



Ser ilustrador

100 maneiras de desenhar um pássaro
ou como desenvolver sua profissão

FELIX SCHEINBERGER







Ser ilustrador

100 maneiras de desenhar um pássaro
ou como desenvolver sua profissão

FELIX SCHEINBERGER

...um pássaro?

Introdução

Você já quis ser outra pessoa? Já quis ser o aluno mais bonito da classe, um *pop star* ou qualquer outra celebridade? Algum personagem importante da história? Um animal? Um pássaro?

Essas perguntas, relacionadas ao tema da identidade, não deixam de ser grandes questionamentos da humanidade: afinal, todos nós temos *uma* vida, e tudo indica que ela seja a *única*. Não podemos “sair da nossa pele”. Mas nossa imaginação pode! E talvez isso explique o surgimento de nossa criatividade: a fantasia é uma espécie de solução para o fato de, diante de milhões de possibilidades, estarmos limitados a viver apenas uma vida.

Este livro fala sobre como utilizar a fantasia, sobre ilustração.

A palavra “ilustrar” tem origem latina e significa “iluminar”.

Quando ilustramos, não estamos apenas retratando a realidade, estamos também produzindo algo novo, trazendo ao mundo uma visão nova e individual.

Além de serem capazes de explicar e esclarecer, as ilustrações têm o poder de complementar, transmitir e aprofundar. Elas podem apresentar um conteúdo ou revelar aspectos artísticos – ou podem ser simplesmente bonitas. As ilustrações são tão diversas quanto as pessoas que as criam.

No entanto, mais do que falar sobre ilustrações, este livro também contém ilustrações. Várias delas! Obras de ilustradores muito diferentes, que trabalham com técnicas e estilos variados. Apesar de sua diversidade, as ilustrações aqui presentes podem ser comparadas entre si, já que abordam um único tema: pássaros. Mais de 170 formidáveis ilustradores forneceram seus desenhos para que pudéssemos “iluminar” o universo da ilustração.

Meu muito obrigado por essa colaboração – graças a ela, este livro se tornou possível.

O tema escolhido foi “pássaros” porque todos nós os conhecemos. São inúmeras as imagens que nos vêm à mente quando pensamos em “pássaros”: pode ser um papagaio colorido e criativo, um pato desengonçado ou uma águia poderosa, talvez um falcão veloz como uma flecha ou um corvo sombrio portador de maus agouros. Pode ser ainda uma sábia coruja, uma galinha boba, um pardal atrevido ou até mesmo uma fênix ressurgindo das cinzas. Como você pode ver, pássaros são de uma simbologia incrivelmente rica – e isso é que os torna tão adequados para acompanhar o tema da ilustração ao longo deste livro.

Nos últimos anos, a ilustração se tornou um dos ramos mais importantes dentro do design. Ilustrar está na moda!



No entanto, a ilustração é um gênero de arte bastante simples. Em parte, isso se deve ao próprio meio – de modo geral, histórias em quadrinhos, livros e imagens são, por natureza, silenciosos – e, em parte, às características daqueles que trabalham com ele, os ilustradores.

Nós, ilustradores, somos pessoas estranhas. Muitos de nós vivemos e produzimos dentro de nossos próprios mundos visuais, criando coisas mágicas. Há muito tempo nutrimos uma paixão por ilustrações. Isso sem falar que alguns de nós sempre souberam que queriam trabalhar com imagens ou quadrinhos, ou seja, que queriam ser ilustradores. Enquanto nossos colegas de escola ainda se perguntavam que carreira deveriam seguir, a maioria de nós já sabia desde o início da juventude que queria trabalhar com imagens. No entanto, muitos ilustradores, especialmente os mais jovens, sentem-se um tanto perdidos, como se estivessem no escuro, quando confrontados com perguntas do tipo “O que devo fazer para me tornar um ilustrador?” ou “Como ganhar a vida com isso?”.

Este livro procura trazer um pouco de luz para essa escuridão e responder o maior número possível de suas perguntas.

Aqui serão abordadas as premissas básicas da profissão de ilustrador, desde o tema do dinheiro até a questão do local de trabalho mais apropriado. Como conseguir trabalho? Como negociar com sucesso? Quanto cobrar por uma ilustração? Como gerenciar o dia a dia como ilustrador? Tentarei esclarecer conceitos como direitos de uso, sociedades de gestão coletiva ou previdência social de artista e, é claro, apresentarei uma ampla variedade de técnicas de ilustração.

