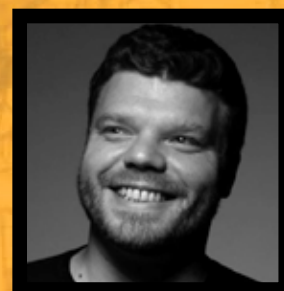
Luiz Rosso



Ricardo Antunes



Orlando Pedroso



Eduardo Schaal

REGULAMENTO

O CONCURSO

- O concurso aberto pela Ilustrar Magazine visa o estímulo da ilustração, e acima de tudo reconhecer de forma justa e correta os direitos autorais e patrimoniais de cada artista, além do seu valor artístico.
- Poderão participar todos os ilustradores, profissionais, iniciantes, estudantes ou amadores, de qualquer idade, utilizando qualquer técnica, tradicional ou digital, e residentes no Brasil, sem limite da quantidade de trabalhos por participante. Participantes do exterior estão excluídos.
- Só serão aceitos trabalhos feitos exclusivamente e intencionalmente para o concurso, e seguindo estritamente o tema. Trabalhos já existentes, ou adaptados para o concurso, ou que não se enquadrem no tema, serão automaticamente desclassificados.
- Serão classificados os trabalhos que melhor expressarem o tema proposto e que sejam tecnicamente bem resolvidos.

O TEMA

Os participantes do concurso deverão fazer uma ilustração inspirados na letra e na música "Space Oddity", de David Bowie. Aqui o video: <http://goo.gl/x2MQrF>

CLASSIFICAÇÃO E PREMIAÇÃO

- De todas as obras enviadas, serão selecionados os 20 melhores trabalhos para serem avaliados pela comissão julgadora, composta por ilustradores profissionais de renome no mercado, onde serão escolhidos dois vencedores (1º e 2º colocados). A comissão julgadora não pode participar como concorrente.
- Os 20 finalistas terão seus trabalhos divulgados na edição da Ilustrar Magazine nº 35, de dezembro de 2013.
- O prêmio para o primeiro lugar será um celular Nokia Lumia 820 + uma prancheta portátil Mocho tamanho A3 + um livro "Sex & Crime" do Benicio. O segundo lugar ganhará uma prancheta portátil Mocho tamanho A4.
- A entrega dos prêmios será feita pelo correio, entre dezembro de 2013 e janeiro de 2014.

DIREITOS

- Todos os participantes, incluindo os 20 selecionados e os dois primeiros lugares, têm direito integral sobre as obras, mantendo os direitos morais, autorais e patrimoniais sobre elas, e passada a fase do concurso e da divulgação (e somente depois desta fase) poderão reutilizar as obras posteriormente em qualquer outro meio, incluindo comercialização junto a outros veículos.
- Os direitos da Ilustrar Magazine se limitam a apenas o de reprodução das obras classificadas nos primeiros 20 lugares, que serão divulgadas na edição da Ilustrar Magazine nº 35, de dezembro de 2013, e também o direito de publicação da ilustração premiada com o primeiro lugar na capa da edição da Ilustrar Magazine nº 35, de dezembro de 2013. Também é reservada à Revista Ilustrar o direito de utilização da referida capa com a ilustração premiada como material de divulgação da revista, por tempo indeterminado. A ilustração premiada isoladamente não será utilizada de nenhuma outra forma.
- A Revista Ilustrar acredita que é possível haver concursos justos reconhecendo os direitos morais, autorais e patrimoniais dos ilustradores, mantendo o respeito pelos seus trabalhos e pelos artistas.

PRAZO DE ENTREGA DO MATERIAL

- Todos os trabalhos deverão ser enviados até o dia 10 de novembro. Após esta data todos os trabalhos recebidos estarão automaticamente desclassificados.
- Todos os trabalhos, independentemente da técnica utilizada, deverão ser enviados somente por e-mail em formato A4 JPG na vertical com no máximo 500Kb para o e-mail: ilustrarmagazine@gmail.com com o título CONCURSO CAPA ILUSTRAR.
- Será solicitado depois, aos autores dos trabalhos finalistas, que sejam enviadas novamente as artes selecionadas em alta resolução.
- Todos os participantes concordam automaticamente com os itens acima.

As pranchetas de desenho **MOCHO** são práticas e podem ser levadas a qualquer lado, para desenhar onde quiser.

As pranchetas são apresentadas em dois formatos: Prancheta de Desenho Slim Portátil A3 e A4, produzidas artesanalmente e vendidas em quantidade limitada.

Indicadas para profissionais, estudantes de artes, estúdios, escolas de artes, arquitetos, tatuadores, etc.

