

REVISTA ilustrar

ILUSTRAÇÃO • ARTE • DESIGN

GUSTAVO RINALDI
MARCUS CLAUDIO UVA
BEATRIX POTTER
VICTOR MARISTANE
MIKE DEODATO

Mike
Deodato,
12.
Rain

Editorial

Entre mundos, traços e tempos...

Reunir artistas em uma revista parece, à primeira vista, um exercício simples: selecionar nomes, alinhar páginas, distribuir imagens. Mas o que fazemos aqui na Ilustrar vai além do encaixe gráfico — é quase um ato de escuta profunda. Nesta edição, mais do que nunca, percorremos pontes improváveis entre universos visuais que, à primeira vista, talvez nem compartilhem a mesma linguagem.

Colocar lado a lado a delicadeza atemporal de Beatrix Potter, com suas aquarelas sussurradas em cantos de papel, e a força cinematográfica dos traços de Mike Deodato, que parecem saltar da página em explosões de sombra e movimento, não é tarefa simples. São mundos distintos, quase opostos em forma e intenção. Um fala de jardins e coelhos, o outro de heróis urbanos e sombras densas. Mas ambos partem do mesmo impulso: contar histórias com imagens que vivem além das palavras.

Como abrir o mesmo espaço para as imagens de poesia visual de Marcus Claudio Uva, as narrativas da infância deliciosamente bem humorados de Gustavo Rinaldi e o estilo gráfico cheio de vida de Victor Maristane sem que um sobreponha o outro ou pareça deslocado?

Essa edição é, portanto, um convite ao leitor para atravessar fronteiras. É preciso sensibilidade para perceber que, entre os traços delicados de uma senhora inglesa do século XIX e os enquadramentos ousados dos artistas do século XXI, há uma ponte invisível — feita de paixão, de olhar atento e da eterna busca por expressar o que não cabe em palavras.

Unir estilos tão distintos é, também, reconhecer que a ilustração não tem um caminho único. Ela é uma floresta de vozes visuais, cada uma com sua música própria, mas que, em harmonia, constroem um coro surpreendente.

Antunes



Ricardo Antunes

São Paulo / Lisboa

ricardoantunesdesign@gmail.com

www.ricardoantunesdesign.com

Nesta edição

• EDITORIAL:	2
• PORTFOLIO: GUSTAVO RINALDI	4
• SKETCHBOOK: MARCUS CLAUDIO UVA	18
• MEMÓRIA: BEATRIX POTTER	26
• STEP BY STEP: VICTOR MARISTANE	34
• ENTREVISTA: MIKE DEODATO	39
• ESPAÇO ABERTO	55
• CURTAS.....	66

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: **Mike Deodato** - [instagram: @mikedeodato](https://www.instagram.com/mikedeodato)

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>

GUSTAVO RINALDI



Foto: Gustavo Rinaldi

© Gustavo Rinaldi

Gustavo RInaldi

São Paulo / SP

contato@gustavorinaldi.net

<https://gustavorinaldi.net>

4a

Trabalhando para o mercado publicitário e editorial, Gustavo Rinaldi atua em diversas áreas tais como ilustração, criação de personagens, animação e storyboard, além de ilustrar para livros e revistas.

Já produziu para clientes como Ford, Coca-Cola, Citibank, Unilever, Philips e muitos outros.

Com uma técnica e um desenho altamente expressivos e um senso de humor sutil, Gustavo desenvolveu um trabalho que expressa como poucos o universo infantil, com personagens que variam entre a ternura e o hilário.



O universo das suas ilustrações é quase todo ligado à infância. O que mais o atrai na ilustração infantil?

O que mais me atrai na ilustração infantil é que ela abrange um universo amplo, com diferentes estilos, diferentes mídias, não se prendendo a uma linguagem específica.

É um universo que vai de Caldecott a Jon Klassen, passando por Suzy Lee, Ângela Lago, Roger Mello, Sempé, Odilon Moraes,

Fernando Vilela, Ziraldo e muitos outros artistas. Na ilustração infantil se encontra colagem, ilustração a lápis, ilustração digital, carimbos e o que mais a pessoa quiser usar.

Essa ausência de regras rígidas, de uma estética definida, é algo que sempre me atraiu, principalmente depois de ter passado muitos anos ilustrando storyboards e layouts para o mercado publicitário, que exige uma linguagem “certa”.

4b



E quais os maiores desafios para ilustrar o universo infantil?

Um dos maiores desafios é justamente o de fazer as pessoas entenderem que não existe uma “cara” de ilustração infantil.

Existe uma pré-concepção de que a ilustração infantil tem que ter um estilo específico, que é aquele que vêm à cabeça da maioria das pessoas (cores mais saturadas, um estilo fofinho, com formas mais arredondadas etc.) mas isso não precisa (e por mim, nem deve) ser a norma.

Pode-se ilustrar uma obra infantil através de elementos gráficos, ilustrações mais realistas ou mais abstratas, sem se limitar ao que é esperado. O público infantil não é monolítico, e quanto mais diversidade for mostrada maior o repertório que elas terão.

Deve-se pensar que infantil é diferente de infantilizado, que nós todos mantemos aspectos de quando éramos crianças ao longo de toda a nossa vida e que quanto mais variada for nossa experiência em nossos anos formativos e quanto mais desse maravilhamento mantivermos mais complexa é nossa experiência do mundo.

Em suas ilustrações também existe um sutil senso de humor, em especial nos personagens. Como o humor pode enriquecer a criação de personagens?

No meu caso, como você mesmo colocou, o humor é sutil então eu o uso como uma forma de contar uma história secundária nas minhas ilustrações, quase uma recompensa para quem olha atentamente.

Você tem a primeira impressão, quase que imediata e, se você se dispuser a olhar com calma, às vezes encontra algo que possa te fazer dar um sorriso pelo menos, levar quem olha a passar um pouco mais de tempo com a imagem e entender os personagens como agentes, como seres e pessoas que existem num determinado universo e não simplesmente como imagens icônicas.



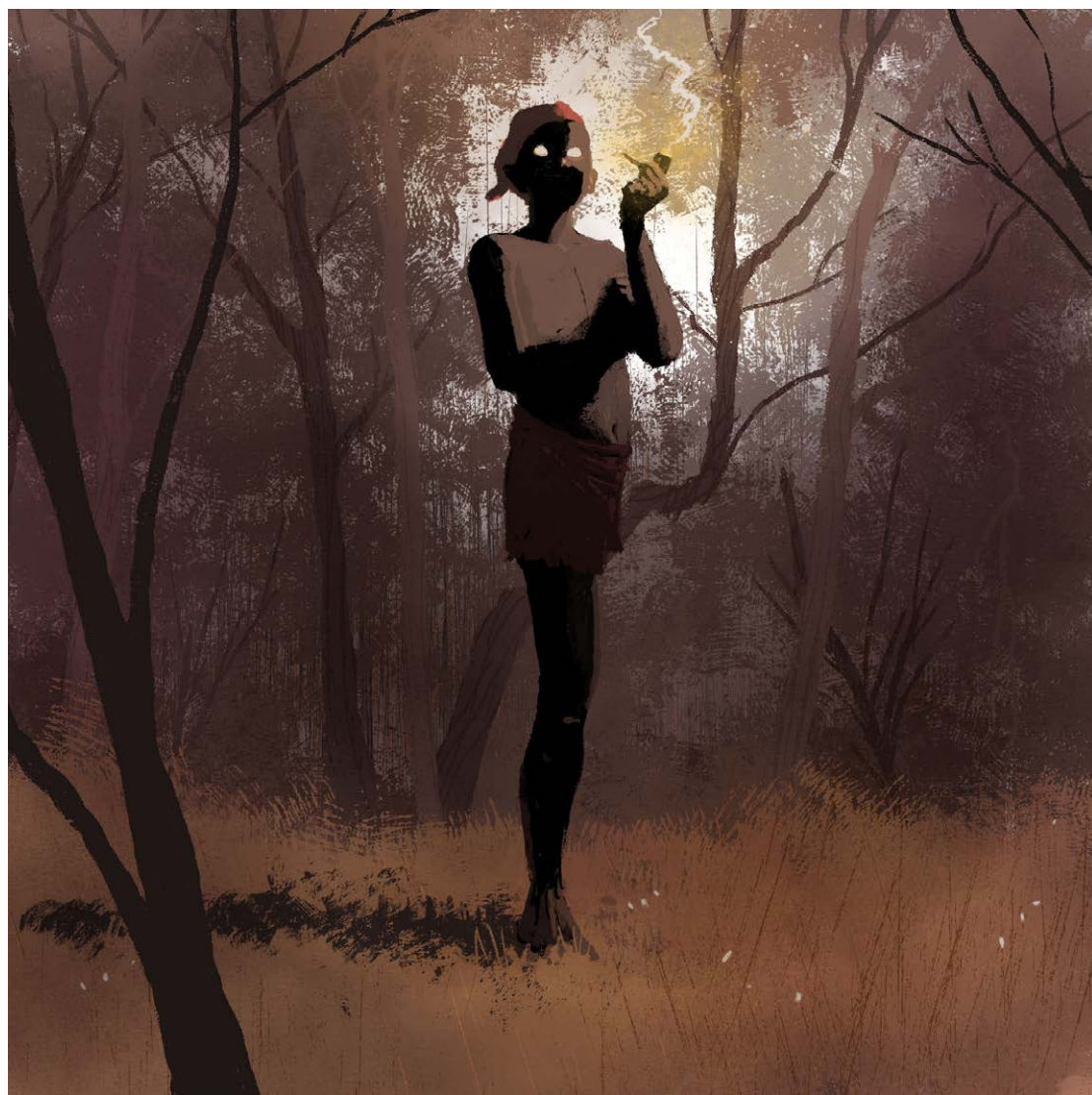
Você criou algumas séries de ilustrações com temas específicos, como Chapeuzinho Vermelho ou personagens da Idade Média, explorando as possibilidades ao máximo em cada série. Qual o objetivo?

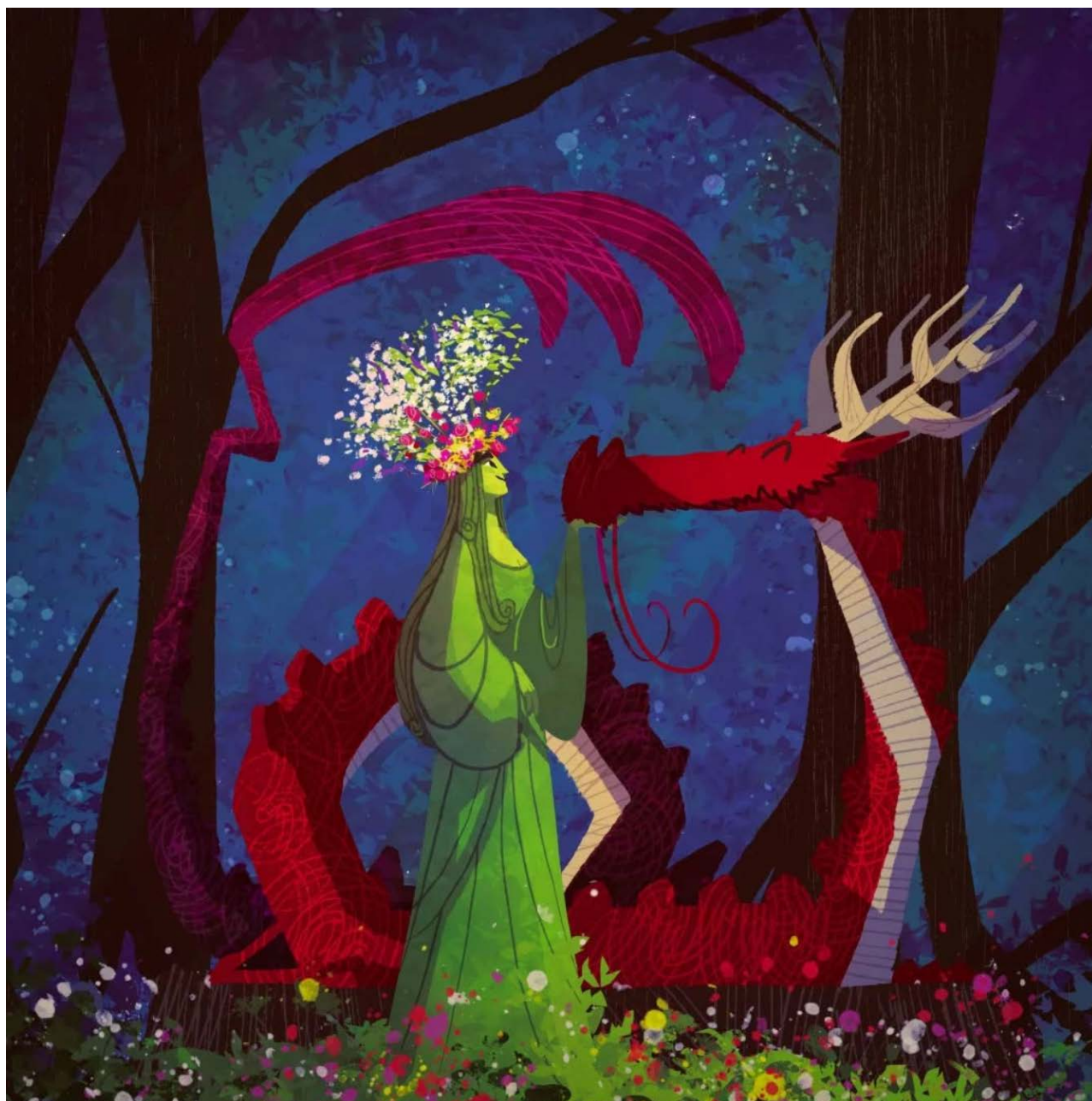
O objetivo dessas séries foi (e ainda é) justamente a exploração tanto de linguagens gráficas quanto de personagens.

Nenhum deles surgiu de forma planejada. A Chapeuzinho, por exemplo, surgiu de um desenho que eu fiz com ela perdida, segurando um mapa, na frente da casa da bruxa de João e Maria. A partir daí eu pensei que poderia ser extremamente interessante colocá-la em outras histórias

e fábulas, então usei isso como ponto de partida para pesquisar histórias infantis e para pensar em como eu representaria os demais personagens que aparecem nessas histórias. Antes disso eu ilustrei um baralho de cartas que surgiu de um desenho de uma rainha, que serviu como base para pesquisar tanto a história das cartas e sua simbologia quanto como forma de pesquisar como retratar pessoas das mais diversas etnias.

O mesmo aconteceu com um desenho do Saci-Pererê, que deu origem a uma série de desenhos do folclore brasileiro e acabou dando origem a uma HQ junto com o Heinar Maracy (Jana das Selvas: O Retorno do Mapinguari).





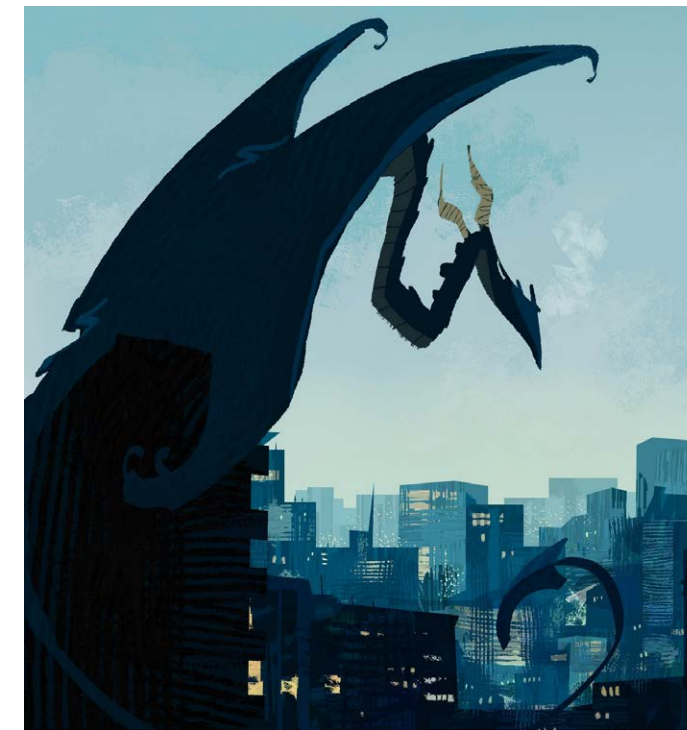
Você tem também uma longa série de ilustrações onde o tema é um dragão. Qual o motivo da escolha desse personagem?

Eles são mais uma maneira de continuar estudando ilustração. Os dragões surgiram através de experimentações com pincéis do Photoshop que eu havia acabado de comprar.

Eles surgiram quase como desenhos automáticos, rabiscos de telefone e eu fui gostando da forma que eles foram

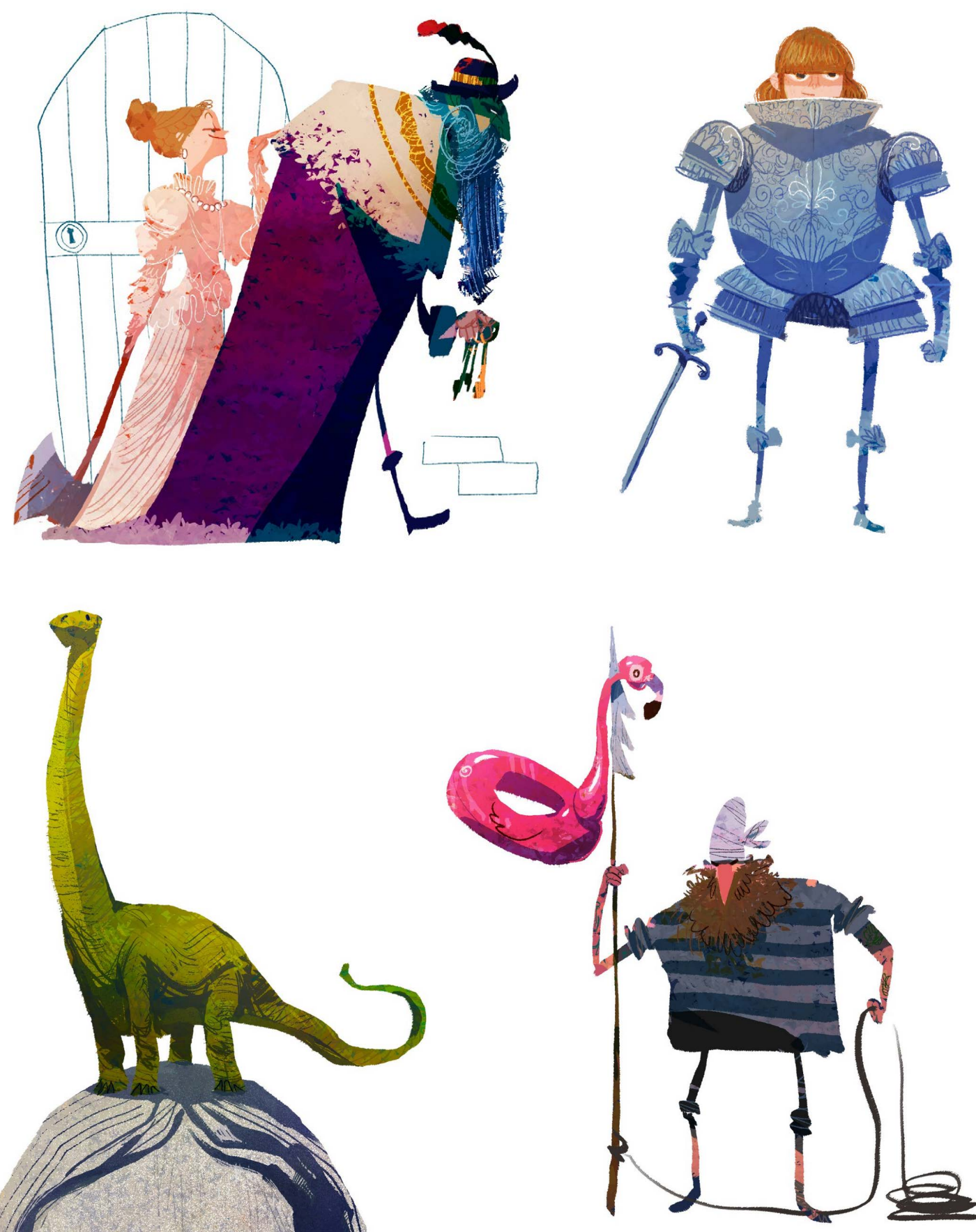
tomando. E da mesma maneira que as séries anteriores eu acabei os colocando como personagens em ilustrações como forma de treinar cenários, objetos e paisagens deixando que eles às vezes toquem conta da imagem e outras apareçam como observadores.

A forma como eu os desenho vai me servindo como base de como pensar em ilustrar outras coisas e vou assim até que eu tenha sentido que esgotei as possibilidades desse estilo ou até que outra coisa desperte minha curiosidade.