No entanto, estou consciente de que, em um livro sobre um assunto tão complexo como ilustrações, não será possível dar *uma única* resposta a certas perguntas. Além disso, vale a pena já deixar claro que nem todas as questões serão respondidas aqui. De toda forma, acredito que a impossibilidade de levar um trabalho até o fim não seja razão suficiente para não darmos o primeiro passo.

Com isso em mente, espero que este livro ajude a tornar mais fácil seu dia a dia como ilustrador. Todo mundo é diferente. E da mesma forma que certas coisas nos parecem difíceis, outras nos parecem mais fáceis.

Vamos começar, então, pelas mais fáceis!

FELIX SCHEINBERGER

Introdução

...um pássaro? 4

Como se tornar um ilustrador?

O medo do papel em branco 10

Talento 12

Ilustrar significa tomar decisões 14

Como vemos o que vemos 18

Concreto e abstrato 20

Todo mundo é artista 22

Ideias 27

A magia do fazer 32

Em busca do estilo próprio 34

Gosto não se discute? 38

O feio é o novo bonito 42

Sem esforço, não há conquista 44

Nunca sem meu Google 46

As mentiras que as imagens contam 50

Variações 52

Os esboços têm alma 54

Cores predominantes 58

Planos e perspectivas 60

Técnicas de ilustração

Lápis 64

Lápis de cor 68

Giz, carvão, sanguínea 72

Pastel 76

Tinta nanquim 79

Esferográfica, caneta de ponta fina e afins 87

Marcador e hidrográfica 92

Aquarela 96

Guache e têmpera 100

Tinta a óleo 104

Tinta acrílica 108

Xilogravura 113

Colagem 118

Criação de imagens digitais 122

Photoshop 125

Illustrator 130

Ganhando a vida como ilustrador

O fetiche do material	134	Yeah! Agora é a minha vez!	210
Local de trabalho e ateliê	136	Às vezes você não se culpa por não ter estudado engenharia?	215
Apresentações	140		
Aptidão para os negócios	143		
Concorrências e amostras	145	Agradecimentos	217
Concorrentes	147	Índice de ilustradores	218
Trabalho em equipe	151	Direitos autorais	220
Problemas de comunicação	154	Sobre o autor	222
Estratégias de negociação	156	Página de créditos	224
Tempo é dinheiro	160		
O seu preço	164		
Quanto custa uma ilustração?	168		
Produtividade e gerenciamento do tempo	171		
Sem fôlego	174		
Trabalhos paralelos	178		
Como buscar clientes	181		
Como montar seu portfólio	185		
Como encaminhar seu portfólio a um cliente	189		
Agentes e representantes	192		
Anuários de ilustradores	199		
Projetos pessoais	205		
Pseudônimos e trabalhos que pagam as contas	208		







**como se tornar
um ilustrador?**

O medo do papel em branco

Bom, de toda forma, não estou perdido.
Sei que ainda estou em algum lugar do Alasca.

PATO DONALD, *TEMPO QUENTE NO ALASCA*, 1944

Você se senta em sua escrivaninha, diante de você há uma folha de papel, um apontador e alguns lápis de cor... Em pouco tempo, surgirá uma fabulosa ilustração! Você aponta rapidamente os lápis e lá vamos nós! Tudo está a postos. Os lápis estão apontados, mas você para e pensa: "Será que não seria melhor preparar um chá?" Você vai até a cozinha, faz o chá e pensa novamente: "Mmm... talvez eu devesse aproveitar para lavar a louça", "talvez devesse ligar para a minha amiga", "acho que vou ler meus e-mails, dar uma olhada no Facebook, tirar um cochilo..." etc. etc. etc. Você já passou por essa situação, certo?

Esse fenômeno, conhecido como "o medo do papel em branco", sempre existiu. Artistas, designers gráficos, escritores e milhões de outros profissionais que trabalham de maneira criativa sofrem disso há gerações e gerações. É bem provável que, 17 mil anos atrás, em Lascaux, na França, o ser humano já tivesse vivenciado o medo da parede da caverna em branco.

