



GUIA VISUAL
DOS ANOS 80

para designers

LEONARDO DE OLIVEIRA VOLPATO

de Oliveira Volpato, Leonardo
REVISANDO O RETRÔ: : UM GUIA DE REFERÊNCIAS
VISUAIS DOS ANOS 80 PARA DESIGNERS / Leonardo de
Oliveira Volpato ; orientadora, Cristina Colombo
Nunes, 2017.
131 p.

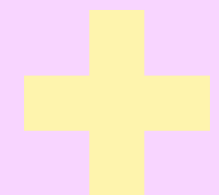
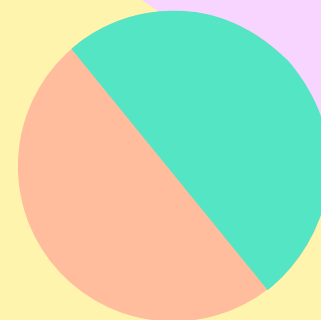
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design,
Florianópolis, 2017.

Inclui referências.

1. Design. 2. Design, anos 80, referências
visuais. I. Colombo Nunes, Cristina . II.
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em
Design. III. Título.

REVISANDO O RETRÔ

UM GUIA DE REFERÊNCIAS
VISUAIS DOS ANOS 80
PARA DESIGNERS





SUMÁRIO

INFORMAÇÕES TÉCNICAS - PÁGINA 06

MACROPERIODIZAÇÃO - PÁGINA 08

DESIGN GRÁFICO - PÁGINA 10

DESIGN DE PRODUTO - PÁGINA 74

DESIGN DE ANIMAÇÃO - PÁGINA 88

OBSERVAÇÕES - PÁGINA 124

REFERÊNCIAS - PÁGINA 126

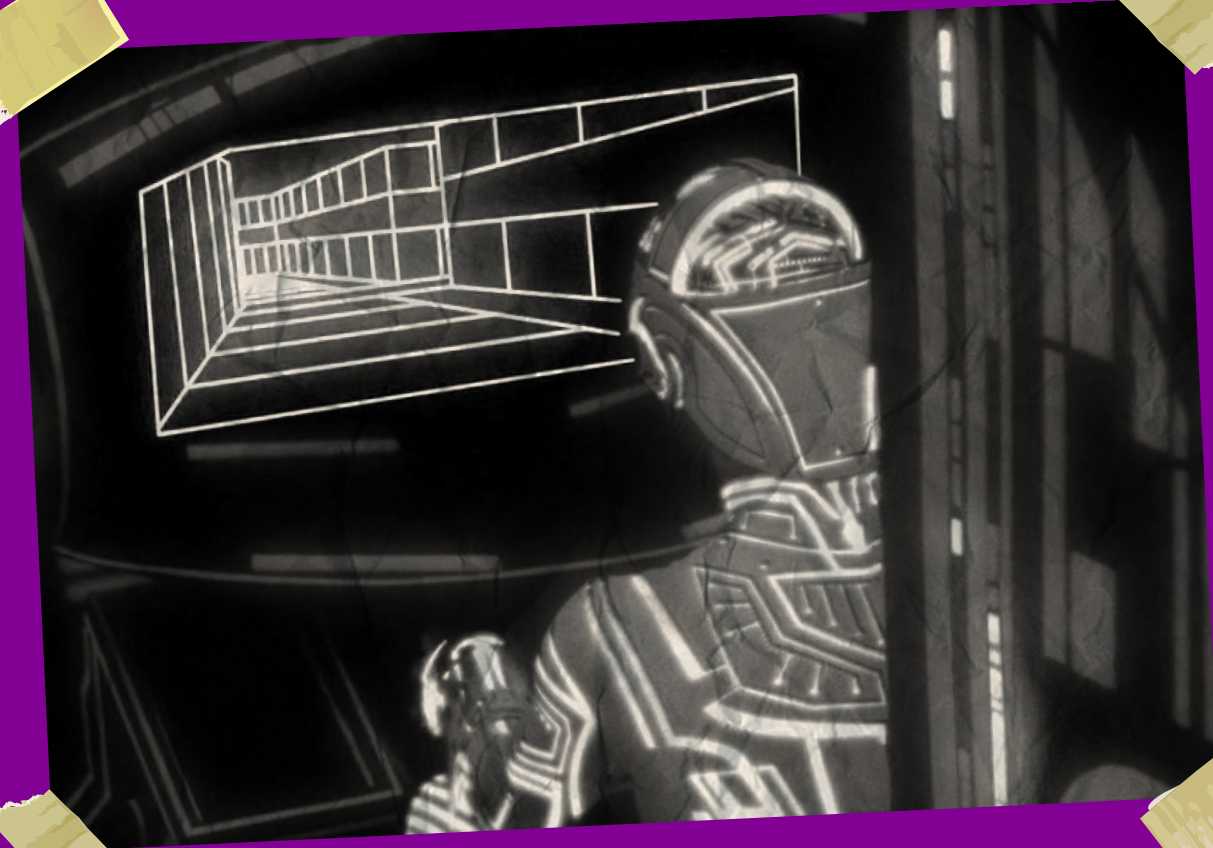
INTRODUÇÃO

O guia tem por objetivo reunir e trazer referências sobre o design da década de 80, com o intuito de ajudar designers contemporâneos na hora de procurar por informações sobre tal década.

Esse trabalho aborda três grandes áreas do design, sendo elas o gráfico, produto e animação. Cada segmento possui sub-divisões, que tratam do assunto de forma mais elaborada. O gráfico, por exemplo, possui o tópico Cores, que trata de elementos como saturação e contraste.

Todas as imagens usadas para exemplificar melhor o tema abordado possuem o ano que o referente exemplo foi criado, além de quem o fez. Tudo para transmitir ainda mais confiança sobre o que está sendo discutido, e possibilitar que o leitor, caso tenha interesse de ir atrás daquela obra, tenha ao menos um meio inicial de fazer sua busca.

Alguns dos exemplos citados no decorrer do guia são de origem brasileira, e para diferenciá-los e até permitir uma maior visibilidade dentre tantas figuras internacionais, o seu fundo é cinza. Dessa forma, caso o leitor tenha interesse em buscar apenas os exemplos brasileiros da área do gráfico, por exemplo, precisará apenas procurar pelos textos com fundo cinza.



MACRO PERIODIZAÇÃO

Os anos 80 começaram de forma instável, consequência da crise do petróleo de 1979, que gerou grandes incertezas no mercado global, especialmente no norte-americano. Aliado a isso, a Rússia passa a desejar que a Guerra Fria e a corrida armamentista voltem a ser como eram nos anos 60, deixando todo o mundo, e principalmente seu maior rival, os EUA, em alerta.

Guiados por esse temor, e sem muita esperança de que mudanças sociais poderiam melhorar as coisas, os adolescentes passam a gastar e gastar, ocasionando no direcionamento de foco do mercado nesse público em específico.

O mundo também passa por uma revolução tecnológica,

com a chegada dos computadores para a população em geral, a chegada definitiva dos video-games, e itens do dia a dia que mudariam a forma de consumir conteúdo.

A cultura pop acaba tomando todos os meios possíveis, indo desde a música (com nomes como Madonna e Michael Jackson), cinema (Star Wars, De Volta Para o Futuro), TV (séries, MTV), até a moda, onde roupas neon, ombreiras, cabelos e roupas de academia (resultado da disseminação do culto ao corpo). Esse movimento viria a ser chamado de New Wave.

No Brasil, a ditadura enfraquece, até ver seu fim em 1985. Mesmo assim, o país passava por sérios problemas financeiros, que só viriam a ser resolvidos na próxima década.

1979

Retomada da Guerra Fria



Popularização do movimento Pós-Modernista

1980

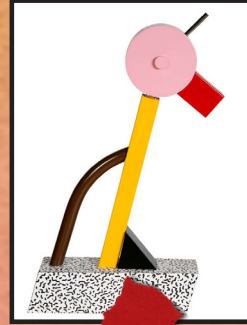
New Wave ganha força em vários meios da cultura



Lançado primeiro PC de sucesso

1981

Criação do Studio Memphis



Estreia do filme "Tron: Uma Odisseia Eletrônica"

1982



1983

Nintendinho (NES) é lançado pela Nintendo

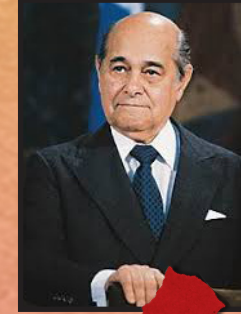


1984

Apple lança o Macintosh

1985

Fim da ditadura militar no Brasil



1989

Lançamento do PageMaker (futuro InDesign)

Fundada a Associação de Designers Gráficos



Queda do muro de Berlim

DESIGN GRÁFICO

O avanço tecnológico permitiu um maior distanciamento das técnicas clássicas de abordagem modernista, e assim, a criação de uma “nova onda” (movimento *New Wave*), que seria a utilização das novas tecnologias fotográficas e eletrônicas para manipular as imagens, podendo tanto transformar aquilo que já existia, quanto ignorar.

A possibilidade de gerar diversas relações entre os elementos, cores e camadas, não precisando obedecer necessariamente a uma grade de diagramação pré determinada, fez com que muito conteúdo novo fosse gerado em um tempo extremamente curto.

Contudo, tamanho poder e liberdade muitas vezes faziam com que o designer se levasse pela novidade, com várias criações tendo firulas excessivas, tornando a informação confusa e de difícil leitura.

O design também acompanhou a *New Wave* (que era resultado direto das tendências pós-modernistas), buscando fazer diversos experimentos com tipografia, uso de cores, texturas e formas geométricas.

Todos os campos do design gráfico marcaram a época de algum modo, mantendo para o futuro alguma característica marcante, como cores saturadas, fontes extremamente exageradas, o neon, a geometrização e pixelização, etc.

COMPOSIÇÃO - PÁG. 12

FORMAS - PÁG. 24

CORES - PÁG. 32

TIPOGRAFIA - PÁG. 46

COMPOSIÇÃO

RECORTE

SOBREPOSIÇÃO

NEON

LINHAS DE GRID

GLOW

HOLOGRAFIA

O G A W E W E T

1979
WET Magazine
 April greiman



Recorte

Técnica que sempre foi utilizada por designers e artistas, o recorte buscava escancarar sua própria utilização, deixando apenas parte da imagem, evidenciando o seu fim com um corte quase sempre reto. A manipulação da imagem se tornou algo quase que obrigatório nas peças que surgiam, sendo essa técnica, junto de outras, uma das mais utilizadas.

Os textos e imagens, ao serem recortados e colados novamente, proporcionavam um olhar totalmente diferente para algo que, até então, era só mais um entre muitos.

Pedaço do céu

Parte de um céu com nuvens foi recortado, sendo colado sobre uma textura que não possui qualquer relação visual, evidenciando assim a técnica.



Rosto da capa

Aqui, fica totalmente evidente a utilização do recorte. A cabeça, junto de parte dos ombros, está recortada e colada, estando tanto por cima quanto por baixo de texturas e faixas que estão em volta.

Sobreposição

Diferente do recorte, a sobreposição busca trabalhar com a imagem num todo, não evidenciando apenas parte da figura. Em muitos casos, principalmente em peças pós-modernistas, as imagens são quase que aleatórias, tendo menos relação com o sentido da peça, e mais com a utilização das técnicas em si.



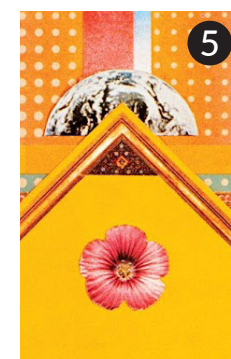
Peixe e máscaras

Tanto as duas máscaras quanto o peixe estão sobrepondo o fundo e as texturas, ao mesmo tempo que estão ali quase como se jogados, tendo apenas a luz branca para realçar suas presenças.



Tarja no rosto

Sobre o rosto da pessoa, há uma faixa preta totalmente escancarada, sobrepondo a figura, servindo como uma espécie de tarja preta.



Flor e globo

A flor está totalmente sobrepondo a imagem, enquanto o globo está por cima do fundo, mas ao mesmo tempo está sendo sobreposto. Assim como o peixe e as máscaras, ambos estão na composição mais pela técnica do que um sentido visual.



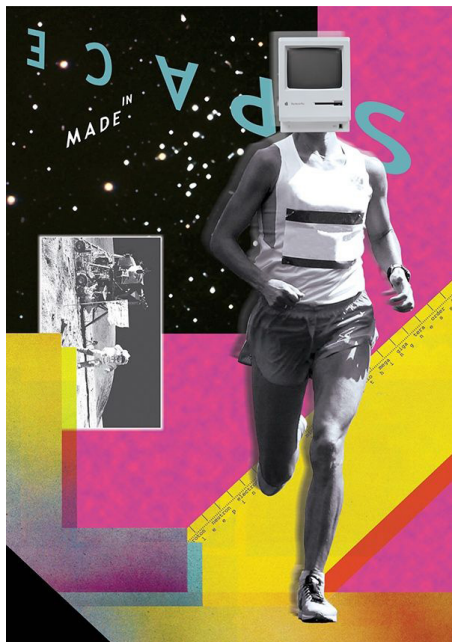


1980
i-D Magazine
Terry Jones

Recorte

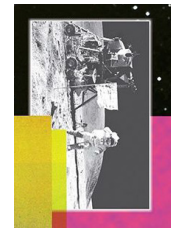


Sobre o olho, cabelo e outras partes, há espécies de papeis recortados, evidenciados principalmente pela cor diferente e as bordas, que são quase todos irregulares, como se rasgadas manualmente.



1986
Made in Space
April Greiman

Sobreposição



O computador sobre a cabeça cria a impressão de ser uma mesma peça junto do corpo (o fato de ambos estarem em preto e branco reforça isso). Já a foto busca dar mais vida para o tema "made in space", enquanto sobrepõe o fundo ao mesmo tempo que está por baixo de outros dois retângulos amarelos.



1989
California Institute of the Arts
April Greiman

Sobreposição



A faixa azul ao fundo sobrepõe o fundo, enquanto a foto está por cima. Nessa sequência, parte do texto e uma forma geométrica verde estão sobre a foto. Esse exemplo evidencia uma sobreposição em sequência, mas sem que nenhum elemento anule o outro.

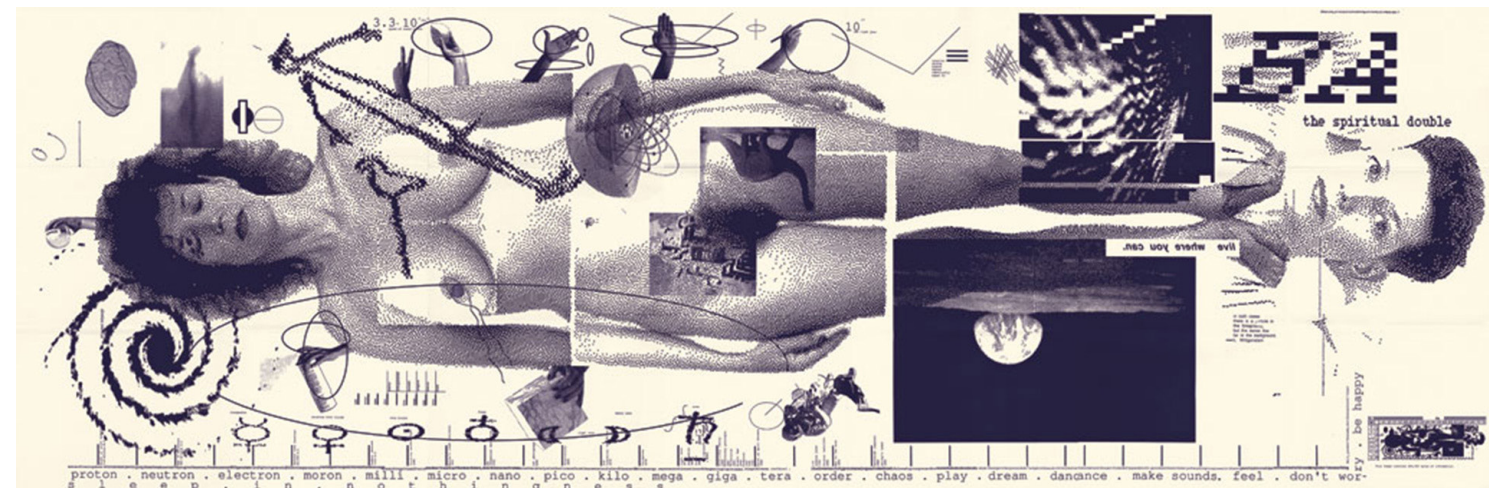


1989
Festival Latino
Paul Davis Studio

Recorte



Esse pôster é composto de diversas imagens com recortes diferentes, que se evidenciam pela diferenciação das cores e suas angulações retas, gerando quase uma figura de retalhos.



1986
Design Quarterly #133: Does it Make Sense?
April Greiman

Sobreposição



A imagem é lotada de itens sobrepostos, sendo alguns dos escolhidos esses ao lado. Em um, há um cérebro, quase que jogado de canto. Na figura abaixo, há diversos itens, como partes das fotos, uma caixa de texto, assim como a própria pessoa, que sobrepõe algumas coisas, enquanto é sobreposta por diversos outros objetos.

Recorte



Do mesma maneira que possui diversas imagens sobrepostas, a figura também possui muitos recortes. Os dois exemplos ao lado mostram isso. O primeiro, com o peito simulando ser o recorte de outra foto. O segundo trás pequenos detalhes, sendo o maior recorte uma espécie de grande foto, que vai da coxa até o umbigo, se misturando com os demais elementos da região.



1983
The Workbook
Craig Butler Design

Recorte



Toda a figura da Mona Lisa é evidenciada como se tivesse sido recortada e colada na capa, com os cortes em volta totalmente imprecisos, além de uma pequena margem branca em alguns pontos.

Sobreposição



Uma foto sobrepõe o desenho, colada com uma espécie de fita e fingindo ser parte da figura, ao conter um rosto sobre o de baixo. O mesmo vale para a outra imagem, que acompanha a posição do peito e do cabelo. Mais para baixo, outros elementos também usam a sobreposição para fingir serem parte da composição, como as mãos, o pincel, esquadro e relógio. Aqui, a técnica é usada para enriquecer a arte original, dando uma releitura para a mesma.

1982
Tron
Walt Disney Productions



TRAPPED IN A FIGHT
TO THE FINISH
INSIDE THE VIDEO WORLD
HE CREATED

WALT DISNEY PRODUCTIONS'
TRON

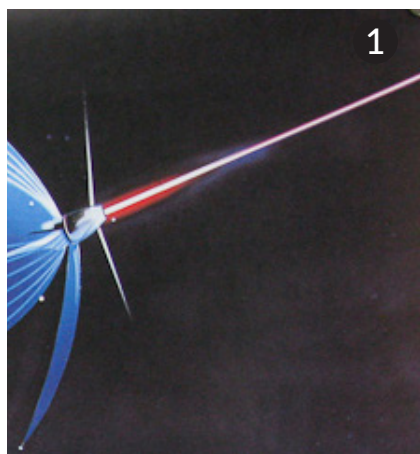
TRON A LISBERGER-KUSHNER PRODUCTION STARRING JEFF BRIDGES BRUCE BOXLEITNER DAVID WARNER CINDY MORGAN AND BARNARD HUGHES
EXECUTIVE PRODUCER RON MILLER MUSIC BY WENDY CARLOS STORY BY STEVEN LISBERGER AND BONNIE MACBIRD SCREENPLAY BY STEVEN LISBERGER PRODUCED BY DONALD KUSHNER DIRECTED BY STEVEN LISBERGER SONGS BY JOURNEY
TECHNICOLOR FILMED IN SUPER PANAVISION 70 Sound-track album from CBS Records, Story-teller Records and Cassettes from WEA on the Blueysland Label, Paper-back from NEL, Books from Purnell. ©1982 Walt Disney Productions



Neon

O neon é um elemento químico (gás) descoberto em 1898, que logo ganhou popularidade ao ser usado como iluminação, resultado do seu brilho característico. Dessa forma, foi amplamente usado nos anos 80, onde o objetivo de várias coisas era o de simplesmente chamar a atenção. Ele também simboliza para muitas pessoas modernidade e inovação, elementos vitais de uma década que passava por uma revolução tecnológica.

Muitas mídias procuravam usar o neon justamente para transmitir essa sensação futurística e bela, ao mesmo tempo que se tornava mais fácil atrair o público.



Laser

Totalmente ligado com o fator tecnologia, o laser era muito usado em diversas composições, para dar um ar mais high-tech e futurista. Nesse exemplo, o mesmo, visualmente, apresenta as características do neon.



Roupas

Para dar um maior destaque e transmitir a sensação futurista, as roupas possuem diversas linhas com um brilho característico do neon. Mesmo o personagem mais ao fundo, sem quase nenhum destaque, apresenta esse elemento, essencial para a caracterização.



Linhas de Grid

Outro elemento totalmente ligado ao desejo de transmitir o futuro, as linhas de grid, originadas dos modelos 3D, que possuíam uma malha similar à um grid, estavam presentes em diversas publicações. Eram usadas desde em pessoas até chão, fundo, céu e etc.

Muitas vezes as linhas tentavam simular serem feitas de neon, para gerar mais destaque e agregar outro elemento que remetia à tecnologia.



Grid como chão

A utilização das linhas de grid como chão para as pessoas é o modo mais comum de usar esse efeito, por ser uma maneira fácil de expandir o grid.



Grid como pista

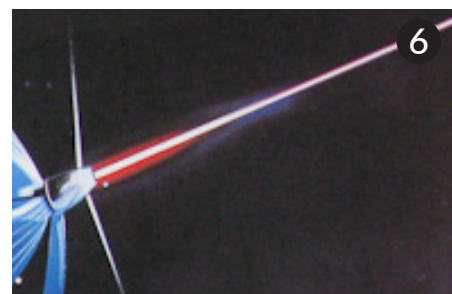
Similar a utilização como chão "comum", o grid também serve como pista para os automóveis, principalmente no caso de Tron, com carros digitais e tecnológicos.



Glow

De forma direta, glow significa brilho, estando muitas vezes associado com o neon. Contudo, o efeito glow não é de simplesmente brilhar intensamente. Sua iluminação acontece de forma mais gradual, ou seja, é uma espécie de brilho que logo ao sair da sua origem, já enfraquece, sendo mais agradável e ameno para o observador.

Por estar ligado ao neon, era usado em muitas peças, ajudando a ressaltar aquela característica representação de iluminação da época.



Luz do laser

Nesse caso, por ser um laser que simula o neon, a luz que ele irradia gera o efeito glow, começando mais forte na base, e acompanhando a intensidade do raio principal conforme ele segue e fica mais fraco.

Luz de fundo

Um dos principais usos do glow é como se ele estivesse sendo irradiado de um ponto, caso que acontece nessa parte da imagem, gerando uma espécie de iluminação gradiente que se expande até certo ponto.



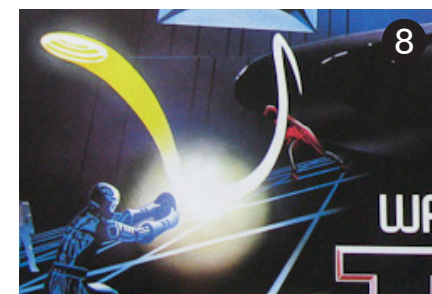
Holograma

A projeção de pessoas em forma digital era um dos principais recursos dos filmes que buscavam simular uma tecnologia futura, ficando muito popular em filmes como Star Wars e Tron. Normalmente, esses hologramas ou não possuem uma cor tão intensa, ou são feitos todos de apenas uma cor, reforçando o efeito.



Grande personagem

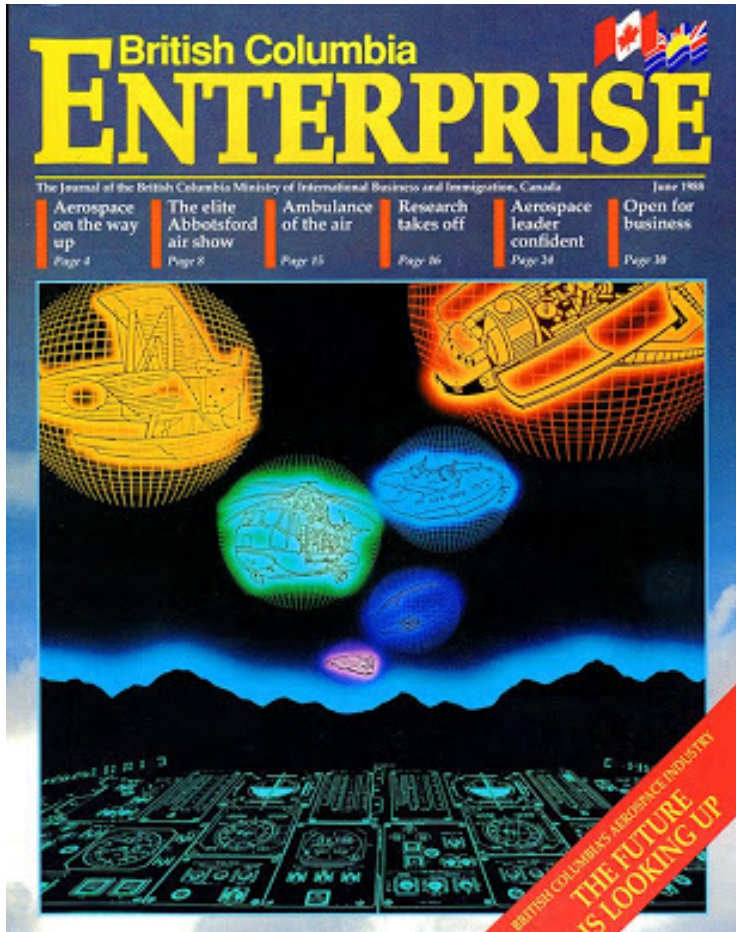
Por ser uma imagem holográfica, a possibilidade de aumentar ou diminuir o personagem é uma das principais vantagens. Nesse caso, ele está em um grande tamanho, além, de uma luz mais clara, quase que de uma forma translúcida em alguns pontos.



Chicote

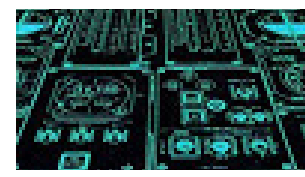
Seguindo a lógica do laser, o chicote também simula o neon, gerando nesse caso a iluminação característica do glow, sendo mais forte principalmente na parte que bate, e mais fraco na ponta.





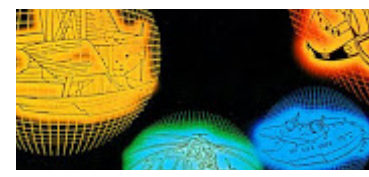
1988
British Columbia
Enterprise Magazine

Neon



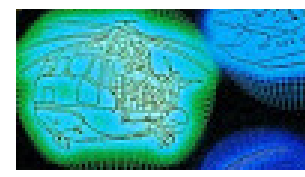
Todos os elementos dessa cidade, que parece um circuito digital, estão em neon, reforçando a ideia da revista, que procura tratar da representação do futuro.

Linhas de grid



Os vários objetos que sobrevoam a imagem estão em volta de uma espécie de grid, composto de várias linhas, trazendo esse elemento futurista para a composição.

Glow



Além da linha de grid, os objetos que estão sobrevoando também emitem uma iluminação glow, começando mais forte e se dissipando. A iluminação de fundo das montanhas também simula esse efeito, ajudando a dar um ar mais futurista (reforçado pela cor azul).