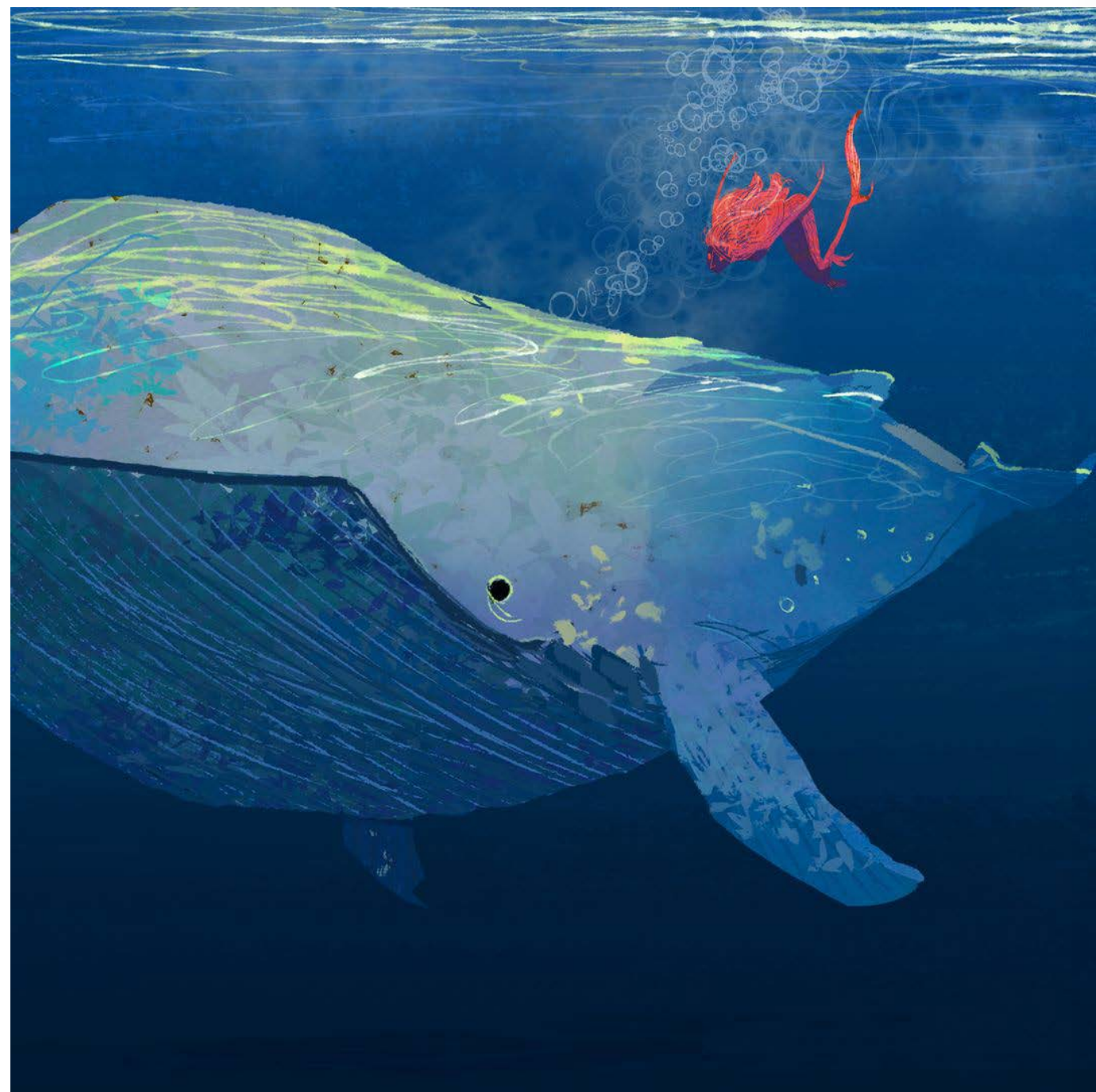




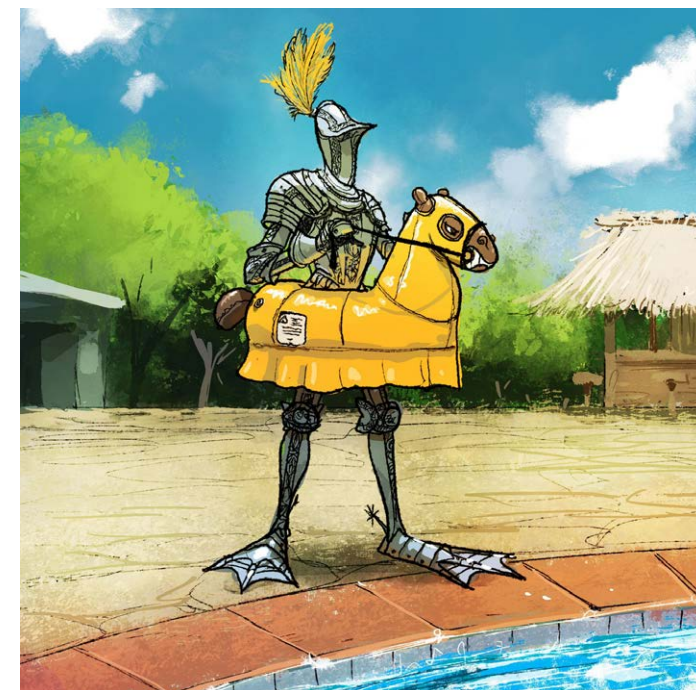
8a



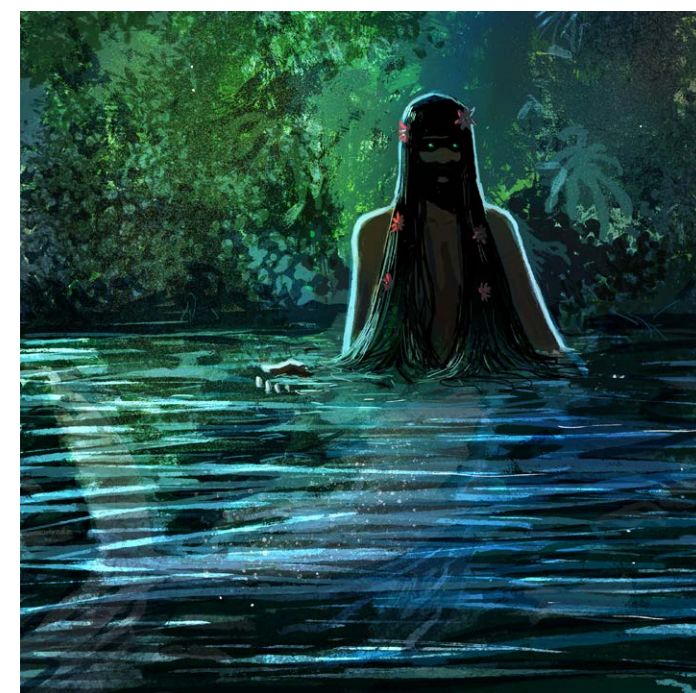
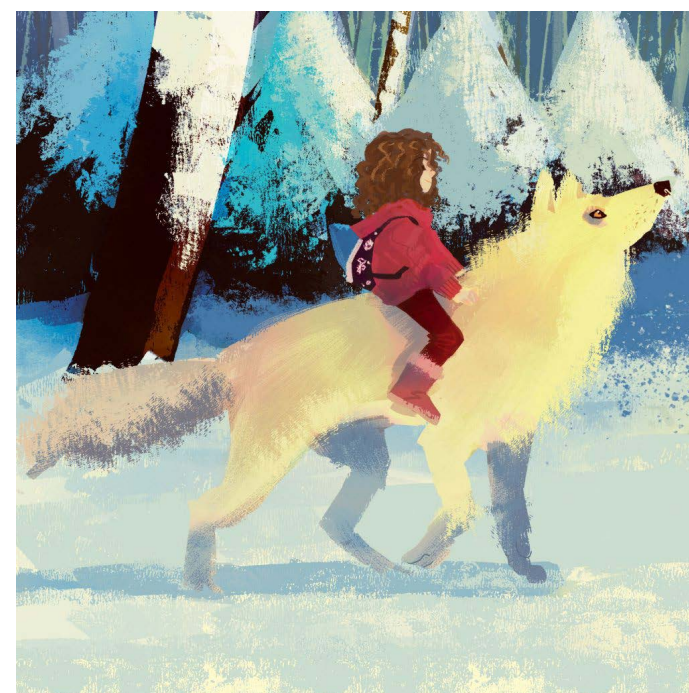
8b



9a

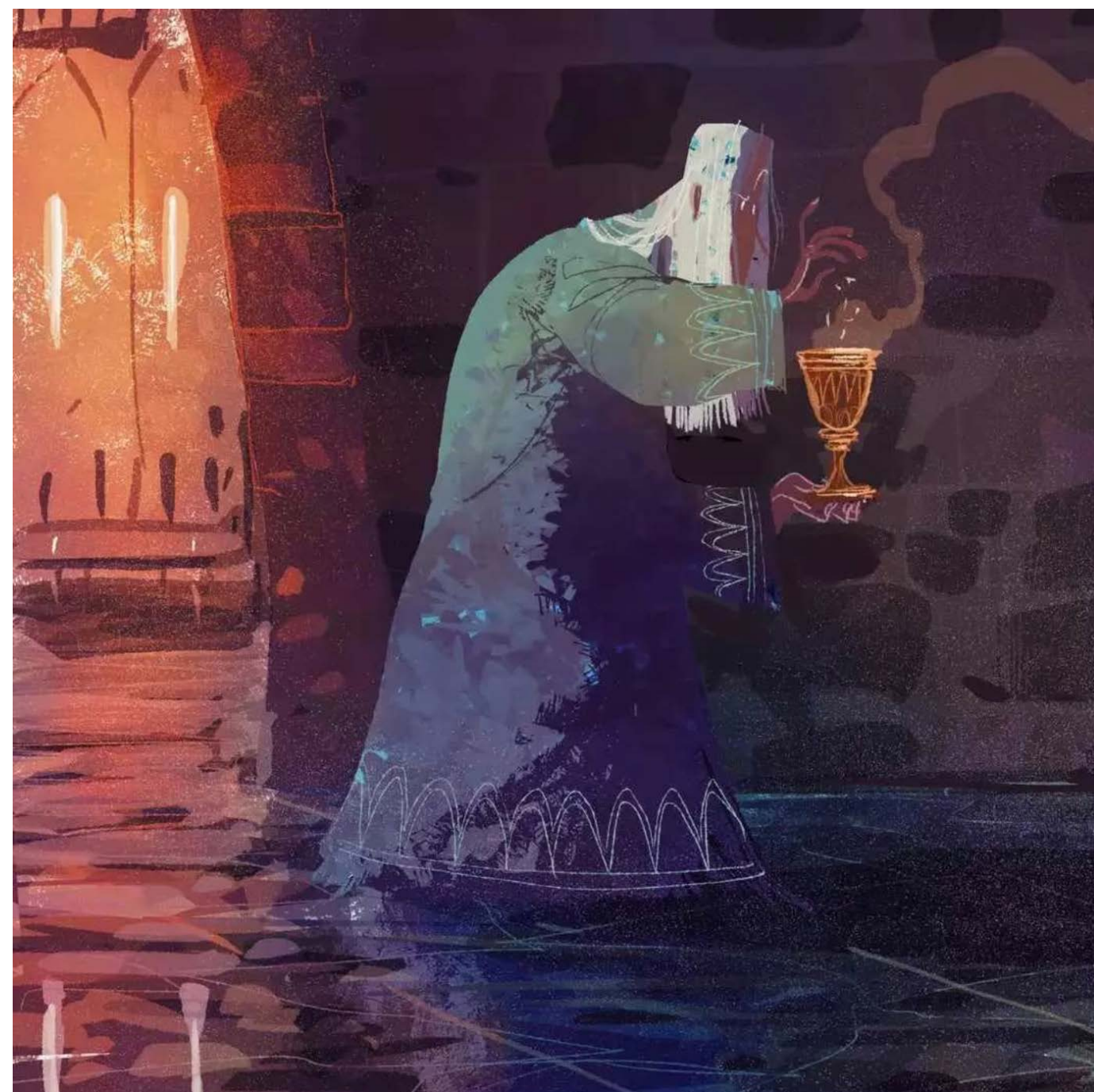


9b





10a



10b



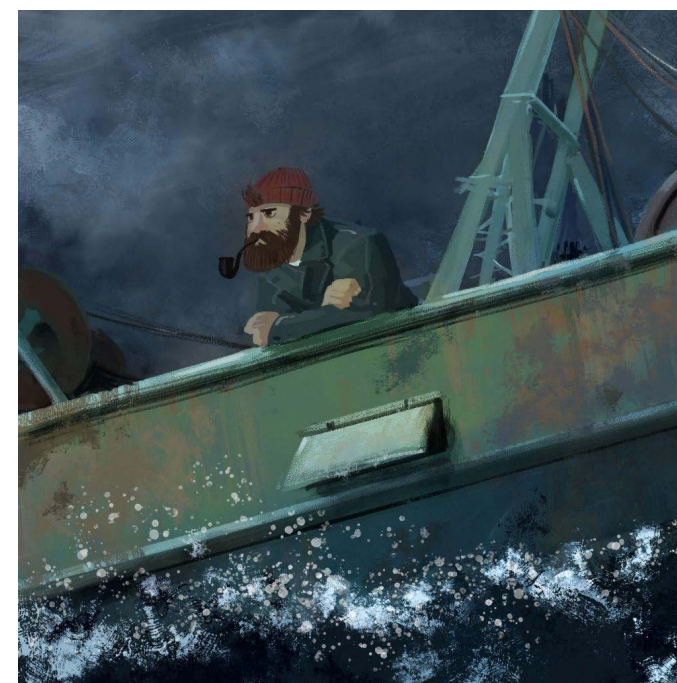
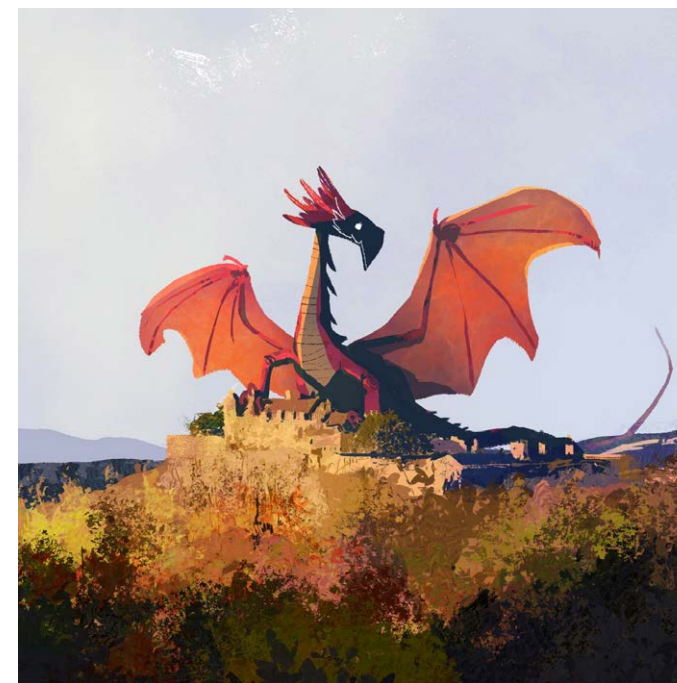
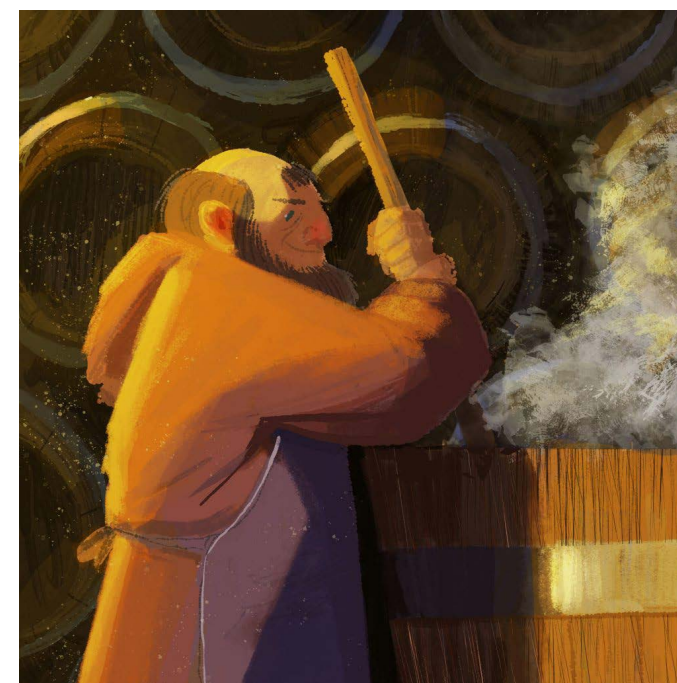
11a



11b



12a



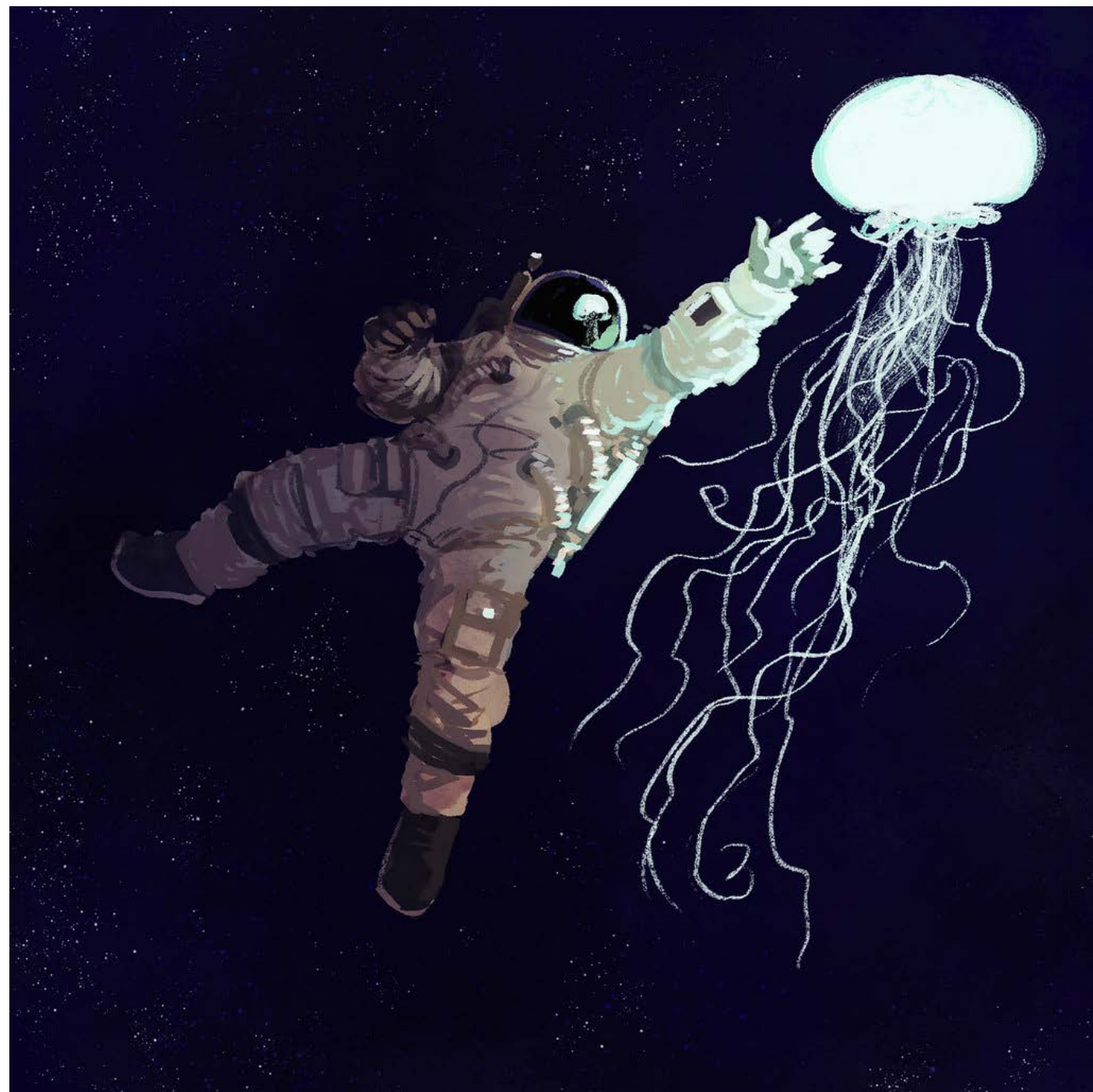
12b



13a



13b



14a



14b



15a



15b



16a



16b



PARA SABER MAIS:
Gustavo Rinaldi
<https://www.instagram.com/gus.rinaldi>
https://x.com/_gustavorinaldi



MARCUS CLAUDIO UVA

Foto: Marcus Claudio Uva



Artista profissional há mais de 30 anos, Marcus Claudio Uva é autodidata e iniciou a sua carreira como ilustrador publicitário, prestando serviços para grandes agências de propaganda.

A partir de 1995 passa a desenvolver-se como artista plástico em estúdio próprio, concentrando-se na elaboração de retratos sob encomenda.

Suas obras revelam a forte influência do período barroco associada a uma contemporaneidade inspirada nos atuais mestres norte-americanos. Além de atuar como retratista profissional, ministra há mais de três anos o Curso Livre de Retrato no Studio Plein Air.



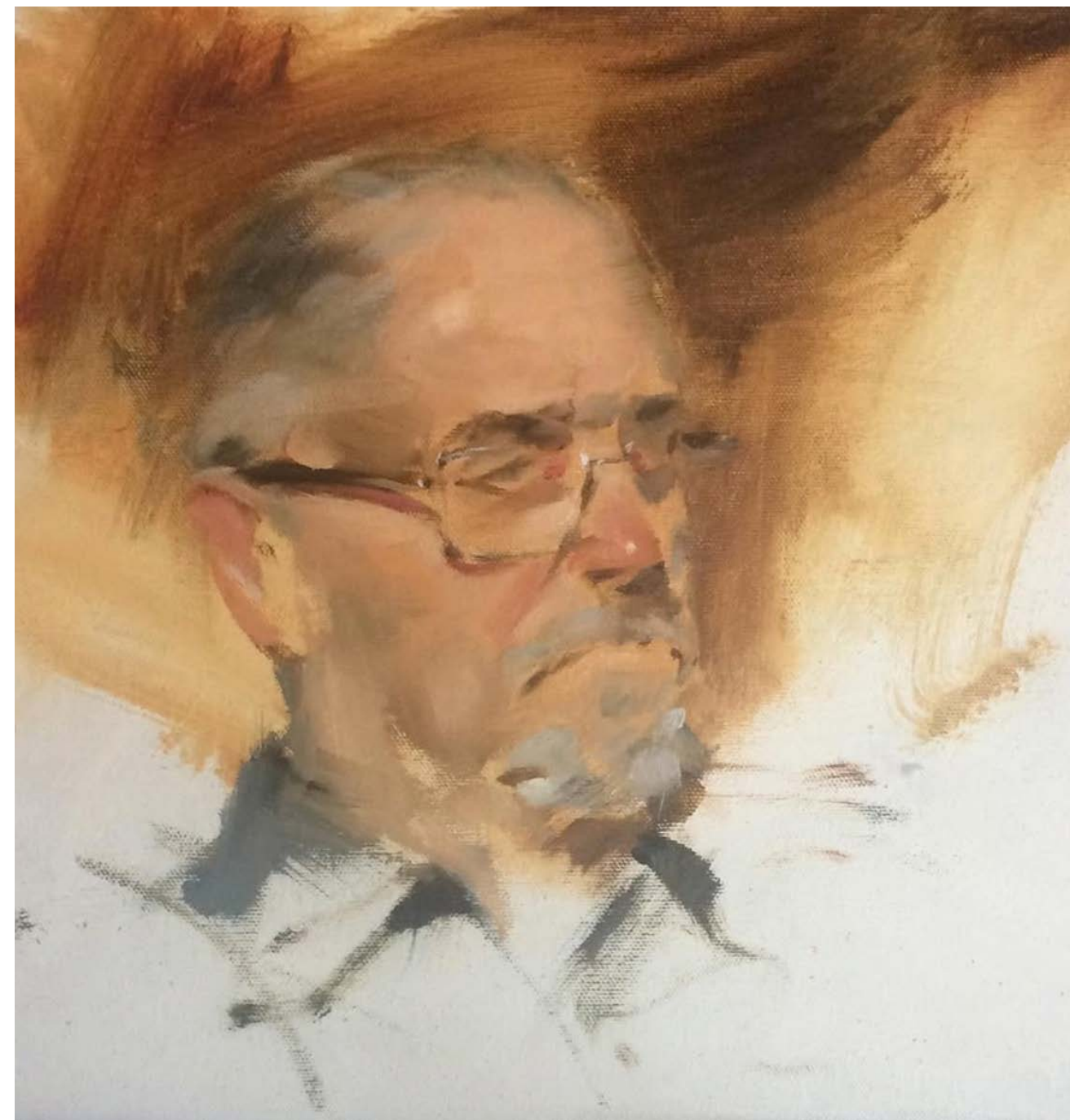
Marcus Claudio Uva

São Paulo / SP

marcusclaudio@retratosaoleo.com.br

instagram: @marcus_claudio

18a



“Registros de esboços, estudos e anotações, em folhas avulsas de papel jornal, compõem o meu sketchbook.