É um grande mistério: por que às vezes fazemos com que as coisas sejam tão complicadas em vez de simplesmente nos lançarmos ao ato artístico?

O famoso medo do papel em branco, na verdade, nada mais é do que o medo de cometer erros.

Trata-se do medo de ser incapaz de satisfazer às nossas próprias expectativas ou às expectativas de outras pessoas. Ou, em outras palavras, do medo de que as coisas "não deem certo". Por essa razão, vale a pena fazer uma pesquisa mais detalhada sobre o fenômeno "erro".

No computador, costumamos lidar com erros de uma forma bem simples: Ctrl+Z. Em meios analógicos, porém, o problema é mais complexo. Afinal, essa tecla de atalho só funciona no mundo dos pixels, e não no dos pincéis. No mundo real, o erro continuará ali.



No entanto, a impossibilidade de apagar um erro usando uma tecla de atalho tem uma vantagem importante: somos levados a aprender com nossos erros. Quando ficamos irritados com um erro e não somos capazes de desfazê-lo com um simples comando de computador, esse erro permanece em nossa memória. Por outro lado, quando não ficamos irritados, acabamos nos esquecendo do erro – e eventualmente voltamos a repeti-lo.

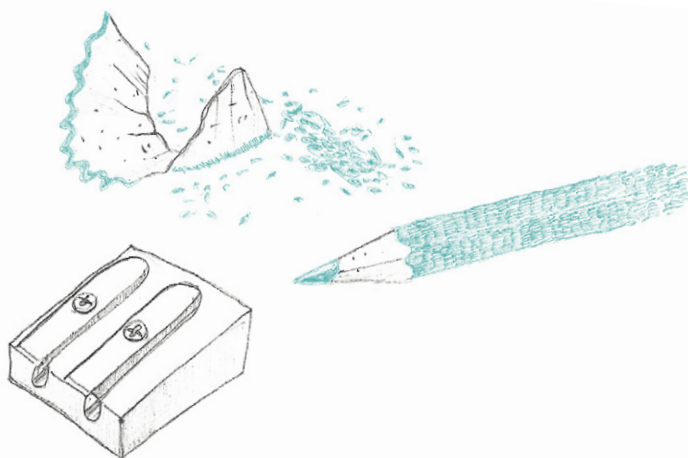
Tem outra coisa muito interessante sobre os erros: eles oferecem um enorme potencial criativo. Ao fazermos apenas aquilo que conseguimos fazer sem errar, deixamos de aproveitar a chance de descobrir novos territórios. Entretanto, processos criativos vivem do imprevisto, do incontrollável, ou seja, de erros. Às vezes, é justamente a mancha de café ou o traço errado que nos traz uma ideia nova e nos leva a produzir desenhos melhores.

O medo do papel em branco é, portanto, duplamente desnecessário: primeiro, porque erros são normais (afinal, todo mundo comete erros, tanto ilustradores iniciantes como profissionais). Segundo, porque os erros às vezes nos levam mais longe.

É por isso que costumo dar o seguinte conselho: lide com o medo do papel em branco da mesma forma como um ator lida com o medo do palco. Esse medo existe – e mesmo os profissionais mais experientes precisam lutar contra ele uma vez ou outra.

**Suba no palco e comece a atuar.
E, se você cometer algum erro,
tudo bem. Você cometeu um erro.**

O maior erro é deixar de começar. Você verá que suas ilustrações o deixarão satisfeito e, posteriormente, ficará orgulhoso de um “erro” bem-sucedido.



Talento

Talento nada mais é do que energia e resistência.

HEINRICH SCHLIEMANN

Você ainda se lembra das aulas de educação física, aquela espécie de ritual estranho que se repetia semanalmente na escola e que parece ter sido criado para provar que alguns jamais conseguiriam superar suas limitações, enquanto outros tinham a chance de encontrar uma compensação pelos maus resultados obtidos nas aulas de matemática? Nessas aulas, apenas os alunos que já sabiam jogar bola ou que já tinham uma boa resistência física eram bem-sucedidos. A maioria das demais crianças mal podia esperar para abandonar de vez a prática de atividades esportivas.