Produto de direitos exclusivos Mocho.
Design by: Ronaldo Àton

DESCRIÇÃO TÉCNICA DO MODELO A3

- **Dimensões** (fechado): 46x54x2cm.
 - **Inclinação**: duas inclinações de 15° e 30°.
 - **Material**: MDF/Pinus de origem reflorestada, produto com acabamento em verniz marítimo polido, dobradiças e parafusos de aço, pastilhas antiderrapante de borracha natural.
 - **Peso**: 2,400kg
- Venda exclusivamente pelo site oficial **MOCHO**:
www.mochoartes.com



Gente Que Ama DESENHAR

PRANCHETAS PORTÁTEIS MOCHO





Brão

São Paulo - SP

iambrão@gmail.com

<http://iambrão.prosite.com>

62a



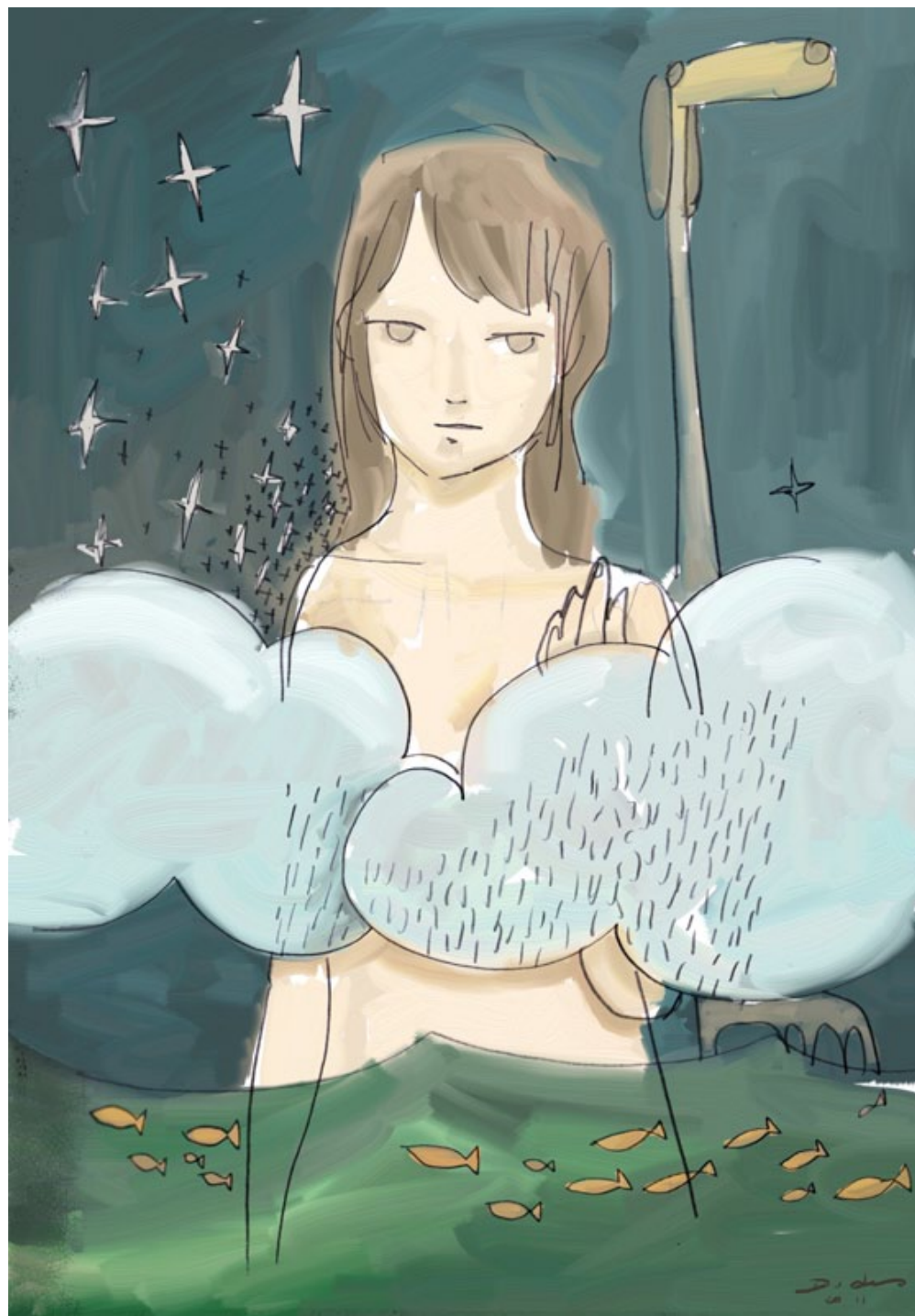
62b



63a



63b



Fabio Dudas

Florianópolis - SC
contato@fabiodudas.com
[http:// fabiodudas.com](http://fabiodudas.com)

