

Projeto VITOR/A/MIL em cartaz

Lúcia Bergamaschi Costa Weymar

resumo:

Com o propósito de reforçar as duas mostras denominadas “Cara a Tapa” e “Com Todas as Letras”, a primeira criada e a segunda organizada pelo designer carioca Felipe Taborda, através das quais o Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas inaugurou a Galeria Suldesign, a disciplina Projeto de Cartaz dos Cursos de Design foca na figura do invulgar e nada óbvio Vitor Ramil, cuja discografia é amplamente elogiada. A partir dessa temática, a disciplina apresenta a proposta de ensino denominada Projeto VITO/R/AMIL. No *briefing* da disciplina cada dupla, a partir da pergunta “Se eu fosse (ex: Moholy-Nagy) como eu projetaria?” e “Se eu fosse (ex: Sagmeister) como eu projetaria?”, deve escolher dois designers de estilos gráficos diferentes (um moderno e outro pós-moderno) e projetar dois cartazes, um para cada, com a temática relativa à vida ou obra do músico pelotense. Os cartazes têm que dialogar entre si, seja de modo sintático, seja semântico! O objetivo deste artigo é apresentar parte daquela experiência à luz da pesquisa bibliográfica sobre história do design e da metodologia projetual em cartaz.

palavras-chave:

design educação; design autoral; cartaz, designers modernos e pós-modernos; Vitor Ramil

É bom saber
Que és parte de mim
Assim como és
Parte das manhãs

Vitor Ramil, Estrela Estrela

1 Introdução

No início de 2017 o setor Suldesign Estúdio vinculado ao Colegiado dos Cursos de Design inaugura a primeira galeria de design, provisoriamente instalada no Hall do Auditório 2, do Centro de Artes da UFPEL, e denominada Suldesign Galeria. A galeria, criada e inaugurada por mim, é ligada ao estúdio, então coordenado pelo professor Gilbeto Consoni, e ambos são responsáveis pela sua gestão. Com o propósito de reforçar as duas belas mostras denominadas “Cara a Tapa” e “Com Todas as Letras”, do designer Felipe Taborda, através das quais a inauguramos, a disciplina Projeto de Cartaz por mim ministrada, foca na figura do invulgar e nada óbvio pelotense Vitor Ramil, cuja discografia é amplamente elogiada. A partir dessa temática, a disciplina em questão apresenta à turma de a proposta de ensino denominada Projeto VITOR/A/MIL. O objetivo deste artigo é apresentar parte daquela experiência à luz da pesquisa bibliográfica sobre história do design e da metodologia projetual em cartaz.

2 Projeto VITOR/A/MIL

Ao longo de seis iniciais encontros semanais teóricos o debate envolveu tópicos relativos a questões ligadas a teorias, definições, metodologias projetuais, escolas, técnicas de impressão, artistas e designers ligados ao cartaz, quais sejam: 1º) teoria do cartaz, funções e objetivos; 2º) cartaz no século X, xilografias, cartaz oriental, renascimento, litografias, arts and crafts, art nouveau; 3º) cartaz e design russo, bauhaus, cubismo; 4º) cartaz da segunda guerra, cartaz publicitário, cartaz psicodélico; 5º) cartaz polonês, cartaz japonês, cartaz político, cartazes portugueses de Salazar, cartazes de Maio 68 e da ditadura militar no Brasil e 6º) cartaz latino americano e cartaz brasileiro.

Naqueles encontros, organizados em forma de seminários com apresentação de tópicos escritos, mas, sobretudo de imagens, tanto os alunos apresentadores quanto os alunos espectadores deveriam proceder à análise das imagens nelas contidas a partir do aporte teórico encontrado em Ambrose (2009) e Lupton e Phillips (2008) no que se refere aos quatro princípios do design, quais sejam, tipografia, cor, composição e imagem. Tais princípios foram, na sequência, aprofundados, na tentativa de organizar tais imagens a partir das categorias “cartazes modernos” e “cartazes pós-modernos”, cuja teorização foi inicialmente por mim abordada. Ao compreender a modernidade e a pós-modernidade muito mais a partir de um viés cultural do que cronológico evitamos um discurso esquemático e dual. Porém, as diferentes características entre os dois paradigmas foram evidenciadas na medida em que as regras do design moderno são quebradas pela pós-modernidade, ou seja, tipografia, cor, composição e imagem se complexificam, passam a aceitar a pluralidade em detrimento da unidade, surgem elaboradas e ornamentais e não mais simplificadas e puramente funcionais, e, enfim, rompem com sistemas de legibilidade, contraste, organização espacial e se posicionam arbitrariamente, independentes e livres dos preceitos modernistas “menos é mais” ou “a forma segue a função” (MEGGS, 1998).

Dito isto, as duas turmas do primeiro semestre de 2017 – compostas por trinta e nove alunos ingressantes dos Cursos de Design Gráfico e Digital organizados em dezessete duplas, dois trios e em dois alunos isolados –, passaram à prática solicitada a qual resulta em vinte e um conjuntos de cartazes, isto é, em quarenta e quatro cartazes.

