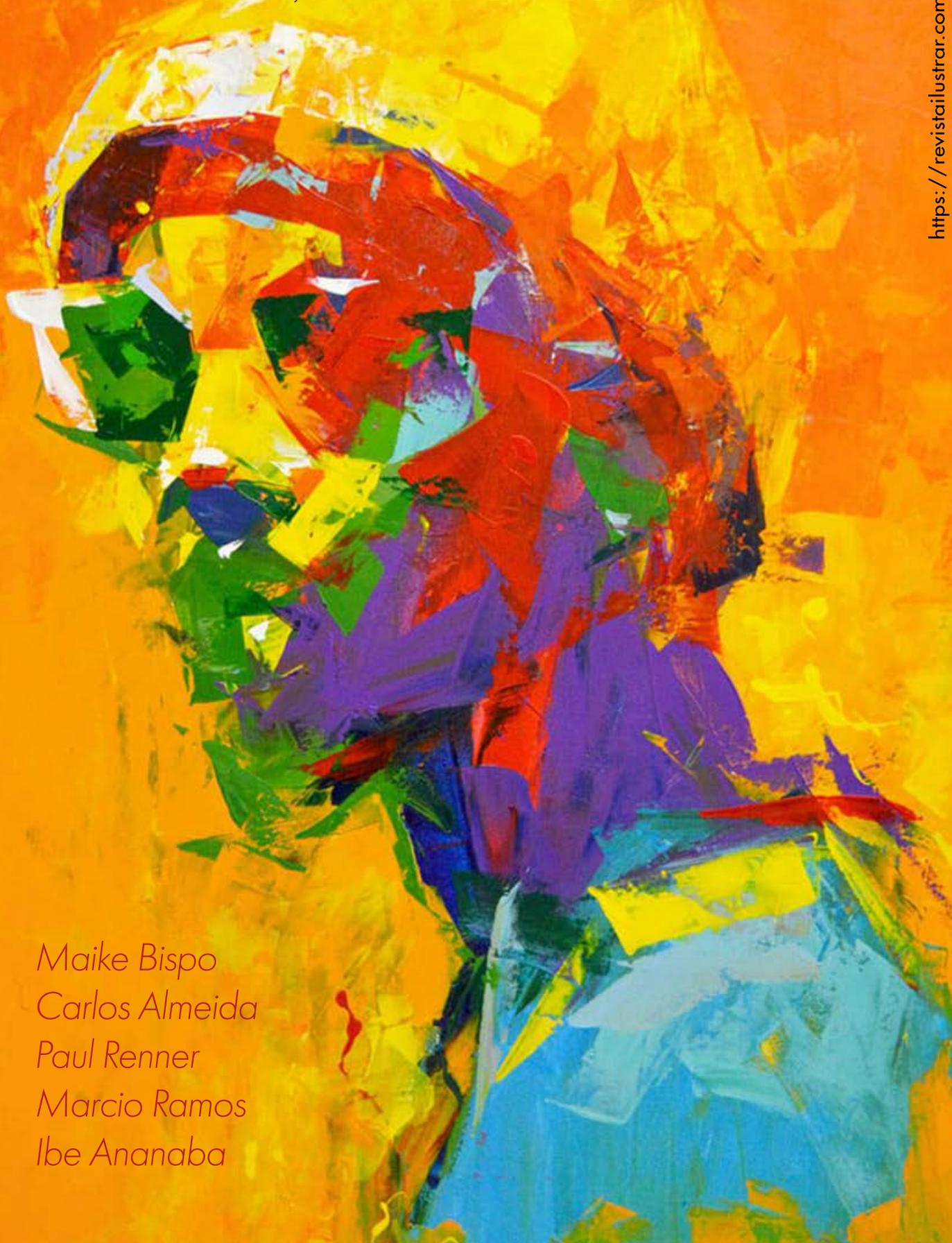


REVISTA
ilustrar

ILUSTRACÃO • ARTE • DESIGN



*Maike Bispo
Carlos Almeida
Paul Renner
Marcio Ramos
Ibe Ananaba*

Editorial

Mudanças...

Depois de umas merecidas férias (e um pequeno atraso na produção da revista... sorry!), estamos de volta com mais uma edição da Ilustrar, e com convidados especiais como sempre.

Desta vez o que une todos os convidados são as experiências que tiveram ao viajar para outros países. Do Brasil para Portugal, de Portugal para os Estados Unidos, da Bélgica para a Nigéria, da Alemanha para a Suíça, todas estas mudanças trouxeram alterações na vida de cada artista... incluindo a mim, que nasci em São Paulo mas morei 30 anos em Lisboa, portanto posso me incluir nessa lista.

Mudanças são importantes, trazem novas influências que nos afetam geralmente de forma positiva e transformam o nosso trabalho como artistas.

E para você, quais foram as suas maiores mudanças?

Grande abraço,



Ricardo Antunes

São Paulo / Lisboa

ricardoantunesdesign@gmail.com

www.ricardoantunesdesign.com

Nesta edição

| | |
|------------------------------------|----|
| • EDITORIAL: | 2 |
| • PORTFOLIO: MAIKE BISPO | 4 |
| • SKETCHBOOK: CARLOS ALMEIDA | 17 |
| • MEMÓRIA: PAUL RENNER | 31 |
| • STEP BY STEP: MARCIO RAMOS | 36 |
| • ENTREVISTA: IBE ANANABA | 40 |
| • ESPAÇO ABERTO | 53 |
| • CURTAS..... | 58 |

Ficha técnica

ENDEREÇO DO SITE: <https://revistailustrar.com.br>

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

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

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

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

COLABORARAM NESTA EDIÇÃO:

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

ILUSTRAÇÃO DE CAPA: **Ibe Ananaba** - <https://www.ibeananabart.com>

PUBLICIDADE: contato@revistailustrar.com.br

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

Os direitos de todas as imagens pertencem aos respectivos ilustradores de cada seção. **Nenhuma parte desta revista pode ser usada ou reproduzida de nenhuma maneira para fins de treinamento de tecnologias ou sistemas de inteligência artificial.**

Revista Ilustrar apresenta:

MENTORIA AVALIAÇÃO DE PORTFOLIO ORIENTAÇÃO PROFISSIONAL

Precisa de uma avaliação séria e sincera sobre o seu portfolio?
Como e onde melhorar o seu trabalho como ilustrador?
Precisa saber quais as áreas o seu trabalho se adapta melhor?
Quer entender sobre como entrar no mercado de trabalho?

Tire todas as suas dúvidas agendando **UMA HORA**
de conversa exclusiva por video (mas sempre dura bem mais) com o
editor da Revista Ilustrar, ilustrador e designer gráfico **Ricardo Antunes**.

Apenas R\$200,00

Agendamento:
revistailustrar@gmail.com

"A mentoria me ajudou muito! Ótimas orientações de formatação de portfólio. Com auxílios na organização do meu portfolio no Behance, mudamos bastante a quantidade de projetos fechados. Ótimas orientações sobre organização de portfólio e projetos pessoais somado a prospecções internacionais. Ricardo é um cara que sabe demais! Recomendo!"

Igum Djorge / ilustrador e storyboard artist

<https://www.behance.net/igum>

"Sempre com uma conversa amigável e acolhedora, Ricardo Antunes tem vasto e rico repertório acerca da profissão. Ter a oportunidade de expor meu próprio trabalho à sua visão crítica foi algo muito construtivo, e que recomendo demais. Esse olhar "de fora", vindo de alguém com tanta experiência e conhecimento, que embasa tão bem seus pontos de vista, me ajudou bastante a amadurecer a forma como enxergo meu trabalho, a perceber com maior nitidez onde estão meus pontos fortes como ilustrador, assim como alguns pontos cegos e falhas a serem corrigidas.

Recomendo a orientação do Ricardo tanto aos que estão iniciando na profissão quanto a quem já tem mais tempo de estrada mas gostaria de corrigir o curso, aprimorar o portfolio, ou mesmo alçar vôos mais altos e amplos na carreira."

Eduardo Nunes / ilustrador e storyboard artist

<https://eduanunes.myportfolio.com>

"A consultoria de portfólio vale muito a pena. As análises foram muito objetivas e focadas nos aspectos de melhoria do meu estilo. Recebi dicas para ampliação de repertório e explicações práticas sobre a análise do mercado de ilustração. Finalizei o bate-papo com um caminho claro para seguir."

Ricardo Vianna / ilustrador e designer gráfico

<https://www.behance.net/ricardovianna>

MAIKE BISPO



Maike Bispo

Brasil / Portugal

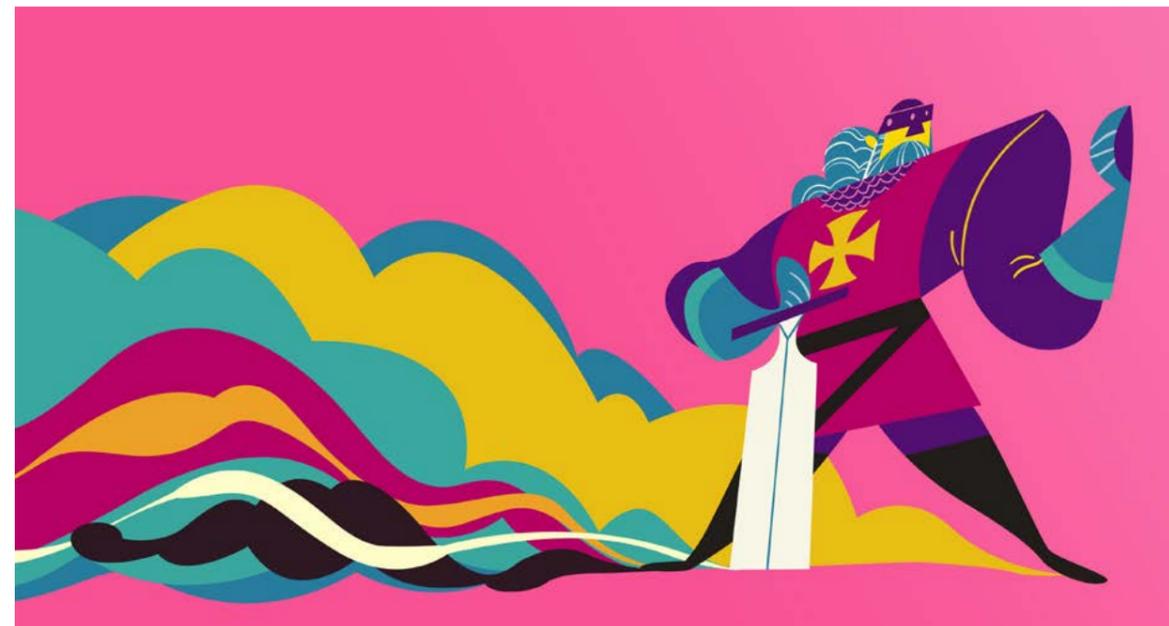
contato@superludico.com

<https://www.superludico.com>



Trabalhando com uma grande variedade de técnicas e estilos, e atuando em diferentes áreas, Maike Bispo (que perdeu um olho em um recente acidente de carro) nasceu em São Paulo, pretendia trabalhar em Nova York, mas encontrou seu destino em uma pequena vila de apenas 7.300 habitantes no interior de Portugal chamada Vila Nova da Barquinha, pouco conhecida até mesmo entre os portugueses.

Mas a mudança se mostrou imensamente produtiva, trazendo influências e gerando um frescor em seu trabalho, onde a nova paisagem, novos aromas e sabores e novas referências inspiraram a uma produção mais intensa.



Você nasceu na caótica cidade de São Paulo de quase 12 milhões de pessoas e cresceu ouvindo rock, decidiu se mudar para Nova York mas foi parar em uma pequena vila de apenas 7.300 habitantes no centro de Portugal, agora ouvindo cantigas tradicionais. Como se deu essa grande mudança?

Essa mudança aconteceu por diversos motivos — a maioria deles, na verdade, foram maus motivos ou planos que não deram certo dentro das minhas ambições.

Entre 2016 e 2018, muita coisa mudou. Meu estúdio não estava bem e eu me encontrava em um processo de separação. Grandes planos, que incluíam ter um grande estúdio e uma família, se desfizeram como um castelo de areia.

Minha ex-esposa, venezuelana, estava tentando uma bolsa de doutorado em Nova York, na área de literatura latino-americana. Passamos um ano de muito esforço para isso se concretizar. No fim, ela conseguiu. Nós nos separamos e ela foi. Fui para Nova York apenas para levar o Nhoque, nosso gato.

Nessa época reduzi minha vida a duas malas. Doei e desapeguei de tudo que havia no meu apartamento. Eu queria mudar, migrar, fazer um movimento que não dependesse de um plano — eu, que sempre fui conhecido por ter grandes planos. Um amigo catalão dizia: “Maike é um homem e um plano!”.

Em 2017, tornei-me nômade na cidade. Hospedava-me em casas de amigos, Airbnbs e hotéis e mantinha um coworking fixo para trabalhar ao lado do metrô.

Naquele tempo, estudava pintura no Pleinair Estúdio, e também Cabalá, com um grupo liderado por um judeu chamado Dreyfus Nardoni. Dentro de mim, entre meditar e pintar, buscava construir uma base para uma mudança da qual eu mesmo não sabia os contornos.

Uma amiga chamada Mona Martins, que vivia há anos em Portugal, me convidou para ajudá-la em algumas atividades em seu ateliê. Ela havia deixado Lisboa e se mudado para **Vila Nova da Barquinha**.

Arrisquei vir — e fiquei. Criei laços, amizades, participei de trabalhos sociais, fiz pequenas exposições, dei workshops de ilustração. Sempre havia convites, eventos e pequenos trabalhos, que eu conciliava com os clientes que mantinha no Brasil.

Na época, percebi que meus planos eram ruins — e ter feito aquela entrega me ajudou a enxergar que a vida pode ser mais generosa quando a gente aprende a fluir mais, ou como sugere a própria origem do nome Cabalá, as coisas fluem melhor quando aprendemos a Receber.

Exercitei mais a intuição e aprendi a seguir sinais. Isso virou um exercício constante, onde falho muito, mas continuo tentando.



Choques culturais como esse sempre trazem benefícios. Como artista, quais foram as novas influências que você recebeu dessa mudança?

Muitas influências — mas talvez a mais importante tenha sido reencontrar um Maíke que eu havia deixado um pouco de lado nos últimos dez anos em São Paulo, e permitir que ele voltasse a me influenciar.

Migrar oferece uma ótima oportunidade: a de explorar uma nova versão de si mesmo. Ninguém tem expectativas formadas sobre quem você é. As pessoas projetavam meia dúzia de estereótipos culturais — e só. A partir daí, você se vê livre para ser ou fazer o que quiser.

Passei a desenhar mais com nanquim (ou tinta-da-china, como se diz aqui em Portugal) e desenvolvi uma linha de trabalhos em preto e branco. Acabei me destacando por esse estilo e recebi uma série de encomendas e propostas com essa identidade visual. Recentemente, comecei a criar uma coleção chamada InkImpressions, com a qual pretendo desenvolver produtos e exposições explorando diferentes temas nessa técnica.

Uma das coisas que mais me ajudou a me integrar em Portugal — e também em algumas viagens à Espanha — foi participar

de grupos de sketch urban. Essa arte se tornou uma ferramenta de socialização e de diálogo com os lugares por onde passei.

Estudei fotografia no CEAC, na Barquinha, o que me abriu muitas possibilidades. Depois, aprofundei os estudos com fotografia de retrato no IPF, em Lisboa, e fotografia documental no IPCI, no Porto. Hoje tento manter uma produção focada nessas vertentes fotográficas: retrato e documental.

Fiz também alguns murais — algo que nunca havia feito em São Paulo. Lá, há tantas pessoas incríveis em todas as áreas que, na minha idade, experimentar algo novo pode ser altamente intimidador.

Portugal me ajudou muito nesse processo. Sempre fui muito bem tratado aqui, muito estimulado e elogiado por desenvolver essas novas vertentes — que, no fim das contas, se complementam.

Tudo em Portugal me influenciou — a comida, a música, a arquitetura, a forma diferente de falar o português, de se relacionar com as pessoas. Até a história comum (e ao mesmo tempo conflituosa) entre Brasil e Portugal passou a me tocar de muitas formas. São nuances que vão moldando a percepção que a gente tem do mundo e de si mesmo.



Falando em influências, você já trabalhou com cenografia, assistente de adereços de escola de samba, produção de moda na SP Fashion Week, web design, animação, fotografia e, finalmente, passou a se dedicar integralmente à ilustração. Como todas estas áreas de atuação ajudaram na sua formação como ilustrador?

Lembra daquela frase do Petyr Baelish em Game of Thrones? “Caos é uma escada.” Uma vez, numa entrevista para o jornal italiano Tabloud, a convite da Michela Chiuccini, falei algo que ela destacou e que, no fundo, tem o mesmo sentido: “A talent can always be a path to another talent.”

Acho que é isso. Para mim, nunca existiu uma “escolha definitiva”. E, sinceramente, nem vejo a ilustração dessa forma. Não me considero um grande ilustrador, apesar de ter alguma visibilidade. Vejo tudo isso como um processo contínuo de aprimoramento — como artista, sim, mas principalmente como ser humano. No final das contas, é isso que precisa ser aprimorado de verdade. E, claro, é o que dá mais trabalho.

Técnica, seja em que área for, se aprende.

Com teimosia, com insistência, com alguma neurose também. É como aprender um idioma. Uns vão fazer melhor que outros por serem mais aplicados, intuitivos ou por enxergarem mais sentido naquilo... ou talvez tenham talento — essa palavra maldita que às vezes parece diminuir nosso esforço e nossas horas de estudo... (risos).

Ter passado por todas essas áreas foi ótimo. Conheci pessoas, experimentei linguagens, descartei o que eu não queria fazer da vida ou o que percebi que não tinha talento — ou paciência — para continuar. Foi um processo de eliminação, aprendizado e descoberta.

Muita gente romantiza a ilustração, mas a verdade é que nem sempre é divertida. Quando se trabalha com prazos apertados, direções de arte engessadas, alterações intermináveis e expectativas altas, o trabalho passa a ser de todo mundo, menos seu. Ainda assim, entre todas as áreas por onde passei, é aqui que, até agora, encontrei mais paciência para continuar.

Segue o link da entrevista na Itália:
<https://journal.tabloud.com/en/interview-with-maike-bispo>



Além de ilustrador você também é escritor, onde colabora atualmente com jornais de Portugal. Do que se tratam os seus textos?

Não diga isso... haha... “Escritor” ainda é uma palavra muito séria para mim. Ilustração também é, claro — mas como já tenho uma relação antiga com ela (monogâmica, poligâmica, comercial, artística...), me sinto mais à vontade para brincar com isso.

Sempre gostei de escrever. Como acontece com o desenho, acho que os primeiros sinais dessas coisas surgem na infância ou juventude. Mas nunca levei a escrita a sério, por muito tempo foi como tocar uns acordes de indie rock no violão — sem grandes pretensões. Ainda assim, em vários momentos ela se manifestou com força: escrevi fanzines virtuais com amigos em São Paulo, e tive muitos debates poéticos, inflamados e existenciais por e-mail com amigos e ex-namoradas (que provavelmente guardam essas pérolas como armas...).

Atualmente colaboro com o Jornal do Médio Tejo, um portal digital que cobre 11 concelhos aqui da região central de Portugal. Lá mantenho uma coluna chamada “O que Pero Faz na Caminha”, uma série de cartas-crônicas endereçadas a Pero Vaz de Caminha — o escrivão que relatou suas impressões sobre o Brasil na época da colonização. Nessas cartas, conto de forma bem-humorada minhas primeiras impressões sobre Portugal, como se estivesse conversando com esse personagem histórico que, na minha cabeça, virou quase um amigo íntimo.

Quando eu tiver acumulado umas 15 ou 20 cartas, pretendo transformar esse material em um livro ilustrado. Também penso em adaptá-las para teatro ou até criar uma série baseada nessas observações. Minha editora, a Patrícia Fonseca, costuma dizer que tenho uma “voz” na escrita. Embora eu

nunca tenha me dedicado formalmente à literatura, estou cada vez mais interessado em desenvolver essa linguagem, encontrar meu tom — como a gente faz na música, por exemplo.