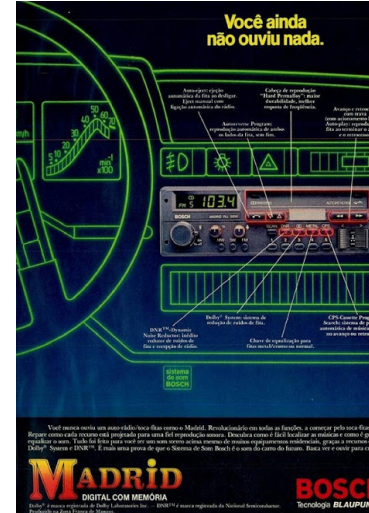


1986
Pôster do filme Cobra
Warner Bros.

Holograma

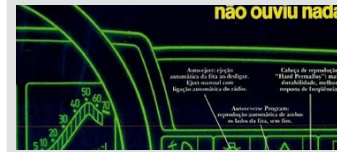


Clássico exemplo de holograma, explorando a cor e as várias linhas que formam o mesmo.

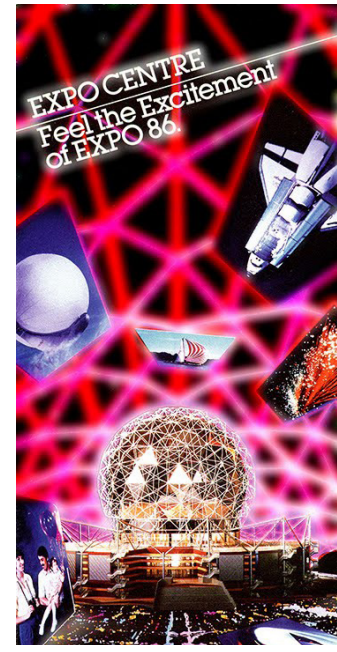


1985
Propaganda para som de carro
Madrid

Holograma

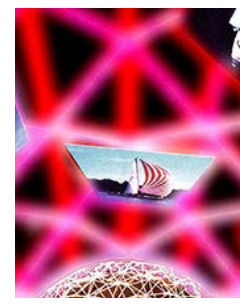


Com exceção do som do carro, todo o restante parece um holograma do carro, reforçando a ideia de algo tecnológico e futurista.



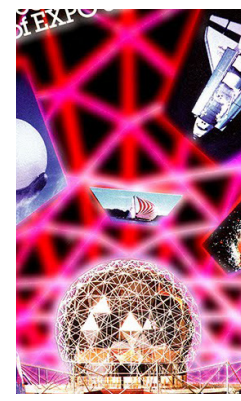
1986
Vancouver's 1986
World's Fair

Glow



A luz emitida pelas linhas é a característica do glow, estando mais forte perto do domo, e se dissipando ao se distanciando da origem.

Linhas de grid

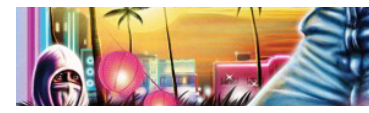


Por se tratar de um pôster sobre uma exposição tecnológica, outro elemento essencial para passar essa sensação são as linhas de grid. Nesse caso, diferente do tradicional, a forma gerada pelas linhas não são quadrados, mas sim triângulos. Aliado ao glow e as diversas sobreposições, a composição consegue unir vários elementos característicos dos anos 80.

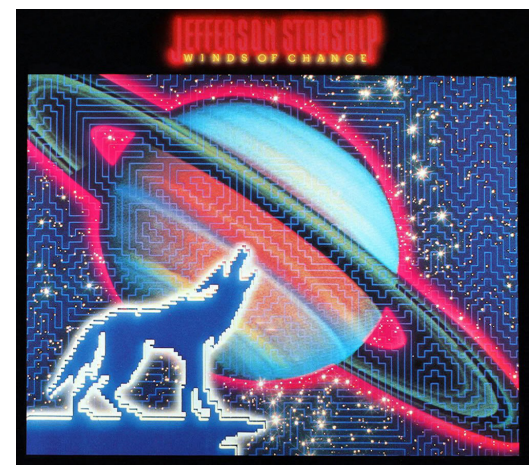


1987
Pôster do filme Miami Connection
P.J.K. Group

Neon

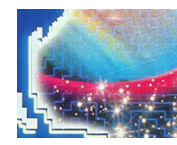


O pôster une alguns dos itens mais tradicionais das composições da década, como o pôr do sol, coqueiros, gradiente, e iluminação neon (além de ninjas).



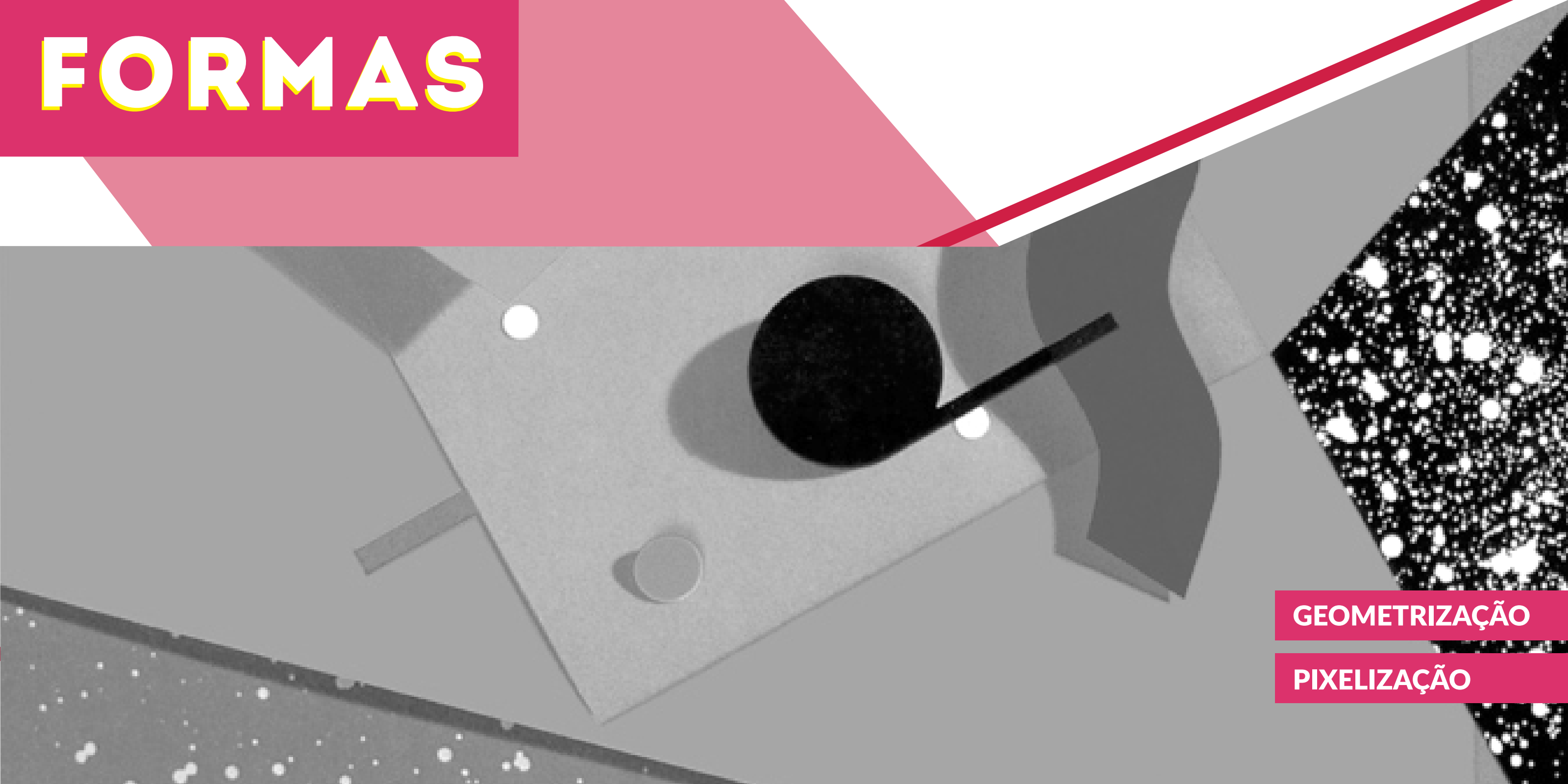
1986
Capa do álbum Winds of Change

Glow



A capa do álbum busca passar alguns elementos futurísticos, como o circuito digital, o lobo e o chão numa espécie de pixelização, além do glow, que pode ser visto tanto do planeta quanto do lobo e o chão, criando um destaque para esses dois elementos e melhorando a leitura.

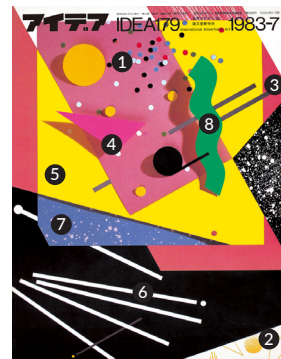
FORMAS



GEOMETRIZAÇÃO

PIXELIZAÇÃO

1982
**Cartaz para a
 Warner Records**
 April Greiman



Geometrização

As formas geométricas já eram utilizadas há muito tempo, com a Bauhaus sendo uma das pioneiras no domínio geométrico. A retomada da utilização desses formatos ocorre principalmente por influência de técnicas como a sobreposição e o recorte, que ganharam uma nova roupagem com os computadores, e do estúdio Memphis, que trazia em suas criações as mais diversificadas utilizações das formas.

Além disso, uma das principais intenções do design pós-moderno era justamente de impactar e gerar contraste entre os elementos da composição, algo que a interação entre as formas básicas como triângulo, quadrado e círculo permitiam com certa facilidade.



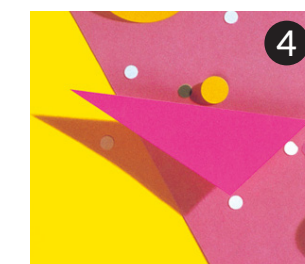
Círculos

Elemento primordial das formas geométricas, vários círculos podem ser encontrados nesse composição, nos mais diferentes tamanhos, cores e locais, chamando em sua maioria a atenção por serem diferentes das outras formas.



Diversos triângulos

Nessa parte da imagem, podem ser vistos pelo menos 3 triângulos, que se completam e formam, ao interagirem uns com os outros. Por estarem mais ao canto e por baixo de outros elementos, eles servem mais para ajudar a compor a imagem num todo, do que como objetos de destaque.



Triângulo

Diferente dos outros triângulos, que serviram mais como complemento, esse ganha um maior destaque, tendo uma função de gerar contraste com o fundo e os elementos que o circulam. Ele também está em outro plano, como pode ser percebido pela sombra gerada.



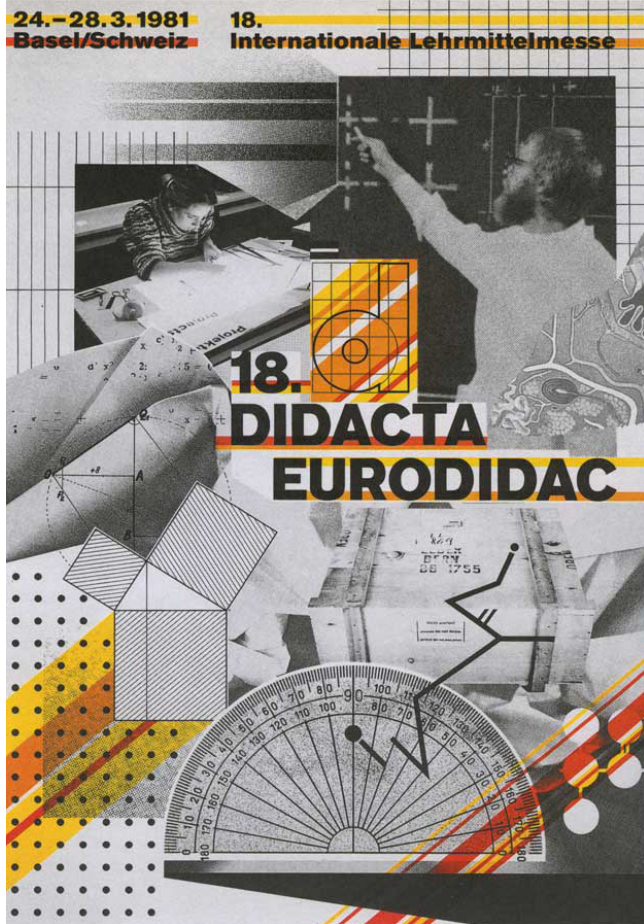
Retângulos

Outro elemento que também é essencial em uma composição com formas geométricas, os retângulos podem ser encontrados em diversos formatos e locais, desde o rosa mais ao fundo, até o amarelo. Uma de suas principais funções, nesse caso, é a de justamente servir como contraponto para as outras formas. Mais abaixo, pequenos retângulos brancos também podem ser vistos, contrastando dessa vez principalmente por causa da cor.



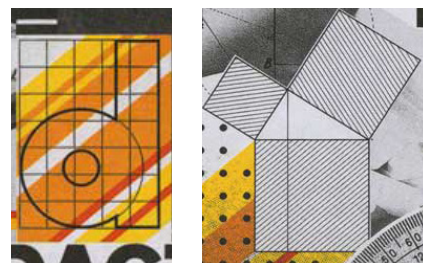
Formas diferentes

Além das três formas básicas, uma outra maneira encontrada pelos designers da época era em justamente usar formas que fugissem do padrão. Nesse caso, a figura apresenta um formato de onda, com elementos tanto retos quanto circulares, gerando um maior destaque da composição.



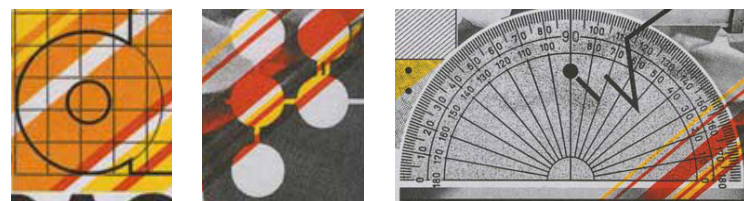
1981
Didacta Eurodidac
Wolfgang Weingart

Retângulos

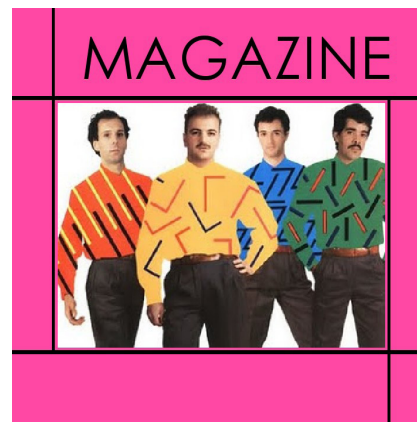


Diversos retângulos são vistos na figura, algum deles ilustrados nas imagens ao lado. A primeira é um grande retângulo com quadrados dentro, enquanto a outra imagem apresenta 3 quadrados, que formam dentro de si um triângulo.

Círculos



Já aqui, vários círculos (ou semi círculo, como é o caso do transferidor) podem ser encontrados. Eles coseguem destoar do resto da composição, que por si é mais reta e dura.



1983
Capa do álbum Magazine
Warner Records.

Formas



As estampas coloridas e geométricas eram outra tendência da época. Aqui, são finos retângulos que preenchem as camisas.

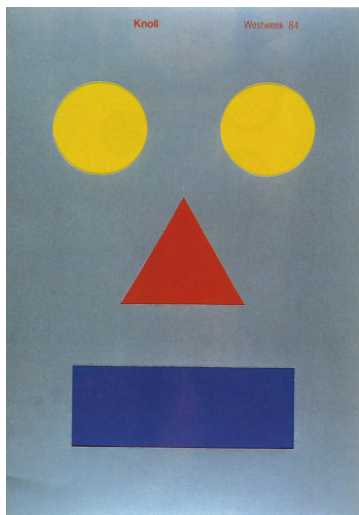


1984
Pôster para as Olimpíadas de Los Angeles
April Greiman

Retângulos

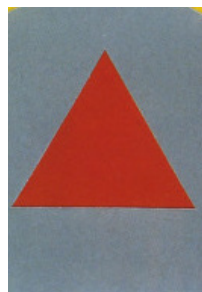


Outra imagem famosa de April, esse pôster ganhou grande notoriedade, trazendo, para a época, total inovação. No quesito geométrico, a imagem é em sua totalidade feita de ângulos e linhas retas, gerando alguns retângulos, sendo o principal, quadrado do meio. A parte do chão também é dividida de forma reta, sendo o único meio de diferenciar um plano do outro, através das cores da composição.



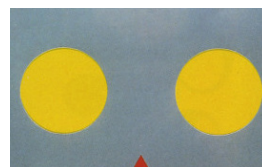
1984
Folder Westweek '84
Knoll Graphics

Triângulo



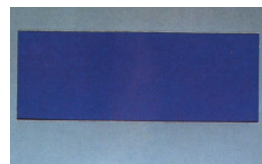
A composição da imagem trabalha diretamente com formas geométricas, sendo que cada uma possui uma cor diferente. Aqui, o triângulo funciona como o nariz do rosto.

Círculo



Os círculos amarelos são usados como os olhos da figura, ganhando um maior destaque pela cor e por não serem figuras retas, diferente das outras formas que da composição.

Retângulo



Por fim, o retângulo é usado como boca, fechando a utilização das formas geométricas básicas.



1981
Kunst Gewerbe
Wolfgang Weingart

Triângulo



Como outras obras de Wolfgang, essa também explora bastante a composição através de formas geométricas, sendo a principal nesse caso, o triângulo. São variados tipos e tamanhos, que na maioria não seguem um padrão, mas que no todo, conseguem manter uma harmonia.



1980
Capa do álbum Boys Don't Cry
Fiction Records

Triângulo



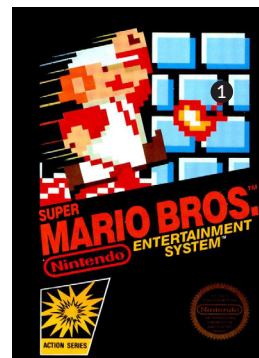
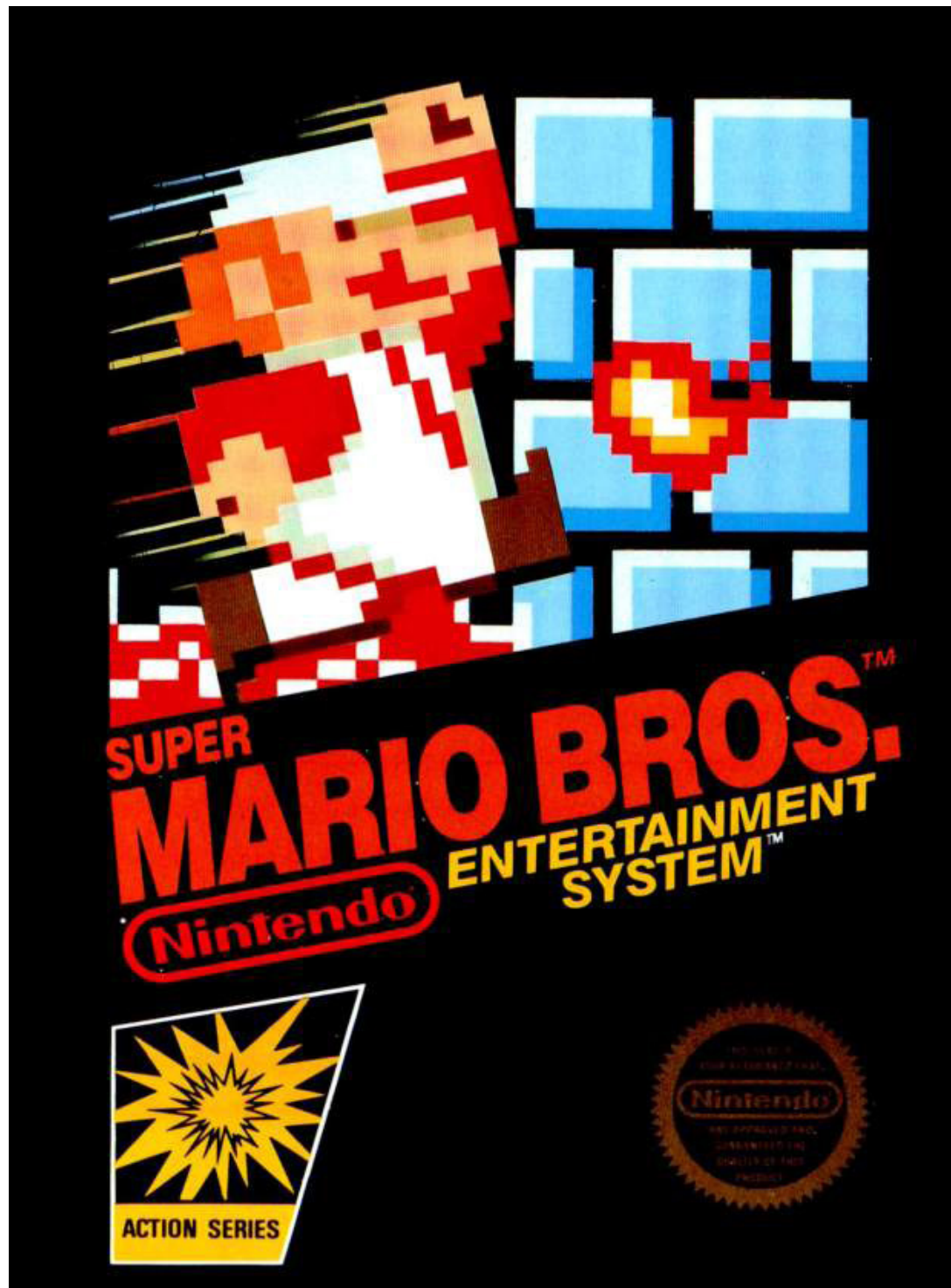
Triângulo que consegue destacar na capa, tanto pela cor, quanto pelo formato diferenciado do restante da imagem.

Círculo



O círculo também consegue seu destaque por se diferenciar das outras formas.

1985
 Capa do jogo
 Super Mario Bros.
 Nintendo



Pixelização

Os anos 80 foram marcados também pela onda dos video-games e fliperamas, que trouxeram os jogos digitais para a cultura pop da época. Diferente de hoje, as limitações técnicas obrigavam a demonstrar todos os pixels da imagem, fazendo com que personagens, cenários e etc. possuísem essa geometrização e contorno serrilhado.

Mas no design gráfico, essa pixelização não era empregada por causa da limitação, mas sim como estética desejada, que procurava justamente empregar esse “ar” tecnológico e digital em suas peças.



Capa pixelizada

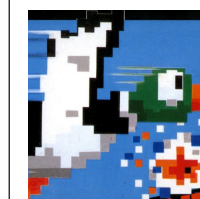
As capas de jogos não tinham qualquer vergonha em esconder que seus jogos eram pixelizados (até por ser o padrão da época). Dessa forma, algumas imagens costumavam trazer o personagem principal do jogo e outros elementos de forma direta, quase como se a capa fosse uma extensão do conteúdo.

E para representar essa sensação de movimentação, que só o jogo possibilitava, pequenos riscos eram feitos através do personagem, passando uma maior impressão de dinamismo e movimento.



1984
 Capa do jogo
 Duck Hunt
 Nintendo

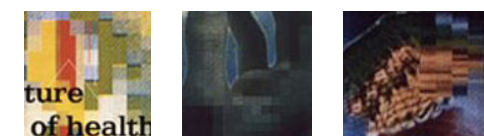
Capa pixelizada



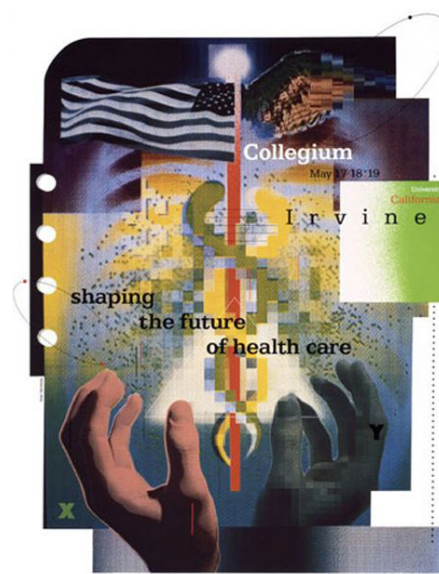
Da mesma forma que a capa do Super Mário Bros, o jogo Duck Hunt fazia questão de mostrar seus pixels na capa, usando o mesmo adereço de riscos atrás do personagem para dar uma sensação de movimento. Até o efeito do tiro é levado para a capa, replicado através de pixels.

1987
 Shaping the future
 of health care
 April Greiman

Elementos Pixelados



April Greiman também procurou fazer peças gráficas com esses elementos da pixelização, sendo essa uma bom exemplo disso. Diversos pontos da composição, como parte da cobra, da mão e da bandeira, estão de forma pixelizada, buscando passar uma sensação futurística (até por ser uma peça feita para promover um evento que falava do futuro em um determinado meio).



CORES



SATURAÇÃO

CONTRASTE

GRADIENTE

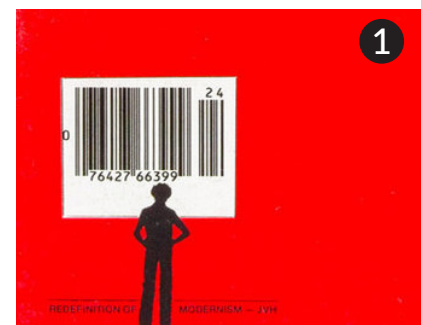
NEON

1980
WET Magazine
 John Van Hamersveld



Saturação

Uma das características básicas da cor e da sua aplicação em qualquer meio, o controle da saturação era um artifício extremamente utilizado na elaboração das peças gráficas. Afinal, em uma década de exageros, nada melhor do que realçar ao máximo a intensidade de uma determinada cor para chamar mais a atenção e gerar um forte impacto visual. E quanto mais saturada a cor, maior é a sensação de movimento que a mesma pode passar, tornando algumas peças gráficas mais dinâmicas e diferenciadas.



Saturação vermelha

Talvez a saturação mais fácil de ser notada, por também ser quente, a cor vermelha é facilmente notada na capa, quase como se estivesse vibrando, tamanha a intensidade.



Saturação amarela

Assim como o vermelho, o amarelo está bem saturado, e mesmo estando no meio do vermelho e azul, consegue ter seu próprio destaque, mas sem estragar a composição na disputa pela cor mais saturada.

Contraste

A saturação não era o único meio de chamar a atenção e gerar impacto no leitor. Através do contraste de cores, o designer tinha a possibilidade de gerar uma diversa gama de efeitos e interações, criando os mais diversos tipos de contrastes, como o de cor, luminosidade, saturação e etc., variando conforme as necessidades do projeto.

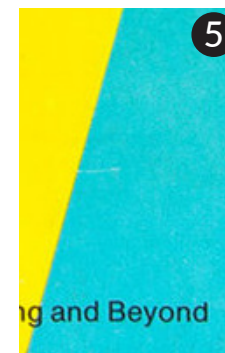
Título

O contraste mais clássico e perceptível de todos, o título preto no fundo branco torna fácil a leitura, não exigindo qualquer esforço do leitor. Nesse caso em específico, essa combinação pode ter sido usada justamente para não competir com os outros contrastes presentes no restante da página.



Vermelho e amarelo

Mesmo sendo duas cores quentes, o amarelo e vermelho conseguem se diferenciar um do outro através do contraste de saturação.



Amarelo e azul

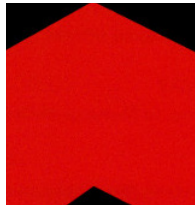
Mesmo caso do amarelo e vermelho, aqui só trocando o último para o azul. Devido à saturação dos dois, o contraste se torna possível.