64a



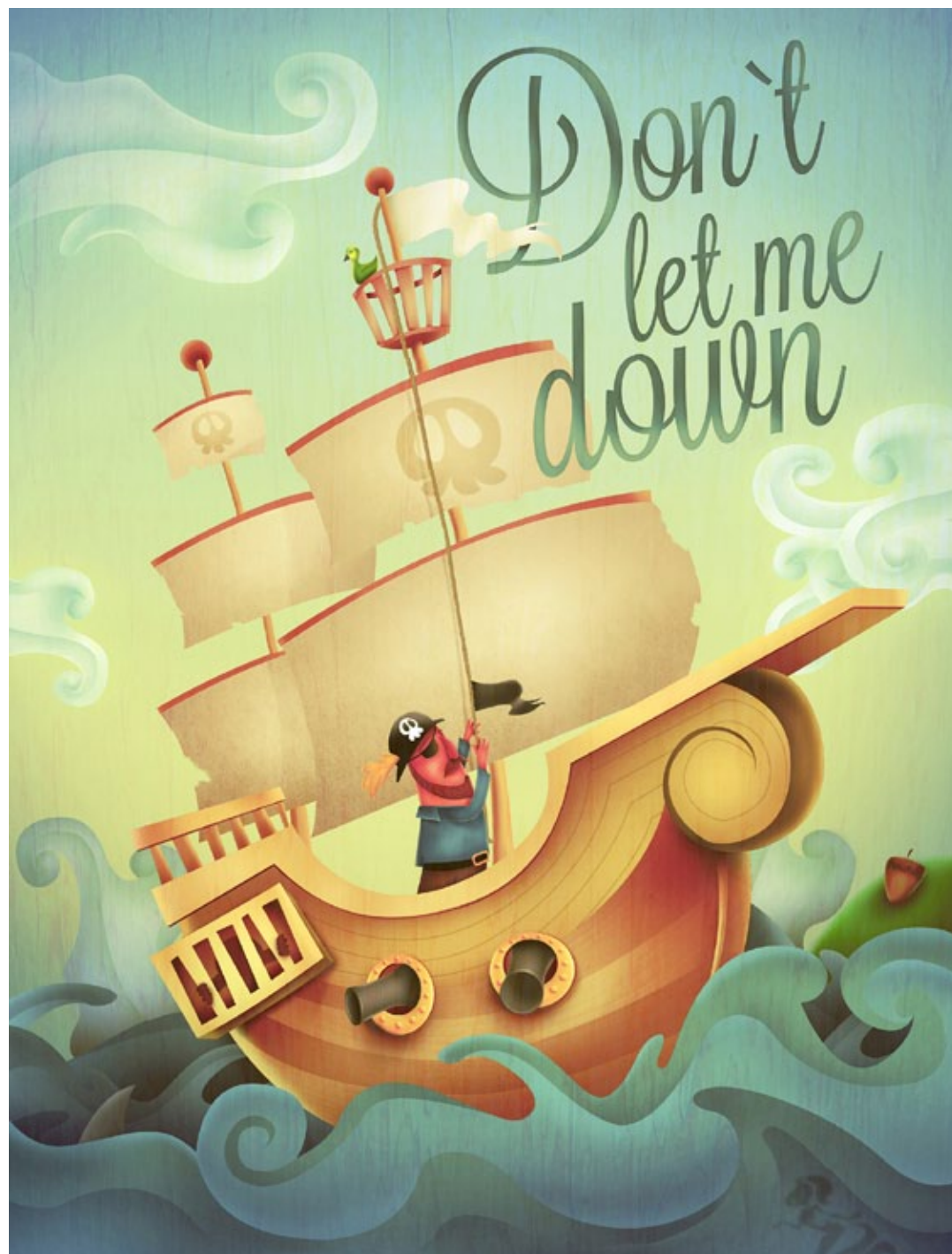
64b



65a



65b



Renan Penante

São Paulo - SP
renampenante@yahoo.com.br
www.behance.net/penante

66a



66b



67a



67b



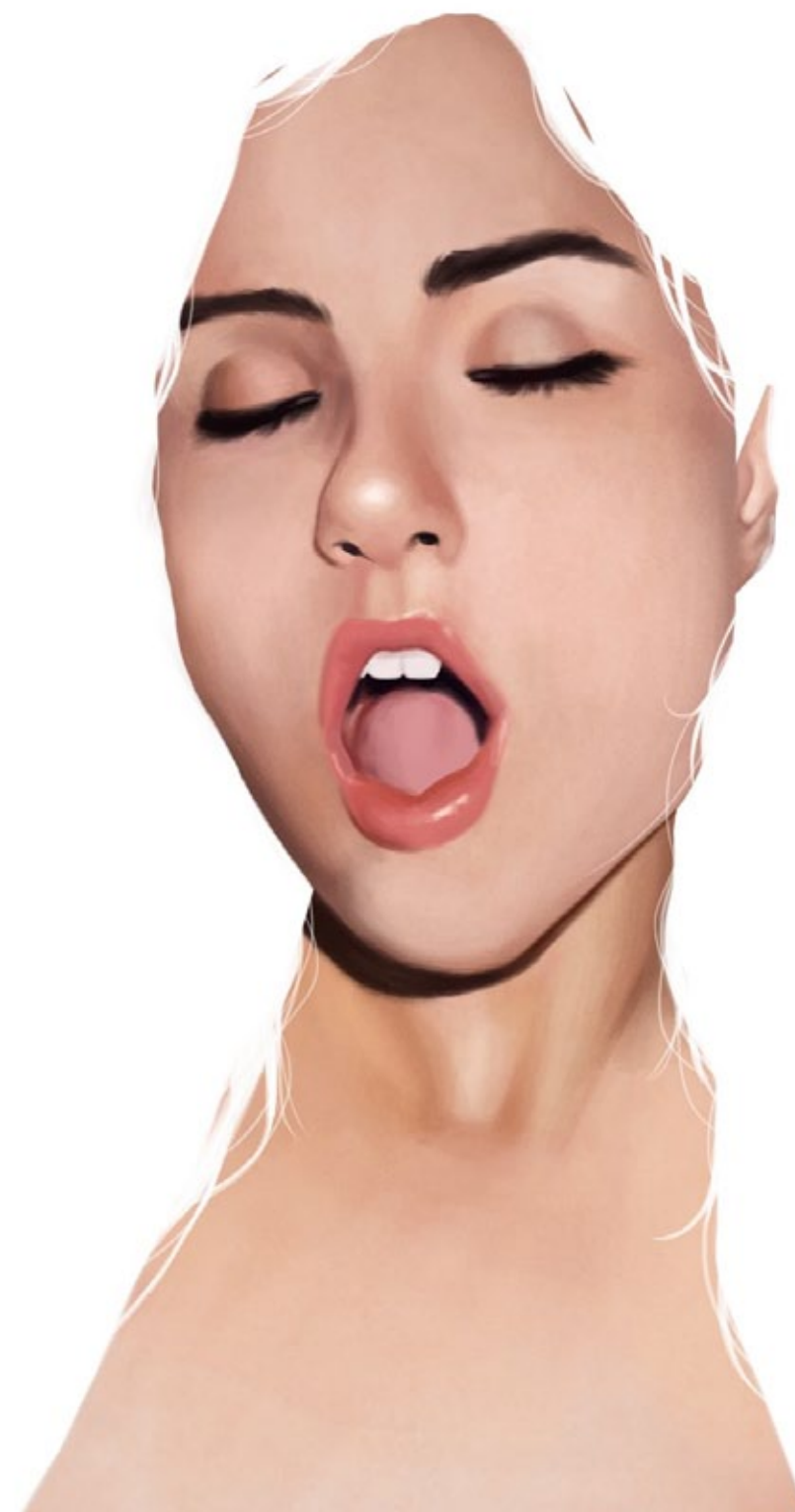
Jhonata Alves

Carapicuíba - SP

jhonatalvesilva@gmail.com