Com o propósito de iniciarmos a prática projetual apresentamos de súbito a metodologia de projeto gráfico aos alunos iniciante e, para tal, optei pelas dez etapas projetuais propostas por Frascara (2006). Na primeira etapa, denominada “Encomenda do projeto”, o *briefing* apresentado inicia-se com duas, ou três no caso de trio, perguntas “Se eu fosse _____ (ex: Moholy-Nagy, grande artista modernista) como eu projetaria?” e “Se eu fosse _____ (ex: Sagmeister, designer contemporâneo de enorme relevância) como eu projetaria?”. A partir destas questões cada dupla escolheu dois designers de estilos gráficos diferentes, um moderno e outro pós-moderno, e projetou dois cartazes, um para cada; no caso dos trios de alunos, três; os dois alunos que trabalharam individualmente por dificuldades de relacionamento também realizaram, cada um, dois cartazes.

O desafio maior da proposta se refere ao fato de que os cartazes têm que dialogar entre si, seja de modo sintático, seja semântico! E esse diálogo é fundamental para atingirmos o objetivo da produção de dois ou três cartazes, o que se configura em um conjunto, quase em uma coleção; e essa condição (de estilo?) só se dá através de recorrência sintática ou de relações de significado. É um exercício de design autoral que prescinde de clientes e a preocupação principal refere-se à própria expressividade dos alunos.

As quatro etapas seguintes do método escolhido, desenvolvidas em apenas um encontro na medida em que as tarefas também foram realizadas extraclasse, foram: “Coleta de dados”, na qual os alunos realizaram pesquisa sobre os designers escolhidos; “Segunda definição do problema”, segunda, pois, afinal, na primeira proposta apresentada após a pesquisa já foram realizadas análise, interpretação e organização da informação coletada e definidos os objetivos, alcance, contextos, mensagem e formatos); “Especificação do desempenho do design”, onde realizaram as primeiras estratégias projetuais e “Terceira definição do problema”, uma nova proposta apresentada e definidora da estratégia a ser seguida.

A seguir, os alunos passaram à etapa prática propriamente dita e esta sexta fase, denominada “Desenvolvimento do anteprojeto”, teve a duração de cinco encontros nos quais os grupos tiveram atendimento personalizado. Na sétima etapa, “Apresentação ao cliente”, no caso, à professora, os alunos apresentaram a toda turma seus cartazes bem como um cartão com o resumo da proposta em formato A6, isto é, 14,8 x 10,5 cm (Quadro 1); ao final, a arte dos cartazes e do cartão foi enviada a um *drive* a fim de compartilhamento da experiência.

Vitor Ramil por _____ e por _____
Texto conceito em papel A6, gramatura alta, nesta diagramação, texto na língua vernácula escrito em 1 parágrafo, respeitando o limite definido de 800 caracteres com espaço. O texto deve ser escrito empregando tipografia Times New Roman 12 <i>bold</i> para o título, sendo a mesma com tamanho 11 para o restante em espaço simples e com margens estreitas. Deve conter breve histórico dos designers escolhidos e explicação da relação sintática ou semântica definida pela dupla de alunos bem como deve situar os cartazes no projeto Biênio Simoniano. Texto conceito em papel A6, gramatura alta, nesta diagramação, texto na língua vernácula escrito em 1 parágrafo, respeitando o limite definido de 800 caracteres com espaço. O texto deve ser escrito empregando tipografia Times New Roman 12 <i>bold</i> para o título, sendo...
Acadêmico (as): _____ e _____

Quadro 1: Cartão A6 com resumo da proposta (2017). Fonte: Da autora.

As três etapas finais encontradas na metodologia, quais sejam, “Organização da produção original final com especificações técnicas”, “Supervisão da implementação” e “Avaliação” – que se refere aos eventuais ajustes baseados na avaliação do produto –, não foram perpassadas

na medida em que o projeto não foi executado de forma industrial, restringindo-se a uma atividade acadêmica hipotética.

Após a experiência teórica e prática de dezesseis encontros semanais de cem minutos os alunos apresentaram os projetos de cartazes abaixo (Fig. 1 a 21). Para fins deste artigo os resumos realizados pelos acadêmicos são apresentados *ipsis litteris* abaixo das imagens criadas por eles, porém organizadas pelas acadêmicas Alana Kusma e Sheron Silveira, bolsistas vinculadas ao Projeto de Extensão Suldesign Galeria.