Ali ficam impressões, ideias, caminhos espontâneos, em grande quantidade, que são deixados em descanso à espera de uma eventual utilização em um trabalho final.

Além de ser uma fonte de consulta, o

sketchbook é sem dúvida um instrumento de aprimoramento artístico.

Meu tema favorito são os retratos, onde busco momentos de reflexão e introspecção da figura humana. E também a música, como um terreno fértil no qual encontro elementos fundamentais de expressão para o desenho, como ritmo, composição, equilíbrio e harmonia.”

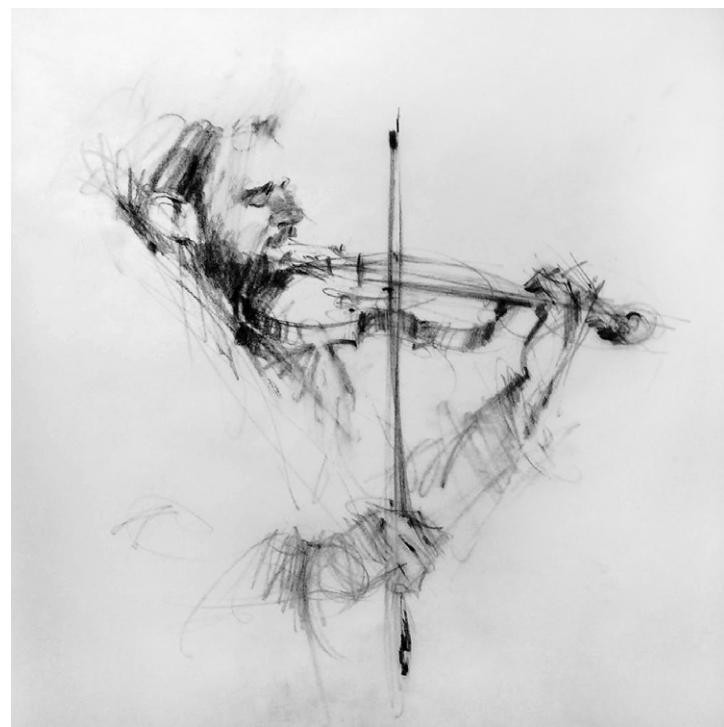
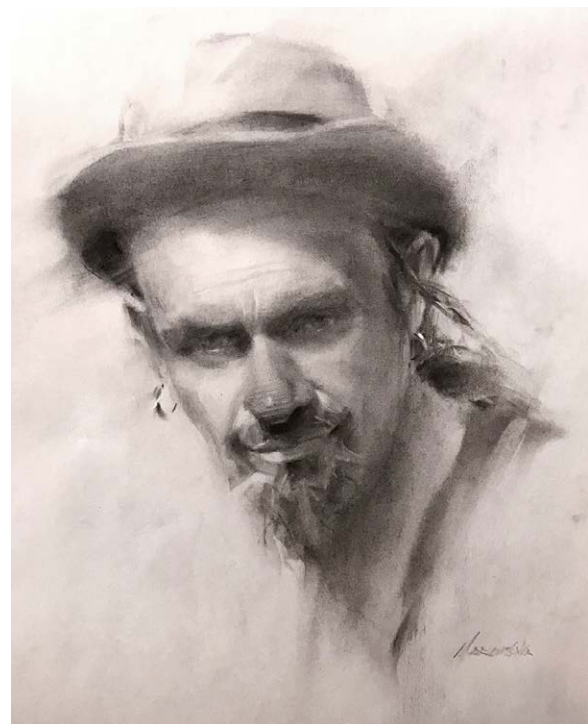
18b

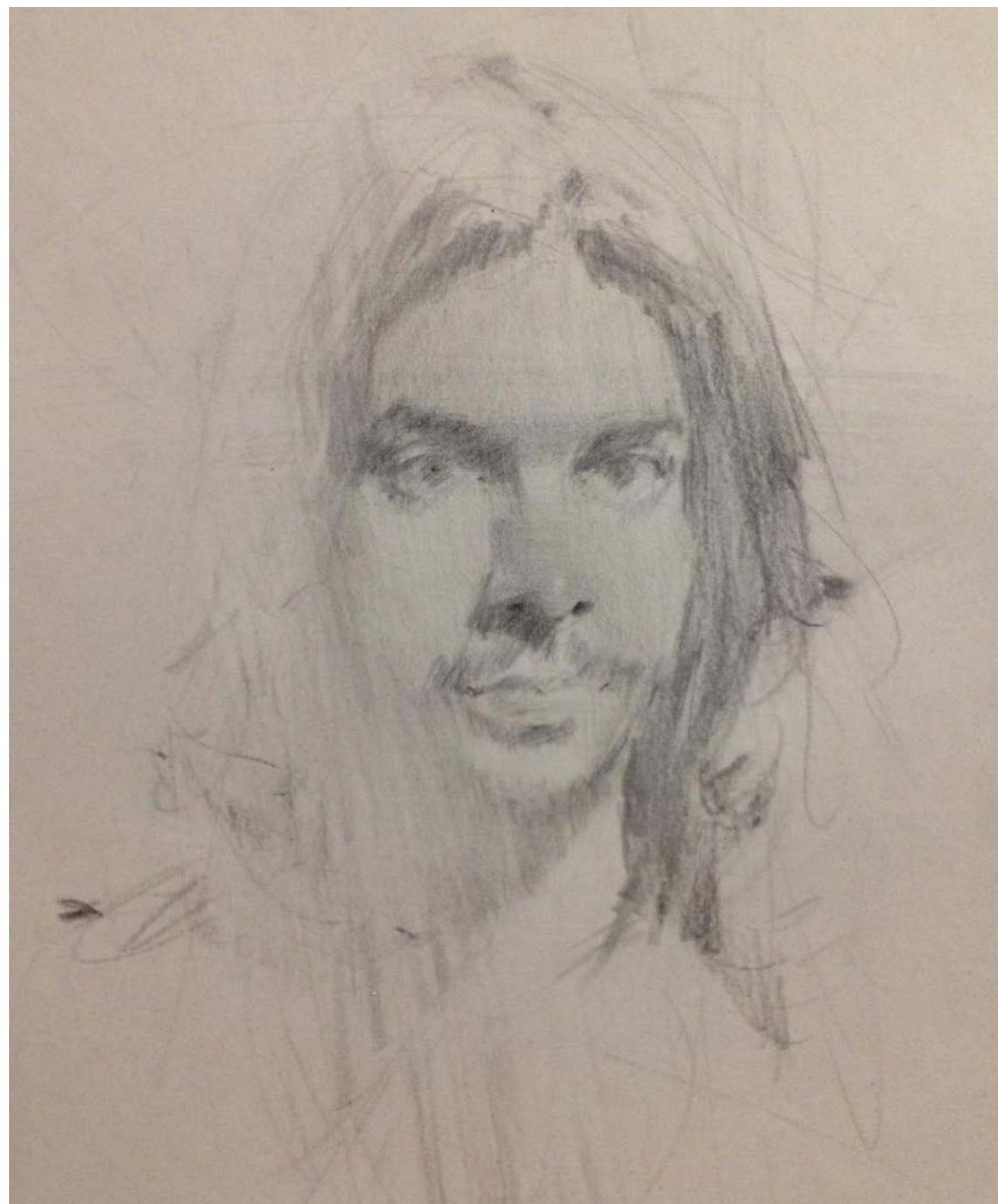


19a



19b

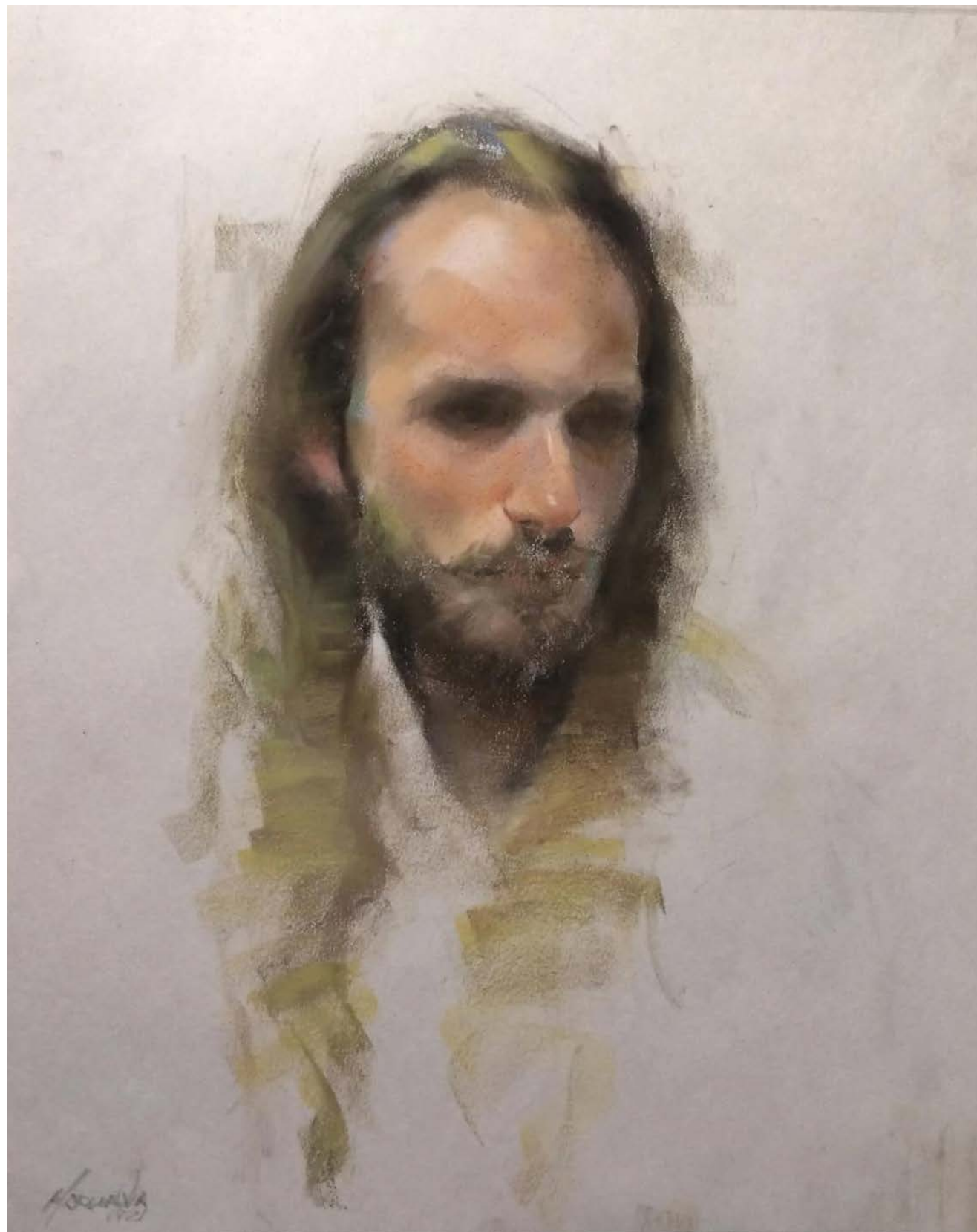




21a



21b



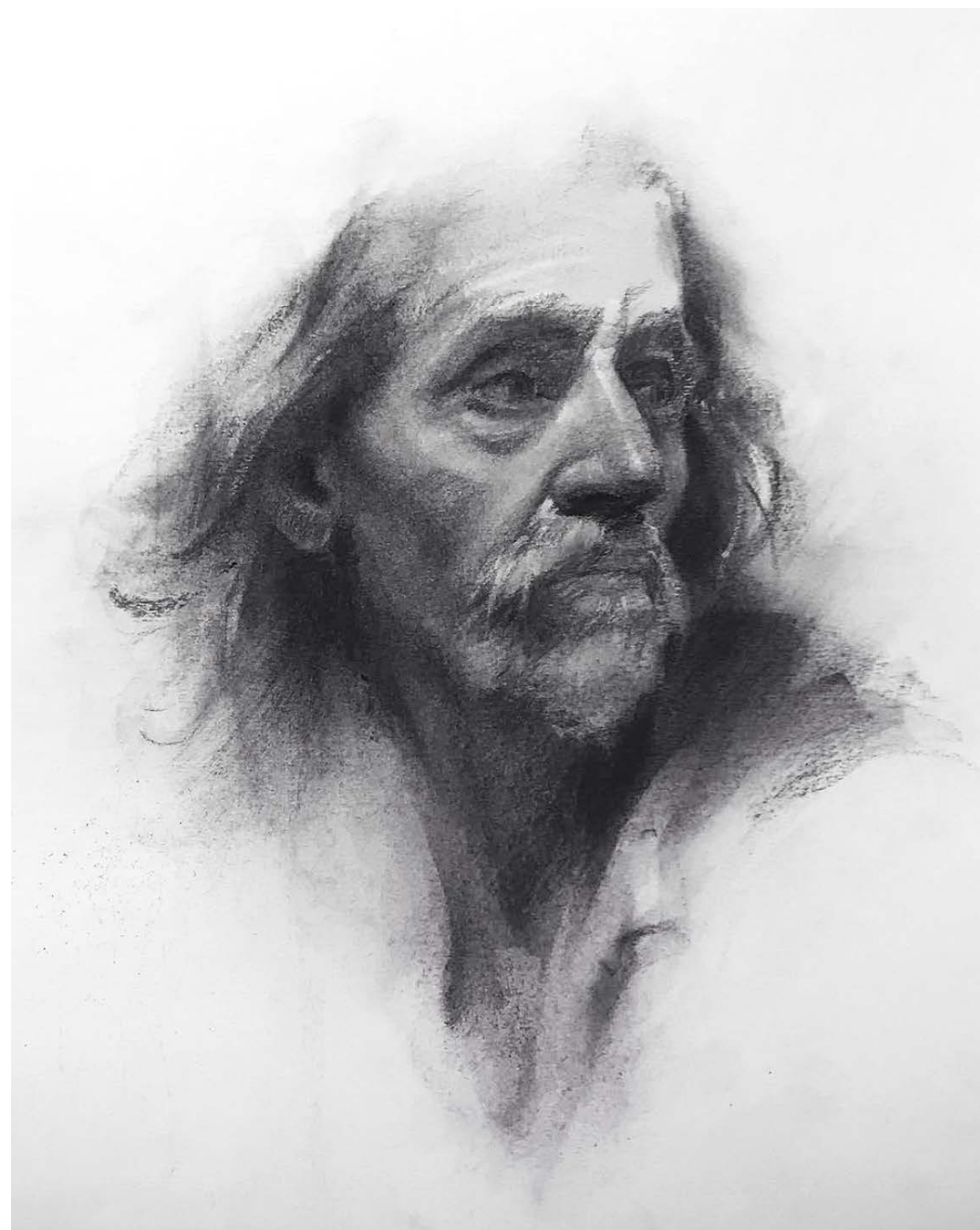
22a



22b



23a



23b



24a



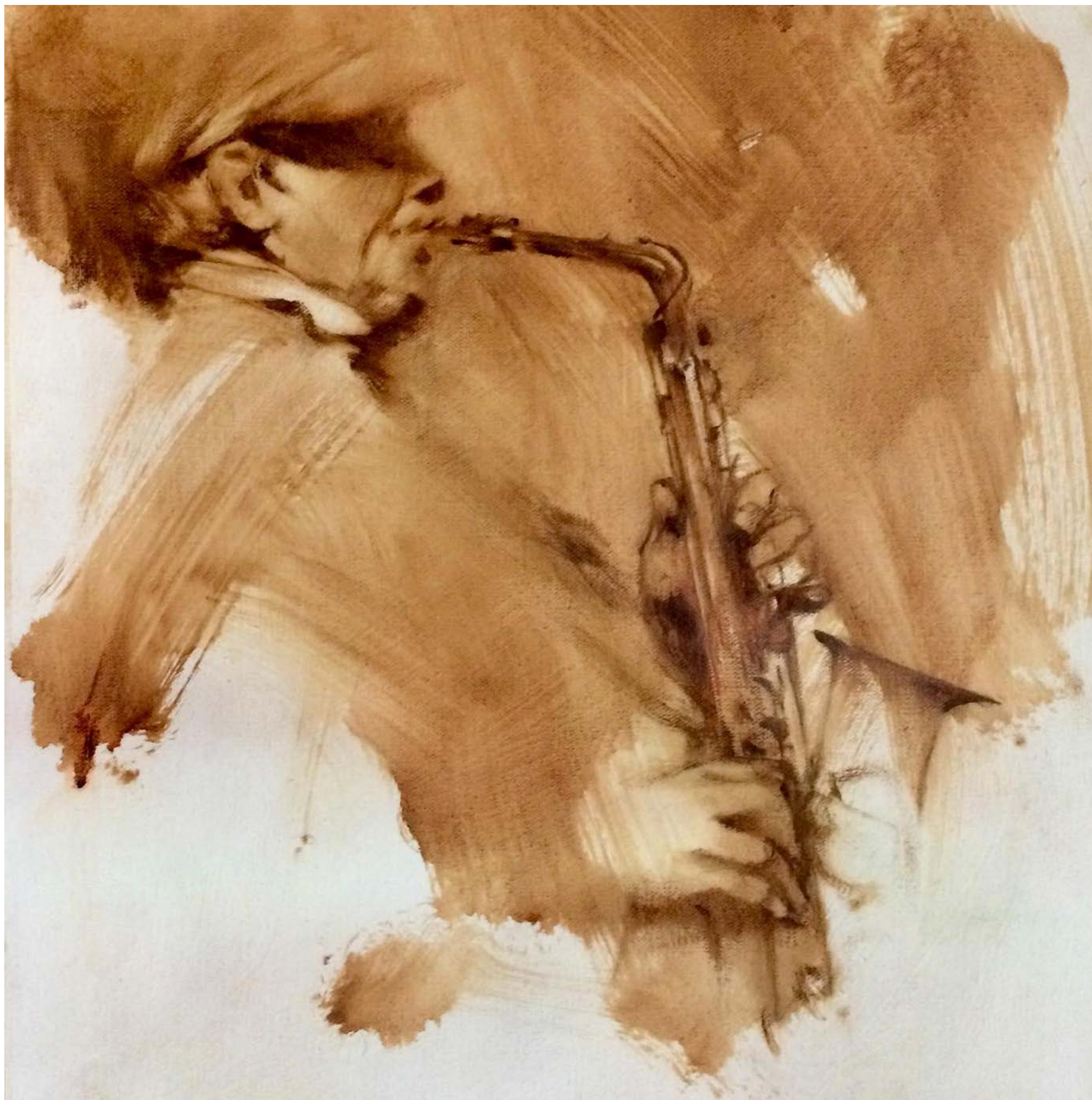
PARA SABER MAIS:

Marcus Claudio

<https://pleinairstudio.com.br/professores/marcus-claudio>

24b

© Marcus Claudio Uva



25a

25b

BEATRIX POTTER



Beatrix Potter

West Brompton / Inglaterra

<https://beatrixpottersociety.org.uk>

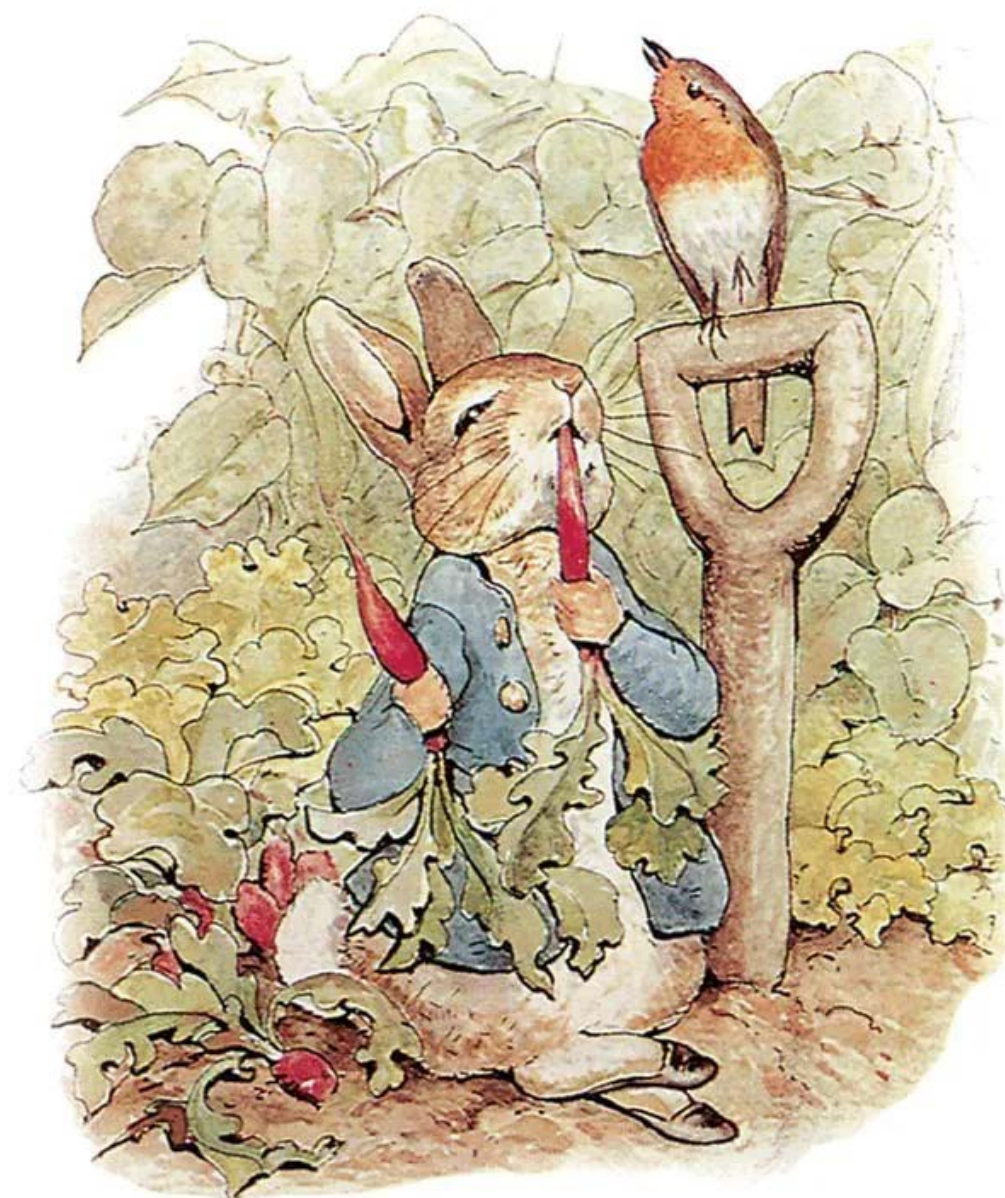
26a



Mais do que uma ilustradora de livros infantis, Beatrix Potter foi uma mulher muito à frente do seu tempo. Além de ilustradora ela foi escritora, artista, pesquisadora científica respeitada, fazendeira de sucesso, empreendedora visionária e preservacionista, deixando um legado incrível.

