



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA – UNICEUB
FACULDADE DE TECNOLOGIA E CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS – FATECS

PEDRO HENRIQUE DE SOUSA SILVA

REVISTA SKETCH: ILUSTRAÇÃO EM BRASÍLIA

Brasília

2014

PEDRO HENRIQUE DE SOUSA SILVA

REVISTA SKETCH: ILUSTRAÇÃO EM BRASÍLIA

Monografia apresentada à Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas - FATECS, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Publicidade e Propaganda no Centro Universitário de Brasília – UniCEUB, sob orientação do Prof. André Ramos, M.Sc.

Brasília

2014

PEDRO HENRIQUE DE SOUSA SILVA

REVISTA SKETCH: ILUSTRAÇÃO EM BRASÍLIA

Monografia apresentada à Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas - FATECS, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Publicidade e Propaganda no Centro Universitário de Brasília – UniCEUB, sob orientação do Prof. André Ramos, M.Sc.

Brasília, 10 de junho de 2014

Banca Examinadora

André Ramos, M.Sc.
Orientador

Bruno Nalon, M.Sc.
Examinador

Dra. Joana d’Arc Bicalho Félix
Examinadora

Brasília
2014

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus, por me permitir e dar forças para realizar todos os meus projetos.

Agradeço à minha família e amigos por sempre estarem ao meu lado para me apoiar e sustentar nos momentos mais importantes.

Por fim, agradeço também, ao professor André Ramos, que além de um grande orientador, professor e parceiro de projetos, é um grande amigo.

RESUMO

Este trabalho trata da criação e produção de uma revista sobre os ilustradores de Brasília – Revista Sketch. Na parte teórica, são observados alguns dos principais elementos que compõem o processo de produção gráfica, entre eles: tipografia, cor, forma e grid. São abordados também, o conceito de ilustração, seus tipos e técnicas, percebendo em quais situações são melhores empregadas.

Na parte do produto, são colocados em prática os conceitos pesquisados no referencial teórico, realizando, assim a criação do projeto gráfico. Como conteúdo, a revista traz ilustrações dos artistas convidados, além de suas opiniões sobre o atual cenário da ilustração em Brasília. Traz também uma entrevista com Tiago Palma, dono do estúdio Bananazoo Design, que conta um pouco das suas experiências e conhecimentos na área da ilustração.

O desenvolvimento desse trabalho possibilitou o contato com vários estilos e técnicas novas de ilustração e por meio do contato com ilustradores, além de permitir o exercício da diagramação, da paginação e do fechamento do arquivo para impressão.

Esse projeto foi feito com o intuito de, futuramente, ser encaminhado para concursos abertos em editais públicos que possibilitem, por meio de financiamento cultural, a produção em larga escala e, eventualmente, a produção periódica da revista.

Palavras-chave: Ilustração. Revista. Design Gráfico. Produção Gráfica.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – Fontes com e sem serifa.....	14
Figura 02 – Fonte manuscrita	14
Figura 03 – Fonte decorativa	15
Figura 04 – Disco cromático CMYK	17
Figura 05 – Disco cromático RGB.....	17

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	08
1.1 - Tema	08
1.2 - Objetivos	08
1.2.1 - Geral	08
1.2.2 - Específicos	08
1.3 - Importância / Justificativa	08
2. METODOLOGIA	10
3. REFERENCIAL TEÓRICO	11
3.1 - Ilustração	11
3.2 - Projeto Gráfico	13
3.2.1 - Grid	13
3.2.2 - Tipografia	13
3.2.3 - Cor	15
3.2.4 - Forma	17
4. APRESENTAÇÃO DO PRODUTO	19
5. CRONOGRAMA	27
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	28
REFERÊNCIAS	29

INTRODUÇÃO

A ilustração é um recurso cada dia mais utilizado nos diferentes ramos da produção gráfica, desde a produção editorial, com livros e revistas, até a publicidade. Além disso, está presente, também, nas artes urbanas, tatuagens e vários outros movimentos artísticos.

Em Brasília, esta é uma área que está em crescimento, gente talentosa vem conquistando o mercado, inclusive fora daqui, novos projetos vêm surgindo, assim como casas de ilustração, coletivos, estúdios e cursos.

Esse trabalho de conclusão de curso traz um pouco desse cenário em forma de uma revista especialmente feita para mostrar o trabalho de artistas da capital, junto com entrevistas e portfólios.

1.1 Tema

Revista Sketch: ilustração em Brasília

1.2 Objetivos

1.2.1 Geral:

Criar uma revista que explore o cenário da ilustração em Brasília, trazendo entrevistas, portfólios e dicas de pessoas que estão inseridas neste universo.

1.2.2 Específicos:

- Conhecer ilustradores e artistas de Brasília
- Pesquisar teorias e conceitos que auxiliem na produção da revista
- Elaborar e executar projeto gráfico de uma revista
- Executar a edição de lançamento do projeto

1.3 Importância / justificativa

No Brasil, existem algumas revistas que abordam o tema arte e ilustração, como a Zupi, Computer Arts, Abcdesign, entre outras. Porém, a grande maioria tem uma abrangência nacional ou até mundial, o que muitas vezes faz com que o foco

maior fique em cidades maiores, no caso do Brasil, em São Paulo e no Rio de Janeiro. Já em Brasília algumas revistas, como a Nil, tratam de vários assuntos culturais, que vão de música a arquitetura. Sendo assim, faltam publicações com a atenção especial para o cenário da ilustração em Brasília, que engloba grandes artistas urbanos, tatuadores, publicitários e entusiastas. Esse TCC se justifica, portanto, na percepção desta lacuna no mercado e objetiva trazer um pouco desse cenário, e mostrará trabalhos de artistas de Brasília.