Tenho muito que aprender, estudar, ler. Mas percebo que meus interesses como escritor se alinham com os que tenho na ilustração e na fotografia: o cotidiano, as pessoas, as pequenas reflexões da vida, com doses de humor, nonsense, espiritualidade e surrealismo. Tenho me aproximado muito da literatura latino-americana, especialmente do realismo mágico — onde o real e o imaginário dançam juntos sem se preocuparem com fronteiras.

Além disso, tenho alguns roteiros em gestação. Um deles é “Maico e os Caçadores de Ideias Invisíveis”, a história de um garoto com um tapa-olho (como eu), que caça ideias invisíveis ao lado de dois companheiros surreais: Ben, uma entidade que se fantasia de gato, e Olho, um ser enigmático e flutuante. Juntos, eles exploram uma cidade onde imaginação e realidade se misturam. Será uma história sobre a origem das ideias.

Segue o link desta coluna:

<https://mediotejo.net/o-que-pero-faz-na-caminha-carta-1>



Ainda no Brasil você fundou em sociedade o bem sucedido estúdio Superludico, com grandes clientes. Como se deu a criação do estúdio?

Se deu de forma caótica — como quase tudo na vida, ou, pelo menos, na minha vida.

No início dos meus 20 anos, eu buscava trabalho na área de animação. Depois de muitos testes, tive a sorte de entrar no famoso estúdio 6B, liderado pelo lendário Brasília Matsumoto — um mestre da ilustração publicitária, que infelizmente faleceu há alguns anos. Lá fui assistente do ilustrador Renato Palmuti, hoje um grande aquarelista, que também se tornou um grande amigo e mentor.

Na época, eu morava no Alto da Lapa, numa casa enorme que dividia com outros ilustradores. Começamos a fazer festas e exposições que acabaram chamando atenção e entrando para o “mapa das artes” de São Paulo. Foi aí que descobri essa minha vocação para reunir pessoas e criar movimentos. A partir dessa energia, eu e meu amigo de longa data, Alex Borges, fundamos o estúdio Superludico — nascido como um desdobramento do 6B, mas com uma proposta mais leve e diferente na área de ilustração publicitária.

Curiosamente, o que mais me motivava não era a ilustração em si, mas o encontro com pessoas, as reuniões, a adrenalina de ampliar limites e criar pontes.

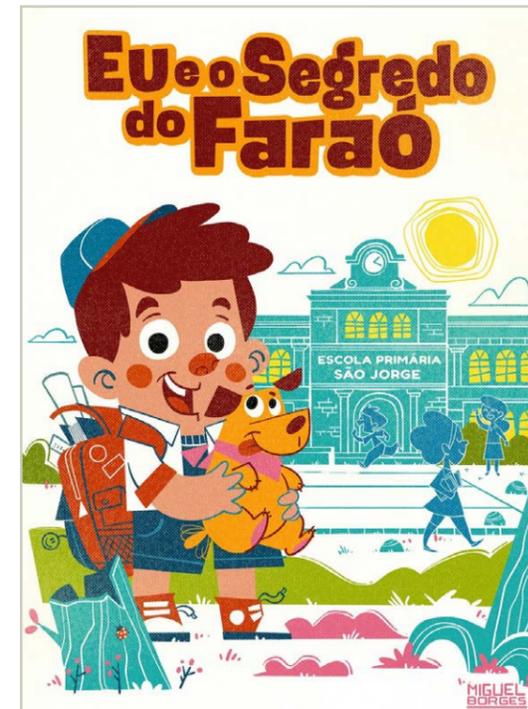
Infelizmente, no dia 30 de outubro de 2008, sofremos um grande golpe: Alex, meu sócio e grande amigo, foi assassinado durante um assalto ao nosso estúdio. Foi um choque profundo. Estávamos em plena ascensão, com trabalhos para grandes agências como DM9DDB, Grey, Leo Burnett, África, Neogama, entre outras. Ele deixou uma esposa e uma filha — com quem mantenho contato até hoje.

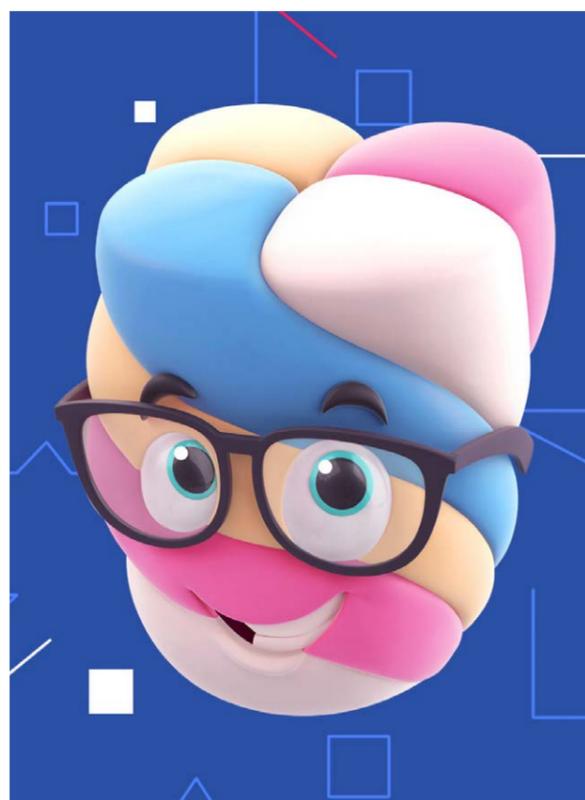
No ano seguinte, entrou para a sociedade o Jun Nakashima, que foi super importante na minha vida naquele momento. Graças a ele conseguimos manter o estúdio em uma fase de instabilidade econômica e a um luto muito difícil. O estúdio cresceu: tivemos funcionários, firmamos parcerias com estúdios de pós-produção e animação, e realmente nos tornamos uma empresa sólida.

Mais tarde, Jun saiu da sociedade por motivos pessoais. Continuei com a equipe, e, entre eles, estava o Felipe Pellisser, que hoje é meu sócio e parceiro de jornada. Desde então, passamos por muitas fases — idas e vindas, mudanças de foco, diferentes visões. Felipe e eu mantemos hoje o estúdio de forma mais leve, sem a pressão de antes.

Ele se concentra mais na parte de animação; eu me mantive na ilustração, agora com um foco mais autoral e menos genérico, como era nos tempos das grandes agências. Ainda temos clientes em comum e projetos em conjunto, mas também seguimos caminhos próprios.

Trabalhos para marcas como Puma, Mentos, Brastemp, Renault, Mercedes-Benz, Havaianas, Fini, Red Bull, Ática, TIM, Claro, Cornetto, Garoto, Honda, além de projetos voltados para Cannes e grandes agências do Brasil, fizeram parte da nossa história. Foi um grande aprendizado — técnico, humano e emocional. Hoje, embora ainda mantenha alguns laços com esse universo, sigo buscando algo mais autoral.





Entre os seus trabalhos, o que ganhou mais visibilidade a nível mundial são os personagens das embalagens das gomas Fini. Quais os desafios em produzir personagens que sejam aceitos no mundo todo?

Na verdade, ao longo de mais de 20 anos, tive a sorte de colaborar com diversos clientes incríveis. Mas a Fini ocupa um lugar especial — não só pela dimensão do trabalho, mas pela longevidade e constância da parceria, algo raro nesse mercado.

Em 2017, pouco antes da minha mudança para Portugal, eu já pensava seriamente em encerrar as atividades do estúdio. Sempre que ia a um mercado, esbarrava nas embalagens da marca, com personagens que tinham enorme potencial, mas que visualmente deixavam a desejar. Era nítido: havia força na ideia, mas a execução podia melhorar.

Meu sócio, Felipe, tinha uma amiga que trabalhava na Fini, a Ligia Freitas— e assim surgiu o convite para reformular os dez personagens principais. Depois de muita negociação, testes e ajustes, apresentamos a nova proposta, que foi muito bem recebida. O sucesso nos levou a seguir com o projeto, ampliando o universo visual da marca. Nos anos seguintes, além de personagens, criamos mockups, ilustrações realistas, materiais para pontos de venda e campanhas.

Firmamos um contrato anual, que se mantém até hoje. Atualmente, são cerca de 120 personagens desenvolvidos só no Brasil.

Em tempos de inteligência artificial, é fácil esquecer que por trás de qualquer universo visual consistente há uma cadeia de decisões criativas, experimentação e trabalho coletivo. Os personagens da Fini, por exemplo, foram idealizados originalmente por Dom Manuel Sánchez

Cano, fundador da marca, e vêm sendo aprimorados há décadas com o envolvimento de diferentes profissionais.

Desde 2017, temos tido o privilégio de colaborar com a equipe da Fini Brasil nesse processo. O projeto foi impulsionado por Ligia de Freitas e, com o tempo, envolveu profissionais como Luccas Frugoli, Rachel Lederman, Isabela Oliveira, Danilo Santos, Nathalia Santos, Gabriel Santos, Juliana Dias, entre outros. Em todos esses momentos houve um papel essencial da Lidia Lechner, que fez a mediação entre o estúdio e o cliente, garantindo fluidez e clareza no processo.

Hoje, seguimos expandindo essa trajetória: em 2025, começamos a colaborar com o time da Fini Espanha, em um novo projeto global. A nova Plataforma de Marca foi lançada em abril, com uma celebração especial no icônico clube Fitz, em Madri — com direito a pista de dança, criatividade no ar e casa cheia. Estiveram presentes Manolo Sánchez (CEO Global), Pablo Moreno, José Campoy e toda a equipe espanhola — profissionais competentes e acolhedores, que tornam tudo mais leve e divertido.

Se seguiremos criando personagens? Isso só o tempo dirá. Mas seguimos prontos para o que vier.





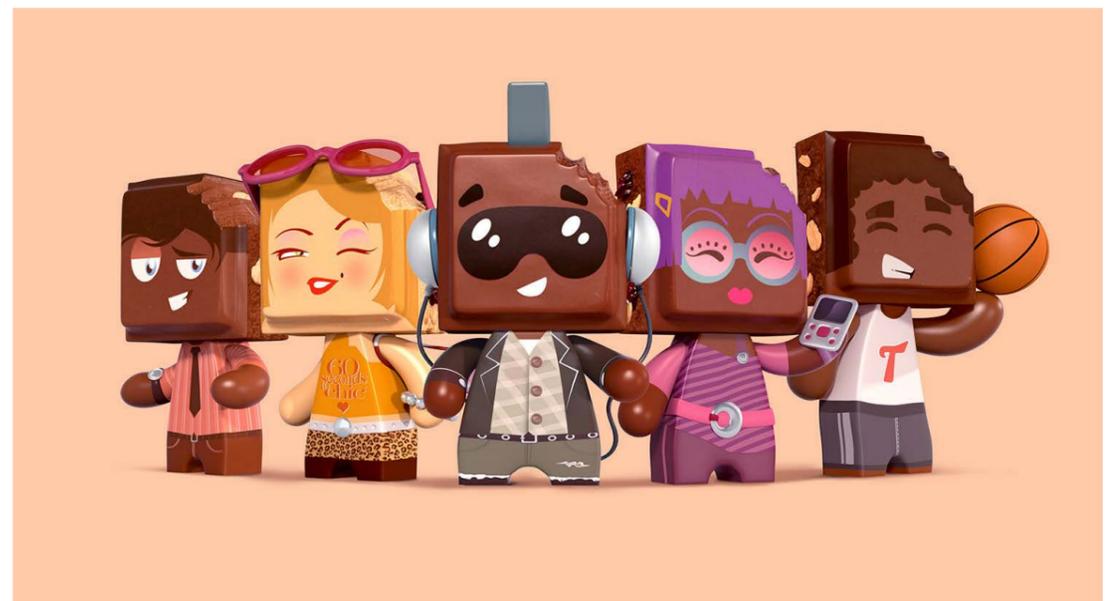
11a



11b



12a



12b

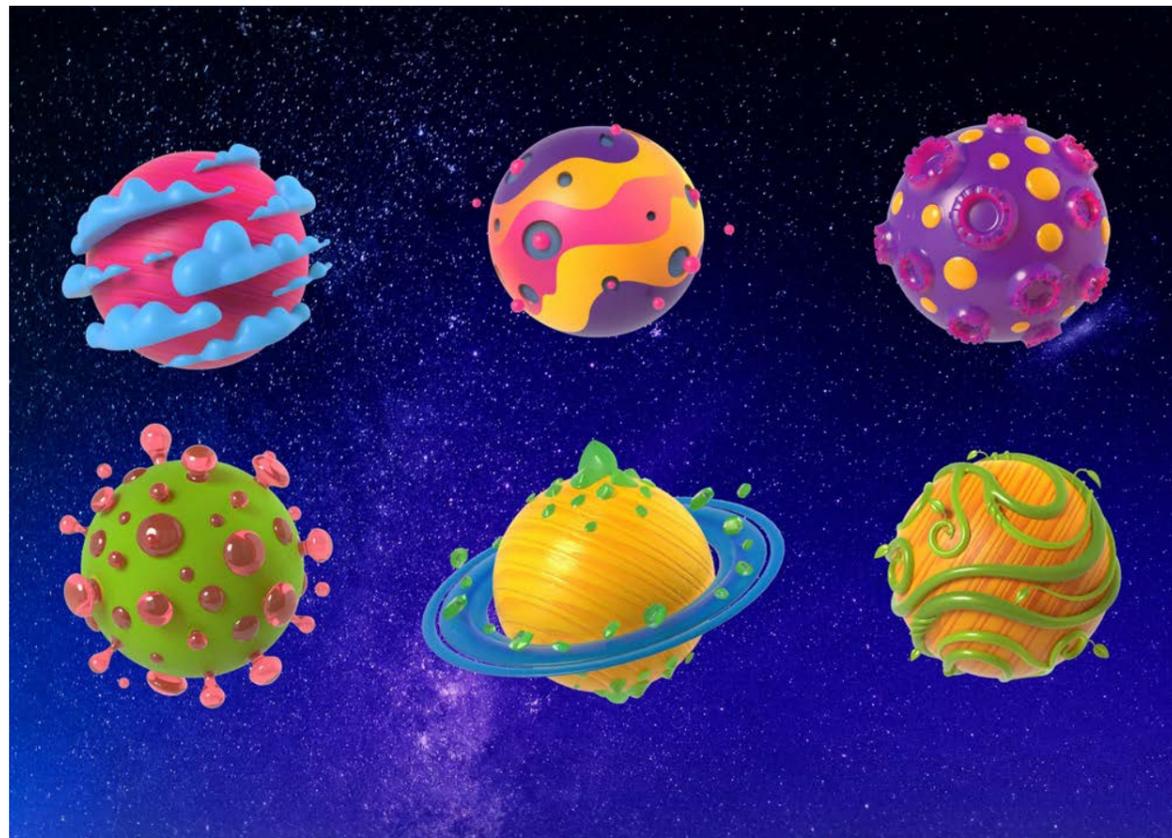




14a



14b



15a



15b



PARA OS AMIGOS DA ILUSTRAR,
UM GRANDE ABRAÇO!



CARLOS ALMEIDA



Formado em arquitetura pela Universidade de Lisboa e pela Escola Superior de Belas Artes de Lisboa, há anos o arquiteto português Carlos Almeida tem uma longa carreira de sucesso nos Estados Unidos.

Como arquiteto, o sketchbook é uma de suas ferramentas mais importantes para a compilação e registro de novas ideias e usadas durante a concepção de projetos, antes de entrar na fase do computador.

A seguir Carlos mostra vários de seus sketches feitos durante diversas viagens ao exterior, coletando o momento em cada lugar e quase sempre fazendo pequenas anotações.



“O caderno de esboços é muito importante para registrar o estabelecimento da relação com os locais que são visitados. Aliás, os desenhos no local são primordiais para enaltecer a memória. É muito natural que volvidos alguns anos passados após a visita num determinado local, é surpreendente como ainda nos podemos lembrar do que se passou com detalhe, olhando simplesmente para o desenho. Penso que há estudos científicos que corroboram esta situação.

O desenho, seja elaborado no local ou um estudo para uma determinada situação, é facilmente retido na nossa mente que pode durar por muito tempo. Portanto, o desenho à mão ajuda muito

a percepção do mundo que nos rodeia e conseqüente compreensão. Por outras palavras, qualquer pessoa pode desenhar, fazer diagramas ou esboços simples como instrumento de mecanismo mental e de raciocínio para resolver problemas.

Não existe forma mais eficiente que um lápis ou caneta e uma simples folha de papel para rapidamente representar ideias. É como se a caneta ou lápis fizessem parte do nosso corpo, integrado na mão, e directamente ligado ao cérebro.

Com um computador não se pode dizer o mesmo e, por isso, o desenho à mão, na minha modesta opinião não desaparecerá facilmente.”

“O caderno de desenhos é fundamental para mim no dia a dia no meu estúdio e fora dele. O caderno está sempre comigo para onde quer que eu vá. No exterior, por vezes uma ideia surge e o caderno serve-me de registo do que penso, e por outro lado, o que vejo nos edifícios, nos espaços públicos, e outros lugares. Um desenho por dia é um excelente exercício para a mente como é praticar desporto.

Enquanto ferramenta no estúdio, o caderno de desenho é uma ferramenta para pensar e desenvolver novas ideias,

para projectos de arquitectura em fase de concepção, diagramas de planeamento, pequenas notas nos desenhos sobre estratégias e muitas outras formas necessárias ao exercício da profissão de arquiteto. Tudo isto é executado antes de o computador entrar no processo. Devo, no entanto, esclarecer que não sou contra o computador. Antes pelo contrário.

O computador é necessário e parte do processo mais numa fase seguinte, quando decisões sobre estratégias importantes e decisivas foram tomadas.”



“No meu caso, e em relação aos espaços públicos e edifícios que vejo no exterior, fascina-me a sua representação enquanto elementos físicos em relação com o elemento humano, e para além disso, os contrastes. Adoro contrastes luz-sombra. Talvez esta seja a razão porque gosto da arte de Caravaggio.

Estas são razões pelas quais os meus desenhos revelam sombras projetadas nos edifícios e espaços exteriores. Por outro lado, gosto imenso de representar os desenhos, sejam aguarelados ou apenas a preto e branco, com a mínima representação gráfica. Ou seja, com um mínimo uso do vocabulário cromático.

A razão deste estilo prende-se com o fato de eu me considerar um minimalista em quase tudo, inclusivamente, na minha forma de viver. O grande arquitecto Mies

Van Der Rohe terá dito que “less is more”. Embora concorde, pessoalmente gosto de usar a expressão “less is better”.