Ela é mais conhecida por seus livros infantis com animais, sempre com um toque de humor e sensibilidade em um universo extremamente doce e encantador, como “O Conto de Pedro Coelho” (The Tale of Petter Rabbit), o seu primeiro grande sucesso.

Helen Beatrix Potter nasceu em 28 de julho de 1866 em West Brompton, região metropolitana de Londres, Inglaterra.



Nascida em uma família de classe média alta, Potter foi educada por governantas e cresceu isolada das outras crianças. Ela tinha vários animais de estimação e passava férias na Escócia e no Lake District (noroeste da Inglaterra), desenvolvendo um amor pela paisagem, flora e fauna, e tudo isso ela observava, anotava e pintava de perto.

Com talento precoce para as artes, na adolescência ela era uma visitante assídua das galerias de arte de Londres, apreciando particularmente as exposições de verão e inverno na Royal Academy, em Londres.

Da convivência com os animais veio a ideia do seu primeiro livro publicado

comercialmente em 1902, por conta própria: “O Conto de Pedro Coelho” (The Tale of Petter Rabbit).

O livro rapidamente se tornou um grande sucesso. A partir daí ela começou a escrever e ilustrar livros infantis em tempo integral, produzindo mais de sessenta livros, sendo os mais conhecidos seus vinte e três contos infantis, onde o personagem Pedro Coelho apareceu em mais 5 livros.

Contrariando os seus editores, que queriam os livros em um formato grande e luxuoso, Beatrix foi visionária e insistiu em um “livro pequeno para mãozinhas pequenas” e de preço acessível.

26b

O resultado é que seus livros conquistaram o mundo, foram traduzidos em diversos idiomas e, nos últimos 100 anos, **venderam mais de 250 milhões de cópias**.

Como empreendedora, Beatrix Potter foi uma pioneira no merchandising de personagens. Em 1903, Peter Rabbit foi o primeiro personagem fictício a ser transformado em **um brinquedo de pelúcia patenteado, tornando-o no personagem licenciado mais antigo do mundo**.

Com uma habilidade incomum de observar a natureza e descrevê-la, Beatrix Potter se interessava por todos os ramos das ciências naturais, exceto astronomia. Ela colecionava fósseis, estudava artefatos arqueológicos de escavações em Londres e se interessava por entomologia (estudo dos insetos). Em todas essas áreas, ela desenhou e pintou seus espécimes com habilidade crescente. Na década de 1890, seus interesses científicos se concentraram na **micologia** (ramo da biologia que estuda os fungos), e os estudos que Beatrix dedicou a estes e em especial as aquarelas que ela produziu a tornaram amplamente **respeitada no meio científico**. Os livros com as suas ilustrações de fungos são referência até hoje.

Em 1905, usando os lucros de seus livros infantis e um legado de uma tia, Potter comprou a fazenda Hill Top em Near Sawrey, uma vila em Lake District. Nas décadas seguintes, com o sucesso dos livros ela comprou fazendas adicionais **para preservar a paisagem** única da região montanhosa, numa época em que ainda não se falava em preservação ambiental.

Nessa mesma época as mulheres se casavam muito jovens, mas mais uma vez Beatrix contrariou as expectativas e se casou apenas em 1913, aos 47 anos, com William Heelis, um respeitado advogado local.

Potter também foi uma criadora premiada de ovelhas Herdwick e uma próspera fazendeira

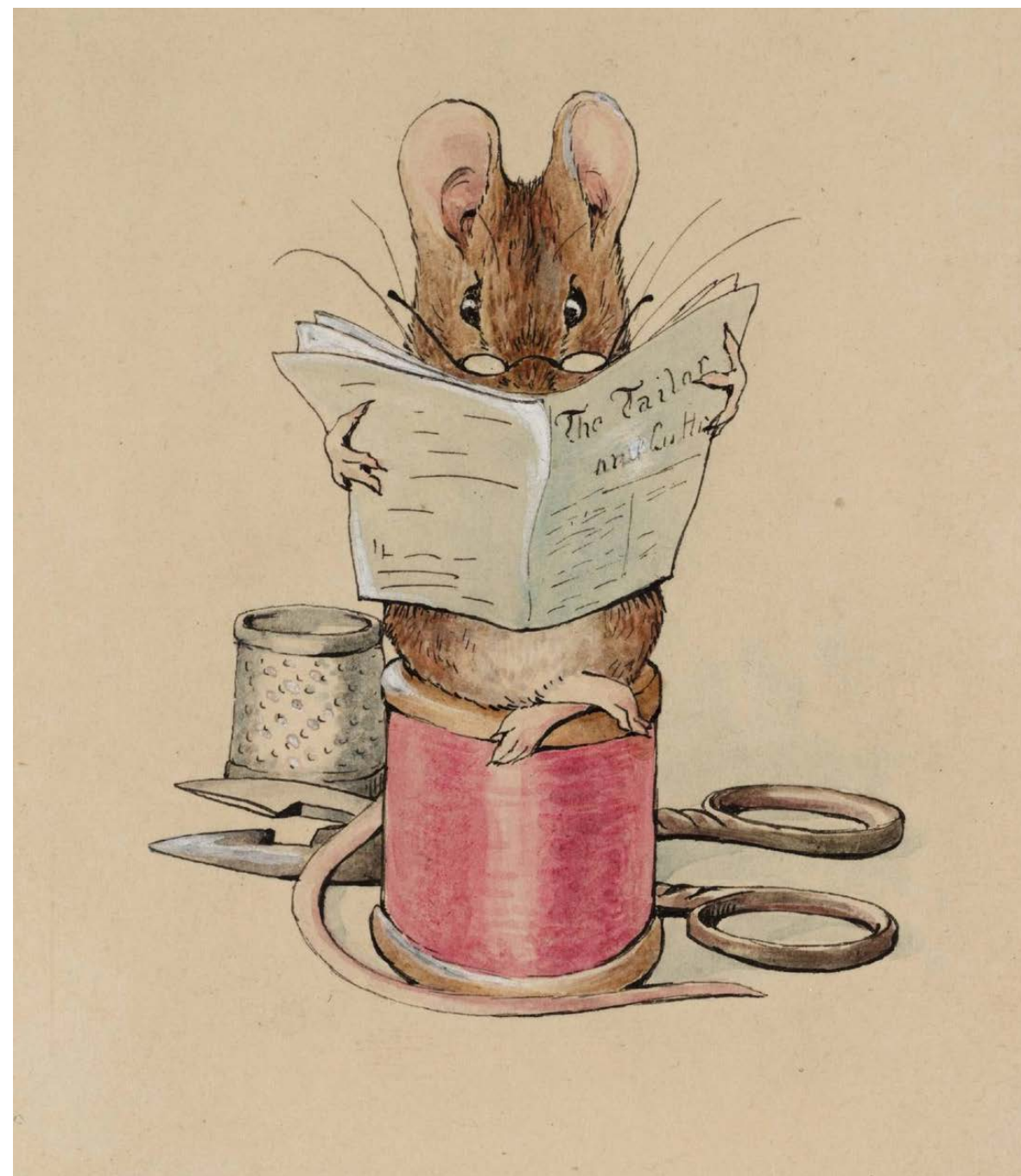
profundamente interessada na preservação de terras.

Ela continuou a escrever, ilustrar e projetar produtos baseados em seus livros infantis para a editora britânica Warne até que os deveres de administração de terras e sua visão debilitada tornaram difícil continuar.

Beatrix morreu de pneumonia e doença cardíaca em 22 de dezembro de 1943, em sua casa, aos 77 anos, deixando quase todos os seus bens para o National Trust, uma das mais importantes organizações beneficentes de conservação do patrimônio e da natureza da Grã Bretanha. Quando faleceu, Beatrix **doou 15 fazendas e 4 mil acres de terra, o equivalente a cerca de 2 mil campos de futebol**. Beatrix Potter é creditada pela preservação de grande parte das terras que hoje constituem o Parque Nacional de Lake District.

Os livros de Potter continuam a ser vendidos em todo o mundo, em diversos idiomas, com suas histórias sendo recontadas em canções, filmes, balé e animações.



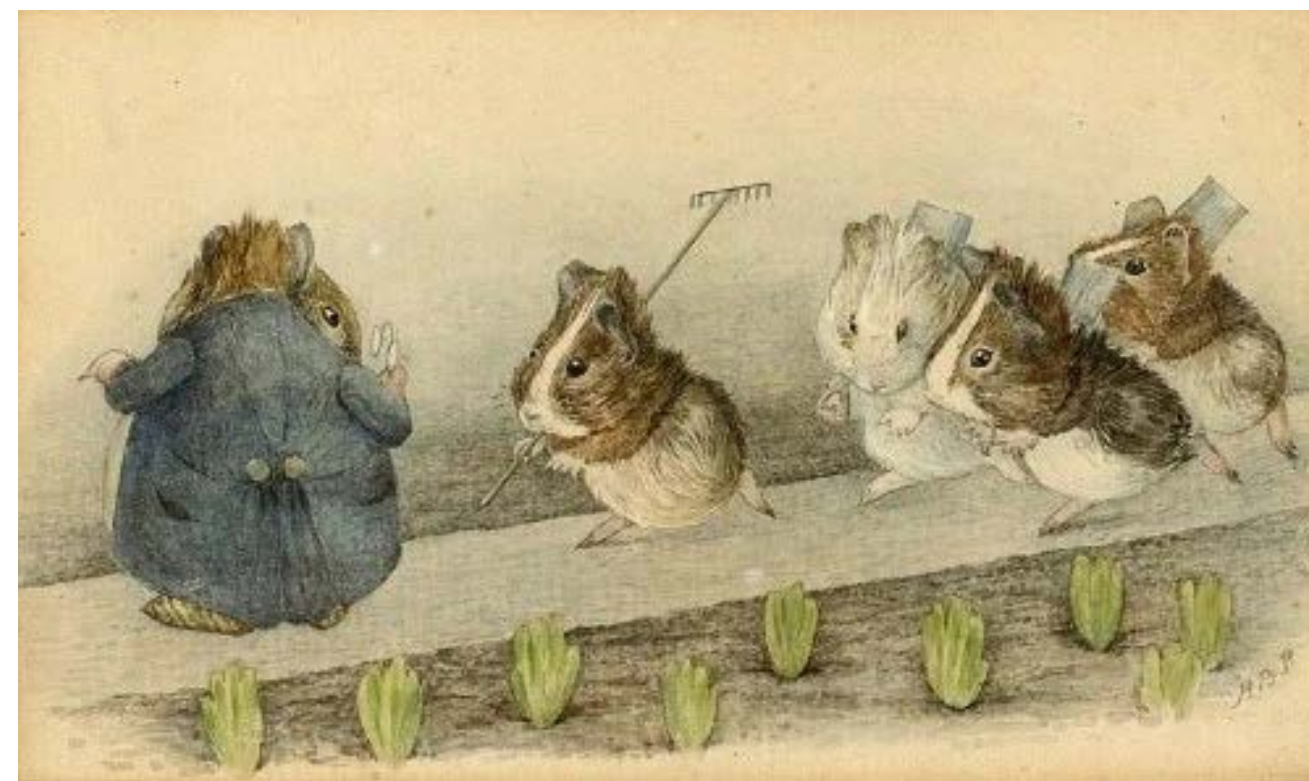
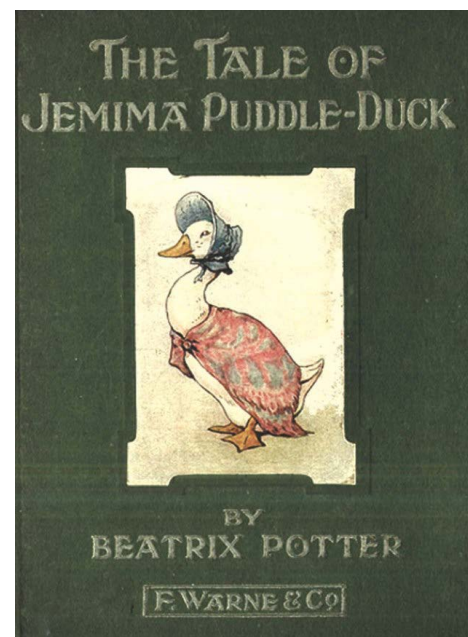
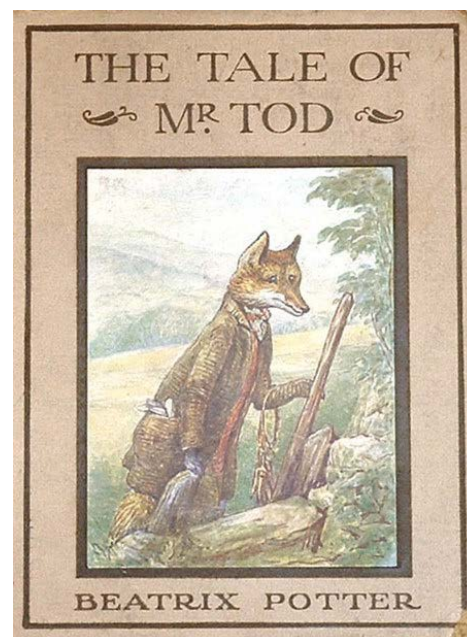
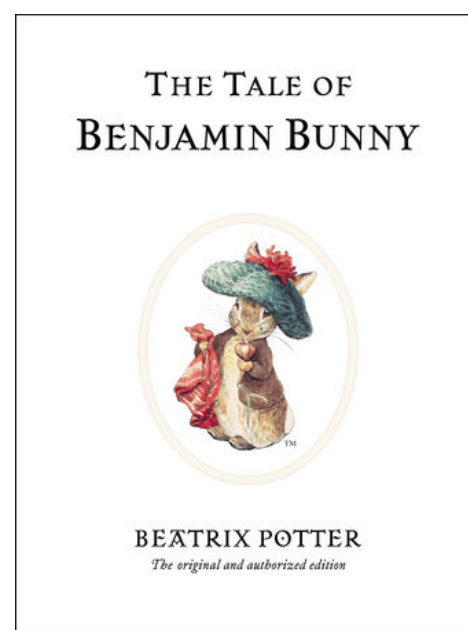
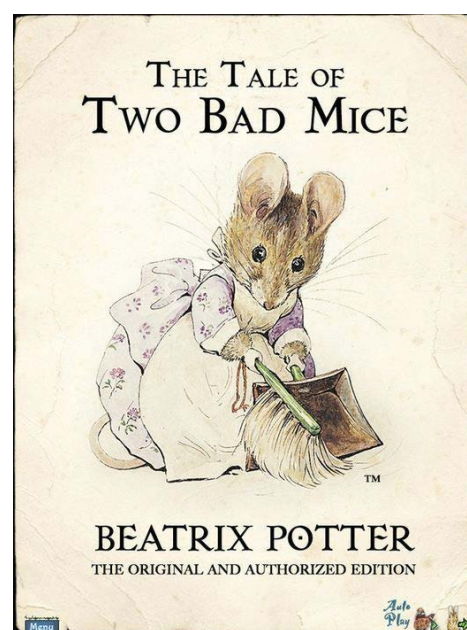
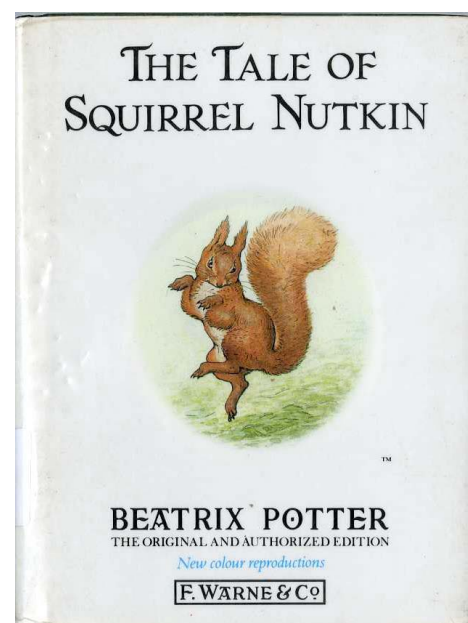
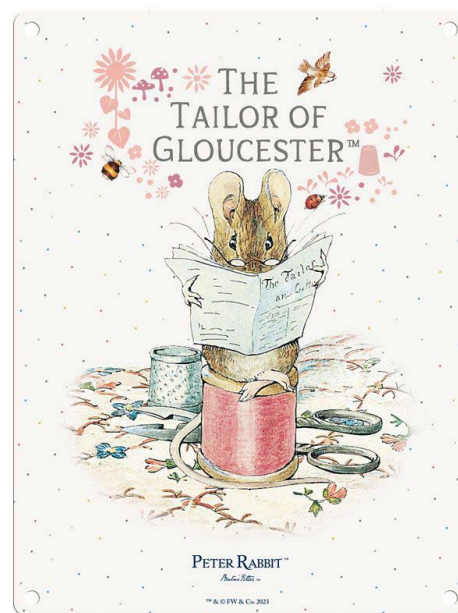






Beatrix Potter era uma ilustradora científica maravilhosa. Ela ilustrou os fungos com enorme precisão, sem ter copiado de nenhum livro, apenas ilustrando o que via na natureza. Por exemplo, os esporos do fungo Tremella em suas pinturas só foram formalmente descritos cerca de 45 anos depois — ela ilustrava o que outras pessoas nem sequer viam.

