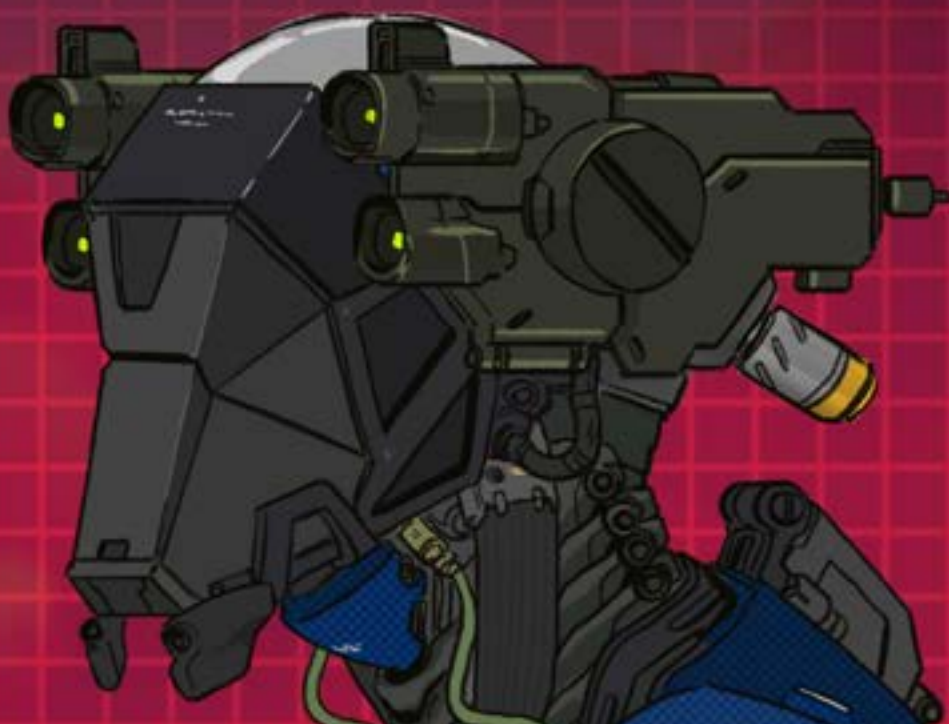


DESBRAVANDO A ARTE PARAENSE

ARTE NORTE

Nº1



IAN BARRETO

Design de personagens e
cultura cyberpunk

**GUGA
PIMENTEL**

Mechas, andróides e robôs

**IGUM
DJORGE**

Reinterpretando o
folclore brasileiro



GALERIA

IGUM DJORGE.....	4
IAN BARRETO.....	18
GUGA PIMENTEL.....	26
SOBRE A ARTE NORTE.....	42

IGUM DJORGE

Humoristas testam os limites do humor. Artistas como este a seguir testam a própria linguagem no limite do isolamento, da troca, do trabalho freelancer, e da capacidade de se reiventarem no meio da Amazônia. Conheçam trabalho de Igum Djorge.



#igumdjorge
[@igumdjorgeartwork](#)

Qual a origem do seu nome?

Bom, essa história começa com minha mãe. Desde muito tempo ela tem várias imagens e esculturas de todos os santos. Digamos que ela seja bem espiritual. Daí Igum é uma mistura de Igor e Ogum, o sincretismo de São Jorge. Se você analisar bem o nome, vai reparar que significa Jorge Filho de São Jorge. Além disso existe o “D” que é uma fusão com o nome da santa guerreira Joana D’arc.

Sua profissão e onde vive?

Atualmente trabalho como ilustrador freelancer enquanto produzo meu TCC do curso de bacharelado em arquitetura e urbanismo pela UNIFAP. Moro no Amapá, especificamente no município de Macapá, uma cidade linda e bem pacífica às vezes, com o Rio Amazonas na porta.

Qual sua experiência como ilustrador em iniciativas de arrecadação no mercado de quadrinhos e de jogos?

Desde sempre me interessei por Crowdfunding, na época da minha adolescência só existia o site do Catarse. Acabei entrando nesse mercado oferecendo trabalho pra propostas de financiamento coletivo de cunho livre. Ou seja, mandei meu trabalho para alguns projetos que eram abertos à comunidade de ilustradores do Brasil. Daí a primeira coisa legal que aconteceu foi o Projeto Akira. Não conseguiram bater a meta,

mas rolou uma publicação digital e eu estava lá com grandes ilustradores que admirava muito na mesma publicação.

Então o segundo grande momento foi a participação em um compilado de 50 tiras de artistas de todo Brasil, nesse eu ofereci meu trabalho ao Pedro Hutsch, dono das tiras da Joaninhas e organizador do projeto. Então surgiu uma grande parceria com esse amigo de SP: Em 2016 fui convocado por ele e o Rodrigo Ortiz para participar de um projeto de literatura, onde eu atuei como ilustrador. O projeto se chamou Dito pelo não dito, e eu ilustrei as 24 cartas do tarô e foi bem-sucedido no catarse. Atualmente estou trabalhando para fechar o baralho de tarô e lançarei eles novamente via catarse. A experiência com jogos de cartas ainda é recente, ando estudando e aperfeiçoando meu trabalho pra uma possível elaboração de um catarse para um Card Game regional.

Qual a importância da silhueta na construção de suas ilustrações?

Digamos que eu basicamente sempre inicio o trabalho com formas geométricas simples, daí vou dando um 3D a medida que avanço nelas, mas sempre faço um estudo de silhueta pra deixar o mais claro possível a leitura da imagem ou do personagem. Composição, silhueta, para mim é a base de uma boa ilustração. Depois disso vem os valores e as cores. Quanto a essa segunda parte, receio que meu trabalho precisa evoluir ainda, sempre recebo críticas nesse sentido.



Durante seu processo criativo quantos desenhos em média você gera antes de começar o processo de detalhamento?

A quantidade de thumbnails é bem grande, antigamente produzia três, hoje deixo o processo mais livre e quantas ideias forem surgindo vou riscando. Faço uma quantidade de 5 a 6. Mas algumas obras ficam bem definidas já na primeira proposta, quando a ideia está muito bem consolidada na cabeça.

Sua temática e identidade como ilustrador possuem um grande aspecto que valoriza o imaginário brasileiro e regional. Você acha que ilustradores iniciantes deveriam procurar fortalecer o aspecto identitário ou essa construção ocorreria no decorrer da carreira?

No início de meus trabalhos sempre tive uma grande influência da cultura oriental, Hokusai, Hiroshige. Ao decorrer do tempo, estudei e me identifiquei com vários estilos e artistas, mas atualmente tenho me aproximado do character Design. Logo que você inicia estudos sobre essa área, procura fazer algo original, eu aproveitei para inserir o que já tinha aprendido nesses anos em algo regional, visto o quão vago e carente de visões mais modernas as lendas da Amazônia necessitam. Isso me ajudou em vários pontos: o primeiro é que resolvi o problema da originalidade, o segundo é poder criar algo do zero com liberdade artística para desenvolver meu processo de character design. Então acredito que você tem que fazer o que gosta, mas não ficar na zona de conforto, quando isso ocorrer é bom se desafiar. Acredito que inicialmente se deve aprender os fundamentos do desenho. Daí em diante a regionalidade pode vir ou não ao seu trabalho, isso irá depender da sua vivência pessoal. Mas vivendo na Amazônia e com tão pouca produção na área do character design,

acredito que todos deviam chegar a esse ponto regional. Porque precisamos construir alfabeto semiótico em nossa localidade, assim como existe no Japão, onde as lendas e mitos estão por toda parte: design, artesanato e animes.

Quais suas principais referências no campo dos quadrinhos e grafite?