2 METODOLOGIA

Os tipos de pesquisa utilizados para desenvolver o trabalho em questão foram a bibliográfica e a documental. Apesar de serem semelhantes, há uma pequena diferença entre elas. De acordo com Gil (2009), a pesquisa bibliográfica é feita com base em material já elaborado, por exemplo, livros e artigos científicos e tem como principal vantagem a facilidade de encontrar os mais variados assuntos sem a necessidade de pesquisá-los diretamente em sua fonte. Enquanto isso, a documental se utiliza de materiais que ainda não receberam um tratamento analítico, como fotografias e revistas.

Além disso, esta revista foi desenvolvida com uso da metodologia de projetos em design, com definição de partidos projetuais e geração de alternativas. Essa opção se mostra adequada para o caso em questão, uma vez que implica na definição de linhas de projeto que são repetidamente submetidas a verificações e, eventualmente, a revisões conceituais.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 Ilustração

Segundo Cesar (2006) o desenho existe desde a pré-história, quando os homens ainda se manifestavam por meio dele. As paredes das cavernas eram repletas de ilustrações que tinham como objetivo, evocar questões místicas, espirituais, emoções e vontades. Com o passar do tempo e o surgimento de novas tecnologias, a ilustração perdeu um pouco de sua força, principalmente no cenário comercial, se comparado com as décadas de 60, 70 e 80, onde ela era a principal forma de retratar algo por imagens e até complementar um texto publicitário para facilitar a interpretação e absorção da mensagem. Porém, ainda hoje ela é muito utilizada e valorizada, e existem pessoas que se dedicam aos mais variados tipos e técnicas de ilustração.

Entre os tipos de ilustração mais conhecidos, Cesar (2006) destaca os seguintes:

Ilustração técnica, que é extremamente objetiva, não dá margens para várias interpretações e o ilustrador não utiliza de sua visão pessoal ao desenhá-la. É muito utilizada em peças históricas, arquitetura, máquinas e espécies de animais;

Ilustração editorial, que é a ilustração para revistas, jornais e livros. Geralmente serve de complemento para um texto com o objetivo de facilitar a interpretação da mensagem;

Caricaturas, que são desenhos que realçam certas características de uma pessoa de forma humorística e crítica. É muito usada na imprensa e com personalidades;

Ilustração de moda, que é utilizada por estilistas na primeira etapa da criação de suas roupas, e para apresentar suas criações antes que sejam confeccionadas;

E a **História em quadrinhos**, que são os desenhos quadro-a-quadro que fazem com que uma simples história seja lida e interpretada de uma maneira mais dinâmica, como se o leitor estivesse vendo um filme . Exige um grande sentido de interpretação para que as expressões, movimentos, sombras e luzes, garantam vida no papel.

Uma outra técnica que utiliza a ilustração e vem sido amplamente usada no cenário editorial é a **infografia**, que, segundo Teixeira (2011), consiste em representar uma informação de uma maneira mais visual, ou seja, unir imagens a um texto para passar a informação de maneira mais dinâmica e fácil de entender. Os núcleos de infografia, hoje, empregam muitos designers, publicitários e ilustradores.

Já quanto as técnicas de ilustração, Cesar (2006) cita, entre outros, a **Aerografia**, que consiste em uma caneta que, com ar comprimido, solta jatos de tinta sobre uma superfície, e isolando certas partes com uma máscara é possível conseguir bons efeitos de volume e realidade; **Bico de pena**, que utiliza da pena para conseguir um traço com variações entre fino e grosso. São muito utilizadas em histórias em quadrinhos e caricaturas; **Pastel**, que são lápis que podem ser oleosos ou secos, e dão ao desenho uma textura aveludada; E **óleo**, que talvez seja a técnica mais antiga da história da ilustração, pois desde os séculos passados os pintores fabricavam as suas a partir de pigmentos da natureza. Possui um manuseio muito bom e uma mistura uniforme e suave.

Primeiro temos os lápis de grafite que vão da série H até B, conforme sua dureza, depois as barras de grafite sólido, os fabulosos lápis de cor aquareláveis e profissionais, ou mesmo os escolares, as barrinhas de pastel e giz de cera oleosos ou secos e os lápis-carvão. Depois temos as ótimas tintas permanentes à base de água, ou *inks*, como o nanquim preto ou em cores, aplicados com pincel, bicos de pena ou canetas técnicas para artes à traço. Em seguida temos as tintas transparentes e impermanentes como as aquarelas e ecolines, muito sensíveis à luz e também à base de água. Depois ainda, temos as tintas opacas como os gouaches, também chamados de poster colors. Todos estes são para serem usados sobre papel. Mais além temos os acrílicos para papel ou tela, também opacos e à base de água mas que podem ser também transparentes. Os acrílicos, diferentemente do gouache, por exemplo, se tornam mais permanentes depois de secos pois não reagem mais à água e a luz, formando uma película plástica impermeabilizante parecida com o de uma cola branca comum.

(RAJABALLY, 2014)

3.2 Projeto Gráfico

3.2.1 Grid:

De acordo com Lupton e Phillips (2008) grid é uma rede de linhas, que em geral cortam um plano horizontal e verticalmente com incrementos ritmados, porém um grid também pode ser anguloso ou irregular. No design, são linhas-guia que ajudam o designer a ordenar os elementos entre si. Além de organizar o conteúdo ativo da página (texto e imagens), o grid estrutura os espaços brancos, que deixam de ser meros buracos vazios e passivos e passam a participar do ritmo do conjunto geral.