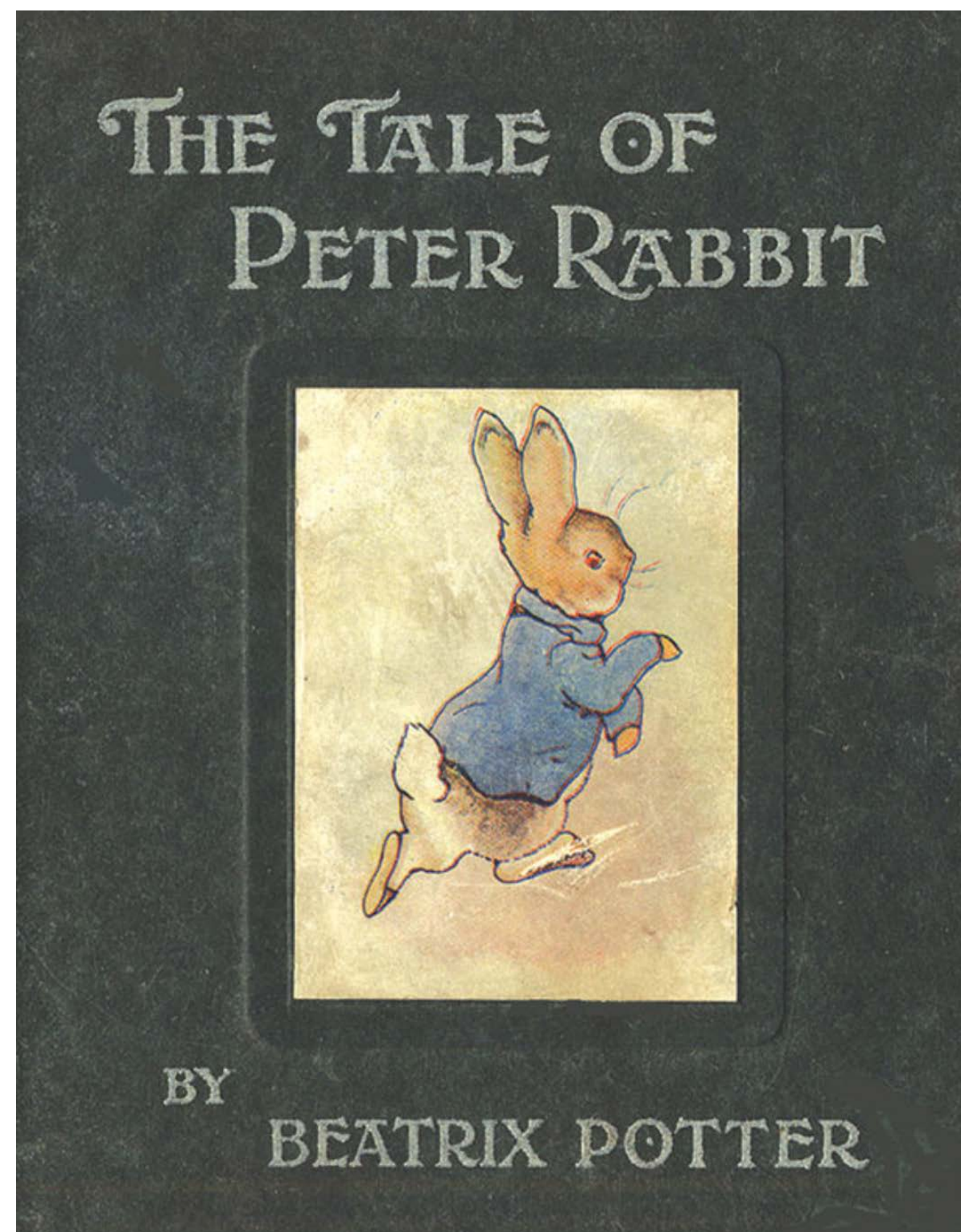




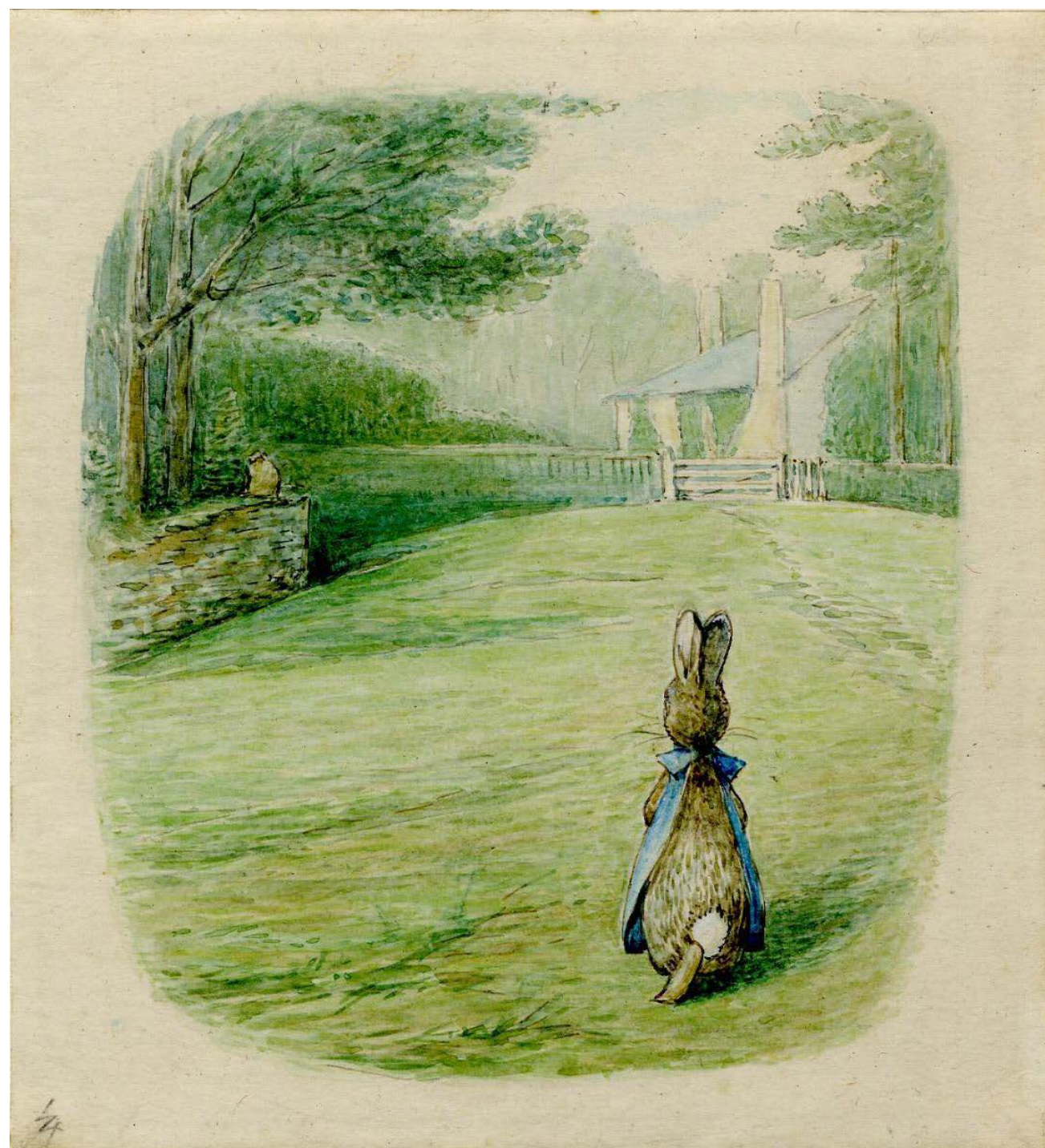


Em cima: a casa de Beatrix Potter na fazenda Hill Top, que serviu de inspiração para os seus contos

Em baixo: vista do Lake District, que Beatrix tanto amou e ajudou a preservar, adquirindo grande parte das terras



A edição original do livro “O Conto de Pedro Coelho” de 1902



33a



PARA SABER MAIS:

Beatrix Potter Society

<https://beatrixpottersociety.org.uk>

33b

VICTOR MARISTANE

Victor Maristane, também conhecido como Maris, é um artista, cientista da computação e escritor brasileiro nascido em Recife, conhecido principalmente por suas ilustrações de ficção científica, fantasia e terror para jogos, discos e livros.

O seu estilo mistura ficção científica e horror com o gênero de ilustrações de pulp fiction dos anos 50, gerando um trabalho bastante original.

Entre seus trabalhos mais conhecidos estão ilustrações em produtos licenciados oficialmente para Jurassic World, Marte Ataca!, Sherlock Holmes e Fallout.



Victor Maristane

Recife / PB

victor@maristane.com

<https://maristane.artstation.com>

INTRODUÇÃO

Esta foi a minha ilustração de capa do jogo de tabuleiro Horrified: Greek Monsters da editora Ravensburger, feita no fim de 2022 no Adobe Photoshop com uma Huion Kamvas 13, hoje uso o Clip Studio Paint e a Huion Kamvas 22 Plus. Eu escolhi falar sobre o processo dela

porque é muito similar à maioria dos meus trabalhos, embora seja diferente do que vejo ser apresentado como o “padrão” da indústria. Então espero elucidar que há várias formas de se chegar a um resultado profissional.

PROCESSO



- 1 As diferenças começam com meus rascunhos. Frequentemente trabalho com diretores de arte muito experientes e já recebo um esboço preliminar da composição, ou uma descrição muito detalhada dela, de modo que não preciso explorar muitas variações no começo. Conto nos dedos as vezes que fiz “thumbnails” super elaborados com iluminação e até cores.

Concordo que é o ideal, mas, dependendo da composição, fazer essa etapa desse jeito pode tomar quase metade do tempo total do resto do trabalho. É cansativo e nem sempre o cronograma permite. De fato já cheguei a investir uma hora por thumbnail em um projeto que cada ilustração exigia quatro deles, e levava menos de oito horas para ser finalizada após essa etapa. Não achei uma boa experiência e não gostei do resultado final delas.

Prefiro ter mais tempo para finalizar bem do que para planejar bem, afinal as pessoas verão meus resultados, não meus planos, e planejar demais é uma forma de procrastinar. Geralmente faço de um a três esboços só para confirmar o ponto de partida da imagem e vou moldando a ilustração no caminho junto com o diretor, testando aspectos como iluminação e cores mais adiante, não no início onde tudo ainda pode mudar muito e gerar grandes retrabalhos.



- 2 Confesso que não sou muito fã de desenhar o contorno das coisas, por mim eu resolveria tudo pintando manchas e detalhando-as, é o que faço em trabalhos pessoais. Porém, raramente tenho esse luxo em trabalhos para clientes: cada etapa precisa ser entendida e aprovada por outras pessoas. Não posso enviar um aglomerado de pinceladas e perguntar se devo prosseguir. Então, eventualmente cedi às boas práticas da indústria e criei o hábito de fazer essa etapa de contornos, quase como uma arte-final com nanquim. Para este estilo específico, não só fiz contornos como adicionei hachuras e pequenas áreas de preto. Elas vão todas sumir na pintura, mas me ajudam a entender e descrever as formas e até direcionar minhas pinceladas.



- 3 Com os contornos no lugar, agora fica mais fácil aplicar e testar diferentes cores e luzes. Para outros artistas, ou se eu estivesse trabalhando em tempo integral para um estúdio, esses é que talvez fosse o visual dos "thumbnails" iniciais. Mas, da forma que fiz, várias decisões importantes já foram tomadas antes de chegar aqui. Pode-se observar que deste ponto em diante quase não ocorrerão alterações estruturais na imagem. Em outras palavras, se o objetivo de "thumbnails" detalhados no começo é minimizar alterações posteriores, a minha abordagem incremental partindo de rascunhos mais simples também costuma atingir esse objetivo. Os dois caminhos são válidos, tudo depende das circunstâncias e preferências das pessoas envolvidas no projeto.



- 4 Agora, a parte mais longa porém minha favorita: o detalhamento, às vezes chamado de “renderização” no contexto de ilustrações digitais. Termo copiado da computação, como se fôssemos um programa imprimindo uma imagem na tela, acho estranho. Nesta fase avanço algumas horas por dia e envio o progresso para o diretor de arte e realizo qualquer ajuste solicitado. Uma particularidade do meu processo é que eu faço uso extensivo das ferramentas Smudge/Borrar e Mixer Brush/Pincel de Mistura, dão um aspecto de pintura a óleo que me agrada bastante. Uma das coisas que gostei quando migrei para o Clip Studio Paint é que ele permite facilmente aplicar essa característica de mescla a qualquer pincel, deixando a própria experiência de pincelar parecida com o pintar a óleo.



- 5 Uma outra característica do meu trabalho é o uso frequente das ferramentas Curvas, Color Lookup/Pesquisa de Cores, e às vezes Mapas de Gradiente. Quase sempre por um motivo muito simples, que é “temperar” as cores, especialmente em transições de iluminação. Na pintura tradicional com pigmentos, esse processo acontece de forma quase inevitável na mistura de cores: você transiciona do amarelo para o azul e o meio ficará um verde forte, por exemplo. No Photoshop e outros programas que ainda não implementaram essa mistura mais “natural”, a transição entre cores costuma ser meio morta, às vezes até acinzentada, devido ao algoritmo que usam para a mistura de cores na forma de luz. Eu gosto especialmente de “esquentar” a transição dos claros para os escuros, simulando um pouco a forma como a luz se comporta na pele humana e outros materiais.



- 6 Quando parar de detalhar? Essa é uma pergunta frequente numa ilustração digital, onde tudo pode ser infinitamente desfeito, refeito, ampliado, alterado... Geralmente recebo uma ou mais referências de estilo que ajudam a determinar o nível de acabamento almejado. Neste caso, as capas de Horrified anteriores, uma das quais também fui eu a ilustrar, então não foi um problema. Para outros projetos, eu precisaria deixar tudo um pouco mais geométrico e “liso”, ou mais fotorrealista e menos “pintado”, vai de cada caso. Acredito que às vezes exagero um pouco nos efeitos de brilho, talvez tenha virado parte do meu estilo.



Grande abraço para
a Revista Ilustrar!

Em tempos de robôs,
viva a arte humana!

MDRIS



MIKE DEODATO



Foto: Mike Deodato

© Mike Deodato

Mike Deodato

João Pessoa / PB

mdeodato@terra.com.br

instagram: @mikedeodato



Um dos mais bem sucedidos desenhistas de quadrinhos do Brasil e com uma sólida carreira em editoras como a Marvel, DC e Dark Horse, Mike Deodato é responsável por algumas das melhores capas e histórias de quadrinhos de personagens como Mulher Maravilha, Homem Aranha, Hulk, Batman, Wolverine, Thor, e muitos outros.

Deodato Taumaturgo Borges Filho, mais conhecido como Mike Deodato, nasceu em Campina Grande, na Paraíba, e se tornou quadrinista influenciado pelo seu pai, Deodato Borges, que lhe ensinou a desenhar e foi quem primeiro lhe apresentou os trabalhos dos mestres Will Eisner, Burne Hogarth e outros.



Seu pai era jornalista, radialista, roteirista e quadrinista, criador de “As Aventuras do Flama”, surgida nas novelas de rádio em 1963.

Nos anos 70, aos 15 anos Mike lançou sua primeira revista independente de HQ, e nos anos 80 já publicava regularmente charges e cartuns em jornais da Paraíba.

Ainda nos anos 80 desiste do curso de comunicação pela UFPB, e participa do XIII Festival Internacional de Quadrinhos de Angoulême, na França, tornando o seu trabalho conhecido. A partir daí passa a publicar na Bélgica, França e Portugal. Na mesma década publica a revista “3000 Anos Depois”, uma saga de ficção científica escrita e produzida junto com seu pai.

A partir de 1990 passa a trabalhar para o mercado americano desenhando “Lost in Space” e “Beauty and the Beast”. Se tornou conhecido ao desenhar em 1994 a “Mulher-Maravilha” (DC Comics).

Contratado pela Marvel Comics, ele ilustraria vários heróis conhecidos, tais como “Os Vingadores”, “Thor”, “Hulk”, além da revista mensal de “Elektra”, dentre muitos outros.

Com um desenho altamente expressivo e utilizando a sombra como uma forte ferramenta, em 2019 Mike Deodato surpreende ao decidir sair da Marvel depois de 24 anos de muito sucesso para se dedicar a trabalhos autorais. Os motivos dessa decisão e outros assuntos veremos na entrevista a seguir:

Depois de uma carreira de décadas trabalhando para várias editoras como Marvel e DC, você resolveu sair para se dedicar a trabalhos autorais. O que o levou a essa decisão?

Eu cresci lendo quadrinhos de super-heróis. Desde muito cedo, sonhava em um dia trabalhar para a Marvel, criando ou dando vida aos personagens que tanto me inspiraram. E, de certa forma, realizei esse sonho. Só na Marvel foram 24 anos — isso sem contar o tempo em outras editoras — mergulhado nesse universo, desenhando super-heróis. Mas durante esse percurso eu também fui crescendo. Como artista e como pessoa.

Com o tempo, um novo desejo foi surgindo. O sonho de adulto passou a ser criar minhas próprias histórias, desenvolver universos que não precisassem seguir regras ou cronologias pré-estabelecidas.

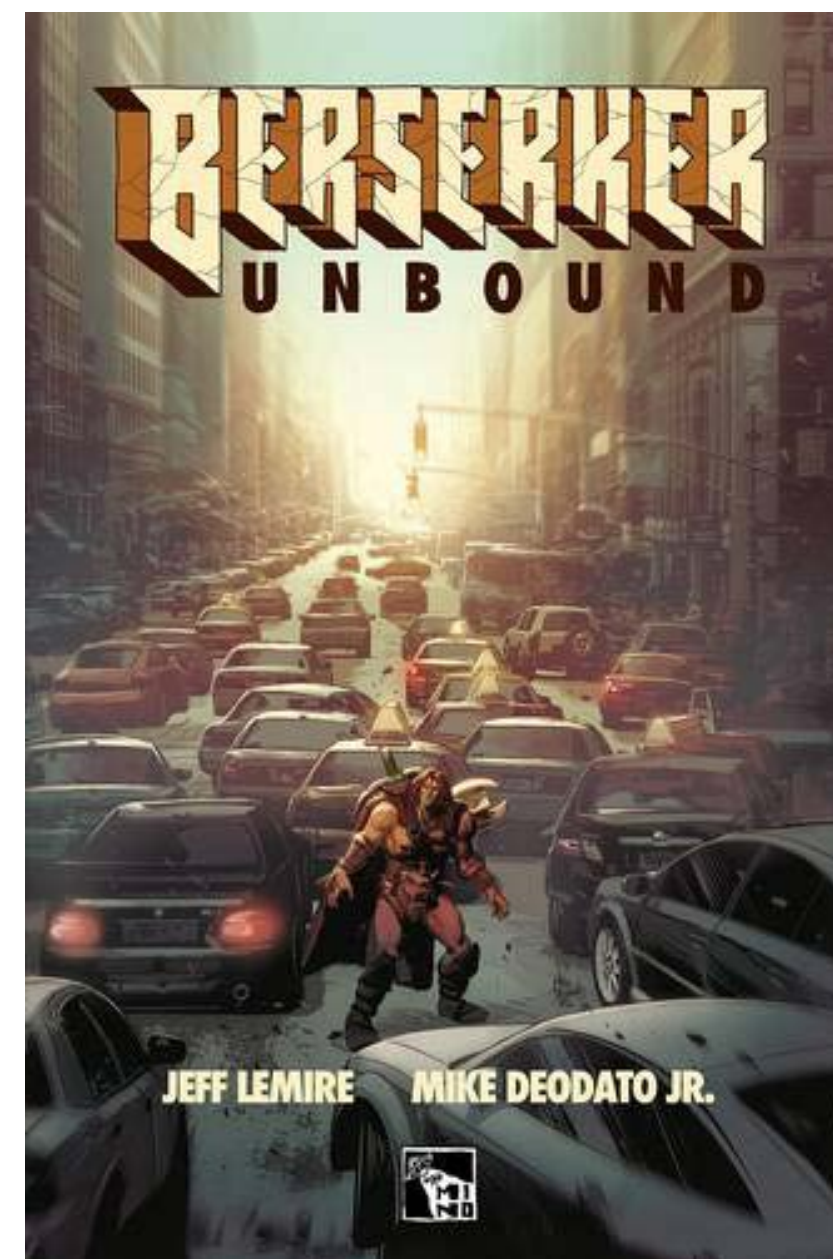
E esse desejo começou a se tornar mais concreto em 2018, quando fiz Thanos com Jeff Lemire. A nossa parceria funcionou tão

bem que decidimos fazer um quadrinho autoral juntos. Foi aí que veio a realidade dura: eu descobri que, para mim — e com a minha velocidade de produção — era impossível conciliar o trabalho para grandes editoras com o desenvolvimento de projetos autorais.

Então foi preciso escolher...

Enquanto um roteirista pode escrever dez histórias ao mesmo tempo, um desenhista precisa de muito tempo e energia para concluir uma só. Tentei fazer os dois em paralelo, mas foi exaustivo. Chegou a hora de escolher entre o sonho de infância e o sonho da maturidade. E eu escolhi o segundo.

Hoje posso dizer, sem dúvida, que foi uma das decisões mais acertadas da minha vida — não só pela satisfação criativa e liberdade que conquistei, mas também pelos frutos concretos que vieram disso: prêmios como o Eisner e o Ringo, que coroaram essa nova fase da minha carreira.



Dessa nova fase, o seu primeiro trabalho autoral foi Berserker Unbound, seguido de vários outros até o mais recente, Absolution. Quais as possibilidades criativas que você sente agora com o trabalho autoral?

Quando você trabalha com personagens de grandes editoras, como Marvel e DC, está sempre lidando com um legado, uma mitologia que já existe há décadas. Tudo tem uma continuidade que precisa ser respeitada, o que impõe limites criativos — especialmente para o desenhista. Por mais que você tente colocar sua marca,

você está sempre trabalhando dentro de uma estrutura já montada.

Já o trabalho autoral é o oposto disso. Você começa com uma página literalmente em branco. Não há amarras, nem restrições editoriais. É você criando o mundo do zero, com liberdade total para expressar o que quiser. Isso muda tudo. A responsabilidade é maior, claro, mas a recompensa também. Existe uma empolgação muito especial em voltar a cada página sabendo que cada linha, cada sombra, cada detalhe ali tem um pouco de você. E isso é algo difícil de colocar em palavras.

É natural que editoras imponham orientações editoriais. Como artista, como você fazia para contornar essas amarras criativas quando ainda trabalhava com as editoras?

Eu nunca me autocensurei. Sempre respeitei a essência dos personagens, claro, mas isso nunca me impediu de imprimir a minha própria visão. Meu Hulk, por exemplo, era gigantesco, quase monstruoso — uma versão bem distinta. O mesmo vale para o Venom e outros personagens que desenhei. Essa liberdade

visual foi possível, em parte, pelo respeito que conquistei ao longo dos anos.

Quando você tem um nome consolidado no mercado, os editores tendem a confiar mais nas suas escolhas. Não é que não existam limitações — elas existem, especialmente na continuidade dos personagens — mas eu sempre busquei inovar visualmente dentro desses limites.

E graças à confiança construída com profissionalismo, entrega e consistência, tive bastante espaço para experimentar.



Em um dos seus projetos mais recentes, Absolution, nem todos perceberam, mas cada uma das 5 capas simula, de forma criativa, cartazes de cinema de filmes famosos (o primeiro simula Blade Runner). Foi ideia sua?

Acho que é comum entre artistas visuais se imaginar versátil em várias áreas — design, escultura, pintura... A gente acaba acreditando que pode fazer um pouco de tudo, e até pode, mas isso não significa que vá fazer melhor do que quem é especializado. Eu, por exemplo, gosto muito de design, especialmente de

logotipos e composições visuais, mas sei reconhecer quando alguém faz melhor.

No caso das capas de Absolution, a ideia original não foi minha. Eu havia desenhado as capas de forma convencional, quando o Chris Ferguson, designer da AWA Studios, teve a sacada genial de transformá-las em posters de cinema inspirados em clássicos como Blade Runner, Heat, entre outros.

Achei a ideia fantástica. Ele realmente deu uma nova vida às capas — cada uma ficou melhor que a outra. Foi uma aula de design e uma colaboração que elevou o projeto.

Nos seus trabalhos mais recentes dá para sentir que o seu desenho se tornou mais maduro, realista e com sombras mais contrastadas e dramáticas. Essas características fazem parte dessa fase autoral ou foi uma evolução natural?

Foi uma evolução completamente natural. Um dos motivos pelos quais eu nunca quis dar oficinas ou aulas é porque tudo que eu faço é muito instintivo. Eu não tenho um método formal ou uma explicação teórica para minhas decisões. Quando estou

desenhando uma página, vou sentindo o que funciona e o que não funciona — sem racionalizar demais.

As mudanças no meu estilo aconteceram assim, por instinto, acompanhando meu crescimento como artista e como pessoa. À medida que minha visão de mundo foi mudando, minha arte mudou junto. Então, sim, pode parecer que a fase autoral trouxe um estilo mais maduro e sombrio, mas, na verdade, foi apenas o próximo passo de um caminho que venho trilhando há muito tempo.