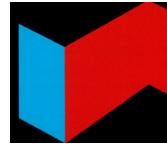
1984
Capa do álbum
Agent Provocateur
Bob Defrin

Saturada

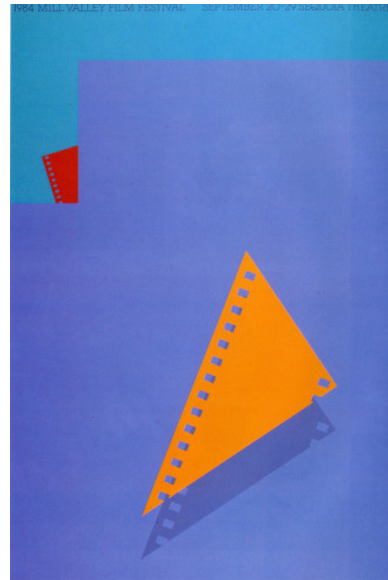


O F da capa trabalha com três faces coloridas, onde o vermelho se destaca tanto por estar mais a frente quando pela sua alta saturação.

Contraste



O contraste de cores entre uma quente e fria é um dos mais fáceis de ser feito, e esse exemplo entre o azul e vermelho não foge da regra. Mesmo o vermelho com amarelo consegue gerar contraste, muito pela saturação do vermelho, como também pela posição das cores.



1984
Mill Valley Film Festival
Casado Design

Contraste



Esse pôster, mesmo usando formas geométricas, se apoia muito mais no contraste entre as cores para dar maior vida aos objetos, do que propriamente nas formas.

1984
Every Spring, Every Fall
The New York Times
Creative Services Dept.

Contraste

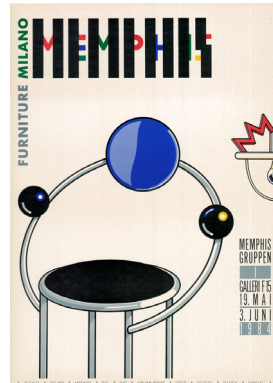


O contraste é visível em diversos pontos, como no vermelho e branco e azul, no roxo com verde, verde com amarelo e etc.

Saturada

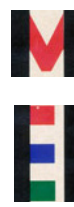


A saturação não ocorre só em cores quentes. Nesses dois exemplos, o azul (puxando para o marinho) e o verde (maior quantidade), também se apresentam de forma saturada na imagem.



1984
Memphis in Norway
Estúdio Memphis

Saturação



Esse catálogo elaborado pelo próprio estúdio Memphis também trás a saturação para sua estética gráfica, característica mais do que presente nos seus produtos.



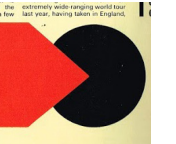
1982
The Face Magazine
Neville Brody

Saturada



O vermelho e amarelo, por já serem cores quentes, ganham ainda mais destaque com o excesso de saturação, chamando total atenção para si, especialmente o vermelho, que costumava ser uma marca registrada da banda.

Contraste

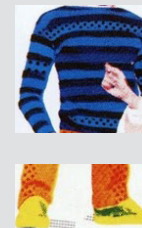


O vermelho está tão saturado, que mesmo por cima do preto e interagindo ainda com o fundo meio amarelado, é notável a diferenciação.



1982
Capa do álbum
As aventuras da Blitz
Gringo Cardia e Luiz Stein

Saturada



Os principais elementos saturados da capa se encontram nas fotos ao lado, dando destaque especial para o azul da camiseta, e os tons de laranja e amarelo. Essa arte também lembra um pouco a pop art, que trabalhava muito com o contraste e saturação.



1982
Capa do álbum
Rio
Patrick Neigel

Contraste



O contraste entre o branco (normalmente da pele) e de outras cores, era uma marca registrada de Patrick Neigel. Nesse caso, o vermelho da boca contrasta totalmente com o seu arredor. Na imagem abaixo, o branco ainda serve de contraposto, agora para o rosa. As outras 3 cores (lilás, verde e laranja), também conseguem um bom contraste do restante, devido à intensidade aplicada nas cores.

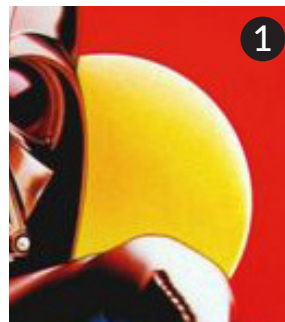
1980
Cartaz do filme
Star Wars: The Empire
Strikes Back
 Drew Struzan



Gradiente

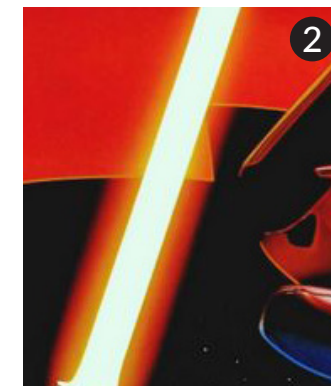
Diferente do contraste citado anteriormente, que trabalha com uma “diferenciação de cores” muito mais brusca, o gradiente lida com a gradação mais lenta de uma cor para a outra. Na década de 80, muitos gradientes pareciam ter saído de um pôr ou nascer do sol, por terem sempre uma transição de amarelo para vermelho, ou de uma cor quente para uma fria.

Outra forte influência para essa avalanche de gradientes foi resultado dos computadores e seus softwares, que permitiam testar a combinação de cores e gerar resultados totalmente novos e diferenciados, em questão de minutos.



1 Sol

Esse caso é um pouco mais discreto, mas ainda existente. O branco do sol, que serve como brilho, também vai se tornando gradativamente para o amarelo, ao mesmo tempo que esse também não é uma cor chapada, tendo variações dentro de si mesmo.



2

Sabre de luz

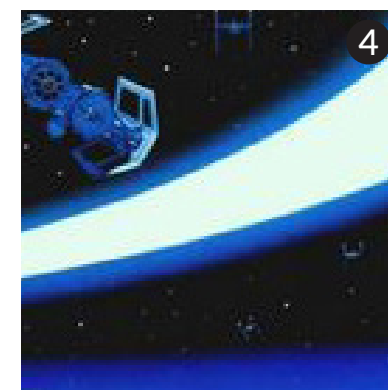
A pintura do sabre consegue recriar bem o aspecto glow dos sabres do filme, onde a luz começa intensa no meio, e vai se dissipando, enquanto muda de cor. Só que aqui, a cor começa totalmete brilhante, enfraquecendo e voltando a ficar mais forte na ponta, caso meio incomum nas peças em geral, que normalmente iam do forte para o fraco (ou vice-versa).



3

Gradiente ao fundo do cartaz

Por ocupar toda a extensão do fundo, essa transição é feita de forma mais suave, além de que os dois extremos não são tão diferentes assim, indo de um bordô para o laranja-avermelhado.



4

Luz do propulsor

Diferente dos outros exemplos, esse gradiente trabalha com cores frias, além de ser mais discreto, sendo a luz azul que irradia em volta da branca. Ela começa azul, enfraquecendo enquanto avança, até sumir.



5

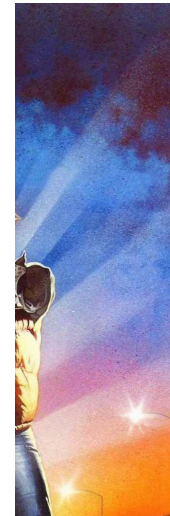
Fundo e chão da paisagem

Trabalhando também com cores frias, tanto o chão quanto a luz do fundo começam em uma cor e vão se dissipando até virar outra. Ao fundo, o azul começa mais fraco, escurecendo enquanto sobe (como se estivesse realmente subindo para o espaço). No chão, o gradiente serve para ajudar na noção de profundidade da imagem, onde a distância acompanha a transição de cor

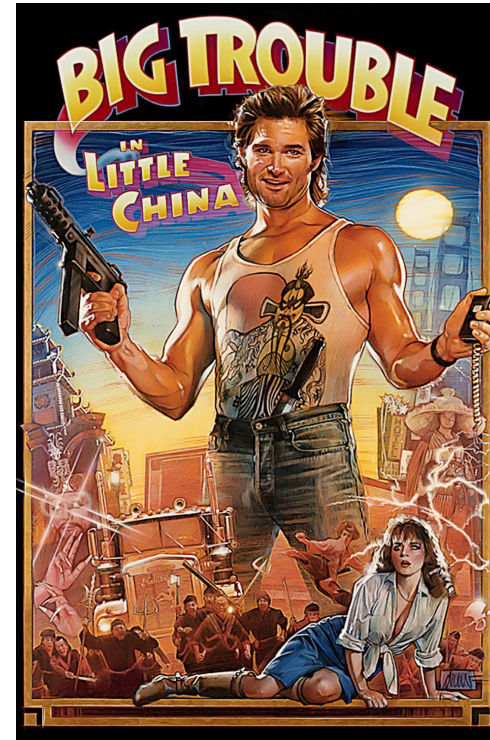


1985
Pôster do filme
Back to the Future
 Drew Struzan

Gradiente



No pôster do filme, o uso das cores do gradiente trabalha com o clássico pôr do sol, começando com o alaranjado pela parte de baixo, mudando gradativamente para um lilás, azul, até chegar no preto.

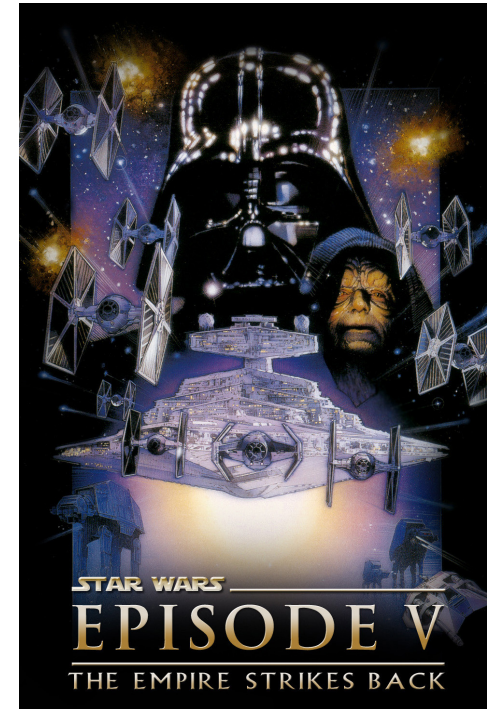


1986
Pôster do filme
Big Trouble in Little China
 Drew Struzan

Gradiente

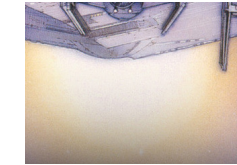


Além do fundo, que transita de um tom pastel para o azul, chegando até o preto ao final, é possível notar que a pele do personagem é pintada com um sombreamento que lembra a transição de cor dos fundos em gradiente.

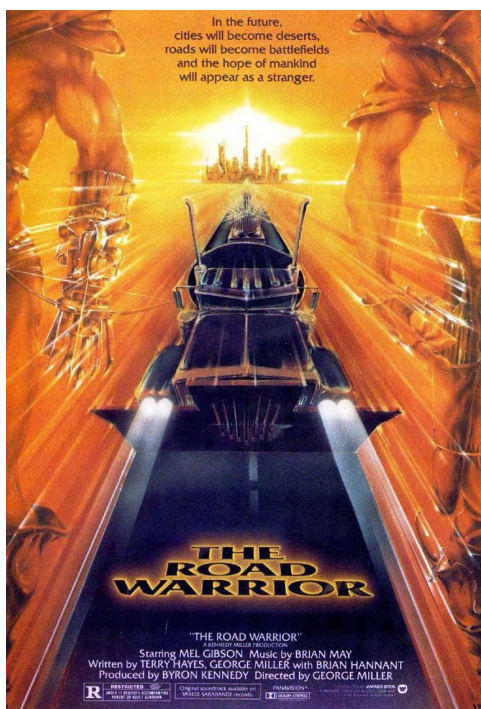


1985
Pôster do filme
Back to the Future
 Drew Struzan

Gradiente

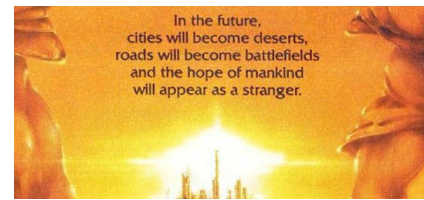


O pôster do Império Contra-Ataca apresenta grandes diferenças para o mostrado anteriormente. O outro era todo trabalhado na transição do bordô para um vermelho alaranjado, com elementos em azul e branco ao meio. Esse não trabalha com cores realmente quentes, iniciando a transição de cores pelo branco, indo para um amarelo/pastel, leve tom de laranja e lilás, até chegar em um azul roxeado.

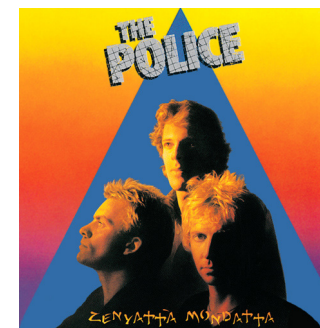


1985
Pôster do filme
The Road Warrior
 Warner Bros Pictures.

Gradiente



Por ser um filme que se passa no deserto, o gradiente laranja com amarelo, partindo de um centro iluminado, casa muito bem com a proposta da história.



1980
Capa do álbum
Zenyatta Mondatta
 A&M Records

Gradiente



Fugindo um pouco dos pôsters de filme, essa capa de álbum também trabalha com um gradiente "tradicional", iniciando pelo roxo, passando pelo vermelho alaranjado, até chegar ao amarelo.



1986
Pôster do filme
Star Trek IV: The Voyage Home
 Bob Peak



Além do gradiente ao fundo, com o amarelo e laranja, a cor do reflexo da água é trabalhado como gradiente, transitando entre a cor predominante, o bordô.

1982

**Cartaz do filme
Blade Runner**

Warner Bros Pictures.

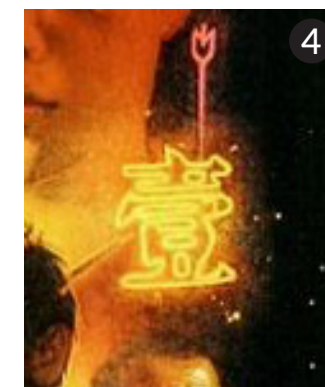
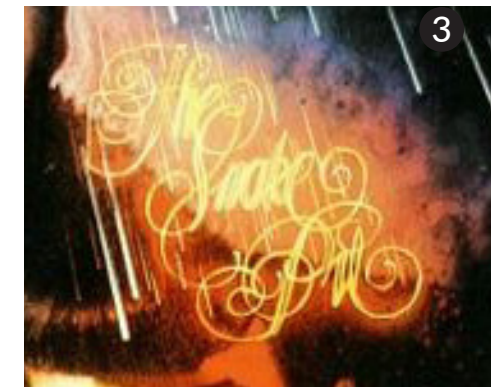


Neon

O modo como o neon irradiava a cor era o seu principal diferencial e atrativo ao público. A possibilidade de emitir luz rosa, vermelha, amarela, azul, laranja, verde, roxa, ou seja, praticamente qualquer cor, aliado ao fato que sua luz não era agressiva aos olhos, tornava o neon muito convidativo para ser usado, desde em cores de roupas e adereços, a até pôsters, capas e ilustrações. Todos eram apaixonados por esse recurso, que além de bonito, trazia consigo um certo charme e requinte tecnológico.

Luzes azuis de neon

A aplicação da cor azul em letreiros neon era uma das utilizações mais comuns em filmes e mídias do tipo, principalmente naquelas que tratavam do futuro, como é o caso do filme Blade Runner.



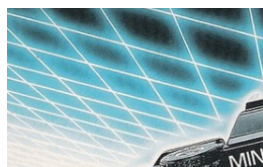
Luzes laranja e amarelas de neon

Quando em maior expansão, a luz emitida do neon (glow), lembra muito o efeito gradiente, começando mais forte e se dissipando enquanto avança. É possível notar esse efeito nos letreiros ao lado, em especial pelas suas cores, que normalmente tendem a direcionar para esse tipo de gradiente.



1981
Anúncio publicitário
da Minota X-700
Minota

Neon

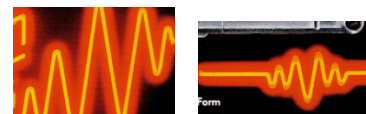


Outra união feita para realçar o aspecto tecnológico (nesse caso da máquina), a linha de grid feita como se fosse de fios de neon era uma alternativa para chamar atenção do cliente, enquanto enfeitava a página com elementos diferenciados



1981
Anúncio publicitário
da Minota X-700
Minota

Neon



O desenho que tenta simular uma onda é o exemplo do clássico neon, com uma cor de centro mais quente, e com a de fora mudando gradativamente.

1985
Anúncio publicitário
da Sears
Sears

Neon



O maior festival de música do Brasil, lançado em 1985, não poderia deixar de fora em sua divulgação elementos super característicos da década. Nesse exemplo, a iluminação do raio lembra muito o neon, assim como o glow abaixo, atrás da montanha.

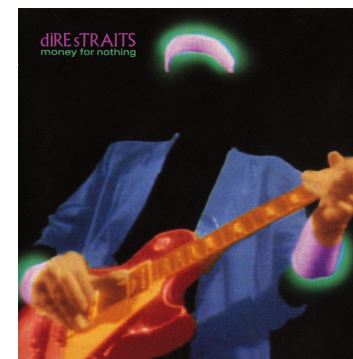


1986
Omni Magazine
Omni

Neon

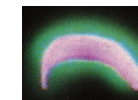


Ligado muito com o futuro, a aplicação do neon nessa publicação que trata de previsões tecnológicas é muito certa. Na imagem, o neon pode ser visto tanto nas três faixas azuis, quanto nas que estão na vertical, em rosa e amarelo.



1988
Capa do álbum
Money for nothing
Ian Pearson
e Gavin Blair

Neon



A aplicação gráfico do neon em uma imagem real não era uma das técnicas mais utilizadas, e justamente por isso chamou tanto a atenção nesse caso, quando o clipe da música, e posteriormente o álbum, saíram. Tecnicamente, o neon rosa irradiar glow verde não faz sentido, mas ainda assim era uma utilização que impressionava.



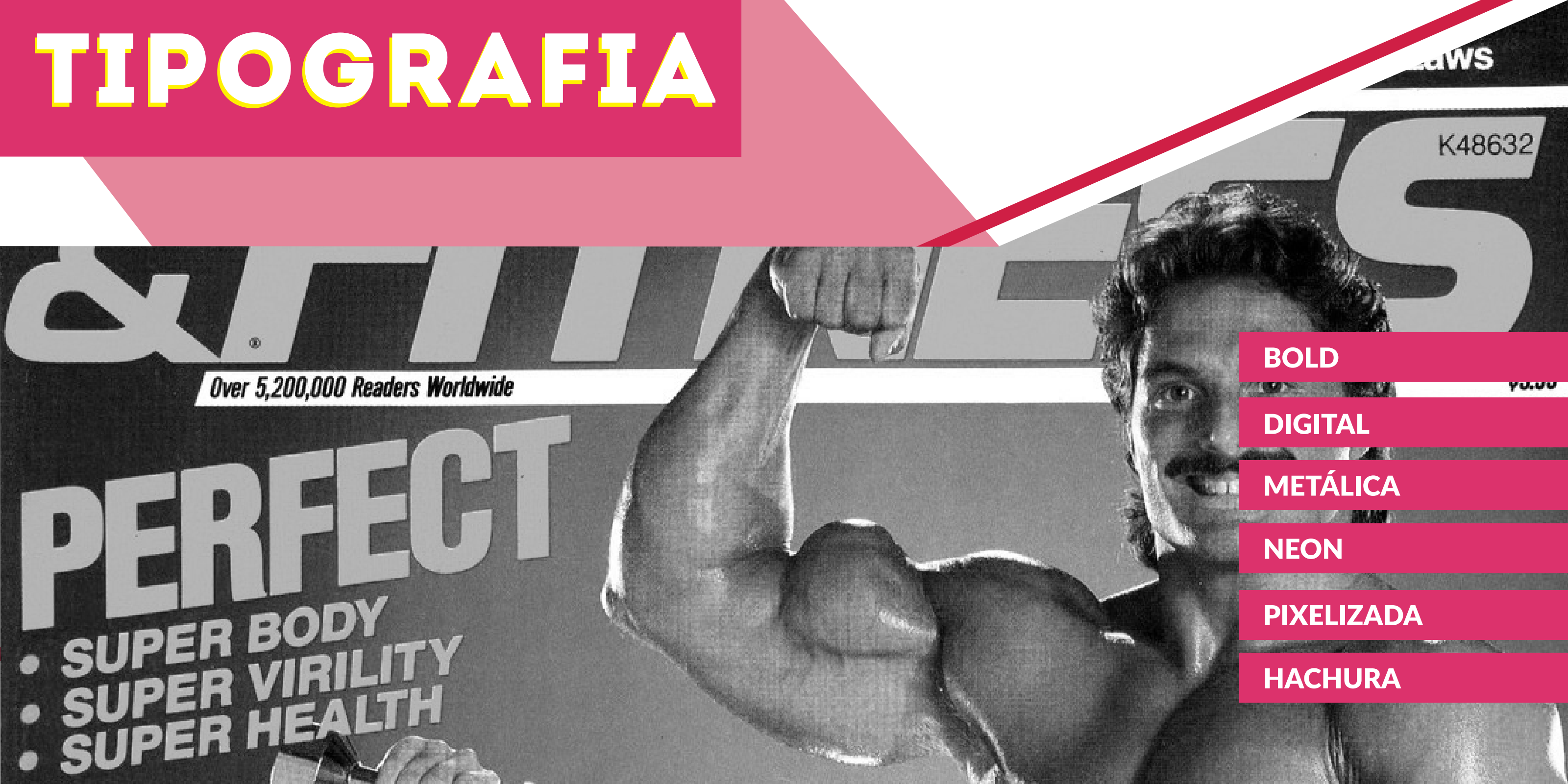
1983
Art Book Sexy Robot
Hajime Sorayama

Neon



Nessa arte que respira futuro e tecnologia, com uma robô totalmente metálica, o neon ajuda a reforçar esses dois conceitos, enquanto trás também consigo um certo charme

TIPOGRAFIA



LAWS

K48632

WORLD FITNESS

Over 5,200,000 Readers Worldwide

PERFECT

- SUPER BODY
- SUPER VIRILITY
- SUPER HEALTH

BOLD

DIGITAL

METÁLICA

NEON

PIXELIZADA

HACHURA

1989

Capa da revista
Muscle & Fitness
Muscle & Fitness



Bold

Seguindo a lógica da época, em chamar a atenção da melhor, e muitas vezes mais exagerada, forma possível, os tipos em bold, grandes e chamativos, eram uma das soluções mais práticas e simples. Não é uma estratégia de design da época, pois já era usada anteriormente, e até hoje em dia é, mas foi um recurso que ganhou uma nova roupagem na época, tanto por ser usado várias vezes, quanto por se fundir com outros estilos, como o gradiente ou metálico, ressaltando ainda mais as características básicas das fontes em tipo bold.



Chamada e lista

A chamada ao lado, "PERFECT", acompanhada de uma lista de 3 itens, também estão todas em caixa larga e bold, mantendo a estética de exagero e atenção que a revista passa.

Título em bold

Em um exemplo que trata do bold, o título da capa não poderia seguir outro estilo. As palavras vem em caixa alta, sem qualquer serifa, e chamando ainda mais a atenção por causa da cor.



Outra chamada e número

Esse caso também não muda dos demais, com todas as lestras em bold. A diferença é que, aqui, a lista não está em caixa alta, mesmo que ainda continue em bold. Há também a presença de um número, ajudando a compreender como essa fonte se comporta, tanto como letra normal quanto número.



Anúncio

O anúncio da revista, que vem estancado na capa, também não poderia fugir da estética do restante da revista, mantendo assim as coisas como são.



1981
Anúncio publicitário
do som Rx7
Sanyo

Your taste in cars has changed.
Your taste in music has changed.
It's time for a Sanyo.



Bold

Tanto o nome da empresa quanto a chamada principal do anúncio vem em bold, ajudando a chamar a total atenção, além de exaltar a tecnologia que o carro tentava passar.

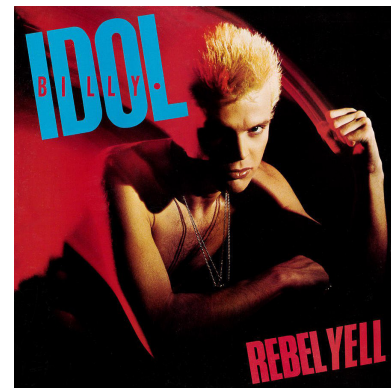


1981
Pôster do filme Scanners
AVCO Embassy Pictures

Bold

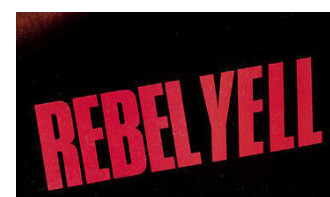
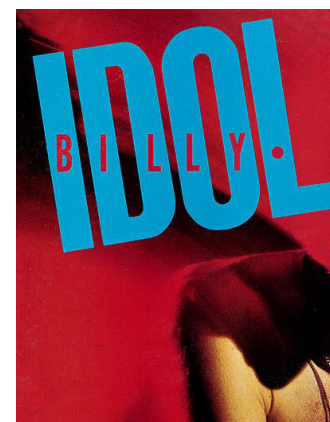


Utilização tradicional do tipo em bold e caixa alta, com o título do filme em seus respectivos pôsters.

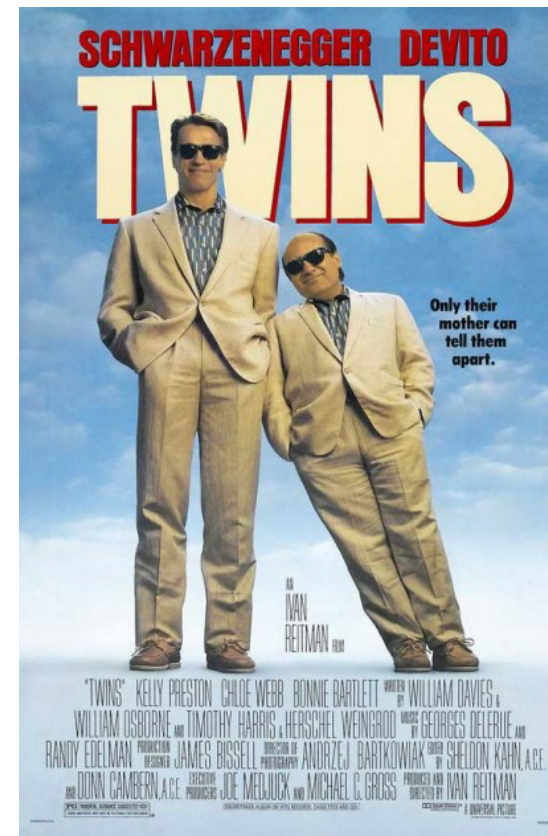


1983
Capa do álbum
Rebell Yell
Electric Lady Studios

Bold



A capa do álbum trás tanto o próprio nome como o segundo nome do artista em bold e caixa alta, deixando claro quais os principais elementos que ele deseja destacar.



1988
Pôster do filme Twins
Universal Pictures

Bold



Não apenas o título do filme, mas também o nome dos atores está no estilo bold e caixa alta. O título ainda possui uma sombra projetada ao fundo, que ajuda ainda mais a dar volume para a palavra em si.



1982
Capa do álbum
Nebraska
Columbia Records

Bold



No mesmo tamanho e cor, a capa apenas quer chamar a atenção para o título e artista, sem se importar muito com o restante.



1981
Revista Veja
Veja

Bold

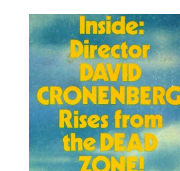
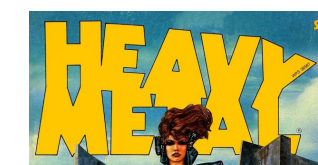


Essa chamada da capa não faz questão de esconder sua tentativa de chamar a atenção do leitor, a usar o texto em bold e caixa alta, e além disso, amarelo sobre um fundo verde, gerando alto contraste.