Figura 1: VR por Stepanova e por Kawakubo (2017). Varvara Stepanova atua como pintora, fotógrafa e designer. Tem grandes influências cubistas e refere a si mesma como construtivista. Projeta desde cartazes até coleção de figurinos para teatros de sua localidade, na Rússia. Trabalha com grande escala de cores e formas. Rei Kawakubo é uma estilista vanguardista que recebeu o título de *cult* uma vez que propõe a quebra de padrões estéticos. Suas roupas podem conter grandes fendas, preenchimentos em lugares incomuns, modelagem não “adequada” ao corpo, etc. Trabalha com uma paleta de cores marcantes e formas orgânicas. Os cartazes desenvolvidos representam a comunicação uma vez que no primeiro cartaz existe uma forma representando um autofalante saindo dos lábios de Vitor Ramil e, no segundo cartaz, a música Estrela, Estrela faz uma ligação com o tal equipamento. Fonte: Raphael Gonçalves e Rodrigo Bestetti, 2017

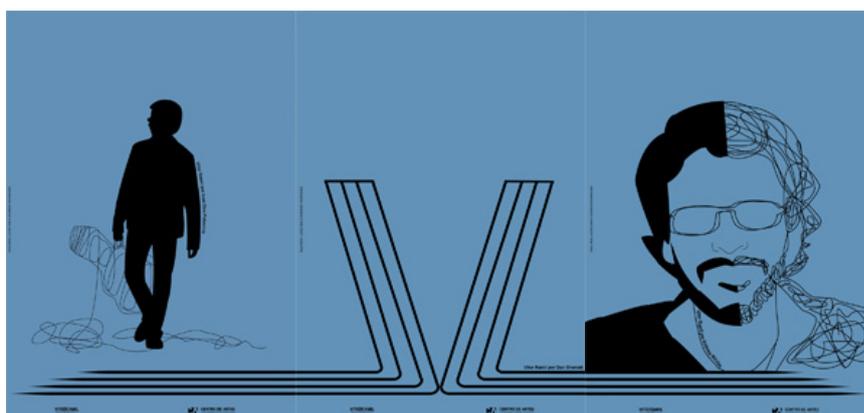


Figura 2: VR por Dan Sherratt, por Ivan Ciro Palomino e por Andreea Niculae (2017). O ilustrador do Reino Unido, Dan Sherratt, é um dos mais talentosos da atual cultura de artistas gráficos que utilizam ferramentas e conceitos modernos no formato de cartaz de filmes. O peruano Ivan Ciro Palomino vem recebendo visibilidade com suas ilustrações desde que ganhou um concurso organizado pela ONU. Andreea Niculae é uma designer do Reino Unido que trabalha com ilustração e arte digital e seus principais trabalhos utilizam silhuetas humanas. Apesar de serem independentes os cartazes apresentam unificação pelas cores presentes e pela existência de linhas nas três composições do mesmo modo como os designers citados realizaram em seus diversos trabalhos. Fonte: Diuli Reis, Lucas Dias e Rodrigo Rodrigues, 2017

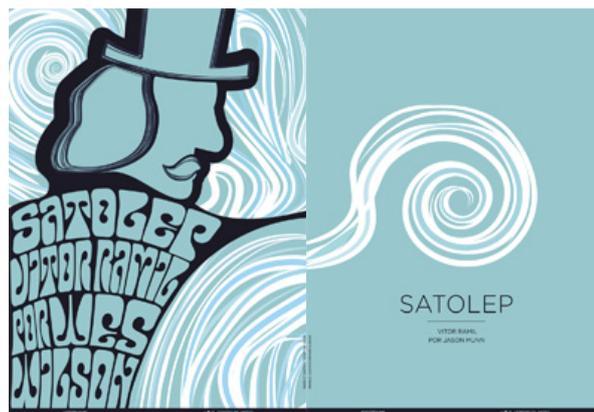


Figura 3: VR por Wes Wilson e por Jason Munn (2017). O projeto Vitor/R/Amil tem como intuito homenagear o músico e escritor Vitor Ramil através dos designers Wes Wilson e Jason Munn. Wes Wilson é um artista americano destacado, nas décadas de 1960/1970 no movimento "psicodélico"; seus traços mais marcantes estão presentes no primeiro cartaz no qual a tipografia e a figura distorcida representa uma visão alucinógena. Jason Munn é um artista gráfico americano atualmente popularizado por criar cartazes para bandas de Indie-Rock; como suas principais características, apresentadas no segundo cartaz, temos as formas geométricas centralizadas e o minimalismo. O diálogo solicitado entre os dois cartazes está relacionado ao livro Satolep onde Ramil retrata o lúdico e o real através do personagem principal, Barão de Satolep, em uma viagem ao tempo na cidade de Pelotas. Fonte: Amabile Castro e Mayara Almeida, 2017



Figura 4: VR por Bonnie Mclean e por Estúdio DKNNG (2017). A americana Bonnie Maclean é conhecida pelos seus posters de rock clássico nos anos 1960/70. O seu estilo psicodélico utiliza cores fortes e tipografias distorcidas, criando algo único. DKNNG é um estúdio americano de design e ilustração criado em 2005 por Dan Kuhlken e Nathan Goldman. Suas criações vão desde cartazes até embalagens, utilizam estilo contemporâneo e se caracterizam pelo uso de texturas. O tema escolhido para os cartazes sobre o cantor e escritor Vitor Ramil relaciona-se com seu livro "Estética do Frio"; neles são utilizados cores frias nos elementos do *layout* e a neblina que sai da imagem de Ramil conecta os dois cartazes. No primeiro, é utilizado o estilo psicodélico de Maclean e, no segundo, a simetria, as texturas e os elementos do DKNNG. Fonte: Amanda Aragão e Maira Rocha, 2017