Aliás, a sombra tem sido cada vez mais um fator importante no seu desenho, não?

Com certeza. A sombra, para mim, é quase um personagem à parte. Ela dá profundidade, emoção, atmosfera. Um bom uso de sombras pode transformar completamente a sensação de uma cena — seja num rosto ou num cenário. É

através das sombras que eu, muitas vezes, transmito tensão, drama, melancolia... e isso vale não só para personagens, mas também para ambientes. Sombrear um cenário com intenção pode torná-lo narrativamente muito mais poderoso.

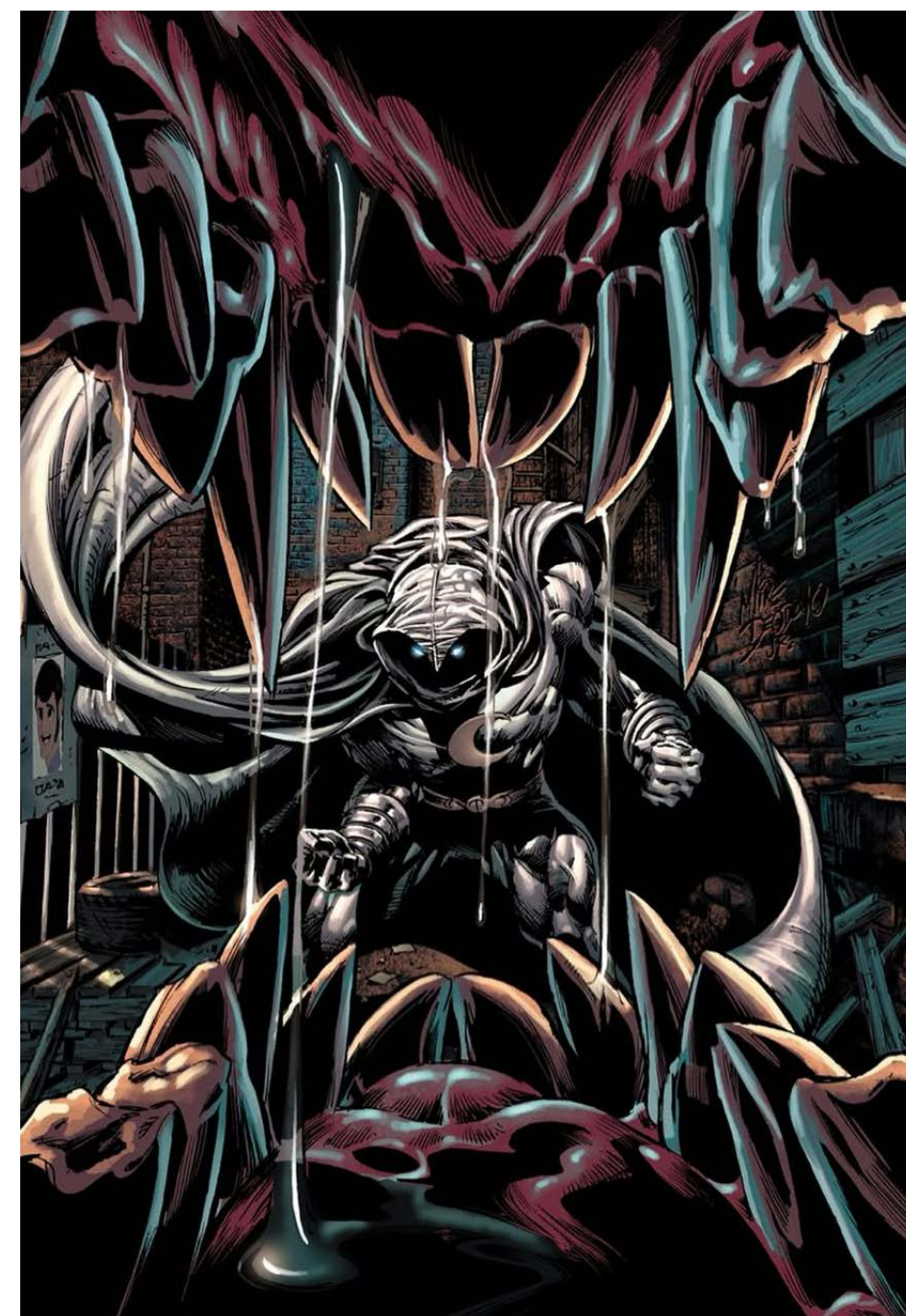
Então sim, a sombra é essencial no meu trabalho. Talvez até mais do que a linha.

Você já disse algumas vezes, inclusive em um post recente no Instagram, que as grandes editoras nem sempre reconhecem ou respeitam o direito autoral dos artistas, especialmente nas adaptações. Quão grave tem sido esse problema?

É um problema sério — e que vem se agravando. As editoras precisam entender que o sucesso bilionário que elas têm hoje com adaptações, filmes, brinquedos e tudo mais, nasceu do trabalho de criadores. O Criador é a base de tudo. São os artistas e roteiristas que deram origem a esses

personagens que hoje são ícones da cultura pop mundial.

Reconhecer isso não exige muito. Não estou falando de milhões — um gesto mínimo de reconhecimento, uma compensação justa, proporcional ao lucro gerado, já seria suficiente para muitos artistas se sentirem valorizados. Mas quando isso não acontece, o criador tende a se afastar, a buscar autonomia — e é exatamente isso que estamos vendo acontecer. Ignorar essa realidade é cavar a própria cova. As engrenagens só continuam girando se o motor — o Criador — for respeitado.



E como lutar contra isso?

Existem duas frentes: a individual e a coletiva.

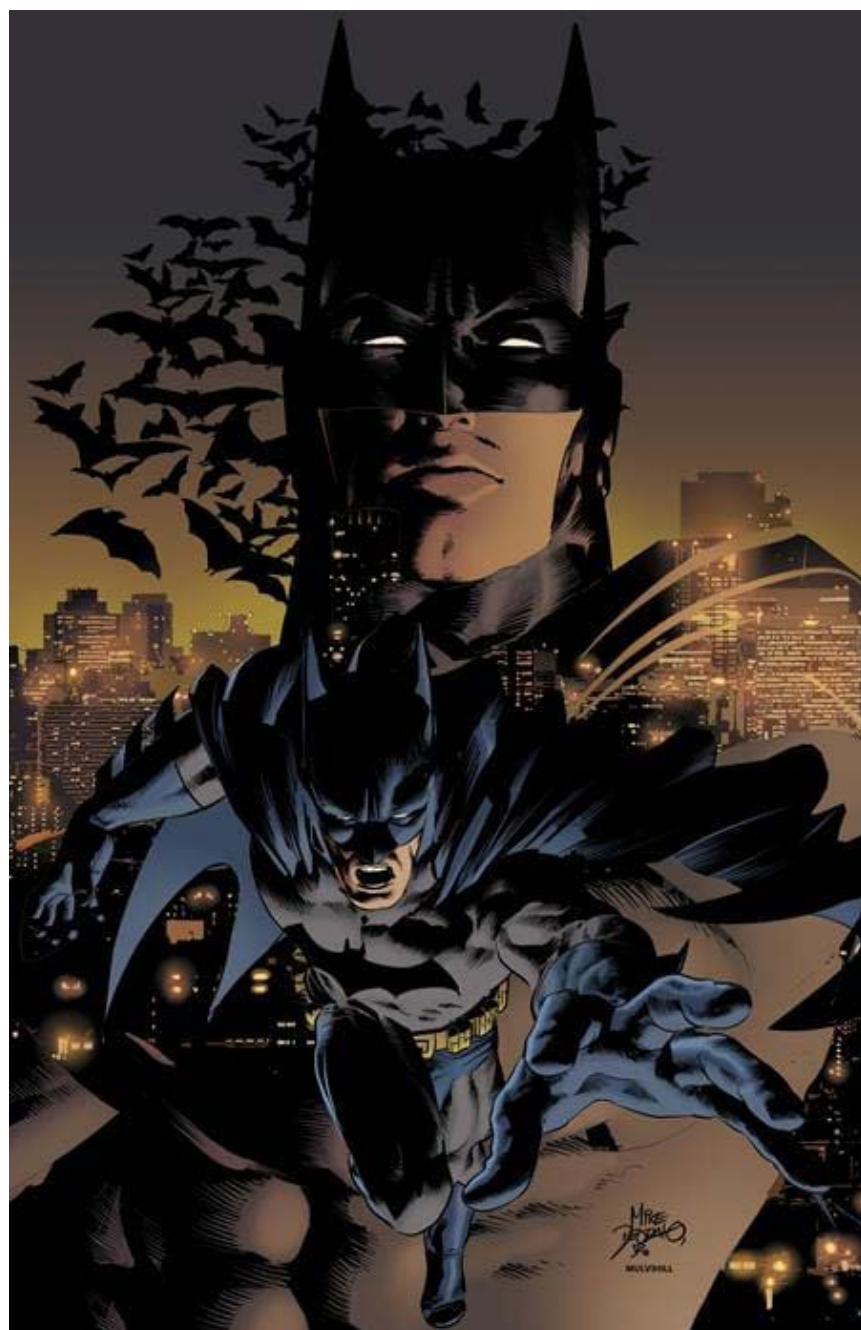
Na esfera individual, é preciso se valorizar. Não aceitar qualquer condição, não se vender por pouco. É essencial exigir reconhecimento e garantir que seus direitos autorais sejam respeitados. Também passa por tomar as rédeas da própria carreira, apostando em projetos autorais onde você

tem controle total sobre sua criação e seus lucros.

Na esfera coletiva, o caminho é a sindicalização. A força de um grupo unido é enorme — e a prova está em Hollywood. Roteiristas, diretores e atores conquistaram muito por meio da união. Quando eles param, a indústria sente. Os quadrinistas, ilustradores e escritores precisam seguir o mesmo caminho. Só assim conseguiremos negociar em pé de igualdade.

Para quem sempre desenhou super-heróis, qual a importância deles nas histórias em um mundo com cada vez menos referências a heróis?

Os super-heróis são uma forma de contar histórias — e uma forma poderosa. Mas não são a única. Eu, pessoalmente, não acho que os quadrinhos precisem necessariamente de super-heróis para serem relevantes ou impactantes. O que faz uma boa história não é o poder do personagem, mas a profundidade da narrativa, a emoção que ela transmite.



Existem histórias maravilhosas escondidas nas coisas mais simples: numa conversa com seu avô, numa memória de infância, numa injustiça do cotidiano. Às vezes, basta olhar ao redor.

Por isso, eu sempre digo para os leitores de super-heróis: procurem saber mais sobre os autores que vocês admiram. Descubram os trabalhos autorais que eles fizeram. Vocês vão se surpreender com a riqueza de universos que existem além da capa e do colante. Expandir o repertório é sempre um ganho.



Para a despedida da Marvel, a editora propôs uma última história em quadrinhos, e você pediu que fosse com um bárbaro. É o seu personagem favorito?

Quando a Marvel anunciou a volta do Conan, eu fui o responsável pela arte da peça promocional. E fiquei surpreso com a quantidade de colegas que me procuraram querendo saber se eu ia desenhar a série. Todo mundo parecia ser fã do personagem! Descobri que não era só eu que tinha essa

admiração por ele.

Infelizmente, não fui eu quem desenhou a revista solo do Conan, mas tive a chance de desenhá-lo em Savage Avengers, que acabou sendo uma verdadeira celebração.

Reuniu não só o Conan, mas vários outros personagens icônicos da Marvel que marcaram a minha trajetória. Foi o melhor presente de despedida que eles poderiam ter me dado — e uma forma perfeita de encerrar esse ciclo com alegria e orgulho.



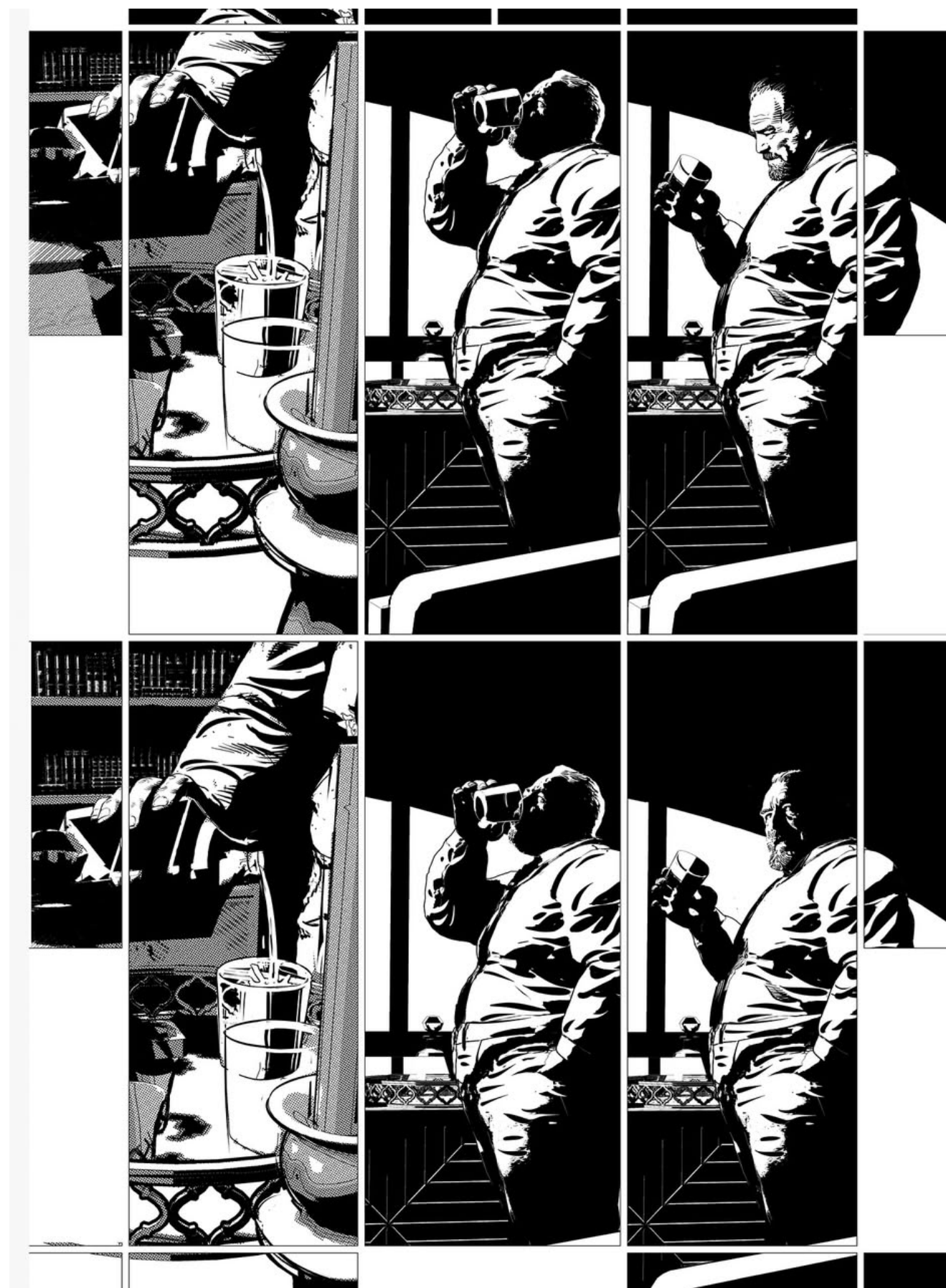


46a



46b







49a



49b

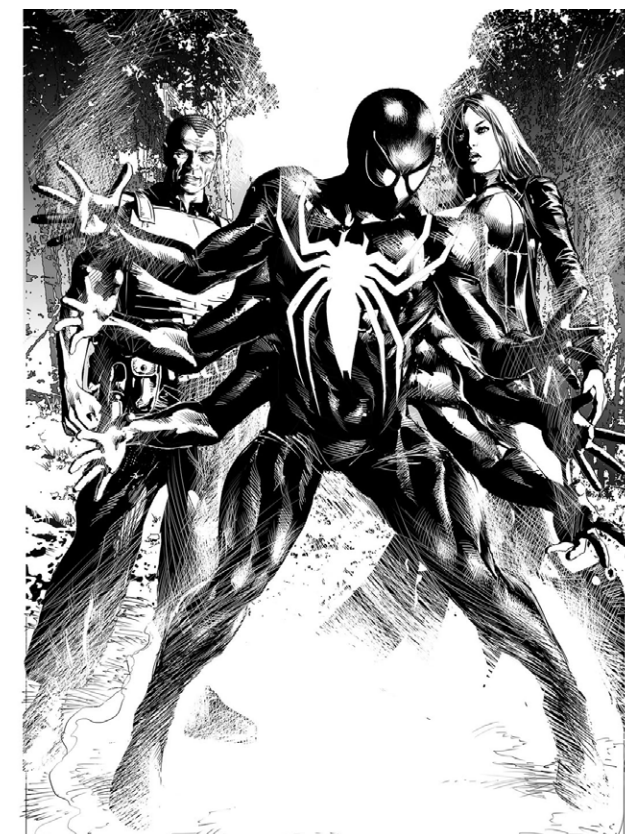


O mais recente trabalho de Mike Deodato, "Ultimate Oz Universe", com prefácio de Elton John

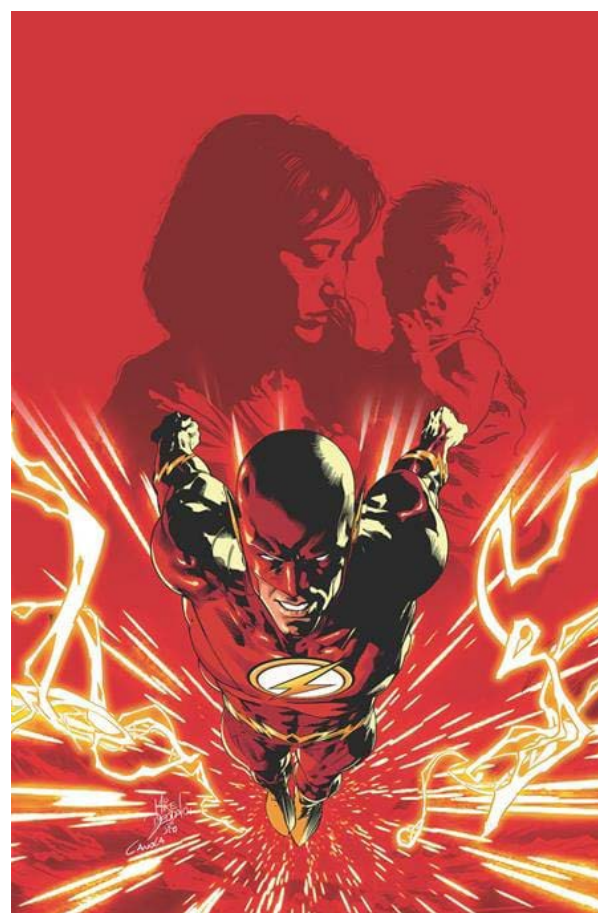
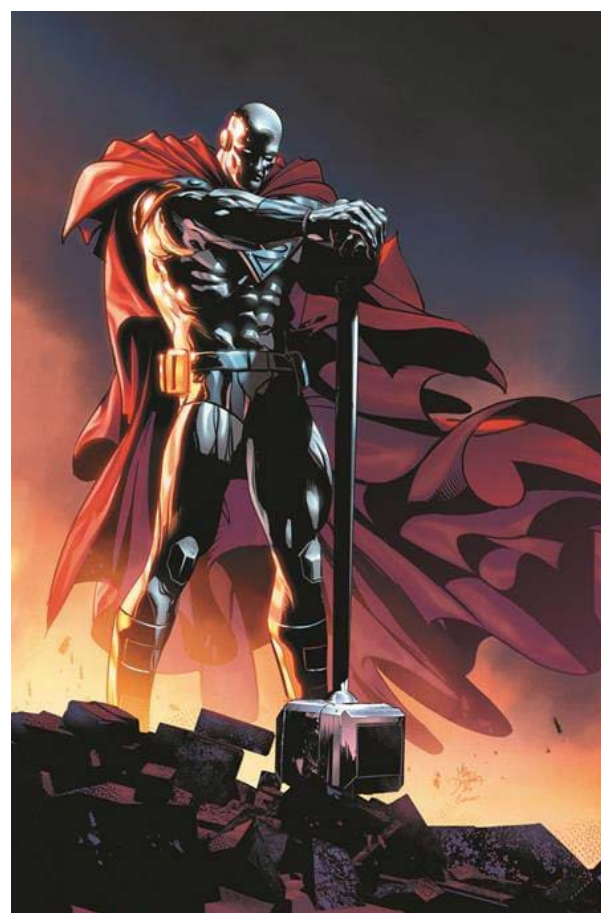