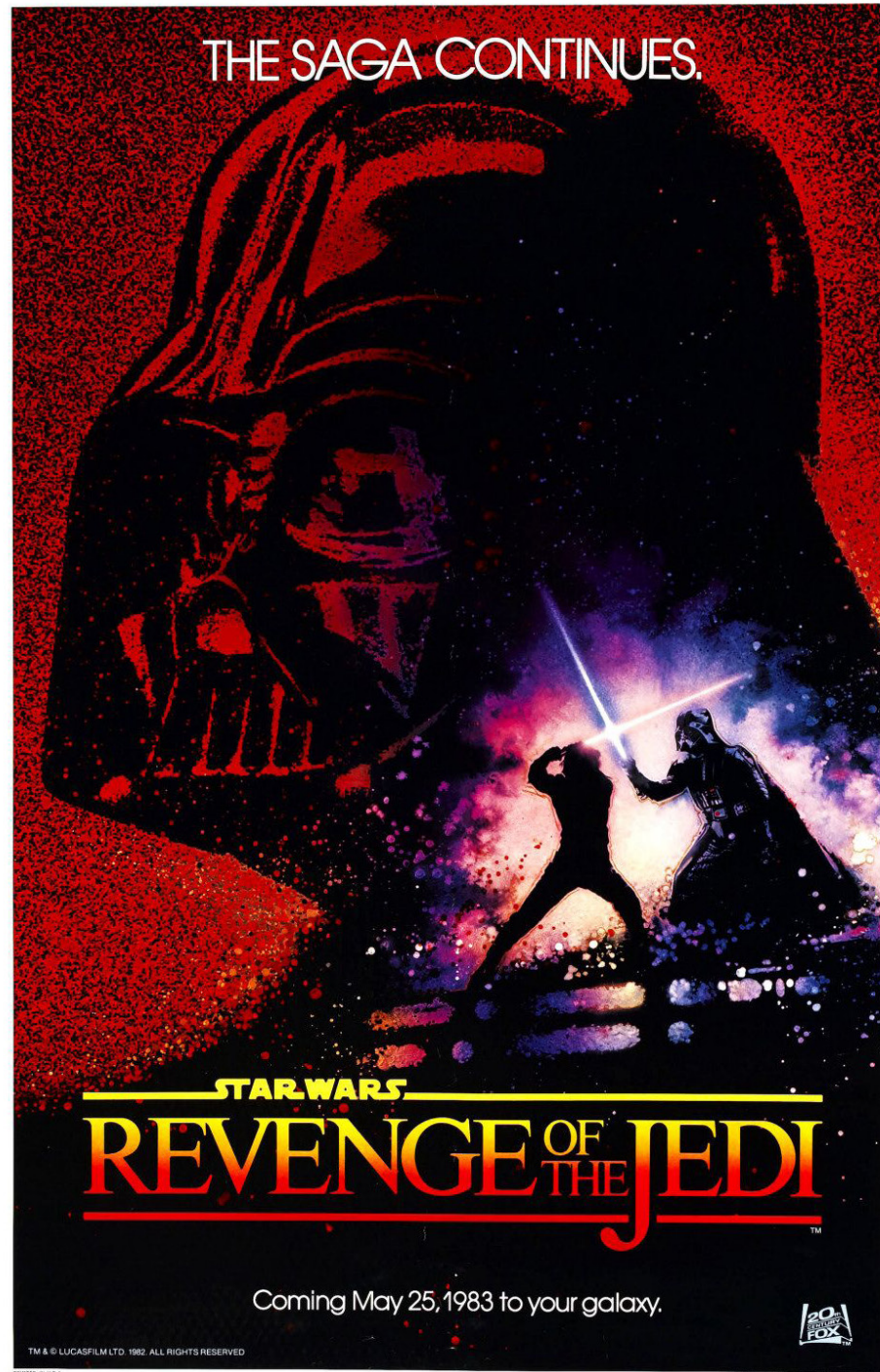
1984
Heavy Metal
Magazine
Luis Royo

Bold



O título da revista vem em total bold e caixa alta, ressaltando pelo fato de uma linha invadir a outra. Outras informações adicionais também seguem o mesmo estilo de tipo.

1983
Pôster inicial do filme
Star Wars: Return
of the Jedi
 Drew Struzan



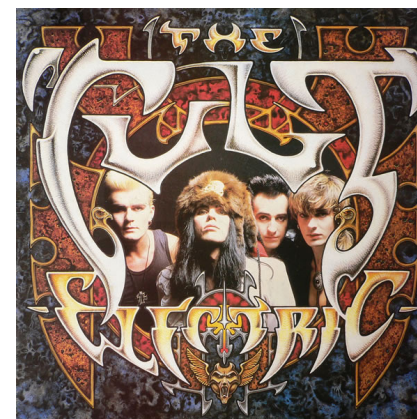
Gradiente

O gradiente nos tipos segue a mesma lógica das cores no geral, que foram apresentados anteriormente. Essa técnica, usada no texto, permitia trabalhar melhor a relação entre o título e as cores da composição, fugindo da tradicional cor chapada. Com essa transição de cores, as palavras ganhavam um dinamismo maior, sem precisar apelar para algo extremamente chamativo ou diferente, como uma tipografia estilizada, ou outros estilos, como o metálico.



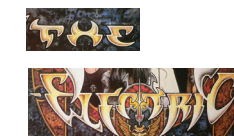
Título do filme

O principal destaque tipográfico do filme trás em suas letras a clara utilização do gradiente, e ainda na transição de cores mais clássica, entre o laranja e amarelo. As cores quentes ajudam a acompanhar o restante do pôster, que em sua maioria é vermelho, além de combinar com o tema do filme, que trás diversas batalhas



1987
Capa do álbum *Electric*
 Beggars Banquet

Gradiente



O nome do álbum dividido pela parte de cima e baixo da capa, trabalha com o efeito gradiente, conseguindo um destaque do restante da composição, já que nesse caso, o desenho estilizado do título não é o suficiente para gerar uma diferenciação do restante.



1988
Logo da novela
Fera Radical
 Rede Globo

Gradiente



Muitas novelas buscavam trazer em seus logos o estilo gráfico que vigorava na época, caso da novela Fera Radical, que aplicou na segunda palavra o gradiente laranja e amarelo, cores quentes, combinando com o sentido da palavra "radical".



1986

Cartaz promocional do jogo Rampage
Bally Midway

Gradiente



Os jogos também buscavam trazer elementos gráficos que vigoravam na época, sendo esse o caso do jogo Rampage, que aplica, mesmo de leve, um leve gradiente sobre o seu título. Por se tratar de um jogo de ação e aventura, as cores usadas nessa transição são ambas quentes, permanecendo no amarelo e suas leves variações.



1984

Capa do manga Nausicaä of the Valley of the Wind
Hayao Miyazaki

Gradiente



O título do manga, diferente dos exemplos mostrados anteriormente, trabalha com uma variação do branco para o ciano. É um bom exemplo que demonstra uma variação de cores para o título que não seja a tradicional amarelo para vermelho/laranja.



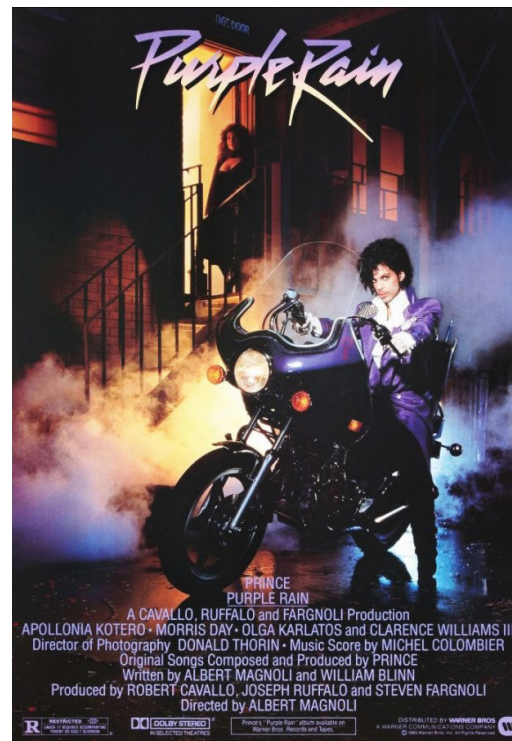
1980

Pôster do filme Flash Gordon
Richard Amsel

Gradiente



Todo o filme é pautado com elementos da cor amarelo e vermelho, como a roupa do vilão, o próprio herói, seu símbolo e etc. Dessa forma, o título Flash Gordon não poderia vir diferente, ainda mais por se tratar de um filme de ação, em que essa transição de cores quentes ajuda a chamar mais a atenção e passar a sensação de aventura e movimento.



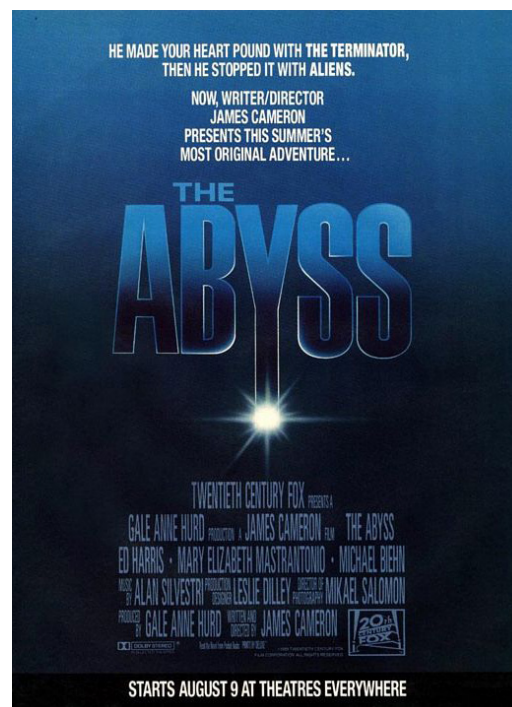
1984

Pôster do filme Purple Rain
Warner Bros.

Gradiente



Outro exemplo de gradiente fugindo do padrão. Nesse caso, a transição de cores ocorre do branco para o roxo, acompanhando assim o título do filme, uma vez que a palavra purple significa roxo.



1989

Pôster do filme The Abyss
Industrial Light & Magic

Gradiente



Já essa utilização do gradiente, mesmo sendo azul como o fundo, utiliza variações dessa cor para criar um contraste com o restante. A escolha do azul marinho também ajuda a entrar no clima aquático do filme, além de reforçar o mistério e suspense, elementos presentes na obra.



1989

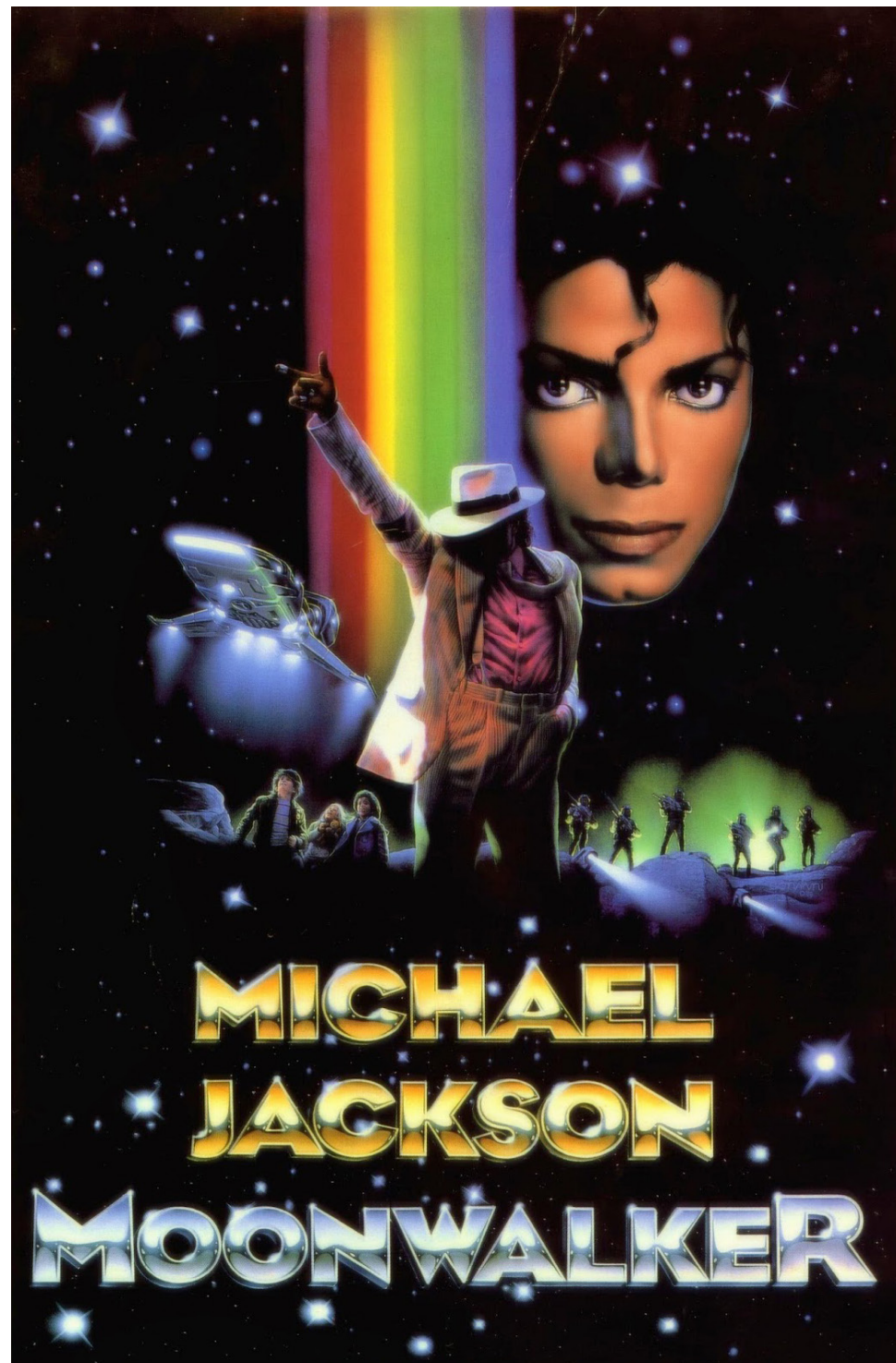
Cartaz do filme Back to the future 2
Drew Struzan

Gradiente



O gradiente do título busca trabalhar nas cores usadas no fundo da figura, mantendo a transição do amarelo para o laranja, cores também presentes nas roupas dos personagens.

1988
Pôster do filme
Michael Jackson's
Moonwalker
Bill Gold



Metálica

O tipo metálico (chamado também de cromado, foi amplamente usado na década de 80, estando nos mais diversos meios gráficos. Pode-se dizer que era a fusão da bold em caixa alta com o gradiente, tendo o acréscimo do brilho metalizado, fosse em toda a letra, ou no contorno.

Além do óbvio fato de querer chamar a atenção, a popularização desse estilo pode ser atribuído a dois fatores: O modo como a tecnologia era tratada na época, com todo um teor futurista por de trás de diversas obras e, por consequência, do imaginário popular, e do glam metal, gênero de música derivado do glam rock, onde os artistas possuíam roupas, cabelos e adereços extremamente chamativos.



Nome do protagonista

Toda a capa busca por elementos do espaço e futuristas, desde os elementos da composição até as cores, e a fonte não poderia ficar de fora, trazendo consigo o aspecto metálico, nesse caso, dourado, para dar maior contraste com o fundo, e também trazer mais requinte ao nome.



Nome do filme

Já o nome do filme, Moonwalker (podendo ser traduzido livremente como andador da lua), usa a fonte metalizada, mas de forma prateada, tanto para ficar abaixo do dourado, com o nome de Michael Jackson, como para fazer uma referência à lua, com sua cor cinza/prateada.



1986

Logo do desenho
Adventures of the Galaxy Rangers
Tokyo Movie Shinsha

Metálica



Nesse desenho, os personagens eram viajantes do espaço, e o título busca trazer parte desse aspecto futurístico e heróico ao trabalhar com uma metalizado dourado em seu nome e outros detalhes, como a estrela.

MACGYVER

1985
Logo da série
MacGyver
Henry Winkler/
John Rich Productions

Metálica

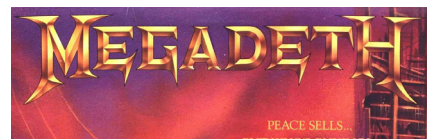
MACGYVER

A clássica série MacGyver trabalha com as cores vermelho e amarelo, ambas quentes, que ajudam a trazer o ar de aventura e emoção que a série quer passar. O contorno metalizado e dourado trás uma sofisticação maior para o nome, não deixando que o título seja apenas mais um.



1986
Capa do álbum
*Peace Sells... But
'Who's Buying?'*
Ed Reptka

Metálica



Mesmo não sendo uma banda de Glam Metal, o Megadeth é uma banda de Heavy Metal, usando assim uma fonte metálica para o seu logo e reforçando esse aspecto de gênero.



1984
Logo do desenho
*He-Man and Masters
of the Universe*
Mattel Inc.

Metálica



He-Man foi um desenho criado exclusivamente para vender bonecos, sendo assim, sua logo precisaria ser chamativa e popular, sendo feita então com o aspecto metalizado e colorido, com destaque para os pontos de brilho em algumas letras.



1986
Labyrinth
Henson Associates, Inc.

Metálica



O título do filme une o gradiente amarelo ao metalizado, que junto da própria fonte, com um aspecto pontiagudo e diferenciado em algumas partes, passa um certo ar de misticismo, algo que está presente no filme.



1982
Parte do pôster
do filme *Tron*
Walt Disney Pictures

Metálica



Uma das principais influências estéticas da década, o filme Tron tem o seu título todo metalizado (e com um estilo próprio para letras como o R e N), influenciado diretamente pela relação entre o aspecto metálico e o imaginário futurista e tecnológico.

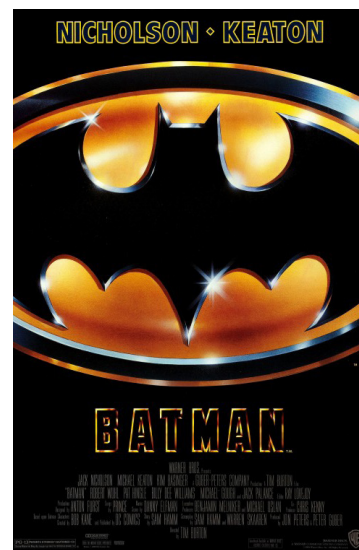


1982
Logo da série
Knight Rider
NBC Television

Metálica



Na série Knight Rider, conhecida no Brasil como A Super Máquina, a utilização desse aspecto metalizado e preteado está associado com o imaginário de que ambos os estilos teriam relação com algo futurista, e principalmente, tecnológico, elemento muito presente na série.



1989
Pôster do filme
Batman
Warner Bros.

Metálica



A fonte do Batman é circulado com uma camada de metal dourado, gerando contraste do fundo, enquanto acompanha também o estilo do brasão, que é metalizado em várias partes.



1985
Labyrinth
Rankin-Bass
Animated Entertainment

Metálica



A logo do desenho Thundercats abusa das mais diversas estilizações, tendo um formato próprio, o estilo metalizado, e ainda em gradiente, que ganha um aspecto diferenciado, com realce nas transições de cores, graças ao brilho do metal que a fonte tenta emitir.



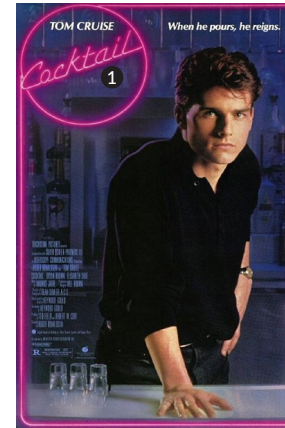
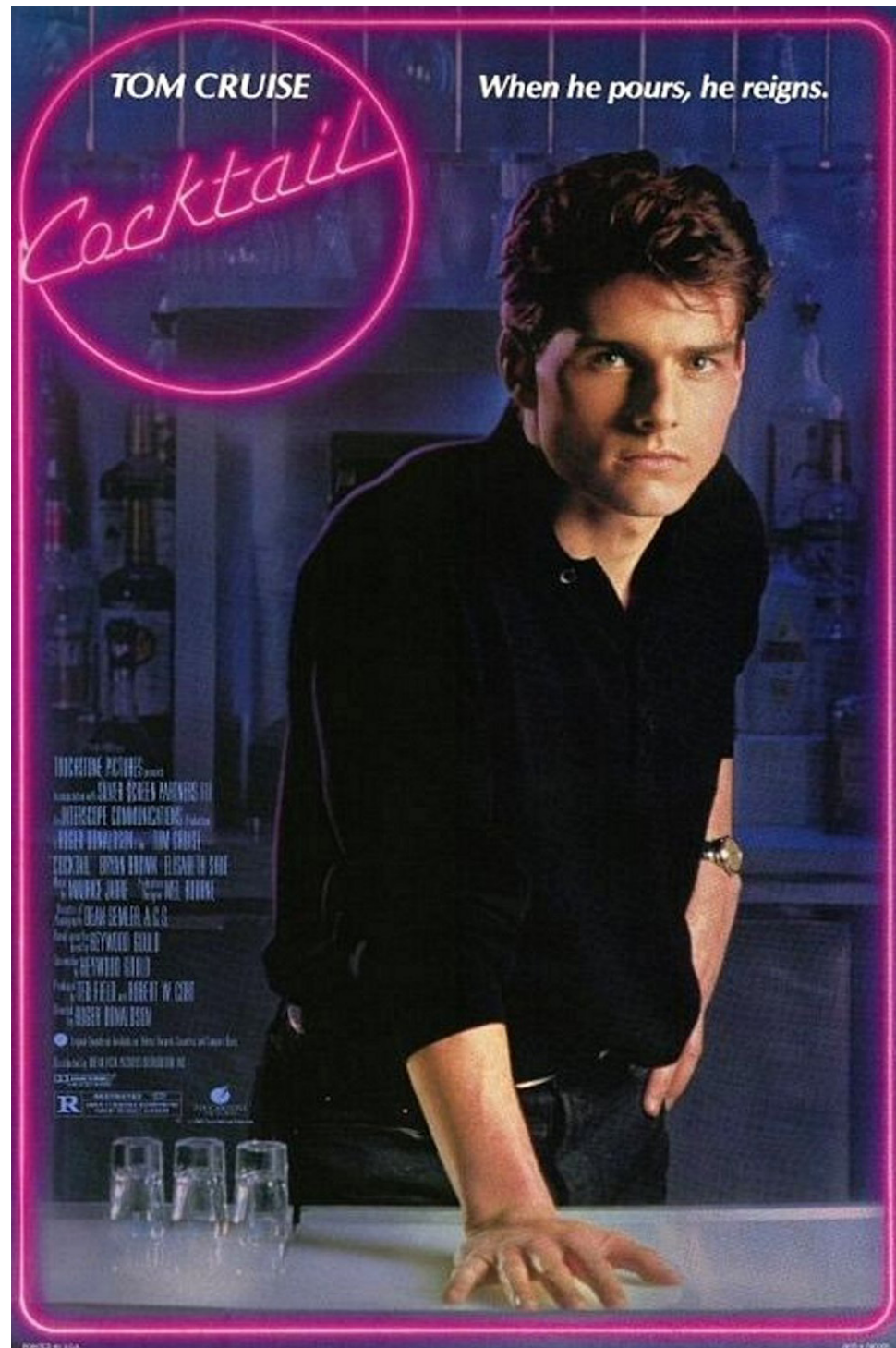
1984
Pôster do filme
The Terminator
Hemdale Film
Corporation

Metálica



Outro título que busca criar uma ligação entre o aspecto futurista do filme com a metalização do nome. Fato disso é que o nome do ator não está metálico, apenas o do filme.

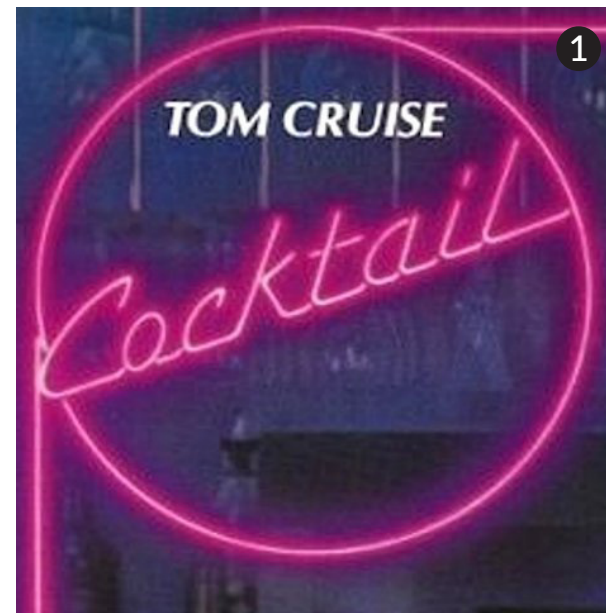
1988
Pôster do filme
Cocktail
Touchstone Pictures



Neon

Assim como nas peças gráficas mostradas anteriormente que se utilizavam do neon, esse recurso, quando usado de forma escrita, buscava recriar os letreiros de neon da época, um dos principais elementos que ajudaram a difundir e popularizar esse estilo no meio popular.

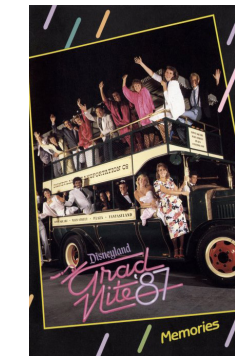
Ele também permitia chamar a atenção de uma forma mais discreta e elegante, através do glow e de suas cores características, como rosa e azul. Uma alternativa para os tipos apresentados até então, que tinham por objetivo chamar a atenção e obter destaque muito mais pela combinação do seu volume e cores.



1

Título do filme e complementos

Através do neon e da escrita cursiva, o título do filme busca adquirir maior charme, quase que de forma sedutora (assim como o personagem do filme tenta ser na história). O círculo em volta do título, assim como a moldura do pôster, transmitem o visual dos letreiros em neon, extremamente usados na época.



1987
Cartão postal
da Disneyland
Walt Disney

Neon

Nesse caso, a combinação de neon em letras cursivas também busca passar um certo ar de requinte, até por se tratar de um cartão postal sobre "a grande noite", ou seja, um evento de mais elegância.



1980
Logo da novela
Plumas & Paetes
Rede Globo



Como dito anteriormente, as novelas procuravam nas tendências da época um modo de gerar uma identidade visual condizente com o popular. Aqui, todo o título é escrito como se fosse em neon, em uma fonte similar às usadas na arte nouveau. Para gerar uma diferenciação entre toda a escrita, apenas o & emite glow, mantendo as outras duas palavras mais discretas.



1985
Pôster do filme
Brazil
 20th Century Fox

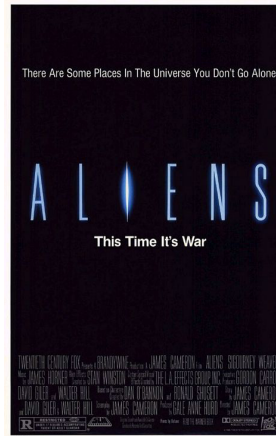
Neon

JONATHAN PRYCE BOB HOSKINS ROBERT DE NIRO



A FILM BY TERRY GILLIAM

Todos os elementos escritos do pôster estão em neon, sendo o de maior destaque o título.



1986
Pôster do filme
Aliens
 20th Century Fox

Neon



A utilização no neon aqui está associada com o requinte e minimalismo, chamando a atenção para o título, o iluminando, mas sem apelar para algo comum.