3.2.2 Tipografia:

A tipografia consiste na criação e impressão de tipos, também conhecidos como fontes, e está presente em toda parte, desde um livro até a embalagem de um produto. É uma ferramenta que os designers e diagramadores utilizam para dar forma a um conteúdo dentro da comunicação impressa e digital, buscando sempre estabelecer uma boa relação entre texto e imagem.

“Elas (as fontes) são um recurso essencial empregado por designers gráficos, assim como vidro, pedra, ferro e inúmeros materiais são utilizados por arquitetos.” (LUPTON, 2006, p. 13)

Embora atualmente o número de fontes seja incontável, Cesar (2006) classifica as seguintes categorias:

Com serifa: Fontes que possuem pequenos traços e prolongamentos no fim de suas hastes. São muito utilizadas em texto corrido, como o de livros, pois ajuda a guiar o olhar do leitor.

Sem serifa: Não possuem os traços no fim de suas hastes, seus desenhos são muito uniforme e praticamente não existe transição de traços grossos e finos.

Figura 1: Fontes com e sem serifa



The image displays two examples of serif fonts. The first example, 'Com Serifa', features the words 'Com' and 'Serifa' in a classic serif typeface. Red circles with arrows point to the small decorative flourishes (serifs) at the top of the letters 'o' and 'S'. The second example, 'Sem serifa', shows the same words in a clean, sans-serif typeface without any decorative flourishes.

Fonte: <http://www.teoriadascotes.com.br/discos-cromaticos.php>

Manuscritas: São fontes que imitam a escrita a mão. Não são recomendadas para grandes textos corridos, pois não garantem uma boa legibilidade.

Figura 2: Fonte manuscrita



The image shows the word 'Manuscrito' written in a highly decorative, cursive script font. The letters are fluid and interconnected, with prominent flourishes and a classic, elegant appearance.

Nome da fonte: Chopin Script

Fonte: <http://juliannacl.d.blogspot.com.br/2009/04/fontes-manuscritas.html>

Decorativas: São bastante fantasiosas, cheias de personalidade e podem garantir uma identidade visual singular na peça gráfica, porém deve ser usados com cuidado para que não haja um desequilíbrio ou dificuldade no entendimento da mensagem que está sendo passada.

Figura 3: Fonte decorativa



Fonte: <http://www.graphicsbeam.com/freebies/free-decorative-fonts/>

3.2.3 Cor:

De acordo com Pedrosa (1995) a cor é uma sensação provocada pela incidência da luz sobre o olho e suas reações e organizações nervosas, não possuindo existência material.

Existe uma grande diferença entre os fenômenos de sensação da cor e a percepção dela. Na sensação, é levado em conta apenas os elementos físicos (luz) e fisiológicos (olho), enquanto na percepção deve ser considerado além desses dois pontos, os fatores psicológicos que alteram as características do que se vê. De acordo com Lupton e Phillips (2008) um tom claro parecerá mais claro contra um fundo escuro do que contra um pálido. Além disso, a percepção da cor pode mudar radicalmente de sentido entre uma cultura e outra, por exemplo, o branco que no ocidente representa pureza e calma, nas culturas orientais é a cor da morte.

Em 1665, Isaac Newton descobriu que um prisma divide a luz em um espectro de cores: vermelho, laranja, amarelo, verde, azul, índigo e violeta. Ele as organizou em torno de um disco, muito semelhante ao que artistas utilizam hoje em dia para descrever a relação entre as cores. (LUPTON; PHILLIPS, 2008, p. 72)

Para Pedrosa (1995), as sensações cromáticas são produzidas por estímulos, estes, divididos em dois grupos: Cor-luz e Cor-pigmento. A cor-luz consiste em uma radiação luminosa visível que tem a luz branca como sua síntese aditiva, ou seja todos os matizes reunidos de forma equilibrada, geram a luz branca, como exemplo, a luz solar.

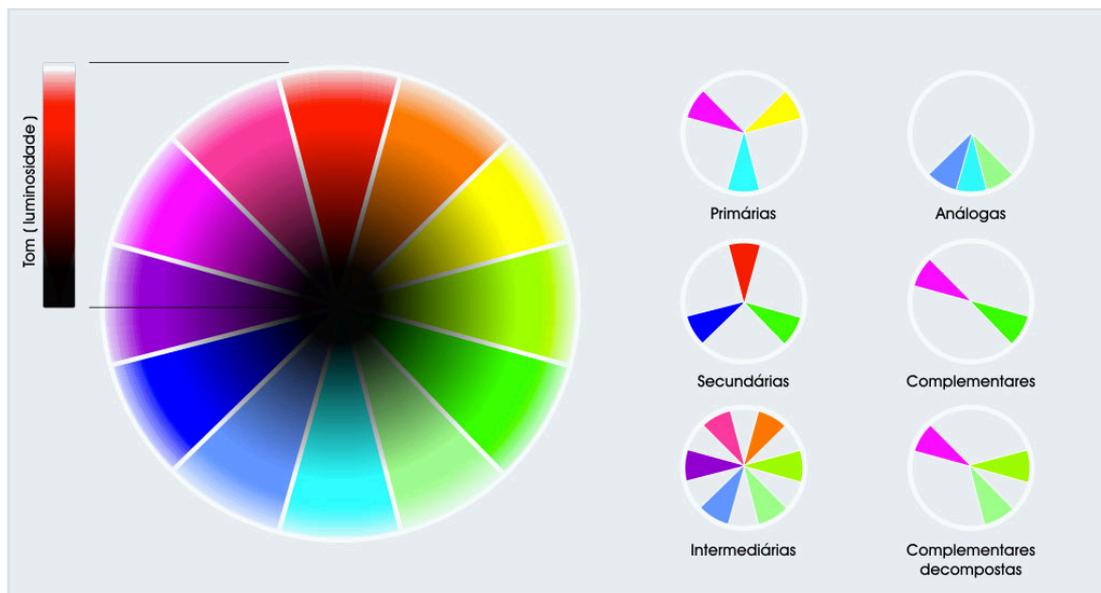
Já a cor-pigmento é uma substância material que absorve, refrata e reflete, conforme a sua natureza, os raios luminosos que se difundem sobre ela. Geralmente são chamadas de cores-pigmento as substâncias corantes que podemos criar, fixar, e observar em determinados objetos, ou seja, as cores químicas. Os sistemas cromáticos formados por essas cores são chamados “subtrativos”, pois, quanto mais cores são misturadas, menos luz é refletida.