Figura 5: VR por Drew Struzan e por Andy Warhol (2017). Drew Struzan é um ilustrador americano conhecido pela produção de cartazes de filmes como Star Wars e Indiana Jones. A relação do artista com o primeiro cartaz por nós proposto dá-se na forma como o artista distribui as imagens e personagens sobre um fundo preto. Andy Warhol, graduado em Design e nascido em Nova York, ficou conhecido como o maior nome do movimento Pop Art. No segundo cartaz utilizamos a repetição de imagens e cores saturadas nas ilustrações, assim como Warhol utilizava em suas obras. Baseando-se na Estética do Frio, do cantor pelotense Vitor Ramil, o primeiro cartaz recebeu elementos gráficos representativos dessa estética e, por fim, as imagens foram distribuídas sobre uma base preta, no estilo de Drew Struzan. Os cartazes se comunicam pelo uso da mesma ilustração e também pela variedade e diferença de cores que proporcionam um alto contraste. Fonte: Amanda Medeiros e Felipe Muller, 2017



Figura 6: VR por Wes Anderson e BS por Tim Burton (2017). Para o projeto Vitor/R/Amil homenageamos o músico gaúcho Vitor e seu alterego Barão de Satolep para contrapor a imagem do artista ao seu excêntrico personagem. Utilizamos duas obras marcantes dos diretores Wes Anderson (1969) e Tim Burton (1958). WA é um diretor, produtor, roteirista e ator de cinema; seus filmes são conhecidos pela sua simetria e pela qualidade no uso das cores em seus roteiros. TB é um diretor, produtor, escritor e animador americano; é conhecido por sua estética obscura, gótica e peculiar. Moonrise Kingdom, filme de WA, inspirou as cores de ambos cartazes e o enquadramento da peça de Vitor Ramil. A estética sombria e a caracterização do Barão de Satolep é baseada em O Estranho Mundo de Jack, de TB. Fonte: Ana Martha Bonat e Emmanuelle Schiavon Melgarejo, 2017



Figura 7: VR por Kiko Farkas e Milton Glaser (2017). O Projeto Vitor/R/Amil homenageia os designers Kiko Farkas e Milton Glaser. Farkas, designer brasileiro conhecido por seus cartazes para a OSESP, utiliza frequentemente padronagens e muitas cores em suas obras, características inclusas em nossa produção, porém com a temática dos ladrilhos pelotenses. Glaser também é conhecido por suas cores, mas também por suas linhas fluidas e psicodélicas encontradas no famoso cartaz de Bob Dylan, aqui recriado usando o perfil de Ramil. Os dois cartazes se relacionam pela paleta de cores criada com base no azul da bandeira de Pelotas, adicionada ao preto, referências de ambos os designers bem como de nossa representação que destaca formas figurativas – a música de Ramil, representada pelo violão, e o próprio rosto do cantor gaúcho de Pelotas. Fonte: Bárbara dos Santos Kurz e Maria Vitória Chiarelli Bourscheid, 2017

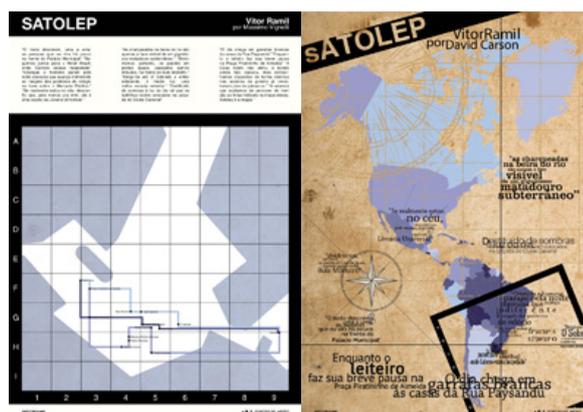


Figura 8: VR por David Carson e por Massimo Vignelli (2017). Para homenagear Vitor Ramil buscamos artistas que permitam explorar a territorialidade - ou a falta dela - do cantor e compositor pelotense: David Carson, e sua estética pós-moderna, e Massimo Vignelli, artista considerado moderno. Vignelli, responsável pelo projeto de padronização do mapa do metrô de Nova York, expõe em suas peças um design simples e coeso, contrastando com o trabalho de David Carson, que costuma quebrar o *grid* em suas obras. Os cartazes exploram os contrastes entre as obras de Vitor Ramil, tanto de seu livro Satolep, quanto do conceito do álbum a ser lançado em 2017, Campos Neutrais. Enquanto o primeiro cartaz marca território, o segundo expande fronteiras, e permite a percepção de que Pelotas pode estar em qualquer lugar. Fonte: Bibiana Branco e Thuany Bunilha, 2017



