

Revista

# ilustrar

REVISTA BRASILEIRA DE ILUSTRAÇÃO, ARTE E DESIGN

Nesta edição

Majane Silveira,  
Michael Schwab,  
Renato Alvim,  
Ricardo Antunes,  
Eduardo Bajzek  
e Renato Alarcão

26 / 2012

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



# Editorial

## Dia 1 é dia de Ano Novo

**E** aqui estamos de volta no primeiro dia de 2012, um ano cheio de profecias e que para muitos pode até ser o último, mas que para a maioria ainda é só mais um, de muitos pela frente.

Sendo o último ou não, o que interessa é que a produção da ilustração tem continuado a todo gás, com artistas de talento colaborando para um mundo mais cheio de arte, cor e alegria.

Nesta edição temos, na seção Portfolio, a gaúcha Majane Silveira e suas ilustrações cheias de frescor, e no Sketchbook o ilustrador e artista plástico carioca Renato Alvim, com sketches que transbordam arte.

A seção Passo a Passo fica por conta do editor da revista, já pela segunda vez, trazendo um antílope flamejante, que também é a capa desta edição.

Na seção 15 perguntas falamos com o arquiteto e ilustrador de arquitetura Eduardo Bajzek, que participa também pela segunda vez na revista, desta vez falando sobre seu ótimo portfolio e sobre o movimento Urban Sketchers, do qual faz parte.

Na seção Internacional temos um dos mais renomados e premiados artistas gráficos dos Estados Unidos, Michael Schwab, e fechamos esta edição com a coluna de Renato Alarcão, falando sobre o tempo para trabalhar e o tempo para viver, além da seção Espaço Aberto.

Espero que gostem, e dia 1 de março tem mais.



**RICARDO ANTUNES**

SÃO PAULO / LISBOA

RICARDOANTUNESDESIGN@GMAIL.COM

WWW.RICARDOANTUNES.COM

# Nesta edição

• EDITORIAL:	2
• PORTFOLIO: Majane Silveira	4
• INTERNACIONAL: Michael Schwab	11
• SKETCHBOOK: Renato Alvim	21
• STEP BY STEP: Ricardo Antunes	32
• COLUNA NACIONAL: Renato Alarcão	40
• 15 PERGUNTAS PARA: Eduardo Bajzek	42
• ESPAÇO ABERTO	53
• CURTAS	64
• LINKS DE IMPORTÂNCIA	65

## 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:** **Ricardo Antunes** - [www.ricardoantunes.com](http://www.ricardoantunes.com)

**PUBLICIDADE:** revista@revistailustrar.com

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

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



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



# 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)

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





# MAJANE SILVEIRA



**G**raduada em Publicidade e Propaganda pela PUCRS em 2002, a ilustradora editorial e publicitária Majane Silveira começou a carreira desenvolvendo projetos de comunicação visual.

No entanto, a presença marcante do desenho em seu trabalho gráfico sempre ganhou especial atenção e, atualmente, dedica-se exclusivamente à ilustração.

Além de seu trabalho comercial, Majane explora a fusão entre arte e comunicação em criações experimentais e está concluindo sua especialização em Expressão Gráfica pela FAU/PUCRS.



MAJANE SILVEIRA

MAJANE SILVEIRA - RS

MAJANE@MAJANE.NET

HTTP://WWW.MAJANE.NET



## A INFÂNCIA E O DESENHO

Nasci em 1980, em Porto Alegre. Em 1985, comecei a frequentar a Escolinha de Artes do Estado do Rio Grande do Sul; em 1992, passei para a Escolinha de Artes da UFRGS e, mais tarde, fiz alguns cursos do Atelier Livre de Porto Alegre.

Nessa época eu ilustrava capas de

cadernos para os colegas, pintava quadros para os familiares e fazia painéis enormes usando tinta acrílica, pastel a óleo, giz e tinta spray.

Para a formatura no colégio, eu fiz um painel medindo 4m x 7m para compor o cenário do Salão de Atos. Acho que esse foi o começo.



## ESTUDOS

Entrei para as faculdades de Comunicação Social com ênfase em Publicidade e Propaganda, na PUCRS, e de Artes Visuais, na UFRGS, com a ideia de que uma seria o complemento da outra. Entretanto eu ainda não pensava em ser ilustradora, ou melhor, não conhecia muito bem o mundo da ilustração.

Meu objetivo era, ao mesmo tempo, desenhar e trabalhar com comunicação. Como fazer isso, ainda era uma incógnita.

O curso de publicidade me proporcionava estágios. Então comecei a trabalhar, fiquei ocupada e tranquei o curso de Artes Visuais.

Iniciei na área de direção de arte, depois passei para a diagramação e posteriormente para o design gráfico. Fui em direção àquilo de mais expressivo que o curso de publicidade pudesse me oferecer.



## DA PUBLICIDADE PARA A ILUSTRAÇÃO

Finalmente fui parar na ilustração quando comecei a aplicar ilustrações nas peças de design gráfico que eu fazia. E, aos poucos, tratei de largar o design e ficar só com a ilustração.

No começo, eu fazia muito desenho para jornais de empresas e alguma coisa para publicidade; nessa época minha preocupação maior era me manter desenhando profissionalmente.

Era uma camaleoa, a cada trabalho buscando novas referências, experimentando novos materiais e apresentando um estilo conveniente ao cliente. E assim eu prosseguia.

Mas isso foi me sufocando, além de ser muito cansativo. Notei que eu ainda não havia chegado naquele tão

sonhado lugar em que eu pudesse me expressar graficamente e ao mesmo tempo comunicar.

Decidi ilustrar para revistas, pois sabia que lá o trabalho mais autoral era bem aceito. Assim, eu poderia desenvolver e entender a minha linguagem gráfica. Participei de dois "Ilustrando em Revista", evento da Editora Abril, onde eu pude conhecer alguns editores de arte.

Recebi dicas, trocamos algumas ideias e eu dei início a uma nova fase. Foi um período em que comecei a me sentir à vontade com o meu desenho.

E o mais importante: passei a sentir que eu estava comunicando algo, e, de certa forma, emitindo uma opinião ao ilustrar.





## PRINCIPAIS INFLUÊNCIAS

Minha primeira referência foi van Gogh, o senhor da orelha cortada. Em 1989, minha avó me levou para ver uma exposição do fotógrafo holandês Paul Hur sobre a obra deste artista.

Fiquei literalmente impressionada com aquilo tudo. Cheguei em casa, peguei meus pastéis oleosos e reproduzi alguns desenhos à la van Gogh.

Na casa da minha outra avó tinha posters do Toulouse Lautrec dispostos na parede ao lado da escada, que eu olhava atentamente toda vez que subia para os quartos. Mais uma influência.

No colégio em que eu estudei dava-se bastante atenção às artes. E lá se estudava todos aqueles artistas modernistas e seus sucessores.

Foi aí que tive a oportunidade de conhecer os meus queridos Basquiat, Andy Warhol e Alphonse Mucha.

Até essa época eu tinha pouca referência de quadrinistas e cartunistas, mas lembro que, quando eu era criança, passavam cartuns modernos na TV.

Isso eu via muito e gostava demais, achava poético inclusive.



## OUTROS PROJETOS

No ano 2000 eu participei de um programa de voluntariado entre o Québec e o Rio Grande do Sul.

O foco era Desenvolvimento Comunitário e Relações Interculturais, ocasião em que trabalhei com oficinas de desenho nas comunidades e ministrei um curso sobre desenho infantil para atendentes de creche.

Em muitas situações as pessoas tinham resistência em desenhar, com enormes bloqueios, inclusive as crianças. Eu aplicava exercícios de soltura de traço e era muito bom ver o resultado.

Em 2005, fiz especialização em Expressão Gráfica na Faculdade de

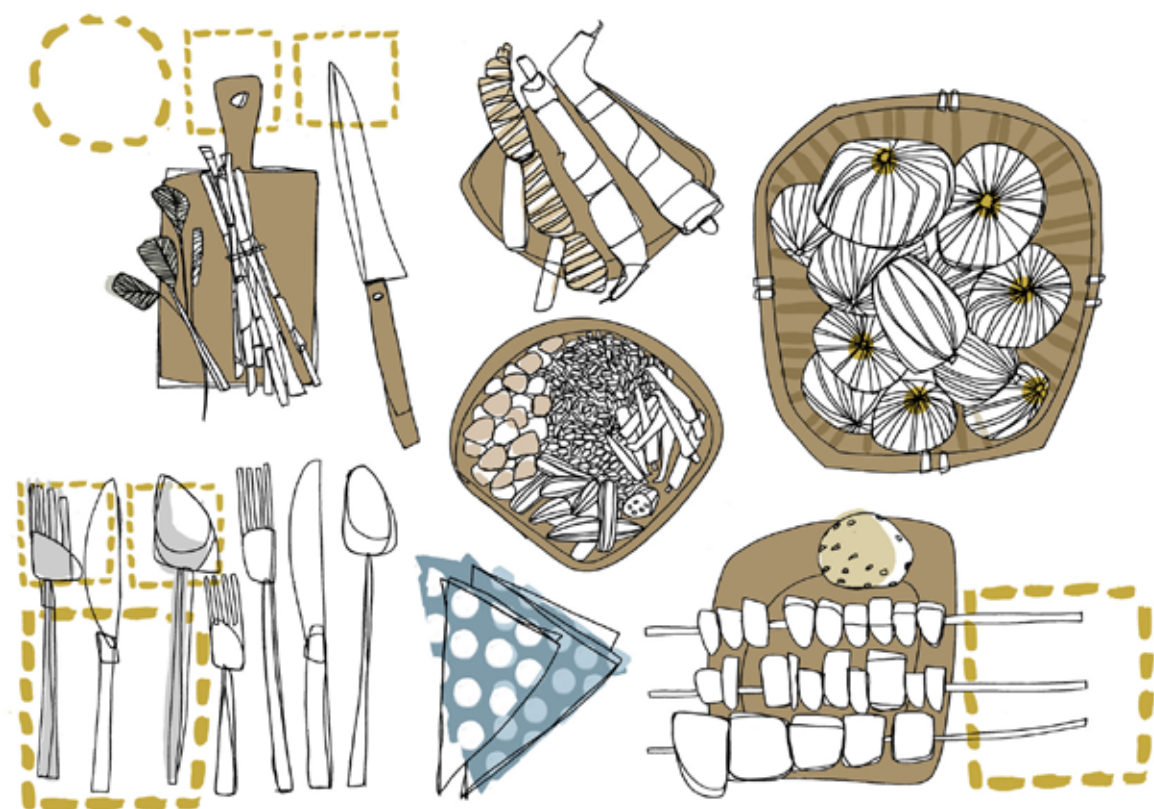
Arquitetura da PUCRS. Foi ótimo, pois a partir de então passei a entender o desenho de uma forma muito mais abrangente.

Depois disso, fiz algumas cadeiras como aluna especial no mestrado de Artes Visuais da UDESC, e no PPGCOM da UFRGS. Em decorrência de um artigo que escrevi para uma disciplina, coordenei uma oficina de desenho na Universidade de Aveiro, em Portugal.

E quando voltei, ministrei outras para empresas e agências de publicidade.

Atividade que gosto muito de desenvolver pois complementa meu trabalho como ilustradora.





7a

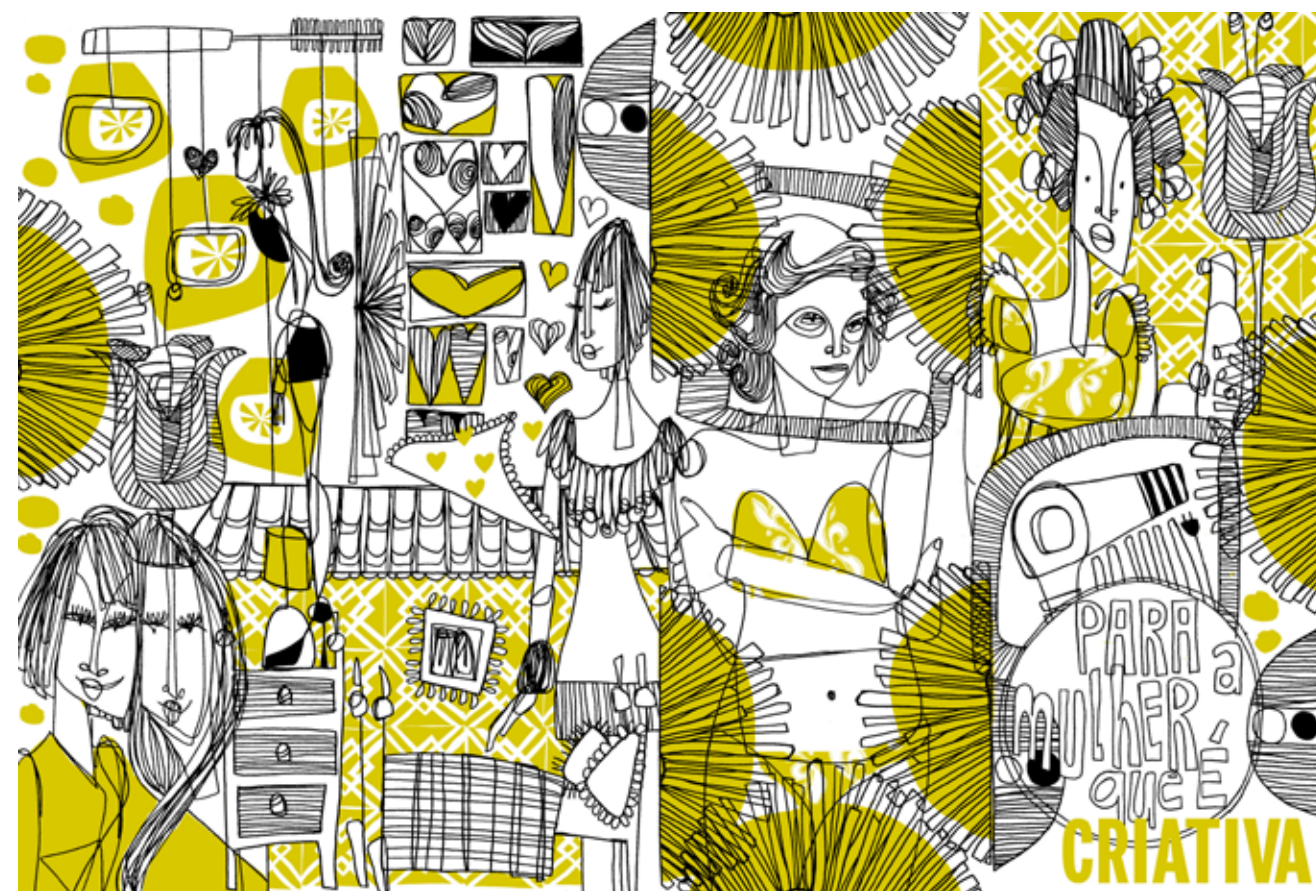


7b





8a



8b











# MICHAEL SCHWAB

Um dos mais notáveis e premiados artistas gráficos dos EUA das últimas décadas, Michael Schwab se firmou no mercado graças a um estilo inconfundível.

Suas ilustrações se aliam a um refinado design por meio do equilíbrio extraordinário entre imagem, texto, cor, luz e espaço, utilizando de forma inteligente uma simplicidade calculada e expressiva.

A seguir, na pausa entre dois projetos, Michael Schwab concede uma entrevista muito rápida, falando sobre seu trabalho.



MICHAEL SCHWAB

ESTADOS UNIDOS

MICHAEL@MICHAELSCHWAB.COM

WWW.MICHAELSCHWAB.COM



Muito além da ilustração, o seu trabalho tem um forte apelo gráfico. Qual a importância da formação como designer gráfico na concepção de suas ilustrações?

Tem um efeito enorme. Minhas ilustrações são trabalhos com linhas muito simples - não muito diferente

de projetar tipografia com curvas francesas, compassos, etc.

Além disso, eu tradicionalmente projeto a tipografia em minhas imagens.





A maior característica do seu trabalho é o minimalismo estético. Como você vê o uso da síntese das formas como meio para tornar a comunicação mais precisa?

A mensagem é mais rápida, mais legível, icônica e, esperamos, mais memorável.

Outra característica do seu trabalho é a luz dos objetos, que também é tratada como elemento gráfico. Qual foi o ponto de partida para que a luz e o contraste se tornassem a base do seu trabalho?

As sombras eu desenvolvi quando comecei a iluminar e fotografar minhas próprias Polaroids como estudo de figura/referência.

As sombras ajudam a definir o assunto, bem como adicionar uma qualidade teatral para os retratos.

Sombras = mistério. Mais intrigante.

Seu trabalho de síntese contrasta muito com o que tem sido feito no mercado de comunicação. Do ponto de vista da comunicação visual, como vê o que se tem produzido em geral nos dias de hoje?

Eu não vejo muita ilustração por aí.

Muitos dos seus trabalhos são para posters, ou acabaram virando posters. Você acha que esse veículo é o ideal como meio de expressão dos seus projetos?