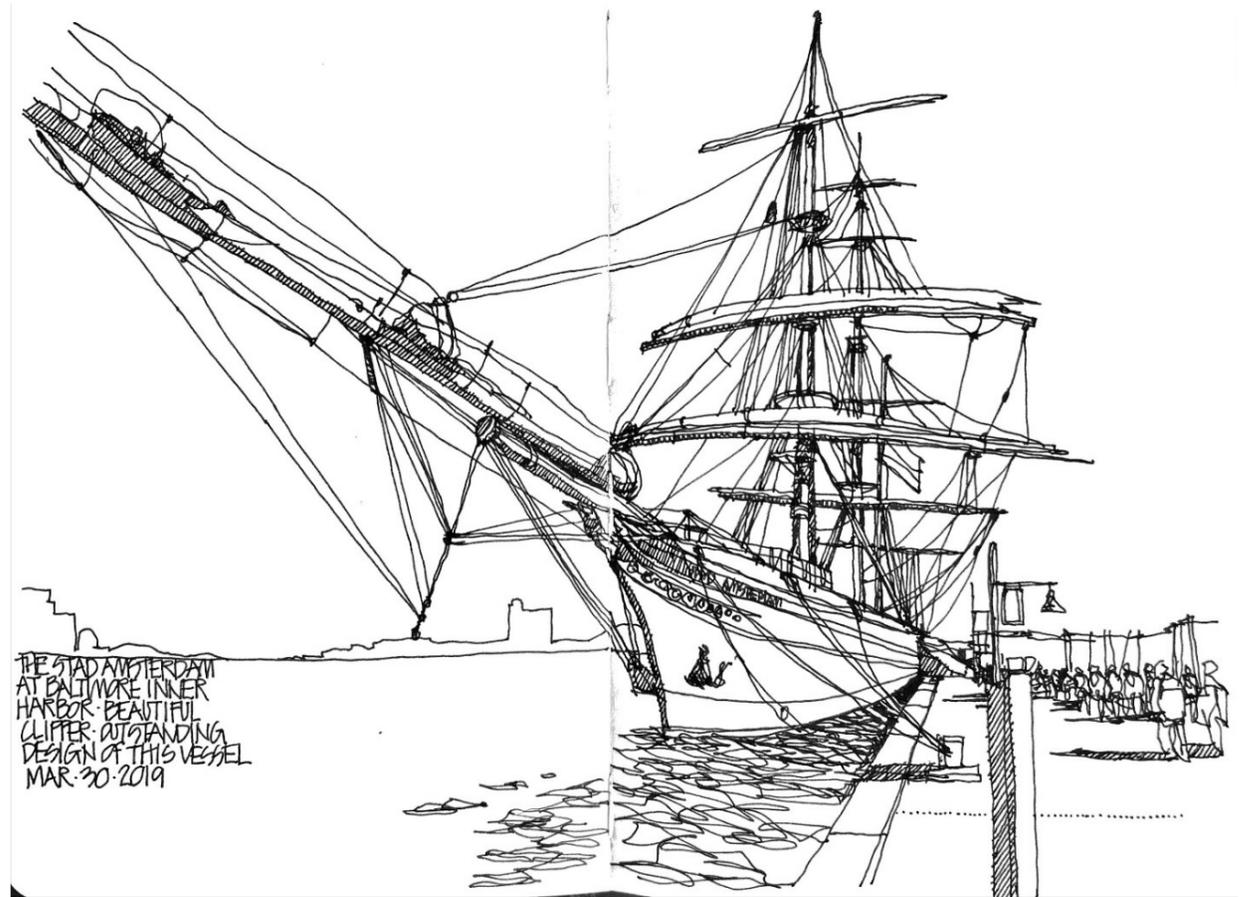
Para reforçar esta ideia, os meus desenhos são simples em linhas. Quando a cor é usada, só uso duas cores (muito raramente três), portanto o mínimo possível que correspondem a quente e frio cromático.

Se o desenho é a preto e branco, a representação das sombras e contrastes são feitos através de tramas (nalgumas situações uso pontos).

A simplicidade do meu desenho tem, obviamente, algumas origens na inspiração. Eu diria, várias fontes de como sejam os desenhos dos arquitectos Álvaro Siza Vieira, Helmut Jacoby e de Gordon Cullen, cujos desenhos são extraordinariamente simples mas eficazes nas suas mensagens.”



19a



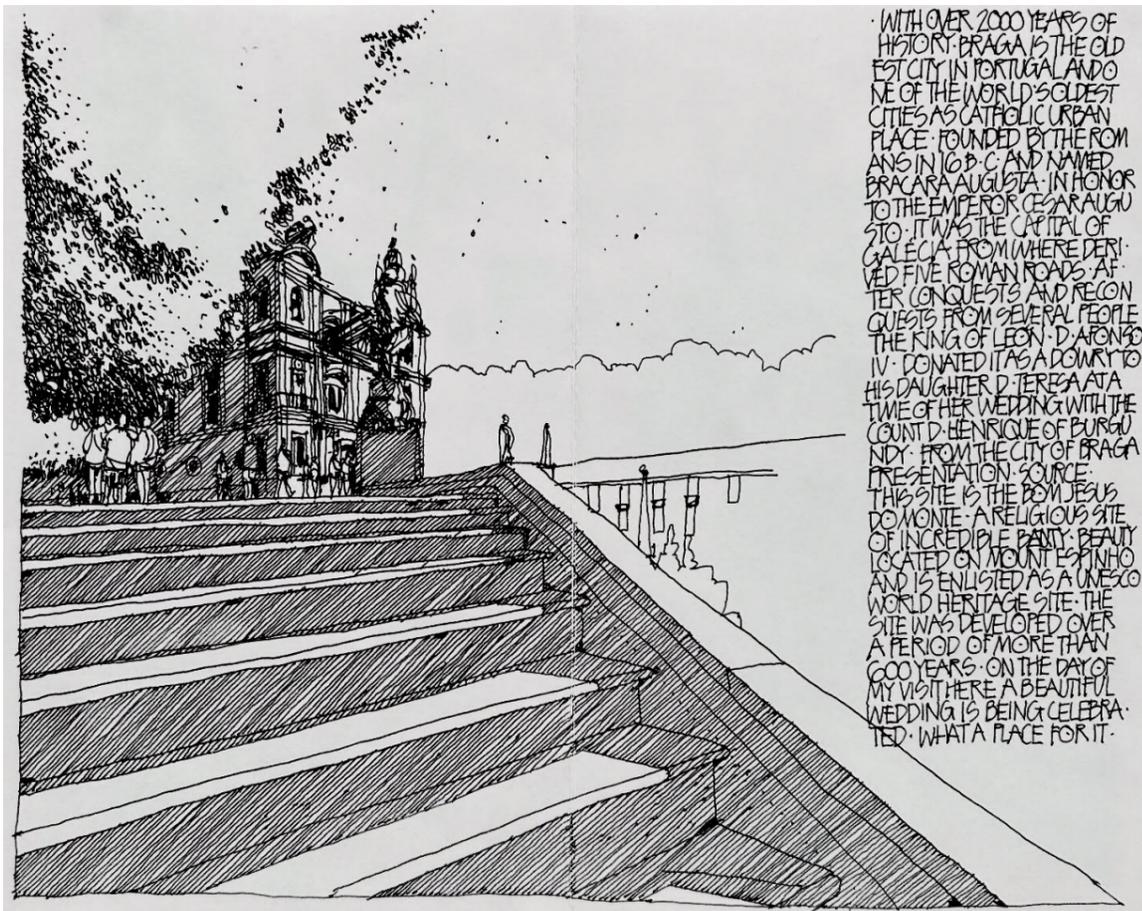
19b



ENTERING THE PIAZZA DEL CAMPO. THIS SPACE HAS BEEN THE CENTER OF THE CITY LIFE AND A TESTIMONY OF INNUMEROUS INTERVENTIONS THAT HAVE BEEN AIMED TO IMPROVE THE COMMUNITY. THE NAME 'CAMPUS FORI' SHOWS IN AN OLD DOCUMENT FROM THE LATE 1190'S THAT INDICATES THE PRESENCE OF A MARKET IN THE PIAZZA. BY THIS TIME, THE SHELL SHAPE TOOK PLACE SURROUNDED BY HOUSES THAT FOR THE MOST PART BELONGED TO WEALTHY PEOPLE, TRADERS BANKERS AND OTHER RICH CLASSES. THE TOWER OF THE PALAZZO PUBBLICO MARKS AN IMPORTANT URBAN PRESENCE FROM EVERY ANGLE. FROM THIS SIDE AND WALKING ON BANCHI DI SOTTO AND TURNING ON VIA RINALDI NI THE VISUAL CONNECTION WITH THE TOWER OF THE PALAZZO IS IMMEDIATE. I STOPPED ON THIS STREET TO ACTUALLY BUY A BOOK AT A VERY NICE BOOKSTORE. EXPERIENCE TO THE FULLEST.

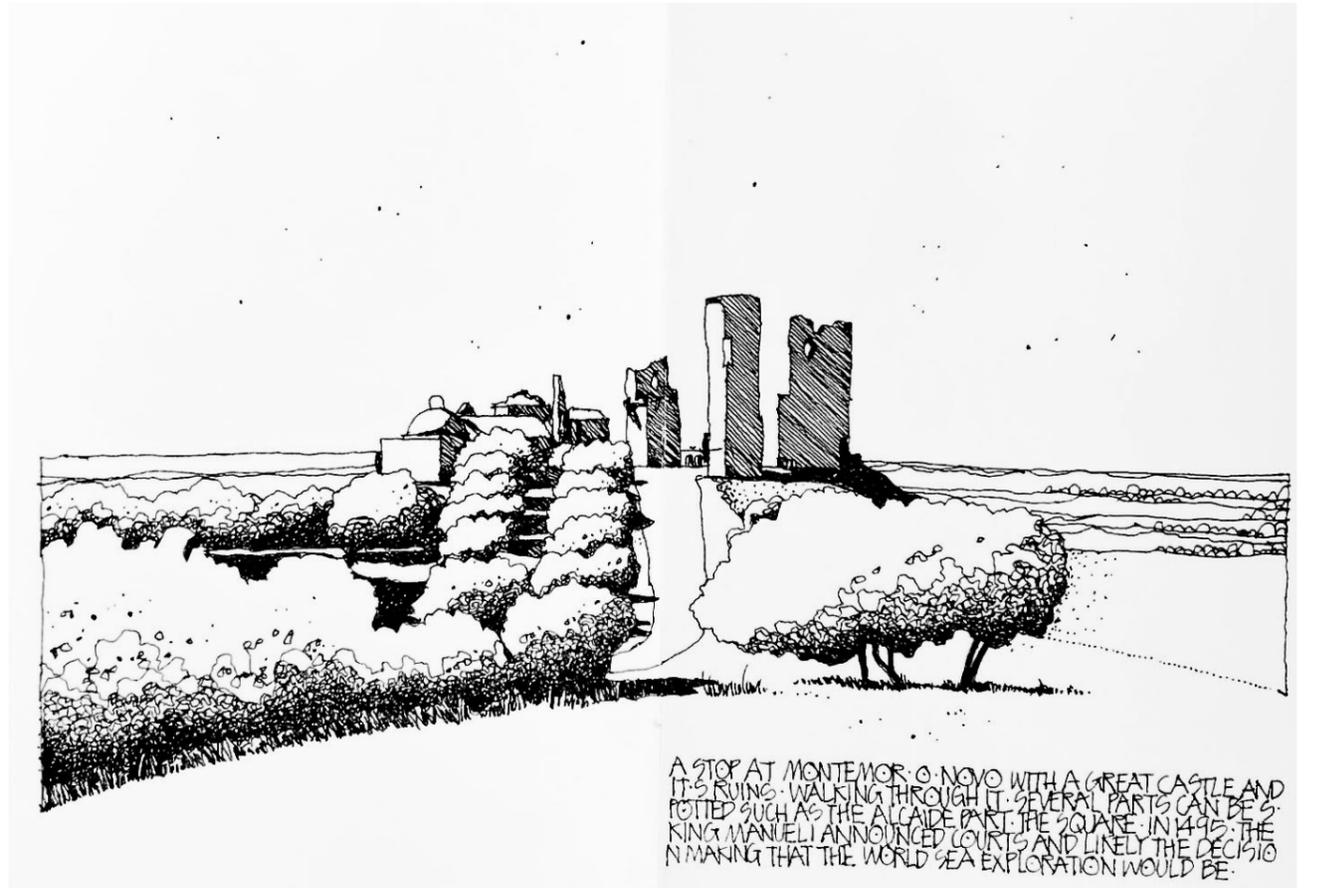


CHESAPEAKE CITY. IN A VERY NICE DAY. MAY 21. 2023

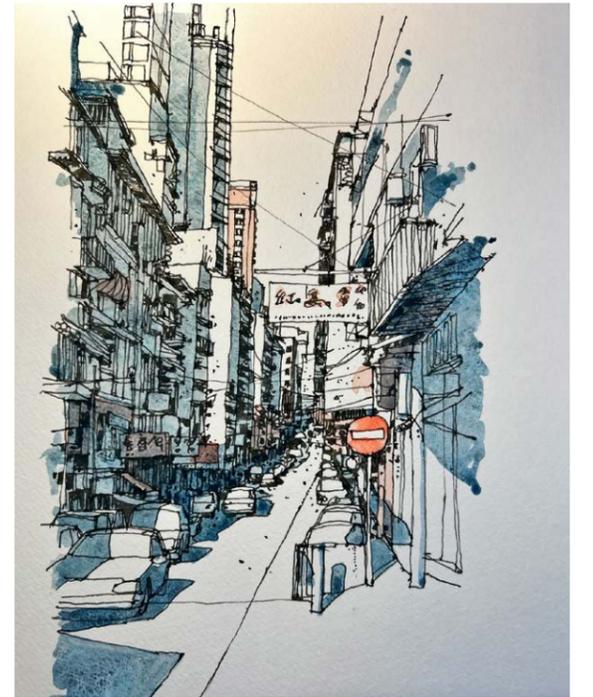




UNIVERSITY BAPTIST CHURCH
JOHNS HOPKINS UNIVERSITY
BALTIMORE - FOUNDED IN 1917



A STOP AT MONTE MOR O NOVO WITH A GREAT CASTLE AND
IT'S RUINS. WALKING THROUGH IT SEVERAL PARTS CAN BE
POTTED SUCH AS THE ALCAIDE PART. THE SQUARE. IN 1495 THE
KING MANUEL I ANNOUNCED COURTS AND LIKELY THE DECISION
IN MAKING THAT THE WORLD SEA EXPLORATION WOULD BE.

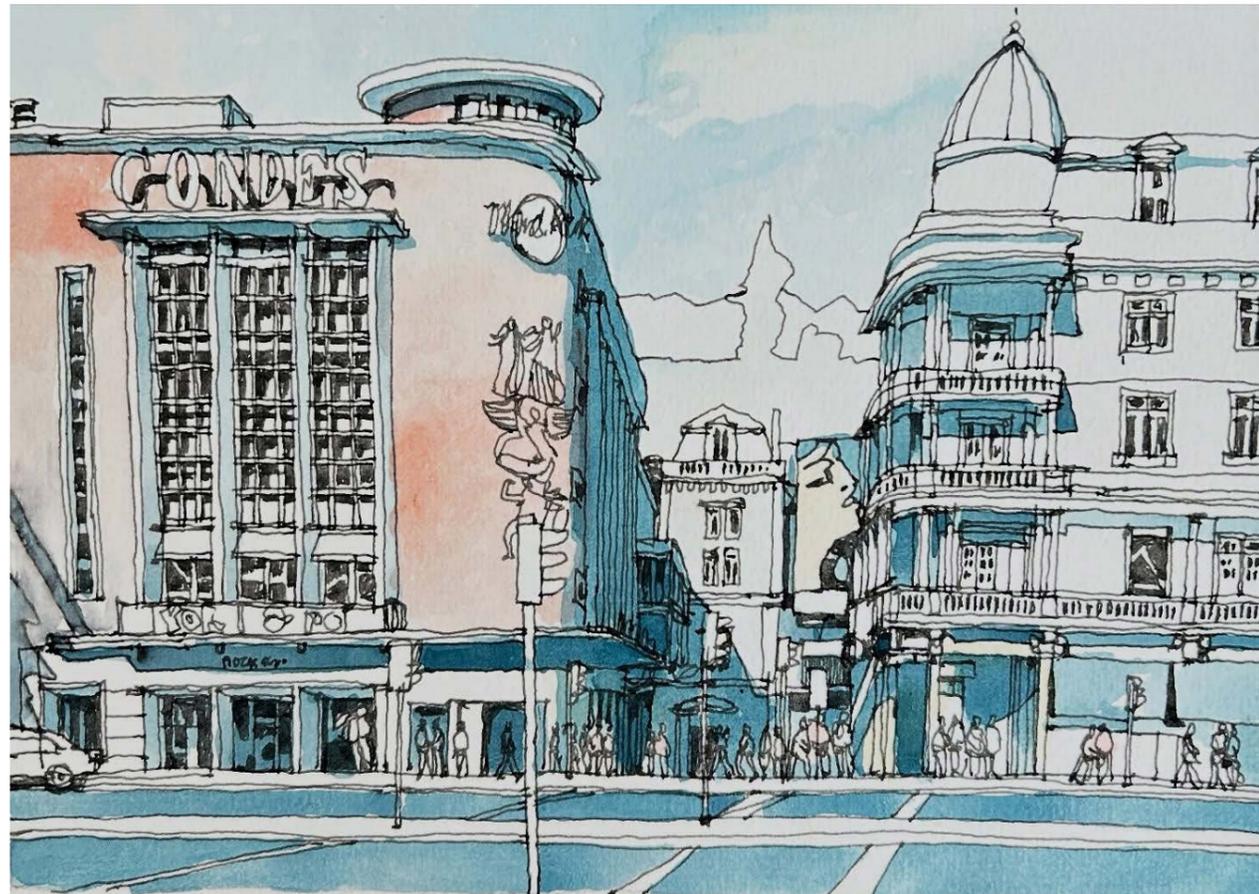




PORTO · PORTUGAL · COASTAL CITY KNOWN FOR NARROW STREETS AND LOBBLE STONE AND BRIDGES.



BUSSACO PALACE HOTEL · COMMISSIONED BY KING CHARLES I · OF PORTUGAL IN 1888 WITH THE VISION TO BUILD A NEW BELEM TOWER AS SYMBOL OF DISCOVERIES

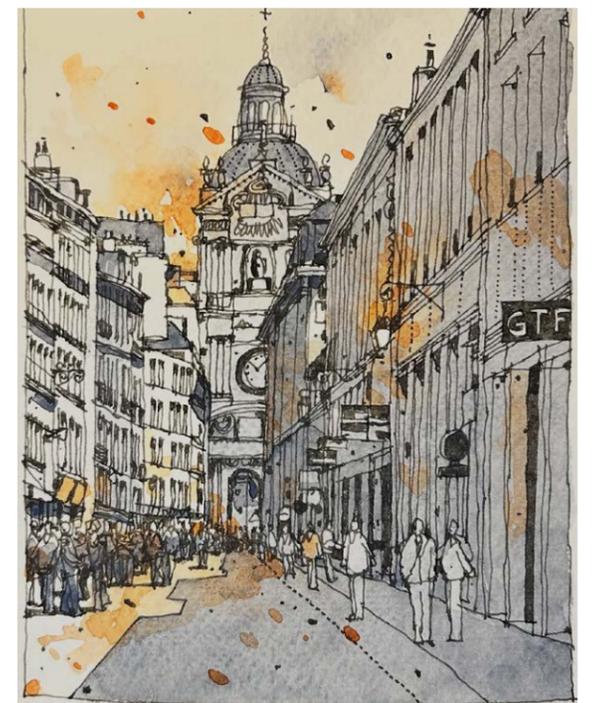


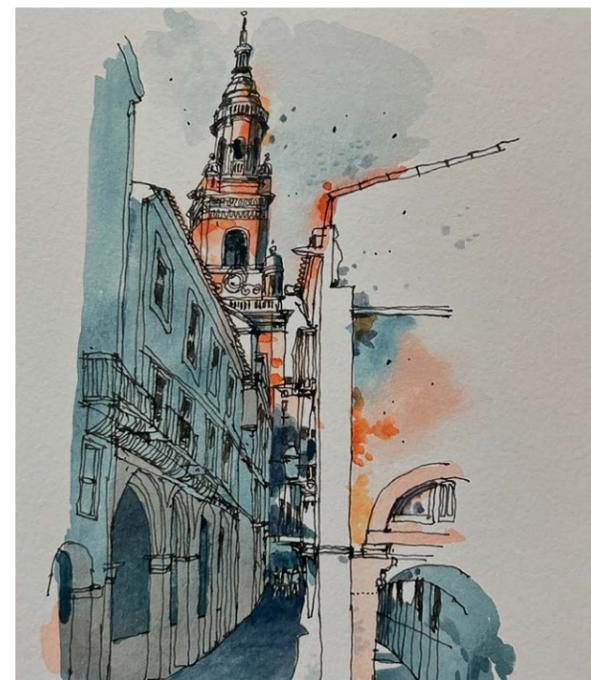


DOWNTOWN SANTA CRUZ · CALIFORNIA · GREAT COASTAL CITY IN THE WEST COAST WITH VERY TEMPERATE WEATHER. A GREAT BEACH SITE EXCELLENT FOR SURFING.



LARGO DO SENADO (SENATE PLAZA) MACAU. ON THE PATH TO THE RUINS OF S. PAUL. A PLACE OF MAJOR EVENTS, PUBLIC EVENTS, SHOPS, RESTAURANTS AND LOTS OF PEOPLE. THE SQUARE IS NOT SQUARE BUT VERY ELONGATED. IT'S A VERY BUSY PLACE...