De acordo com Lupton e Phillips (2008), métodos de impressão digital e offset utilizam o sistema de cor CMYK (ciano, magenta, amarelo e preto) que é subtrativo e composto por cores-pigmento, pois este é ideal para reproduzir a gama de cores presentes em fotos coloridas.

Já para o desenvolvimento de projetos para telas de computador, televisão e etc., o sistema de cores utilizado é o RGB (vermelho, verde e azul) que é aditivo e composto por cores-luz.

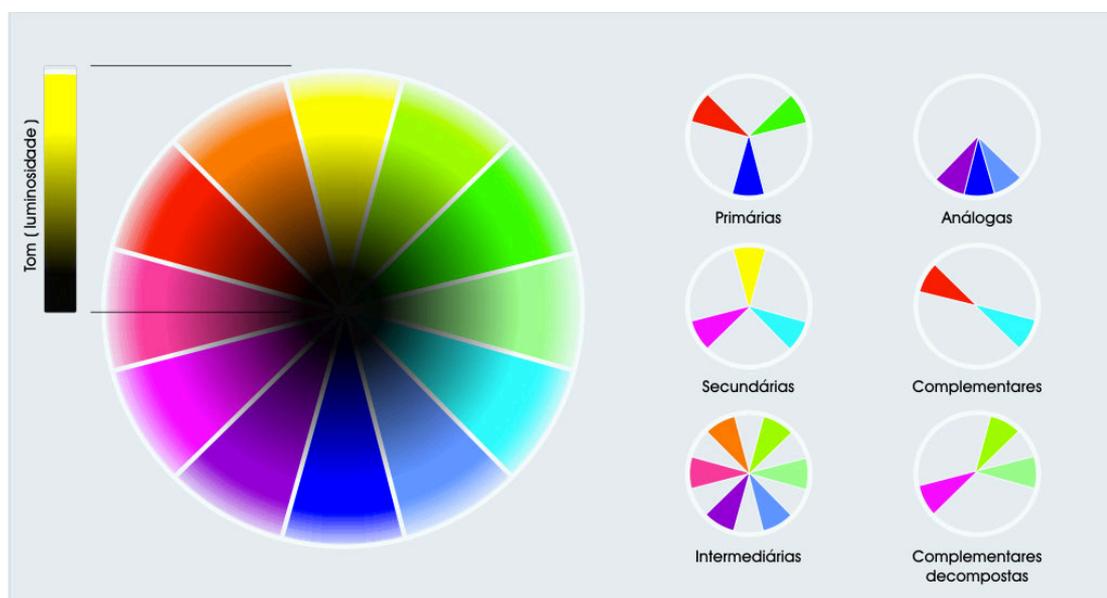
De acordo com Lupton e Phillips (2008), o Disco cromático se divide em algumas categorias de cores. As **primárias** são cores puras que não podem resultar da mistura de outras, e todas as outras cores do disco são criadas a partir delas. As **secundárias** são o resultado da mistura de duas primárias. As **terciárias ou intermediárias** são criadas a partir da mistura de uma cor primária e uma secundária. Cores **complementares** são duas cores que situam-se em lados opostos do disco. E cores **análogas** são duas ou mais cores que situam-se lado a lado no disco cromático.

Figura 4: Disco cromático CMYK



Fonte: <http://www.teoriadascors.com.br/discos-cromaticos.php>

Figura 5: Disco cromático RGB



Fonte: <http://www.teoriadascors.com.br/discos-cromaticos.php>

3.2.4 Forma:

De acordo com Gomes Filho (2004), a forma é aquilo que nos informa sobre a natureza da aparência externa de um objeto, ou seja, tudo que nós vemos possui forma. Ele ainda define forma como a figura ou imagem visível do conteúdo.

Diferenças no campo visual são o que criam a percepção de uma forma, e essa diferença é resultado de variações dos estímulos visuais dos elementos que configuram um objeto ou coisa, em função dos seus contrastes.

A percepção da forma é o resultado de uma interação entre o objeto físico e o meio de luz agindo com transmissor de informação, e as condições e as imagens que prevalecem no sistema nervoso do observador, que é, em parte, determinada pela própria experiência visual. (GOMES FILHO, 2004, p. 41)

Gomes Filho (2004) conceitua, entre outros, os seguintes elementos da forma:

Ponto: é a unidade mais simples da comunicação visual e o arredondamento é a sua formulação mais coerente da natureza. Possui grande força de atração visual sobre o olho, seja ele natural, ou produzido pelo homem. Qualquer elemento que funcione como forte centro de atração visual em uma composição ou objeto, é considerado um ponto.

Linha: é uma sucessão de pontos. Tem a função de conformar, contornar e delimitar objetos e coisas em geral.