No mundo da ilustração, encontramos pessoas que vivenciam uma experiência semelhante a essa. No entanto, aqui a questão não são exatamente as habilidades ou incapacidades físicas de cada um, mas sim o chamado “talento”. Afinal, assim como acontece no esporte, quando se trata de ilustrar existe também um certo preconceito, segundo o qual o talento vem de berço. Uma implicação lógica desse pensamento é dizer que, quando uma pessoa não nasce com talento, ela dificilmente terá a possibilidade de aprender a desenhar. E, já que essa pessoa não foi brindada com esse presente divino, que chances ela terá de conseguir bons resultados? É por pensarem assim que muitos jamais voltam a encostar em um pincel ou um lápis de cor.

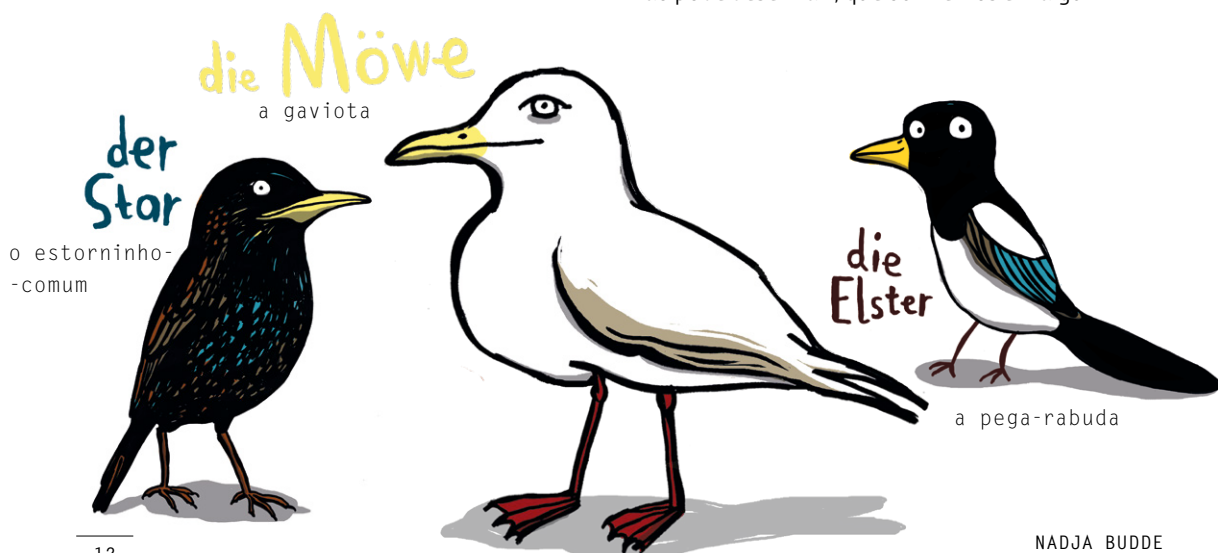
Permita-me dizer algumas palavras sobre talento.

Desenhar é uma das primeiras técnicas culturais que aprendemos, ainda quando crianças. Muito antes de conseguirmos escrever ou calcular, já tivemos alguma experiência com lápis de cor e papel. E tem mais: todos nós adorávamos desenhar. Anos mais tarde, quando voltamos a olhar para nossas primeiras obras, muitas vezes nos surpreendemos com o prazer e a satisfação que tínhamos ao desenhar. Um sol, uma galinha, uma casa, um pai, uma mãe, uma criança... Podemos inclusive dizer que todos nós tínhamos talento, segundo o conceito tradicional dessa palavra. Então, por que é que nem todo mundo virou desenhista? Por que o mundo não é povoado de ilustradores?

A maioria das potenciais carreiras como ilustrador não vai adiante devido ao que se espera de uma carreira como ilustrador e a uma suposta falta de talento.

Parte da resposta pode ser encontrada nas expectativas. Afinal, por trás da criança desenhista, há geralmente um adulto dizendo: “Que desenho lindo você fez!”

Esse elogio – bem como o destrutivo “Aqui você não pode desenhar”, que ouviremos em algum



momento posterior – adquire vida própria em relação à nossa “carreira” como ilustrador. Ele se torna independente. O prazer de ganhar um elogio passa a ser um fim em si mesmo e, pouco a pouco, vai substituindo o prazer de simplesmente desenhar alguma coisa. Logo a seguir, quase todas as crianças entram em uma fase em que preferem copiar desenhos de forma a obter ilustrações o mais parecidas possível com o “mundo real”. O desenho – ou, de forma mais ampla, a comunicação e a criatividade – se torna um veículo para ganhar reconhecimento.