Figura 9: VR por Almir Mavignier e Gustavo Stecher (2017). O projeto Vitor/R/amil homenageia os designers Almir Mavignier, através da apresentação de cartazes aditivos, e Gustavo Stecher, com a estética que busca prestigiar um de seus trabalhos mais conhecidos: a identidade visual da empresa argentina Nobrand por meio de pictogramas. As duas peças fazem parte de uma coleção para uma exposição sobre o artista pelotense Vítor Ramil. Por essa razão, de forma a retratar Mavignier, ambas se completam com as cores amarelo e azul - representativas da bandeira da cidade de Pelotas- e com as metades do pictograma de Ramil que referencia Stecher. Ainda, o cartaz do lado esquerdo apresenta os prenomes dos designers e dos autores do projeto, enquanto que, no lado direito, estão seus sobrenomes. Fonte: Desirée Freitas e Marcel Farias, 2017



Figura 10: VR por Daó e por Estúdio Margem (2017). Série de cartazes desenvolvidos a fim de homenagear o artista pelotense Vítor Ramil. Cada cartaz foi elaborado a partir do estilo gráfico de um diferente estúdio de design: Daó, formado por Giovani Castelucci e Guilherme Vieira, e Estúdio Margem, formado por Alexandre Lindenberg e Nathalia Cury. O cartaz Pedra é inspirado no caráter experimental da série Ibrasotope do Daó, assim como na frase “A textura declara a matéria” de Guilherme Vieira. Já o Nuvem, se baseia nos cartazes de três shows que o Estúdio Margem produziu para o Spotify, e que foram selecionados para a exposição do Graphic Design Festival Scotland. “Pedra ou nuvem?” remete a Satolep, a cidade imaginária que é central para a Estética do Frio, evocada visualmente através da sobreposição dos cartazes, representando a ambigüidade da neblina que permeia a cidade. Fonte: Enzo Patelli e Rogerio Vasconcelos, 2017



Figura 11: Vítor Ramil por Annette Lenz e por Irmãos Stenberg (2017). O trabalho projetado baseia-se no enunciado de Vítor Ramil “Somos a confluência de três culturas, encontro de frialdade e tropicalidade”. Buscando representar a implosão de culturas existentes na vida e arte de Ramil, projetamos dois cartazes; no primeiro, pós-moderno, a referência é a designer Annette Lenz e buscamos exprimir aspectos da “tropicalidade”, caracterizados pela alegria, bagunça e rapidez. O segundo, de viés modernista, tem influência nas obras dos Irmãos Stenberg e remete à “frialdade” com formas geométricas, diagonais e estética melancólica. As duas peças dialogam através da semelhança entre tons e formas e também pelo contraste semântico e subjetivo entre os dois ambientes climáticos mencionados. Fonte: Fábio Henrique e Sabrina Müller, 2017



Figura 12: VR por Richard Avedon e por Rodchenko (2017). Este projeto foi realizado para homenagear o cantor pelotense Vitor Ramil através das obras, por nós escolhidas, de Richard Avedon e Alexander Rodchenko. Avedon foi um fotógrafo dos Estados Unidos que reflete as pessoas como centro de seus trabalhos, acentuando sua forma mais pura, assim como o intenso uso de tons de cinza, branco e preto em suas fotografias. Esses elementos estão apresentados no primeiro cartaz no qual a figura de Vitor Ramil se encontra centralizada em tons pretos. Rodchenko foi um artista plástico, escultor, fotógrafo e designer gráfico russo, também muito conhecido por fazer montagens fotográficas; sendo um dos criadores do Construtivismo Russo suas imagens enfatizam a composição dinâmica e o movimento dos objetos no espaço. Esses componentes se encontram presentes no segundo cartaz através da imagem do Mercado Público de Pelotas. Ambos os cartazes fazem alusão à música Satolep de Vitor Ramil, focada no saudosismo e na sua cidade natal. Fonte: Fernanda Igarashi e Nathan Lacerda, 2017



Figura 13: VR por Toyozumi Sakai e por Stefan Sagmeister (2017). A primeira proposta refere-se a Toyozumi Sakai, designer de jogos conhecido principalmente por seus trabalhos com Rockman X5 e X6 nos quais desenvolve a arte de um futuro fictício extremamente robotizado. A segunda proposta busca referência no designer contemporâneo Stefan Sagmeister, conhecido por combinar tipografia manual com a figura humana. Os dois cartazes dialogam entre si pela oposição, uma vez que o primeiro representa a linguagem de programação de computadores e o segundo aborda uma estética humana e orgânica. Além disso, as peças se conectam pelo tempo retratado nos versos de “Foi No Mês Que Vem” e “A Ilusão da Casa”, canções de Ramil, cantor pelotense homenageado pela disciplina, presentes no álbum Tambong (2000). Fonte: Franciane Medeiros e Gabriel Negrisoni, 2017