1985
Logo da série
Moonlighting
 ABC Circle Films

Neon

MOONLIGHTING

Aqui, o neon tem a função de dar a forma para as letras, e com sua iluminação, preencher parte do título, dando volume para ele. O neon em si não chama tanta a atenção, diferente do glow, que dá vida ao texto.



1985
Logo da novela
A gata comeu
 Rede Globo

Neon



Outra novela que usou o estilo que vigorava na época, "a gata comeu" simula bem os letreiros em neon da época, que costumavam usar essas mesmas cores, dando maior destaque para uma das palavras.



1981
Logo do canal
MTV
 Manhattan Design

Neon



A MTV foi o principal canal dos anos 80 nos EUA, ajudando a lançar diversas tendências, ao mesmo tempo que as seguia. Seu logo era mutável, estando com cores, formato e estampas diferentes de tempos em tempos. No exemplo da imagem, as três letras estão em neon, com o brilho característico em volta e também por dentro.



1984
Logo da série
Miami Vice
 NBC

Neon



Essa série foi uma das principais da época, ajudando a popularizar alguns dos elementos que hoje em dia viriam a ser tratados como característicos da época. Nesse caso, o neon junto ao glow conseguem gerar um contraste para a imagem, ao mesmo tempo que, aliados com essa fonte, transmite uma sensação mais noir.

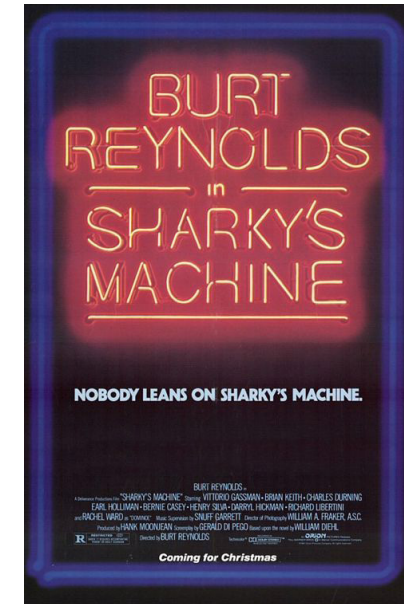


1986
Pôster do filme
The Fly
 20th Century Fox

Neon



Nesse título, o neon em si não chega a chamar a atenção, sendo a sua irradiação que também preenche o texto. Interessante notar a cor, verde, diferente das cores normalmente usadas na aplicação do neon.



1981
Pôster do filme
Sharky's Machine
 Orion Pictures

Neon



Por mais que o neon esteja chamativo, o seu glow gera muito mais destaque, preenchendo todo o espaço e além.

1986
**Cartaz para o
 Fashion Show
 Clothing Sale**
 April Greiman



Pixelizada

Sob forte influência dos eletrônicos, principalmente dos video-games, a década de 80 foi tomada por referências digitais. No caso da tipografia, muitas vezes essa pixelização era intencional, sendo feita não por limitações técnicas, como era no caso dos jogos.

Mesmo não sendo a regra, no geral é possível notar uma certa diferença entre a tipografia aplicada em jogos e a feita diretamente no computador. Por ser um produto voltado mais ao público infantil, além de gerar uma maior facilidade de leitura nos diferentes ambientes de jogo, as letras em jogos costumavam ser maiores, quase como em bold, até por também serem palavras e frases curtas. Nos computadores, por se tratar de um espaço que normalmente priorizava textos maiores, todo ganho de espaço era essencial, fazendo com as letras fossem mais finas e próximas.



Nome do evento

Essa capa é um exemplo da tipografia feita para simular a escrita pixelizada. April Greiman, que era uma das designers vanguardistas no uso das técnicas digitais para o meio gráfico, usava muito esse tipo de simulação, justamente com o intuito de parecer ter sido feito de forma digital.

Data do evento

Assim como o nome, a data do evento também busca trazer essa pixelização, mudando apenas a cor da fonte. Esses dois principais elementos da composição, nome e data, são os únicos nesse estilo. Pode-se concluir então que essa simulação de pixels serve também para gerar destaque no texto, o diferenciando dos demais.



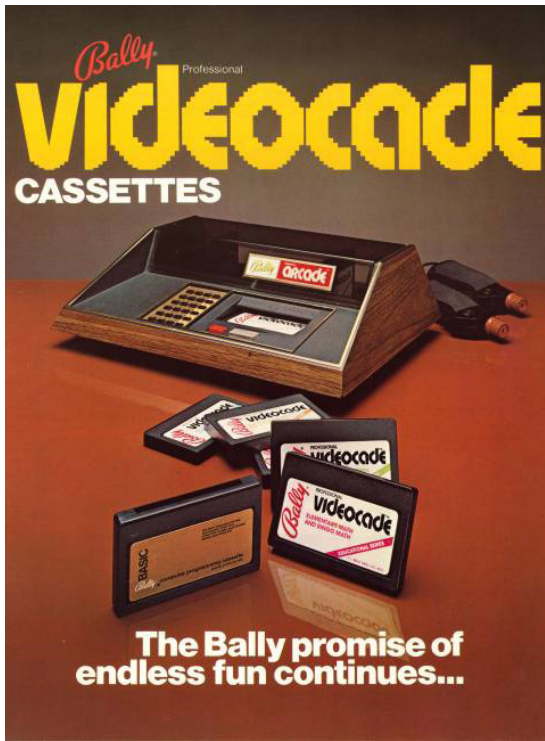
1980

**Logo usado pela
 Atari em parte da
 década 80**
 Atari

Pixelização



Uma das principais produtoras de video-games da época, a Ataria trazia em seu nome e logo os pixels, justamente para deixar (ainda) mais clara sua ligação com o mundo dos jogos.

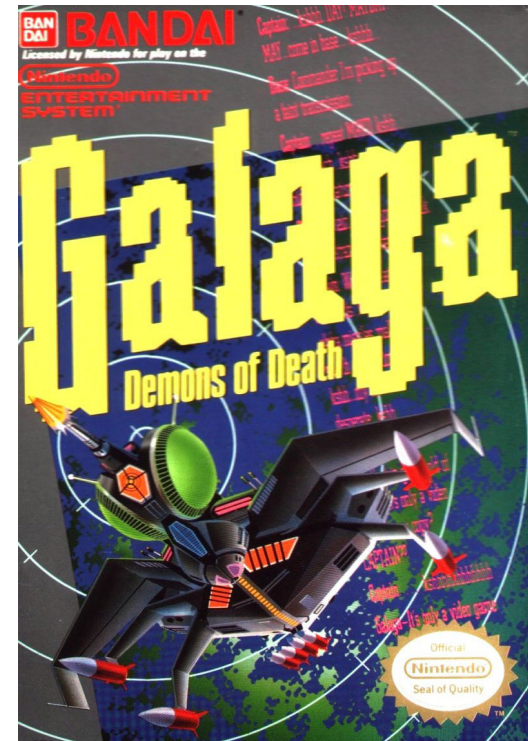


1980
Anúncio do
Bally Professional
Videocade Cassette
Bally Manufacturing

Pixelizada



A pixelização do título é totalmente referente ao propósito do jogo, anunciar um video-game. Empresas de video-game tinham por costume trazer aspectos dos jogos para seus anúncios, fosse inserindo um personagem, cores, ou o estilo pixelizado.

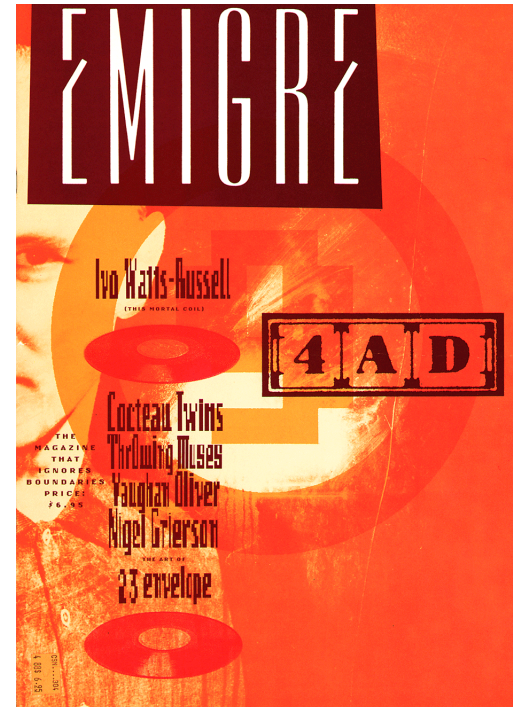


1981
Capa do jogo Galaga
Namco

Pixelizada

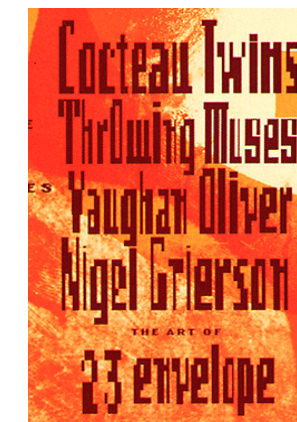


Já essa capa do jogo Galaga não faz questão de esconder os pixels em seu título, até por ser de 1981, começo da geração dos video-games, sendo a pixelização no nome mais um modo de mostrar sua ligação com os jogos e atrair o público, principalmente o infantil.

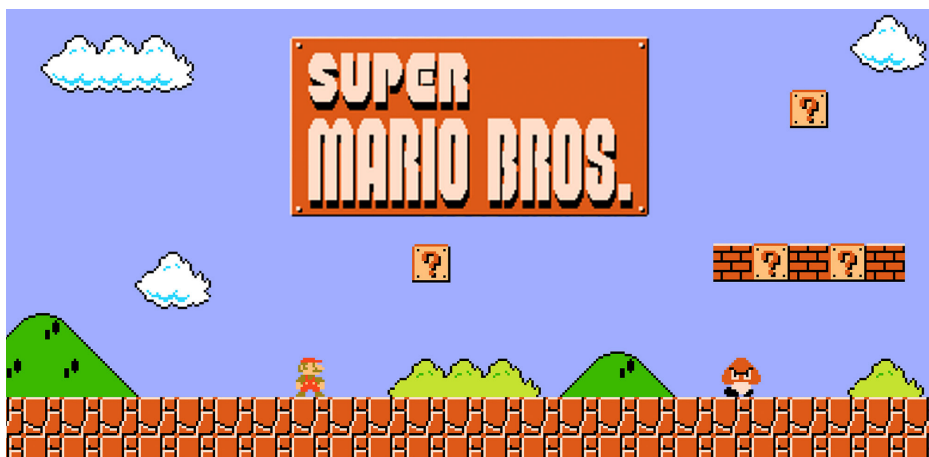


1988
Capa da revista
Emigre
Rudy VanderLans
e Zuzana Licko

Pixelizada



A revista Emigre ficou famosa na década de 80 por trazer diversos designers, se especializando em trazer as mais diversas tipografias. Diferente dos exemplos anteriores, essa se assimila muito mais a uma escrita feita no computador em si, do que em jogos, podendo ser vista esse diferença principalmente pela espessura das letras, muito mais finas e verticais, não ocupando tanto espaço por caractere.

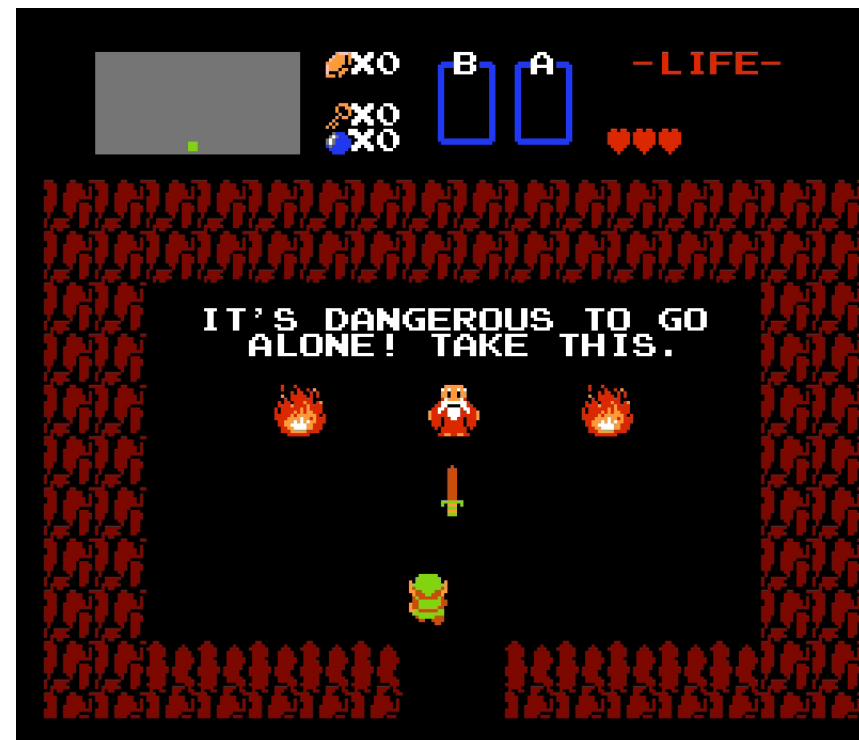


1985
Tela do jogo
Super Mario Bros.
Nintendo

Pixelizada



Um dos principais jogos da geração, esse exemplo busca mostrar a pixelização "real" que existia nos jogos, ou seja, a sua aplicação por causa da limitação imposta pela tecnologia.



1986
Tela do jogo
Legend of Zelda
Nintendo

Pixelizada



Outro exemplo de escrita pixelizada aplicada em jogos, dessa vez in-game. Todos os ícones e letras do menu, assim como a fala do personagem, trazem consigo os pixels. Outro detalhe é sua aplicação, sobre o fundo preto, para facilitar a leitura e visualização. Por consequência, os ângulos retos criados pelos pixels ficavam ainda mais aparentes, através do contraste.

1986
Capa do álbum
Somewhere in time
Derek Riggs



CAUGHT SOMEWHERE IN TIME · WASTED YEARS · SEA OF MADNESS · HEAVEN CAN WAIT
THE LONELINESS OF THE LONG DISTANCE RUNNER · STRANGER IN A STRANGE LAND · DEJA-VU · ALEXANDER THE GREAT
PLAYING TIME 57:18 MINUTES
PRODUCED, ENGINEERED AND MIXED BY MARTIN BIRCH

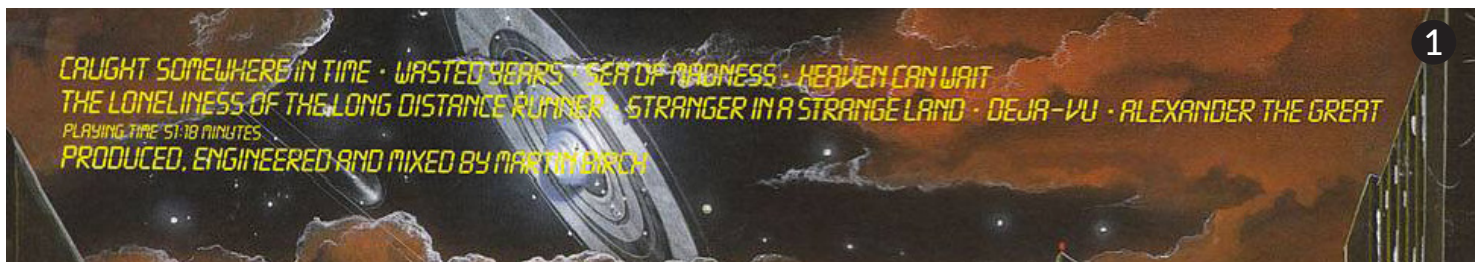
AL 3 LATEST RESULTS WEST HAM 7 ARSENAL 3 LATEST RESU
Herbert Ails 23:58 Ancient Mariner Seafood Restaurant

EMM CAPITOL IS A REGISTERED TRADE MARK OF CAPITOL RECORDS, INC. EMI IS A REGISTERED TRADE MARK OF EMI LIMITED. MANUFACTURED AND DISTRIBUTED IN CANADA UNDER LICENSE BY CAPITOL RECORDS - EMI OF CANADA LIMITED, 3109 AMERICAN DRIVE, MISSISSAUGA, ONTARIO L4V 1Z2. THE REGISTERED USER OF BOTH TRADE MARKS.



Digital

Os relógios de pulso digitais só foram se tornar acessíveis ao grande público ao final da década de 70 e começo da de 80. Essa tecnologia, apoiada em um imaginário popular que vivia em constante tentativa de criar produtos do presente, mas com apelo futurista, fizeram com que essa tipografia digital, similar ao display de um relógio digital, ganhassem popularidade na época, sendo usadas em diversos meios que procurassem esse tipo de apelo.



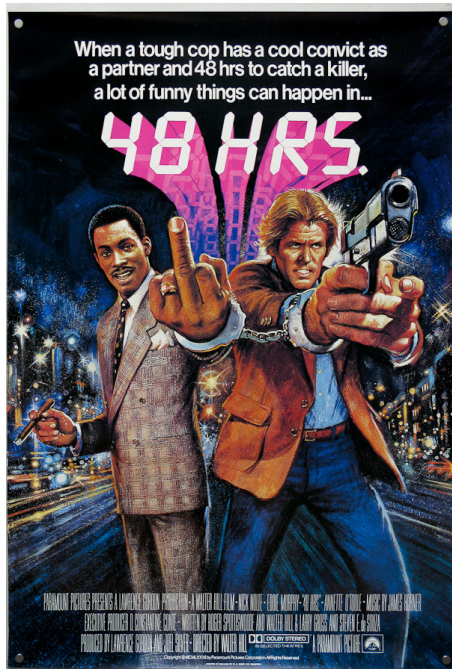
Faixas do álbum

Em um álbum que fala sobre viagem no tempo, é quase que natural que a fonte usada no texto seja nessa estética digital. Mesmo que a legibilidade seja prejudicada, a ideia era transmitir a mensagem e o intuito do álbum, nesse caso, através da fonte usada.



Título do álbum

O título não poderia ser diferente, sendo escrito nessa fonte digital e chamando parte da atenção para si.



1982

Pôster do filme

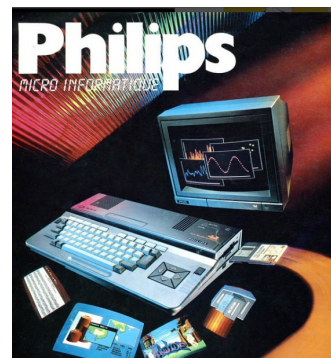
48 hrs

Paramount Pictures

Digital



Nesse caso, o título está muito mais ligado com a história do filme, do que qualquer outra mensagem. Mesmo assim, é interessante notar a tentativa de projeção da fonte, feita toda através dessa tipografia.



1986

Anúncio publicitário

da Philips

Philips

Digital



Já aqui, o propósito de utilização da fonte está justamente em remeter à tecnologia, por se tratar de uma propaganda para computador.



1981

Capa do álbum

Ghost in the Machine

Mick Haggerty

Digital



Através dessa escrita digital, o designer tentou recriar as silhuetas dos membros da banda, sem tentar especificar qualquer palavra em específico.



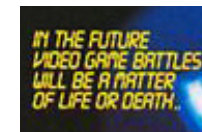
1982

Pôster do filme

Tron

Walt Disney Pictures.

Digital



THE ELECTRONIC GLADIATOR

O filme que revolucionou a tecnologia e ajudou a reforçar o aspecto digital e futurista imaginado na década de 80, Tron também usou em um dos seus pôsters essa fonte digital.



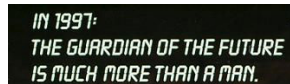
1986

Pôster do filme

Hands of Steel

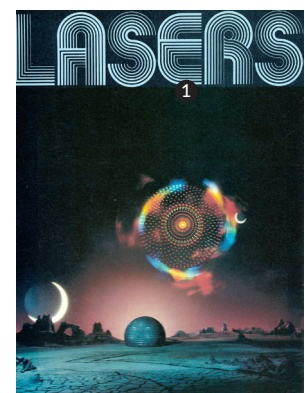
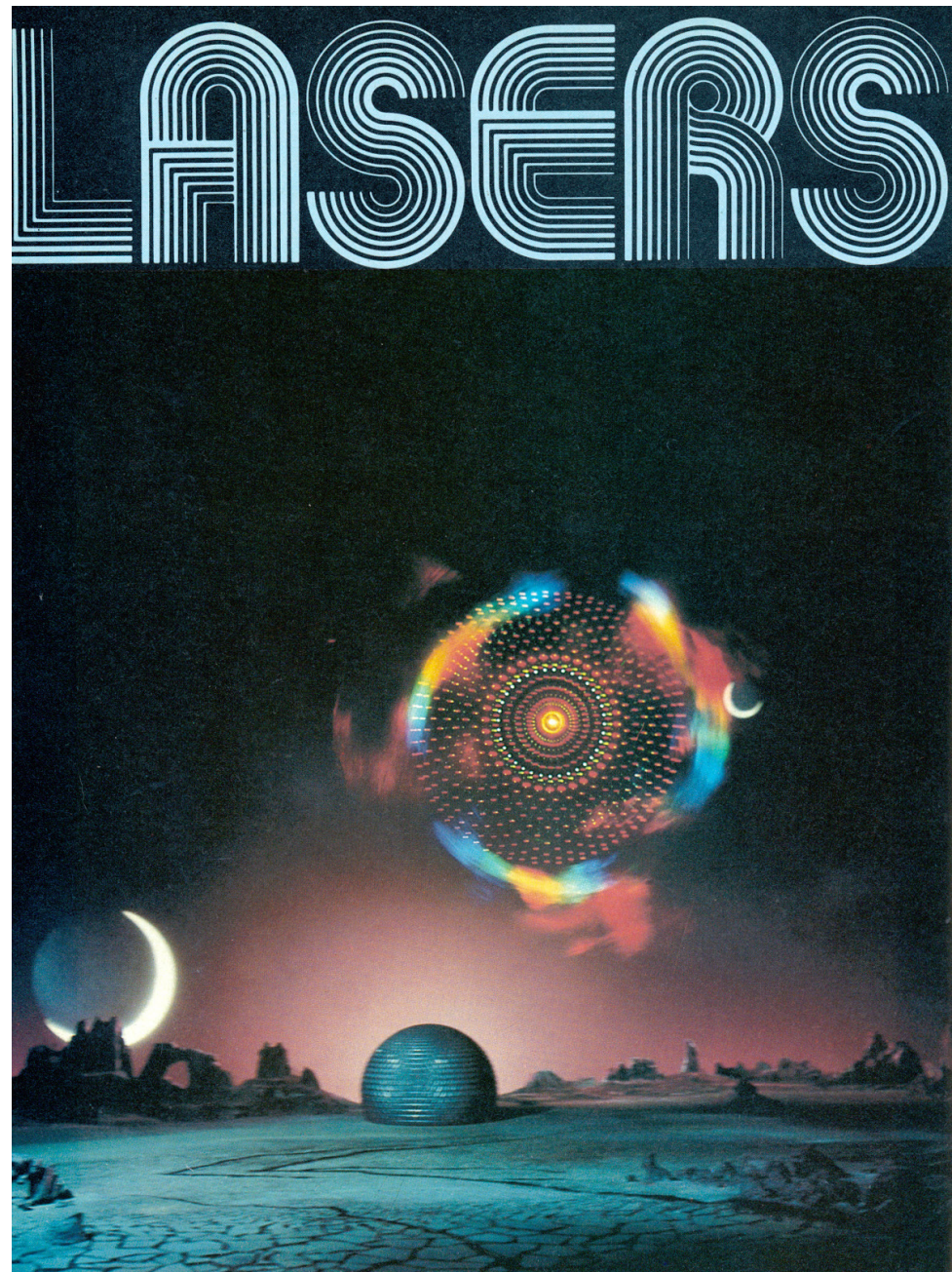
Renato Casaro

Digital



Outro filme que por tratar do futuro, trouxe consigo o elemento da fonte digital, dando um reforço no tema da trama.

1980
Capa da
Future Life Magazine
O'Quinn Studios



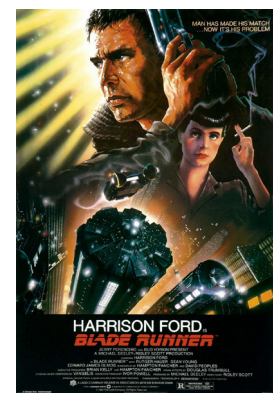
Hachura

Títulos com hachura também eram uma certa tendência na década de 80. Sua utilização normalmente era mais associada com a tecnologia, tendências futuristas e elementos do tipo. Uma explicação que relacione essas hachuras em textos com a tecnologia em si pode ser encontrada no modo como os hologramas e projeções digitais eram feitos e imaginados. Sua constituição era feita através de várais e várias pequenas linhas de luz, dando à forma gerada um aspecto riscado, sendo então adaptado para a tipografia na forma de hachuras.



Nome da reportagem

O título da reportagem está claramente escrito através de hachuras. Como dito na introdução, era uma técnica normalmente associada com meios tecnológicos e futuristas, o que é o caso da revista "Future Life Magazine".



1982
Pôster do filme
Blade Runner
John Alvin

Hachura



Esse caso é muito mais discreto, com apenas uma linha passando pelo título. Ainda assim, foi uma das primeiras utilizações em um meio mais pop, se tornando referência para futuras utilizações.

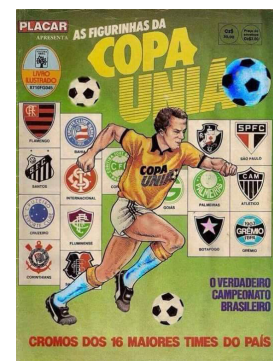


1982
Logotipo da
empresa Microsoft
Microsoft

Riscada



Aqui, a Microsoft também trouxe a hachura para sua logo, aplicando a técnica em apenas uma das letras.



1986
Capa do álbum
de figurinhas da
Copa União
Placar

Hachura



Nesse exemplo, não há qualquer relação com meios tecnológicos ou futuristas, mas serve para mostrar como essa técnica era uma certa tendência, sendo aplicada em um meio totalmente fora do "padrão" dos títulos hachurados.



1984
Anúncio do jogo
Brain Strainers
Carousel Software

Hachura



Fugindo da tradição pixelizada para divulgação de jogos, essa propaganda busca uma maior seriedade, tanto nas cores, como no seu título, com as hachuras, sendo relativamente similar ao título do filme Blade Runner.

DESIGN DE PRODUTO

Dois grupos foram os responsáveis por parte da revolução que o design oitocentista passou, principalmente o de produto.

Criado na Itália em 1976, por Alessandro Mendini, o Studio Alchimia seria um dos precursores da transformação que o design viria a passar, guiando toda uma geração para o pós-modernismo e trocando o famoso “a forma segue a função” por “a forma segue a diversão”.

Cofundador do Alchimia, Ettore Sottsass começou a ter divergências de ideias do restante do grupo, criando assim o seu próprio, o Studio Memphis. Esse estúdio contava com designers e arquitetos do mundo inteiro, o que ajudou na mistura de elementos, pensamentos e estilos na hora da criação. O objetivo era acabar com qualquer ligação emocional entre o objeto e consumidor, criando algo direto, que atendesse as necessidades da pessoa naquele momento.

Entre as características das criações do grupo, estava a utilização de cores extremamente vivas, alterando para tons pastéis, formas e padrões geométricos (sendo uma certa herança da Bauhaus), o humor, e referências da cultura pop e punk.

Por ser diferente de tudo que havia até então, o studio Memphis conseguiu rapidamente um status global, se tornando a febre da época. Contudo, com tamanha superexposição de suas formas e cores, o grupo acabou entrando em declínio no final da década (hoje em dia atua com o nome de Post Design).

Mesmo que esses 2 grupos tenham sido as principais influências do design de produto, nem tudo estava diretamente atrelado à eles. Outros itens criados são consequência direta do advento da tecnologia, ou apenas das necessidades momentâneas.