Sim. Meu estilo de trabalho é destinado para posters.

Tal como projetos para logotipos, eles devem comunicar graficamente uma história rapidamente.

Você se sente mais um designer gráfico, um conceptual designer ou um ilustrador?

Eu prefiro o termo antigo, artista gráfico.







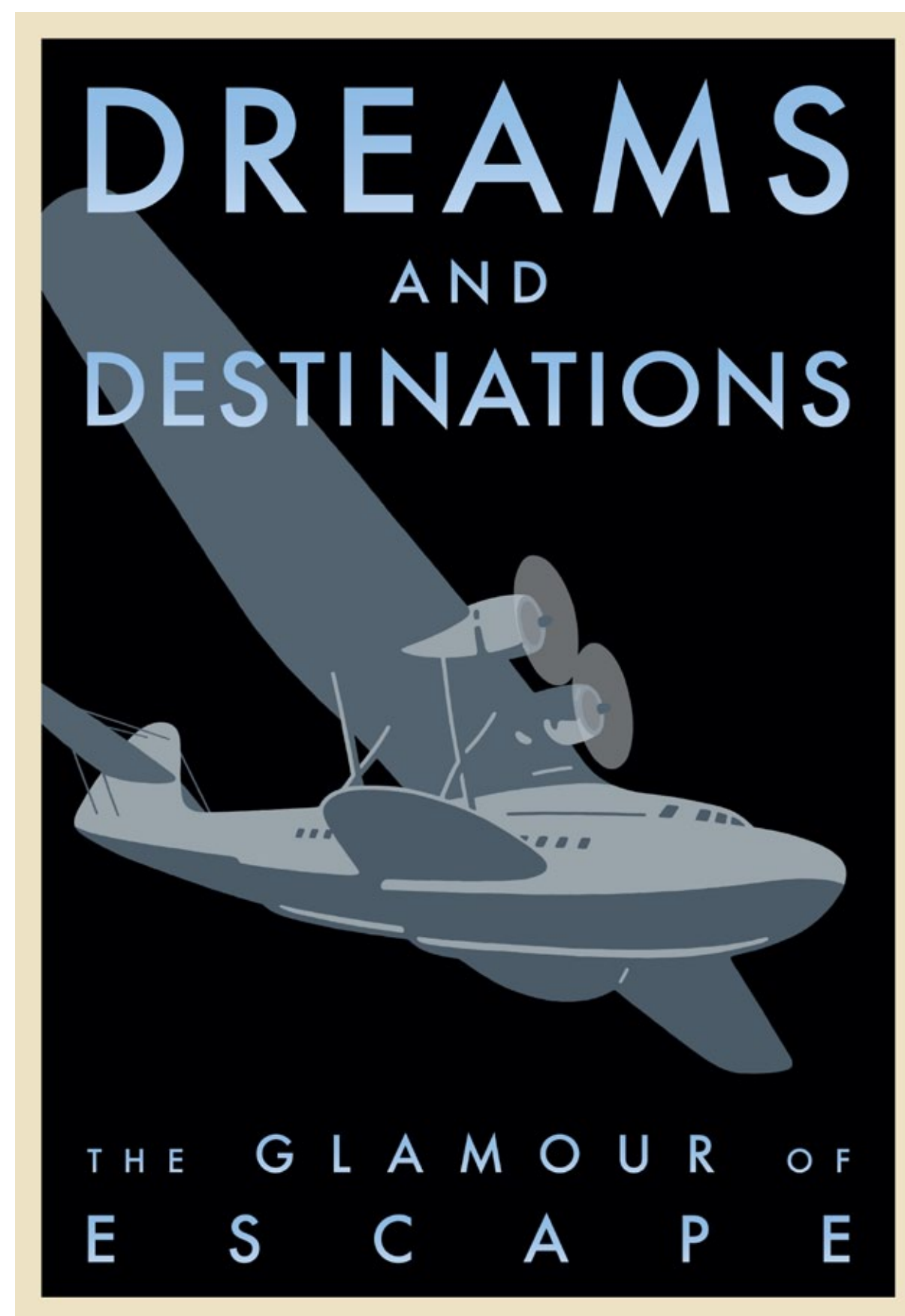
AREA CODE  
WINE Co.







14a

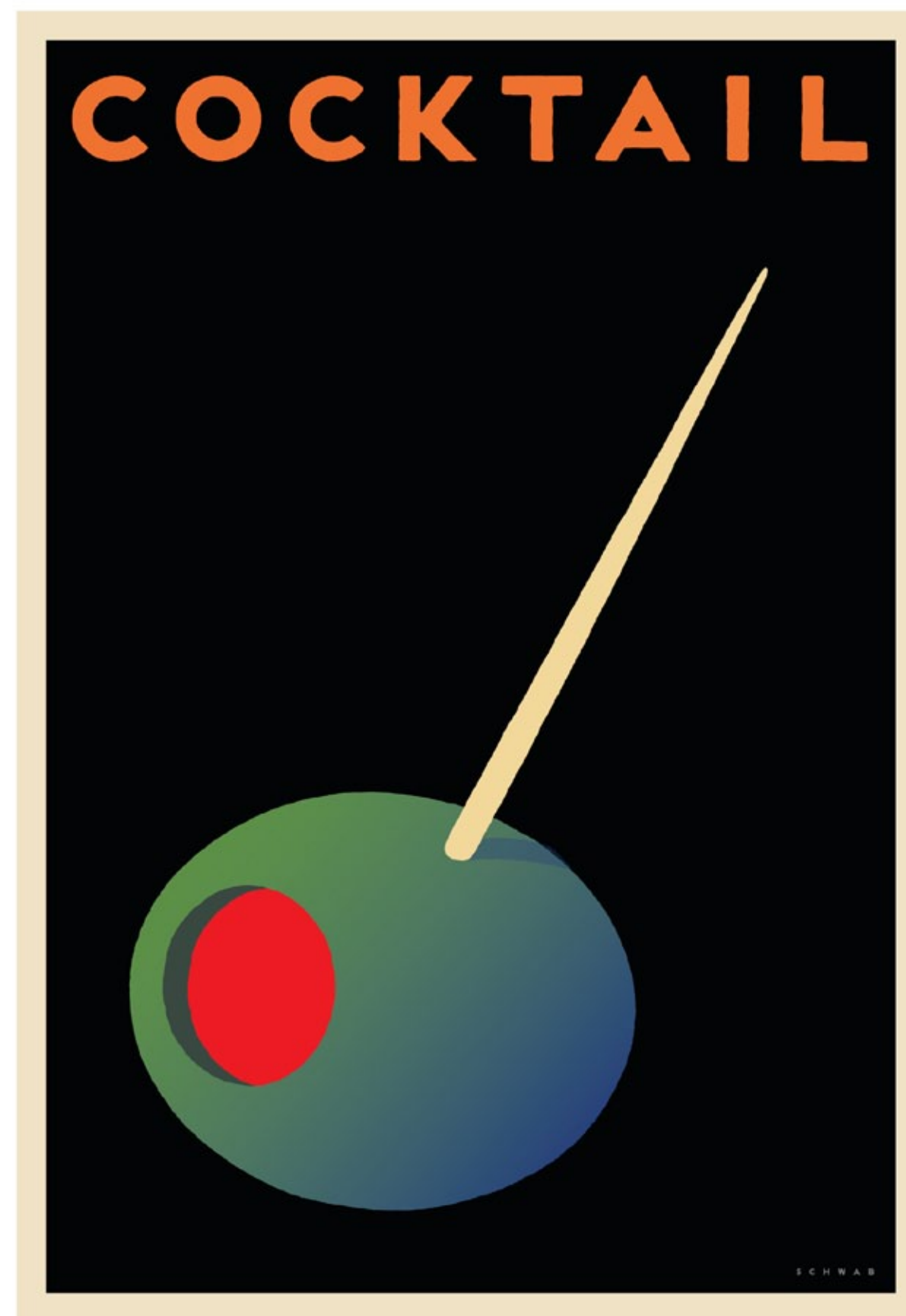
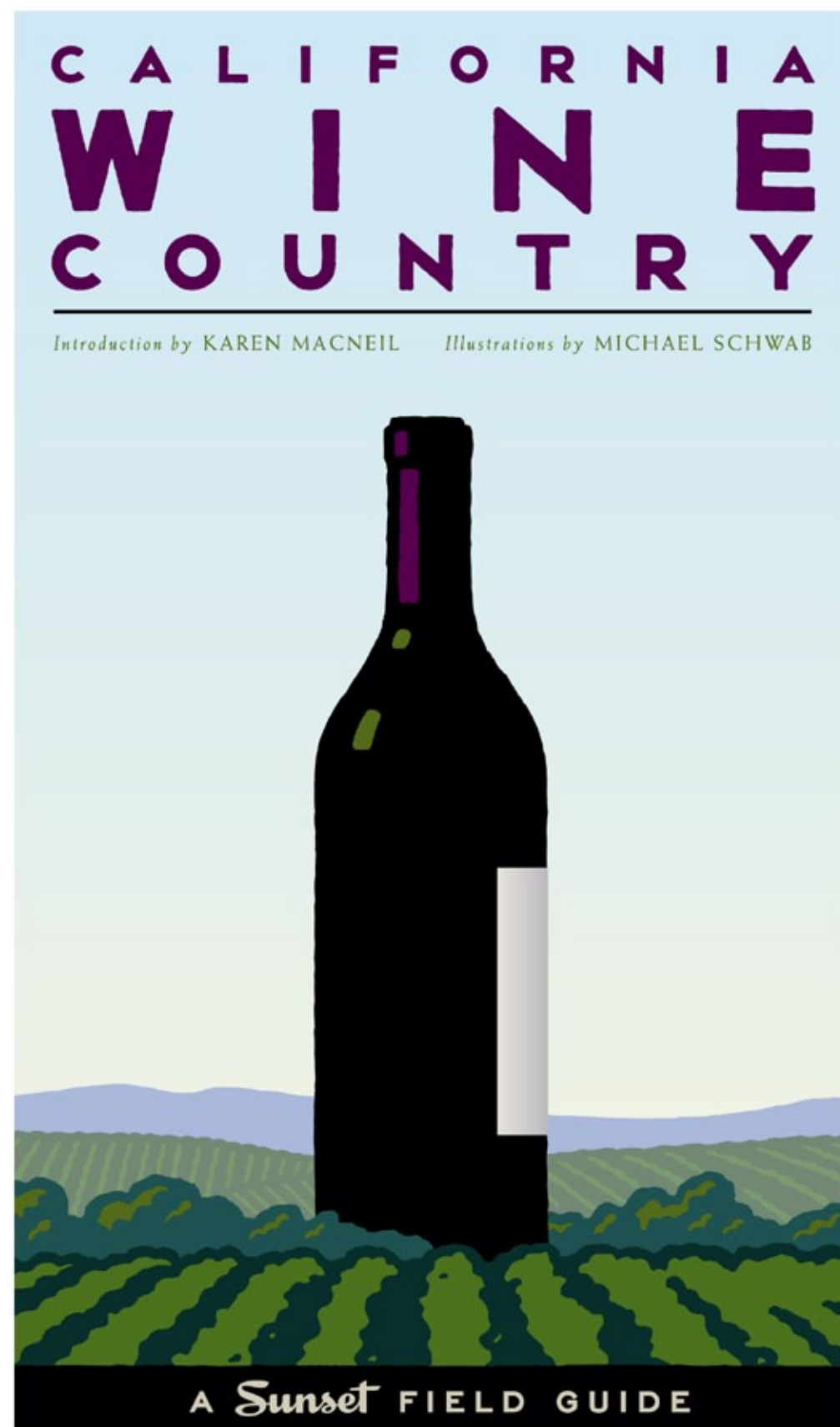


14b













17a



17b





18a



18b





19a



19b





## RENATO ALVIM



**F**ormado em pintura pela Escola de Belas Artes da UFRJ e cursando o mestrado em História da Arte na PUC, o carioca Renato Alvim segue sua carreira como ilustrador, artista plástico e professor de artes visuais da Faculdade Pestalozzi.

Como ilustrador, especializou-se em arte 3D, trabalhando como freelancer para várias das maiores agências de publicidade do mercado brasileiro.

Paralelamente ao trabalho de ilustração, mantém uma disciplina de trabalho que permite o desenvolvimento de sua obra pessoal voltada para as artes plásticas, coisa de que não abre mão.

E é relacionado a esse trabalho mais pessoal que Renato mostra agora muitos de seus sketches.



**RENATO ALVIM**

RIO DE JANEIRO - RJ

ALVIM.RENATO@GMAIL.COM

HTTP://RALVIM.CARBONMADE.COM



"O termo 'Sketchbook' é um substantivo que tomamos do inglês e que designa 'caderno de esboços'.

Porém, seu sentido ampliado, a meu ver, é de um verbo ligado ao substantivo, pois sua substância envolve propriamente o ato de preencher com esboços as páginas de um caderno.

Preenchidas as páginas, arrumamos um novo e recomeçamos: é na continuidade que o sketchbook existe para o artista.

Se pensarmos deste modo veremos 'caderno de esboços' como uma preciosa ferramenta do artista."





"Penso no sketchbook como o melhor local para formação do nosso repertório particular de imagens que servirão de alguma forma como base para um trabalho posterior. De um rabisco sai o que no futuro poderá ser uma obra acabada, quem sabe? Normalmente não penso no desenho feito no sketchbook como um projeto para um quadro. Prefiro manter uma atitude descompromissada que só este tipo de desenho propicia.

Ele é, para mim, um espaço íntimo onde não é preciso prestar conta a mais ninguém, senão a mim mesmo. Serve como testemunho das coisas que estão à minha volta e que me motivam, a exemplo de uma mesa com uma cafeteira, uma moringa, ou seja, qualquer coisa que me cause certa empatia. Acho engraçado quando ouço sobre a falta de inspiração ou sobre o problema da tela em branco como se fosse um problema real do artista; é, antes, um problema para quem deixa pra pensar

a imagem na hora da produção final. É como querer fazer um longo discurso todo no improviso ou fazer uma prova sem saber nada do assunto. Para quem tem o hábito de trabalhar com sketchbook não existe realmente tela em branco.

O sketchbook, além de produzir o nosso repertório de imagens — e me parece ser esta a melhor forma de constituir e enriquecer o nosso imaginário — é responsável pela maturação do processo da produção artística.

Essa atitude é fundamental para que o ilustrador tenha nas mãos um leque de opções na hora de abordar um assunto, visto que o sketchbook nos seve como uma espécie de laboratório onde abrimos possibilidades de trabalho. Isso é fundamental para que o ilustrador não comece o trabalho com nada na cabeça ou com um uma concepção totalmente pronta, o que a meu ver dá no mesmo."



"Mesmo trabalhando com ilustração 3D para publicidade na maior parte do tempo, por haver bastante demanda deste tipo de trabalho para mim, sempre que necessário lá estou eu recorrendo ao bom e velho lápis e ao sketchbook para ajudar na visualização daquilo que vou modelar virtualmente por meio do software.

Quando se trata de fazer um personagem, é claro que poupa mais tempo e saúde, aprovar o rough do que tentar aprovar a modelagem final com o cliente – não é preciso ser gênio para constatar isto.

O que é indiscutível é o seu uso indireto, e este se dá todo o tempo.

Desenhar é pensar, e, por ser portátil, o sketchbook é um ótimo meio para manter a prática desse pensamento. Podemos sacar o sketchbook em qualquer lugar e mandar brasa.

Gosto muito da figura humana, principalmente no gênero do retrato; acho incrível a possibilidade de pensar um rosto como um acontecimento, no caráter que uma fisionomia pode adquirir através das nuances das linhas e manchas.

A possibilidade de construção de um 'eu' como um escritor constrói seus personagens.

Gosto muito do mar e da noite também, há qualidades sinestésicas nestes temas que me motivam ao extremo, o som das ondas batendo nas pedras, a maresia, há algo de misterioso e infinito nos elementos marítimos e noturnos.

As vezes estou recolhido em um canto e desenho um rosto, que se torna pura expressão daquele cenário. É uma possibilidade de trabalho que todos deveriam experimentar."





"Não produzo esses cadernos para serem expostos, porém eu o faço no meu blog a fim de tornar evidente uma parte do processo que não se mostra na obra acabada.

Em dias como os de hoje, com as facilidades ilusórias das conquistas tecnológicas, se faz necessário lembrar que nós é que damos o sentido de humanidade às coisas.

De certa maneira o sketchbook não me faz esquecer das coisas que realmente importam para mim. Fico feliz que a prática do sketchbook tenha se disseminado tanto nos últimos anos.

P.S.: por entender que ilustradores são antes de tudo artistas, no melhor sentido da palavra, no texto me utilizei do segundo termo na certeza de ter abarcado o primeiro."