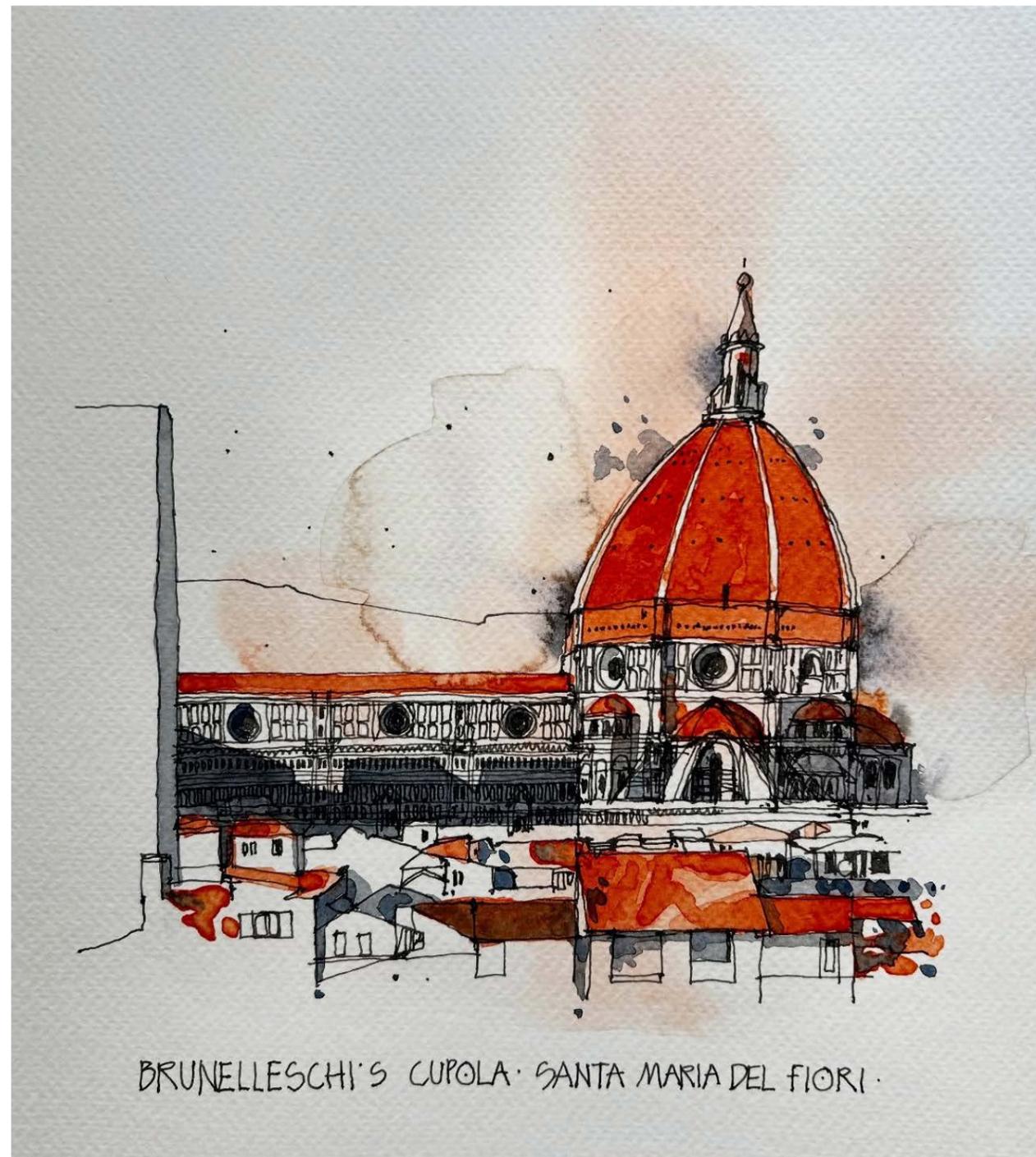


25a



SANTIAGO DE COMPOSTELA - CAPITAL OF NORTHWEST OF SPAIN'S GALICIA REGION. THE CITY IS THE CULMINATION.

25b





27a



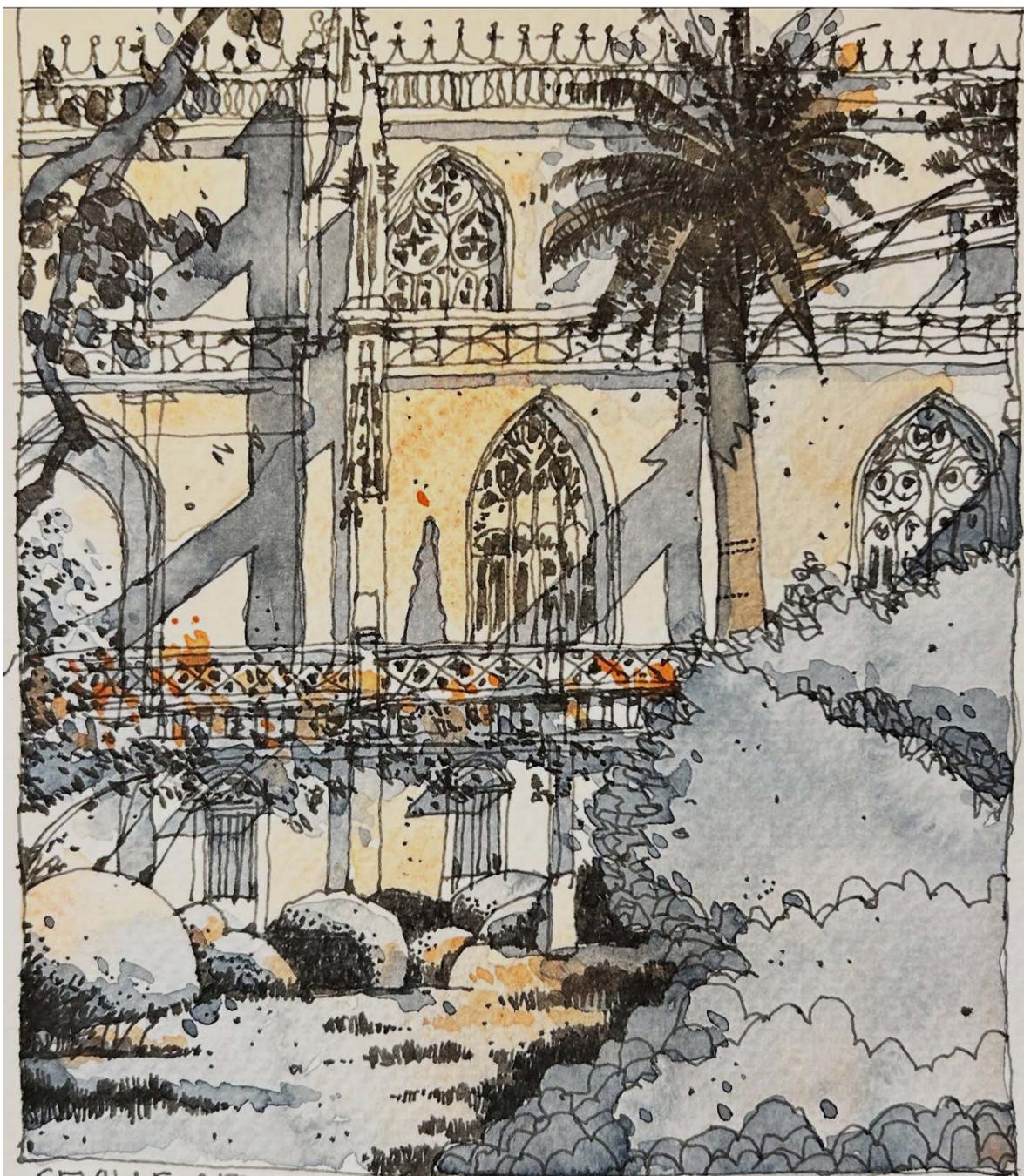
27b



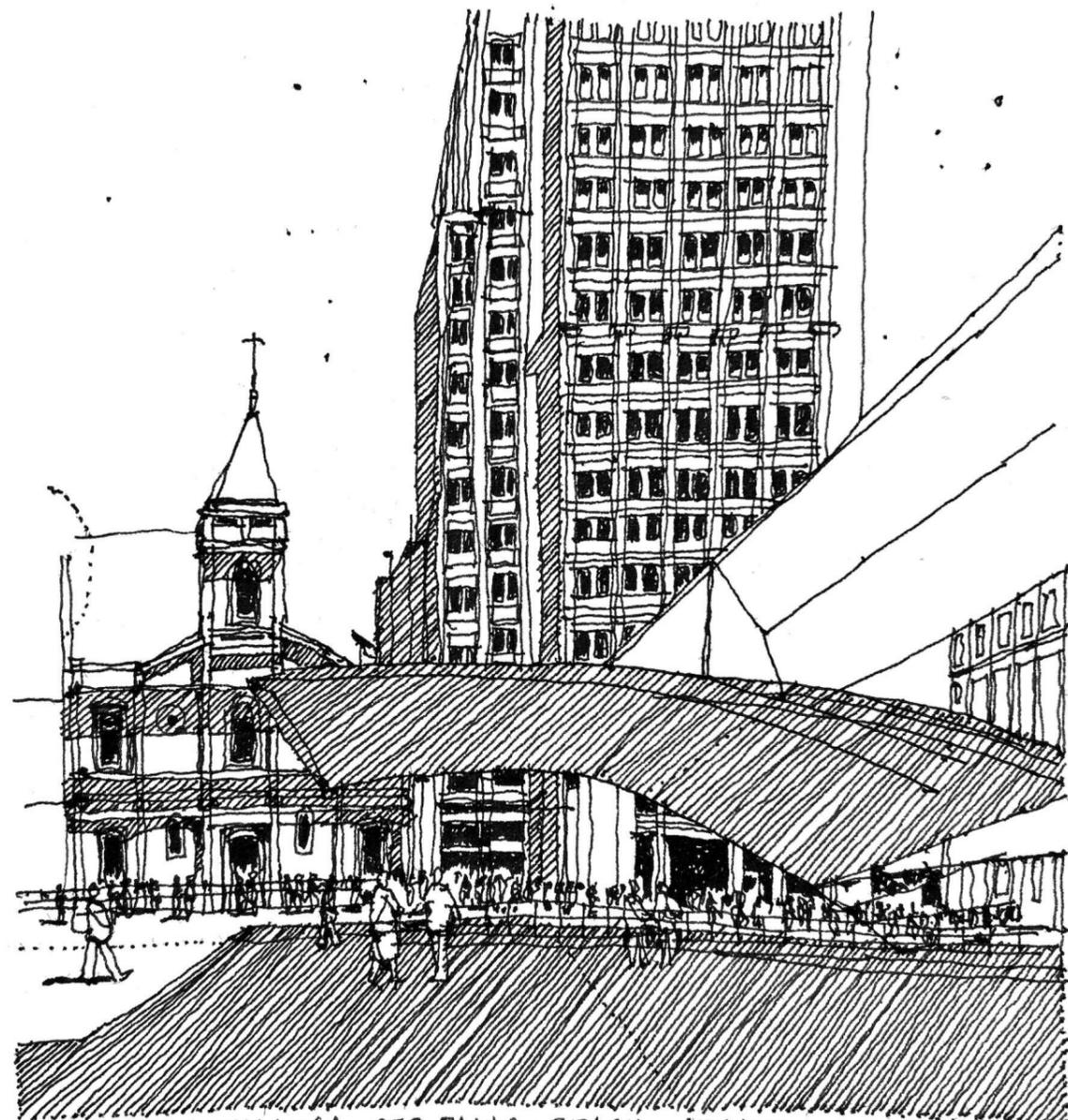
RUA DOM ANTÃO DE ALMADA · LISBOA · PORTUGAL ·



RUINS OF ST. PAUL · ST. PAUL CHURCH LOCATED IN MACAU · CHINA · THIS WAS PORTUGUESE TERRITORY UNTIL IT WAS HANDED BACK TO CHINA IN DECEMBER 1999 · THE CONSTRUCTION OF THE CHURCH BEGAN IN 1602 · THE CHURCH WAS THE MOST SIGNIFICANT IN MACAU UNTIL IT BURNT DOWN IN 1835 · WHAT REMAINS TODAY IS THE FRONT FAÇADE AND THE STAIRS · MY FIRST TIME IN THIS SITE WAS INTERESTING · TO GET TO IT · I HAD TO WALK THROUGH A MAZE OF RELATIVELY NARROW AND WINDY STREET SLOPING UP UNTIL I WAS IN A COMPLETE AND BEWILDERED AWE · THERE IT WAS · UP THERE · THAT DESPITE THE FACT THEY'RE RUINS · THE URBAN PRESENCE IS TRULY OVERWHELMING ·



SEVILLE · SPAIN · CAPITAL OF THE SPANISH AUTONOMOUS COMMUNITY OF ANDALUSIA · AND PROVINCE OF SEVILLE THERE ARE SEVERAL UNESCO SITES · CATHEDRAL · GIRALDA



PRACA DO PATRIARCA · SAO PAULO · BRASIL · ARQUITECTO PAULO MENDES DA ROCHA ·

ESTE DESENHO É DEDICADO À ARQUITECTURA BRASILEIRA COM OS MEUS AGRADECIMENTOS À REVISTA ILUSTRAR PELO SEU INTERESSE PELAS ARTES EM GERAL E PELO DESENHO À MÃO LIVRE ATRAVÉS DO CONVITE QUE ME FOI FORMULADO · CARLOS ALMEIDA · ABRIL · DIA 25 · 2025

THE NATIONAL CATHEDRAL - WASHINGTON DC
APRIL 9, 2023. EASTER DAY AND A GREAT
ORGAN CONCERT BY THOMAS SHEEHAN AND
REBECCA EHREN. SUPERB SUNNY DAY WITH
QUITE A CONSIDERABLE NUMBER OF PEOPLE AND
OF COURSE THE PLEASANT PASSERBY ASKING
QUESTIONS ABOUT THE DRAWING.
WASHINGTON, DC. 2023. 2023.



PAUL RENNER E A FONTE FUTURA

F FUTURA

1 2
3 4
5 6
?!&

Aa Bb Cc Dd Ee
Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn

Paul Renner

Wernigerode / Alemanha

Esta é a incrível história de como um designer gráfico e uma escola de arte entram em conflito com um partido político na Segunda Guerra Mundial, e o resultado é uma das mais belas fontes já criadas.

A história é um resumo e começa longe, no final de 1800. Nesta altura a Alemanha já experimentava o início de movimentos modernistas, tal como acontecia em outros países. Em 1914 começa a Primeira Guerra Mundial, termina em 1918 e, com o fim da guerra, a Alemanha começa a experimentar liberdades artísticas em todas as áreas (tal como no resto da Europa). Destas liberdades artísticas surge em 1919 na cidade de Weimar a extraordinária **Escola Bauhaus**, que se tornou a maior expoente do design e do modernismo, e é considerada a primeira escola de design do mundo.



Foto: Wikipedia

Fundada pelo arquiteto Walter Gropius, a escola pregou uma revolução no design, na arquitetura e nas artes com um olhar voltado sempre para o futuro, onde uma de suas diretrizes era o desenvolvimento de obras com o conceito de que “a forma segue a função”.

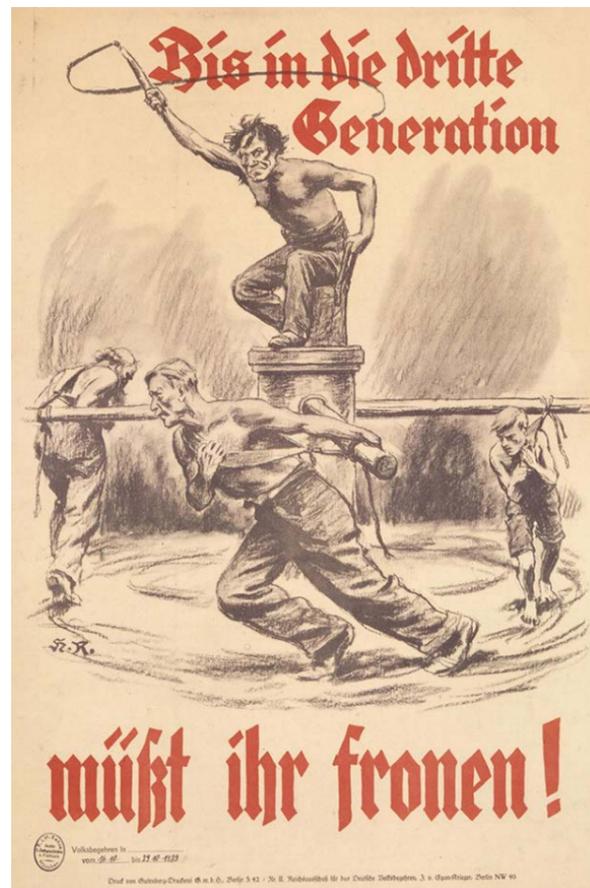
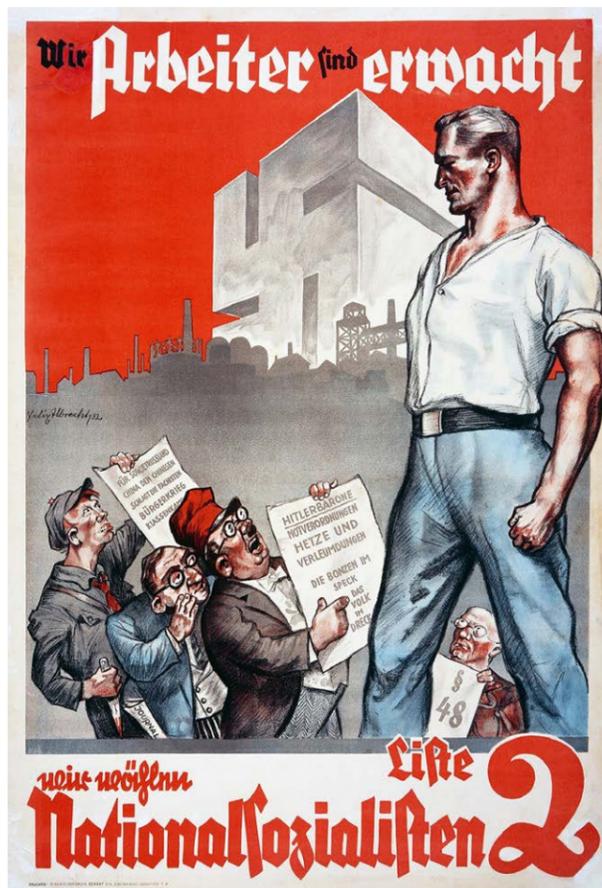
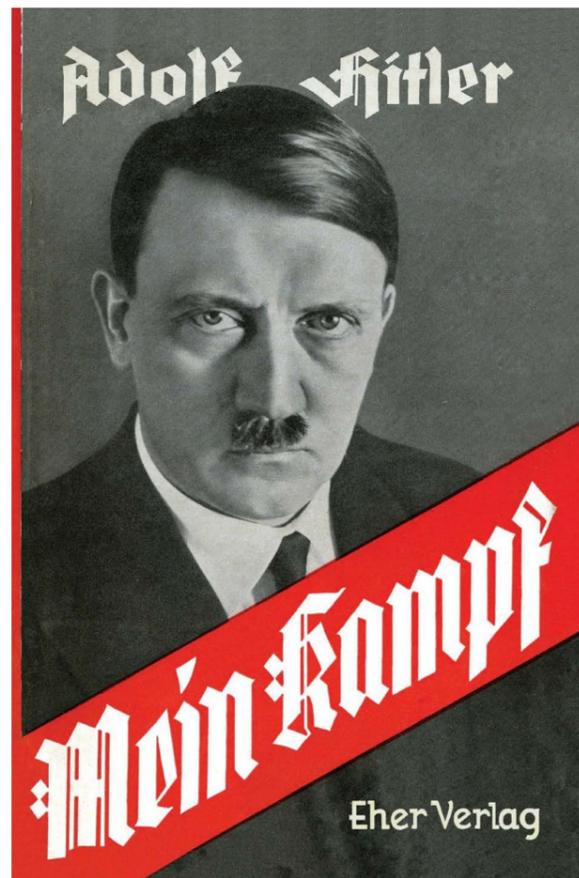
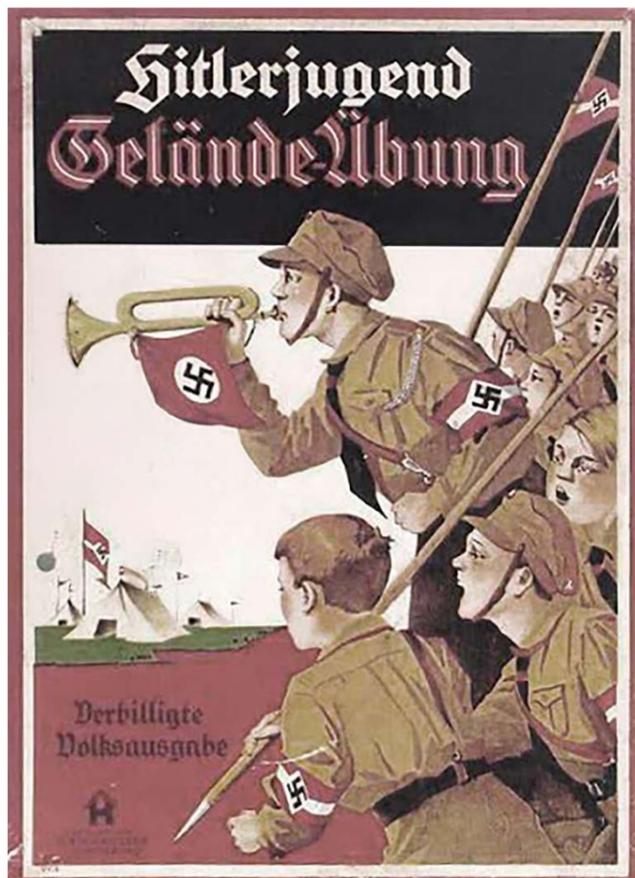
Ao mesmo tempo, mas no sentido oposto, é fundado no mesmo ano de 1919 o **Partido Nazista**. Surgido de ressentimentos vindos da derrota da Alemanha na Primeira Guerra Mundial e com o objetivo de restaurar o país, o Partido Nazista adota uma postura totalmente oposta ao modernismo, onde cultivava a volta às origens e às tradições do país, enaltecendo as virtudes de um passado glorioso através de um discurso conservador e nacionalista.