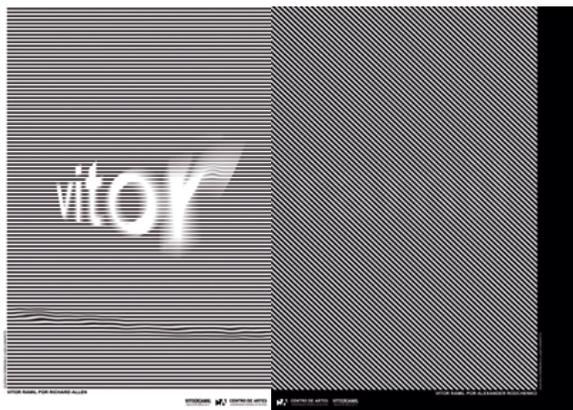


Figura 14: VR por Richard Allen e Alexander Rodchenko (2017). Alexander Rodchenko foi referência básica do Construtivismo Russo. Designer, fotógrafo e artista plástico, Rodchenko explorava traços geométricos e usava a arte como instrumento de intervenção. Richard Allen explorou, como pintor, a arte cinética, o minimalismo, a arte geométrica abstrata e o OpArt, movimento artístico que explora a confusão ocular-cerebral através do uso de ilusões de ótica. Allen se destaca por suas obras "op" em preto e branco. Os cartazes projetados com a proposta de homenagear o cantor Vitor Ramil se relacionam sintaticamente explorando as linhas e a tipografia. No primeiro, "Vitor" surge em perspectiva contrapondo-se com as linhas retas e horizontais. No segundo, as linhas diagonais sobrepõem-se a "Ramil" o que cria um jogo de opacidade e transparência. Fonte: Gustavo Ferreira e Luiza Carapeto, 2017



Figura 15: VR por Matt Ferguson e por Ruben Martins (2017). Para a realização dos cartazes escolhi os designers Matt Ferguson e Ruben Martins para homenagear o cantor e autor pelotense, Vitor Ramil. Mat Ferguson é um artista e designer britânico, conhecido por fazer cartazes minimalistas de filmes famosos, trabalhando para grandes estúdios como Marvel, 20th Century Fox, entre outros. Ruben Martins foi um dos pioneiros do moderno design gráfico brasileiro, muito conhecido por fazer cartazes de propagandas e revolucionar no logo da marca Bozzano. Os cartazes dialogam através da ligação entre a imagem de Vitor Ramil vagando pelo pampa com o violão, no 1º cartaz, e o trecho da música "Ramilonga", presente no 2º cartaz, "Ares de milonga vão e me carregam por ai...". Fonte: João Pedro Schebek, 2017

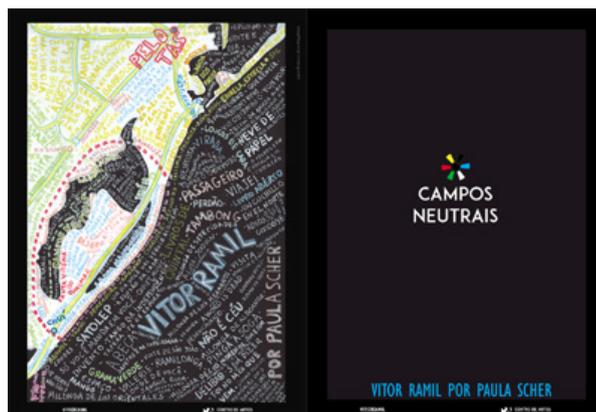


Figura 16: VR por Paula Scher (2017). Escolhemos a designer gráfica, pintora, educadora e diretora do estúdio Pentagram Paula Scher para homenageá-la como referência moderna e pós-moderna. É conhecida pelo uso marcante de tipografias, pela identidade visual de diversas marcas famosas e também por mapas tipográficos pictóricos. Os cartazes criados visam divulgar o novo álbum de Vitor Ramil denominado Campos Neutrais, a ser lançado em 2017. Visto que os Campos Neutrais se tratam de uma região ao sul do Rio Grande do Sul, desenvolvemos um mapa tipográfico e uma identidade visual para o álbum, mesclando as características marcantes de Paula Scher com as do novo trabalho de Ramil. Fonte: Joana Borba e Leticia Magalhães, 2017



Figura 17: VR por Felipe Taborda, André Bergamin e Luciana Facchini (2017). O conceito para a criação dos cartazes é baseado em diferentes tipografias usadas por três designers que, de algum modo, relacionam-se com o músico, pai e escritor pelotense. No primeiro cartaz homenageamos Felipe Taborda, designer gráfico carioca encarregado de várias capas de discos de Vitor. A seguir, escolhemos o artista visual e ilustrador gaúcho André Bergamin, responsável pela capa do disco vencedor do Grammy, Derivacivilização, de Ian Ramil, filho do músico. E por fim, Luciana Facchini, designer gráfica paulista e projetista da capa do livro “Satolep”, do escritor Ramil. Os cartazes apresentam “momentos da vida” de Vitor Ramil, partes representadas por elementos de seu corpo: a boca do cantor (sua parte musical), o olho (onde se distingue um leve reflexo de Ian, seu filho, sua parte paterna) e sua mão (sua parte escritor). Fonte: Joyce Oliveira, Marcela da Mota e Thaís Reichow, 2017