Por outro lado, o medo de se tornar incapaz de satisfazer as expectativas dos outros leva a um bloqueio da criatividade individual. Muito cedo deixamos de desenhar apenas por desenhar e, com o passar do tempo, vamos dando cada vez mais importância à opinião de críticos ou admiradores. Quanto mais velhos ficamos, maiores vão se tornando nossas exigências em relação às nossas próprias habilidades artísticas. Em algum momento, chegamos a um limite. Nesse ponto, os elogios dos nossos pais já não são tão entusiasmados quanto antes. E, quando decidimos fazer um curso profissionalizante de desenho, logo percebemos que a concorrência continuou trabalhando enquanto nós ficamos para trás.

Porém, nós, humanos, estamos sempre aprendendo. Quando chegamos ao mundo, tudo o que conseguimos fazer é comer, dormir e digerir. Todo o resto – de tocar piano a fazer geleia e lutar judô – precisa ser aprendido.

Eu acredito que aquilo que costumamos chamar de “talento” seja, acima de tudo, uma espécie de “empurrão inicial”. É claro que as aulas de música vão parecer mais fáceis para uma criança cujos pais já são músicos. Afinal, de alguma maneira essa criança já tinha algum contato com o universo da música. Mas, para que ela também se torne um músico excelente e bem-sucedido, fatores como dedicação, trabalho, determinação, satisfação e inventividade precisarão entrar em cena.

Quando penso no tempo em que eu estava estudando desenho e comparo os prognósticos de carreira dos meus colegas com o que realmente veio a acontecer com eles, tudo o que posso dizer é que dificilmente sabemos quem vai se dar bem ou não. Muitos alunos de “talento”, que aparentemente tinham um futuro ótimo diante de si, acabaram por seguir caminhos diferentes. Por outro lado, alunos supostamente “fracos” encontraram um caminho formidável. Segundo minha experiência, o fator mais importante é o compromisso que você assume consigo mesmo. Se você é preguiçoso, seu “talento” não o ajudará. Se há uma coisa que não podemos aprender é a ter interesse pelo desenho. No entanto, se preservarmos o prazer de desenhar, fica mais fácil desencadear um automatismo positivo.

Quando gostamos de fazer uma coisa, costumamos fazê-la várias vezes. E, quanto mais vezes a fizermos, melhores nos tornaremos.

Por esse motivo, o termo “talento” é, na minha opinião, superestimado. Muito mais importante do que o talento é a paixão pela ilustração.



Ilustrar significa tomar decisões

Se uma coisa se parece com uma melancia,
tem a consistência de uma melancia
e gosto de melancia,
provavelmente é uma melancia.

PROVÉRBIO JUDAICO

O título deste capítulo não poderia ser mais verdadeiro. Infelizmente, porém, não temos como fugir desse problema: ilustrar significa ter que tomar decisões. A cada traço desenhado sobre o papel, a cada *pixel* adicionado à tela do computador, você precisa tomar uma decisão. O que deve surgir das suas mãos?