<http://jhonatalves.blogspot.com.br>

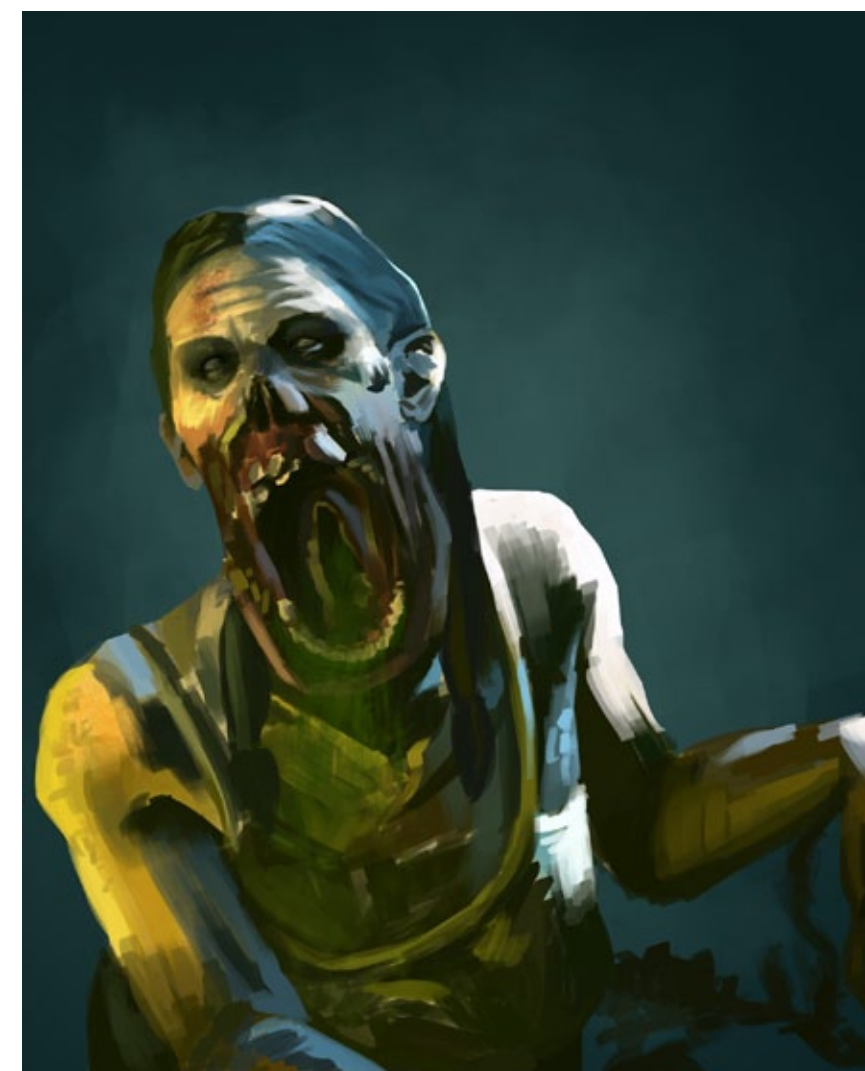
68a



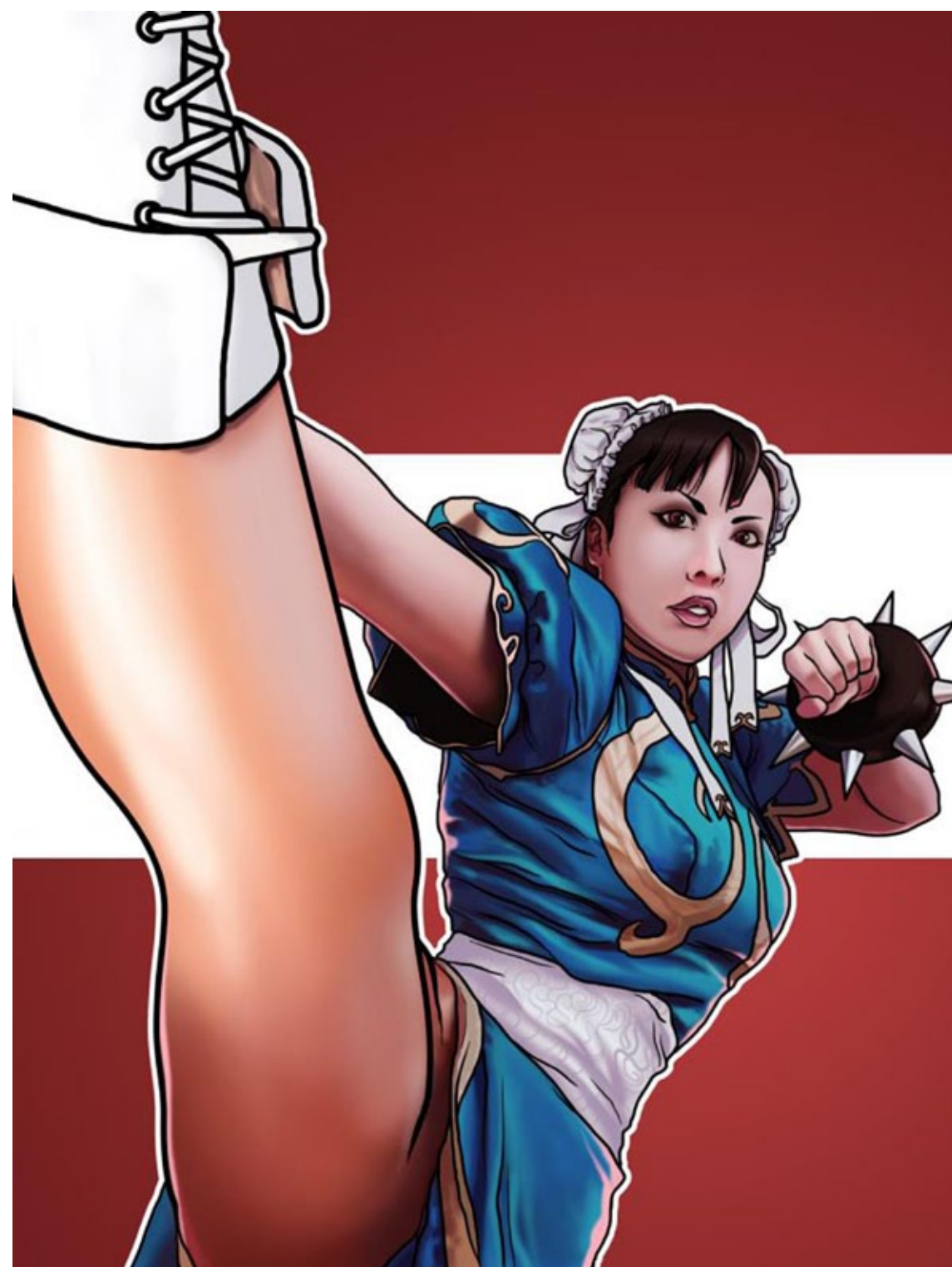
68b



69a



69b



Espaço Aberto

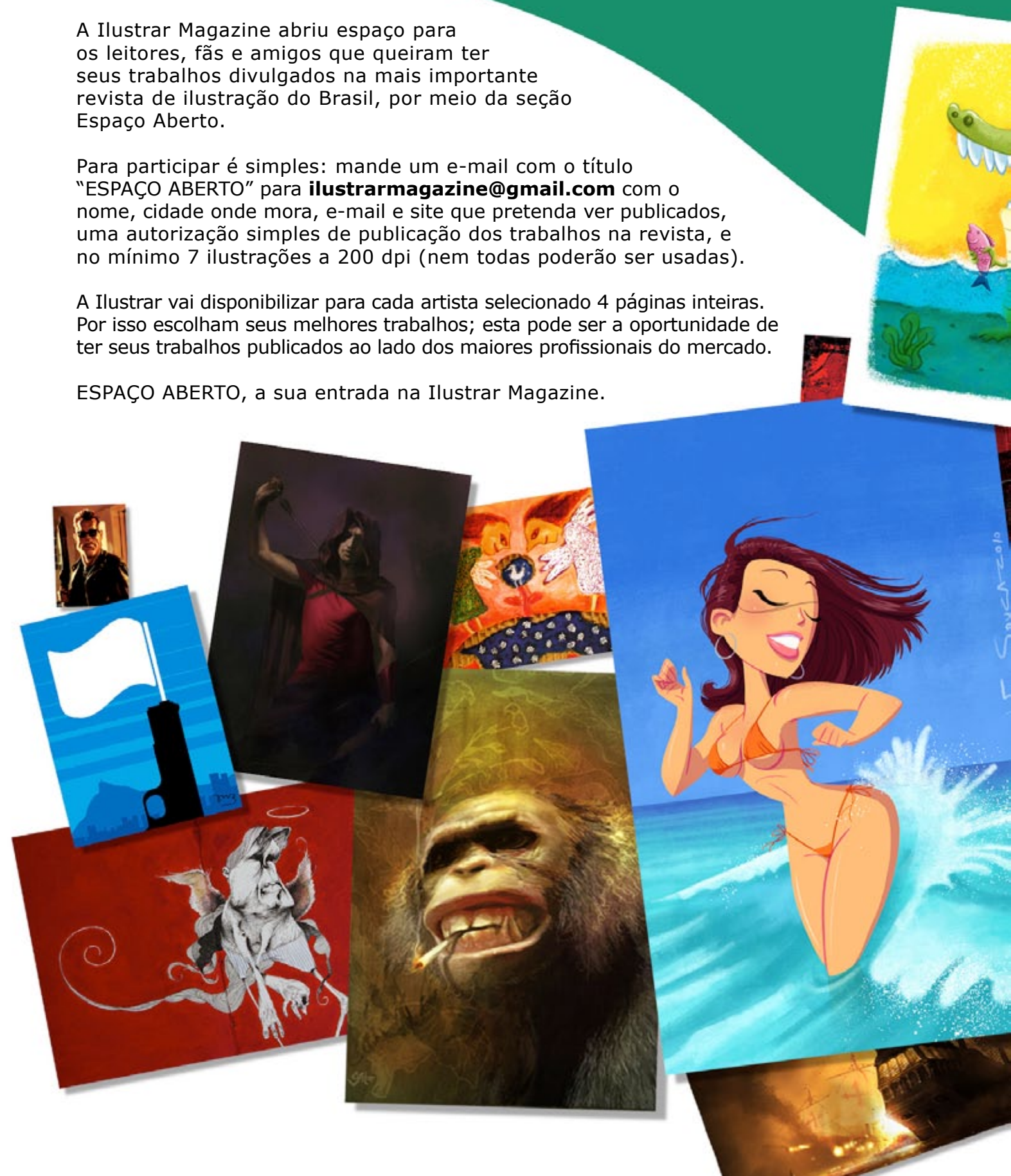
Como participar

A Ilustrar Magazine 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.