Exemplos disso são o walkman, que permitiam ouvir música onde e quando se quisesse, relógios Swatch, possibilitando a customização das pulseiras sem a necessidade de comprar outro relógio, celulares, pela primeira vez permitindo usar um telefone de qualquer lugar que estivesse, e o video-game, que tomou conta de toda uma geração através dos jogos.

FORMA - PÁG. 77

CORES - PÁG. 83

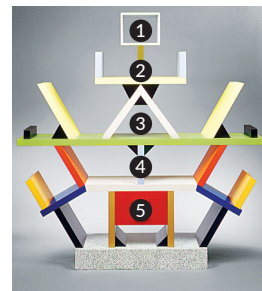
FORMAS



GEOMETRIZAÇÃO

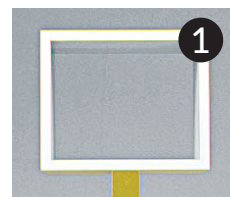


1981
Estante Carlton
 Ettore Sottass,
 Estúdio Memphis



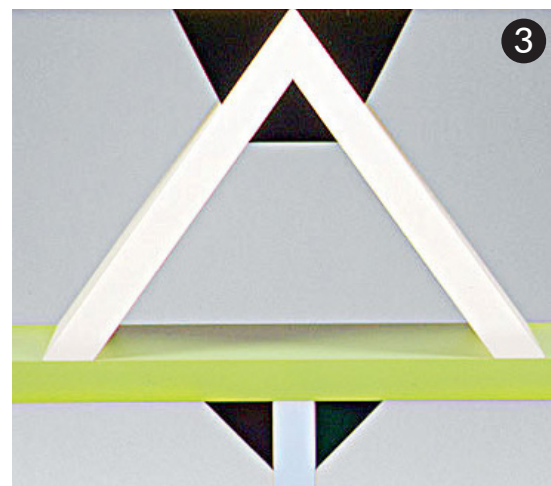
Geometrização

A criação de vários produtos com formas geométricas ocorreu por influência de dois principais elementos: A explosão comercial dos jogos, que ajudaram a popularizar essa estética geométrica e pixelizada, e do estúdio Memphis. Esse último tinha por objetivo realmente exagerar em suas criações, buscando nas formas geométrizadas um meio de expressar toda sua estética particular. A combinação desses formatos com as cores geraram um resultado único, copiado e difundido em toda a estética de produtos da década.



1 Retângulo vazado

Essa estante é totalmente trabalhada em formas geométricas, do começo ao fim, alternando entre formatos preenchidos e vazados, o que é o caso do início da estante, com um retângulo sem preenchimento.



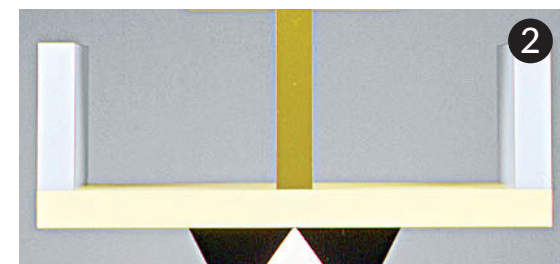
3 Triângulos

Nessa parte da estante, que se localiza quase no meio, há triângulos formados tanto de forma inteira, sem depender de qualquer outra parte da composição, quanto triângulos que só se formam totalmente ao se juntarem com outros elementos, como é o caso do triângulo branco, ao meio, que tem a sua base feita através de um outro retângulo. Pequenos triângulos pretos, preenchidos, também podem ser vistos acima e abaixo.



5 Formas preenchidas

A base da estante mantém as formas geométricas, dessas vez todas preenchidas, para servir de sustentação para o restante da peça. Ainda assim, é a única parte que tenta ser mais funcional, ao menos esteticamente, gerando através dos retângulos e triângulos uma pequena estante. O retângulo maior, no chão, é também a única forma que não é de apenas uma cor, como se fosse de granito.



2 Mais retângulos

Já esses retângulos são mais verticais ou horizontais, totalmente diferente do primeiro exemplo. Por servirem de base para outras peças, e também para gerar uma composição mais coesa, todos são preenchidos.



4 Trapézio

Outro exemplo de uma forma que é gerada através da união de outros elementos. Nesse caso, as bases e laterais acabam por gerar um trapézio vazado, que mesmo com o "corte" no meio, mantém sua forma total.



1981
Super Lamp
Martini Bedin,
Estúdio Memphis

Geometrização



Também feita pelo estúdio Memphis, a Super Lamp já trabalha com formas redondas, tanto no seu formato geral, um semi-círculo, como nos itens adicionais, que são as rodas, lâmpadas e seus suportes.



1981
Nintendo Entertainment System
Nintendo

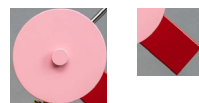
Geometrização



Um dos principais video-games da geração, o NES impactava pelo seu tamanho e formato, totalmente geométrico (onde até as cores e marcações seguiam essa lógica). Seu controle também era um grande amontoado de formas regulares, sendo apenas os dois botões vermelhos a fugirem do padrão retangular.

1981
Tahiti Lamp
Ettore Sottsass,
Estúdio Memphis

Geometrização



Uma das mais icônicas produções da Memphis, a Tahiti Lamp é a perfeita união dos principais elementos geométricos, equilibrando todos eles sem grandes exageros. Cada peça consegue se destacar também através das cores, facilitando a leitura da composição num todo.



1984
Walkman WM-22
Sony

Geometrização

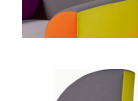


O Walkman foi um dos principais produtos da década, e seu formato não poderia seguir uma tendência diferente da estabelecida na época. A única parte que foge do padrão dos ângulos retos são os pequenos desenhos circulares, em laranja, ao lado da fita cassete.



1981
Bel Air Armchair
Peter Shire,
Estúdio Memphis

Geometrização



Outra criação do estúdio Memphis, que trazia diversas formas, priorizando muito mais a estética não convencional, trabalhando com desde quartos de círculo, até literalmente uma esfera, que serve como a sustentação traseira da poltrona.



1985
Televisão Lynitron
Sharp

Geometrização

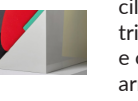


Diferente das criações do estúdio Memphis, muito menos acessíveis, as televisões da década de 80 ajudaram a popularizar essa concepção de uma época com produtos grandes, similares à caixas. A Lynitron, muito popular no Brasil, trabalhava com esses vários retângulos dentro de retângulos. Fugindo desse padrão haviam os botões de girar, com seus formatos arredondados.



1986
Sofa Big Fur
Peter Shire
Estúdio Memphis

Geometrização

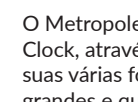


Do mesmo criador da Bel Air Armchair, o Sofa Big Fur faz uma mistura de formas geométricas para gerar um produto final pouco improvável. De um lado, o braço em retângulo com cilindros, e do outro, um triângulo com quadrados e outro formato, meio arredondado. Mas o principal destaque fica para os pés do sofa, dois triângulos, com uma pequena base de contato com o chão, priorizando totalmente a estética.



1982
Metropole Clock
George J. Sowden,
Estúdio Memphis

Geometrização



O Metropole Clock, através das suas várias formas grandes e quase monocromáticas, se torna imponente, mas pouco prático. Ainda assim, como parte da base, há pequenos cilindros, fugindo do padrão retangular do total.

CORES



SATURADA

CONTRASTE

1980
Genius
Estrela



Saturada

Assim como no design gráfico, a saturação de cores nos produtos tinha por objetivo primário chamar a atenção. No caso do estúdio Memphis, que priorizava o agora, a ideia era também chocar, seguindo os exageros que a época permitia. E nos produtos em geral, chamando a atenção com as cores, a facilidade de ganhar destaque no mercado, em especial no seguimento infantil.



Cores primárias e verde

O brinquedo Genius foi um dos mais famosos da época, sendo tido até hoje como ícone da geração. Isso se dá muito pelas cores que estampavam a frente do brinquedo, extremamente saturadas, além de serem as 3 primárias mais o verde, que também é comum. Além disso, por ser um brinquedo do início da década, não há como afirmar, mas pode-se ao menos teorizar que tenha recebido alguma influência das criações do estúdio Memphis.



Botões

Os botões também acompanham a lógica de cores do restante, trabalhando com as 3 cores primárias e mantendo um alto nível de saturação.

Contraste

Muitas vezes quase que uma consequência direta da saturação, o contraste servia justamente para destacar mais ainda as cores. Além disso, se tratando de fatores comerciais, era mais um meio de chamar a atenção do público, destacando pontos específicos.



Todo o brinquedo

As cores conseguem chamar a atenção de forma isolada, mas ao ver o brinquedo de forma geral, é possível notar que além da saturação, outra coisa que gera esse destaque é o contraste, através da relação entre as partes, e o fundo.





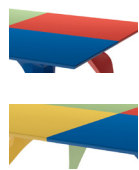
1985
Macaone Table
Alessandro Mendini

Saturada



Dentre as 4 cores que formam a mesa, o amarelo e azul são as que mais se destacam, através da alta saturação. O vermelho também apresenta saturação, mas não tanto quanto as outras duas cores.

Contraste



Os principais elementos de contraste na mesa estão entre a cor azul e vermelho, e também entre amarelo e azul. Em ambos os casos, uma cor fria com duas quentes.



1988
Walkman Sports WM-B52
Sony

Saturada

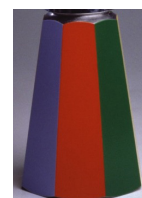


Esse modelo de Walkman chama a atenção pelo seu amarelo extremamente saturado, presente em quase todas as partes.



1980
Cafeteira
Alessandro Mendini

Contraste

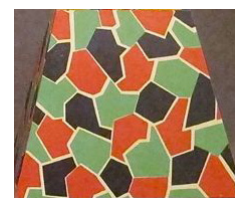


Nessa releitura da clássica cafeteira Bialetti, Alessandro Mendini colore todas as faces, gerando um contraste de cores em cada lado.



1981
Excelsior, American and Pierre Clocks
George J. Snowden, Estúdio Memphis

Contraste



Todos os relógios possuem alto grau de contraste entre as cores, muito por causa das clássicas estampas do estúdio Memphis, que se relacionavam de uma forma caótica, mas ao mesmo tempo com certo sentido, gerando uma composição total gerada pelo contraste de cores e formas.



1983
Relógio Swatch
Swatch

Saturada



Os relógios Swatch foram outro grande produto da década, muito por causa do seu baixo preço, mas principalmente pelas cores saturadas de casa pulseira. Isso possibilitava uma total customização própria, além de chamar a atenção, algo importante na era do New Wave.

Contraste



Essa customização total de cores gerava um alto contraste em cada modelo, já que nenhum se parecia totalmente.



1986
Enorme Telephone
Ettore Sottsass, Estúdio Memphis

Saturada



Nesse caso, o vermelho da parte superior do telefone está saturado, se sobressaindo do restante do produto.

Contraste



Ao todo, o telefone possui 3 principais cores, sendo que todas elas se contrastam, com exceção dos botões.



1981
D'antibes Cabinet
George J. Snowden, Estúdio Memphis

Saturada



Outro produto da Memphis que usa o amarelo e vermelho de forma extremamente saturada, inclusive em suas texturas, gerando um forte impacto visual.

Contraste



Graças a alta saturação, o vermelho e amarelo se contrastam, seja nas cores chapadas ou na estampa. O azul dos pés com o amarelo do restante também se diferenciam.



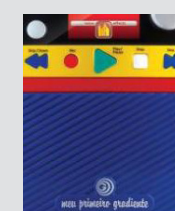
1989
Meu primeiro Gradiente
Gradiente Corporation

Saturada



Como o Genius, esse brinquedo também usa das cores saturadas, em especial do vermelho e azul, para chamar a atenção do público.

Contraste



O principal contraste está entre o vermelho e azul, e os botões do meio sobre o fundo amarelo.

DESIGN DE ANIMAÇÃO

O campo da animação teve uma verdadeira revolução na década de 80, consequência direta dos video-games e computadores.

Nos jogos, a limitação de criar com poucos bits deixava aparente a pixelização dos ambientes e personagens, todos em 2D. A maioria dos jogos da época representava o personagem como um sprite, que consistia em uma série de pixels exibidos sucessivamente, dando assim a forma para algo. Devido às limitações de hardware da época, os designers e programadores eram bem restritos nos detalhes que poderiam conseguir, tendo a resolução, o framerate e o número de quadros severamente limitados.

Já na animação feita de forma manual (*hand drawing*), muitas vezes a qualidade costumava depender da finalidade do projeto. Em uma animação feita de forma semanal, o tempo e orçamento eram muito menores, tornando a construção de cenários, objetos e personagens mais simplificada, com cores mais simples e animações simples, com movimentações práticas.

Ainda assim, tanto as produções de baixo orçamento como as de alto apresentavam técnicas de produção similares, usando para a pintura tinta guaxe ou óleo, mesas de animação que contribuíam métodos como o *onion skinning*, onde podia-se ver o quadro anterior desenhado, melhorando a noção de movimentação dos personagens.

A evolução tecnológica também permitiu aos programadores gerarem novos efeitos visuais através dos computadores, criando efeitos especiais que se tornaram icônicos, tanto na época como até hoje em dia, como é o caso do neon e a iluminação glow, por exemplo.



FORMAS - PÁG. 90

CARACTERÍSTICAS - PÁG. 100

EFEITOS ESPECIAIS- PÁG. 114

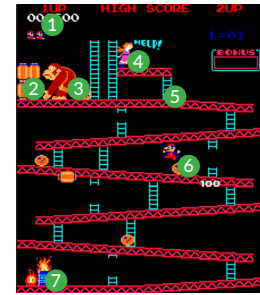
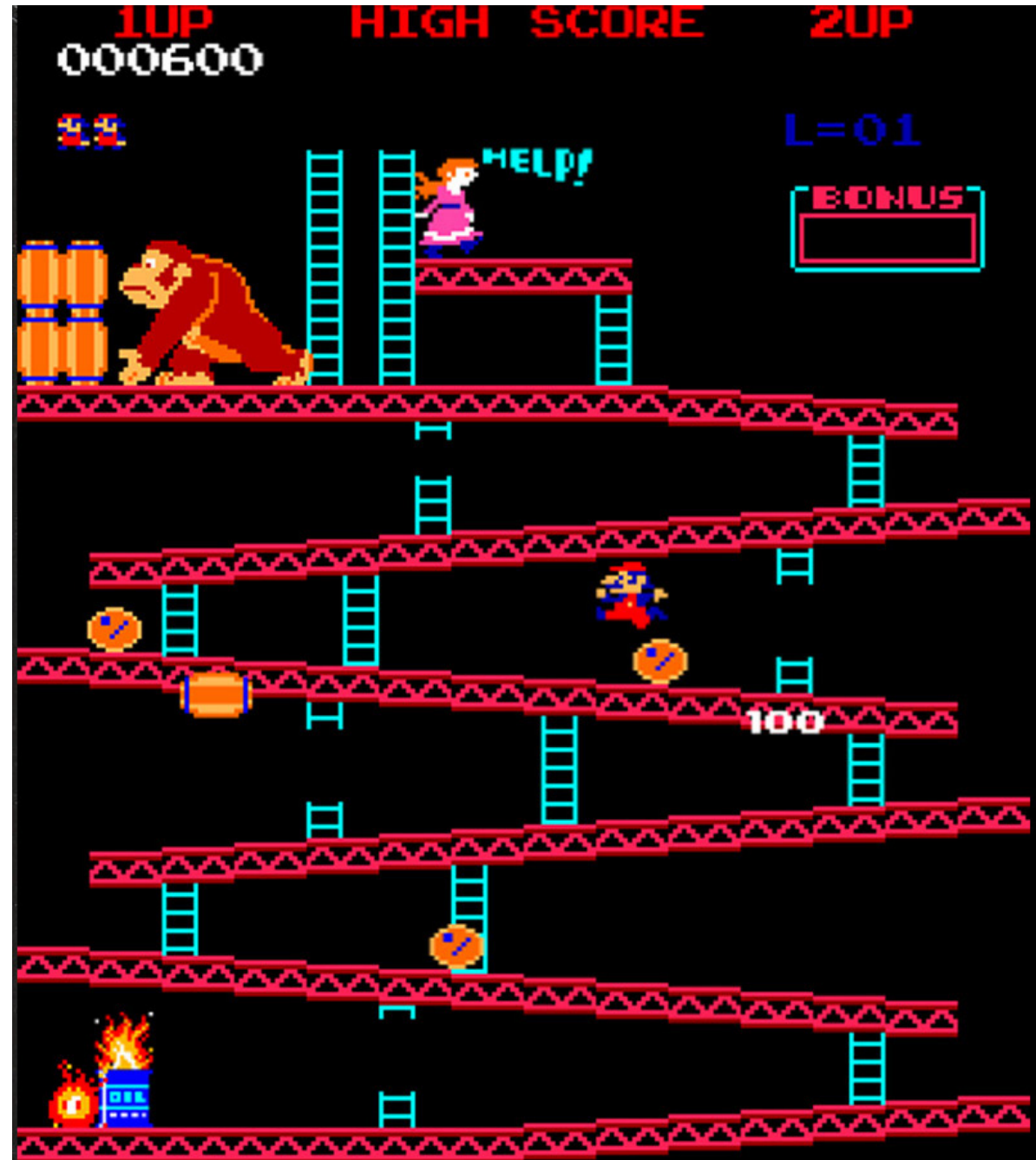
FORMAS



PIXELIZAÇÃO

3D

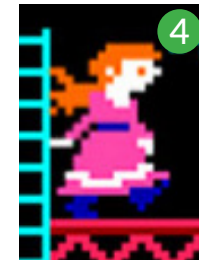
1981
Donkey Kong
Nintendo



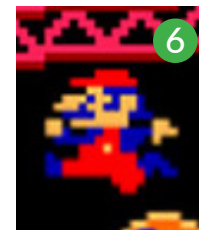
Menu
A pixelização não se limitava apenas aos personagens e itens do cenário. Nomes e números também sofriam com a limitação de pixels, deixando aparente o serrilhado.



Objetos do cenário
Por serem quase sempre estáticos, os objetos de cenário, principalmente esses barris, podiam tentar simular um pouco melhor a forma real, mas mesmo assim, na curvatura da forma, é possível enxergar os quadrados.



Princesa
Conhecida apenas como princesa na época, a personagem também sofria com os pixels. Detalhe para o cabelo, que na tentativa de parecer esvoaçante, ganha uma forma meio geométrica e estática.



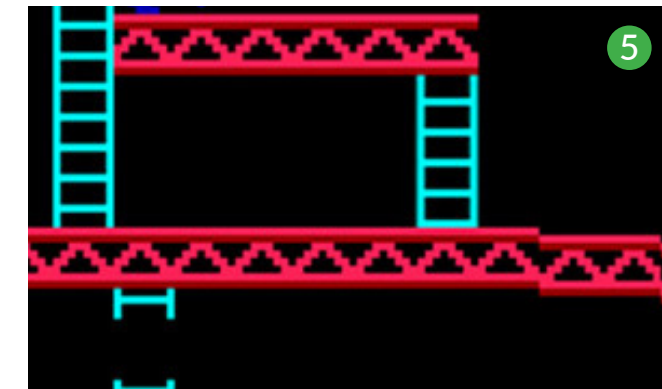
Encanador
O herói encanador (mais tarde viria a ser conhecido como Mário), também não possuía grandes detalhes. Nessa cena, ele está pulando, ficando bem visível os pixels em seu joelho dobrado, ou sua mão aberta.



Fogueira e fogo
As chamas são um ótimo exemplo da utilização de determinados pixels para tentar gerar uma forma em específico. Nesse caso, as pontas das chamas vão se afinando gradativamente, gerando um bom efeito que disfarça vagamente o serrilhado da forma. Até pequenos pontos soltos são usados, como se fossem faíscas.



Donkey Kong
O personagem que dá nome ao jogo, Donkey Kong era mais elaborado, até por causa da variação de pelugem pelo corpo. Os contornos do pêlo e suas delimitações são todas serrilhadas, tentando simular ao máximo o desenho de um gorila.



Escadas e vigas
As escadas, por serem apenas retas, conseguem disfarçar seus pixels, não tendo qualquer curva que os revela. Já as vigas, os seus preenchimentos, que são na diagonal, acabando ocupando apenas parte dos pixels, deixando visível a escada de pixels gerados. O desnível entre as alturas também é feito de forma direta, sem qualquer curva, gerando praticamente um ângulo de 90° entre uma parte e outra.

Pixelização

No mundo dos jogos da década de 80, a principal característica visual em praticamente qualquer jogo era a da pixelização. Isso porque, devido aos limites tecnológicos da época, os jogos variavam entre 1 bit (2 cores), 16 cores (4 bits) e 32 cores (8 bits) por *sprite* (de forma geral, cada *sprite* seria um item, objeto, personagem). Ou seja, cada elemento do cenário só podia ter aquele determinado número de cores.

Essa limitação obrigava os pixels de cada tela a serem literalmente calculados, fazendo com que a pouca quantidade de pixels e cores por forma tornasse esses blocos visíveis.



1982
Pitfall!
Activision

Pixelização

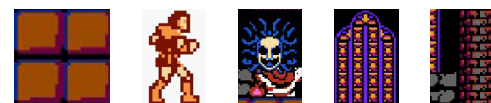


Esse jogo pertencia à segunda geração de video-games, entrando no grupo de 2 ou 4 cores por sprite. Assim, todos os elementos do cenário são extremamente simples, consistindo de grandes e pequenos blocos de pixels. Ele também foi um jogo lançado diretamente para video-games, fazendo com que fosse ainda mais limitado, tecnicamente.



1987
Castlevania
Konami

Pixelização



O jogo Castlevania foi lançado 4 anos após o início da geração de 8 bits (32 cores por sprite). Os programadores já tinham muito mais domínio da tecnologia, possibilitando a criação de cenários, itens e personagens muito mais elaborados e detalhados.



1986
Metroid
Nintendo

Pixelização



Mesmo com o aprimoramento da técnica, ainda é possível distinguir os pixels no menu, cenários e personagens, mesmo que eles estejam mais discretos.



1987
Contra
Konami

Pixelização



Caso similar do Castlevania, o jogo Contra já contava com muito mais detalhes e uma melhor utilização dos pixels para a geração de formas, 'criando assim uma experiência muito mais agradável e realística.

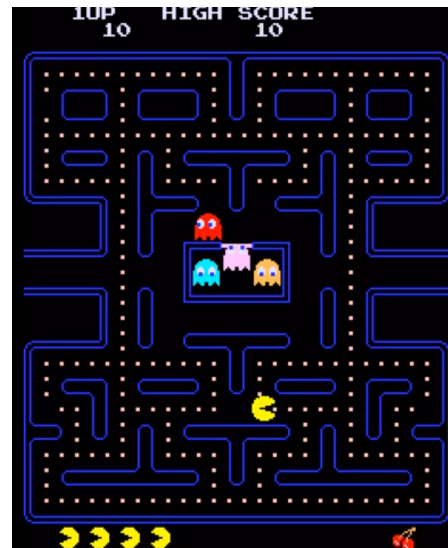


1985
Super Mario Bros.
Nintendo

Pixelização

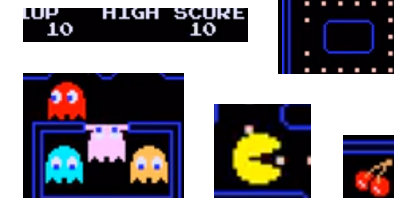


O primeiro jogo oficial do Mário como se conhece hoje em dia, o Super Mario Bros já contava com um aprimoramento da sua versão anterior, no Donkey Kong, e o mesmo vale para o restante do cenário. Criando sprites que continham pixels mais detalhados, o serrilhamento das formas é mais disfarçado, além de detalhes que antes eram improváveis, como o sombreamento da moita, ou o sombreamento no título.

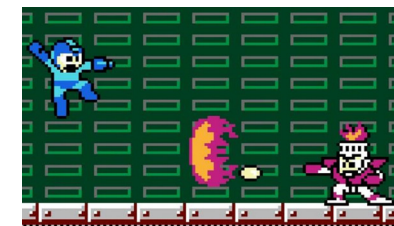


1980
Pac-Man
Namco

Pixelização



Por ser um jogo feito para fliperamas, o Pac-Man dispunha de um detalhamento maior, conseguindo, por exemplo, simular as formas que continham curvas sem praticamente qualquer serrilhado.



1987
Mega Man
Capcom

Pixelização

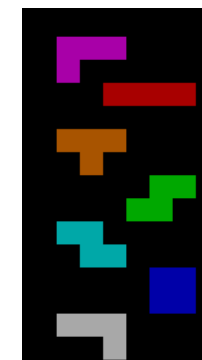


Outro jogo que conseguiu simular melhor suas formas e movimentação graças ao maior controle da tecnologia. O personagem pulando ou o golpe de fogo são exemplos desse aprimoramento.



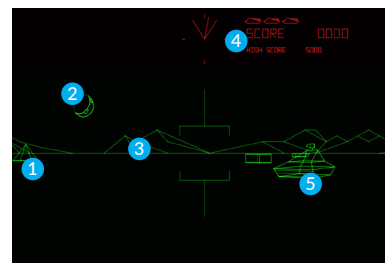
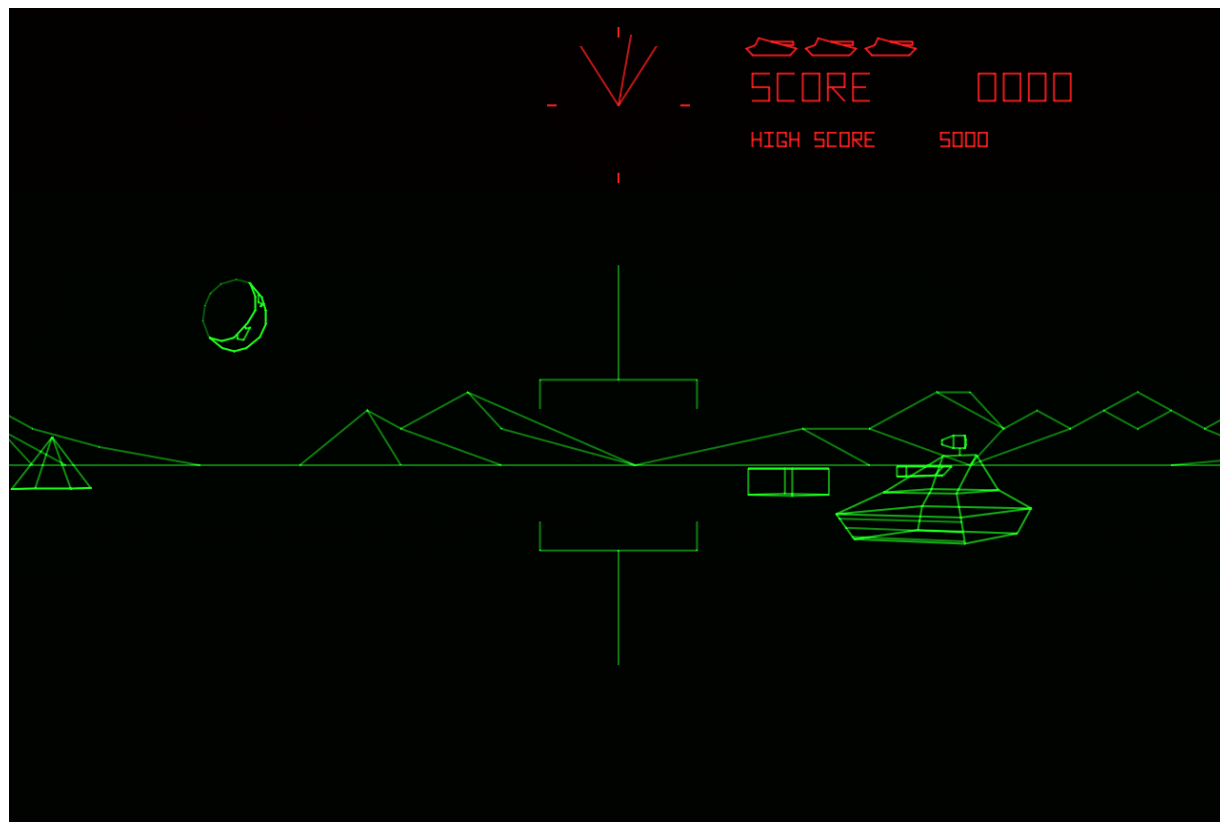
1986 (primeira versão de 1984)
Tetris
Alexey Pajitnov

Pixelização



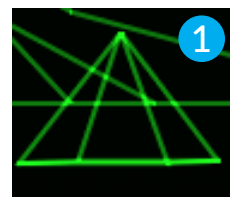
O Tetris foi outro jogo que tomou conta da década, sendo jogado por milhões de pessoas e servindo de referência estética para muitas coisas da época. O jogo feito originalmente para computadores, contando assim com um hardware não tão preparado para jogos. Por isso, suas formas são bem simples, como é possível notar pelas peças, sendo literalmente blocos geométricos e regulares.