24a



24b





25a



25b





26a



26b





27a



27b









29a



29b





Um vabisco  
para os amigos  
da revista  
Ilustrar

Renato Alvim







## RICARDO ANTUNES



**M**ais uma vez o editor da Ilustrar mostra alguns truques de ilustração, compartilhando aqui na revista.

Para quem não se lembra, o Passo a Passo da edição nº 1 foi estreado também pelo editor. Na época, o tema era um esquilo hiperrealista para uma caixa de cereais, e, desta vez, um antílope para um poster de futebol.

Ilustrador publicitário há quase 30 anos, Ricardo Antunes divide seu tempo entre Lisboa, onde tem estúdio há 22 anos, e São Paulo, onde mantém vários projetos.

A seguir, as dicas simples para um efeito flamejante incrível.



RICARDO ANTUNES

SÃO PAULO / LISBOA

RICARDOANTUNESDESIGN@GMAIL.COM

WWW.RICARDOANTUNES.COM

## INTRODUÇÃO

Esta ilustração é parte do cartaz da CAN 2012 - Copa das Nações Africanas, o campeonato africano de futebol que define vagas para o campeonato do mundo.

A CAN de 2012 será em Angola, e a figura central do poster é a palanca negra, um antílope que é o símbolo nacional de Angola e da Federação Angolana de Futebol.

No poster, a palanca aparece flamejante, correndo rápida como a bola do campeonato.

A ilustração em si nem é tão difícil e nem exige tanta técnica, ela é mais um quebra-cabeça do que exatamente uma ilustração, devido à uma boa quantidade de layers envolvidos. Além disso, exige alguma experiência em ajustes de tons e cores.



**1** Depois de pesquisar sobre o tipo exato de antílope (existem vários, e tinha que ser a palanca negra, com chifres característicos) faço um desenho a traço simples, e depois passo para o negativo.

A partir daí, em outro layer, faço um desenho em auto contraste, apresentando as áreas de luz e sombra, e passo esse desenho para uma cor amarela quente e jogamos tudo em um fundo vermelho bem escuro, quase preto.

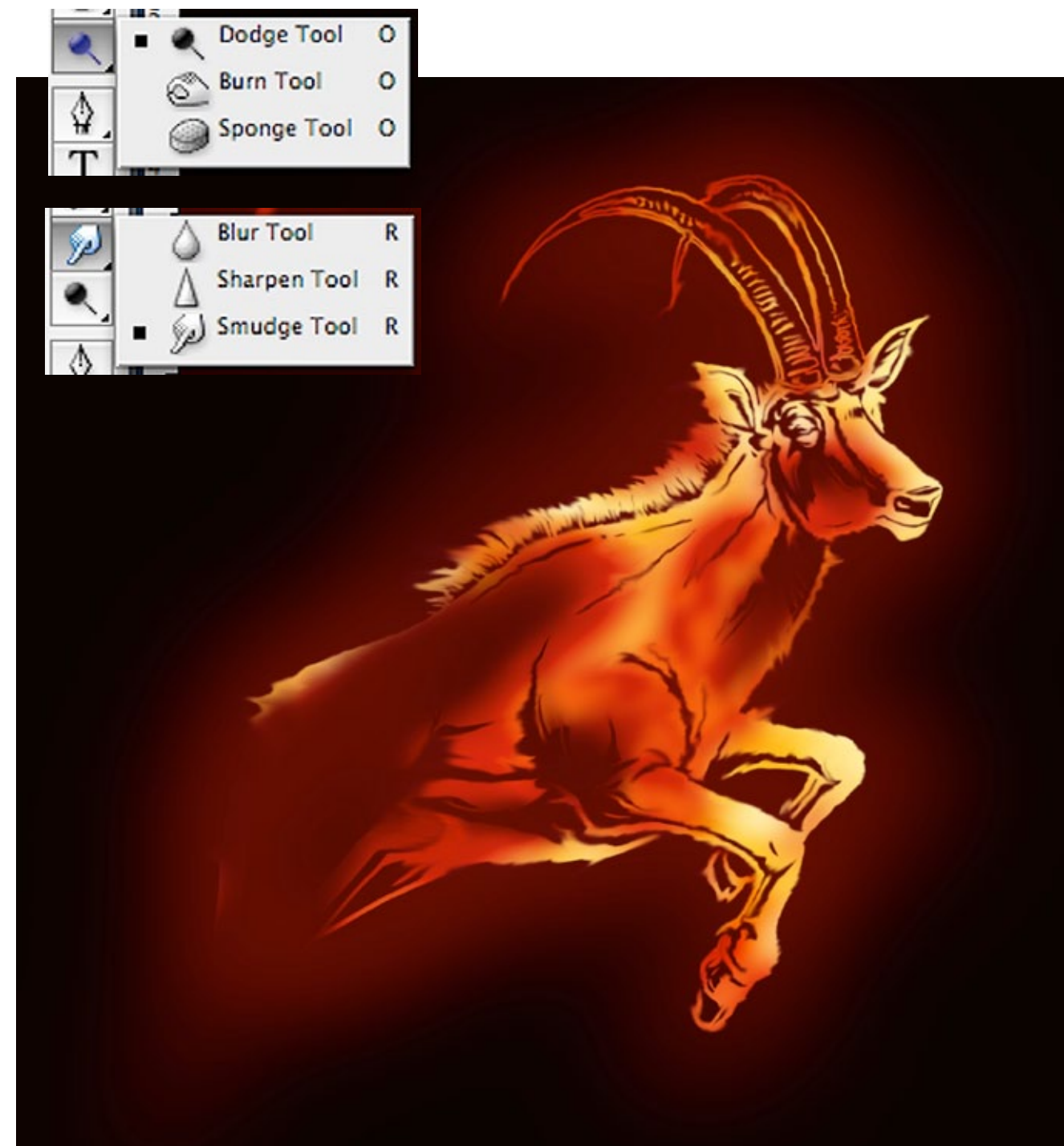
**Nota:** eu uso o Photoshop original em inglês, então muitos dos nomes de menus que darei aqui estarão em inglês também.







- 2 Como estamos falando de um elemento pegando fogo e que por isso emite luz, então crio um fundo em outro layer, com um brilho quente.



- 3 No layer do antílope eu uso a ferramenta BURN TOOL para "queimar" algumas áreas, tornando em vermelhos intensos, e em outras o DODGE TOOL para as áreas onde o calor seria mais intenso e cheio de brilho.

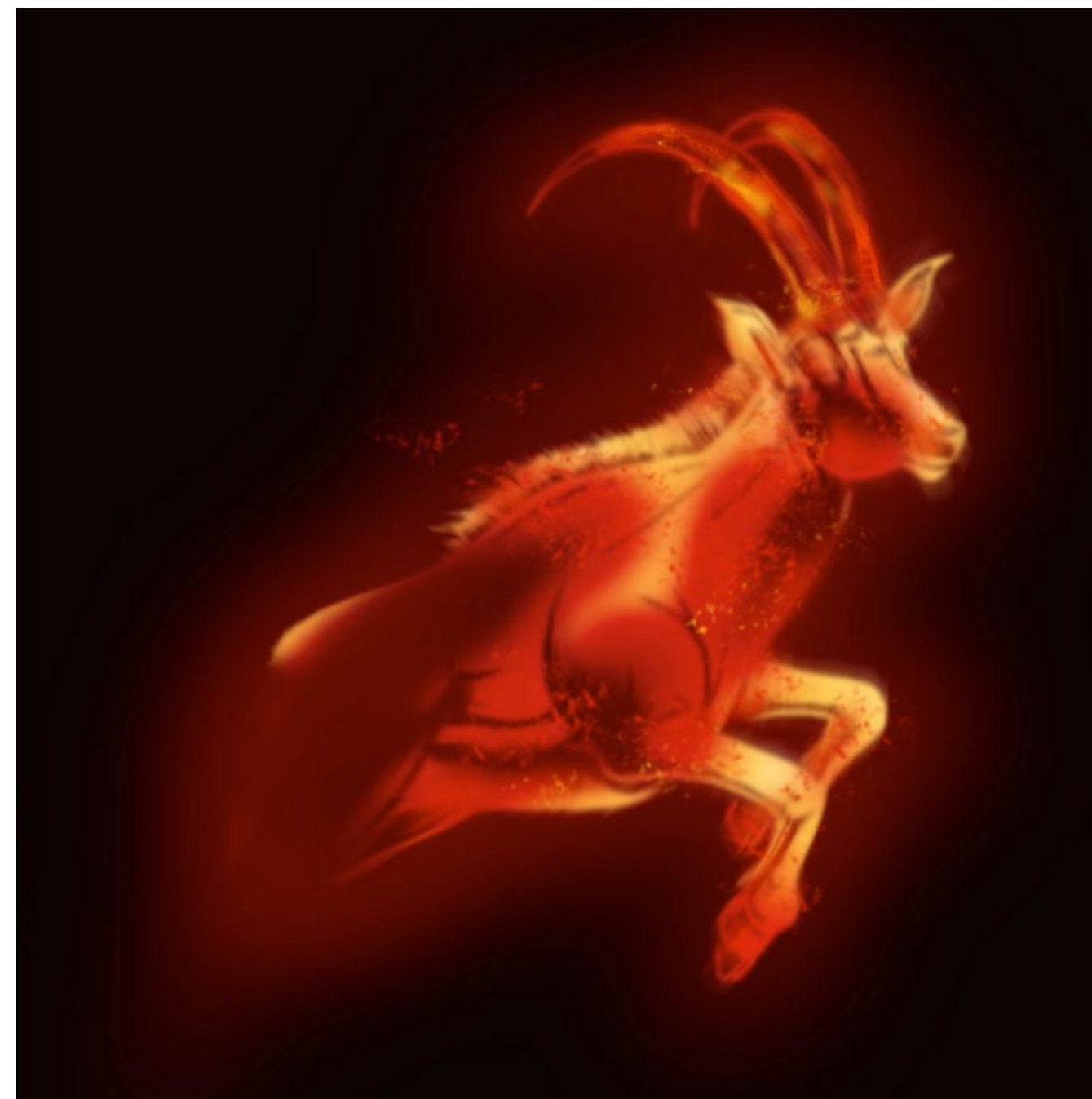
Também uso a borracha para desbastar algumas áreas e o SMUDGE TOOL para tratar os contornos do antílope, já dando a sensação de labareda em alguns pontos (como acontece nos pelos) e em outros pontos aquela distorção visual que existe quando há muito calor (como acontece nos chifres).





- 4 Duplico esse layer, faço uma seleção total das áreas, depois vou ao menu geral do Photoshop e no item SELECT eu escolho MODIFY, e lá dentro escolho CONTRACT, definindo o suficiente para formar um fio, e então apago todo o restante.

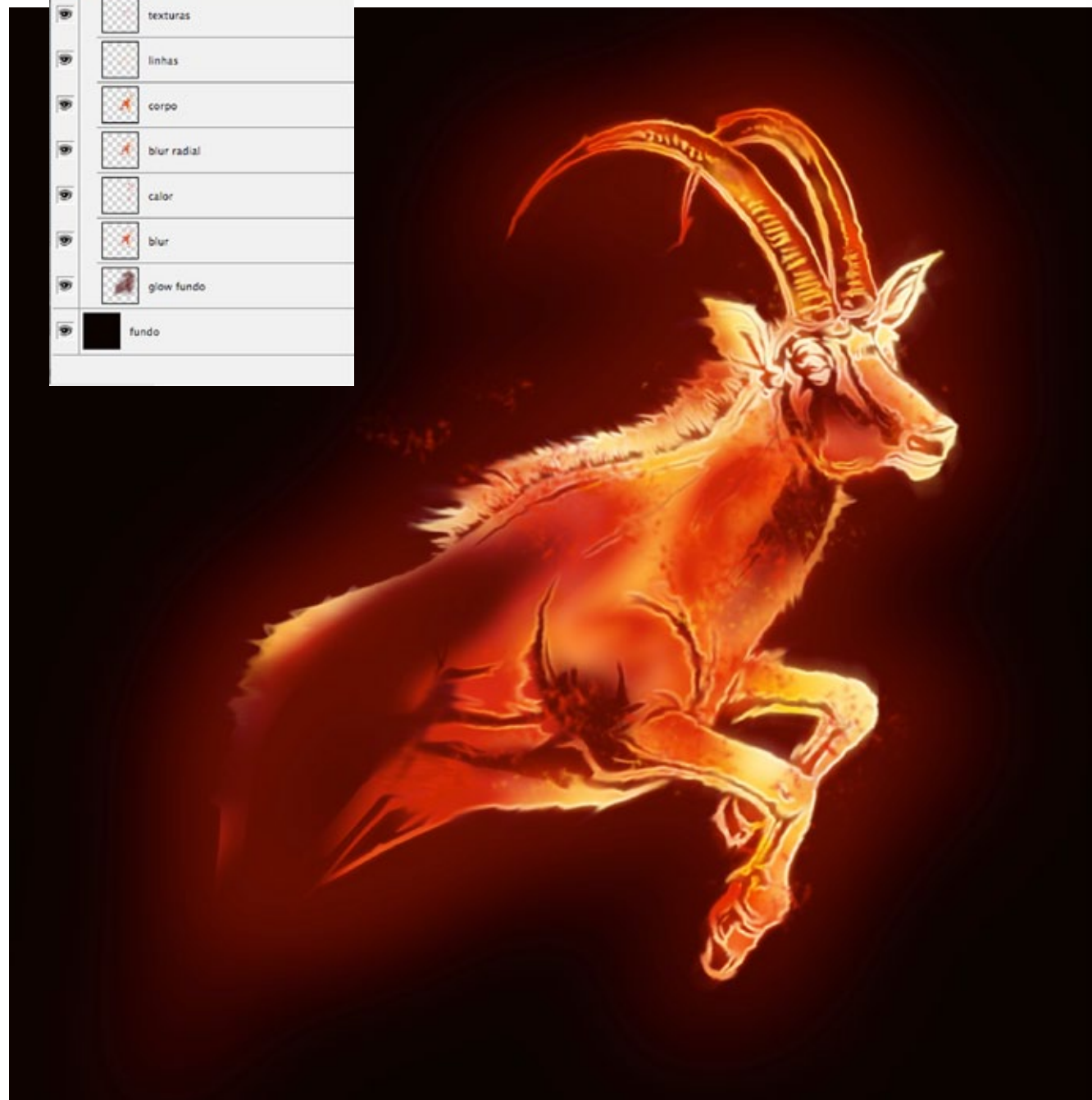
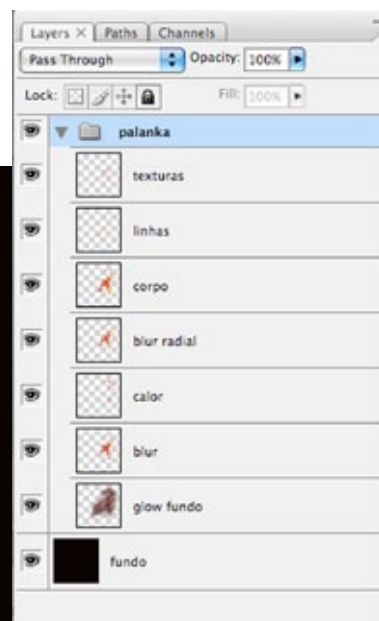
Assim fico com um fio de contorno de todo o desenho. Nesse fio eu intensifico mais ainda as áreas de brilho com o DODGE TOOL.