Figura 18: VR por Kiko Farkas e Victor Moscoso (2017). Para o projeto usamos o livro “A Estética do Frio” e interpretamos duas fases da vida do cantor, uma vivida no sul do país, em que descreve o pampa, e outra vivida no Rio de Janeiro, onde viveu a trabalho. Para homenageá-lo, escolhemos os designers Kiko Farkas, com seu design voltado ao cultural e institucional e Victor Moscoso, designer psicodélico dos anos 1960 cujos cartazes apresentam um caráter sensorial e vívido projetados para a cultura da época. A estética de Farkas representa o frio dos pampas e suas cores em contraste à figura de Ramil na qual a cor quente reflete seu entusiasmo pela terra natal. A psicodelia de Moscoso traduz o Rio que, mesmo caloroso, não persuadiu-o a ficar por lá trazendo-o de volta. Fonte: Kamila Ruiz e Tuany Borges, 2017



Figura 19: VR por Estúdio Homework e por Rico Lins (2017). Projeto Vito[R]amil é uma proposta para a qual escolhemos o Estúdio Homework e o designer Rico Lins para homenagear o músico pelotense Vitor Ramil. A opção pelo escritório polonês Homework deve-se ao fato de que seus designs apresentam uma estética minimalista que contrasta com o estilo do designer carioca Rico Lins, cujos cartazes apresentam muitas cores, formas e tipografias criando camadas e fundos diversos. No primeiro cartaz, a propósito do Estúdio Homework, optamos por usar uma estética minimalista com figura (símbolos do álbum Satolep Sambatown de Ramil) e fundo em cores fortes que se contrastam. No segundo cartaz, uma vez que Lins trabalha com o movimento e explora bastante a tipografia, representamos o ritmo do pandeiro nas músicas do álbum Satolep Sambatown. Fonte: Larissa Raulino e Larissa Strelow, 2017



Figura 20: VR por Kandinsky e por Borges (2017). O Projeto VITO/R/AMIL homenageia o cantor pelotense, assim como o pintor Kandinsky e o escritor Borges e foi composto a partir da música “A Paixão de V Segundo Ele Próprio”. Kandinsky é conhecido por suas criações abstratas e por cores baseadas em preto, azul, verde, amarelo e vermelho. Jorge Luis Borges, criador do poema “O Punhal”, citado na música de Vitor Ramil, é conhecido por contos e poemas. O conceito de conversação entre os dois cartazes é dado a partir do título separado em duas partes; o primeiro, “A Paixão ”V”, é criado a partir de uma obra de Kandinsky e no outro, “Segundo Ele Próprio”, o rosto de Vitor é criado através de letras de um poema de Borges. Sendo assim, um cartaz representa uma letra tipográfica composta por imagem enquanto o outro, por tipografia. Fonte: Marcelo Fehlberg Ney, 2017

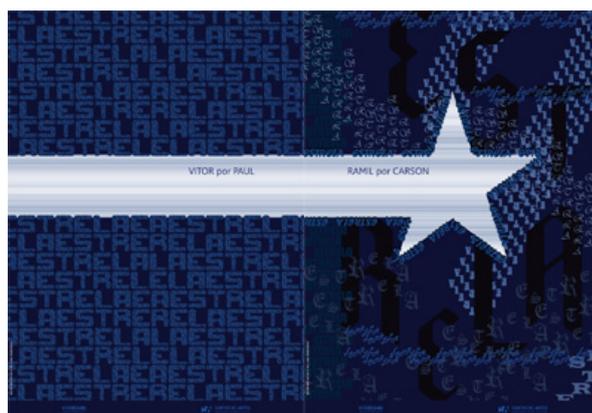


Figura 21: VR Vitor Ramil por David Carson e por Paul Rand (2017). Estrela, Estrela homenageia o artista pelotense Vitor Ramil a partir do olhar de dois designers. Paul Rand é um designer modernista que trabalha com uma *grid* mais rígida desprezando linhas cursivas. David Carson é um designer gráfico pós moderno que projeta muito com tipografia e desconstrução. As características desses designers se fazem muito presentes nos dois cartazes de forma que um deles é construído a partir de uma *grid* padronizada, e o outro desconstruído com os tipos organizados de forma aleatória. O diálogo entre os cartazes se dá através das cores e da interação da estrela cadente que começa em um cartaz (Paul) e termina no outro (Carson). A estrela tem sua forma realçada através dos tipos que a sobrepõem e do contraste das cores. Outra forma de interação entre os cartazes está na homenagem aos designers escolhidos onde, no primeiro cartaz, colocamos o prenome "Vitor" do homenageado e, no segundo cartaz, o seu sobrenome "Ramil". Fonte: Midiã Reichow e William Ximendes, 2017