Sobre quadrinhos, a maior de todas é o Moebius e o Frank Miller, mas existe uma grande gama de outros, como Kevin Nowlan, Gipi, Travis Charest, Francis Leinil. E por aí vai. No grafite atualmente tô apaixonado pelo projeto do Instituto Street River, o do Acidum Project.

É possível fazer uma relação entre arquitetura e ilustração no campo prático ou são apenas paradigmas da teoria ou vida acadêmica?

De maneira geral a arquitetura te ensina a projetar, e projetar coisas grandes e complexas, isso ajuda muito a organizar um projeto ou uma ilustração. Digamos que entendi muito sobre arquitetura graças a minha vivência artística e muito dessa vivência se consolidou com arquitetura.

É uma pena que o lado artístico da arquitetura vem morrendo cada vez mais, mas aconselho a artistas ou ilustradores aprenderem algo de arquitetura, é um curso muito engrandecedor. Mas a faculdade de Design ou Artes plásticas talvez não te exija e nem te cobre tanto quanto a de arquitetura. Digamos que foi um ótimo treino para a vida de freelancer(risos), Mas ainda assim são campos que se cruzam pouco.

Na pratica são bem parecidos, na verdade vejo arquitetura como uma grande peça de Design, mas não fala isso para meus professores senão eles vão me matar(risos)! O interessante em entender

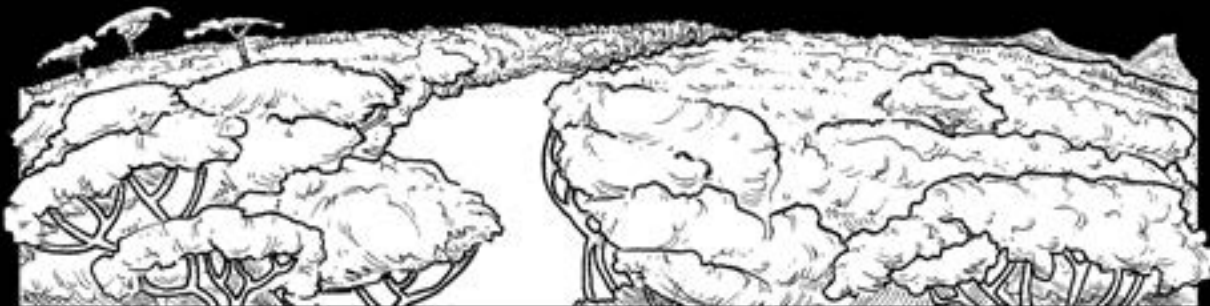
até que ponto isso pode influenciar meu trabalho, e sim no geral meus cenários melhoraram muito, pelos menos eu me importo significativamente com eles devido a faculdade.

Vivendo fora dos grandes centros, como você enxerga as dificuldades de produção de arte e ilustração?

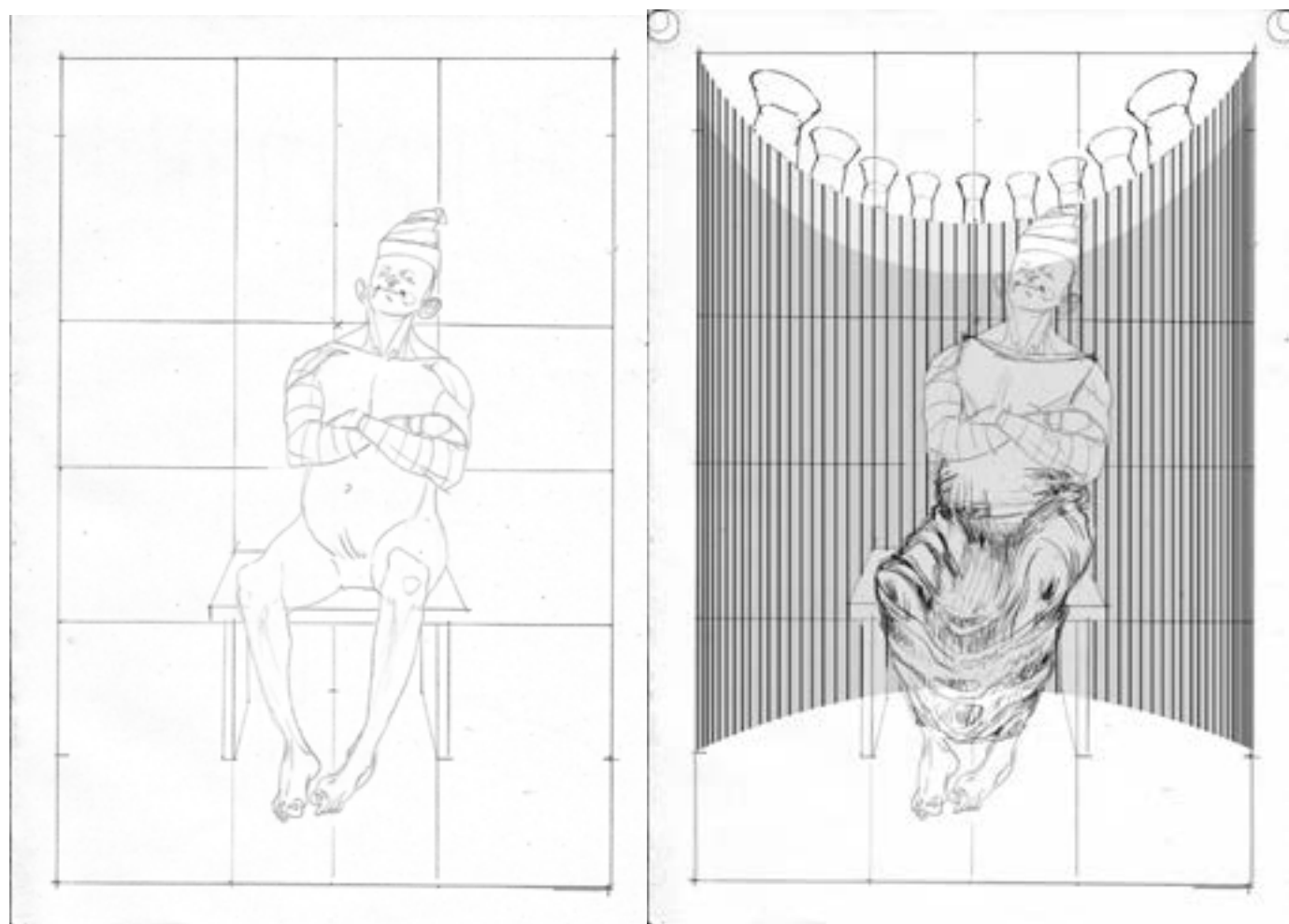
As principais dificuldades são materiais tanto para a arte tradicional quanto para a digital, a segunda é o network, é muito difícil entrar em contato com estúdios ou grandes escolas para aperfeiçoar seu trabalho. Mas no quesito divulgação, a internet ajuda bastante. Sinto muita dificuldade de fazer links, conhecer pessoas e fechar contratos. Pelo fato do isolamento geográfico.