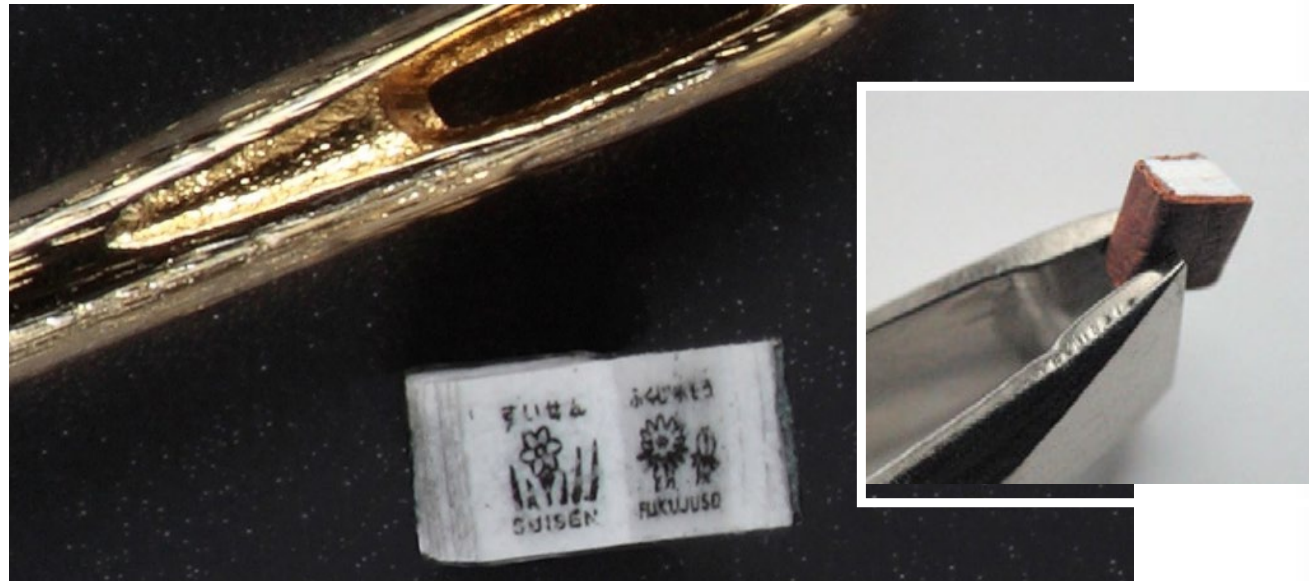
Para participar é simples: mande um e-mail com o título "ESPAÇO ABERTO" para **ilustrarmagazine@gmail.com** com o nome, cidade onde mora, e-mail e site que pretenda ver publicados, uma autorização simples de publicação dos trabalhos na revista, e no mínimo 7 ilustrações a 200 dpi (nem todas poderão ser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



O MENOR LIVRO DO MUNDO



A gráfica japonesa Toppan Printing entrou para o Guinness Book ao conseguir imprimir o menor livro do mundo.