3 Conclusão

“Brilhar, brilhar/ Quase sem querer/ Deixar, deixar/ Ser o que se é...”
(Vitor Ramil, Estrela Estrela)

Desde o incremento da disciplina obrigatória Projeto de Cartaz, nos Cursos de Design do Centro de Artes da UFPEL, o exercício com temáticas históricas tem sido bastante satisfatório na medida em que o aluno dessa disciplina, calouro recém-saído da escola, chega à graduação com uma cultura genérica e sem familiaridade com o escopo teórico específico do campo do design. Tenho apresentado esta metodologia de ensino e outros resultados gráficos desta

disciplina em eventos anteriores bem como em encontros ligados a design, cultura e ensino da arte Brasil afora, e sinto-me a cada dia mais segura com a escolha da história como gatilho para criações de design ligadas à cultura, visual, ou não. Afinal, a possibilidade de, já no início do curso e antes mesmo de finalizar as disciplinas de iconologia da arte, o aluno ter acesso a grandes nomes da história moderna e pós-moderna do design e da arte parece-me fundamental.

Igualmente, e especificamente no presente caso, é muito oportuno em termos de contextualização cultural realizar uma atividade pedagógica com foco em Vitor Ramil, um importante músico gaúcho para alunos oriundos, em sua maioria, de outros estados brasileiros. Para nossa satisfação, a exposição foi visitada pela Zero Hora o que gerou notícia no qualificado jornal. (Fig. 22).



Figura 22: Ramil e a História da Arte (2017). Fonte: Zero Hora, 15/11/2017

Por outro lado, ensaiar as primeiras análises de imagem a partir dos princípios visuais característicos da prática projetual associados às teorias do cartaz – peça gráfica emblemática no campo do design haja vista sua inerente condição expressiva e, logo, autoral – é outra possibilidade de investigação que pode ser contemplada a partir desta disciplina, para além da investigação histórica bibliográfica.

Depois do Projeto VITOR/A/MIL estive afastada para pós-doutoramento na Universidade de Lisboa durante quase dois anos. No meu retorno, retomei esta metodologia, porém a temática apresentada em 2020/1 deveria relacionar-se ao número 2020, imaginei que teríamos cartazes tipográficos incríveis. Porém, chegou a pandemia do Covid-19 e todos os temas passaram a aparentar ser secundários e sem importância nesse momento de enfrentamento de crise mundial malgrado o fato de o design em si ter se apresentado como solução de muitos problemas, e a música surgir cada vez mais forte enquanto cimento social.

Project VITO/R/AMIL in poster

Abstract: With the purpose of reinforcing the two shows called "Cara a Tapa" and "Com Todas as Letras", the first created and the second organized by the Rio de Janeiro based designer Felipe Taborda, through which the Arts Center of the Federal University of Pelotas inaugurated the Gallery Suldesign, the discipline Poster Design of Design Courses focuses on the figure of the unusual and not obvious Vitor Ramil, whose discography is widely praised. From this theme, the discipline presents the teaching proposal called Project VITO/R/AMIL. In the course briefing each pair, starting with the question "If I were (ex: Moholy-Nagy) how would I design?" and "If I were (ex: Sagmeister) how would I design?", you should choose two designers of different graphic styles (one modern and the other postmodern) and design two posters, one for each, with the theme related to life or work of the musician from Pelotas. The posters have to dialogue with each other, either syntactically or semantically! The purpose of this article is to present part of that experience in the light of bibliographic research on the history of design and the project methodology on display.

Keywords: Design education; authored design; poster; modern and postmodern designers; Vitor Ramil

Referências bibliográficas

- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Fundamentos de Design Criativo**. Porto Alegre, Bookman, 2009.
- BARNICOAT, John. **Los Carteles: su historia y su lenguaje**. Gustavo Gili, 1999.
- BOTH, Jorre; BURGER, Sefanie; JONG, Cees de. **New pôster art**. New York City: Thames and Hudson.
- FRASCARA, Jorge. **El diseño de comunicación**. Buenos Aires: Infinito, 2006.
- JONG, Cees de. **The poster: 1000 posters from Toulouse Lautrec to Sagmeister**. New York: Abrams, 2010.
- LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos Fundamentos do design**. São Paulo: Cosac & Naify, 2008.
- MEGGS, Philip. **A History of Graphic Design**. 3. ed., New York: Wiley, 1998.
- RAMIL e a História da Arte. Zero Hora. Porto Alegre, p. 8, 15/11/2017.
- WEYMAR, Lúcia. **Biênio Simoniano em Cartaz**. In: XIV Seminário de História da Arte, 2015, Pelotas, RS. Anais do XIV Seminário de História da Arte. Pelotas, Periódicos da UFPEL: 2015. ISSN: 2237-1923. Disponível em: <<http://https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/Arte/article/view/7823>> Acesso: 19/3/2018.