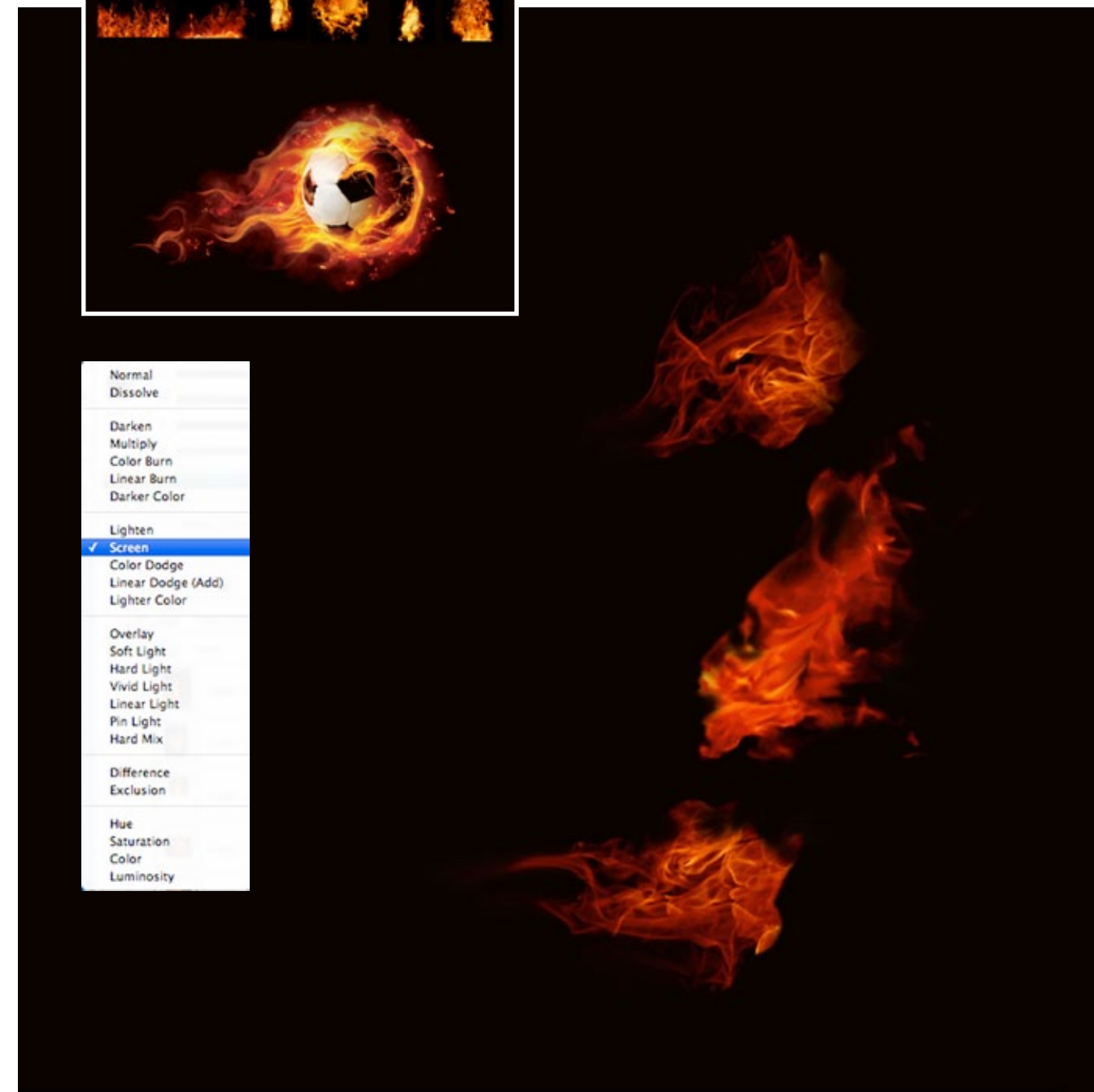
- 5 Do layer original do antílope, eu duplico novamente para em seguida entrar no menu FILTERS e aplicar dois BLURs (um Gaussian Blur e um Motion

Blur) e depois criar em outro layer texturas feitas com o pincel CHALK do próprio Photoshop, além de criar mais algumas áreas de calor.





6 Tornando todos os layers visíveis, o efeito fica assim...



7 Faço uma seleção de fotos com fogo em fundo preto (isso é fundamental para o trabalho, e irão ver mais para frente o porquê). A referência base era a foto da bola que foi escolhida pela Federação.

Agora começa o quebra-cabeça. Separo algumas fotos de fogo, apago partes que não interessam com a borracha e assim vou isolando trechos que serão aplicados no antílope.

Então, no menu dos Layers, converto o fogo para a opção SCREEN - isso irá fazer com que tudo o que for preto na foto fique transparente, mantendo só o que interessa. Assim o fogo fica mais natural sem precisar fazer recortes.

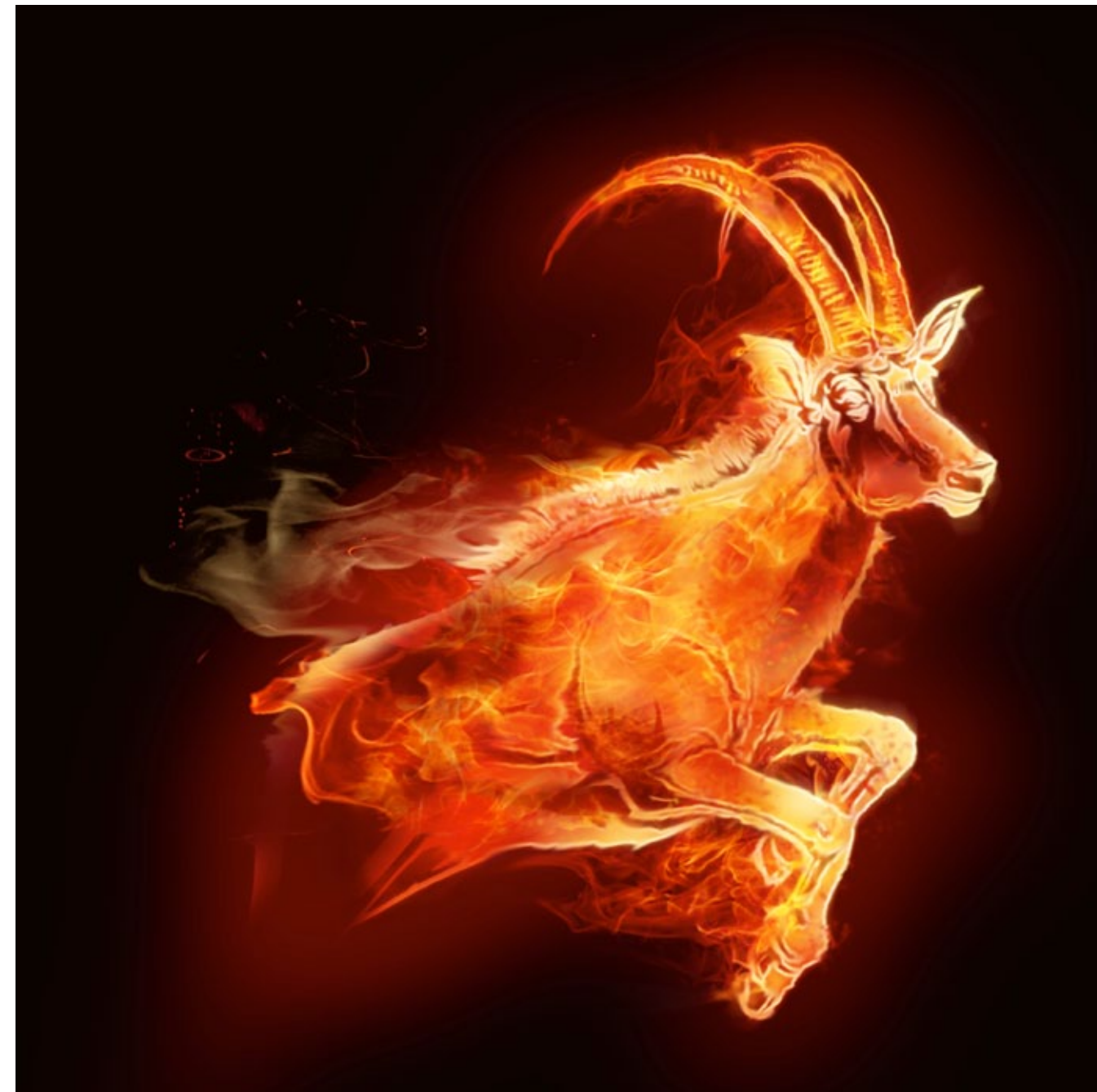
Dependendo da foto, pode ser que se use também a opção LIGHTEN, que gera efeitos semelhantes... é preciso experimentar sempre os dois para ver qual opção é a melhor.





8 Ao aplicar o fogo sobre o desenho é preciso fazer o ajuste da forma das chamas sobre o animal, e isso pode ser feito de forma fácil indo no menu EDIT,

e lá dentro ir em FREE TRANSFORM, e assim começamos a ter uma visão do efeito final que o trabalho vai ter.



9 Continuo com o trabalho de escolher partes de fotos de fogo / apagar áreas / ajustar as formas / passar para opção SCREEN e aplicar no antílope, e o trabalho vai tomando forma.

Mas algo extremamente importante é sempre ajustar as cores do fogo conforme o que se pretende, ajustando o balanço e tonalidade das cores juntamente com as cores do antílope para termos um conjunto uniforme e dar um ar mais natural.

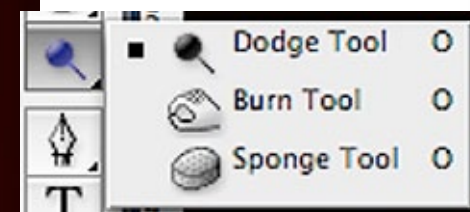
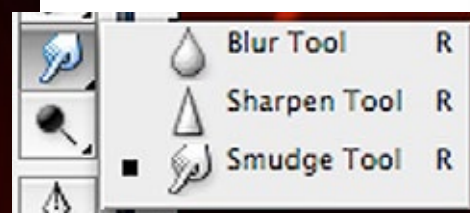




10

A cabeça é importante, já que é o foco de atenção e onde o brilho intenso do fogo mais aparece, então todo o trabalho de seleção e ajustes de fogo são feitos, e depois complementados novamente com o SMUDGE TOOL para fazer o fogo fluir naturalmente do corpo do antílope.

Aproveito para acentuar mais alguns pontos de luz necessários com o DODGE TOOL tanto no fogo como nos layers do antílope.



11 Com a ilustração quase pronta, termino de aplicar o fogo onde é necessário, ajustando também as cores e o formato exato das chamas que se pretende.





12 Por fim, faço um ajuste na posição da cabeça do antílope e nos olhos, para melhorar e acentuar a sensação selvagem do animal.

E, missão cumprida, ilustração feita em um dia e meio de trabalho.

Se gostou do truque e quiser repassar adiante, não esqueça de dizer que aprendeu aqui, na Revista Ilustrar. :o)



Um abraço caloroso  
A todos os amigos da  
Ilustrar!

*André*



39a



39b



## Em 2012, tempo para trabalhar e para viver por Renato Alarcão

Todo Ano Novo começa com promessas fresquinhas e crocantes. Mas este promete ser um tanto diferente. 2012 já chega envolto por uma aura mística, fatalista, popularizada por meio de filmes, livros e centenas de websites a desfilarem mil teorias conspiratórias e promover a venda de kits de sobrevivência e manuais para a salvação de almas aflitas na última hora.

Os fatos atestam as expectativas: crise econômica na Europa e Estados Unidos, novas guerras a pipocar, instabilidade no mundo árabe, choque entre civilizações (polarizadas por suas diferenças religiosas), catástrofes ambientais, a aproximação de um tal planeta "X" (ou Nibiru, como queiram) e, principalmente, a séria questão do esgotamento dos recursos naturais e energéticos.

Chegaram até a colocar uma data de validade para esta bela esfera azul que nos embala: 21 de dezembro. Alguém acredita nisso? Em todo caso, o conselho do ilustrador Brad Holland agora vale mais do que nunca: "Expresse-se! Pode ser mais tarde do que você pensa."

Há um cartum cuja piada sempre me

diverte. Um enorme Haab - aquela pedrona circular coberta de grafismos e entalhes que formam o calendário maia - tem diante de si dois índios.

Um deles confere detalhes do magnífico trabalho e pergunta ao sujeito que está ao seu lado:

"Mas afinal, por que você parou em 2012?"

O índio escultor, de martelo e cinzel na mão, lhe responde:

"É que... acabou o espaço!"

Catastrofismos à parte, 2012 vai começar para a maioria das pessoas da mesma forma que todos os anos que vieram antes: com muito trabalho por fazer. E isso, particularmente, me traz à lembrança a letra de uma música de uma banda de rock que eu ouvia nos meus tempos de cabeleira comprida e camiseta de caveira, "...if you're gonna die, die with your boots on", que, numa tradução livre quer dizer, "se você vai morrer, é melhor que esteja trabalhando". OK, há quem discorde da ideia e prefira que a segunda parte diga que "...é melhor que esteja de férias".

Quando penso na vida e em seu oposto, me vem à lembrança o exemplo do legendário ilustrador Al Hirschfeld, que, aos 99 anos, devolveu ao mundo seu último suspiro debruçado sobre a prancheta de desenho. Inspirado por ele, e seja lá o que for acontecer



RENATO ALARCÃO

RIO DE JANEIRO

ALARCAO@ALARCAO.COM.BR

WWW.RENATOALARCAO.COM.BR



de louco este ano, que estejamos ocupados criando nossas ilustrações!

É comum que a performance do freelancer em janeiro tenha reflexos da desaceleração no ritmo dos projetos de dezembro. No início do ano os workaholics costumam sentir um certo peso no corpo depois de 10 dias naquele limbo meio preguiça meio esbórnica que marcam o período que vai da véspera do aniversário de Cristo até o quarto ou quinto dia - tediosamente nublado - após o Réveillon. Nos primeiros dias de janeiro há quem clame aos céus por uma ladeira, uma rampinha que possa ajudá-los a pegar no tranco. Não tem jeito, a areia já escorre pelo funil da ampulheta e, se você não é o feliz ganhador da mega-sena de Ano Novo, terá que colocar-se em ação logo, logo.

Há uma profecia que sempre se cumpre em janeiro, e também em todos os meses do ano. Tão certo quanto o sol que nasce a cada novo dia, é certa também a chegada das contas pelo correio. Em janeiro, especialmente, somos punidos na fatura dos nossos cartões de crédito pelos arroubos de generosidade no Natal, isso sem falar nas cartinhas com umas siglas malditas (IPVA, IPTU...), a conta de luz (inflacionada por aquelas breguíssimas luzinhas pisca-pisca chinesas que já foram para o lixo), o condomínio, o

aluguel, o telefone etc., etc. Por essas e outras é sempre bom o freelancer trazer acumulada uma certa gordurinha para queimar nas primeiras semanas do Ano Novo (gorduras financeiras, claro; não nos interessam os lipídios de Natal e Réveillon).

Nas páginas de um dos meus sketchbooks tenho uma aquarela de um crânio humano cercado por manchas, colagens e uma frase que diz: "o contrário da vida não é a morte. O contrário da vida é o tempo". Lembro que, anos antes de voltar definitivamente para sua lâmpada mágica, Steve Jobs fez um belo discurso versando sobre este mesmo assunto. Disse ele que a ferramenta mais importante que havia encontrado para ajudá-lo a fazer as grandes escolhas na vida foi lembrar-se de que todos estaremos mortos em breve. O tempo é limitado, não o desperdicem", aconselhou o homem.

De fato, o gerenciamento do tempo é uma das habilidades mais importantes que um freelancer deve aprender. É por meio disso que equacionamos espaço na agenda para priorizar e fazer as coisas que são importantes, seja na vida profissional ou na vida pessoal. E se ainda vale o velho ditado que diz que "tempo é dinheiro", este é um assunto sobre o qual, nós, os "frilas", jamais podemos nos descuidar.



Tenho conversado com diversos veteranos da profissão e muitos têm se queixado de cansaço, muito cansaço. É tanto mimimi que chego a pensar se estamos vivendo uma epidemia da síndrome de "burn out" em nosso meio. Um colega analisou o problema assim: "Quando nosso hobby e paixão tornaram-se profissão, a linha divisória que separava o prazer da obrigação tornou-se um tanto nebulosa."

Muitos de nós passamos a cumprir longas jornadas de trabalho, sem cumprir horários fixos e, tendo que, frequentemente, romper a madrugada, negligenciando a importância das pausas, do exercício físico e da convivência familiar e social. Acabamos por respirar 24 horas por dia o desenho, numa mistura meio tóxica de prazer e obrigação. Falta energia até para tocar os projetos pessoais."

Notem que este é um caso pura e simplesmente de administração do tempo, e na própria enunciação do problema vemos os contornos da solução. Por que então não conseguimos colocar em prática ideias tão simples como fazer pausas, tomar um ar, sair da frente de nossos computadores e ver gente de verdade? Por que adiamos a decisão de colocar um laço no pescoço desse cavalo xucro chamado "tempo"? As explicações e justificativas são muitas, mas, da



mesma forma que um problema de saúde não é resolvido apenas com o diagnóstico, é preciso que sejam criadas linhas de ação. Sim, porque o que vale mesmo, o que carrega em si os verdadeiros poderes de transformação é a ação, pura e simples, é tomar decisões que mudem os velhos e ineficientes paradigmas de trabalho.

Em 2012, penso que um dos grandes desafios que enfrentaremos será o de cavar para nós um espaço criativo que seja blindado contra as mil distrações do mundo, em especial aquelas da mídia audiovisual. Os canais de comunicação e as redes sociais, que vêm há anos crescendo exponencialmente, continuarão a exercer seu poderoso magnetismo e, se não nos mantivermos focados na missão a cumprir, seremos conduzidos involuntariamente pelos caminhos sinuosos da procrastinação.

Neste ano que se inicia, e em todos os anos que, com certeza, virão, é sempre bom estabelecer metas, resoluções e administrar o tempo como quem controla um bem precioso. Liste



suas prioridades, estabeleça prazos e horários, tenha consciência do tempo gasto (desperdiçado?) nas redes sociais, crie oportunidades para fazer cursos, ler bons livros, usufruir de lazer, investir em conhecimento, encontrar os amigos pessoalmente e manter-se em boa forma.