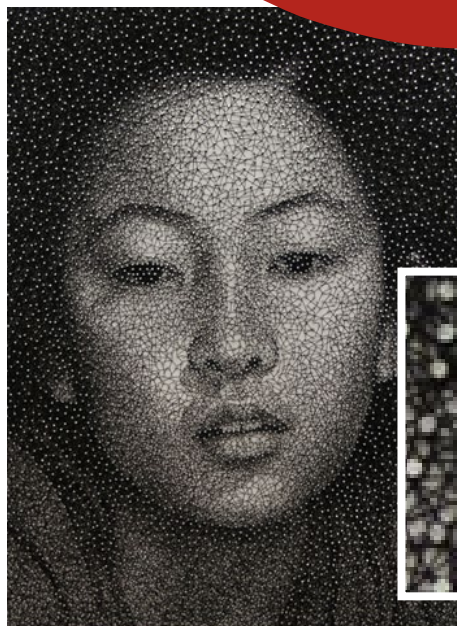
O livro mede 0,74mm X 0,75mm e contém 22 páginas... é tão pequeno que passa pelo buraco de uma agulha.

O livro é todo recheado com ilustrações de flores das quatro estações do ano, e foram produzidos apenas 250 livros.

E ao ser comprado recebe junto uma lente de aumento:

<http://goo.gl/o0EAqB>

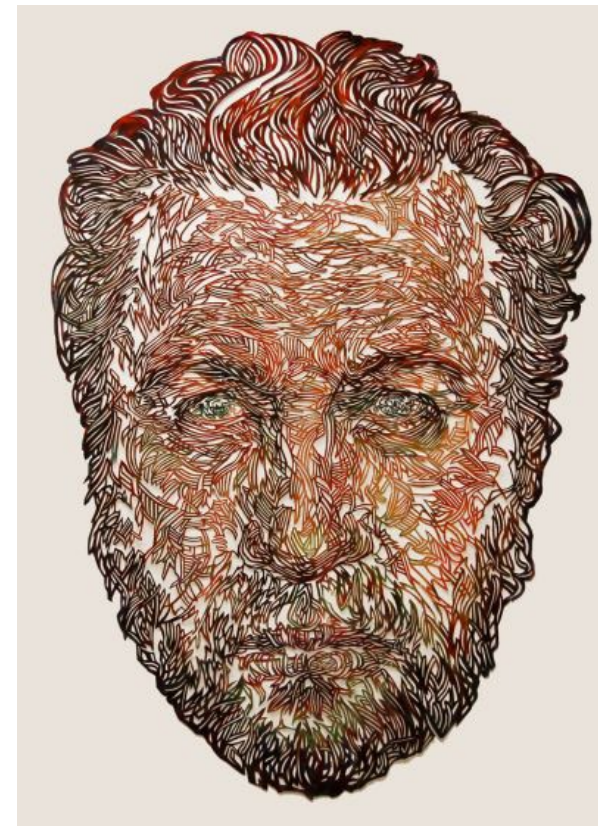
DESENHANDO COM FIOS



E o que dizer de Kumi Yamashita? A artista japonesa tem um trabalho bastante variado, onde um deles é compor retratos utilizando apenas linhas de costura e agulhas: <http://www.kumiyamashita.com>



PAPEL CORTADO



Esqueçam tudo o que já se viu em termos de trabalhos com papel cortado.

A artista holandesa Kuin Heuff tem uma paciência invejável ao produzir obras com um trabalho de recorte intrincado e meticuloso sobre papel previamente pintado com acrílica. E sem falhas:

<http://www.kuinheuff.nl>



ESCULTURAS REALISTAS



Choi Xoo Ang é um novo artista plástico da cidade de Seoul, na Coréia do Sul, onde trabalha com esculturas realistas, mas com um toque as vezes perturbador, mas sempre emocional.