Plano: é uma sucessão de linhas e pode ser entendido de várias formas. Na geometria, um plano tem apenas duas dimensões: comprimento e largura. Porém no espaço é necessário que se considere também a espessura, para que ele exista como algo material, assim considera-se então que formas em que comprimento e largura forem fortemente predominantes sobre a espessura, (como, por exemplo: portas, folhas de papel ou cortinas) poderão ser consideradas como um plano. Outro conceito muito conhecido e usual é o plano como superfície, como fachadas de prédios, paredes, pisos e estradas.

4 APRESENTAÇÃO DO PRODUTO

A revista Sketch foi produzida com o objetivo de divulgar o trabalho de ilustradores, suas ideias e informações relacionadas ao universo de produção da ilustração. O processo de produção contou, inicialmente, com a criação de um projeto gráfico e da definição de linha editorial básica. Em seguida, foram feitos contatos com ilustradores para obtenção de trabalhos de ilustração e para realização de entrevista. Após realizar entrevista com um dos ilustradores e os outros mandarem seus trabalhos, portfólios e informações, a revista foi diagramada com base no projeto gráfico criado anteriormente. A revista foi finalizada e partiu-se para o processo de impressão.

- O nome “Sketch”, que em português significa esboço ou desenho rápido, remete aos desenhos ilustrações que são o tema desta revista.

- A revista foi estruturada em formato 215 x 205 mm, pois além de fugir dos padrões mais tradicionais e facilitar o encaixe das ilustrações, se trata de um formato econômico para o corte de papel.

- Foram montadas 40 páginas, divididas nas editorias (seções) editorial, expediente, sumário, entrevista, portfólio e galeria.

- O grid estabelecido para o texto da revista foi baseado em 3 colunas, com o objetivo de tornar a leitura do conteúdo mais dinâmica. A maioria das fotos são sangradas ou ocupam páginas inteiras, as demais interagem com os blocos de texto.

- A paleta cromática utilizada é composta de uma grande variedade de cores, que geralmente interagem com as cores das ilustrações expostas. O objetivo é que não haja um contraste entre as ilustrações e as cores utilizadas no projeto gráfico, para que toda a atenção se destine ao trabalho dos artistas.

- As tipografias definidas para a revista foram divididas em 3 funções: Título, enunciado da entrevista, e texto corrido. Para os títulos foi utilizada a fonte CUBANO, que é do tipo sem serifa e tem formas mais neutras, para não chamar mais atenção do que o próprio conteúdo da revista. Para os enunciados da entrevista e para o texto corrido, foram usadas fontes da família HELVETICA, em suas variações *Bold Oblique* e *Light*, respectivamente. A escolha dessa família de fontes tem como objetivo facilitar a leitura do conteúdo.

- As formas usadas na definição de grid, elementos complementares, foram baseados em formas irregulares, que lembra um feito à mão e sem muito cuidado e remetem a um rascunho ou um desenho informal e sem compromisso.





Tiago Palma é ilustrador, designer, diretor de arte e músico. É formado em Publicidade e Propaganda pelo CEUB e já trabalha com ilustração desde 2000 quando estava no Z'grub. Começou por influência e apoio do tio, que era ilustrador, gostava muito de quadrinhos, livros e de vez em quando até passava alguns trabalhos de ilustração para ele fazer. Tiago passou por algumas agências de publicidade como arte-finalista e diretor de arte e já fez algumas ilustrações como freela, tanto dentro quanto fora das agências. Quando era criança achava que não teria futuro na ilustração, pois seu irmão mais velho desenhava melhor, mas hoje já fez ilustrações para revistas, jornais, storyboards para campanhas publicitárias e até histórias em quadrinhos. Atualmente é dono do seu próprio estúdio de ilustração e design, o Bananazoo Design. Em uma conversa descontraída e divertida com a Revista Sketch, Tiago contou um pouco das suas experiências e sua visão sobre o caminho da ilustração em Brasília. Acompanhe a entrevista.



Para começar, o que você acha do cenário da ilustração em Brasília, atualmente?
 Está bem interessante, tem muito ilustrador bom e cada dia aparece gente nova fazendo coisas diferentes. Podemos ver vários projetos vendidos para a gente dos quadrinhos, coletivos e até cascas para artefatos e ilustrações, como o Espaço Laje e o Sindicato. Já do ponto de vista comercial tem bastante espaço dentro da publicidade, devido ao grande número de agências, empresas de iniciativa privada e pública. Acho que o que falta é um pouco de espaço na área editorial, na produção de livros e revistas, o que atualmente está bastante concentrado entre São Paulo e Rio.

Os clientes costumam entender todo o trabalho envolvido em um processo de criação de uma ilustração? Eles valorizam isso?
 Eu percebo, que os clientes têm bastante medo de errar e tentar um formato diferente para a sua comunicação, eles têm uma dificuldade em confiar e investir o seu dinheiro nisso, pois às vezes acham que não está havendo resultado, quando na verdade, a construção de um conceito ou associação de uma imagem leva algum tempo e requer paciência, não é em algumas semanas que você vai conseguir criar uma identidade, fazer uma campanha fantástica e de repente se tornar a próxima Nike no mundo dos negócios.



Como funciona o processo criativo das suas ilustrações?
 Isso depende muito, primeiramente do cliente e da demanda, pois 90% das vezes, o prazo que eu gostaria de ter não é o prazo que o cliente dispõe, e isso faz com que eu tenha que me adaptar à necessidade dele. Em geral, eu primeiramente faço um briefing para entender o que eles esperam do trabalho e aí eu passo para a criação. Começo com um esboço com algumas opções em cima da ideia inicial e mando para o cliente aprovar. Assim que o trabalho volta, faço as devidas alterações, faço o layout e mando novamente. Quando essa parte volta aprovada, faço a cor, finalizo e mando.