1980
Battlezone
Atari



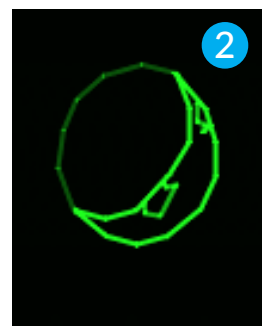
3D

O campo dos jogos não se restringia apenas ao 2D. Os anos 80 marcam o início dos jogos 3D, que tentavam recriar cenários mais realistas, mesmo que a tecnologia para isso fosse muito mais limitada. Como resultado, as formas geradas eram muito mais simplificadas, além de uma paleta de cores simples.



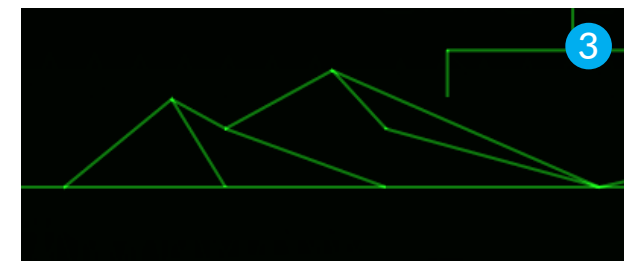
Pirâmide

Sendo um dos primeiros jogos em 3D criados, as possibilidades de criação eram limitadas, como é possível ver por essa tentativa de pirâmide. A noção de profundidade é gerada, mas depende de certa forma da imaginação do observador.



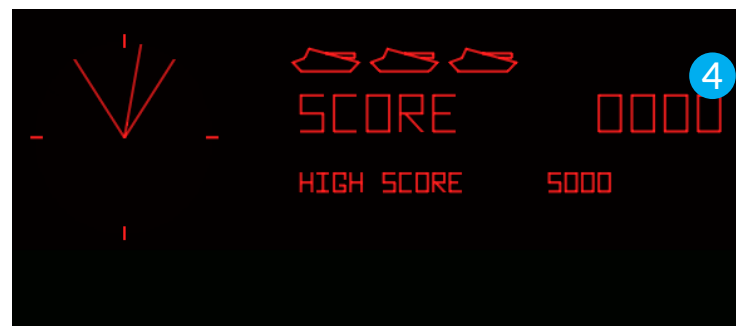
Lua (provavelmente)

Não há como determinar exatamente o que seria esse item, mas é possível teorizar que seja uma lua em 3D, por estar no céu, e pelo contraste gerado entre parte do círculo e a parte da frente, em que a meia lua está mais clara. Ainda assim, é um exemplo de que no início, as formas em 3D eram muito mais primitivas do que o 2D da mesma época.



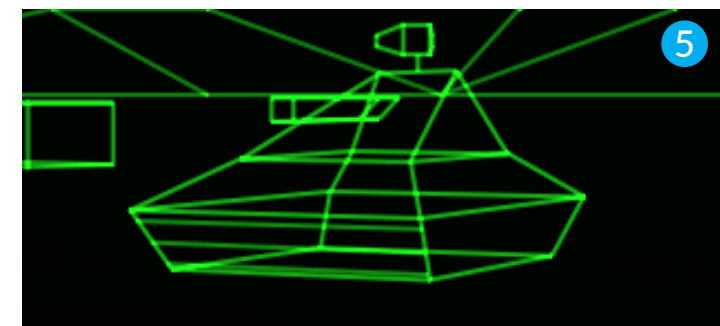
Montanhas

Através do direcionamento das linhas, todas na diagonal convergindo para um mesmo ponto, além de estar mais ao fundo e com um formato similar, é possível distinguir as montanhas, mas que também contam com detalhes mínimos na sua elaboração.



Pontuação, radar e outras informações

Em toda a tela, são as únicas informações que mudam a cor, para servir como aviso de que não fazem parte do cenário do jogo. Por serem informações mais simples e escritas, acabam não usando elementos em 3D.



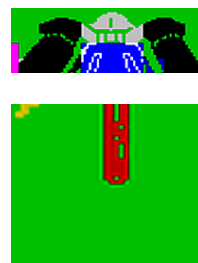
Tanque

Por ser o principal "personagem" do jogo, o tanque acaba também sendo o mais detalhado. Nele há como ter noção real de profundidade, através da perspectiva gerada nele, dos formatos e suas posições. Suas linhas também estão por cima das que estão no fundo, facilitando mais a ter noção.

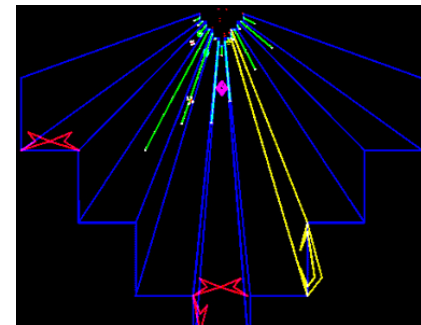


1983
3D Deathchase
Micromega

3D

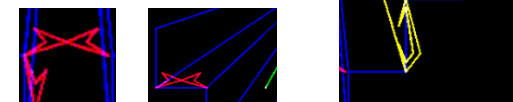


O próprio nome do jogo já busca demonstrar que se trata de um jogo 3D. Mesmo que as formas sejam quase todas planas, as mãos do personagem tentam emular o 3D, assim como a base da árvore, em um detalhe simples e pequeno, com uma leve diminuição para trás, como se estivesse fazendo a curva. O tamanho diferente para as árvores também contribui para a construção da perspectiva.

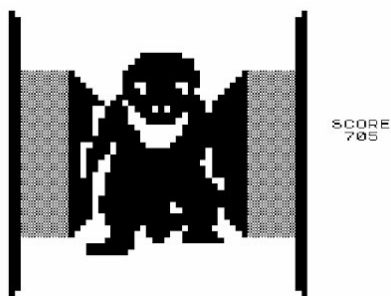


1981
Tempest
Atari

3D

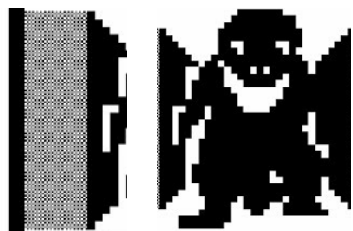


Aqui, a ideia era simular um jogo de nave no espaço. Ele tenta simular isso através das linhas de profundidade, além das cores, que auxiliam na distinção dos objetos pelo cenário.



1980
3D Monster Maze
J.K. Grege Software

3D



Nesse jogo, que se trata de andar em um labirinto e fugir de um monstro, os detalhes são realmente simples, tanto que o jogo nem cores possui. A principal noção de 3D está nas paredes e suas inclinações, que geram uma noção de perspectiva.



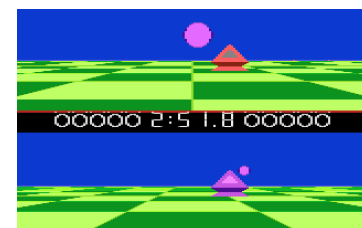
AMMO GIRL BOY TIME SCAN ANGLE RESCUED
20 17 16 890 1 0

1983
Ant Attack
Quicksilva

3D

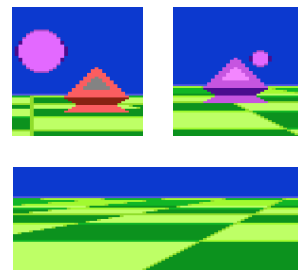


Ant Attack foi o primeiro jogo em 3D isométrico, sendo um marco para sua época. Mesmo que os personagens e as formigas estejam muito mais para 2D, as paredes geradas conseguem passar perfeitamente a noção de profundidade, resultado do seu direcionamento e das cores diferentes, que simulam o sombreamento.

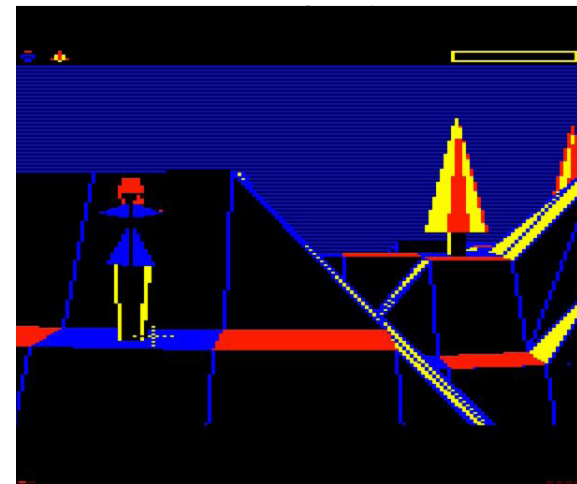


1984
BallBlazer
LucasArtes

3D

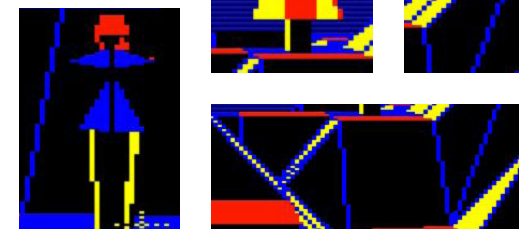


Nesse jogo que simula uma partida de ping-pong, o campo consegue transmitir a perspectiva, ficando mais distante enquanto vai para o fundo. A bola também, ficando maior quando é recebida, e menor ao ir para o outro lado.

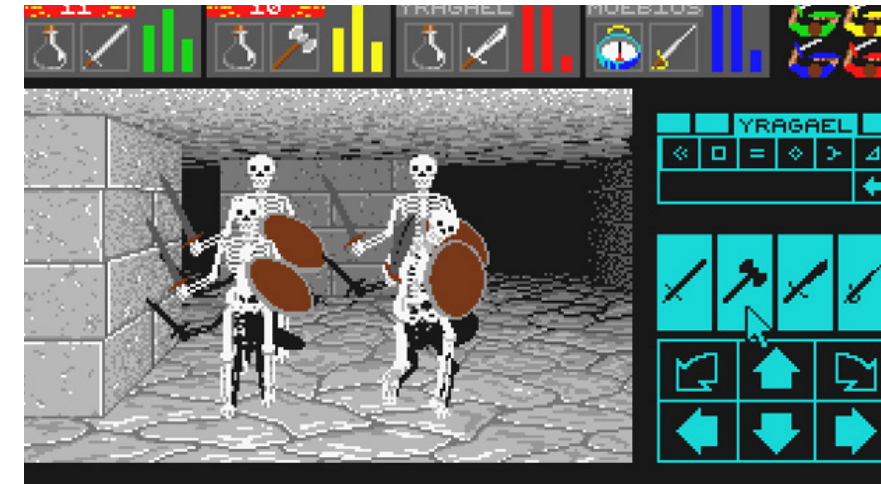


1986
The Sentinel
Firebird

3D



Diferente dos outros exemplos, The Sentinel já procura elaborar um cenário com maiores detalhes, fazendo com que mesmo os locais mais distantes tenham um volume próprio, e não sejam apenas linhas. A personagem também consegue passar uma perspectiva de profundidade melhor, através do direcionamento dos pixels em volta e dentro dela.



1984
Dungeon Master
FTL Games

3D



A noção de perspectiva, gerada principalmente pelas paredes, o volume dos esqueletos e o sombreamento no chão, auxiliam bem na construção do 3D. Mesmo objetos que possuem apenas duas cores, como os escudos, conseguem passar essa sensação de distância, através do formato deles, que não são círculos propriamente ditos. Alguns objetos do menu também tentam simular certa profundidade, como o relógio e o frasco.

CARACTERÍSTICAS



JOGOS

DESENHO ANIMADO

1986
The Legend of Zelda
Nintendo





JOGOS

Todos os jogos eram feitos de forma digital, através da programação. Sendo assim, eles acompanhavam de forma direta o nível da tecnologia na época. Na criação das cores e efeitos, era necessário criatividade e conhecimento total das possibilidades, pois com o limite de bits, ou seja, pixels e cores, era necessário calcular o que exatamente cada elemento do jogo teria, e como os elementos do cenário seriam feitos, para proporcionar a melhor relação entre gameplay e gráficos.

1

Cor chapada

Ao trabalhar com fundos contendo uma única cor, era possível ter mais espaço para a aplicação de cores e pixels em outros elementos que precisassem de mais detalhes. Além disso, o fundo chapado permitia uma melhor leitura dos elementos que viessem por cima, pois esses usavam mais pixels, fazendo com que seu formato ficasse serrilhado, e assim, com uma legibilidade prejudicada.



2

Profundidade

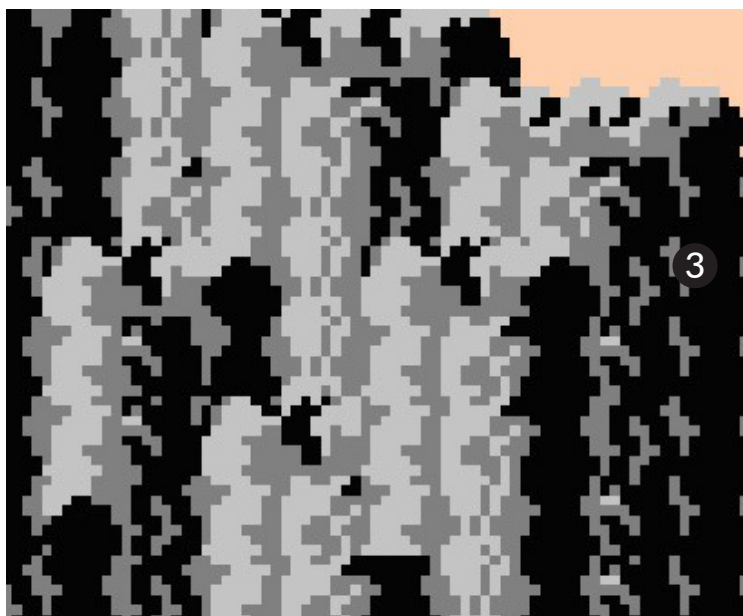
A noção de profundidade, principalmente em textos, mas também com outros elementos, era gerada quase sempre por uma camada preta pouco abaixo, gerando uma ideia de volume, como é o caso do título Zelda, em que todas as letras parecem estar em caixa alta e bold, apenas através da camada mais escura.



4

Reflexo

Os reflexos de luz seguiam a mesma lógica do sombreamento, mas voltado para cores mais claras. Nessa cachoeira, por exemplo, é usado apenas o branco para simular o reflexo na água.



3

Sombreamento

Já o sombreamento em objetos e cenários, como é o caso dessas pedras, era feito com a variação de cor dos pixels. Aqui, são dois tons de cinza e o preto que geram esse sombreamento, criando volume no cenário e permitindo uma melhor perspectiva de tudo. Por haver a limitação técnica de cores, poucas podiam ser usadas para sombrear algo.



1988
Emlyn Hughes
International Soccer
Idea Software

Jogos



As cores aqui são muito mais simples, sem grandes detalhes para sombra ou profundidade. Os personagens possuem o mesmo sprite, mudando apenas as cores. Um dos primeiros jogos de futebol nos video-games.



1984
Duck Hunt
Nintendo

Jogos

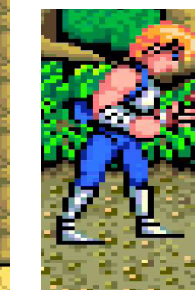
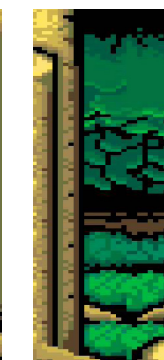
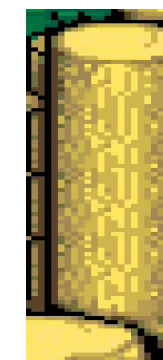


Aqui, o uso das cores segue a lógica de manter um fundo com cor chapada, enquanto os outros itens do cenário são um pouco mais detalhados. As árvores ganham uma profundidade através do sombreamento por um verde mais escuro, e o mato da frente varia com detalhes escuros e claros. Os personagens também mantêm o máximo de 4 cores.



1987
Double Dragon
Technōs Japan Corp.

Jogos

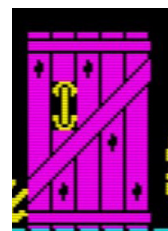


Double Dragon foi um jogo produzido originalmente para fliperamas, que eram aparelhos com um maior potencial de hardware. Isso permitia uma maior quantidade de bits no jogo, e por consequência, cenários e personagens mais detalhados. É possível notar que o mato, o chão, as árvores e até mesmo o personagem são construídos com muito mais pixels, gerando uma noção de espaço, profundidade e sombreamento muito melhores que a maioria dos outros jogos.



1984
Pyjamarama
Mycrogen

Jogos

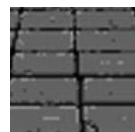


Nesse caso, o jogo foi feito exclusivamente para computadores, que eram menos preparados para jogos do que video-games. Por consequência, as formas e sombras são muito mais simples, assim como as paleta de cores, que se limita a 7 cores fixas, sem qualquer variação de tom ou contraste.

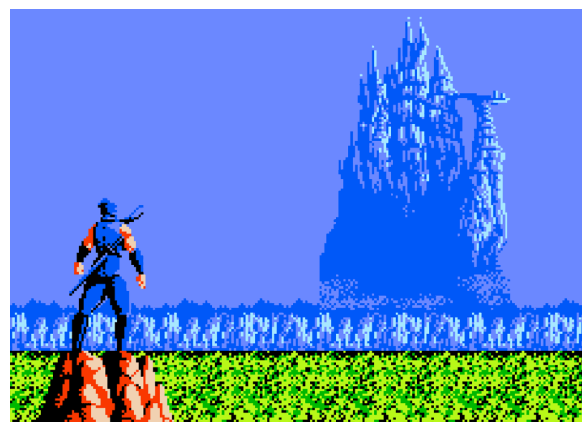


1987
International Karate + System 3

Jogos

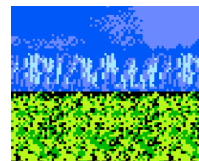


A variação de cores já é grande nesse jogo, que foi lançado originalmente para fliperamas, permitindo assim mais uma vez uma maior quantidade de elementos, consequência do hardware melhorado. O céu tem uma variação maior de cores, assim como o reflexo. A árvore, o chão e os personagens também ganham mais vida e perspectiva, através da maior quantidade de pixels.



1987
Ninja Gaiden
Techmo

Jogos



Mesmo com a limitação de elementos, Ninja Gaiden consegue simular bem a distância entre o personagem e o fundo, trabalhando apenas com a variação do azul. O mesmo vale para a floresta, que com verde, verde mais escuro e preto gera uma boa noção de quantidade e profundidade.



1985
Excitebike
Nintendo

Jogos

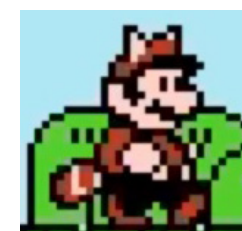
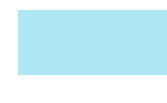


Aqui, o principal elemento que trabalha com o uso de variações de cores para gerar algo mais elaborado é o barranco, que trabalha com 3 cores diferentes, mas em formas e direções que geram algo bem feito. Outro item interessante é que as motos geram sombras no chão, algo um tanto raro na época.



1988
Super Mario Bros 3.
Nintendo

Jogos



O último jogo do Mário na década de 80, Super Mario Bros 3, já demonstra ter evoluído muito mais na utilização de cores para a criação do ambiente, e dos próprios personagens. As cores são mais vivas, e o cenário é apresentado uma melhor perspectiva, assim como o próprio Mario.



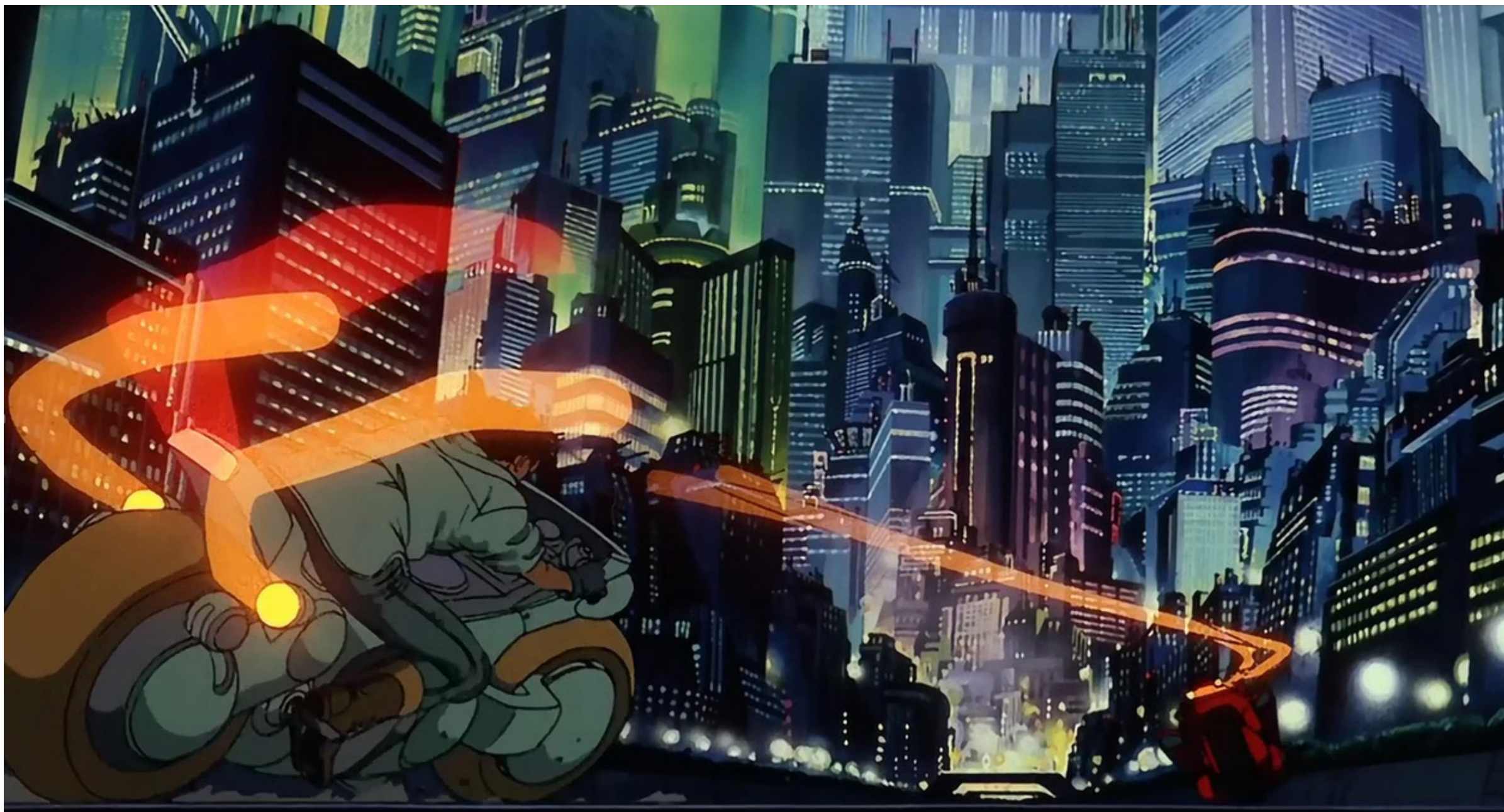
1989
Prince of Persia
Brøderbund Software

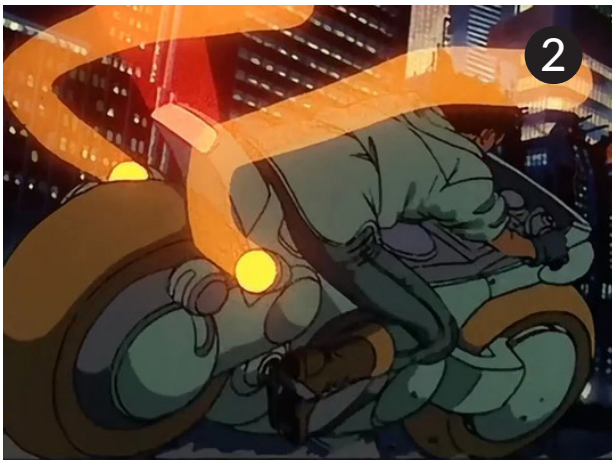
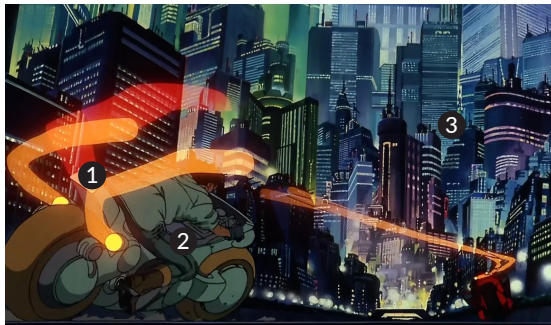
Jogos



Mesmo contando com elementos que parecem em 3D, como as pilastras, o jogo Prince of Persia é totalmente 2D, e isso ocorre principalmente porque grande parte do cenário possui um serrilhado mínimo, deixando o ambiente mais limpo e realista.

1988
Akira
Tokyo Movie Shinsha





DESENHO ANIMADO

A grande maioria dos desenhos da década de 80 eram feitos através de *hand drawing*, ou seja, desenho a mão. Desde os personagens, cenários, até iluminação, exigindo um esforço muito maior. A pintura era feita através de óleo ou guaxe, o que dava para ambientes que tentavam misturar mais de uma cor, como terra, marrom, ou até mesmo o concreto, um aspecto de “sujo” ou manchado.

Iluminação glow

Akira foi um marco na história da animação, sendo até hoje um dos principais desenhos animados de todos os tempos. Seus feitos foram inúmeros, e dentre eles, a incorporação de elementos visuais de forma fluida e eficiente, como é o caso dessa cena. Nela, as fotos deixam um rastro de luz característico ao glow, que até então era muito mais usado em filmes, ou no caso de outros desenhos, de forma estática.

Personagem e moto

Em questão estética, o personagem da cena e sua moto são totalmente feitos a mão, desenhados nos maiores detalhes. O sombreamento, noção de espaço e profundidade, tudo é altamente feito com cuidado para passar o maior realismo possível. A cena também envolve uma perseguição, fato que torna ainda mais complicada a animação da cena, por não se tratar de algo estático.