Não é o número de horas que passamos sentados em nossas mesas

de trabalho que vai determinar o valor que somos capazes de gerar. O que realmente conta é a energia que somos capazes de focalizar nestas horas em que estamos trabalhando. Não a desperdicemos, portanto.

Que venha 2012 e que ele seja um ano de muita criatividade. Daqui pra frente vamos precisar muito.



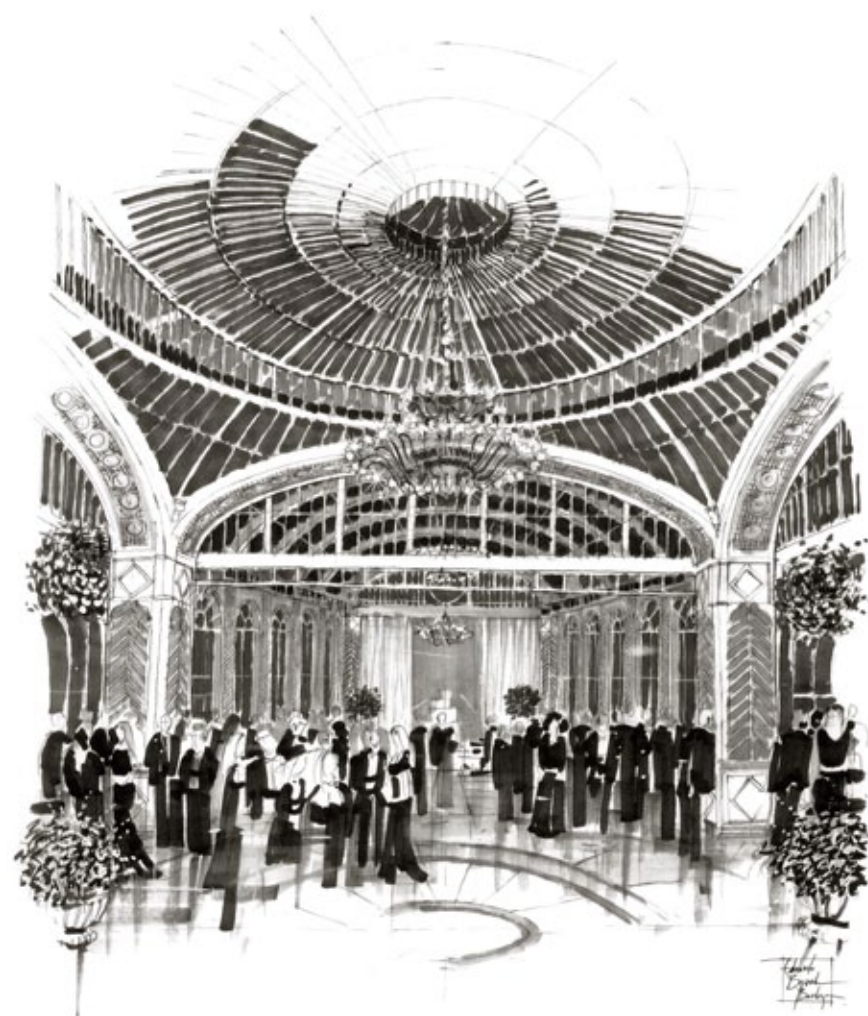
A Revista Ilustrar agradece a participação especial de **Maurício Planel** nas ilustrações desta seção:

mauplanel@terra.com.br

www.mauricioplanel.com



## EDUARDO BAJZEK



**P**articipando pela segunda vez na Revista Ilustrar, o arquiteto e ilustrador de arquitetura Eduardo Bajzek volta para falar de dois assuntos.

Na primeira vez em que participou ele falou sobre seus sensacionais sketchbooks.

Agora, mostra o seu ótimo portfólio de ilustração de arquitetura, mas também fala sobre o Urban Sketchers, movimento que tem ligado ilustradores e desenhistas pelo mundo, unidos pela paixão de desenhar cenas urbanas, movimento do qual Eduardo faz parte.



**EDUARDO BAJZEK**

SÃO PAULO - SP

EDUBAJZEK@GMAIL.COM

WWW.EDUBAJZEK.ARQ.BR



### **Como foi seu começo na arquitetura e o interesse pela área?**

Eu resolvi fazer faculdade de arquitetura porque sempre gostei de desenhar – em algum momento da minha vida eu associei uma coisa com a outra.

Provavelmente tenha sido influência de um amigo da minha mãe, que era arquiteto. Ela trabalhou em seu escritório e eu ia com ela às vezes...

Ficava brincando com as canetinhas dele (o cara não devia gostar muito!).

Também tive um amigo que desenhava

uma cidade imaginária, emendando um A4 atrás do outro. Lembro que estendíamos as páginas no chão, e a cidade de papel quase cobria o quarto dele todo. Era fantástico. Pelo que sei, esse cara virou advogado (!).

Então, eu entrei na faculdade de arquitetura, 1993. Dedicava-me bastante aos projetos e depois à tese de graduação.

Trabalhei em alguns escritórios e tive duas sociedades depois de formado.



**2 No entanto nem todo arquiteto é ilustrador. Como foi incorporar a ilustração em seu trabalho de arquitetura?**

A minha paixão pelo desenho foi direcionando a minha carreira. Em todos os lugares que trabalhei, desenhava quase tudo à mão, mesmo na época em que o Autocad já dominava os projetos.

Montei muito desenho técnico a lápis e a nanquim, no papel manteiga e na régua paralela. E desde o 3º semestre da faculdade eu já comecei a fazer perspectivas arquitetônicas para arquitetos, como freelancer.

**3 Quais suas principais influências, tanto na arquitetura como na ilustração de arquitetura?**

Eu sempre fui fã do Frank Lloyd Wright, arquiteto americano que construiu, entre centenas de outros projetos, a Fallingwater House e o Guggenheim de Nova York.



Além do estilo arquitetônico que ele desenvolveu, seus desenhos são lindos. Depois passei a admirar o trabalho do Frank D. K. Ching, um verdadeiro mestre do desenho arquitetônico.

Gosto também da dramaticidade dos desenhos de Hugh Ferriss, das aquarelas do Thomas Schaller, e do conjunto do trabalho do australiano John Haycraft.

**4 Hoje você se considera mais ilustrador ou mais arquiteto? Ou para você são áreas interligadas?**

No começo, fazer ilustrações era um "bico". Depois elas passaram a ter, para mim, a mesma importância que o projeto arquitetônico, e hoje em dia a ilustração é minha única atividade.

Eu já fiz ilustrações para a área de publicidade também, mas a ilustração arquitetônica continua sendo minha principal fonte de renda.



**5 De alguma forma o conhecimento que você tem hoje como ilustrador pode influenciar na concepção de seus projetos de arquitetura?**

Na verdade eu não trabalho como arquiteto, de fato, há mais de 5 anos.

Mas como nada é permanente nessa vida, talvez eu ainda volte a fazer projetos um dia... O projeto da minha própria casa, quem sabe... Eu adoro projetar! Só não gosto de obras...

De qualquer forma acho que o desenho tradicional ainda é muito importante para arquitetos. Você pode incrementar e acelerar o processo de criação de projetos fazendo bons e rápidos croquis.

Expressar uma ideia no papel é um ato muito mais direto que expressá-la no computador, no meu entendimento.

O desenho à mão livre vem perdendo

muito espaço nas faculdades de arquitetura, até por exigência ou conveniência dos próprios estudantes, que se encantam primeiro com a facilidade de softwares de modelagem.

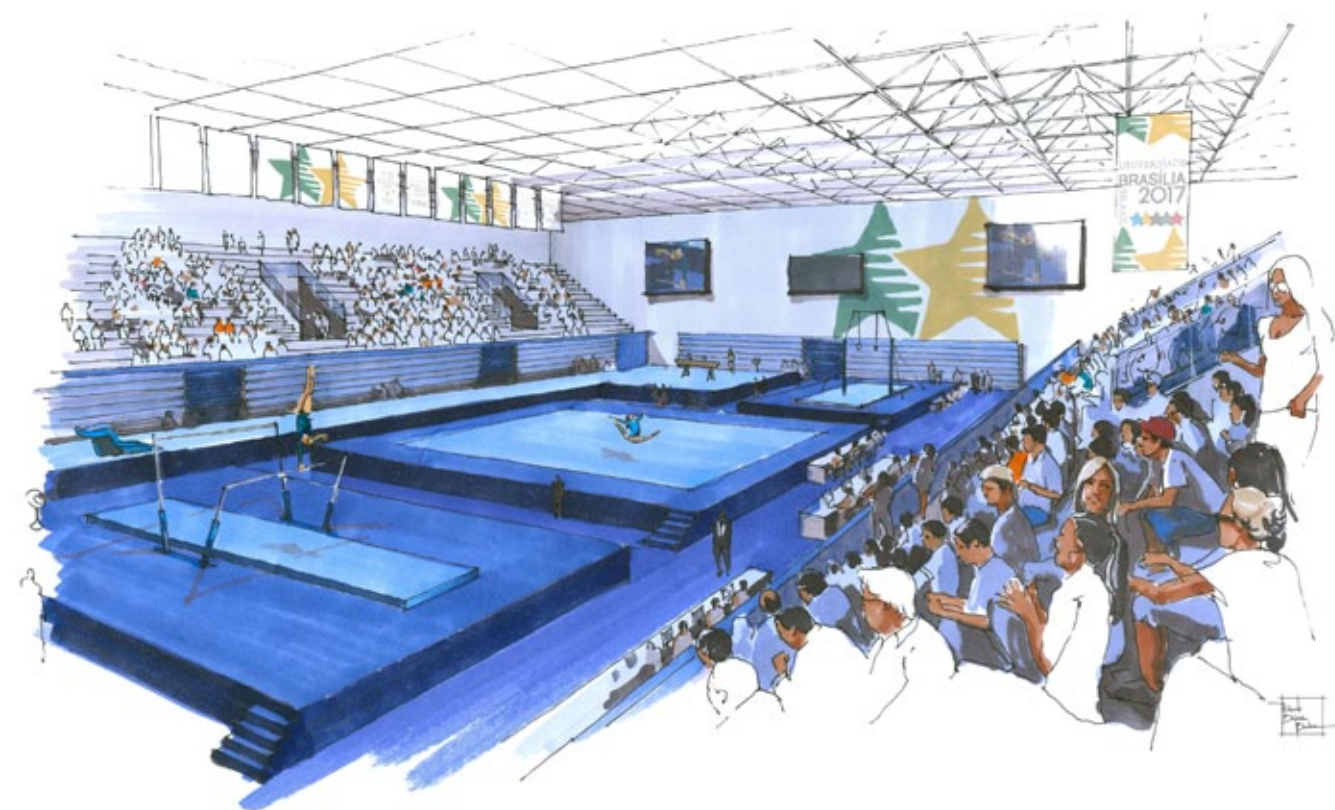
Eu tive a oportunidade de ministrar alguns workshops em faculdades em 2011 e vi que a galera está se desligando do desenho à mão, totalmente.

Por outro lado, fico feliz de ver que meu curso de desenho arquitetônico tem tido bastante procura, inclusive por estudantes.

**6 Quais são seus principais clientes?**

São escritórios de arquitetura e decoração, construtoras e incorporadoras. Todos ainda precisam vender seus projetos e fazer com que seus clientes os entendam.





44a

**7 Uma vez que você prefere material tradicional, que materiais normalmente utiliza para ilustrar?**

Eu trabalho com grafite, lápis de cor, marcadores e aquarela. Mas tenho alguns tipos de ilustrações que são feitas inteiramente no computador, como fotomontagens e implantações.

Quando preciso entregar uma ilustração digital assim, eu a terceirizo.

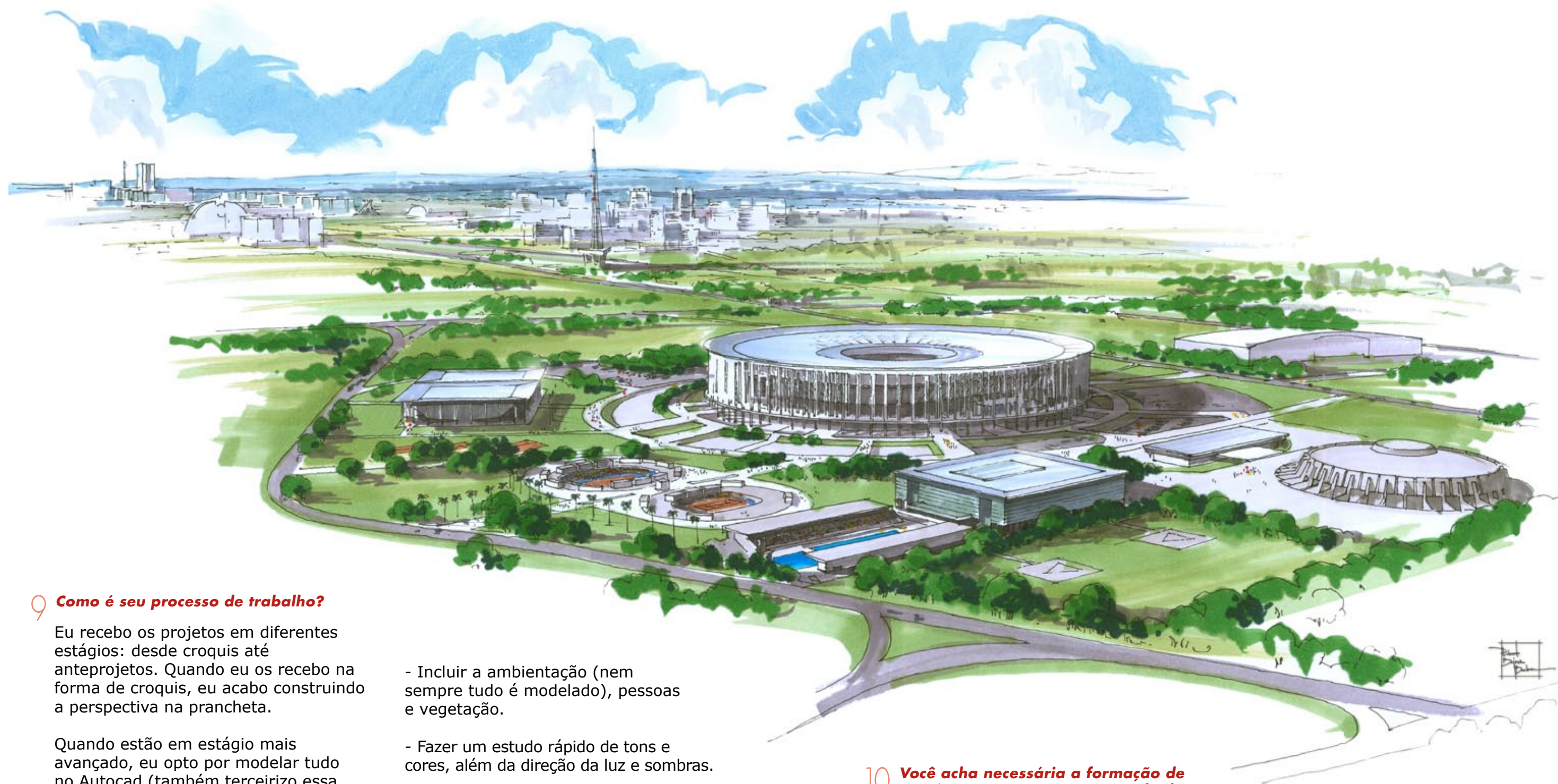
**8 E ainda há mercado para ilustrações tradicionais nessa área?**

Ainda existem arquitetos que valorizam muito o desenho à mão. As construtoras gostam porque justamente precisam se destacar no mercado. E o desenho à mão tem uma vantagem para o arquiteto: ele não precisa ter um projeto muito detalhado naquele momento – às vezes eu trabalho a partir de um croqui.



44b





### 9 Como é seu processo de trabalho?

Eu recebo os projetos em diferentes estágios: desde croquis até anteprojetos. Quando eu os recebo na forma de croquis, eu acabo construindo a perspectiva na prancheta.

Quando estão em estágio mais avançado, eu opto por modelar tudo no Autocad (também terceirizo essa etapa). Passos seguintes:

- Enviar ao cliente algumas prévias de ângulos para aprovação.
- Imprimir a base e lapidar a construção do desenho (ajustando a modelagem, quando necessário).

- Incluir a ambientação (nem sempre tudo é modelado), pessoas e vegetação.

- Fazer um estudo rápido de tons e cores, além da direção da luz e sombras.

- Iniciar o desenho, passando a base da perspectiva para o papel final, na mesa de luz.

- Depois de escaneado, eu faço pequenas edições em Photoshop e entrego as imagens já digitalizadas para o cliente.

### 10 Você acha necessária a formação de arquiteto para atuar no mercado de ilustrações arquitetônicas?

É claro que ela ajuda. Fica mais fácil compreender os projetos, por exemplo.

Bem, eu acho que devemos saber desenhar de tudo. É só uma questão de adaptar a linguagem.