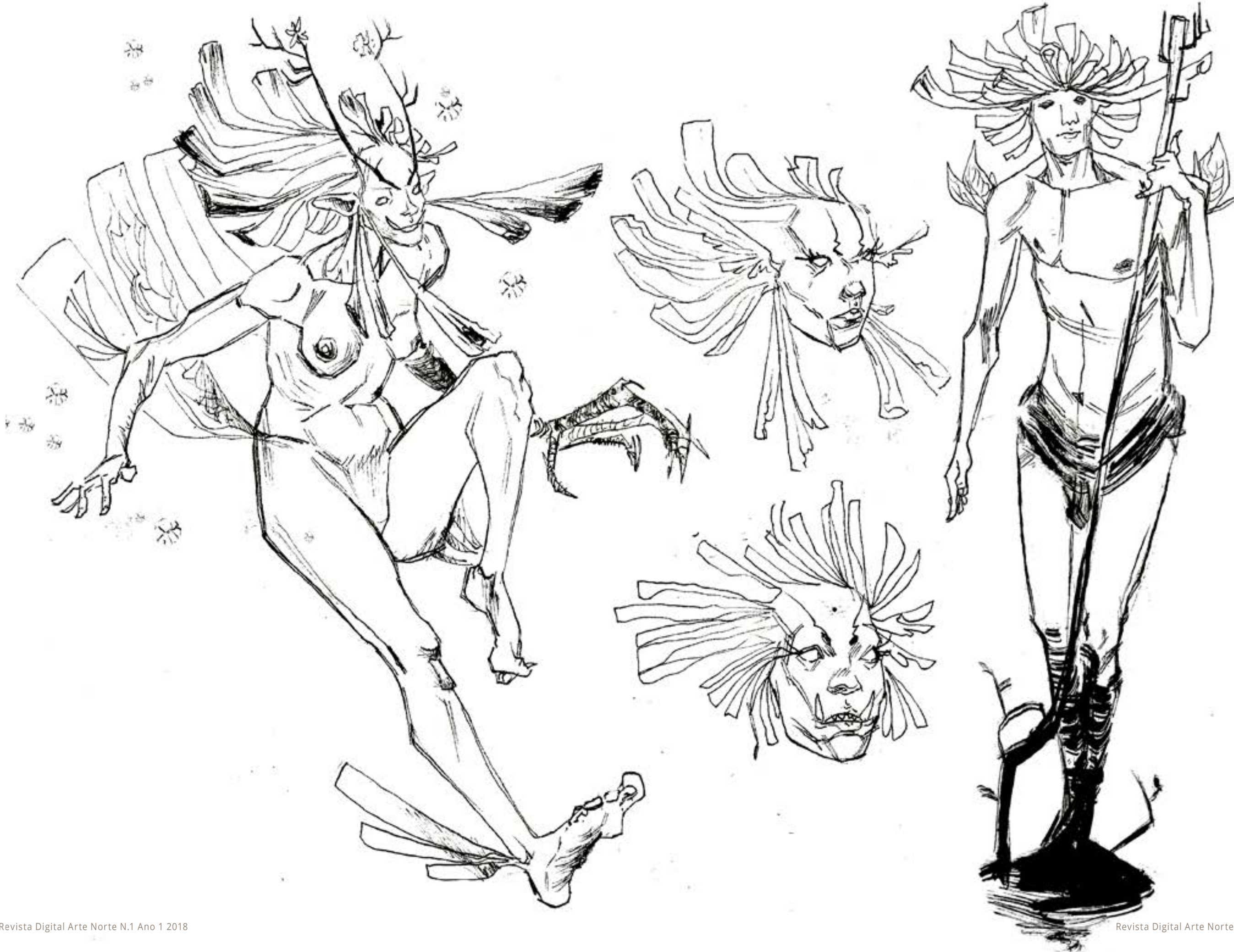






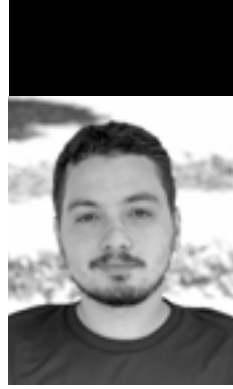
“ [...]Vivendo na Amazônia e com tão pouca produção na área do character design, acredito que todos deviam chegar a esse ponto regional. Porque precisamos construir alfabeto semiótico em nossa localidade[...] ”





IAN BARRETO

Podemos até pensar que o artista é um ser complicado. Com Ian Barreto descobrimos que a relação entre arte e criador não é difícil, e nem precisa ser contraditória, uma vez que o computador ajuda. O resto é trabalho. Simplicidade, objetividade e qualidade são atributos do trabalho e do Ian.



#Ian Barreto
artstation.com/ianbarreto

Qual sua profissão e onde vive? Como começou a ilustrar e o que te levou a esse início?

Atualmente trabalho como ilustrador e concept artist, nasci e moro em Belém do Pará. Gosto de desenhar desde que me entendo por gente e nunca parei. Sempre gostei de desenhar em todo e qualquer lugar, desde a sala de aula da escola, shoppings e restaurantes até hoje. No entanto só a dois anos atrás tomei a decisão de trabalhar de fato com isso.

Que tipo de arte te influencia e que projeção você faz pra sua carreira?

Eu me permito a me influenciar por qualquer tipo de arte que possui algum aspecto que se destaque, seja pelas cores, formas, técnica, etc. Em outras palavras, se eu achar bonito, tá valendo!

Quais suas maiores referências para produção da sua própria assinatura? Percebemos uma importância do cyberpunk no seu trabalho, o que mais imprimiu em você essa inspiração na ambientação futurista e pós-humanista?

Eu sempre gostei de robôs, desde criança. Não o suficiente para me interessar por alguma engenharia, mas o suficiente para me atrair para o lado do design. Sempre gostei de criar, o que me levou a ter meu primeiro kit de montar LEGO sendo um boneco de

robô. Eu tinha livros que falavam sobre robôs. Nunca soube ao certo o que me atraía tanto nesse universo, mas creio que fossem as formas diferentes e as infinitas possibilidades. A cultura cyberpunk chegou um pouco mais tarde, já na época da faculdade, quando conheci esse universo. O que mais me atrai nessa cultura é a assustadora semelhança que ela tem com nossa realidade.

Existe um tema universal que permeia a temática?

Não exatamente, em meus trabalhos eu gosto de mostrar as infinitas possibilidades de se criar máquinas. Quando se trata de humanos, gosto de pensar nas relações que eles estabelecem entre si dentro desse contexto, incluindo seus hábitos, vestimenta, objetos, etc.

Desenhos animados da década de noventa como os da Warner e Cartoon Network influenciam seu trabalho?

Adorava assisti-los e reconheço a importância deles para a minha formação enquanto profissional e pessoa, mas não diria que eles influenciam diretamente no meu trabalho.

Que tipo de animação você deseja fazer em um futuro próximo?

Qualquer animação/filme/jogo que se alinhe com meus gostos e princípios que levo para minha vida.





A relação entre desenvolvimento de entretenimento e arte digital hoje em dia está extremamente ligada. Como você enxerga essa união entre profissionais do campo visual, voltados projetos indie?

Não só para projetos indie, mas como um todo eu percebo que a união entre os artistas do nosso país é muito forte e deve ser. O Brasil é um país que embora aprecie a arte, não a valoriza, como é o caso no exterior. Assim, formar uma comunidade forte de artistas é o que nos motiva a continuar seguindo em frente e sempre melhorando nosso trabalho frente às dificuldades de nosso mercado.