Enquanto um olhava para o futuro, o outro se voltava para o passado.

Como forma de demonstrar graficamente a preservação das tradições, uma das decisões do Nazismo foi adotar a fonte **Fraktur** (uma variante da fonte Gótica) em toda a sua comunicação, uma fonte que se inspirava em documentos da Idade Média e que transmitia fortemente a tradição alemã.

Fraktur Font





Ao assumir o poder em 1933, inevitavelmente o Nazismo entra em choque com o modernismo, que era considerado subversivo (existe no livro “Mein Kampf”, de Hitler, um capítulo inteiro dedicado às críticas ao modernismo e à arte abstrata, chamada de “arte degenerada”). Assim, um dos primeiros alvos a abater foi a Bauhaus, que foi fechada nesse mesmo ano depois de uma série de graves perseguições.

Entretanto, voltando no tempo, em 1878 nasce na Alemanha, na cidade de Wernigerode, o designer gráfico Paul Renner, que mais tarde seria o diretor da Escola de Impressão de Munique e co-fundador da **Meisterschule für Deutschlands Buchdrucker** (Escola Superior para Impressores Alemães). Renner cresceu em uma típica família tradicional, e em sua formação ele não era exatamente um grande entusiasta do modernismo (por exemplo, Renner não gostava do jazz e de dança

moderna), mas era favorável à liberdade de expressão, era um forte opositor do Nazismo, admirava imensamente os ensinamentos da escola Bauhaus e foi muito influenciado por ela, em especial no conceito de forma e função.

Renner não chegou a fazer parte da Bauhaus, mas passou a aplicar na prática todos os seus ensinamentos, e a partir de formas geométricas bastante simples cria em 1927 uma das mais belas, bem sucedidas e utilizadas fontes do século XX: a fonte **Futura**.

Na verdade, a Futura foi inspirada diretamente da fonte Kramer-Grotesk mas com ajustes inspirados em inscrições lapidárias da Grécia Antiga, que Renner estudou a fundo, e com correções ópticas para uma melhor legibilidade. Assim, a Futura se tornou na época um dos maiores símbolos do modernismo.

Futura Font



Diversas entidades e empresas passaram a adotar a fonte Futura em todas as suas comunicações, mas, com a ascensão do Nazismo, da promoção das tradições alemãs e da repressão ao modernismo, a fonte Futura passou a ser considerada subversiva, assim como todos os trabalhos de Paul Renner, que foi tachado pelo Nazismo como “Bolchevique Cultural”.

No auge da repressão nazista, o apartamento e o estúdio de Paul Renner são revistados, ele foi preso, julgado e condenado com a **pena de nunca mais poder exercer a profissão de designer pelo resto da vida**, e a fonte Futura passou a ser proibida.

Mas, as vezes, a vida dá voltas interessantes. Durante esse período de repressão, a fonte Futura se tornou um sucesso tão grande que atravessou fronteiras e foi adotada em diversos os países do ocidente, sendo utilizada como algo moderno e arrojado.

Ironicamente, no meio da guerra a imagem do Partido Nazista dentro da Alemanha

começa a ficar desgastada, com ar antiquado e, para piorar, constatou-se tardiamente que a fonte Fraktur era péssima para leitura.

Então, de repente, em 1941 Hitler proclama mudanças radicais: passa a proibir justamente a fonte Fraktur justificando (de forma totalmente absurda e criando um bode expiatório) que era uma “escrita judaica”, e de forma completamente inesperada adota paradoxalmente a fonte Futura em documentos oficiais, em uma tentativa de modernizar a imagem do partido. Mas, como todos sabem, essa mudança não ajudou muito, a guerra acabou em 1945 e o nazismo foi encerrado e enterrado.

Depois de solto, Paul Renner passou um período na Suíça mas depois retornou à sua querida Alemanha, sem nunca deixar de defender os seus ideais.

A fonte Futura se tornou um sucesso enorme, e Paul Renner foi dos poucos designers de fontes que ganhou dinheiro seriamente com a sua criação, mesmo com os plágios.



Documentos do governo Nazista já com a mudança para a fonte Futura.



Na França, a fundição Deberny & Peignot comprou os direitos da fonte e lançou no país com o nome de fonte **Europa**. Já nos Estados Unidos, para fugirem do pagamento de direitos autorais, as fundições American Typefounders Corporation e Mergenthaler Linotype lançaram um plágio da fonte com o nome de fonte **Spartan**.

Com o sucesso da Futura, a fonte foi adotada posteriormente em logotipos de empresas como a Volkswagen, Gillette, Nike, Ikea, Louis Vuitton, Calvin Klein, Red Bull, PayPal, Omega, Dolce & Gabbana, e muitos outros.

É também a fonte favorita usada por Stanley Kubrick e Wes Anderson em diversas aberturas de seus filmes, como também em “2001: A Space Odyssey”, “Gravity”, “Interstellar” e outros. E também é a fonte adotada pela **Revista Ilustrar** em seu novo logo.

Mas a fonte Futura foi mais longe: é a fonte utilizada na placa comemorativa deixada na Lua em julho de 1969, quando Armstrong, Collins e Aldrin fizeram a **primeira viagem à Lua**. Nada mal para uma fonte que esteve no meio de um conflito.

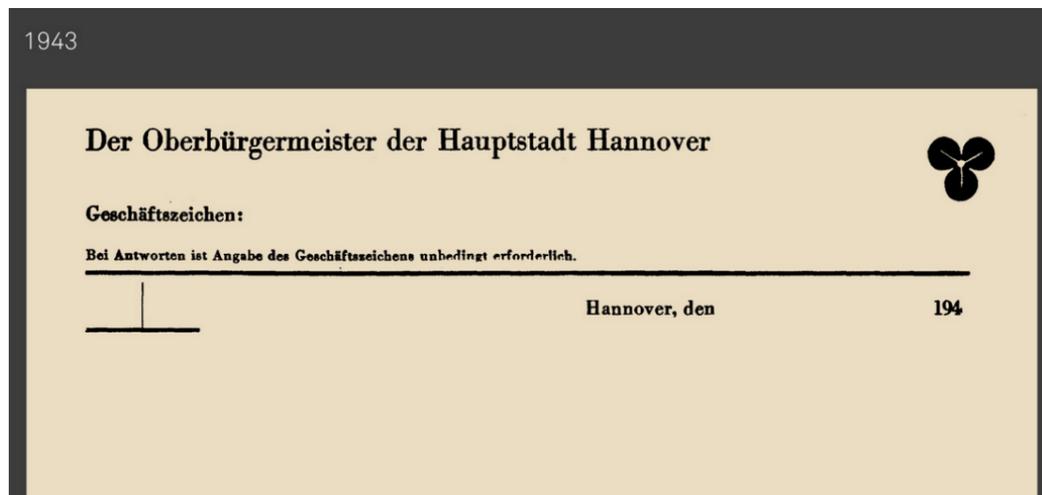
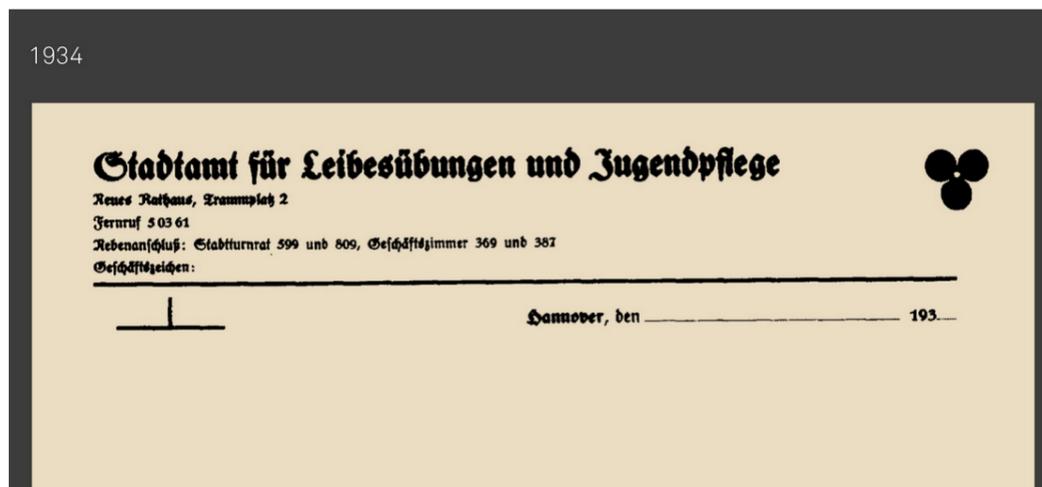
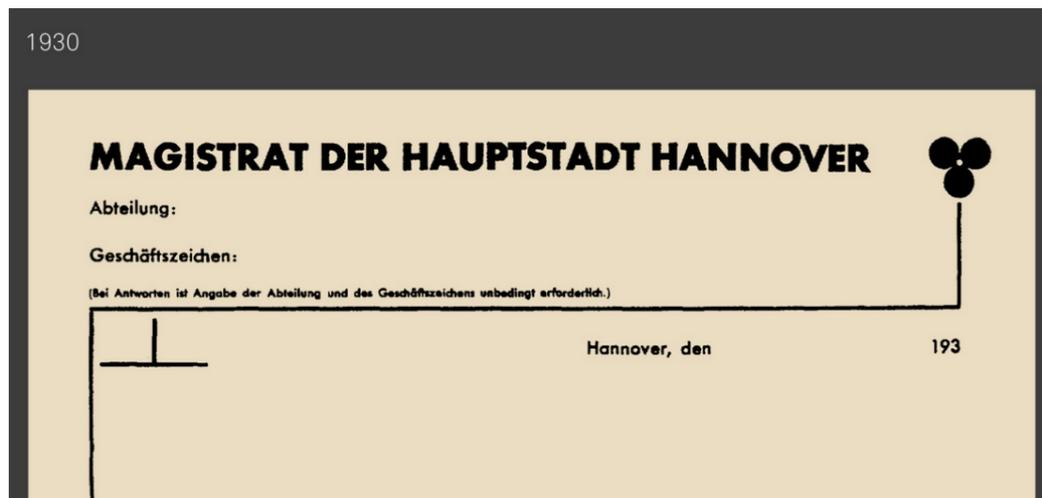
Paul Renner faleceu em 1956, e deixou um grande legado, em especial os livros **Die Kunst der Typographie** (A Arte da Tipografia) e **Typografie als Kunst** (Tipografia como Arte). Nestes livros, ele estabeleceu as diretrizes para o bom design de livros.

Já a fonte Fraktur, passou a ser chamada em inglês pelo nome **Blackletter** e é utilizada hoje em dia em logo de jornais como New York Times e Washington Post, além de bandas de heavy metal, mas na Europa a fonte ficou diretamente ligada ao Partido Nazista, onde é geralmente utilizada atualmente por grupos neo-nazistas.

The New York Times

The Washington Post

motörhead



Um extraordinário exemplo de papel de carta da prefeitura da cidade de Hannover mostrando 3 fases: **1930**, com o uso da fonte Futura antes do Nazismo assumir o poder (e com texto perfeitamente legível); **1934**, com a fonte Fraktur e já com o Nazismo no poder (e com uma nítida percepção do quanto a fonte era ilegível); e **1943**, com nova mudança de fonte e já com o Nazismo em decadência.



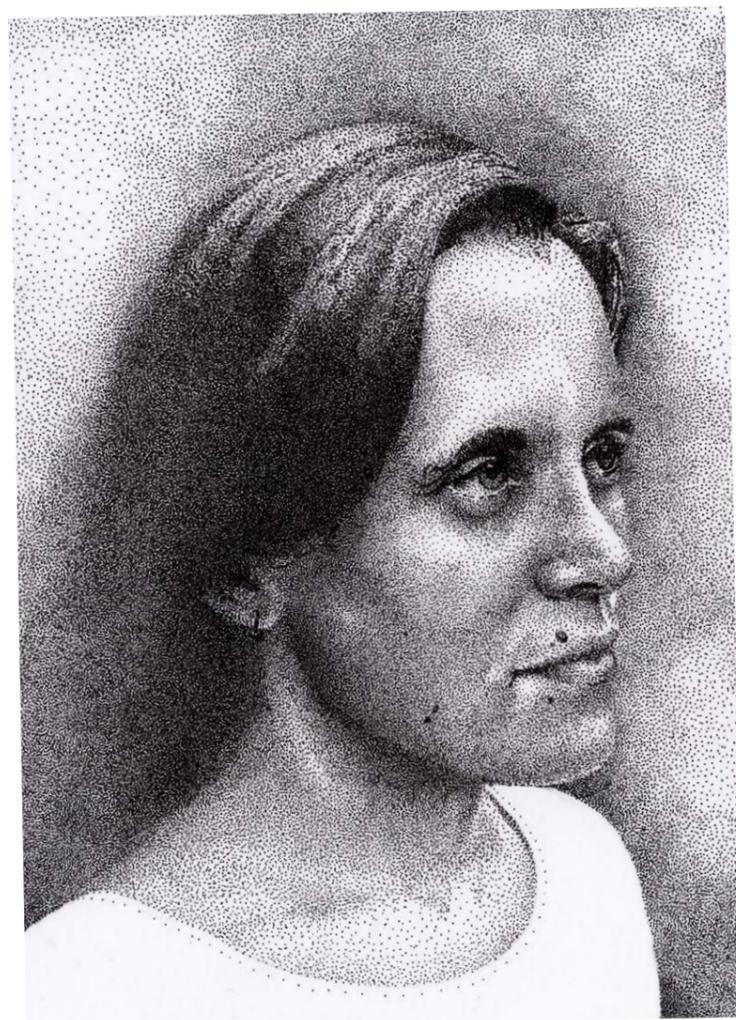


35a



35b

MARCIO RAMOS



O artista plástico Márcio Ramos se dedica ao stippling (pontilhismo) desde 2000, atuando para o mercado editorial, além de galerias de arte e colecionadores.

Stippling Artist também no mercado internacional, é artista com apoio exclusivo das empresas Copic e Derwent.

Divide seu tempo entre produção de arte e conteúdo, e aulas de desenho acadêmico. Suas obras fazem parte de coleções particulares do Brasil, EUA e Europa.



Marcio Ramos

São Paulo / SP

contact@mramosart.com

<https://mramosart.com>

INTRODUÇÃO

Escolhi esta foto apenas por apresentar um perfil de $\frac{3}{4}$ e a modelo estar em uma posição mais relaxada sob luz natural. Trabalharei em preto e branco em pontilhismo, e a imagem

original usa a luz externa para mostrar o drama da cena, e o cabelo e os ombros já definem as diagonais e o peso da composição de um retrato.

PROCESSO



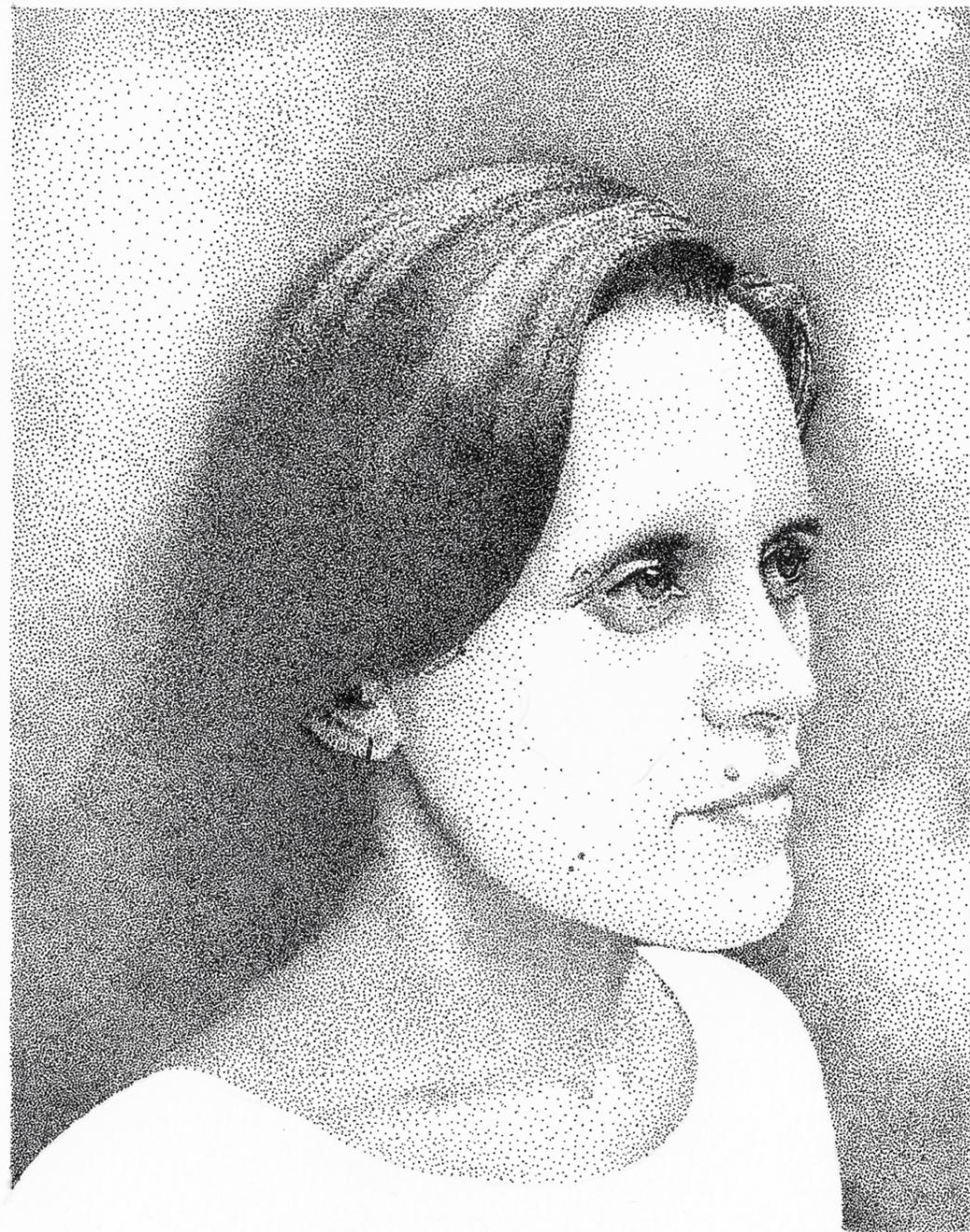
- 1 O esboço serve para aguçar a construção e isolar as massas na luz de leitura no rosto da modelo. Nesta etapa, também é possível usar uma mesa de iluminação para determinar as formas com maior precisão.