Imperdível: <http://goo.gl/84B3Jv>

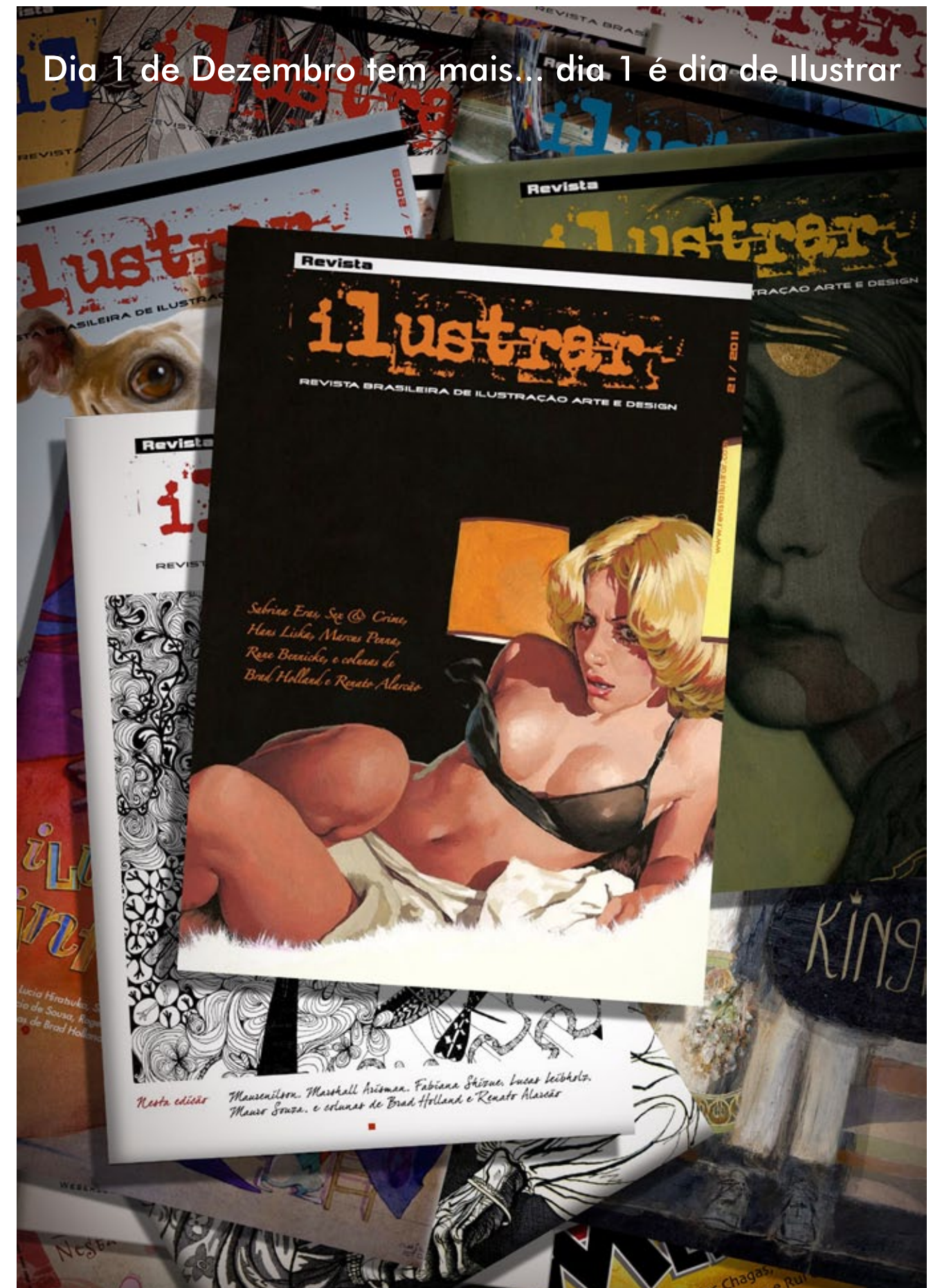


Links de Importância

- **GUIA DO ILUSTRADOR - Guia de Orientação Profissional**
www.guiadoilustrador.com.br
- **ILUSTRAGRUPO - Fórum de Ilustradores do Brasil**
<http://br.groups.yahoo.com/group/ilustragruppo>
- **SIB - Sociedade dos Ilustradores do Brasil**
www.sib.org.br
- **ACB / HQMIX - Associação dos Cartunistas do Brasil / Troféu HQMIX**
www.hqmix.com.br
- **UNIC - União Nacional dos Ilustradores Científicos**
<http://ilustracaocientifica.multiply.com>
- **ABIPRO - Associação Brasileira dos Ilustradores Profissionais**
<http://abipro.org>
- **AEILIJ - Associação de Escritores e Ilustradores de Literatura Infantil e Juvenil**
www.aeilij.org.br
- **ADG / Brasil - Associação dos Designers Gráficos / Brasil**
www.adg.org.br
- **ABRAWEB - Associação Brasileira de Web Designers**
www.abraweb.com.br
- **CCSP - Clube de Criação de São Paulo**
Aqui encontrará o contato da maior parte das agências de publicidade de São Paulo, além de muita notícia sobre publicidade:
www.ccsp.com.br
- **TUPIXEL - Maior banco de dados de ilustradores do Brasil**
www.tupixel.com.br



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



Acompanhe a *Ilustrar Magazine* mais de perto.

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

- Facebook: Revista Ilustrar
- Twitter: revistailustrar



Uma produção

• **REFERENCE** •
p r e s s



www.referencepress.com

<http://referencepress.blogspot.com>

www.ilustrarmagazine.com



Ilustrar Magazine / Revista Ilustrar
prêmio HQMix 2011