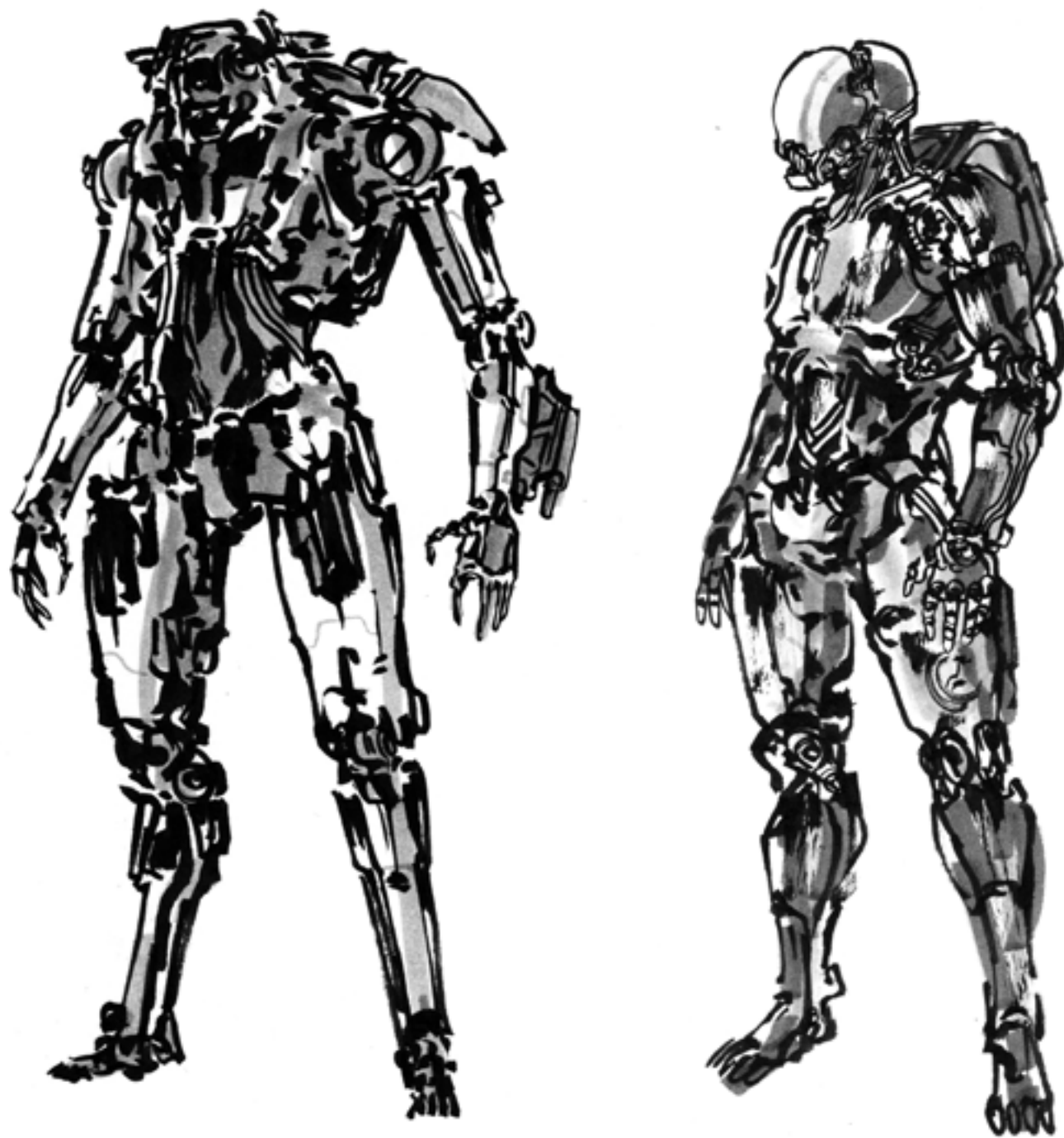
O uso de rough sketches possui importância no seu trabalho?

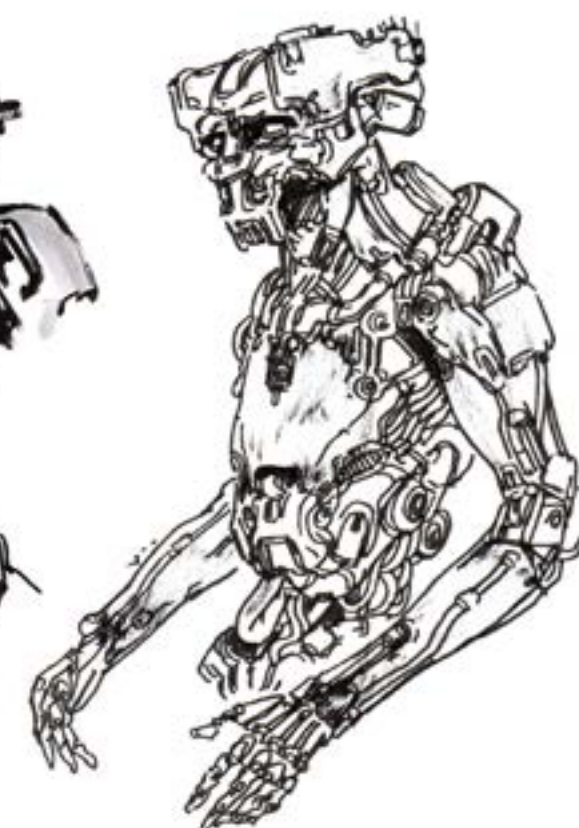
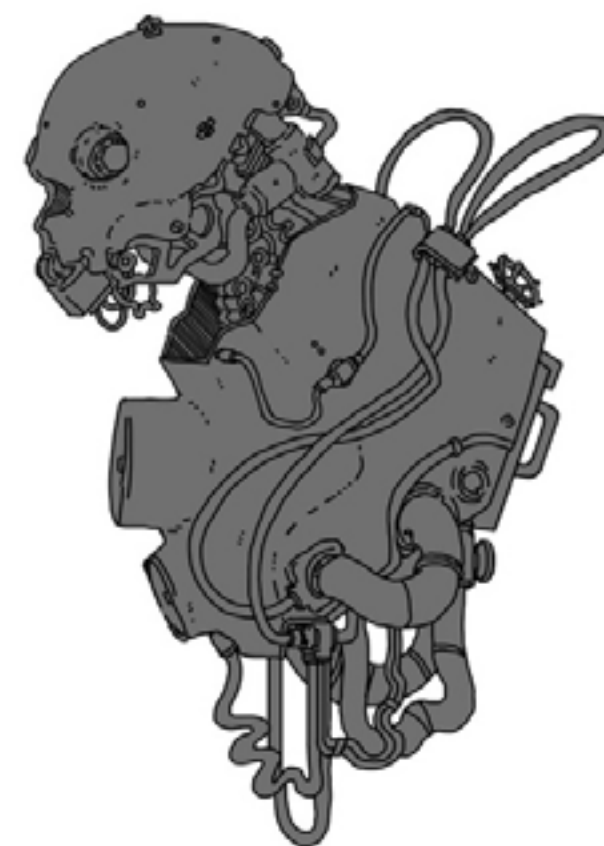
Totalmente. Sempre inicio todo e qualquer desenho através de alguns rascunhos; às vezes poucas linhas apenas para me orientar, outras vezes algo mais elaborado antes de iniciar a arte final.

Conta pra gente de maneira resumida todas as etapas de produção de ilustração que você realiza em seus trabalhos.

A primeira coisa é pensar na mensagem que quero passar com a ilustração ou como é a história do personagem que vou criar. Em seguida, algumas vezes começo os sketches no sketchbook ou diretamente no computador. Depois de tudo definido, pinto a silhueta do personagem e depois pinto cada parte separada dentro dela. Por fim, adiciono luz/sombra e efeitos adicionais de acabamento.

“ [...] O Brasil é um país que embora aprecie a arte, não a valoriza, como é o caso no exterior. Assim, formar uma comunidade forte de artistas é o que nos motiva a continuar seguindo em frente [...] ”





Guga Pimentel

Bacharel em Projeto de Produto, e Mestre em Design & Tecnologia pelo PGDesign/ UFRGS (2015). Possui três prêmios (dois internacionais) pela atuação e 20 artigos publicados em formatos diversos. Trabalha plenamente na área de Projeto de Produto, Design Gráfico e Ilustração, com enfoque em análise, avaliação e gerenciamento de tais processos.



#guga
[behance.net/
gugapimentel](https://www.behance.net/gugapimentel)

Qual a importância da Protodesign em Belém?