Já passaram pelo meu curso alguns ilustradores de outras áreas e acredito que eles têm ferramentas para trabalhar com isso. É só uma questão de escolha.



**11** *Você faz parte do movimento Urban Sketchers. Qual é a proposta do movimento?*

Eu participo do Urban Sketchers desde outubro de 2009, juntamente com os paulistanos João Pinheiro e Juliana Russo.

A ideia inicial de formar esse grupo veio do espanhol Gabi Campanário, que criou o blog com o intuito de juntar pessoas do mundo todo com uma paixão em comum: desenhar o cotidiano das cidades, sempre por meio da observação direta.

Hoje existem, além do blog principal, cerca de 30 blogs regionais, incluindo o brasileiro.

Aliás, estamos querendo juntar colegas do Brasil inteiro, portanto é a hora: quem tiver interesse, me procure!

Se já tiver um trabalho consistente, pode eventualmente ir direto para nosso blog e se tornar um correspondente oficial do Brasil.

Se tiver pouco material ainda, mas vontade de participar, pode começar postando na nossa página no Flickr.

<http://brasil.urbansketchers.org>

<http://www.flickr.com/groups/urbansketchersbrasil>

**12** *Acha que o interesse no desenho urbano pelas pessoas em geral ultrapassou as fronteiras da arquitetura?*

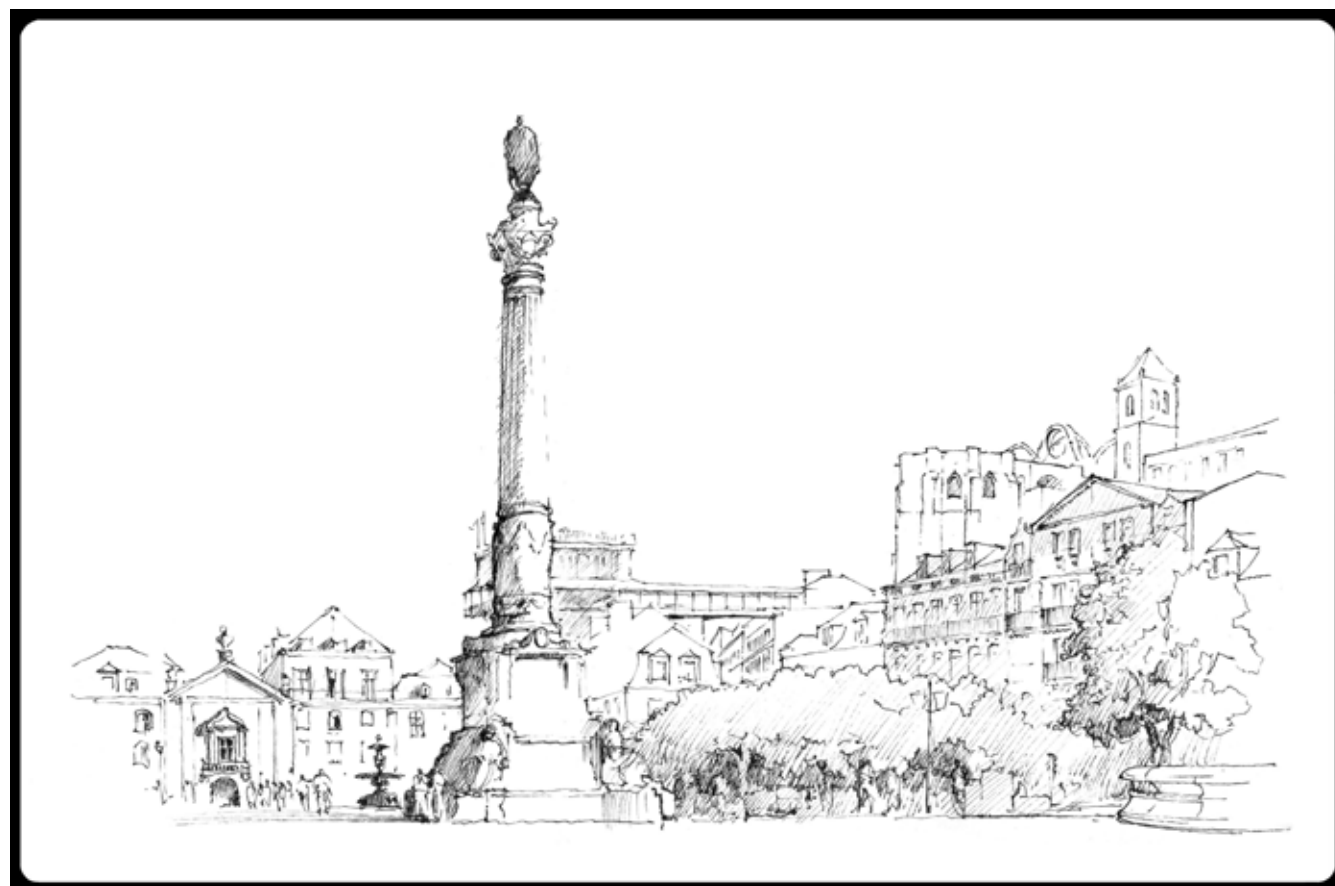
Sim. Embora vejamos muitos arquitetos envolvidos nesse universo, há desenhistas de diversos backgrounds.

Existe uma diversidade fascinante de temas no Urban Sketchers, que não se limita a edifícios. O homem e suas atividades cotidianas são constantes no blog.

A paisagem natural também pode aparecer. Acabei de ver, por exemplo, um belo desenho do Monte Vesúvio no blog principal.







47a

**13 Com o crescimento dos adeptos, o Urban Sketchers saiu do mundo virtual e passou a ter encontros mundiais: o primeiro em Portland e o segundo em Lisboa. Qual foi o ponto de partida para a criação dos encontros e como escolheram os destinos?**

O movimento cresceu muito nos últimos anos. Hoje é uma organização sem fins lucrativos e conta com uma super equipe tocando tudo.

O primeiro encontro ocorreu em Portland, nos Estados Unidos. A ideia era justamente aproximar as pessoas e tornar o movimento uma peça importante na carreira dos desenhistas, com a participação em workshops e palestras.

Imagino que a escolha de Portland se deu pela proximidade com Seattle, onde vive o Gabi.

Já em Lisboa, há um grupo muito bem articulado e a escolha dessa cidade foi consequência da atuação

dessa turma engajada.

Existe uma ideia de fazermos um encontro nacional em 2012, talvez nas cidades históricas mineiras ou em Paraty. Mas com um caráter mais informal, para começar.

**14 Como foram esses encontros?**

O encontro de Lisboa, no qual tive o prazer de participar, foi fantástico, com uma organização impecável.

Cada um podia escolher 4 workshops que duravam cerca de 3 a 4 horas cada um. Eu tive a oportunidade de desenhar com os meus ídolos, incluindo o Frank Ching, que mencionei na outra pergunta.

Além dos workshops práticos, houve muitas palestras interessantes, como a do português Antonio Jorge Gonçalves (Subway Life).

Ao todo havia cerca de 200 inscritos no simpósio.



47b



**15 Qual a diferença que sente nos encontros do Urban Sketchers em relação a outros movimentos semelhantes?**

Acredito que o Urban Sketchers vem se fortalecendo bastante com toda a organização e empenho do pessoal. Há muita gente que fez do desenho urbano sua atividade profissional principal.

Na Ásia, por exemplo, o pessoal é muito organizado: fazem diversas exposições, publicam livros pessoais ou em grupos, dão workshops, etc. Em Portugal também.

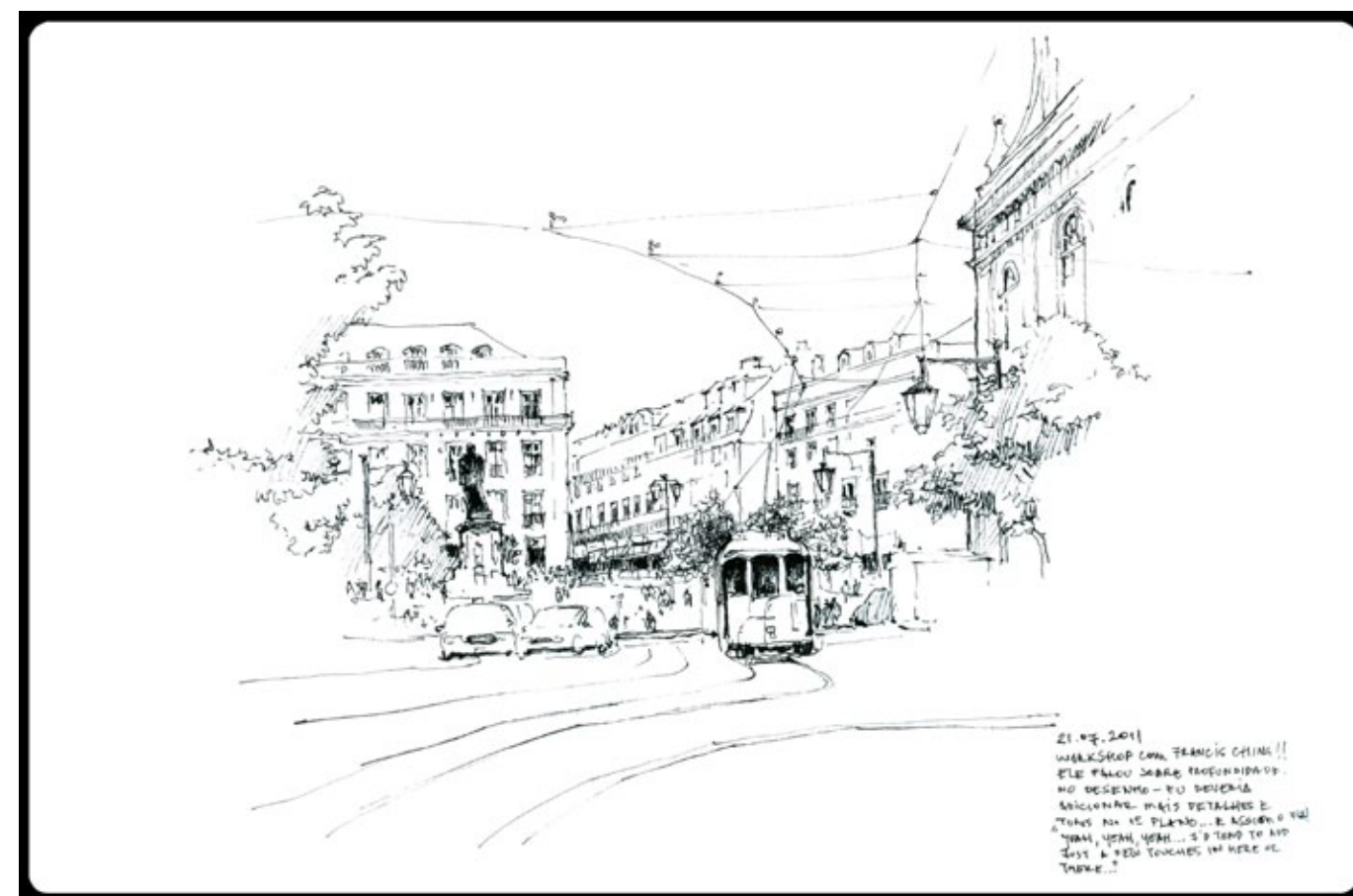
Em 2012 teremos a primeira publicação internacional do grupo, com um

capítulo para cada correspondente! Workshops oficiais também estarão em pauta em breve, além do 3º simpósio, que ainda não tem local definido.

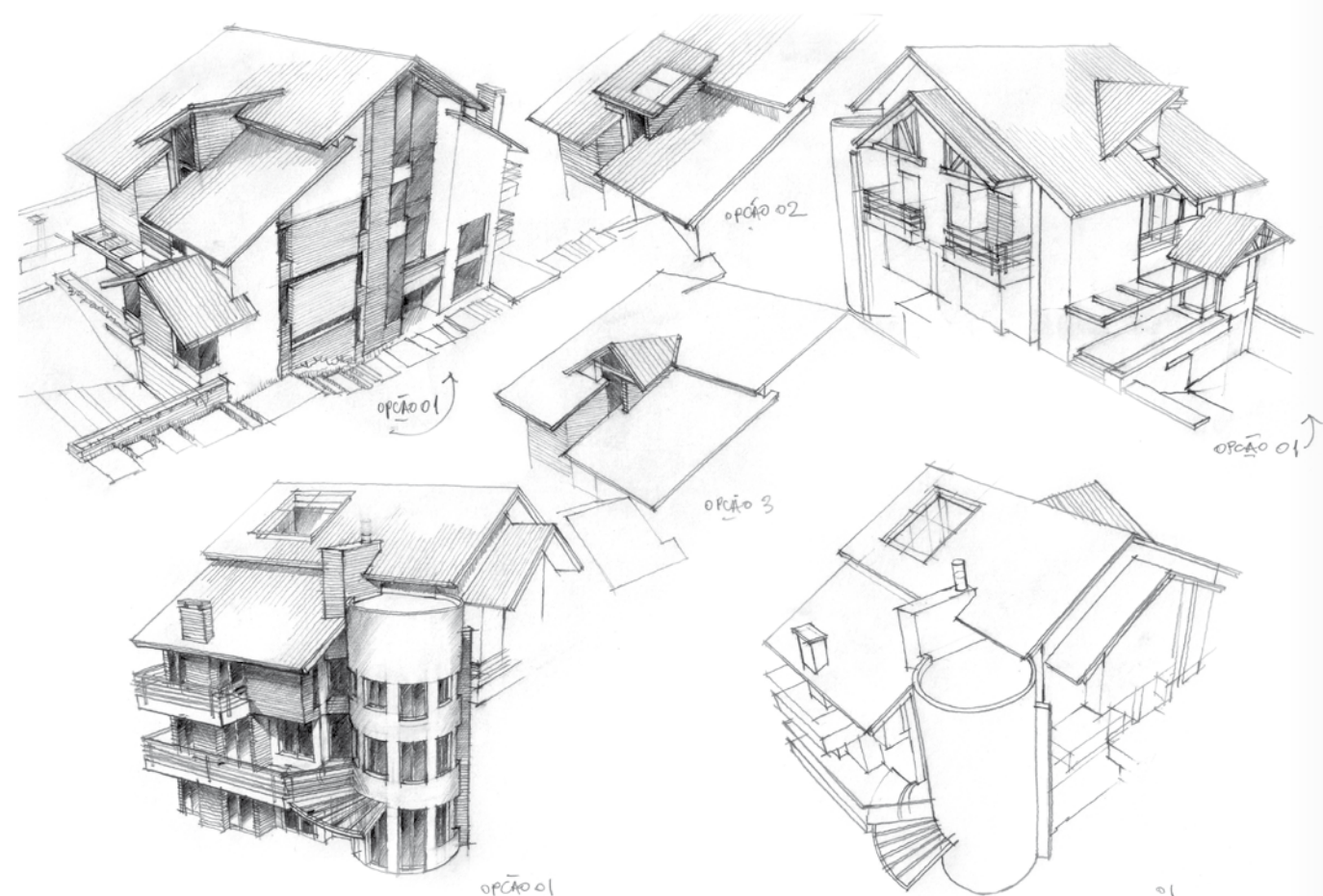
O propósito do Urban Sketchers é semelhante ao do Sketchcrawl: unir as pessoas que gostam de desenhar.

Isso também acontece com o paulistano Sketch!Jazz. Em novembro fizemos um encontro de Urban Sketchers paulistanos, num dia de chuva horroroso.

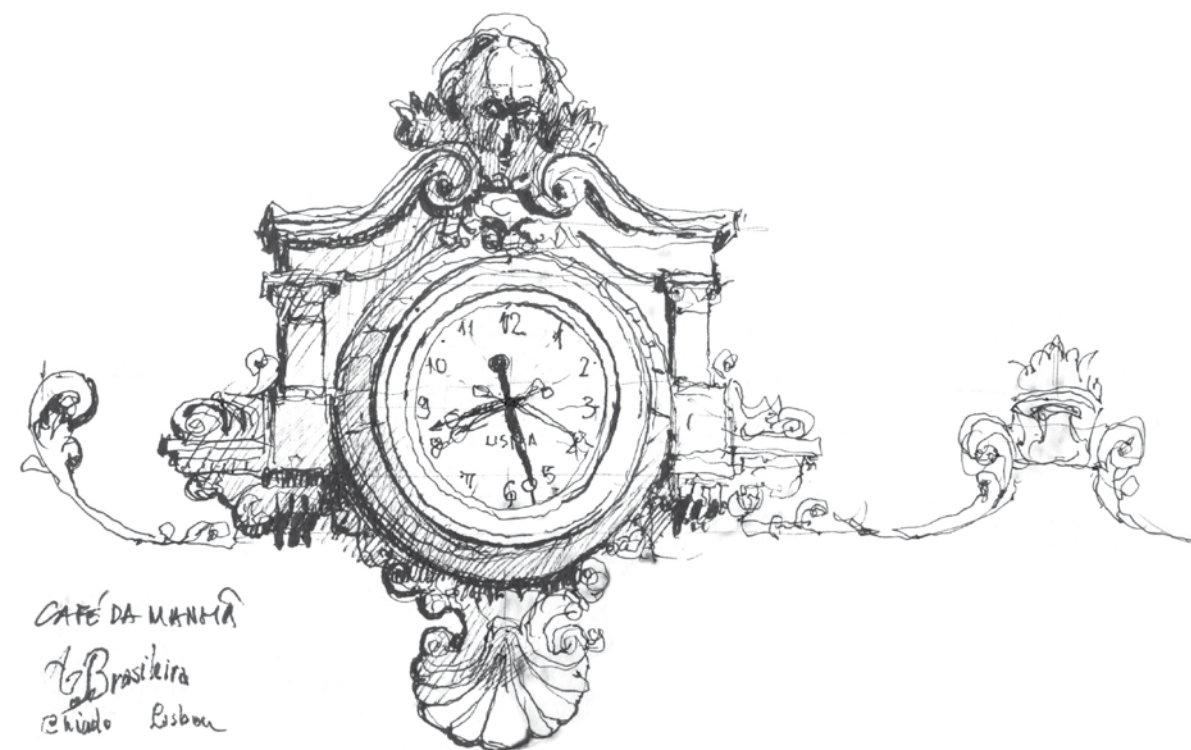
E foi igualzinho a um Sketchcrawl: cheio de gente bacana, encantada pelo desenho e pela cidade.