Tem algum tipo de cliente que você prefere trabalhar? E o que você menos gosta?
 Um tipo de trabalho que gosto de fazer, é a criação de storyboard para agências de publicidade, pois geralmente são trabalhos de urgência que duram 1 ou 2 dias no máximo, ou seja, são curtos, rápidos e pagam bem! Já o mais complicado é trabalhar com aquele cliente que não sabe o que quer, isso faz com que o meu trabalho seja mais difícil, pois você vai ter mais chance de errar, porque muitas vezes ele não passa a quantidade necessária de informações que você precisa para apresentar um trabalho consistente. Idealmente, esse tipo está presente tanto nas pesquisas quanto nas maiores empresas.



De onde você tira inspiração?
 Como eu mesmo e me interesse por mais de um tipo de arte. Quando vejo as coisas ali a música e o cinema, eu quando eu não vou também se dedicarem a mais de uma coisa, como vídeo game que eu fiz em uma banda que eu gostei isso e me inspirou para eu escrever ou um instrumento que gosto de tocar. Então eu tenho meus planos disso, gosto de se comprometer. O trabalho eu desenvolvo as ilustrações de fora, por exemplo a arte e quando eu vejo que minha ilustração, arte visual e programação e coisas de ilustração tem um crescimento.



o que você acha dessa interferência de tecnologia na ilustração?
 Eu aprendi a desenhar com papel e lápis, e por um bom tempo esse era o meio que eu utilizava, porém, hoje faço quase tudo na mesa digitalizadora. Só que o traço e a forma de desenhar é muito diferente, eu um dia problema disso e o tempo "muito + 2" (falha) para desfazer uma ação nos principais programas de edição, pois ele torna tudo muito automatizado e acaba que não perdemos um pouco daquele cuidado que o desenho no papel requer. Por outro lado, isso tem uma grande vantagem que é a rapidez que proporciona na realização dos trabalhos. O interessante é explorar um pouco dos dois mundos.

Você também é músico (Tiago é baterista da banda brasileira de rock, ETNO), como e quanto você acha que a música influencia no seu desenho e vice-versa?
 É difícil dizer de uma forma racional que a música me faz esquecer o desenho de tal forma, ou vice-versa. O que eu posso definir melhor é que as duas coisas me inspiram muito e me dão muita satisfação em fazer. É mais que descansar a mente de uma atividade enquanto faz outra, ali ali os estudos que dizem que fazendo diferentes atividades, você faz novas sinapses e estimula outras áreas do cérebro, ou seja, são coisas que mexem muito com o meu senso artístico, percepção do mundo. Outra coisa é o contato com pessoas de vários meios, pois ao mesmo tempo que conheço várias bandas de Brasília, também tenho contato com vários ilustradores e artistas digitais. O que muitas vezes me dá oportunidades legais, como por exemplo, de fazer trabalhos de ilustração para bandas, festivais de música e coisas do tipo.



E no futuro, onde você pretende chegar? Quais projetos você pretende realizar?
 Para o futuro, eu pretendo ter evoluções do que eu estou fazendo atualmente desde a minha banda, com o lançamento de novos CDs e maior reconhecimento, até o meu estúdio, que eu espero ter um maior fortalecimento de conceito. Buscando projetos maiores, mais interessantes e mais autônticos. Tenho muita vontade também de publicar projetos mais, como quadros e livros de minha autoria.

Quais dicas você daria para quem está começando ou querendo começar a atuar na área?
 Em primeiro lugar, explore várias linguagens, estilos, ferramentas, técnicas e ao mesmo tempo, pesquise onde o seu trabalho se encaixa melhor e onde você se sente mais confortável em atuar, com o objetivo de criar uma identidade para que você seja reconhecido pelo que faz de melhor.

Aproveite o máximo de recursos que conseguir encontrar, principalmente na internet, que deixou tudo mais fácil e rápido de ser encontrado. Divulgue o seu trabalho, posta ele para fora, não fique inseguro sobre a hora certa de começar a expor o seu trabalho, a hora certa é agora. Crie um blog, um site ou até uma página no Facebook e leve o seu trabalho para o público.

Outra atitude importante é apoiar o cenário local, seja da ilustração, da música, da arte, dos quadros, pois dessa maneira, outras pessoas te apoiarão também. É melhor criar amigos do que concorrentes.

Acompanhe o trabalho do Tiago em: bananazodeesign.com



PORT FOLIO

OLAVO MACIEL
 Olavo tem 27 anos e se formou em Design Industrial / Design Visual e Publicidade. Começou a desenhar quando criança, por influência dos irmãos, e mudou para o design já nos desenhos para os amigos, porém, começou a trabalhar profissionalmente com ilustração em 2008. Fazia trabalhos de desenho no curso de design no papel regular. Por outro lado, isso tem uma grande vantagem que é a rapidez que proporciona na realização dos trabalhos. O interessante é explorar um pouco dos dois mundos.