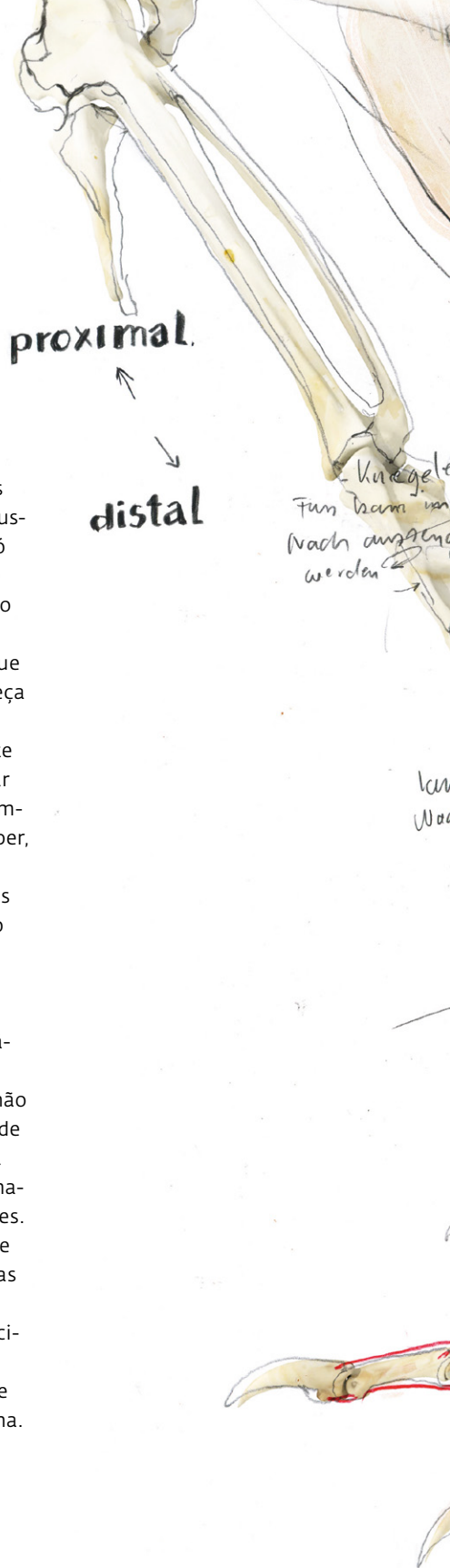
O que você pretende contar?

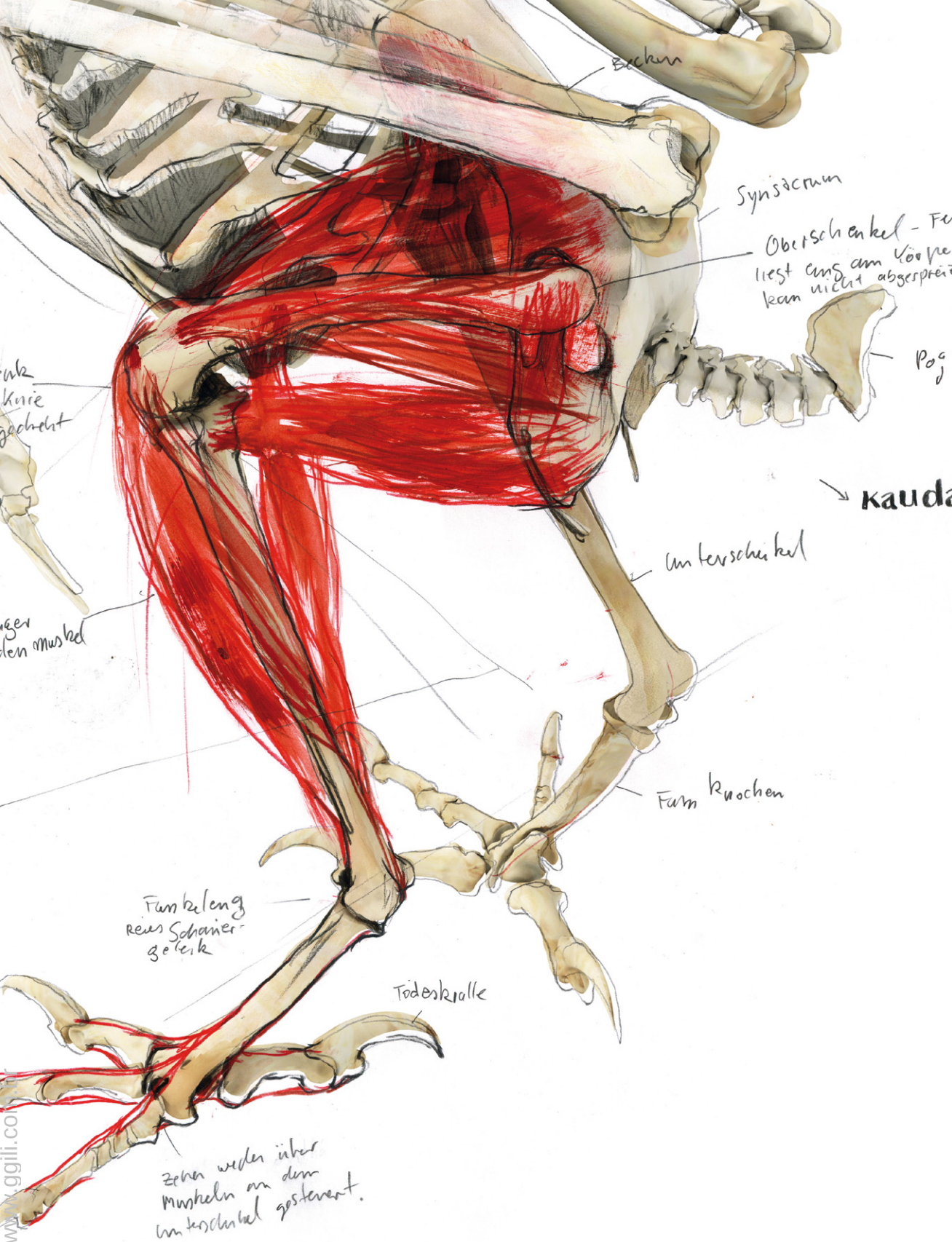
A blusa do menino que aparece em primeiro plano deve ser vermelha ou amarela? Será que o desenho deve ficar com um aspecto de infográfico? Será que devo acrescentar uma armadura às vestimentas do menino? Ou talvez um bico? Parece simples, mas, desde o momento em que você depara com a folha (ou a tela) em branco até a ilustração final, centenas – ou talvez milhares – de pequenas e grandes decisões precisarão ser tomadas. E, dependendo de *como* você tomar essas decisões, estará influenciando no resultado final do seu trabalho. São justamente