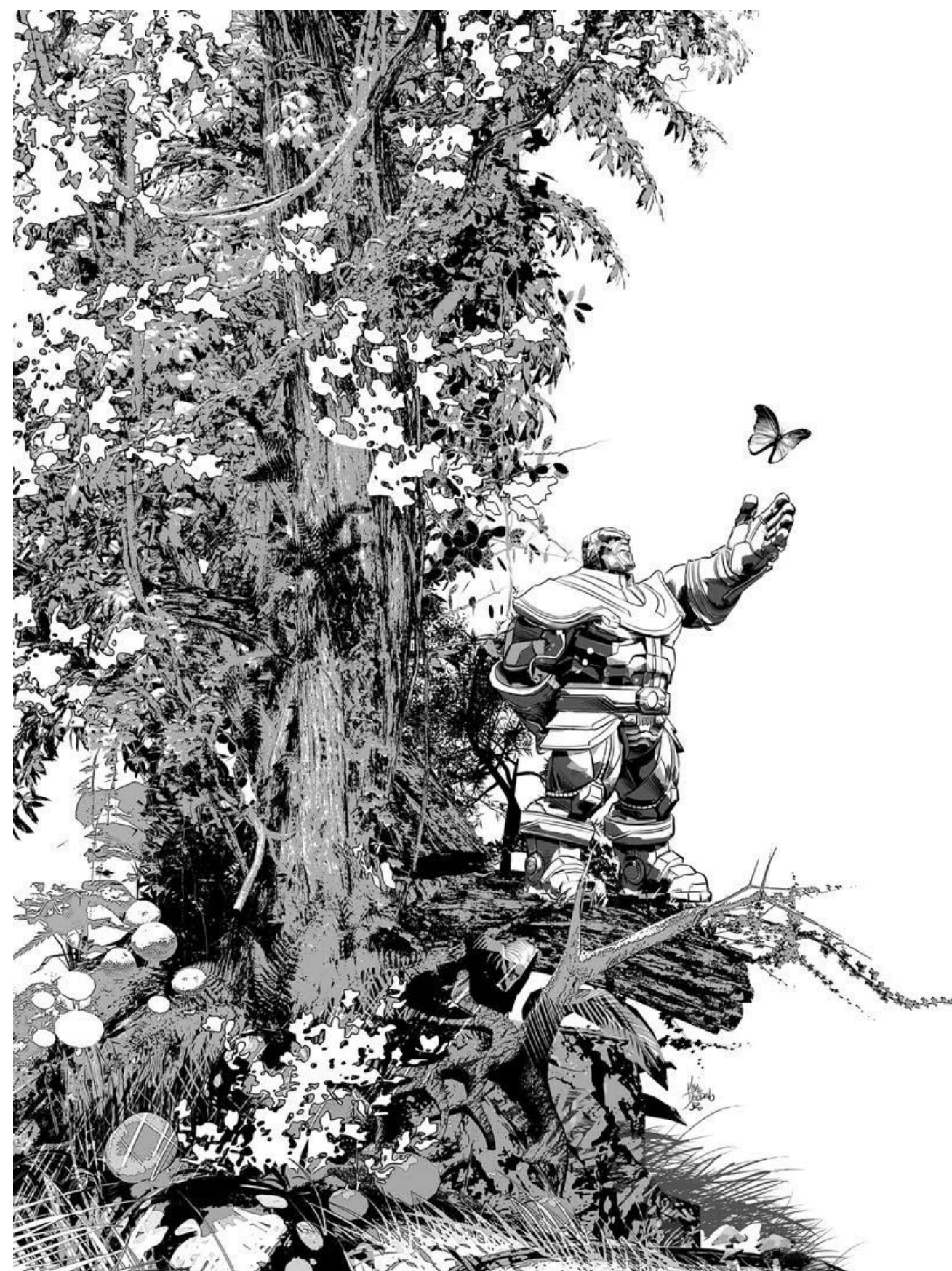
51a



51b



52a



52b



53a



53b



54a



54b

Espaço Aberto

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



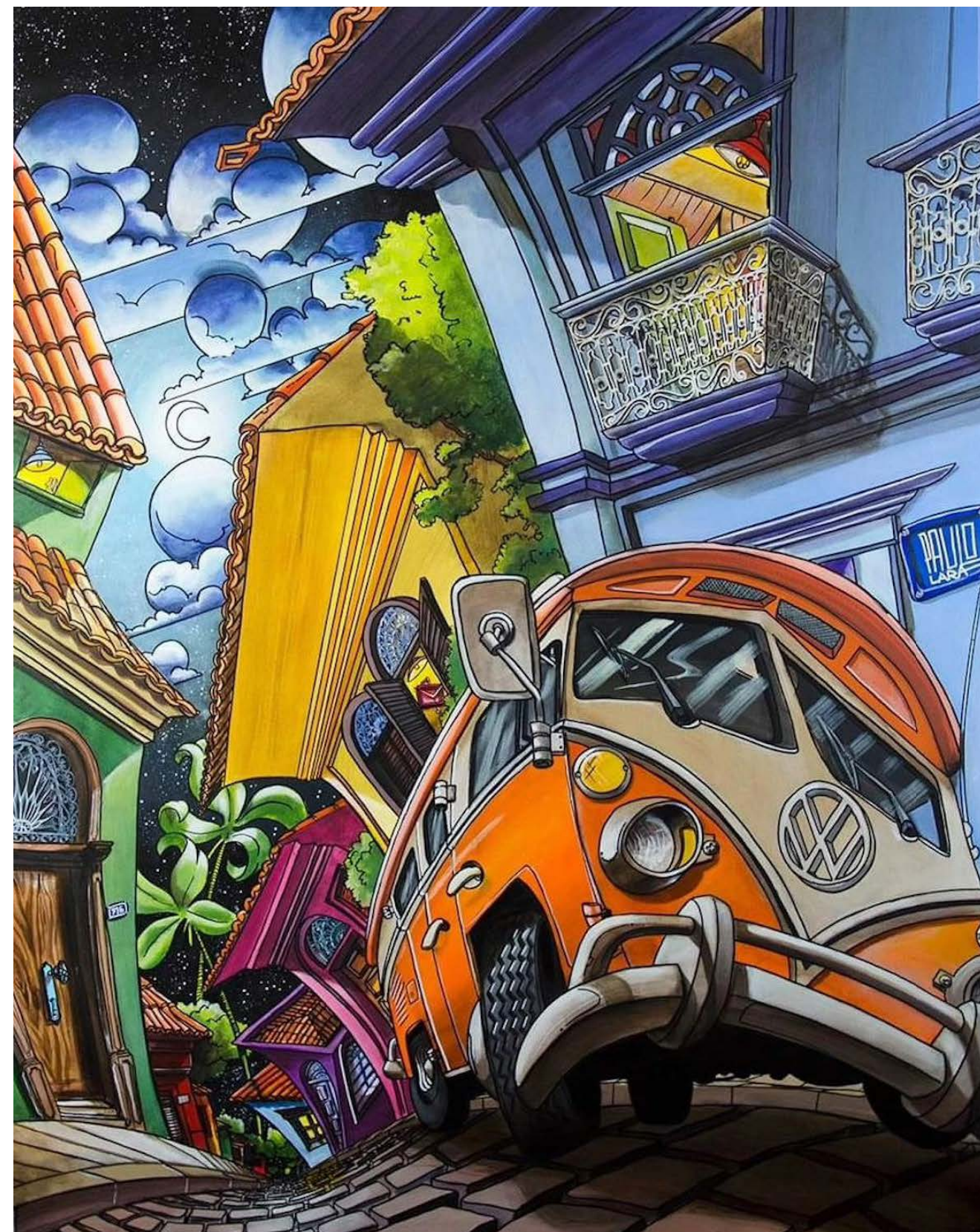
Paulo Lara

Itú / SP

paulolaraitu@gmail.com

instagram: @paulolara.art

55a



55b



56a



56b

Espaço Aberto

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



Margarete Rodrigues

Fátima / Portugal
meggy.maa@gmail.com

57a

57b



58a



58b

Espaço Aberto

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



Susy RabiscArt

Recife / PE

susyrabiscart@gmail.com

instagram: @susy_rabiscart

59a



59b



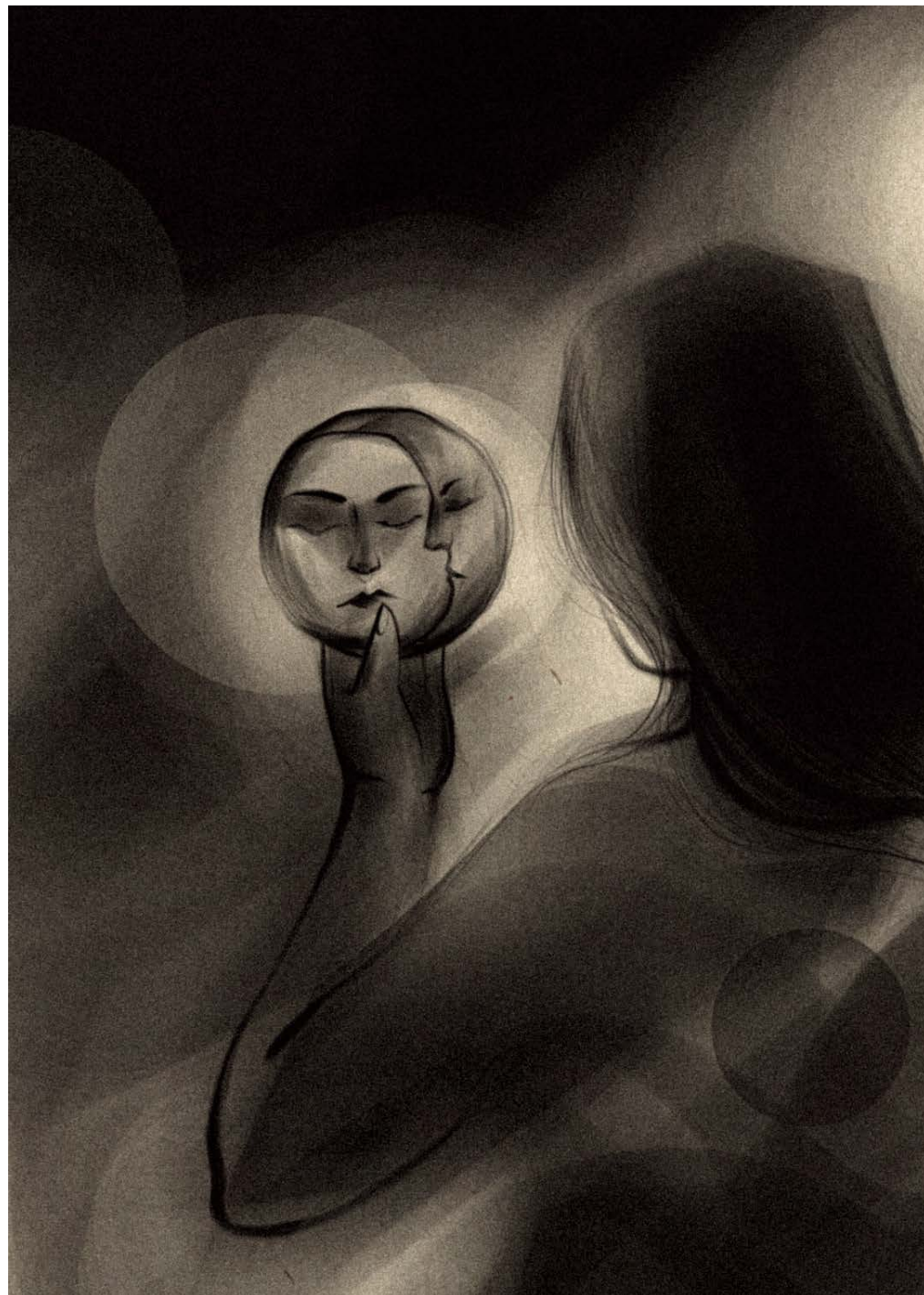
50a



60b

Espaço Aberto

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



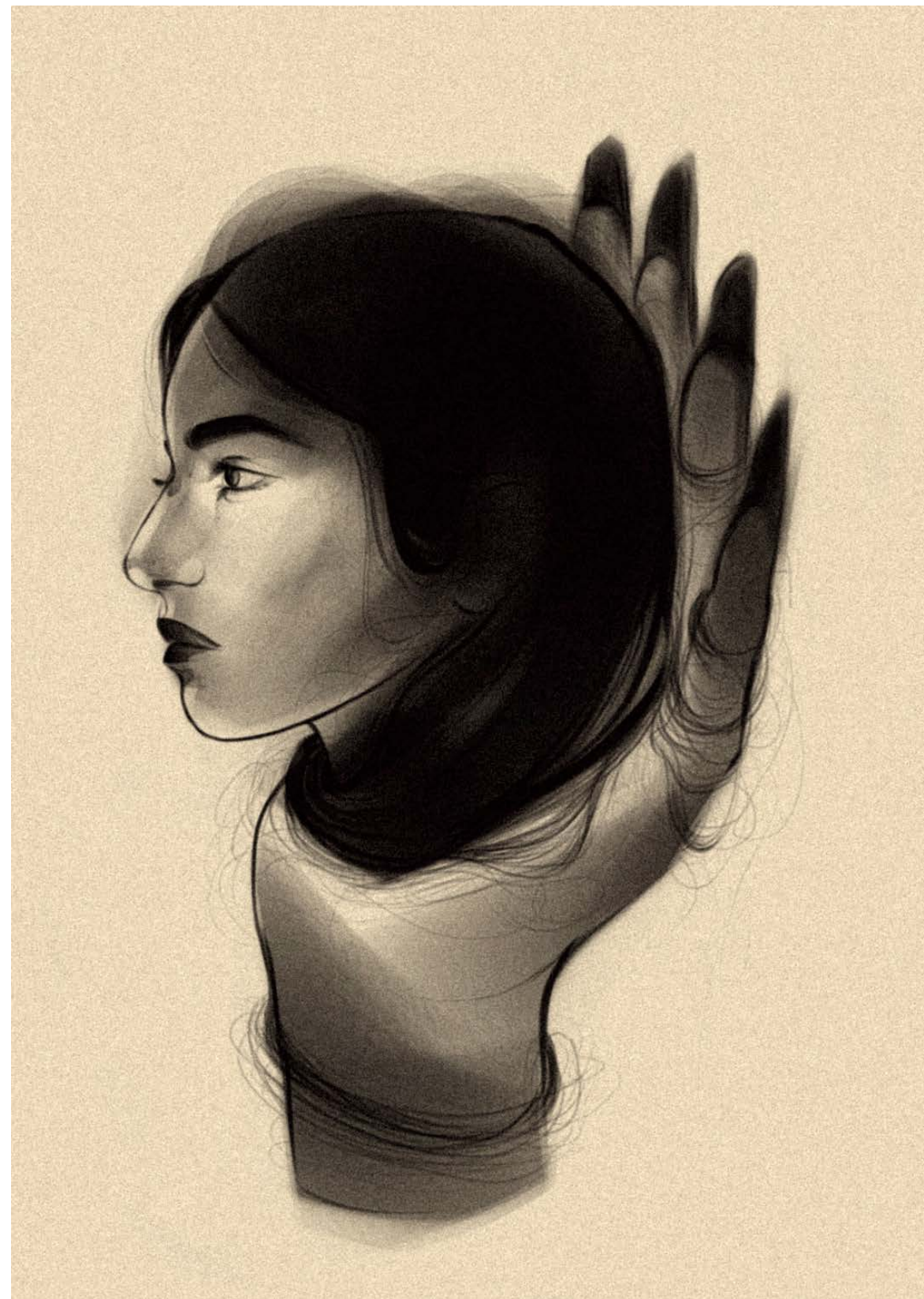
Bárbara Brava

São José do Rio Preto / SP

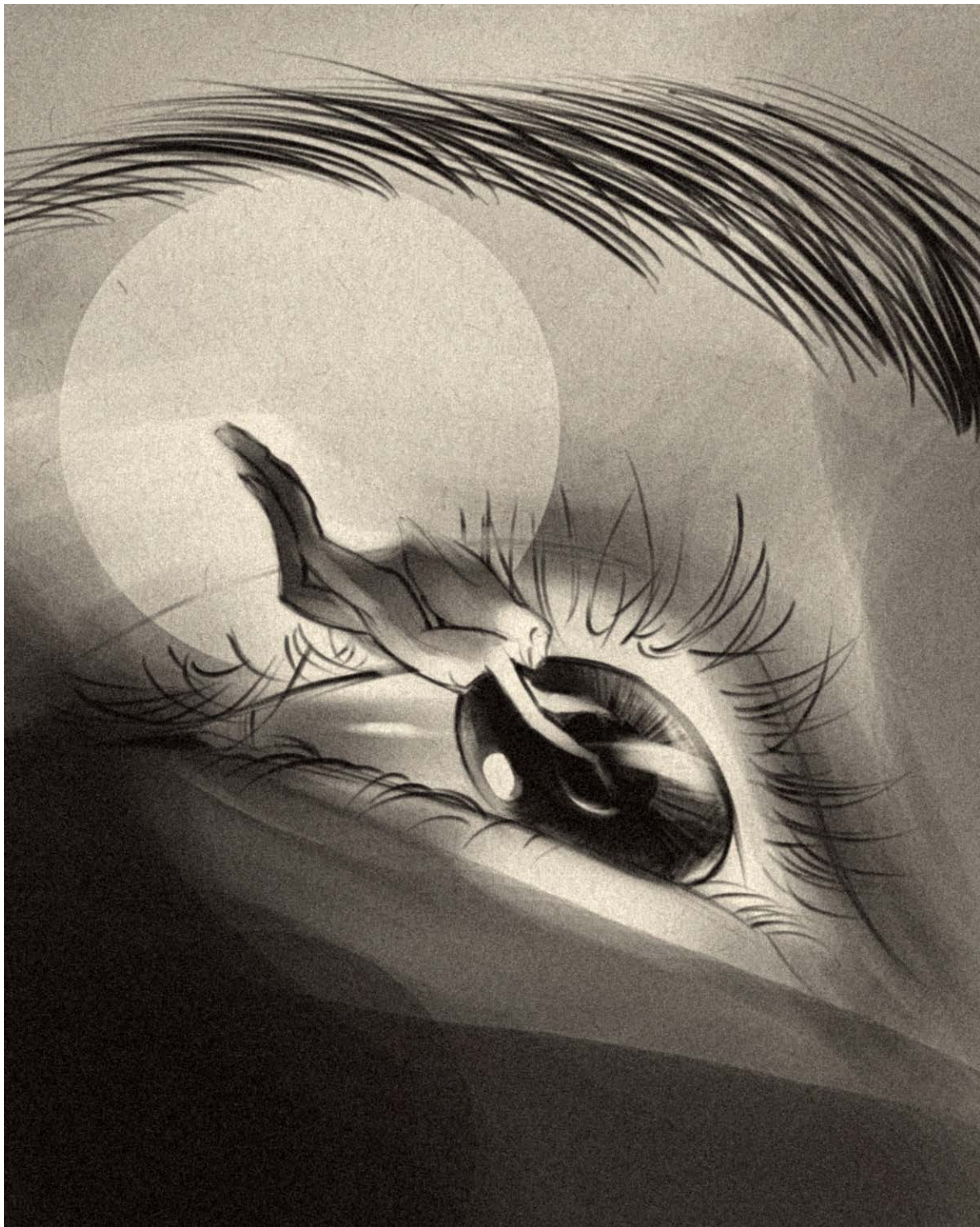
barbarabrava.ilustra@gmail.com

<https://barbarabrava.myportfolio.com>

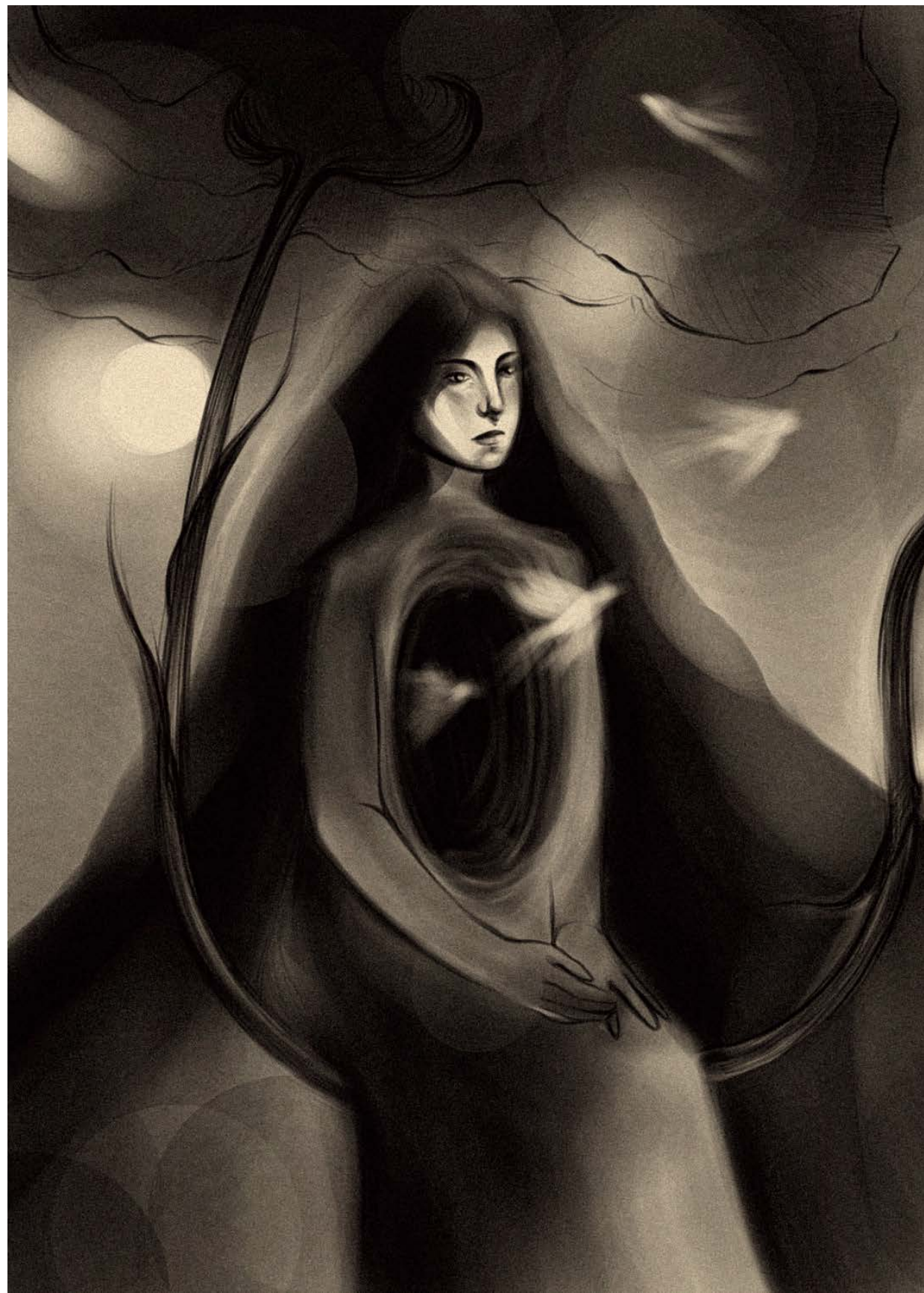
61a



61b



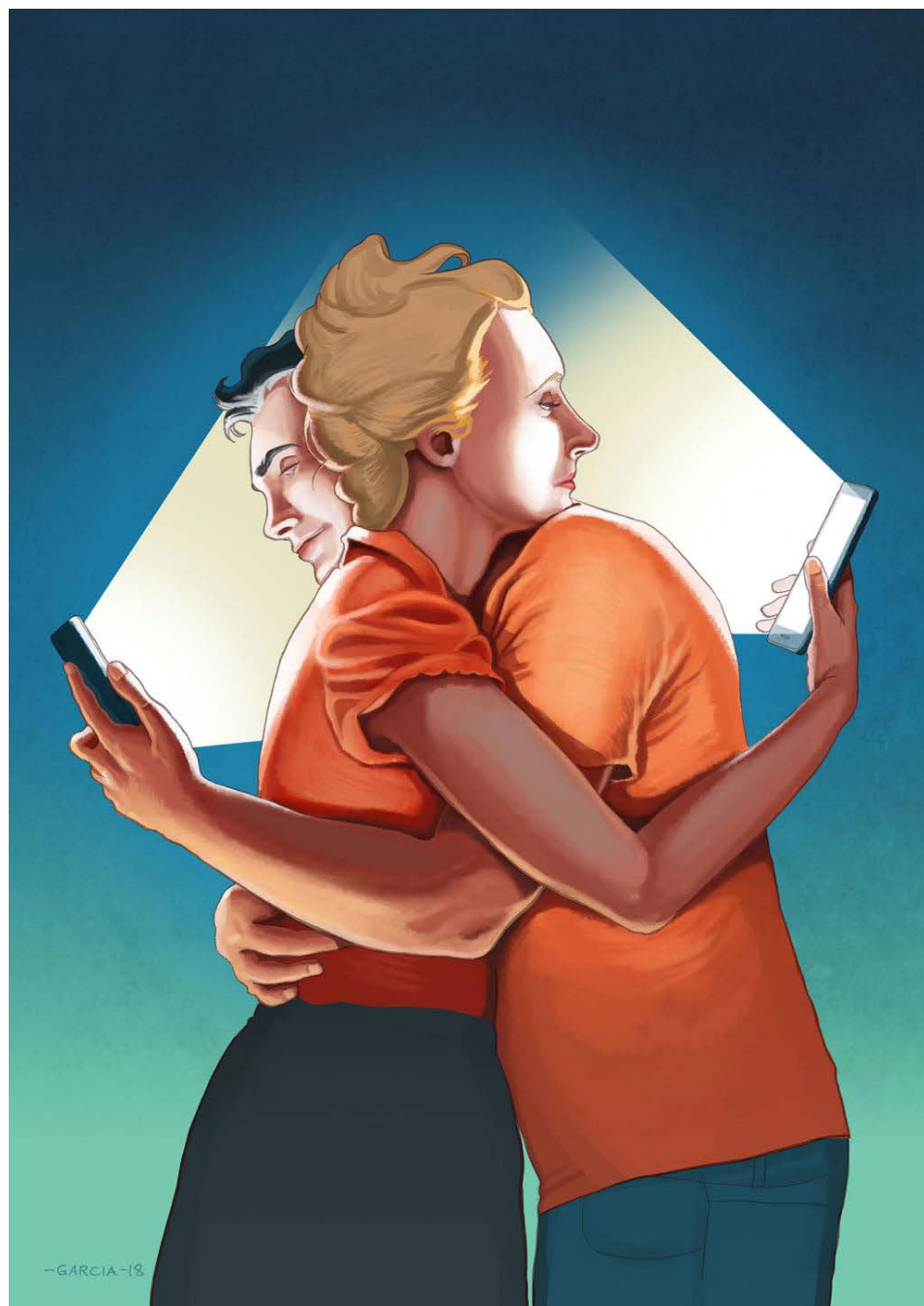
62a



62b

Espaço Aberto

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



Daniel Garcia

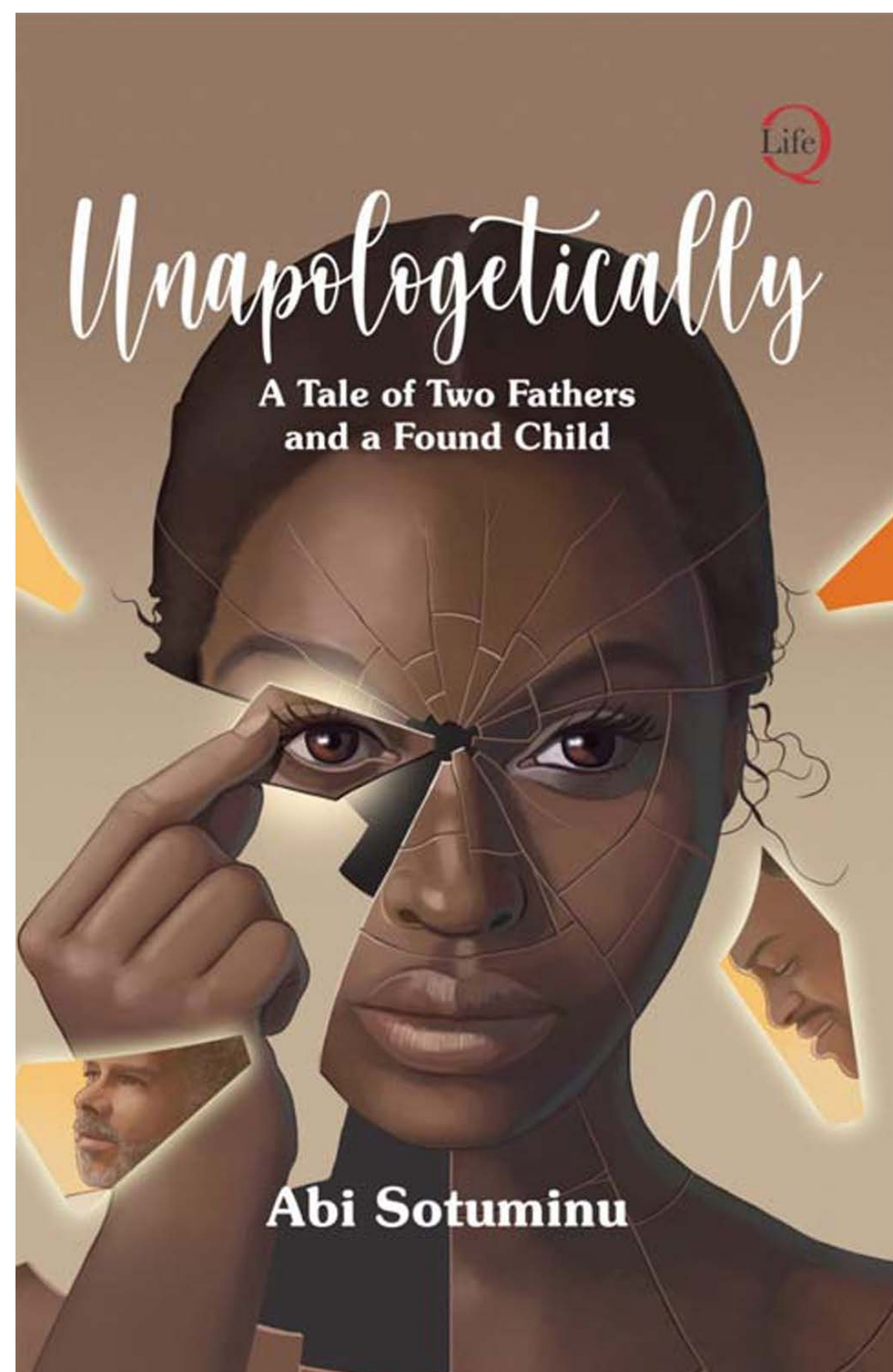
danielgarcia@gmail.com

<https://www.danielgarciaart.com>

63a



63b





Espaço Aberto

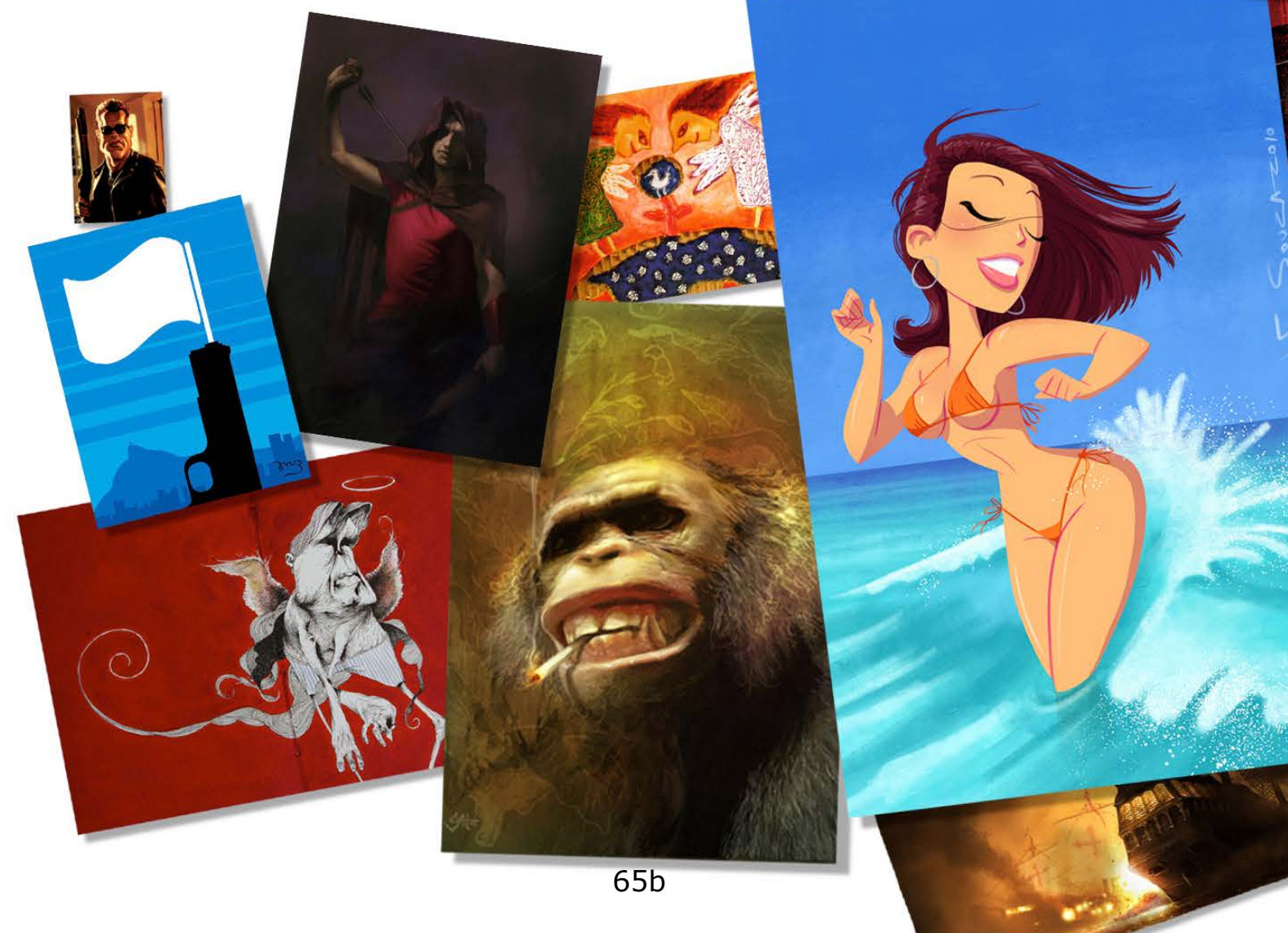
Como participar

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.



ESCULTURAS GIGANTES



Jaume Plensa é um renomado escultor espanhol natural de Barcelona, conhecido por suas esculturas públicas de grandes dimensões que refletem a natureza humana, explorando temas sobre a