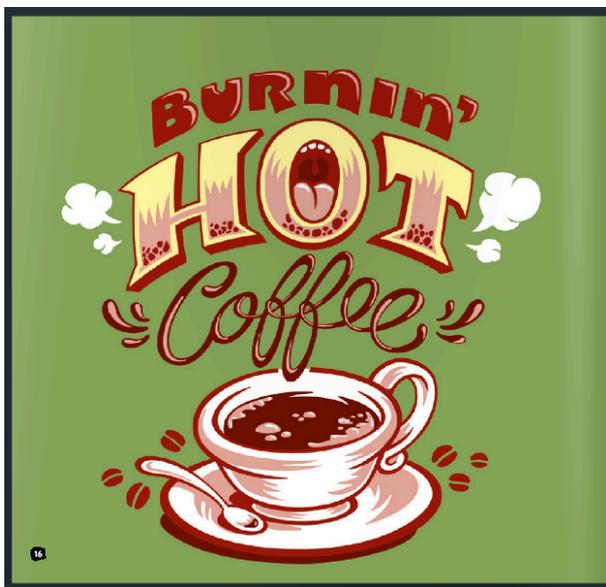


HASTA LA VISTA, Baby!



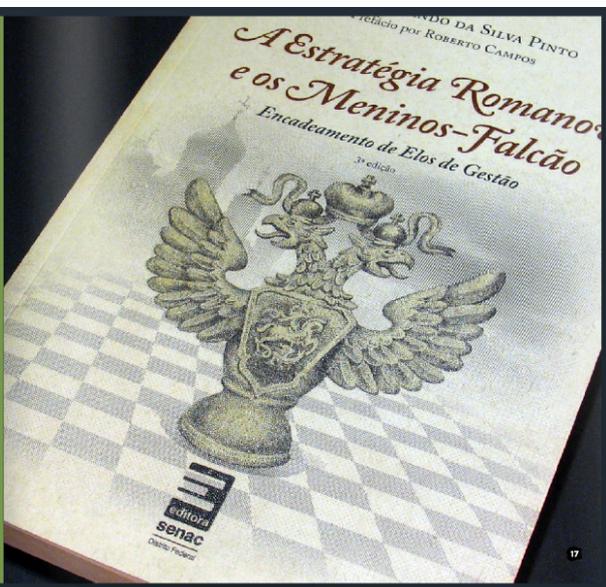
OLAVO

BURNIN' HOT Coffee

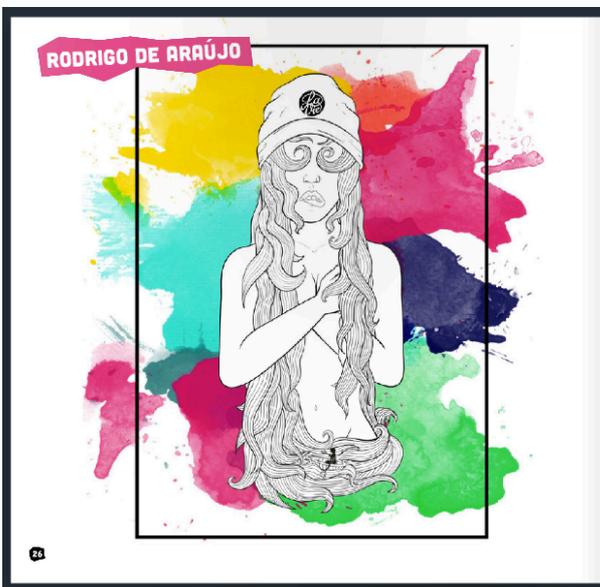


ANDRÉ DA SILVA PINTO
 Edição por ROBERTO CAMPOS

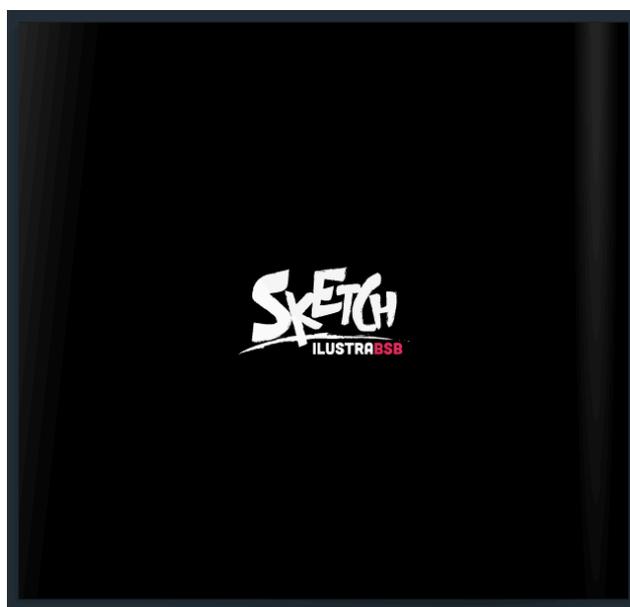
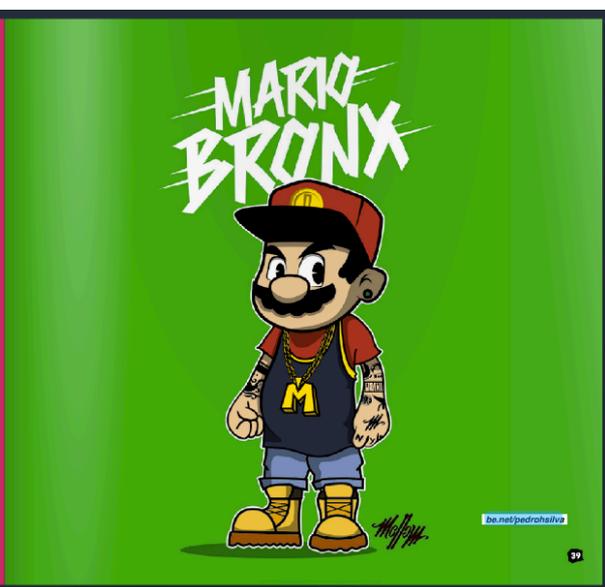
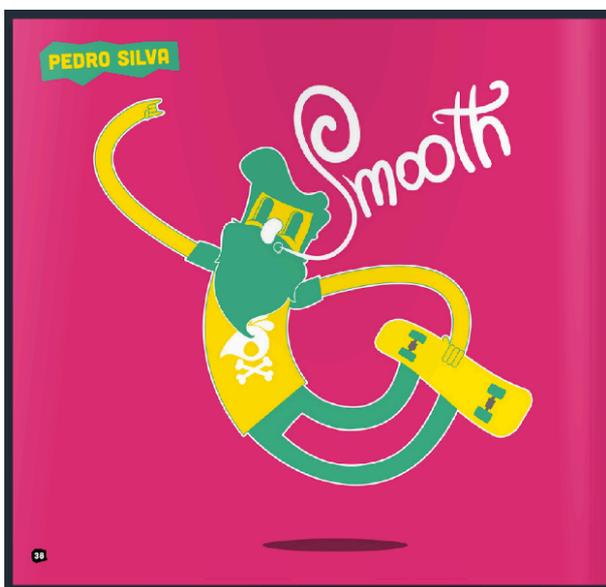
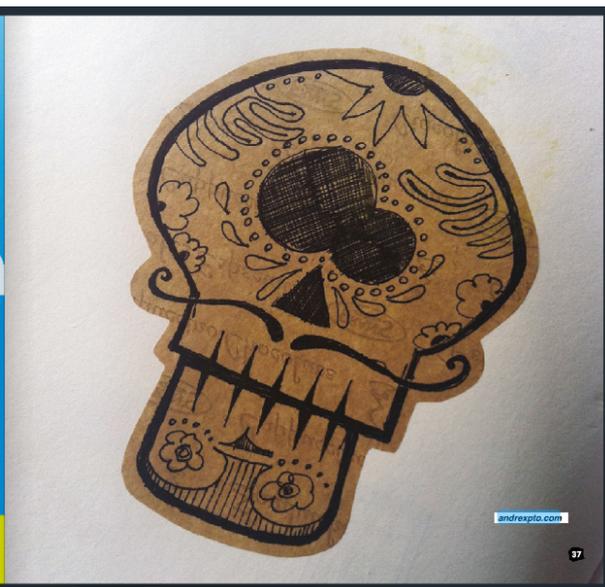
A Estratégia Romanos e os Meninos-Falcão
 Encadeamento de Elos de Gestão
 3ª edição