Eu acho que o que a Proto fez de 2017 a 2018 foi testar e validar a importância de um design objetivo e bonito por dentro dos modelos de pensamento estratégico locais, como uma startup. Tivemos sorte e de ter amigos de força, entre clientes e parceiros, e, claro que nem tudo são flores, a prioridade sempre foi a entrega mesmo. Atender bem dentro dos nossos limites é uma premissa forte que te ajuda a direcionar as decisões no processo criativo e de formatação do negócio. Nenhum trabalho pode ser levado como uma jornada sacrossanta, todos temos nossos limites e obstáculos pessoais pra atravessar também. O cliente precisa entender de antemão a política de prestação de serviços que a empresa utiliza, em primeiro lugar. Se isso não estiver claro, você também precisa de coragem pra falar, ser claro e enfatizar a maneira como você age e entrega. Você não chega em um restaurante e faz um pedido, pra depois protestar porque mudou de ideia. O ideal é que nesse caso, o cliente seja orientado a se fortalecer de conhecimento e autonomia: você nem precisa oferecer o serviço, nem sequer mostra a solução desenvolvida, mas aponta a direção certa pra que a rede dos colaboradores se fortaleça. Se ele for um cliente que nutre bons relacionamentos, ele poderá se manifestar no futuro.

Pra quem quer começar, como fazer, a quem recorrer, qual indica-

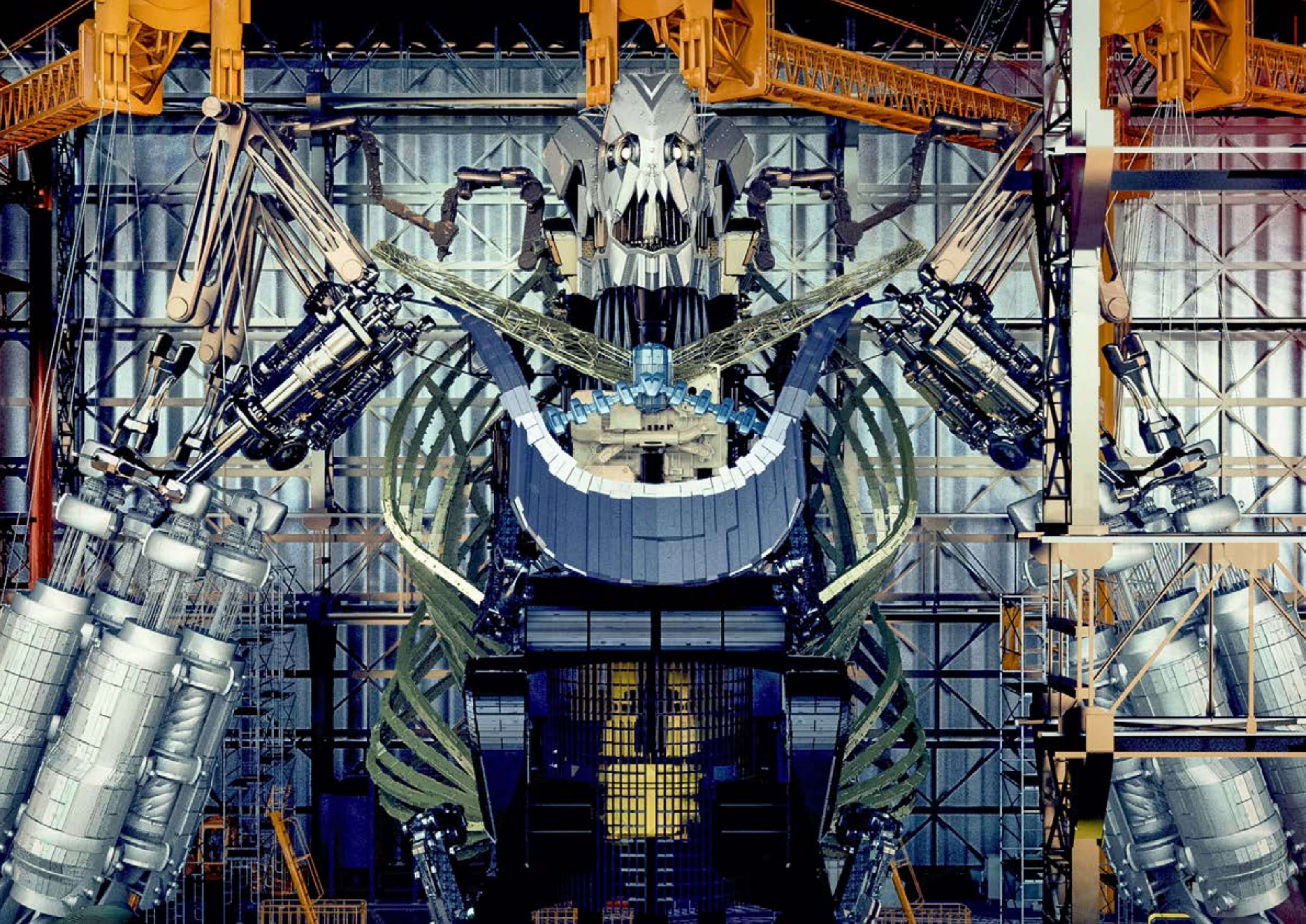
ção ou dica você dá a esse público que está querendo entrar ou está entrando nesse universo de empreendedorismo?