essas suas pequenas e grandes decisões que darão origem à ilustração. Elas influenciam não só aquilo que será (ou não) representado, como também o estilo de cada um.

Nesse sentido, é importante que você, como ilustrador, reconheça o processo criativo como uma série de decisões. E exatamente aí é que está o problema: tomar decisões pode ser algo bem complicado, como podemos perceber, por exemplo, quando vamos comprar sapatos novos. Muitas vezes ficamos como um coelho entre duas pilhas de cenouras sem saber para onde ir.

É por isso que eu gostaria de incentivá-lo a ser mais pragmático e a ter mais confiança em suas habilidades. Afinal, você não estará diante de uma questão de vida ou morte – sua tarefa será escolher uma entre duas alternativas praticamente equivalentes. Sem saber, o coelho que resolve ficar parado entre as duas pilhas de cenouras também está, de certa forma, tomando uma decisão. No caso, a pior possível. E isso simplesmente porque ele não consegue fazer uma escolha.







Quando se trata de desenhar, eu só posso aconselhá-lo a ir adiante sem medo. Afinal, no fim do seu dia de trabalho, quando você estiver pensando em tudo o que fez, não é lá muito interessante perceber que passou a maior parte do tempo não desenhando.

De modo geral, a indecisão e a procrastinação não farão de você um ilustrador melhor. Trabalhe sem medo de fazer escolhas. O tempo que você perde imerso na neurose de tomar uma decisão pode ser usado para fazer dois desenhos destemidos, em vez de apenas um temeroso.

A tomada de decisões está relacionada também à nossa postura diante das coisas. Aprenda a confiar em si mesmo. Isso talvez pareça um conselho de autoajuda banal, mas a verdade é que podemos exercitar essa habilidade.

Treine sua tomada de decisões.

A gente não precisa ficar analisando um cardápio durante horas... Que tal escolher sua refeição em um minuto? Quando você aprender a se aceitar como o único tomador de decisões e a confiar no seu senso de escolha, já terá dado o passo mais importante. E, se você decidir praticar esse exercício no restaurante, ninguém vai se importar.

Planejar significa decidir; e ilustrar significa ter coragem de tomar decisões e mais decisões – até obter um resultado final. Se você aceitar esse fato, chegará um momento em que nem vai mais perceber quantas decisões precisará tomar antes de terminar sua ilustração.

Afinal, muitas vezes é o caminhante, e não o caminho, quem determina se a caminhada será tranquila ou um desafio.



Ja, Herr war der Ty der mir Ansichtskarten schrieb
hine at its base
lernweh

aus irgend'ner Hawaii-Bar

mir, daß die weite Welt
seven wild meere

cliff, it within