editora senac
 Danilo Proença







5 CRONOGRAMA

Descrição das Atividades	Março/2014				Abril/2014				Maio/2014				Junho/2014			
	Semana				Semana				Semana				Semana			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Apresentar o Projeto de TCC para o orientador		x														
Pesquisa e leitura de livros, sites e documentos sobre Ilustração e Produção gráfica			x	x	x											
Desenvolvimento da parte teórica do TCC						x	x	x	x							
Criação do projeto gráfico da revista									x	x	x					
Contato com os ilustradores									x	x						
Entrevista com Tiago Palma										x						
Diagramação do conteúdo e finalização da revista										x	x	x				
Realização das últimas correções propostas pelo orientador														x		
Publicação online da revista															x	
Processo de impressão da revista															x	
Entrega da versão final do TCC															x	
Apresentação do TCC																x

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante a realização deste trabalho, foi explorado um pouco do cenário da ilustração em Brasília. Por meio de portfólios, ilustrações, entrevistas e perfis, foi possível perceber que este, é um cenário que está cada dia crescendo mais.

A base teórica foi essencial para melhor compreender todos os processos necessários na produção de uma revista, tais como tipografia, grid, paleta cromática e forma. Da mesma forma foi possível entender um pouco mais os conceitos, tipos e técnicas de ilustração, e as situações e oportunidades que são mais indicadas para cada um.

Para o produto, foi feito contato com vários ilustradores, por meio de suas páginas nas redes sociais, grupos no Facebook, Amigos em comum e Eventos de ilustração e arte. Todos os ilustradores contatados se mostraram bastante interessados em participar do projeto e contribuíram da melhor forma que puderam para viabilizar a produção da revista.

A revista foi lançada primeiramente em sua versão digital, no site Issuu, e depois foi lançada a sua versão impressa.

O desenvolvimento do projeto foi muito rico por possibilitar o envolvimento em vários processos relacionados à produção editorial. O contato com outros profissionais permitiu contato com outros estilos de trabalho bem como ampliar a rede de contatos para futuros projetos e trabalhos coletivos. A produção gráfica também permitiu o exercício da diagramação, da paginação e do fechamento do arquivo para impressão de forma adequada ao processo escolhido.

Como ações futuras pretende-se encaminhar o projeto para concursos abertos em editais públicos que possibilitem, por meio de financiamento cultural, a produção em larga escala e, eventualmente, a produção periódica da revista Sketch.

REFERÊNCIAS

CESAR, Newton. **Direção de arte em propaganda**. Brasília: Senac. 2006

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. Ed. São Paulo: Atlas, 2002

GOMES FILHO, João. **Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma**. 6. Ed. São Paulo: Escrituras, 2004

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

PEDROSA, Israel. **Da cor à cor inexistente**. 6. Ed. Rio de Janeiro: Léo Christiano, 1995.

RAJABALLY, Robert. **O que é ilustração?** Conheça mais sobre essa fascinante profissão!

Disponível em:

<http://www.historiaearte.net/ribeirao/index.php?option=com_content&task=view&id=201&Itemid=109>. Acesso em: 22 de maio de 2014

TEIXEIRA, Tattiana. **Infografia e jornalismo: Conceitos, análises e perspectivas**. Bahia: Edufba, 2011.