- 2 Agora começo a distribuir os pontos de forma geral, para ter uma ideia dos tons de cinza e do fundo, com iluminação escura ou forte, e escaneando o espaço negativo da imagem.

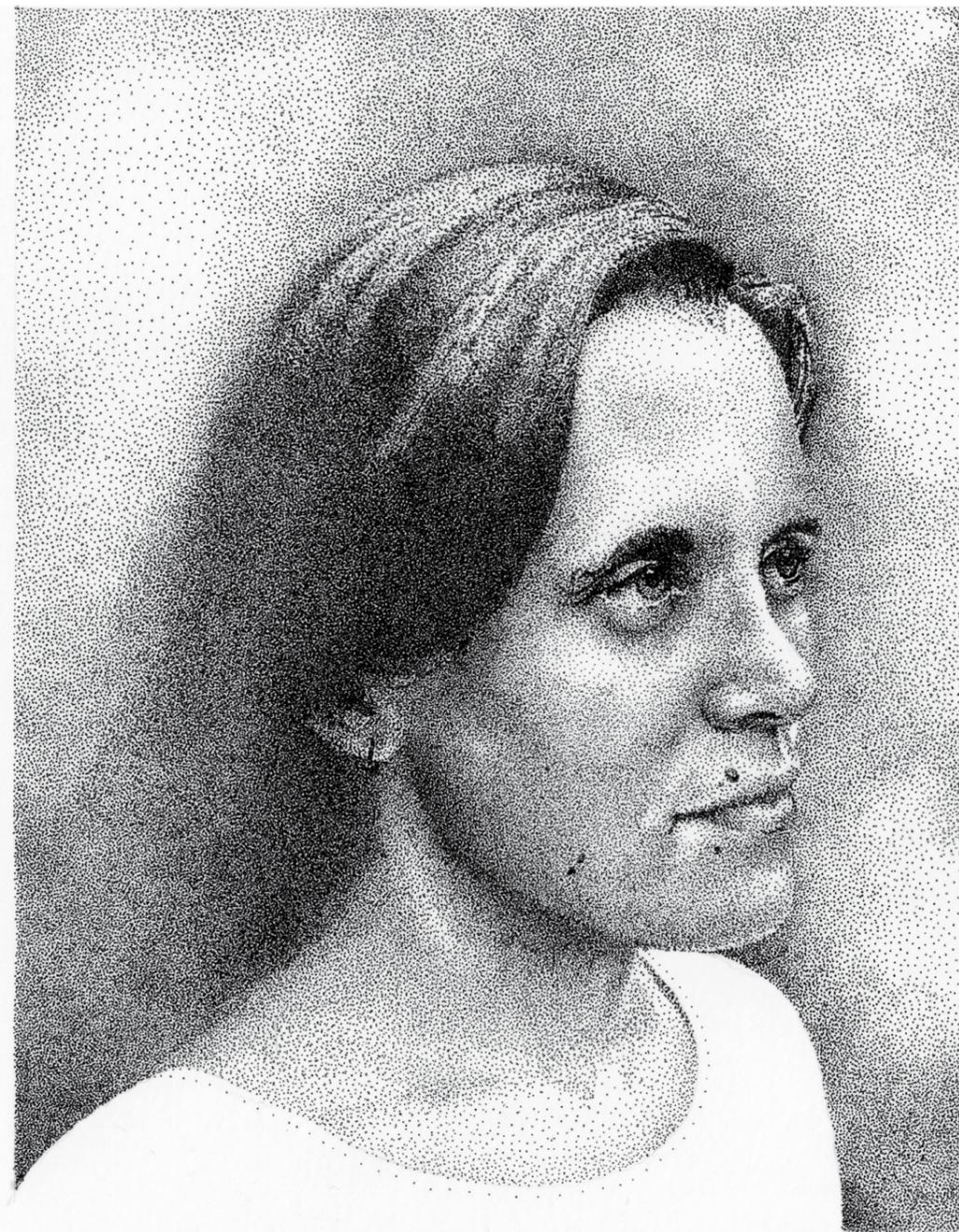


- 3 Uma vez determinada a fonte de iluminação, aumente o número de pontos para escolher um contraponto na imagem, que neste caso é a linha no rosto. Assim, sei que na imagem a luz incide da esquerda para a direita e, portanto, planeje onde os pontos estão mais próximos uns dos outros para reduzir a intensidade da luz.



- 4 Uma vez determinado o contraponto, distribua os pontos o mais próximos possível uns dos outros para determinar o fundo. A intenção é escurecer o fundo para destacar o rosto. Aqui começa a busca por formas no cabelo, determinando os valores de luz na massa cinza.

38a



- 5 Aumente a distribuição dos pontos no fundo e procure mesclar a massa capilar da mesma forma. É possível perceber como o cabelo tem uma borda suave com o fundo e ao mesmo tempo mantém sua singularidade. Neste ponto já é possível verificar o aumento da intensidade da luz no rosto da modelo, e já posso começar a construir detalhes como olhos, nariz e boca.

38b



39a



- 7 Trabalhe os contrastes até sentir que a arte está finalizada, e isso acontece quando você entende o processo e está satisfeito com o que chegou. Faça uma revisão final e deixe-o dormir, volte no dia seguinte, e com a visão mais apurada, será possível fazer as últimas alterações.

39b

IBE ANANABA



Nascido na Bélgica mas crescido na Nigéria e com estúdio no Canadá, Ibe Ananaba se tornou artista graças à influência do seu irmão, que também era artista.

Depois de ter se formado em artes plásticas, Ibe se tornou diretor de arte em agências de publicidade por 15 anos para depois se dedicar totalmente à pintura.

Multitalentoso, o seu trabalho como pintor reflete uma preocupação social que se estende também a projetos sociais dos quais participa ativamente, como o Girl Child Art Foundation e o Programa de Mentoria para Artistas Africanas.



Ibe Ananaba

Nigéria / Canadá

ibeananaba@gmail.com

<https://www.ibeananabart.com>



Como muitos artistas, você estudou arte, mas começou a trabalhar em publicidade, onde foi diretor de arte por 15 anos. Como a publicidade ajudou a consolidar seu processo como artista?

Ótima pergunta, Ricardo!... e obrigado por me receber em sua plataforma.

Para mim, a conexão está na ideação, na criação e na comunicação em geral. Antes da minha aventura na publicidade, eu já era aquela criança que adorava criar por curiosidade.

Trabalhar como Diretor de Arte por anos ajudou a moldar meu processo criativo, aprofundando minha capacidade de criar estratégias, desenvolver e estruturar ideias que atingiriam o alvo.

A publicidade aguçou meu pensamento, desde mapas mentais e outros processos de brainstorming até a compreensão de como moldar conceitos profundamente ressonantes. Ensinou-me a criar perfis de público e a comunicar visualmente com clareza e impacto, influenciando significativamente a minha abordagem perspicaz à narrativa visual.

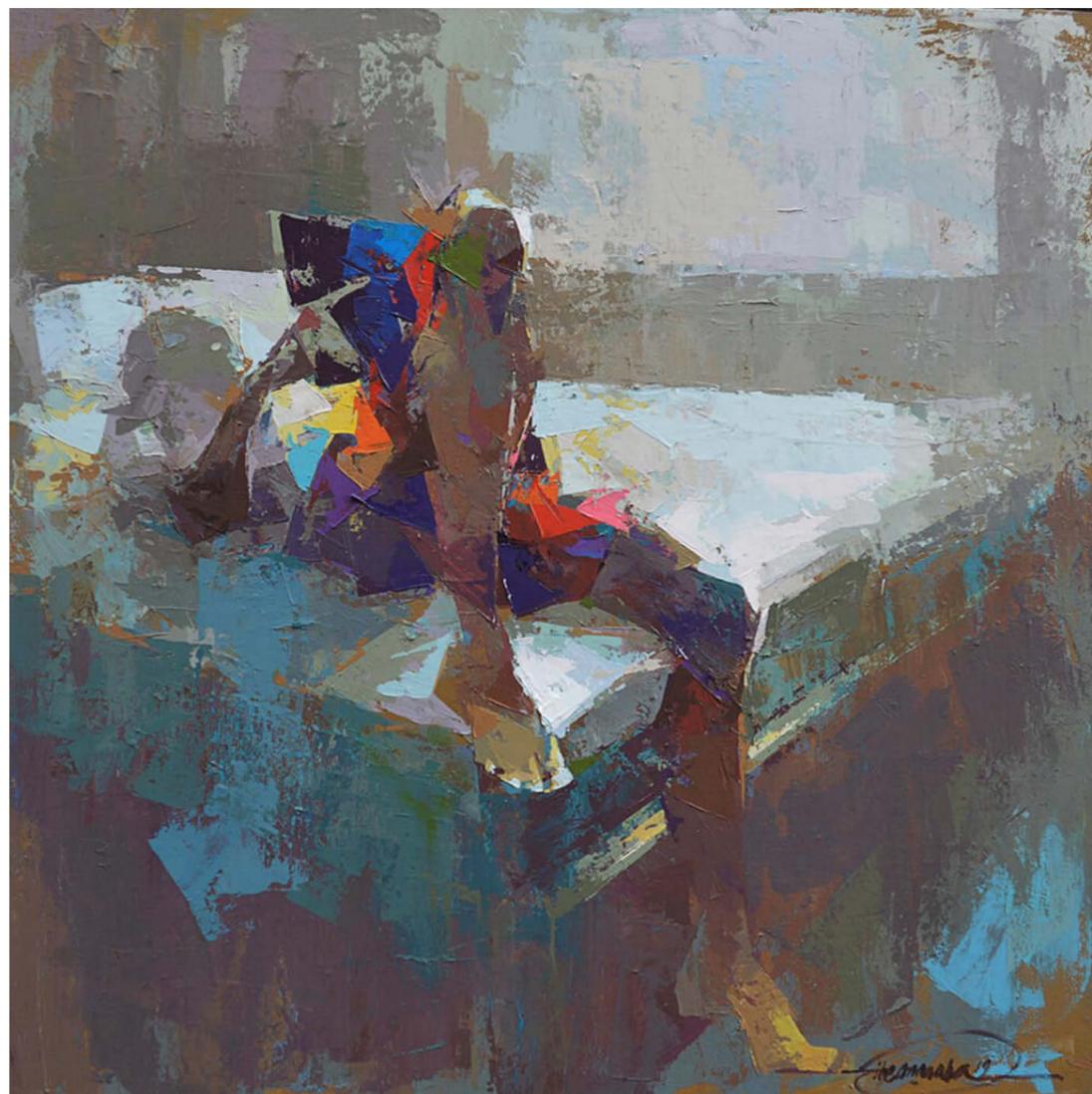
Curiosamente, embora a minha arte tenha inspirado a minha abordagem artística à publicidade, a publicidade, por sua vez, proporcionou estabilidade financeira e financiou a minha arte, dando-me espaço para explorar mais a fundo a minha criatividade. Foi um emprego estável que financiou a minha prática no estúdio e me permitiu evoluir criativa e profissionalmente.

Você é um artista multidisciplinar, trabalhando como artista plástico, ilustrador de moda, diretor de arte em publicidade, calígrafo, designer, muralista. E ainda toca instrumentos e canta. Como tantas áreas diferentes podem se comunicar e colaborar para a construção de uma linguagem artística?

Você acrescentou algo a isso. Eu não diria que toco instrumentos, embora desejasse poder. Gosto de basear tudo o que você mencionou acima num princípio fundamental: a criatividade, que é a moeda que mantém a humanidade unida. A curiosidade é o que alimenta

meu entusiasmo por explorar, e é isso que impulsiona minhas habilidades multidisciplinares. Das artes visuais à ilustração de moda, caligrafia, publicidade, murais ou design, todas elas se inspiram na mesma fonte criativa. Sejam visuais ou sonoras, todas as formas de arte compartilham princípios e elementos comuns. Conectar os pontos entre elas por meio da prática consistente me ajudou a desenvolver meu estilo ou voz visual.

No centro de tudo isso está minha alma e meu sentimento, porque cada processo criativo me dá a chance de buscar dentro de mim, refletir e descobrir minha verdade.



Atuando em tantas áreas, podemos dizer que você seja um artista inquieto?

Acho que o termo “inquieto” é relativo. Gosto de manter a mente aberta e seguir aonde quer que uma ideia me leve. Nesse sentido, eu diria que sim — a curiosidade sempre me levou a explorar diferentes materiais e abordagens, dependendo da natureza de um conceito.

A sensação de inquietação vem de um

profundo compromisso com a busca pelo desconhecido e das descobertas que resultam dessa jornada. Nem sempre é tranquilo — às vezes você ganha e às vezes perde — mas o processo criativo, com seus desafios e ganhos terapêuticos, faz com que valha a pena.

Através da aventura criativa, minhas habilidades evoluem continuamente, e diferentes tipos de trabalho e experiências são criados ao longo do caminho.

Falando em inquietude, durante a pandemia produziu muito enquanto esteve fechado em seu estúdio. Como foi esse período?

Pergunta fantástica. Embora eu não queira que aconteça novamente, a pandemia foi como uma dádiva e uma maldição. A maldição, baseada no caos, na instabilidade, no medo e na perda em série de vidas, por outro lado, foi como uma dádiva porque me fez passar mais tempo e criar mais laços com minha família, já que eles são uma grande fonte de onde extraio minha energia criativa.

De repente, o mundo fechou devido a essa coisa assustadora que a humanidade não conseguia compreender. Dada a busca pela sobrevivência, a situação me forçou a um modo contemplativo mais profundo como criativo. Isso me abriu portas para olhar para dentro e exercer energias criativamente para me expressar, fazer perguntas, documentar os tempos, manter minha sanidade, permanecer focado e cuidar muito bem da minha família.



Foi nesse período que criei algumas séries em resposta, incluindo “Amidst The Noise” - uma série automotivada para me manter sob controle e me manter firme e focada contra todas as adversidades e o caos global.

Também desenvolvi um conjunto de trabalhos intitulado “Conversation With The Future” (Conversa com o Futuro), devido a diálogos profundos com meus filhos para inculcar fé e pintar um belo quadro de esperança e otimismo em suas mentes, mantendo-os fortes mental e emocionalmente. Outra série foi “Count Your Blessings” (Conte Suas Bênçãos), que visava amenizar a intensidade das vibrações negativas com as quais a mídia bombardeava a humanidade.

Em essência, a pandemia foi uma era que trouxe uma mudança de paradigma, inclusive tornando mais evidente como a tecnologia é uma necessidade essencial para a humanidade prosperar nestes tempos modernos.



O seu trabalho representa quase sempre a figura humana, mas com questões políticas e sociais de fundo. Como você utiliza o seu trabalho para expressar estas questões?

Ao navegar pelo espaço sociocultural global a partir da lente de um observador, sempre apreciei a filosofia que diz “nenhum homem é uma ilha”. Sou humano e vivo entre humanos; portanto, tenho paixão pela figuração em minhas narrativas visuais.

Dito isso, minha arte se concentra principalmente no impacto das questões socioculturais na vida contemporânea. Dado o nosso sistema globalizado, meu

interesse reside em maneiras pelas quais posso contribuir para o aquecimento da existência humana com a minha arte. Por meio do meu trabalho, faço perguntas, desafio pensamentos e abordo nossas experiências humanas compartilhadas a partir de um lugar de amor, como um cidadão global preocupado que deseja ver os sistemas funcionarem em benefício das pessoas.

A base disso decorre da minha formação e raízes culturais como nigeriano com experiências diaspóricas, onde extraio nuances culturais que desempenham papéis cruciais para levar minha arte à ressonância do público.

A sua preocupação social vai muito além das pinturas, já que você participa também de projetos sociais. Por exemplo, você é voluntário como Consultor Chefe de Arte e Coordenador de programas de estúdio para a Girl Child Art Foundation. Como é a sua participação nesse projeto?

O objetivo final de ser artista transcende as pinturas, incluindo sua estética. Embora a prática em estúdio seja minha essência, mentoria, capacitação e fortalecimento do conhecimento são essenciais. É aí que entra meu trabalho voluntário de consultoria em arte com a Girl Child Art Foundation (GCAF). Acredito em retribuir como membro da comunidade e, com minhas habilidades criativas multidisciplinares, contribuo para a visão da GCAF como uma organização sem fins lucrativos, inspirando jovens mulheres e meninas a se tornarem líderes com programas de estúdio de arte bem elaborados.

Em comemoração ao seu 20º aniversário

em 2022, a organização lançou o Programa de Mentoria para Artistas Africanas (AFAMP) para apoiar a ambição profissional de futuras artistas africanas, para o qual também atuo como mentor. Trata-se de um programa anual, com estrutura híbrida, de 3 meses, que envolve sessões com mentores e mentorados, além de chamadas periódicas com consultores especialistas convidados, que atuam na indústria da arte, para compartilhar sua riqueza de conhecimento e inspirar os mentorados.

Como artista e mentor, planejo minhas sessões para abordar áreas-chave, como clareza de visão, desenvolvimento de uma linguagem visual, elaboração de uma declaração artística sólida e afins, que formam uma base sólida para os mentorados lançarem e avançarem em suas carreiras. O programa produziu com sucesso 3 grupos com mentorados de diferentes países africanos, incluindo Gana, Camarões, Zâmbia, Zimbábue, Uganda, Etiópia, Quênia, Gâmbia, Botsuana, África do Sul e Nigéria.



Os problemas políticos somados com injustiças sociais são problemas comuns na maioria dos países. Como artista, de que forma pode ajudar a encontrar soluções?

As soluções residem na sinceridade das intenções e na resiliência para superá-las. Como a criatividade é a energia vital da humanidade, parte da obrigação de um artista é se atualizar continuamente, pesquisar e criar obras sinceras que contribuam para conversas significativas que abordem as questões levantadas acima.

É mais como uma maratona que exige um esforço constante, independentemente do

ritmo ou da intensidade.

O principal é criar e contribuir, de forma ousada e estratégica, para narrativas positivas e transformadoras.

Ninguém consegue fazer isso sozinho; portanto, construir ou se tornar parte de uma comunidade com ideias semelhantes em prol da causa é essencial.

Felizmente, a tecnologia está à nossa disposição para nos ajudar a fazer networking. No geral, reside na profundidade do que crio como artista e em seu potencial para abrir portas mais amplas para um impacto transformador.