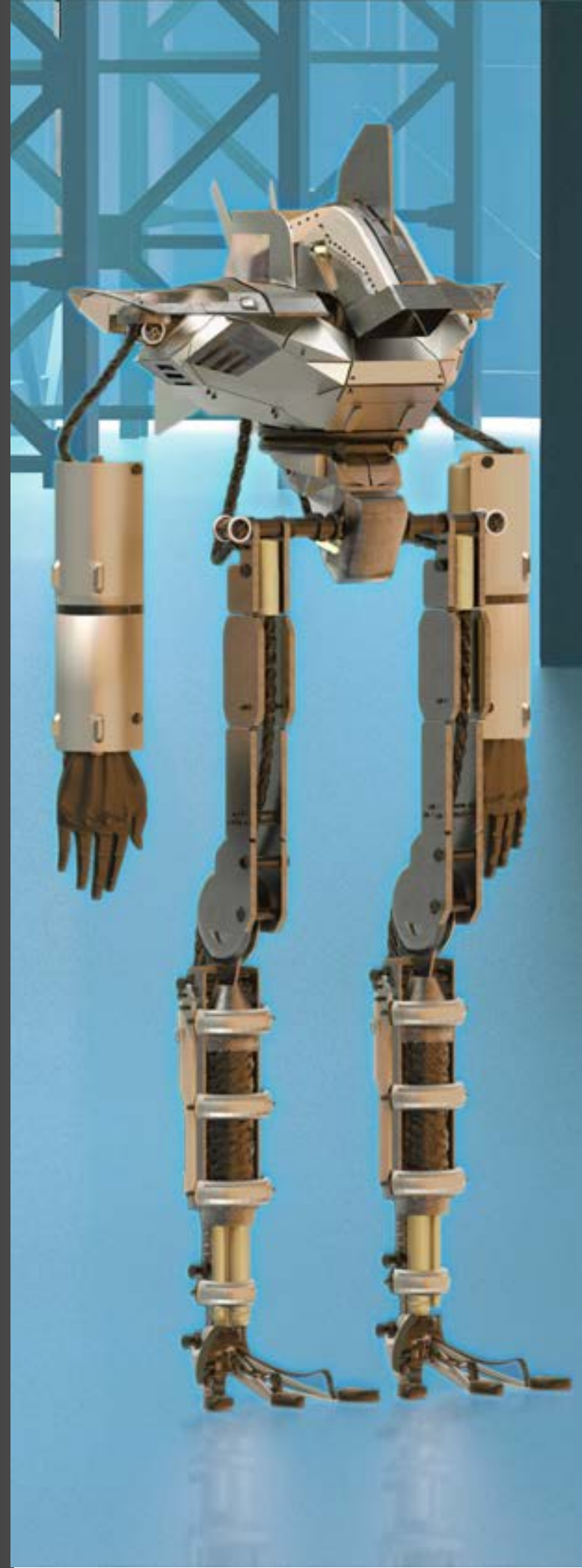
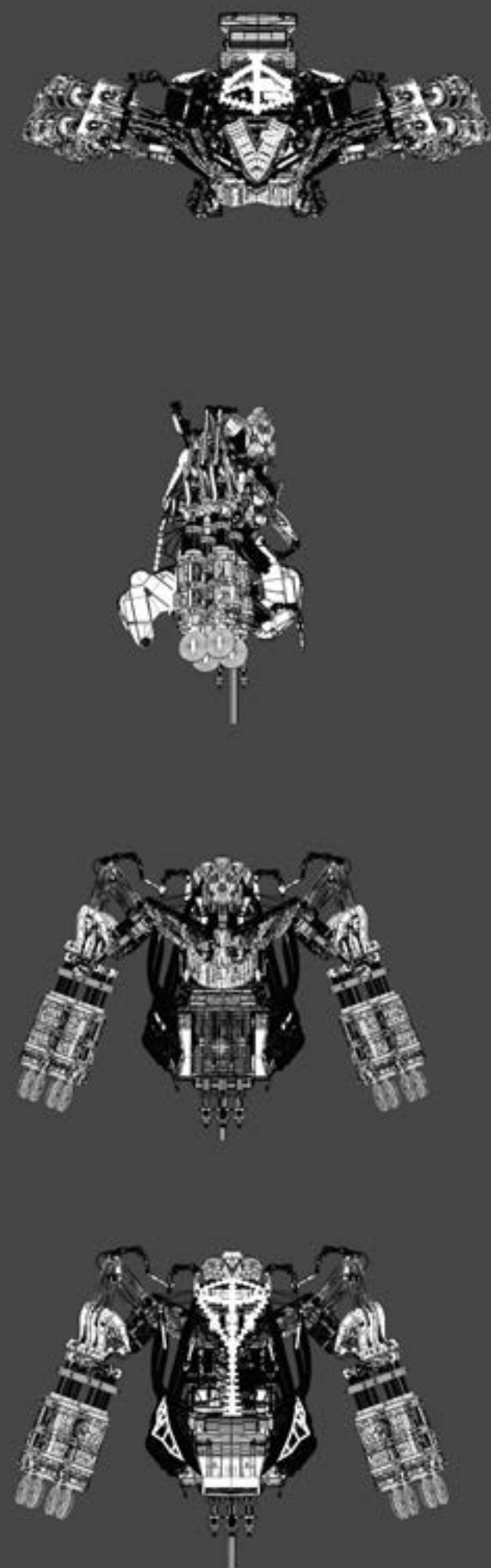
A indicação que eu dou é estude sobre o pensamento estratégico do ponto de vista da sua profissão, e também como tomar decisões em ambiente de risco corporativo, seja ele estatal ou privado. Enquanto isso ocorre, aprenda a fazer algo profissionalmente bem feito! De posse de habilidades que se convertam em entregas efetivas, e de capacidade criativa pra gerar soluções que consigam aumentar a margem de acerto dos projetos e das organizações, você acaba adquirindo vantagem no mercado, de verdade. Essa vantagem se converte no aumento da segurança ante às variáveis externas à sua empresa, e em força e robustez ante às variáveis internas da sua organização. Pra continuar, muito das vezes, só o que você precisa fazer é resistir ao temporal.

Com o atual cenário de crise no Brasil, a economia com pouca movimentação, na sua opinião qual é a válvula de escape para reativar ou reaquecer a economia?

Geração de confiança é o maior problema. Essa sensação de crise permanente que o fantasma de uma transição de valores gera com as constantes mudanças no capitalismo e de sucateamento na política,







é o principal fator de reatividade retrativa daqueles que possuem o poder de decisão. Resumindo, há medo de investir por causa da dificuldade de previsão, investir pouco ou muito, tanto faz. A falta de compreensão, e portanto, de educação para prever problemas ao medir o risco é o que impede que soluções criativas dêem certo. Agora, pra compreender bem, a resposta todos conhecemos, é uma educação voltada ao geração de soluções. Vamos ensaiar isso. Você tem um problema, previsto ou não, agora aplique uma determinada metodologia para gerar a solução, ou persiga as variáveis no cenário de maneira a aumentar sua compreensão sobre o problema. De porte de uma grande quantidade de dados, você readquire confiança e parte para o teste das soluções desenvolvidas. As metodologias não garantem solução para problemas existenciais, ou em uma escala dantesca e global, mas resolvendo os pequenos componentes dos problemas menores é possível reduzir o agravamento dos problemas mais intrincados, ou pelo menos criar dispositivos que protejam as soluções menores. Claro que, novamente, existe a vida pessoal enquanto isso ocorre, então tudo se torna complexo nesse recorte. Tudo ocorre ao mesmo tempo, agora, e enquanto a vida passa.

Sobre o cenário de Gamedev em Belém, o que você sente que

falta para esse mercado ganhar um bom destaque?

Creio que, tal como ocorre em locais onde a economia opera de maneira ilhada, seja espacialmente, seja mercadologicamente, ou ainda com base nos costumes e hábitos locais, a ética entre os agentes, os empreendedores, pequenos ou grandes, pode se tornar muito dissociada. Enquanto grandes corporações querem vender itens de hipermercado e mantêm os hábitos dos consumidores acostumados com compras e promoções tradicionais, o pequeno inovador não consegue se estruturar e implementar seus próprios modelos. Ainda assim, o que percebo também, é que as comunidades não aceitam as regras de trocas entre si. Uma comunidade de desenvolvedores A, não aceita as regras de prestação de serviços dos prestadores B, enquanto juntos eles enfrentariam a hegemonia de um grupo empresarial Z, que só revende. Aí é que percebo que a ética que prevalece entre os colaboradores é muito frágil diante da ausência do papel de um estado que, nesse recorte que eu illustrei, possa dar suporte, orientação, previsão, e financiamento. Nossa cidade, até pelo isolamento, e pela necessidade de reconhecer suas próprias referências, sincroniza cultura tradicional e massiva de uma maneira muito peculiar, os produtos gerados com a representatividade local



são muito ricos, mas não se sustentam porque sequer chegam às vitrines que os expõem à exportação. O pequeno produtor sequer chega a atravessar as crises locais de administração regional.

Qual o maior desafio de um Designer?

As agências procuram sempre um especialista que desenvolva soluções de valor, mas no dia-a-dia precisa de generalistas pra lidar com os pequenos problemas também. Meio que você precisa ser ambos. Creio que o maior desafio do designer é ter um grande repertório de referências que sirvam de parâmetro para a constante mudança nos perfis de segmentação de mercado. Ao mesmo tempo, precisa-se sempre aprender um novo software e melhorar as soluções geradas no dia-a-dia. Acho que estritamente para o designer, as mídias sociais são uma garantia de trabalho constante, no que cerne o relacionamento com o cliente; o design corporativo se torna a necessidade na empresa, e a ilustração ranqueia mais visibilidade e audiência entre os profissionais da área. Programação para dispositivos móveis se torna o componente para a inovação radical, cada vez mais usual pra troca de serviços e novos modelos de negócio.

Qual a importância das coworkings em Belém e nesse universo de microempresas ou startups?

Os coworking são os espaços de troca por unanimidade. Lá é possível aumentar a audiência para seu serviço/ modelo de negócio, fazer parcerias, treinamentos, contratar serviços, gerenciar redes pessoais. Um bom hub é bom, mas também não é o essencial. A maneira com que as empresas se relacionam é a raiz da questão. Você pode ter um excelente produto e ser reconhecido pela rede interna, mas se não há audiência externa, provavelmente não haverá compreensão do seu valor também ali.