introspecção, espiritualidade e diversidade. Utilizando diversos materiais, a presença de suas esculturas sempre causa impacto:

<https://jaumeplensa.com>

ESCULTURAS NA PONTA DO LÁPIS



O artista bósnio **Jasenko Đorđević** faz esculturas na ponta de um lápis. Ok, não é um trabalho exatamente original, outros artistas já fizeram o mesmo, mas o que chama a atenção é o grau de detalhes que ele consegue.

Para conseguir isso Jasenko utiliza como ferramenta um microscópio, em um processo que leva entre 5 a 10 horas para terminar:

instagram: @toldart

CHOCOLATES DE LUXO PINTADOS



A chef russa especialista em chocolate **Valeria Sorokina** fundou a empresa **VHV Fine Art Chocolate** com a finalidade de produzir chocolates não apenas com os melhores produtos, mas também delicadamente pintados à mão um a um, transformando cada barra em verdadeiras obras de arte de luxo únicas, simulando antigas cerâmicas pintadas.

Um luxo para a boca e para os olhos:

instagram: @vhv.artchocola



ANIMAÇÕES HIPNÓTICAS

O artista japonês **Yohei Kisanuk** produz em Kyoto uma série de vídeos com animações muito interessantes e quase hipnóticas, desenhando diretamente em um disco em movimento e criando na hora movimentos e efeitos, sempre embalados ao som de kalimba, que ele também toca.

O nome da sua página no instagram (Limbatrip) já dá uma dica do que se espera:

instagram: @limbatrip



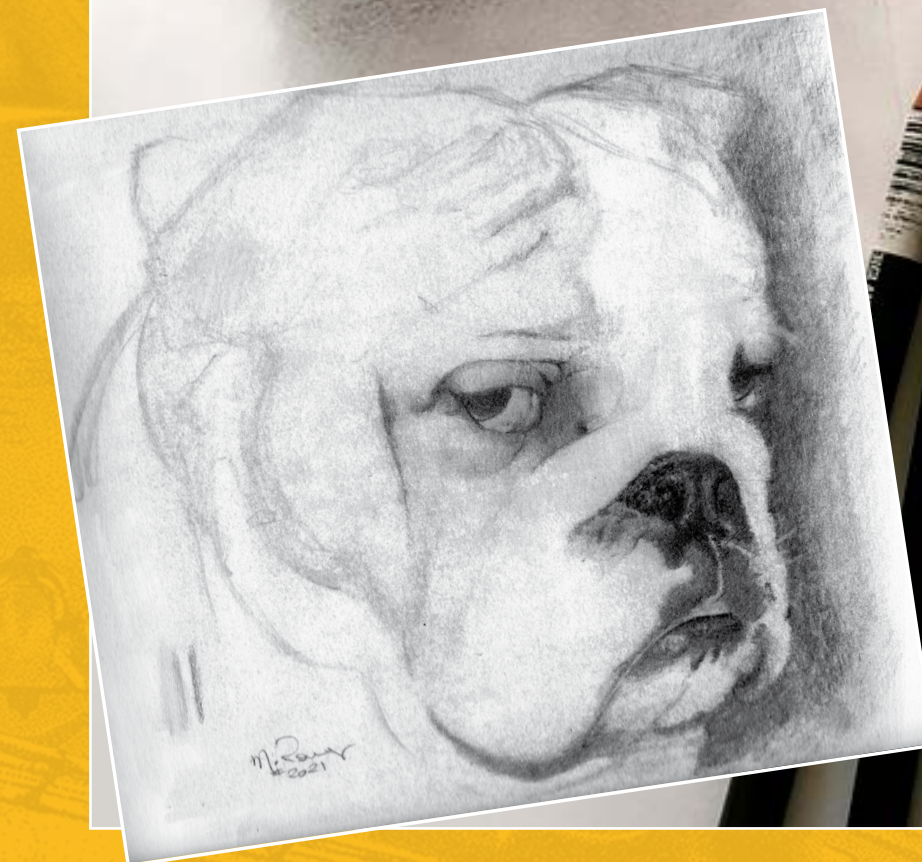
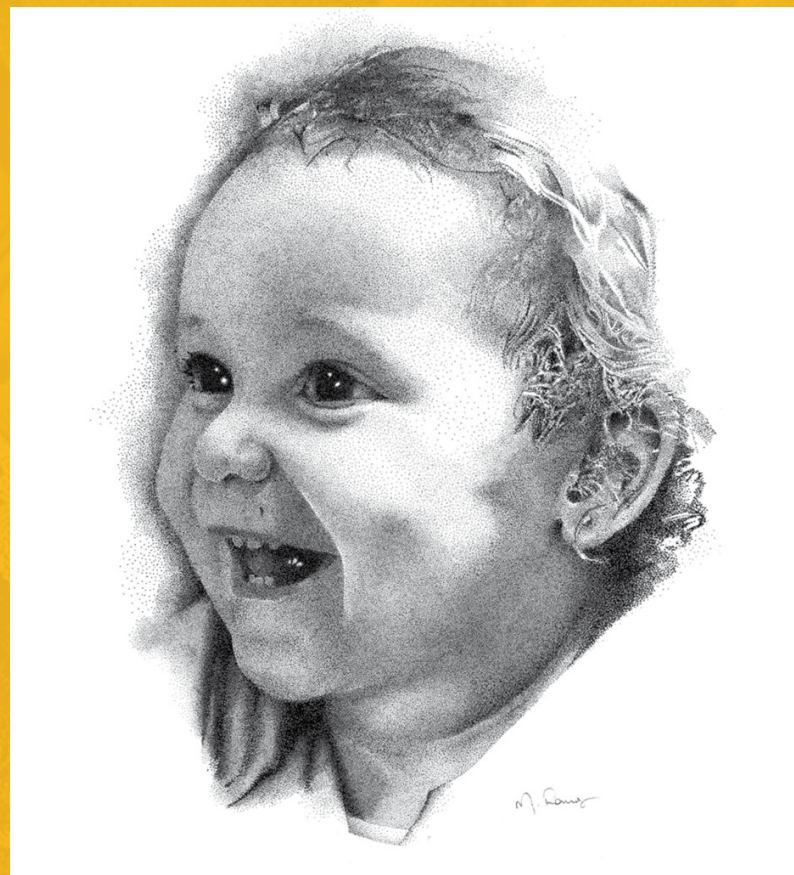
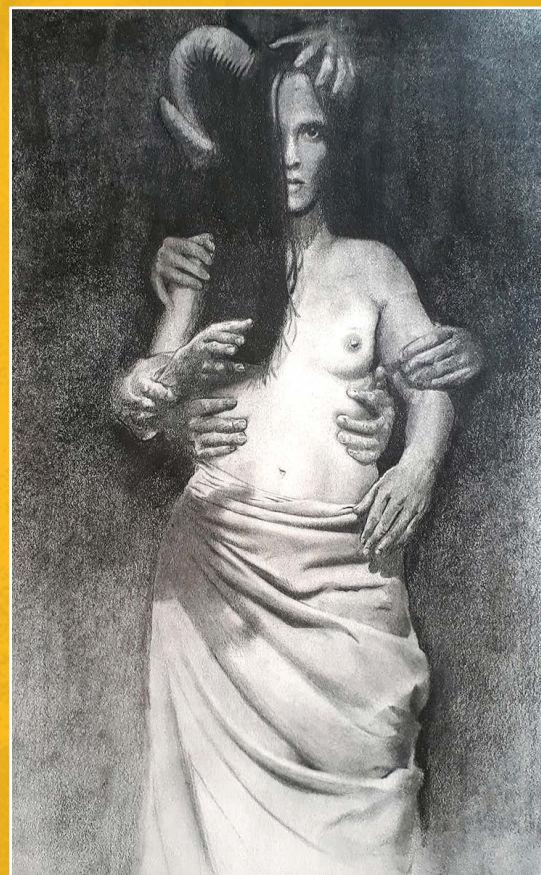
D *Aulas particulares on line de* **ESENHO ARTÍSTICO**

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**

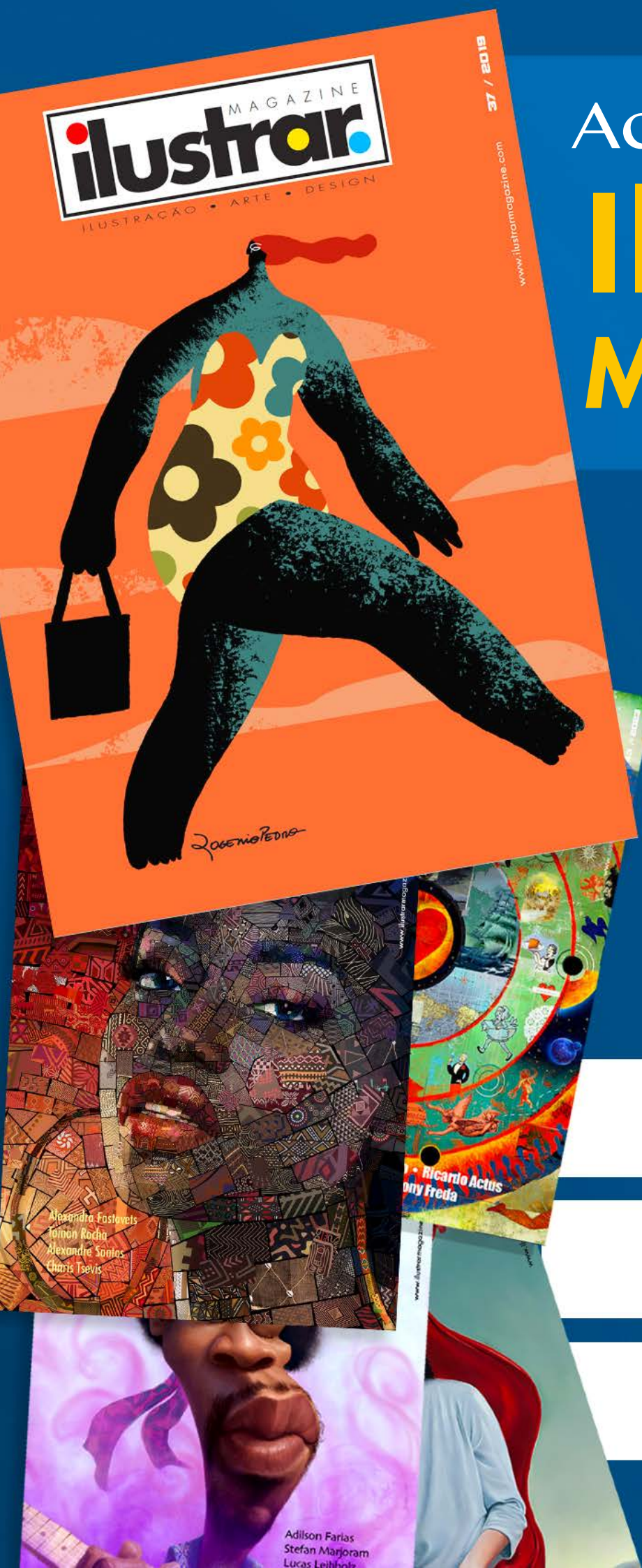
- **PIX**

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