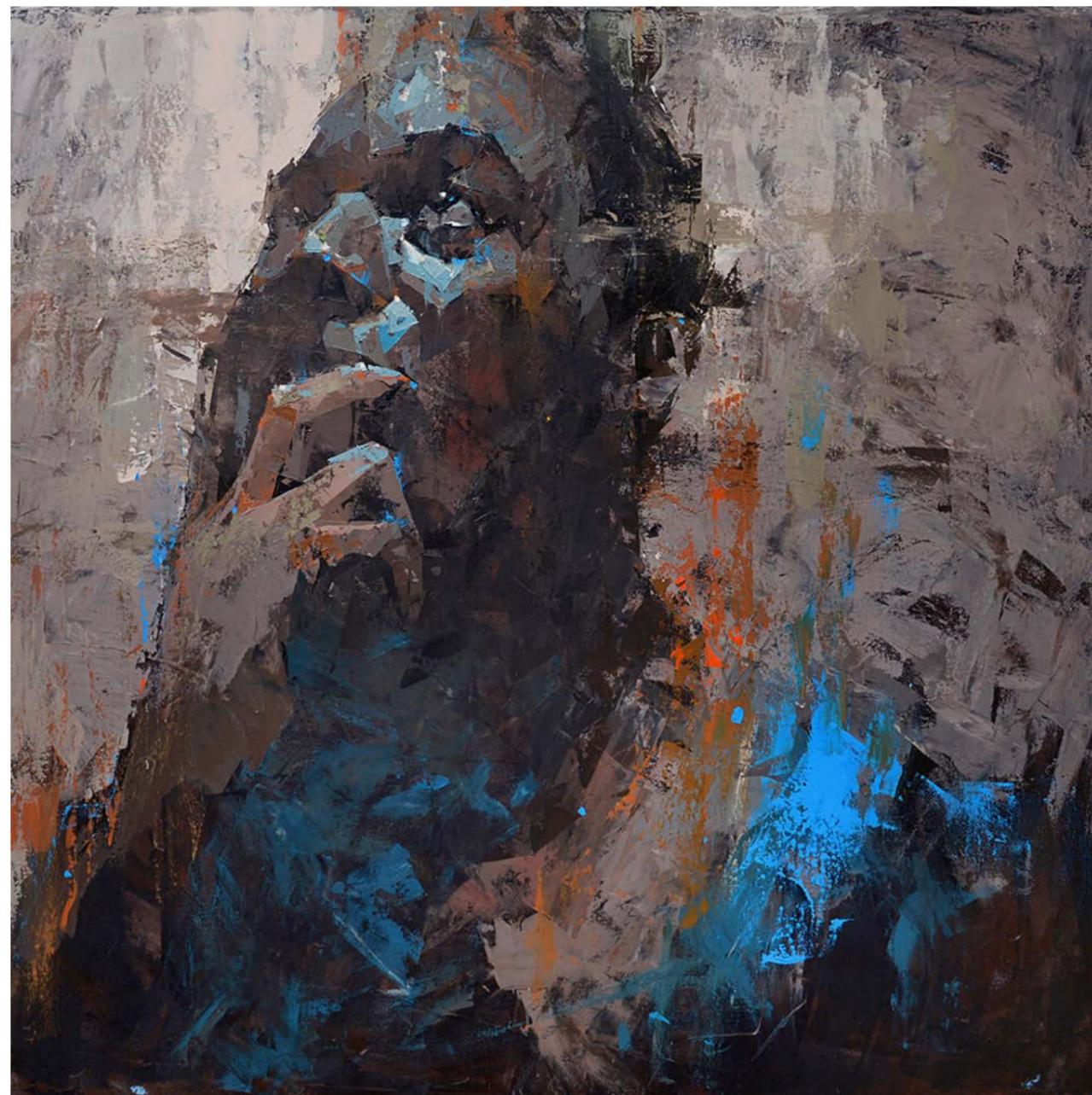
44a



44b



45a



45b



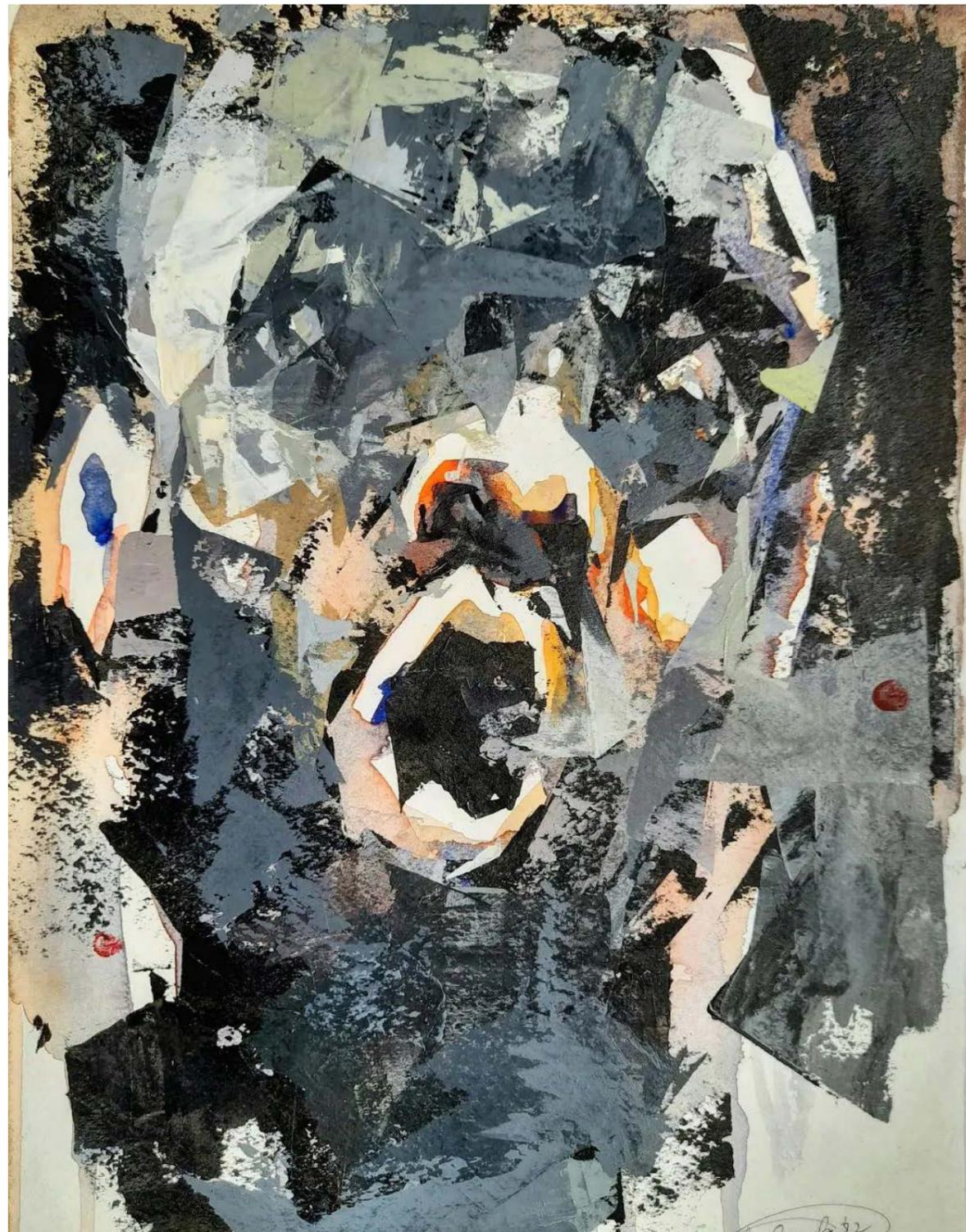
46a



46b



47a



47b



48a



48b



49a



49b



50a



50b

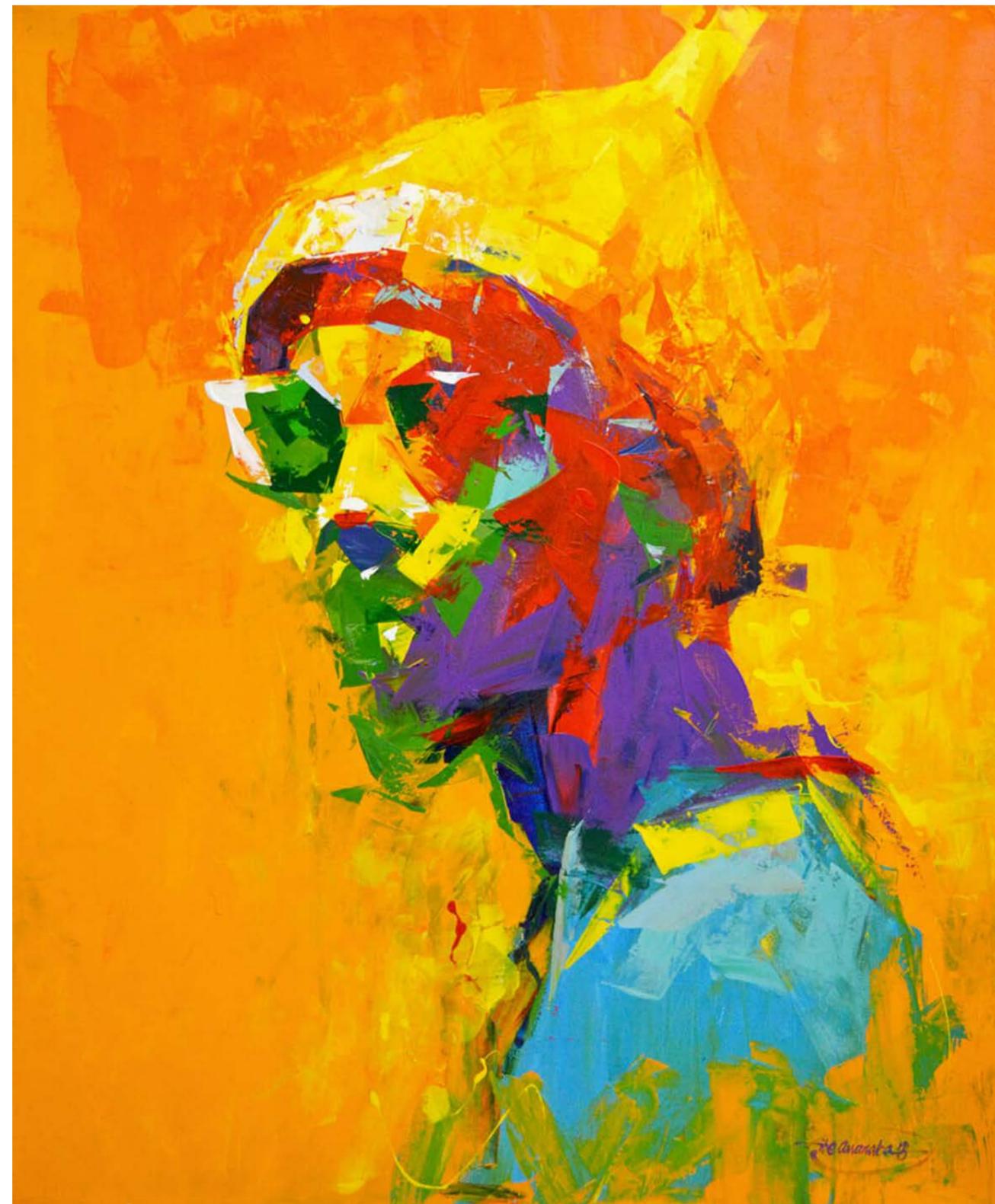




“Por desafiar as adversidades e dar o salto para criar esta iniciativa incrível, compartilhando histórias e celebrando artistas extraordinários em todo o mundo. À nossa visão compartilhada e ao tempo e dedicação dedicados à criatividade.

Ao nosso esforço coletivo como artistas para fazer a humanidade sorrir, dedico esta história visual anexa intitulada “STEPPIN’ OUT” à **Revista Ilustrar!**”

Ibe Ananaba



Espaço Aberto

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



JackMichel

Belém - PA

micheledesouzaramos@gmail.com

<https://www.websiteoficialjackmichelaescritora2em1.com>

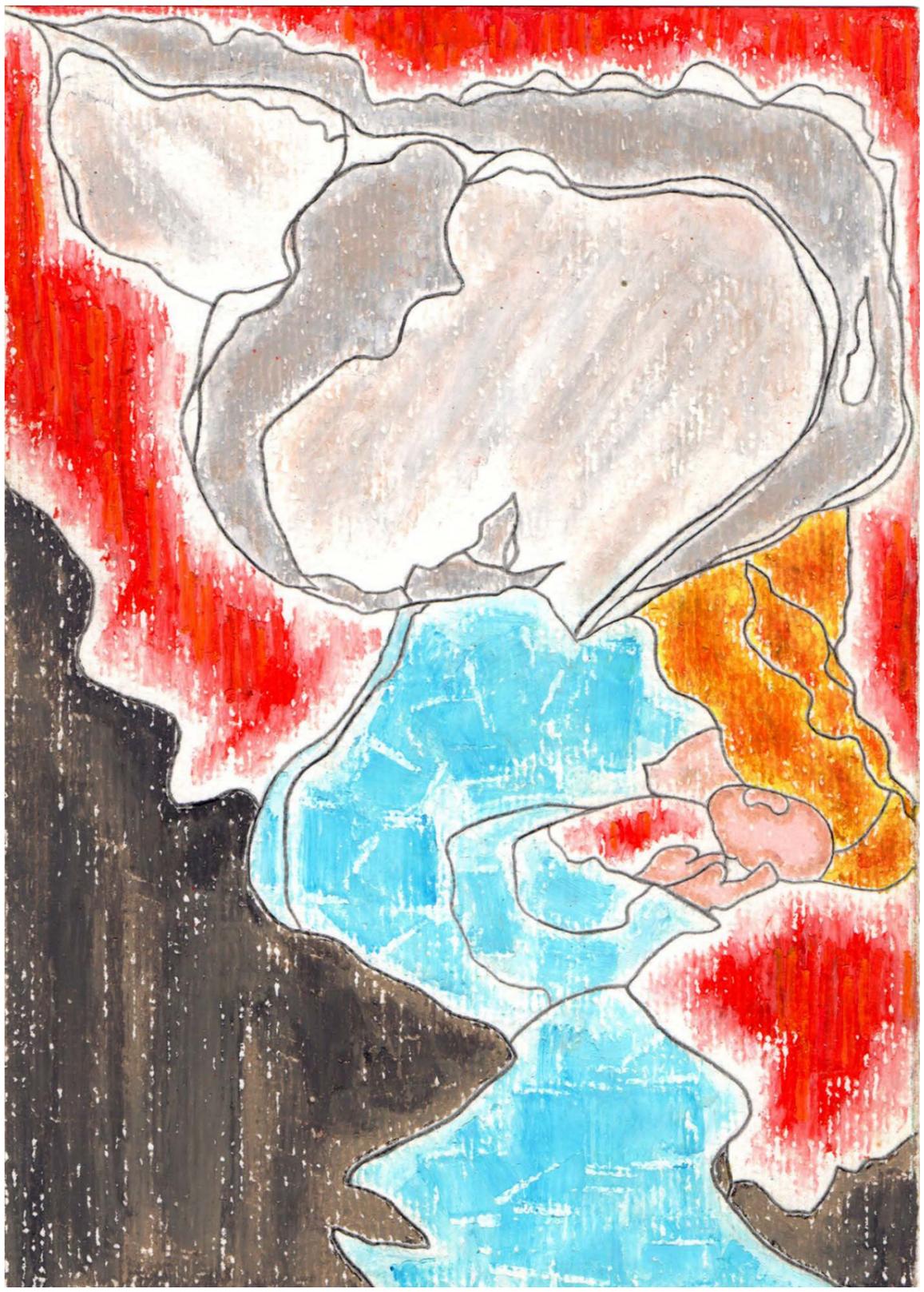
53a



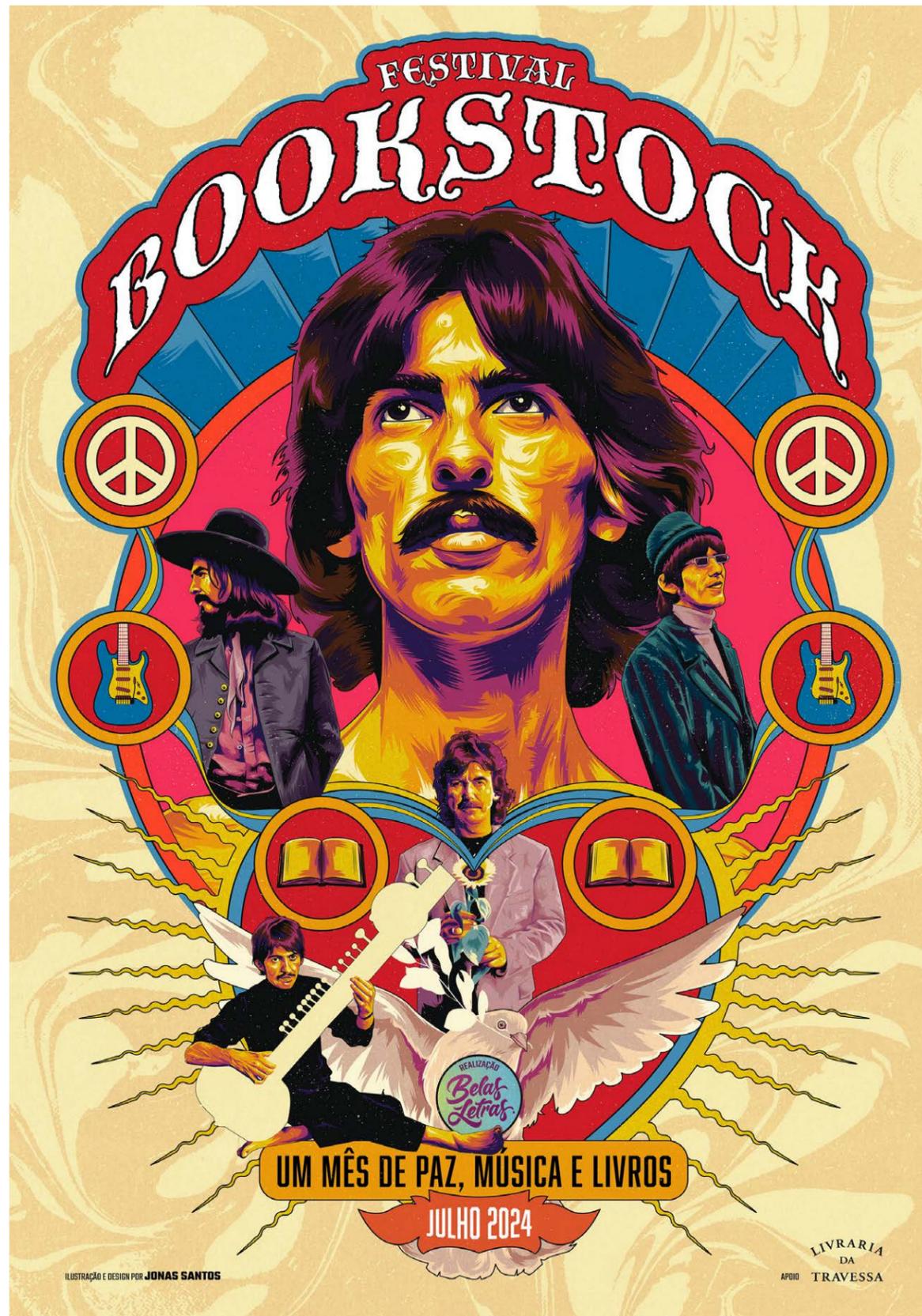
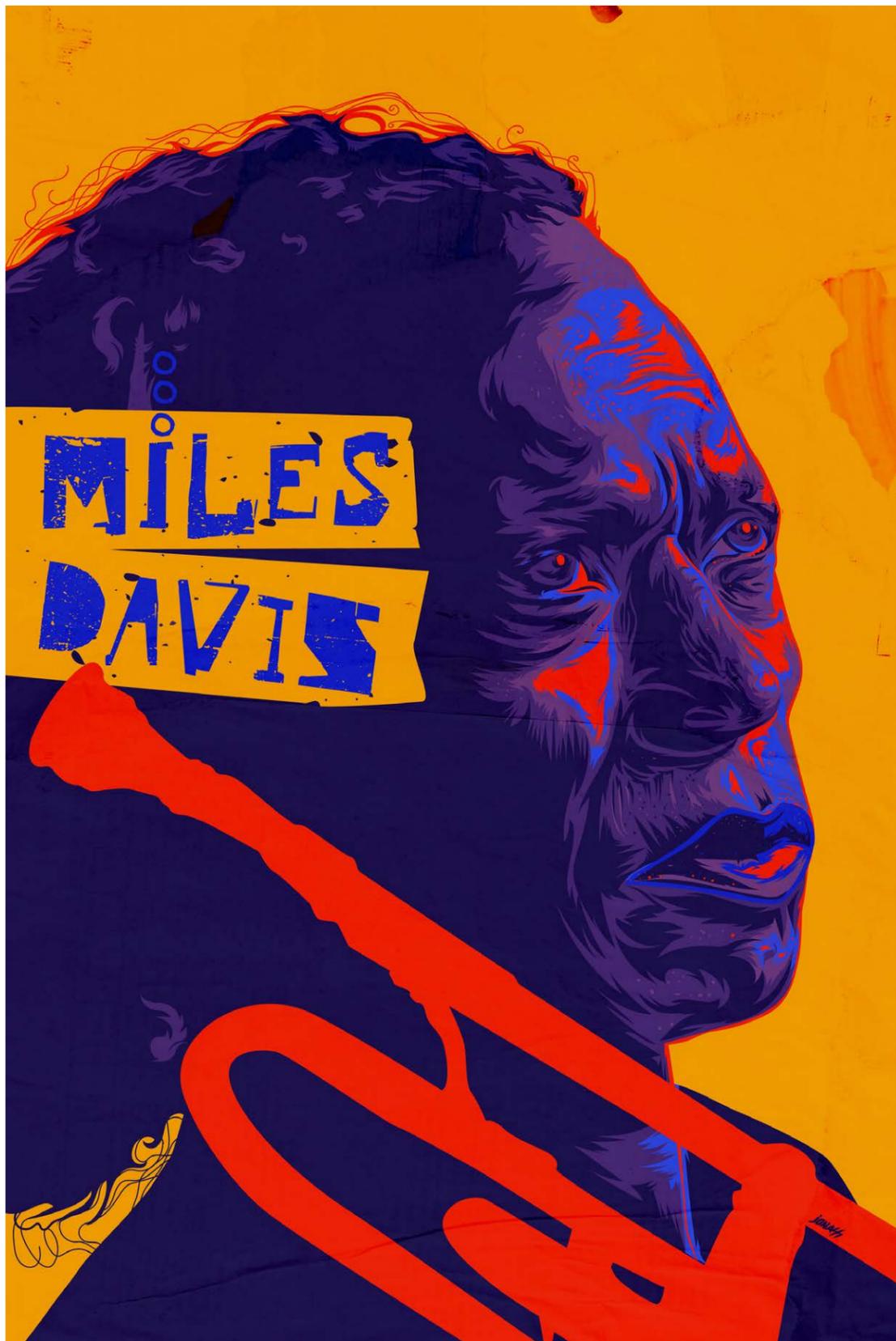
53b