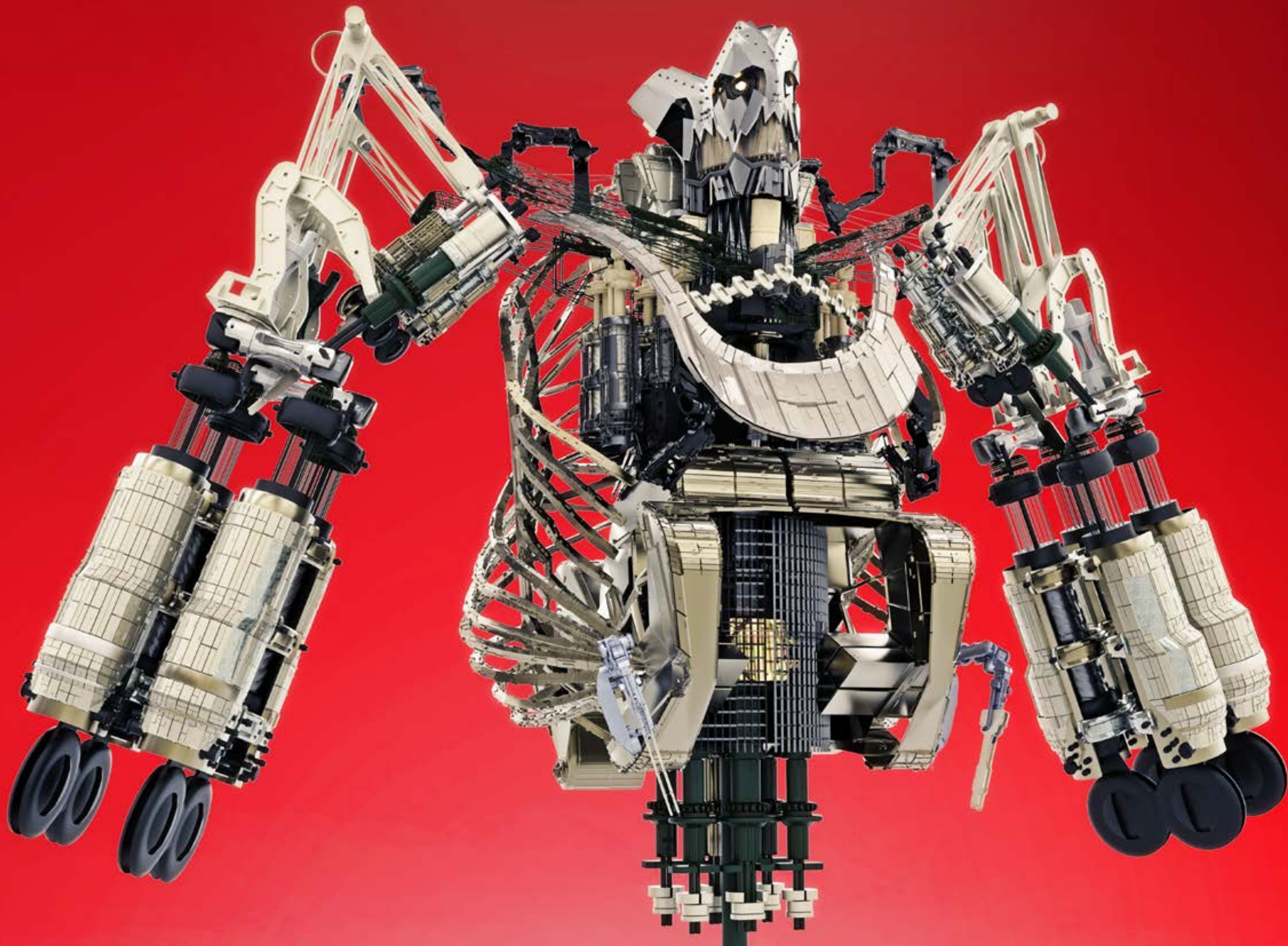
Qual foi o seu melhor trabalho na sua opinião e porque?

Meu melhor trabalho como designer profissional com certeza foi no Rio Grande do Sul, onde a comunidade de designers e arquitetos é bem tradicional, e as pós-graduações na área já se encaminham para os 20 anos de existência. As empresas mais conservadoras possuem no mínimo 25 anos ali. As mais inovadoras migraram pra grandes metrópoles e para o interior onde podem haver licitações e contratações mais estáveis, ou mesmo em maior quantidade. Percebe, o impacto que um retroativo da crise de 2008 vêm causando na economia desde 2013, não tem tamanho. É importante, portanto, considerar a crise também, mesmo que ela adquira uma compreensão muito subjetiva no pequeno universo local e regional de um país como o nosso. Cada região acaba vivenciando a crise de maneira diferente. O Rio decretou falência, em seguida o Rio Grande do Sul. Eu não sei como um Estado como o nosso ainda não decretou, não recebeu intervenção ou foi dividido, é no mínimo, incoerente. É como se a realidade dos fatos aqui estivesse se aprofundando antes de uma crise nacional. Há emergência na resolução dos problemas locais, sem resolvê-los a realidade do empreendedor se torna muito mais difícil que o usual.

Qual o primeiro passo para entrar nesse universo de gamedev?

Querer muito. Ser apaixonado por esses itens mesmo. Não tem como você criar uma identidade nova se você não tiver uma referência anterior, isso fica aparente no seu trabalho, um trabalho descaracterizado de referências é um trabalho hermético, neutro, sem atratividade, sem gosto, inóssuo. Pinar referências, portfólios, e organizar isso tudo é bem legal. Venho fazendo isso há alguns anos, em pastas separadas. Acho





“As agências procuram sempre um especialista que desenvolva soluções de valor, mas no dia-a-dia precisa de generalistas pra lidar com os pequenos problemas também. Meio que você precisa ser ambos. Creio que o maior desafio do designer é ter um grande repertório de referências que sirvam de parâmetro para a constante mudança nos perfis de segmentação de mercado.”

que depois disso é bem interessante tentar criar algo legal, do zero, utilizando metodologias que te dêem o passo-a-passo pra que você teste resultados na sua comunidade de gamedev e design, essas coisas não andam separadas. A qualidade cresce rápido quando você sabe ouvir, sabe implementar modificações, e sabe aprender coisas novas.