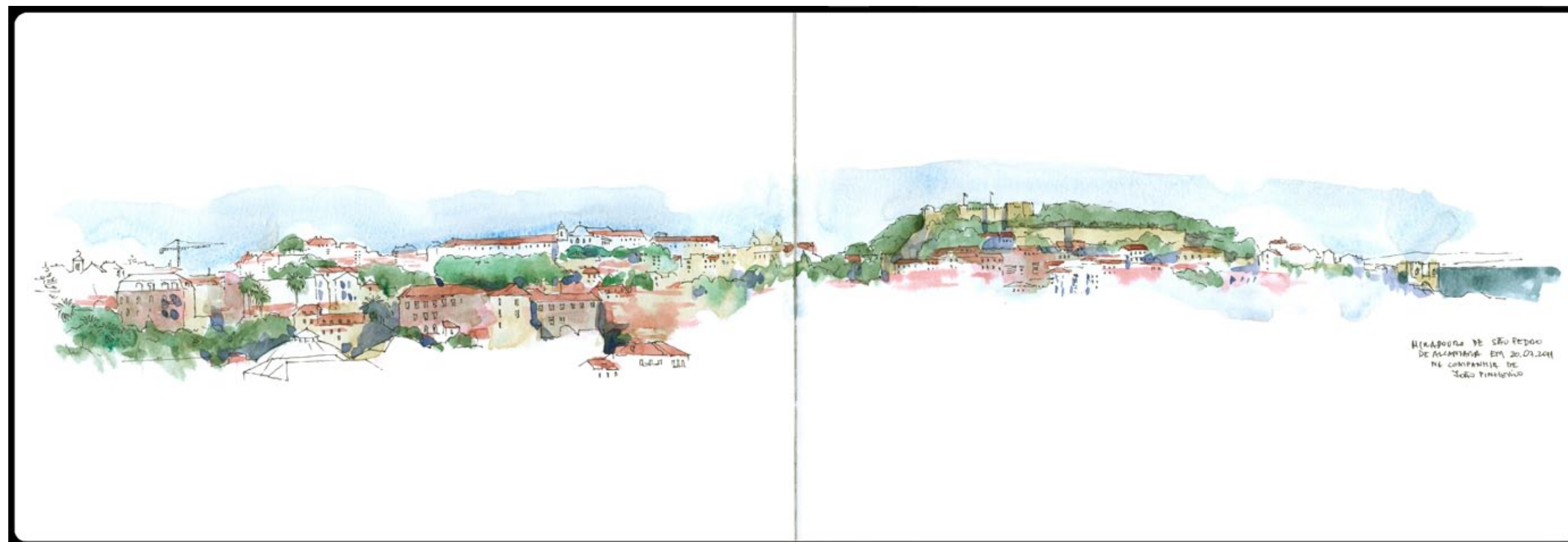


49a



49b





Sketch of Sagres, Portugal, showing the town built on a hillside overlooking the ocean. The drawing is a watercolor sketch spread across two pages of a notebook.



16:30 / 17:00: INÍCIO... (17:30: FRANKING ACABOU DE PASSAR E FEZ ALGUNS COMENTÁRIOS...)  
18:30: MIGUEL BRITO (ESPANHA) PASSOU POR AQUI  
18:46: CHEGUEI!  
SKETCH (CRAWL) EM LISBOA - 23.07.  
200 SKETCHERS

PRACA DO COMERCIO / TERREIRO DO PAÇO





51a



51b









GUSTAVO RODRIGUES

VITORIA - ES

GUSTAVO@EYEMOVE.COM.BR

HTTP://WWW.EYEMOVE.COM.BR

53a

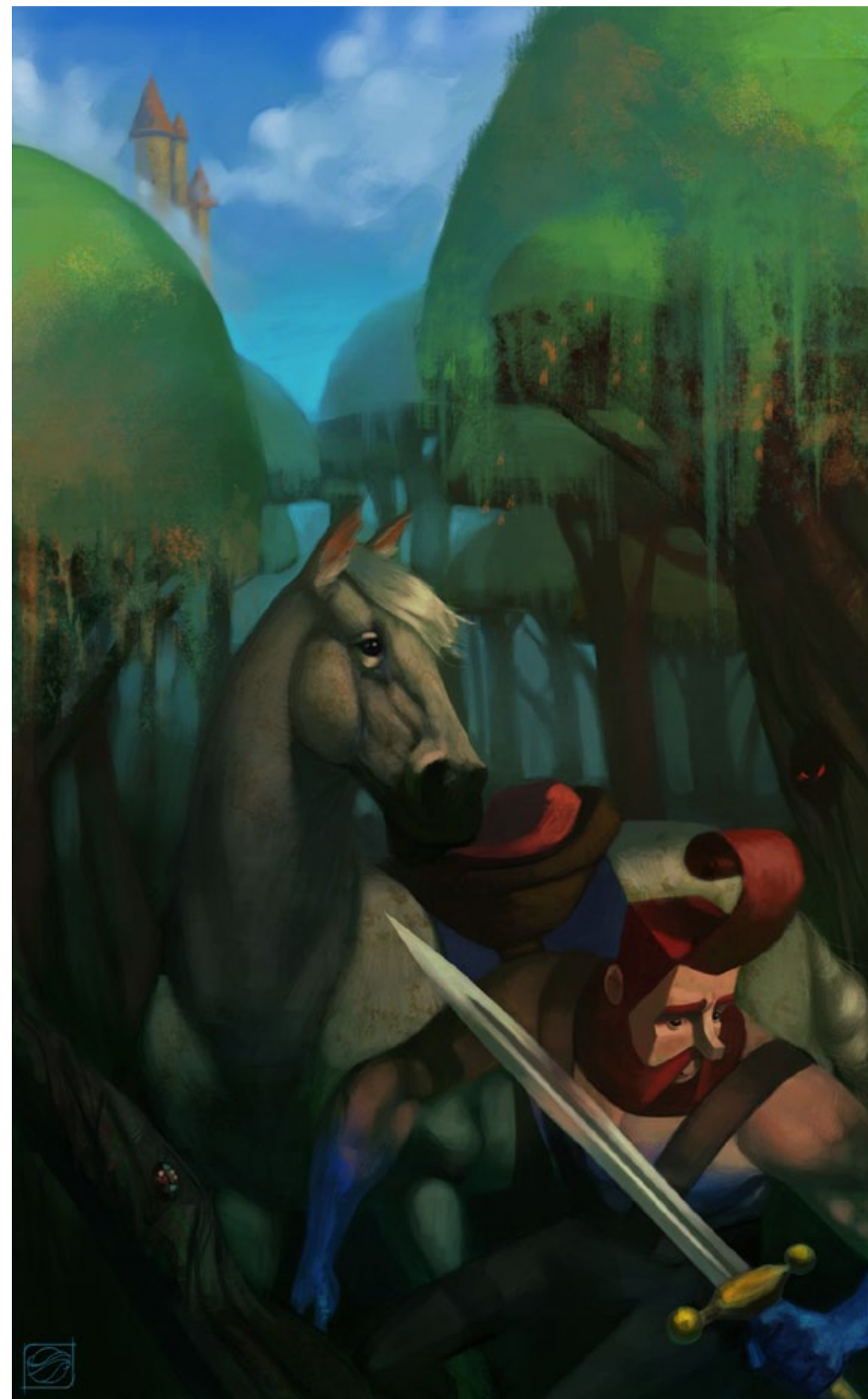


53b



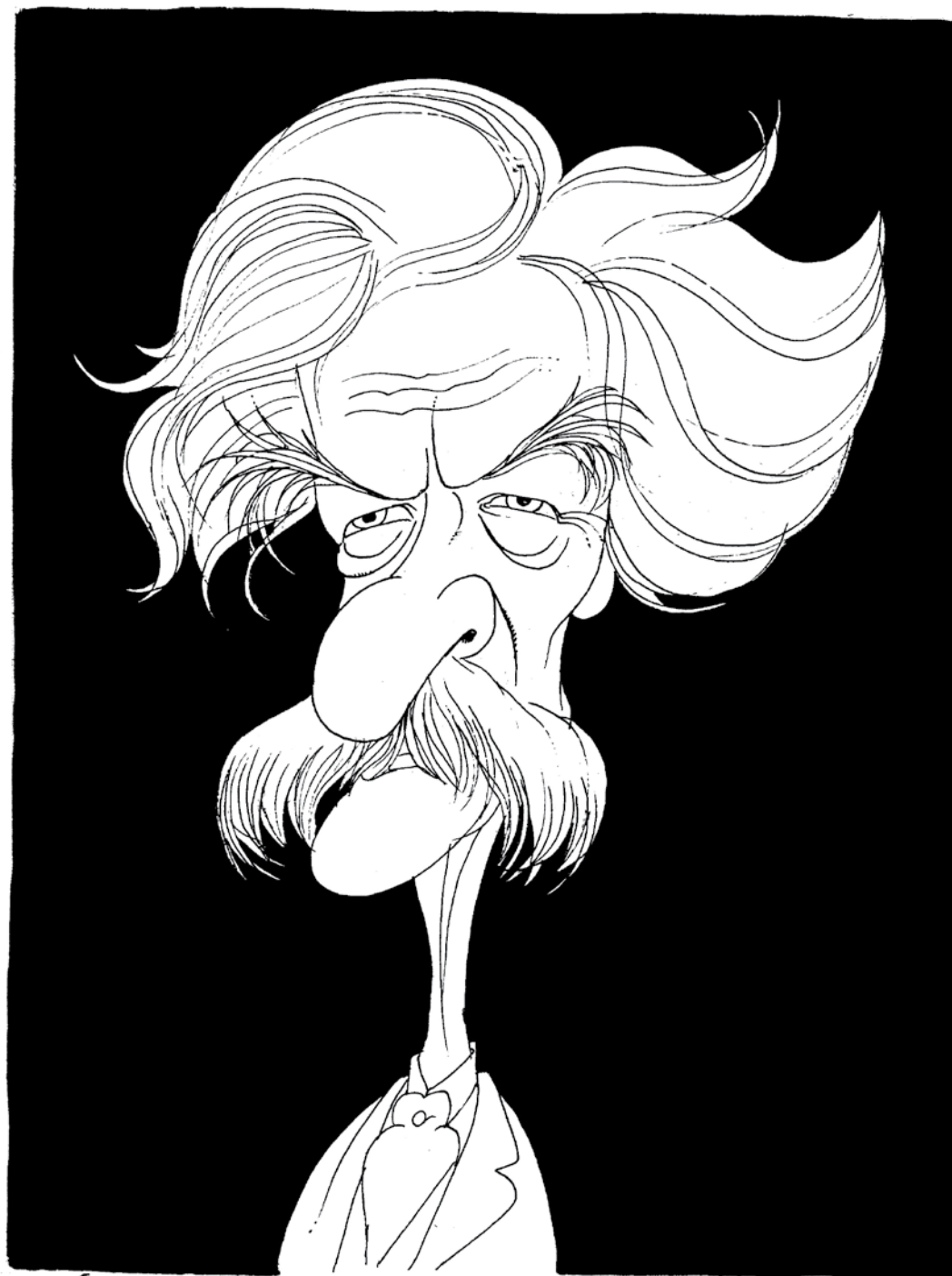


54a



54b





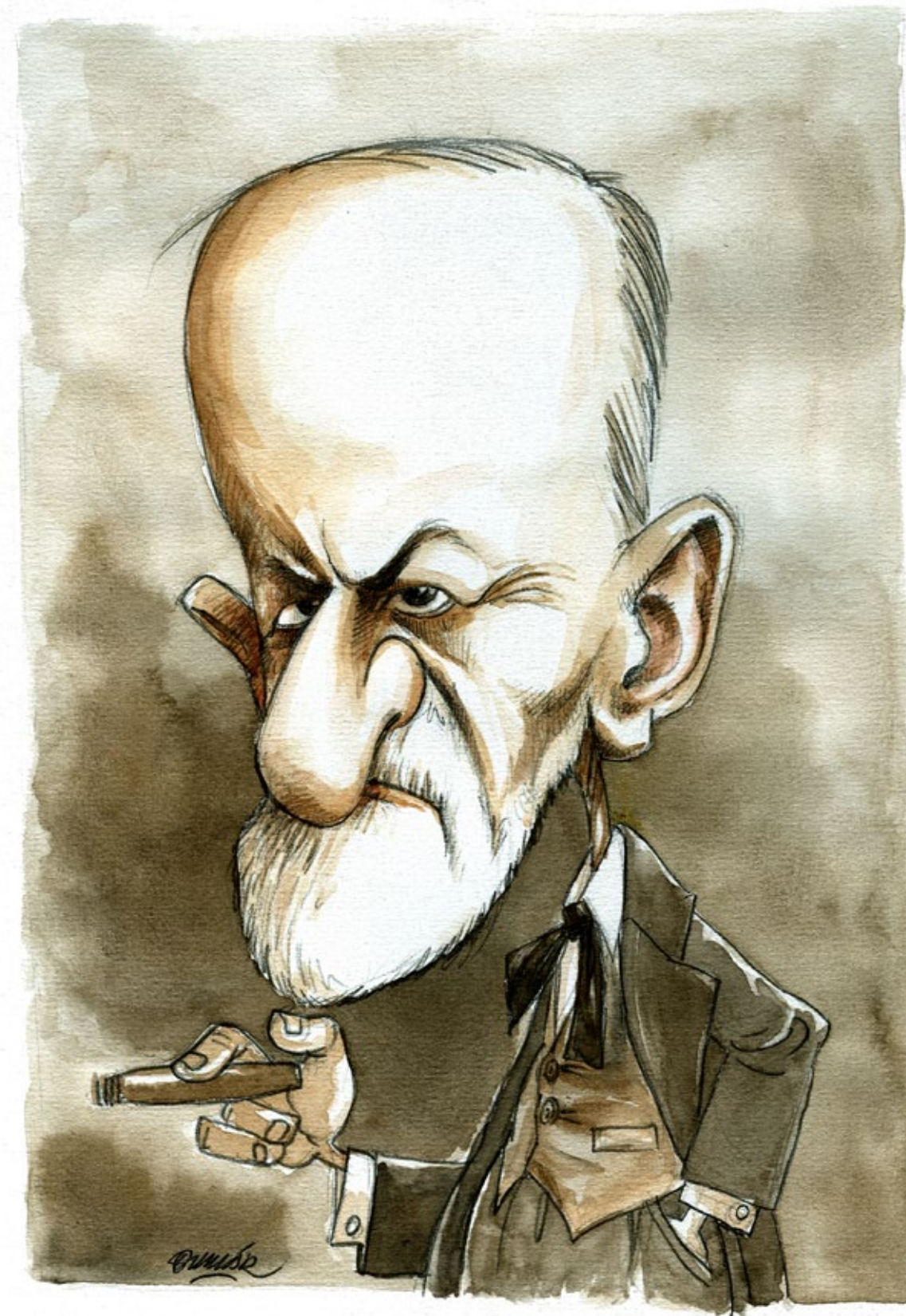
OMAR ZEVALLOS

PERU

OMARZEV@YAHOO.COM

[HTTP://OMARZEVALLOS.BLOGSPOT.COM](http://OMARZEVALLOS.BLOGSPOT.COM)