54a



54b





Espaço Aberto

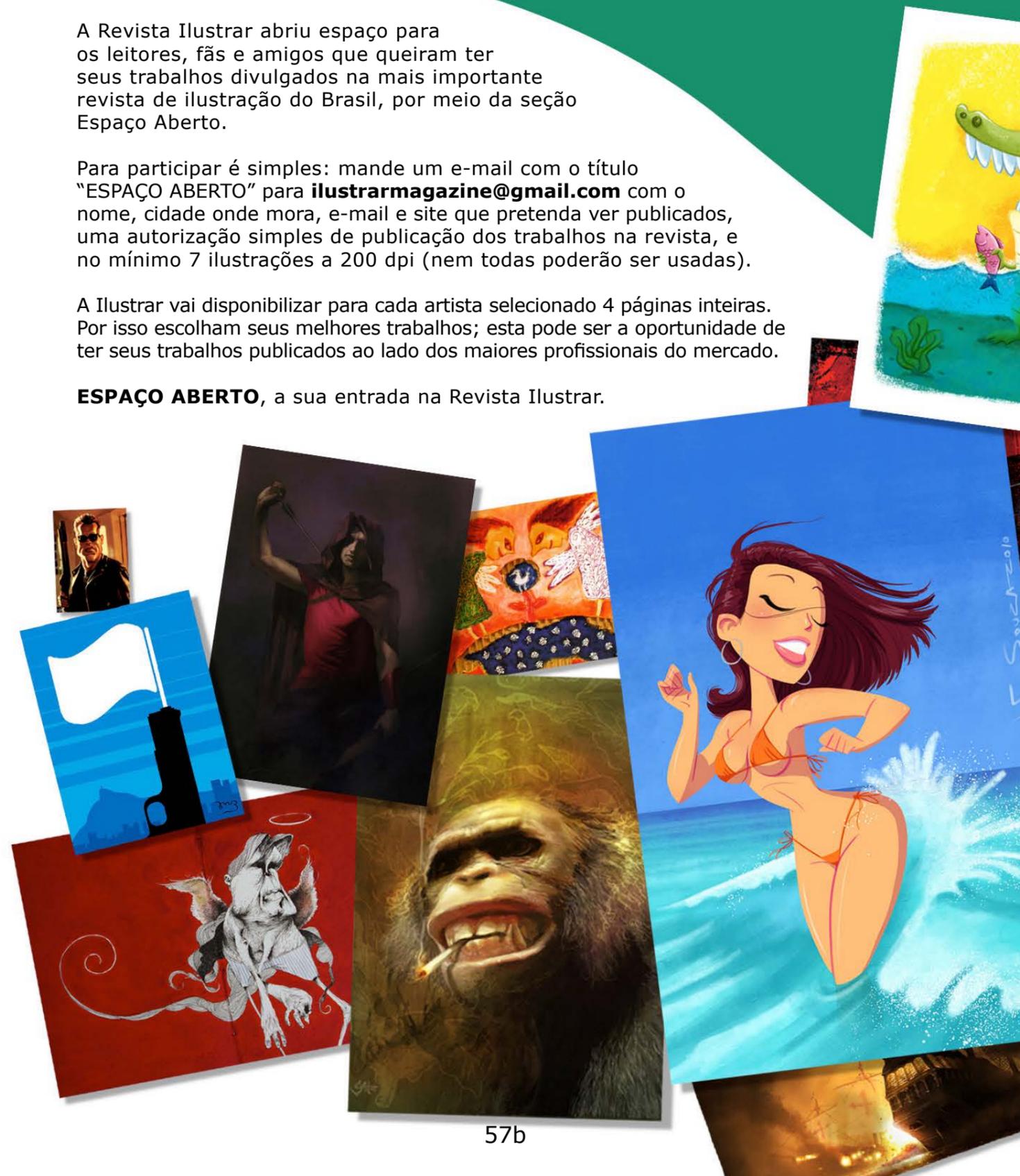
Como participar

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 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 Revista Ilustrar.



VISITE O MUSEU FAMA



Localizado no interior do estado de São Paulo, na cidade de Itú, o **Museu FAMA – Fábrica de Arte Marcos Amaro** consolidou-se como um dos maiores e mais importantes museus de arte da América Latina.

Desde sua inauguração, em 2018, atrai visitantes ao combinar arquitetura histórica, um acervo notável e experiências imersivas.

Com uma vasta coleção de pinturas, esculturas, gravuras, desenhos, instalações e fotografias de grandes nomes da arte brasileira, o FAMA oferece uma experiência cultural enriquecedora a cada visita. Instalado no antigo complexo da Companhia Fiação e Tecelagem São Pedro,

o museu ocupa uma área de **25.000 m²** no **coração histórico de Itú**.

O conjunto arquitetônico preserva galpões e elementos do início do século XX, harmonizando-se com a contemporaneidade das obras expostas. Caminhar pelo espaço é uma verdadeira viagem no tempo, onde o passado industrial se encontra com a expressão artística moderna.

Local: Museu FAMA - R. Padre Bartolomeu Tadei, 09 - Alto, Itú - SP

Horários: Quarta a domingo, das 11h às 17h.

Mais informações: <https://famamuseu.org.br>

FRUTAS PODRES COM JOIAS



A artista e escultora americana **Kathleen Ryan** produz interessantes obras onde o tema são frutas podres com mofo em dimensões enormes, mas produzidas com pedras preciosas e semi preciosas. O resultado é incrível, com um diálogo entre a beleza e o grotesco:

Instagram: [@katieryankatieryan](https://www.instagram.com/katieryankatieryan)



TATUAGEM EM SAPATOS

Durante a pandemia, o artista e tatuador inglês **Harrison Alcock** ficou sem saber como continuar os negócios, e teve uma ideia brilhante: passou a tatuar sapatos, tênis e bolsas, fazendo com que se tornem peças únicas. Deu tão certo que teve um rápido reconhecimento internacional e passou a vender os calçados para vários países:

Instagram: [@artimus_ink](https://www.instagram.com/artimus_ink)



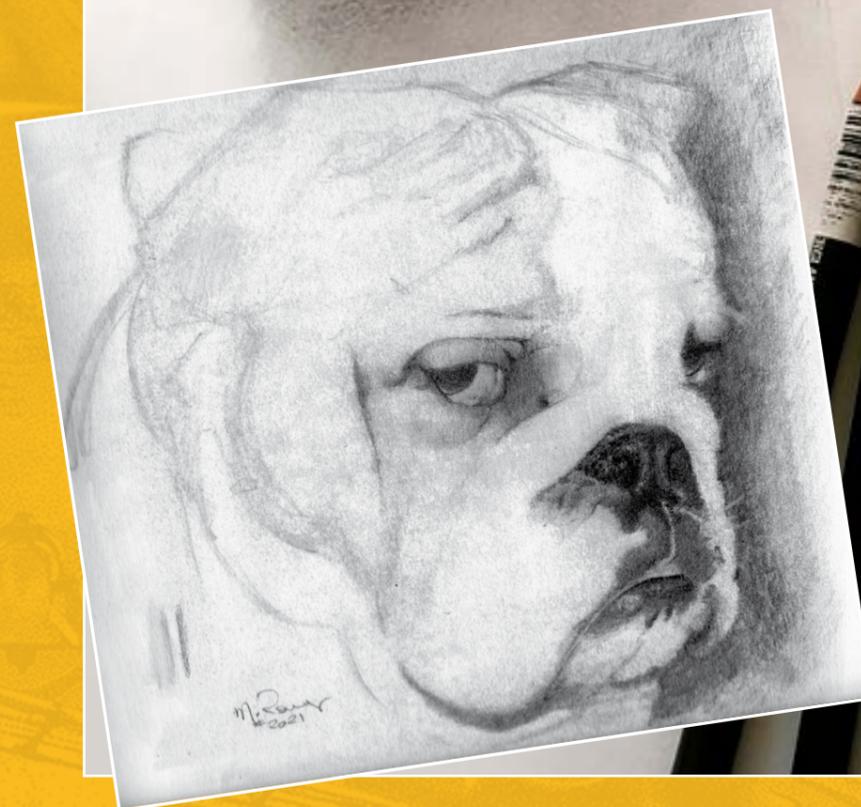
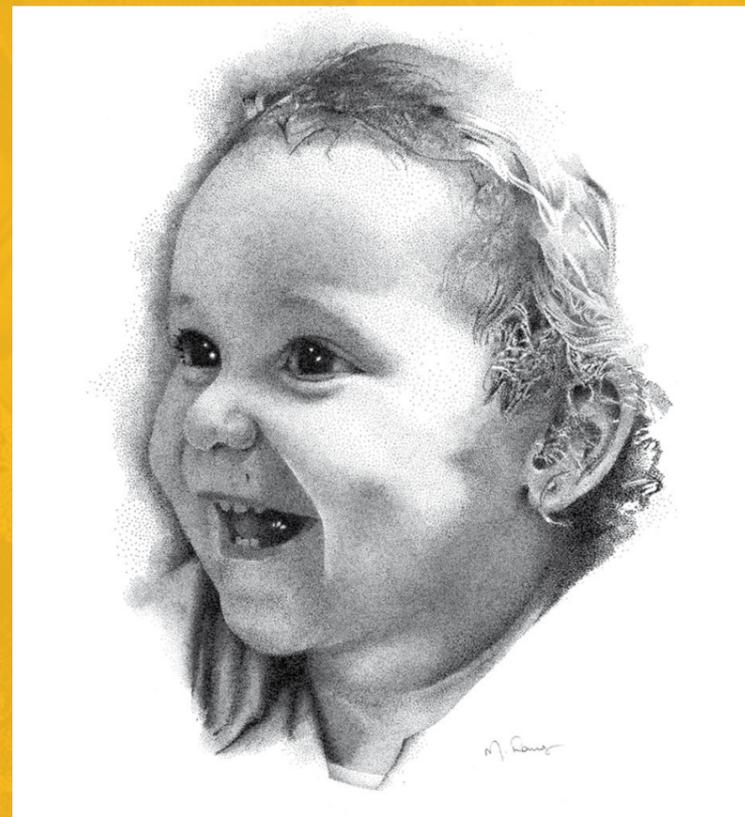
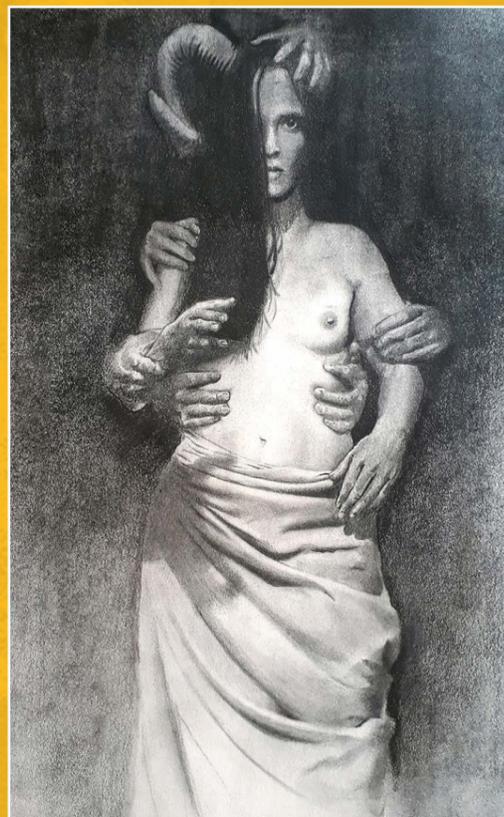
D *Aulas particulares on line de* ESENHO ARTÍSTICO

Realismo Acadêmico com **Márcio Ramos**

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

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

www.mramosart.com



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

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

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

Para colaborar existem 2 alternativas:

- **PAYPAL**

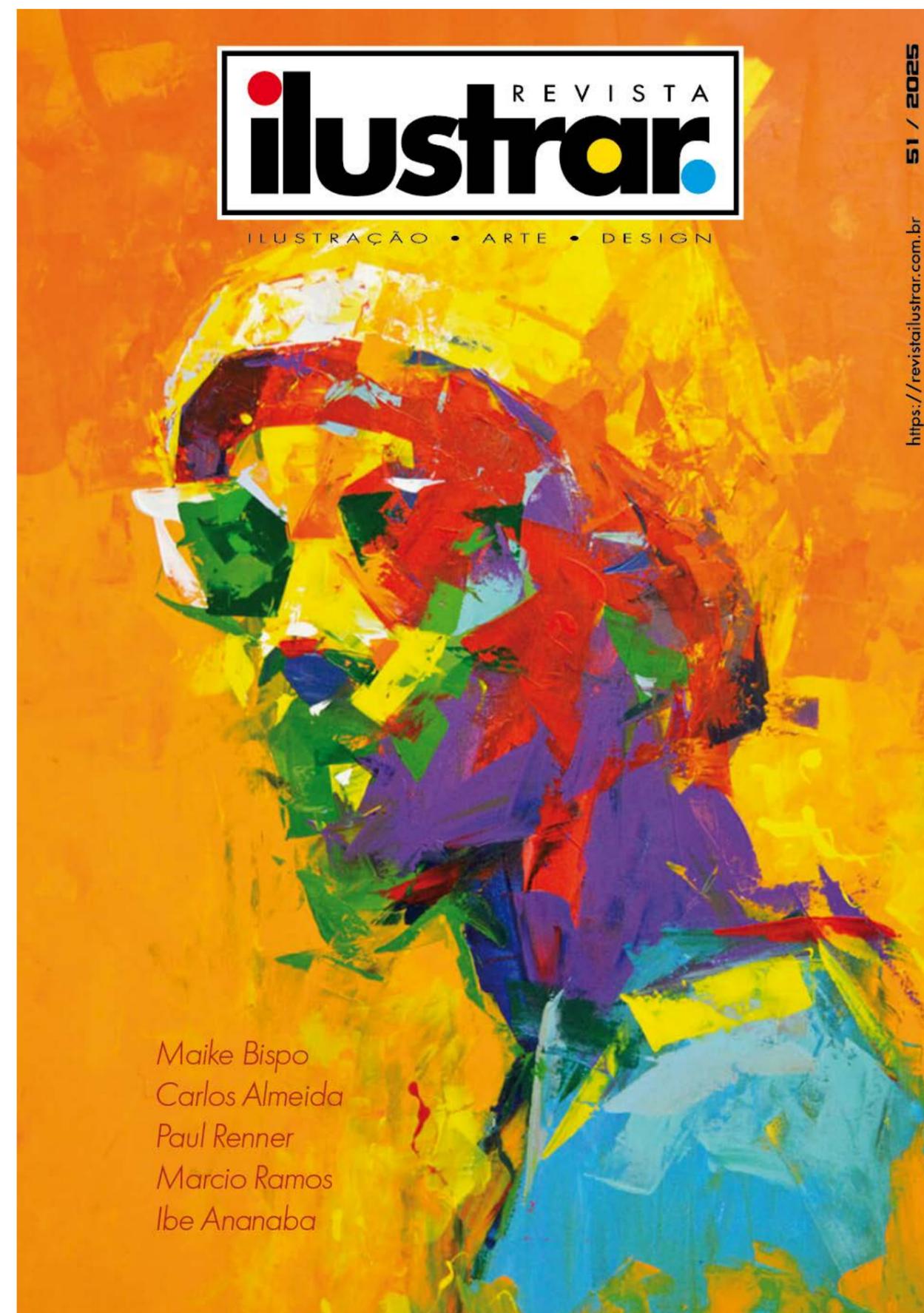
Para pagar um café ou fazer uma doação em qualquer valor através do Paypal, basta indicar o email: **ilustrarmagazine@gmail.com**

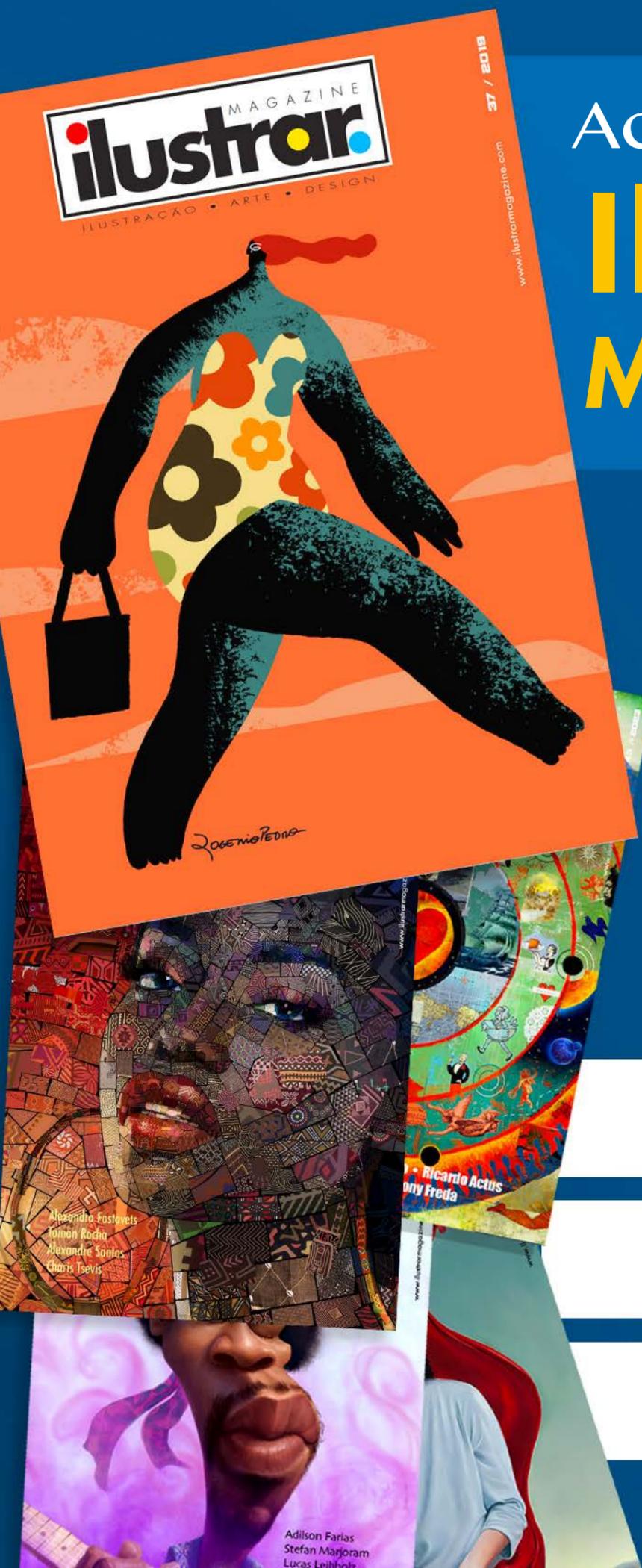
- **PIX**

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

Código email: ricardoantunesdesign@gmail.com

Desde já muitíssimo obrigado! :o)





Acompanhe a Ilustrar Magazine

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

• **Facebook:**
Revista Ilustrar

• **Instagram:**
Ilustrar Magazine

• **Twitter:**
Revistailustrar

Uma produção



<https://revistailustrar.com.br>

<http://referencepress.blogspot.com>

ATENÇÃO: Nenhuma parte desta revista pode ser usada ou reproduzida de nenhuma maneira para fins de treinamento de tecnologias ou sistemas de inteligência artificial.



Ilustrar Magazine / Revista Ilustrar
prêmio HQMix