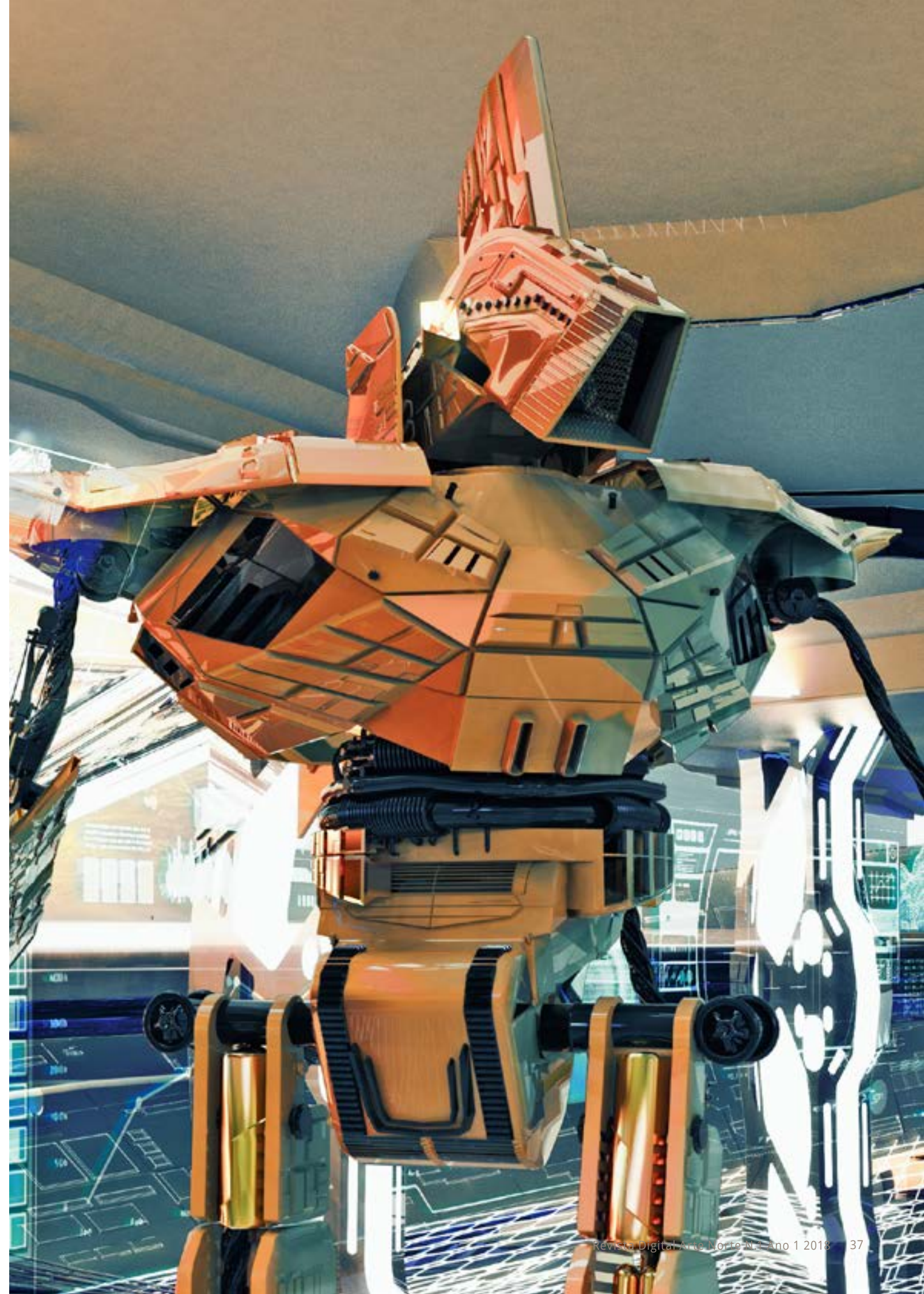
Qual incentivo ou organização você sente falta em Belém para as startups?

Existe um foco na educação voltada ao estudo social na cidade, em primeiro lugar. Em outras cidades as universidades mais tradicionais se estruturaram sob cursos como engenharia, economia, agronomia. Isso diz muito sobre a nossa propriedade intelectual, de maneira histórica. Nossas raízes foram voltadas à geografia, magistério, enfermagem, que são profissões muito boas e apresentam grandes resultados na mudança social a longo prazo, mas que partem de pontos

diferentes ao estudarem a natureza humana. Áreas antigamente conhecidas como exatas, partem do princípio da resolução de problemas e foram estruturadas entre as gerações a partir de resoluções e revoluções na ciência, com aplicação comprovada e mesmo que se problemáticas, a gerar um novo problema, e assim por diante. Elas não são contra as humanidades, apenas partem de princípios operadores distintos em direção à decomposição e resolução dos problemas.

Na sua opinião, quando uma empresa deve contratar um designer e porquê?

A última pessoa que me perguntou isso virou meu cliente (risos). Eu vou tentar resumir tudo à uma simples ideia: há decisões que você não pode deixar para o computador fazer por você, é preciso que uma análise humana do problema contribua pra uma implementação real em situações reais. Por mais que existam



soluções automatizadas, sempre haverá uma referência ancestral, histórica e antropológica. A formação do designer prescinde da história da arte pra que ele possa compreender seu papel histórico na criação de referencial material hoje. Digamos que um algoritmo gerou um logotipo sem participação humana no processo decisório. Um cliente ligado ao setor de vendas de itens de arte pode não gostar, ou um também pode considerar que você não se debruçou o quanto devia para gerar uma solução boa. Sempre há esse tipo de situação com clientes maiores e old school. É necessário que o designer tenha bagagem pra relacionar os frames mais adequados na decisão. A questão com a criatividade é domá-la, submeter ela aos limites de custo, tempo, e qualidade. As bordas da ideia precisam comprimir a arte e a busca pessoal, pra chegarem no nível de entrega.

Na sua vida atualmente, qual conquista profissional está em busca?

Estabilidade. Crescimento com estabilidade. Crescimento muito abrupto não é bom.

Qual o melhor momento para uma startup ter CNPJ?

A partir da decisão de obter um financiamento eu creio. Apesar dos pesares, as mudanças no quadro jurídico de comprovação da atuação profissional com documentação de autônomo tem mudado no Brasil. O profissional autônomo e independente tem adquirido mais presença nas leis trabalhistas. Atenção por parte das entidades de financiamento, se sabe que não.

Na sua opinião, qual o melhor mercado a se apostar atualmente?

Tem coisas que nunca perdem valor. Estética, itens de luxo, colecionáveis, itens de memória, obras

de arte e com cenário étnico são algumas dessas.

Qual espaço, ambiente ou empresa você sente que falta em Belém e porque?

Essa pergunta me leva diretamente à Zona Franca de Manaus. Belém não conseguiu acompanhar as seguintes revoluções microlocais que configuram uma produção econômica metropolitana. Vivemos do extrativismo, do comércio local, dos benefícios do Estado e do incentivo à cultura, basicamente. Não tivemos a oportunidade de atravessar o período do garimpo e construir nosso próprio parque industrial, nossa identidade contemporânea e ativa. Nossa cidade é espacialmente marcada por isso, inclusive. Falta muito, Belém.



NESTA EDIÇÃO

IGUM D’JORGE

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

IAN BARRETO

Portfolio:
ianbarreto.artstation.com

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

Twitter:
[@ianb93](https://twitter.com/ianb93)

Facebook:
[@ianbarreto00](https://www.facebook.com/ianbarreto00)

GUGA PIMENTEL

Portfolio:
[behance.net/Gugapimentel](https://www.behance.net/Gugapimentel)
[behance.net/protodesig71d1](https://www.behance.net/protodesig71d1)

Instagram:
[@gugapimentel2016](https://www.instagram.com/gugapimentel2016)

Facebook:
[@bgugapimentel.designer](https://www.facebook.com/bgugapimentel.designer)



Sobre Nós

A Arte Norte surgiu da incessante paixão por criar: sejam histórias, personalidades ou universos. Nossa missão é revelar nomes da região norte do nosso país, muitas vezes escondidos pelas sombras das redes sociais ou até mesmo fora delas. Nomes vindos de uma região tão rica em cultura, histórias, experiências, culinária, dentre tantos outros aspectos, que por consequência se refletem na sua produção artística.

Essa iniciativa veio à tona por meio de três mentes criativas: Guga Pimentel, Ian Barreto e Igum D’jorge. Incomodados com a pouca expressividade nortista do Brasil, realizamos este projeto através da ProtoDesign, uma startup de consultoria em soluções em design, utilizando as mais variadas ferramentas necessárias para gerar resultados em nossos trabalhos, que vão desde consultorias estratégicas, impressos, passando por planejamento de marca e branding, até mesmo a board games. E agora, em nosso mais recente projeto, uma revista que pretende mostrar um pouco mais a força criativa e artística que nosso país oferece.

Somos criadores de mundos. Somos artífices de realidades. Somos a Arte Norte.





2018 - ProtoDesign
protodesignbrasil.com

Proibido imprimir parte ou completamente. Proibido comercializar.