55a



55b





56a



56b





ALAN CAMPOS

SANTARÉM DO PARA - PA

ALANSCAMPOS@GMAIL.COM

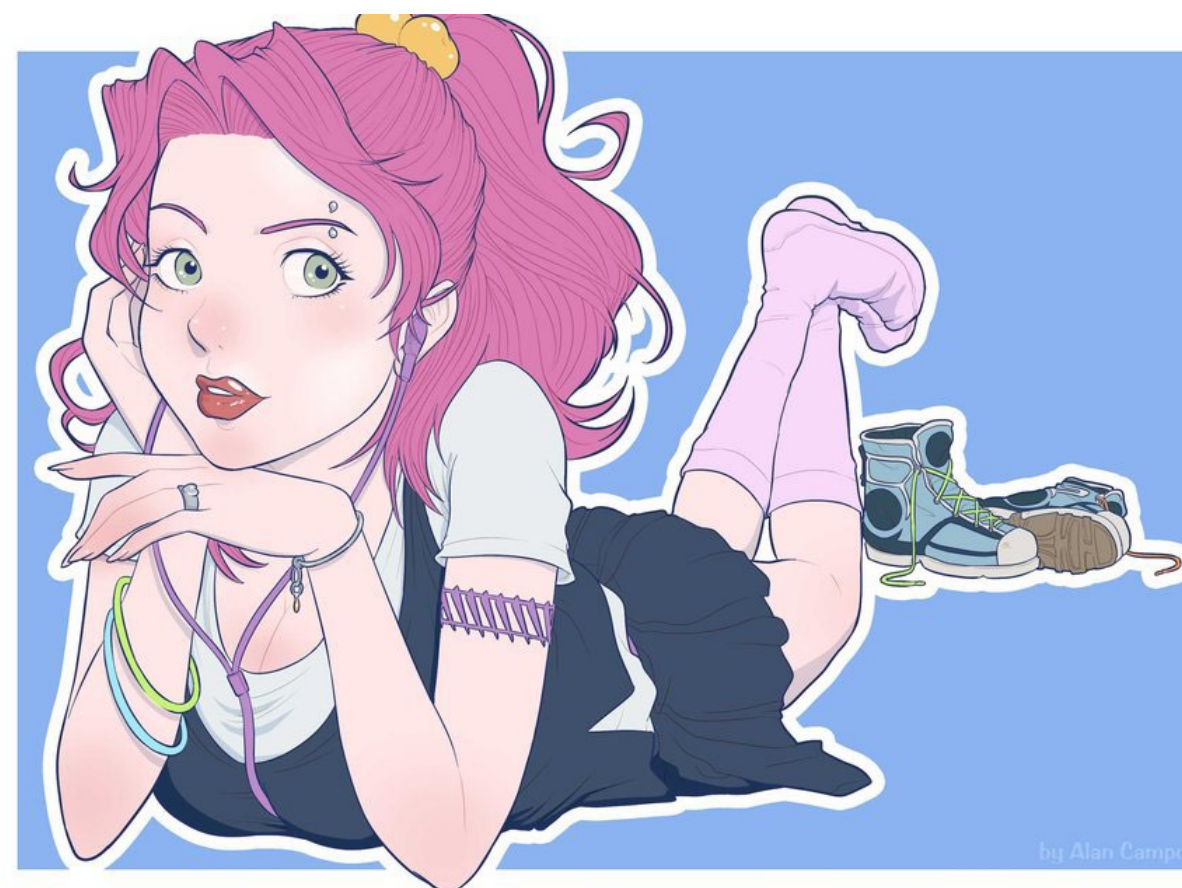
[HTTP://ALANSCAMPOS.DEVIANTART.COM](http://alanscampos.deviantart.com)

57a



57b









LUIS HENRIQUE RODRIGUES

SÃO PAULO - SP

LVHEROS@GMAIL.COM

HTTP://WWW.LVHEROS.COM

59a



59b



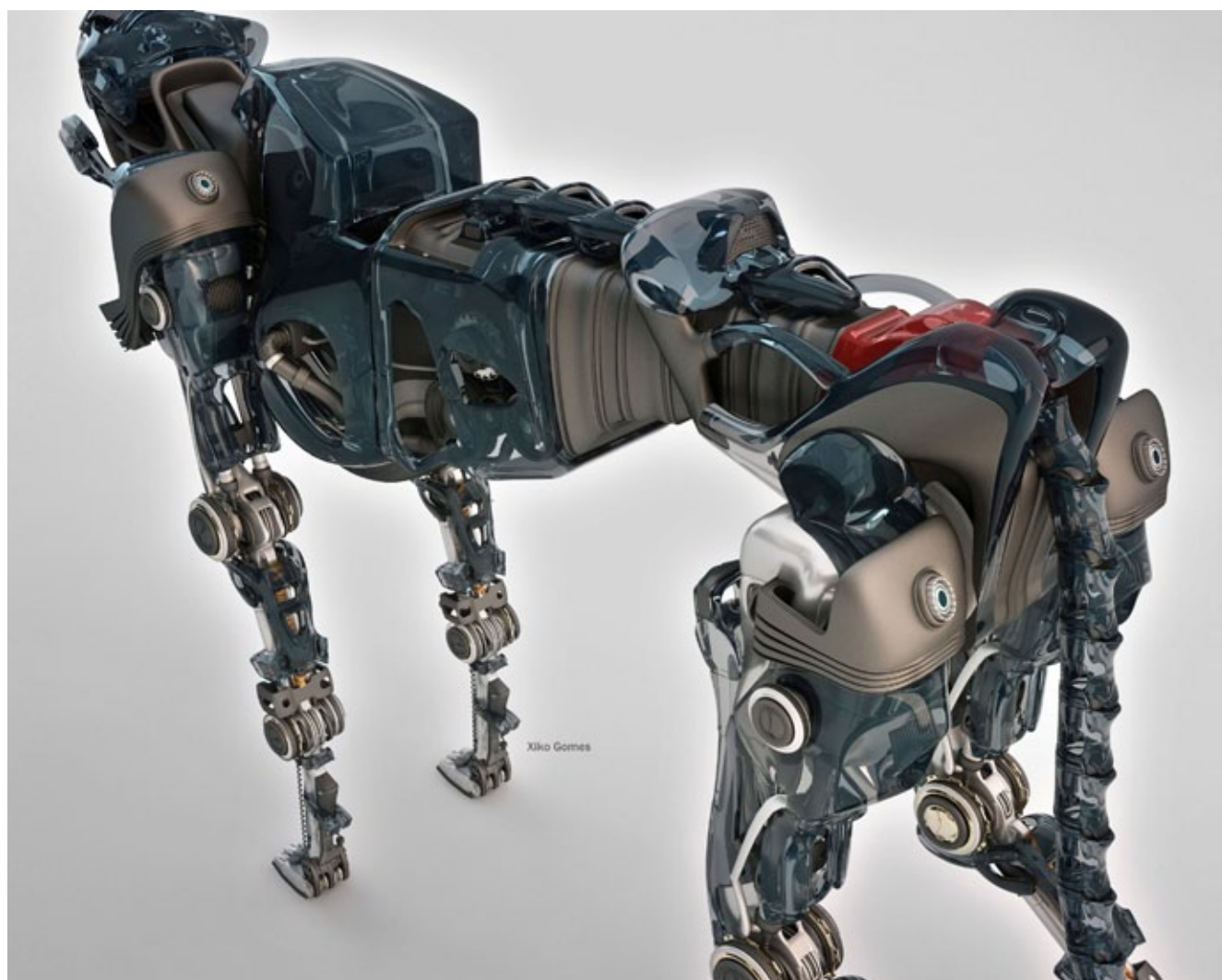


60a



60b





XIKO GOMES

FORTALEZA - CE

XIKOILUSTRANDO@GMAIL.COM

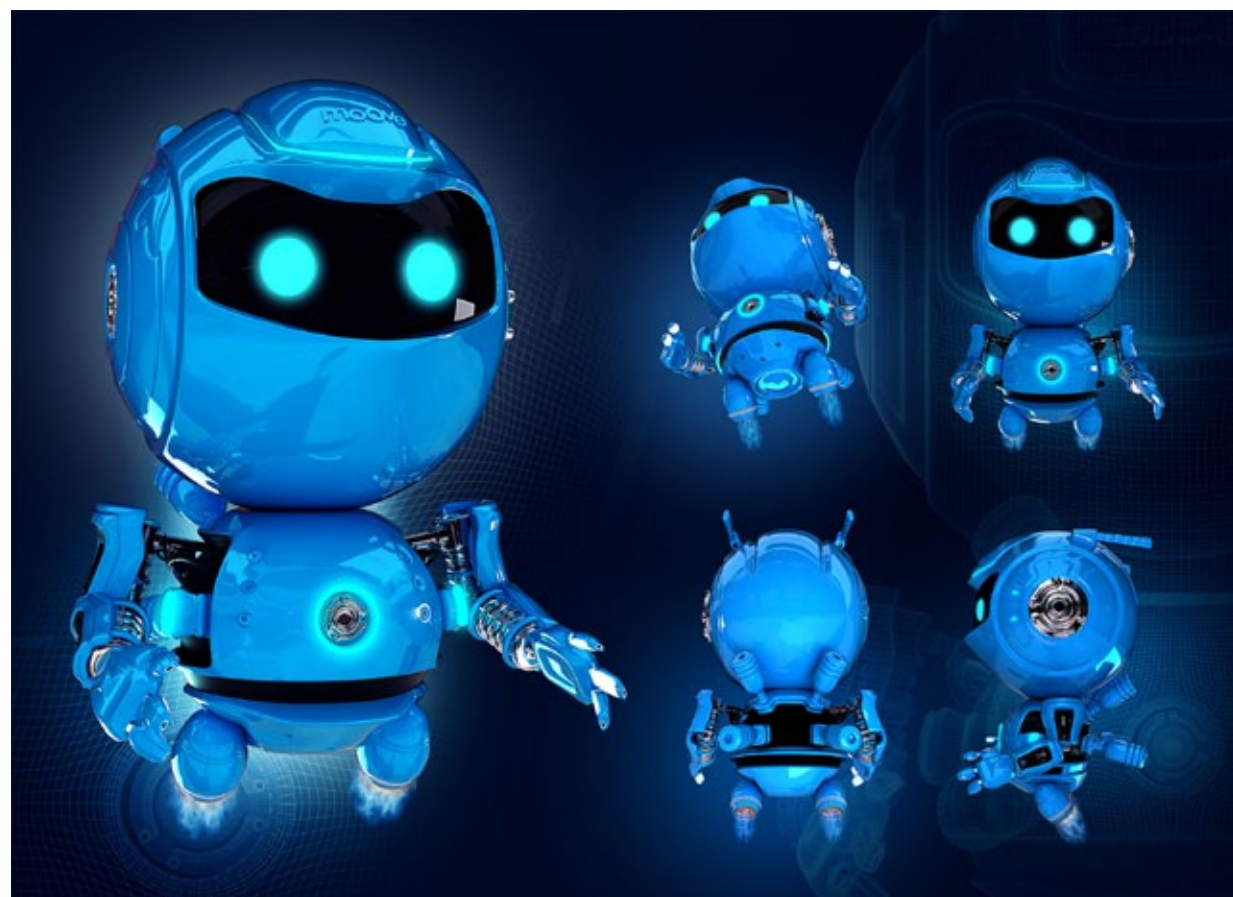
WWW.ZUINN.COM.BR/XIKOILUSTRADOR

61a



61b









# espaço aberto

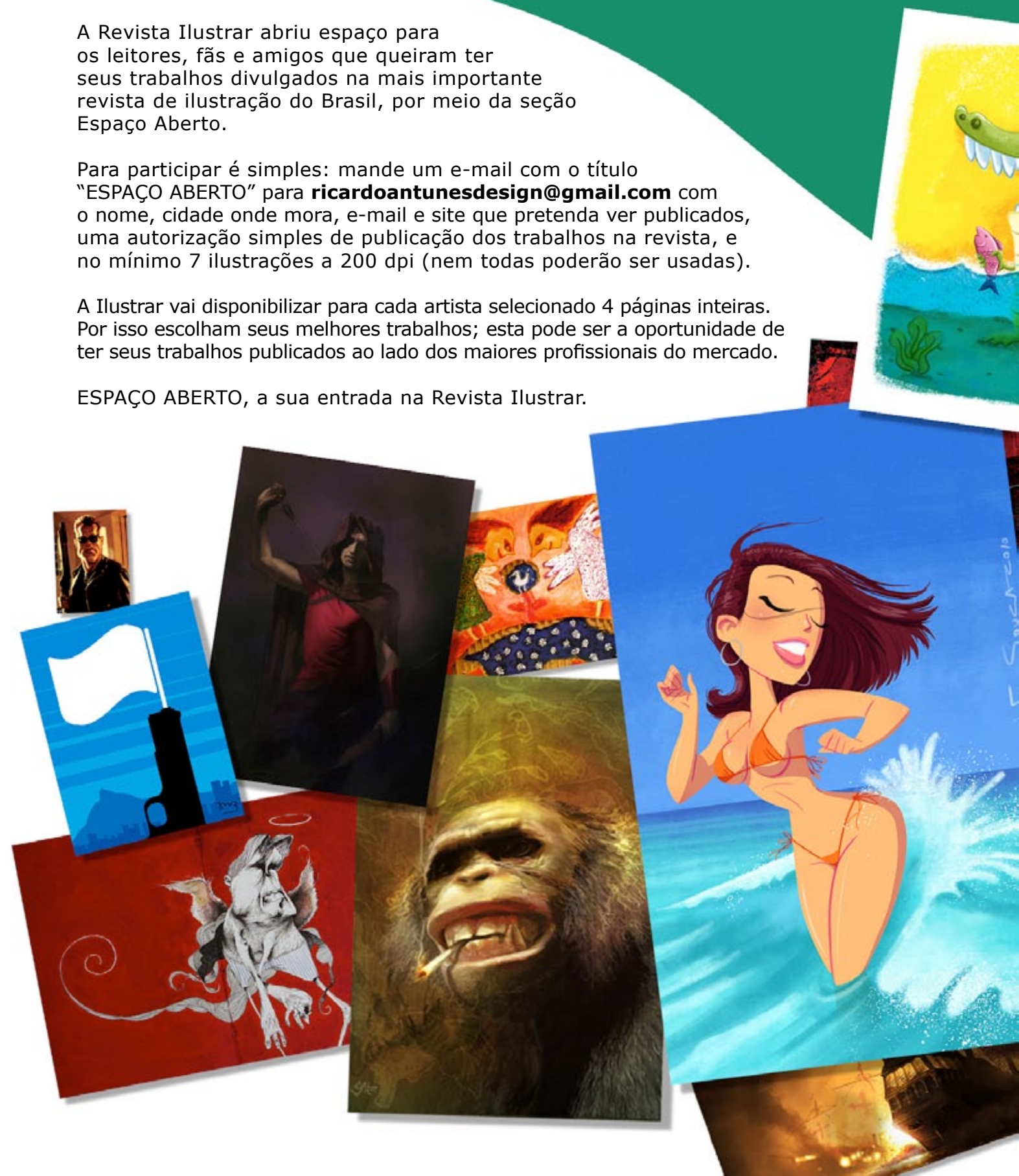
## Como participar

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 **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.





## VINHO E ARTE



O ótimo blog Design Juices fez uma lista de 50 excelentes rótulos de vinhos onde a característica comum em todos é o design sensacional aliado quase sempre a ilustrações de alto nível, muitas vezes com um toque de humor.

Um prazer certo para os olhos, antes mesmo de ser um prazer para o paladar:

<http://tinyurl.com/3xcea5e>

## TECLADO E MOUSE MULTI TOUCH



Jason Giddings, CEO da empresa Giddings Product Development, empresa especializada no desenvolvimento de novos produtos, desenvolveu um novo teclado e mouse multi touch que são simplesmente espetaculares.

Feitos a partir de uma peça de vidro, o visual e a facilidade de uso são incríveis... só é pena que ainda está em fase de produção:

<http://tinyurl.com/8955ywk>

## CORTANDO PAPEL



Pegue uma folha de papel, um estilete, muita experiência em design de letras e adicione muita, mas muita paciência.

O resultado pode variar na mão de muita gente, mas nas mãos da artista inglesa Julene Harrison o resultado é sensacional, transformando papel em intrincados e delicados jogos de letras e desenhos.

Acha que consegue fazer igual? Não é recomendado a estressados:

<http://madebyjulene.com>

## THE VISUAL DICTIONARY



Este é um site bem interessante que pode ajudar muito designer por aí: trata-se de um arquivo de imagens onde aparecem palavras.

Basta fazer uma busca por uma palavra qualquer (em inglês) e o site apresenta as imagens, postadas por colaboradores.

Como o projeto é recente, o número de palavras ainda é um pouco restrito, mas é bacana mesmo assim:

<http://thevisualdictionary.net>



# 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.ccsp.com.br](http://www.ccsp.com.br)
- **TUPIXEL - Maior banco de dados de ilustradores do Brasil**  
[www.tupixel.com.br](http://www.tupixel.com.br)



Dia 1 de Março 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)



Revista Ilustrar - prêmio HQMix 2011