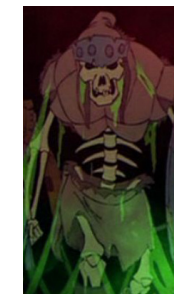
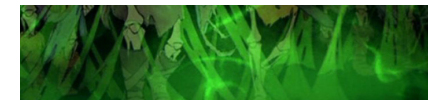
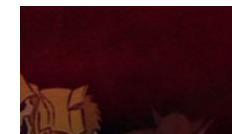
Cenário

Outro fator que determinou o sucesso de Akira foi a criação dos ambientes e cenários. Por ser tudo feito de forma manual, o esforço e tempo para isso eram extremamente grandes. Na imagem acima, os prédios são totalmente diversificados em tamanhos, cores, padrão de luzes e etc. Até hoje poucas animações conseguiram alcançar esse primor técnico, muito também porque com o passar dos tempos, a tecnologia possibilitou uma maior facilidade na criação desses cenários, mas em contrapartida, acabou “matando” parte desses detalhes que tornavam alguns desenhos únicos.



1985
O Caldeirão Mágico
Walt Disney Pictures

Desenho Animado



Fugindo um pouco do “padrão Disney”, o desenho O Caldeirão Mágico trás um pouco mais de seriedade em alguns momentos e na elaboração do seus personagens, como esses esqueletos, e a paleta de cores, mais terrosa e séria. Detalhe também para a teia verde que sobe do chão até os personagens, com um glow verde, trazendo para o desenho elementos do cinema.



1985
Jem
Sunbow Productions

Desenho Animado



Por se tratar de um desenho semanal, o tempo e orçamento eram muito menores se comparado com os valores dedicados a um filme animado. Ainda assim, Jem trazia como principal atributo a utilização de cores e elementos característicos do movimento New Wave, como o rosa e azul, remetendo as cores neons predominantes da época.



1988
Uma cilada para Roger Rabbit
Warner Bros Pictures.

Desenho Animado

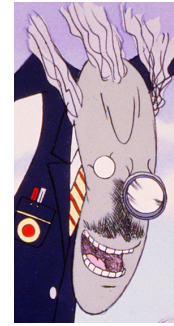
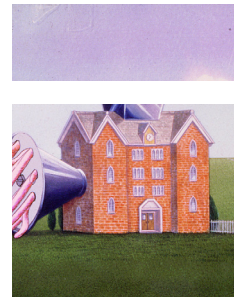


A década de 80 foi marcada também por filmes que juntavam atores reais com desenhos animados. Uma cilada para Roger Rabbit é até hoje um marco nesse meio, conseguindo inserir personagens 2D que interagiam tanto com os atores quanto com o cenário em si. A construção de detalhes vai desde a profundidade de cada um com o meio em que está, até as sombras geradas, que acompanham cada movimento.



1982
Pink Floyd - The Wall
Metro-Goldwyn-Mayer

Desenho Animado



O híbrido entre *liveaction* e animação *The Wall* era ilustrado de forma a transmitir maior seriedade, e até uma sensação de “impureza”, visto que partes como o gramado e o céu possuem uma maior granulação, que torna o ambiente mais “sujo”. O personagem também é totalmente disforme, e a casa, um moedor gigante, ilustram algo que de outra forma seria impossível de fazer na realidade.

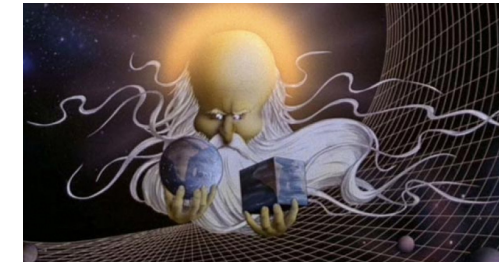


1983
Caverna do Dragão
Marvel Productions

Desenho Animado



Outro desenho que trouxe elementos característicos da década de 80 para a elaboração dos personagens e do cenário. Na estética, todos os equipamentos especiais possuem uma coloração glow. O fundo é pintado tentando criar uma espécie de pôr do sol, resultando em segmentos que realmente lembram muito uma pintura a mão.



1983
Monty Python - O Sentido da Vida
Universal Pictures

Desenho Animado

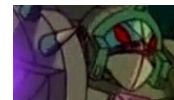


Essa introdução do filme, feita de forma animada, trás alguns elementos temáticos da época, como o glow e as linhas de grid. A pintura também é toda feita de forma manual, desde o personagem até os elementos do cenário.



1986
Os Transformers: O Filme
Marvel Productions Ltd.

Desenho Animado

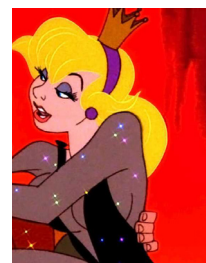


Transformers foi feito como um desenho para vender bonecos, e por isso, seus elementos são relativamente simples, mesmo na animação. Os robôs são pintados com cores chapadas, tendo variação apenas para aumentar a profundidade ou por sombra de outra coisa. As argolas de neon também buscam trazer um pouco do elemento que permeava a cultura da época.

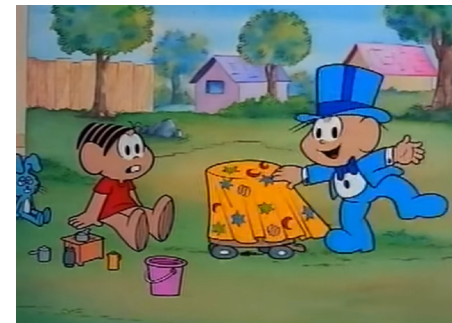


1983
Dragon's Lair
Cinematronics

Desenho Animado

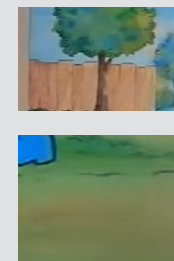


O jogo *Dragon's Lair* foi o primeiro a trazer animações feitas a mão em determinadas parte da história. Seu estilo é parecido com o “padrão Disney”, seguindo a pintura dos personagens, texturas, e o próprio desenho em si, mas com um toque mais adulto, como a sexualização da princesa. O cenário ao fundo segue o comum da época, sendo uma mistura de cores e gerando uma espécie de gradiente borrado.



1986
As novas aventuras da Turma da Mônica
Maurício de Souza Produções

Desenho Animado

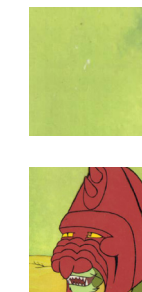
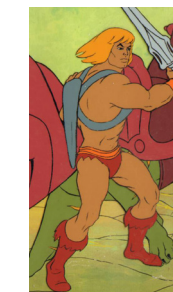


A Turma da Mônica foi um dos longas animados do Brasil. Mesmo com uma limitação maior do que os grandes estúdios dos EUA, as características de pintura e texturização são as mesmas, com roupas mais monocromáticas e ambientes pintados de forma a transparecer que foram feitos a mão.



1984
He-man
Mattel Inc.

Desenho Animado



He-man também foi um desenho feito para vender bonecos. Assim, o principal foco na construção de detalhes estava nos personagens, muito mais elaborados do que o fundo ou chão, que eram apenas pinturas mais simples, quase como manchas preenchendo o cenário.

EFEITOS ESPECIAIS



NEON

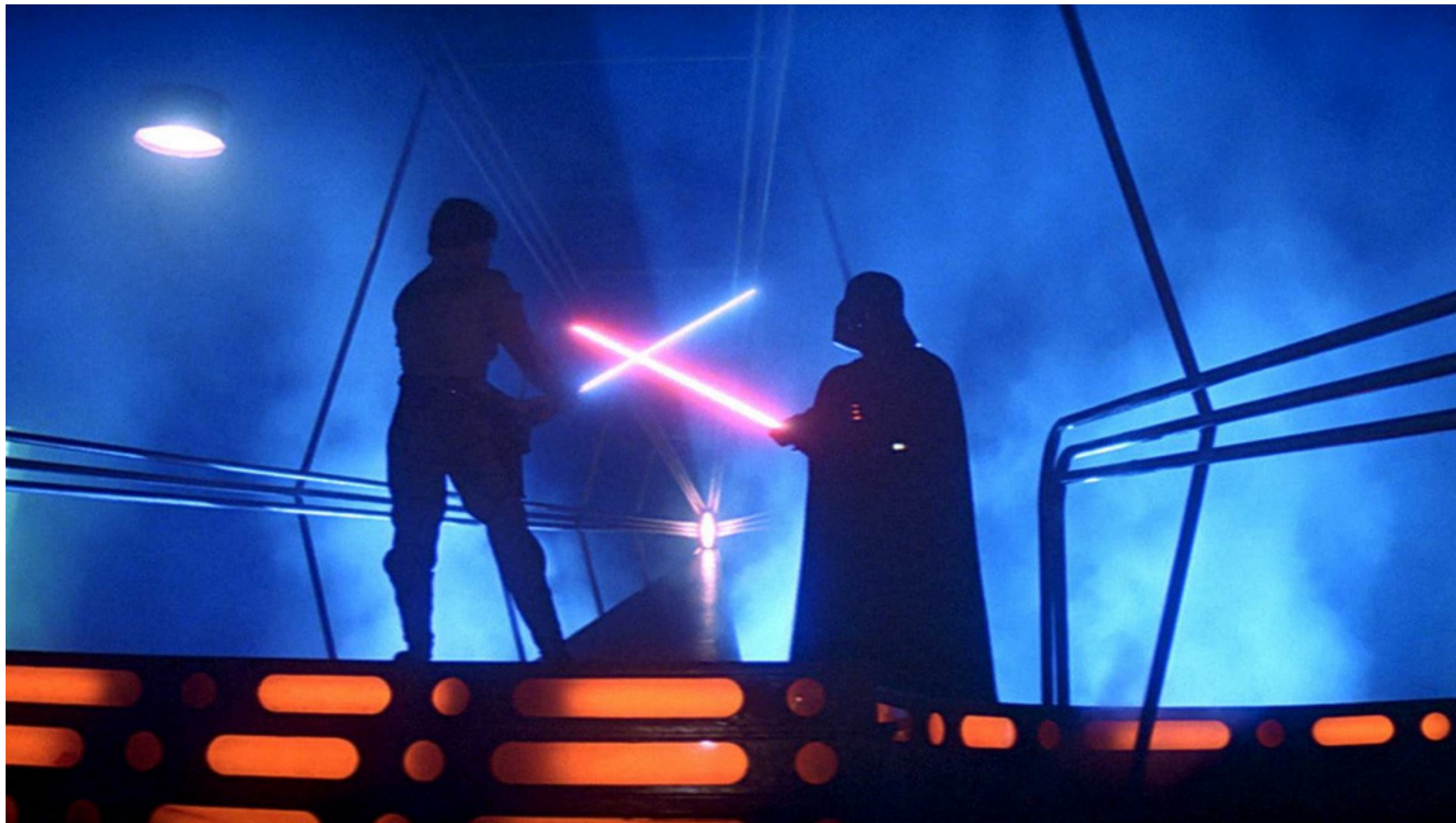
GLOW

HOLOGRAFIA

3D

LINHAS DE GRID

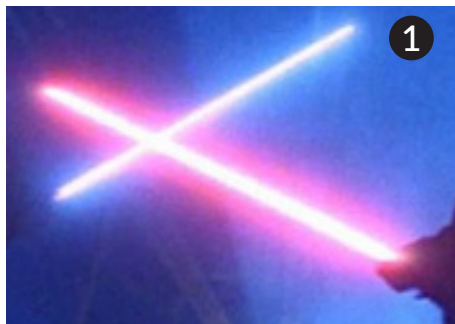
1980
*Star Wars V:
O Império
Contra-Ataca*
Lucas Filmes





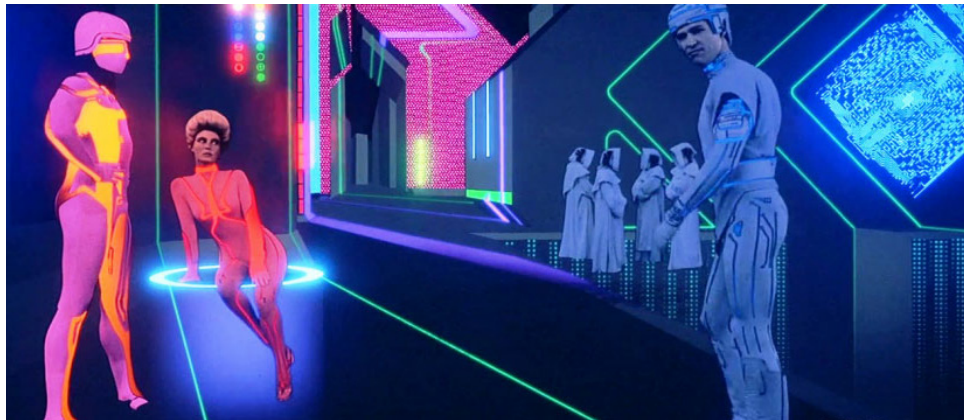
Neon e Glow

Como já dito anteriormente, o neon e o glow foram elementos extremamente presentes na década de 80, e essa popularização surgiu por causa da aplicação desses efeitos em famosos filmes da década, como Star Wars e Tron.



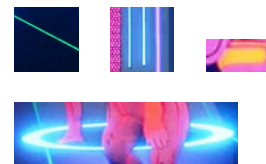
Sabres de Luz

Os sabres de luz são até hoje uma das armas mais famosas do cinema, e muito se deve pelo seu design, que consiste em uma iluminação neon no centro e o glow irradiando em volta. Mesmo sendo um efeito relativamente simples, foi o suficiente para conquistar o mundo e tornar essa combinação popular.

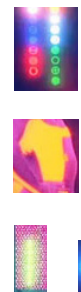


1982
Tron: Uma Odisséia Eletrônica
Walt Disney Pictures.

Neon



Glow



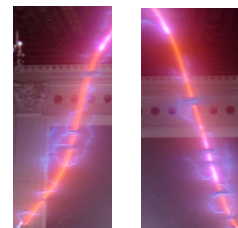
O filme Tron foi um marco nos efeitos especiais, revolucionando o cinema num todo. O neon era aplicado em praticamente como roupas, objetos, cenário e etc., tornando uma marca do filme.

Em muitos casos, o glow vinha acompanhado do neon, com sua característica iluminação. Ele também estava presente em diversas partes do cenário, servindo como complemento da composição.



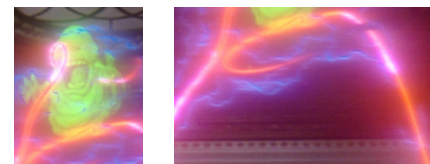
1989
Os Caça-Fantasmas 2
Columbia Pictures

Neon



Os raios das armas dos caça-fantasmas também são icônicos, com a iluminação neon preenchendo e se destacando do restante do cenário.

Glow



Acompanhando o raio neon, é possível ver o glow em volta. O fantasma também emite essa iluminação.



1985
Cocoon
20th Century Fox

Glow



Nesse exemplo, o glow não depende do neon, surgindo por conta própria dos corpos, como se estivesse sendo irradiado. A iluminação estava sempre associada de algo não natural, como armas futurísticas, lasers, e aqui, de alienígenas.



1980
Xanadu
Universal Pictures

Glow



Nessa cena do filme Xanadu, glow também surge sem depender de qualquer outro meio, rodeando todos os corpos de forma quase que natural.



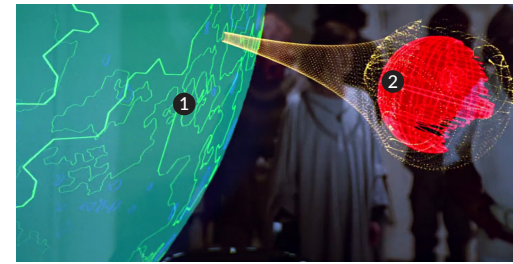
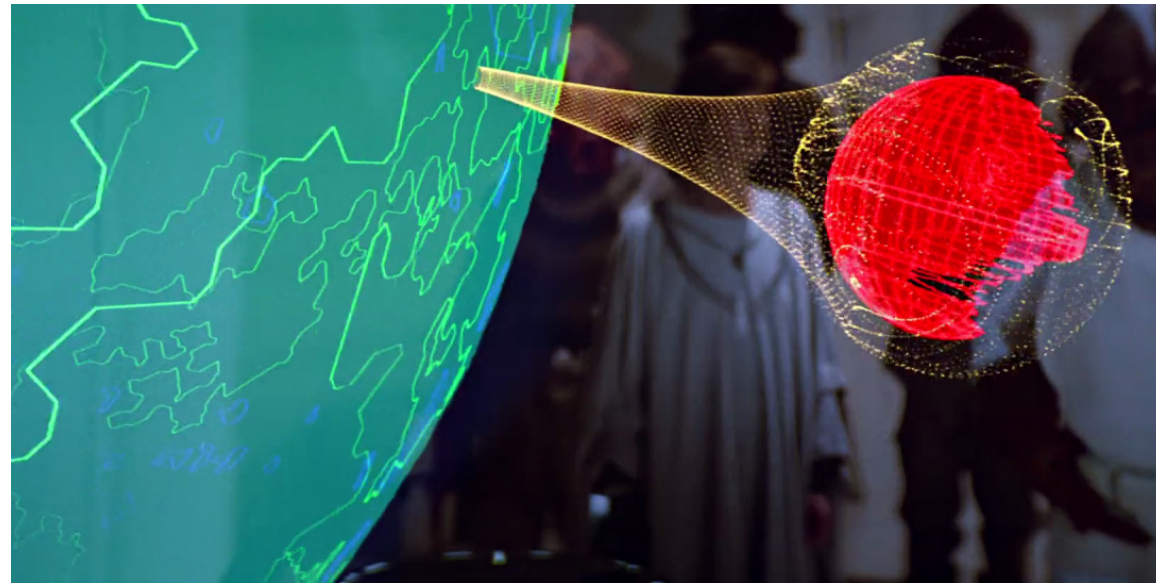
1989
O Segredo do Abismo
20th Century Fox

Neon



Por fim, esse filme da década de 80 também contava com vários efeitos especiais, dentre eles a utilização do neon em vários momentos, realçando as formas e dando um ar mais futurista para as criaturas, como é o caso do monstro na foto.

1983
**Star Wars VI:
O Retorno
do Jedi**
Lucas Filmes



Holografia

A representação holográfica também era outra tendência na época, pois além de ser visualmente impressionante, era uma tecnologia que se esperava ter em um futuro próximo, tornando essa concepção ainda mais popular.



Planeta

O planeta gerado é todo de forma digital, conseguindo fazer bem o efeito de profundidade, desenhando também os territórios e estando um pouco transparente, característica dos hologramas.



Estrela da morte

Essa projeção é derivada do planeta maior. Ela ainda conta com duas camadas, a amarela mais por cima, e por dentro, em vermelho, outra holografia, o que torna um pouco mais difícil essa simulação.



1980
**Star Wars: O império
Contra-ataca**
Lucas Filmes

Holograma



Diferente dos dois exemplos envolvendo o planeta, aqui quem está em forma holográfica é um personagem, em tamanho real.



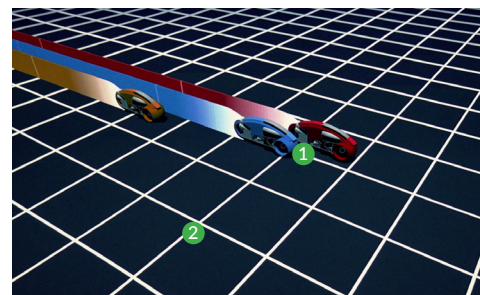
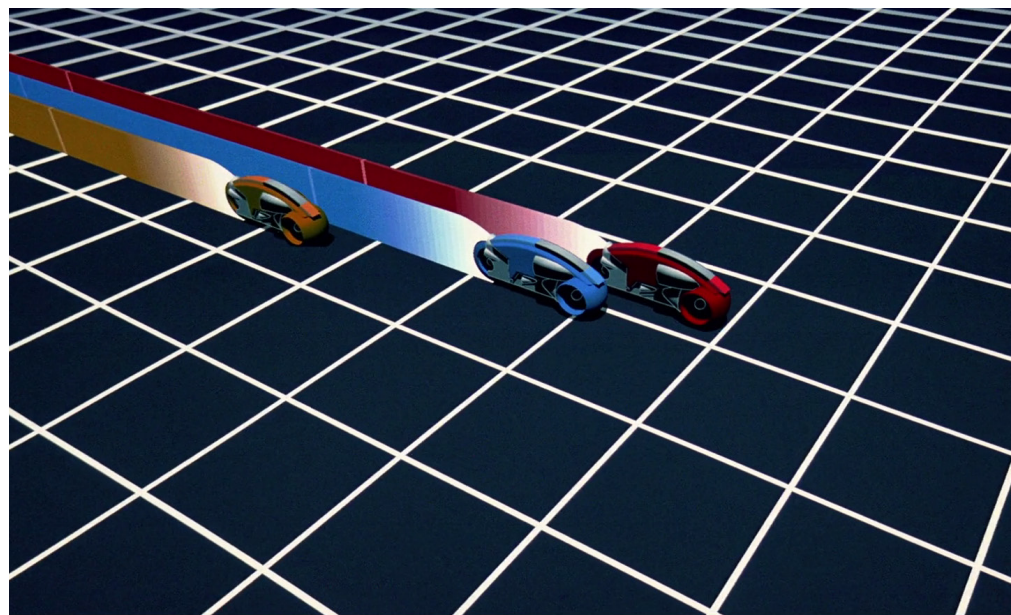
1984
**O último guerreiro
das estrelas**
Lucas Filmes

Holograma



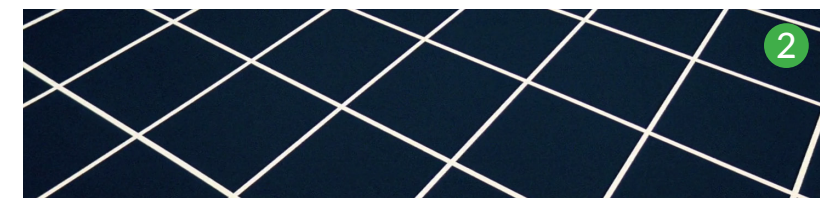
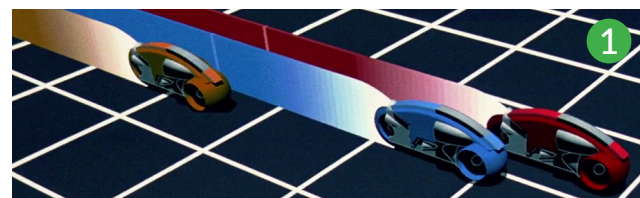
O personagem também é simulado, mas nesse caso, a holografia é ampliada, gerando uma imagem visualmente mais impactante. A iluminação azul também é outra característica comum dos hologramas, o que ocorre aqui.

1982
Tron
 Walt Disney Pictures



3D e Linhas de Grid

Acompanhando as evoluções tecnológicas da época, estava a criação de ambientes e personagens em 3D, assim como a aplicação de linhas de grid, que davam um ambiente totalmente futurista para a cena. Muitas vezes ambos estavam conectados, já que na elaboração digital de algo 3D, as linhas serviam como mapeamento daquela estrutura, como se fosse o “esqueleto” da forma gerada.

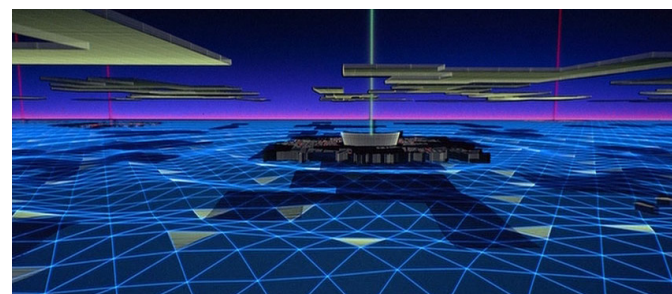


Carros de corrida

Tron inovou em vários sentidos no campo dos efeitos especiais, e não foi diferente na projeção 3D. É possível perceber que os carros são modelos, mesmo que simples, em 3D, assim como a luz que eles emitem enquanto andam. Para simplificar as coisas, são todos iguais, mudando apenas as cores.

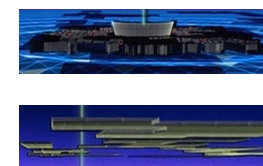
Pista da corrida

A pista na qual os carros possuem o clássico grid, transmitindo a ideia de ser algo tecnológico e futurista. Além disso, a pista também é feita totalmente em 3D, fazendo com que toda a cena e seus elementos sejam digitais.



1982
Tron: Uma Odisséia Eletrônica
 Walt Disney Pictures.

3D



Por ser o precursor desses elementos, é impossível não citar Tron mais de uma vez. Outra cena em que todos os ambientes do cenário são feitos digitalmente, em 3D.

Linha de Grid



As linhas também estão presentes na cena, preenchendo todo o chão e completando a simulação 3D.

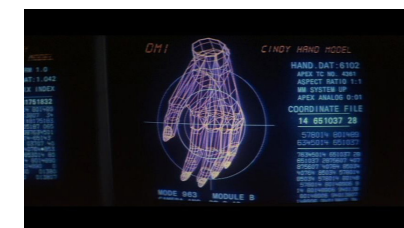


1989
De volta para o futuro II
 20th Century Fox

3D



O filme, que se passa no futuro, simula o tubarão em totalmente 3D, reforçando a ideia da época, de que no futuro isso seria algo comum.



1981
Looker
 Warner Bros.

3D Linhas de grid



Como dito na introdução, as linhas serviam como o esqueleto para a construção de formas em 3D, como pode ser visto nessa imagem, com uma mão digital sendo projetada e as linhas preenchendo todo o volume gerado.

OBSERVAÇÕES

Ao concluir esse trabalho, ficou clara a importância que uma determinada época pode gerar nas gerações futuras. Se tratando do design, é possível notar que várias tendências que já passaram, ou ainda ocorrem, são decorrência direta do que foi feito no passado. Como diria o ditado, *“é importante conhecer o passado para entender o presente”*.

Essa busca por informações, descrições, e imagens, mostrou como muita coisa pode ser encontrada hoje em dia na internet, mas que é uma tarefa árdua, já que é necessário filtrar tudo que se absorve e saber distinguir o que é e não é real. Além disso, muito conteúdo está espalhado por diversos sites e blogs, alguns com uma vasta gama, dificultando ainda mais a vida de quem deseja achar diversos itens em um só local.

Tais páginas também apresentavam um número muito pequeno de comentários nos posts, mostrando que essa tarefa de coleta e distribuição de dados focados em algo retrô é, muitas vezes, uma tarefa não tão compensadora caso a pessoa busque um grande reconhecimento, por focar em um nicho específico.

Ainda assim, é uma tarefa gratificante enxergar ao final do processo, a reunião de diversos conteúdos, organizados e catalogados de forma coesa, para que em uma eventual consulta, o mesmo possa sanar as dúvidas a respeito do assunto.

REFERÊNCIAS

AIGA. Wolfgang Weingart. Disponível em: <<http://www.aiga.org/medalist-wolfgang-weingart>> Acesso em 10 de setembro de 2017.

AMAZON. Back To The Future - Movie Poster. Disponível em: <<https://www.amazon.ca/Back-Future-Movie-Poster-Regular/dp/B001CDQF8A>> Acesso em 11 de setembro de 2017.

AMAZON. Back to the Future, Part 2 Movie Poster - Movie Poster. Disponível em: <<https://www.amazon.com/Back-Future-Movie-Poster-Inches/dp/B004UX515Ur>> Acesso em 11 de setembro de 2017.

AWARDS, Imp Mad Max 2: The Road Warrior . Disponível em: <http://www.impawards.com/1981/mad_max_two_the_road_warrior.html> Acesso em 05 de setembro de 2017.

BARBOSA, Matheus. Conheça os 10 jogos mais difíceis de todos os tempos. Disponível em: <<https://www.aficionados.com.br/jogos-mais-difices/>> Acesso em 05 de setembro de 2017.

BASE, Echo. Empire Strikes Back Again. Disponível em: <<http://echoba.se/empire-strikes-back-echo-base-looks-back/>> Acesso em 08 de setembro de 2017.

BERLANZA, Lucas. Neves, o avô. Disponível em: <<https://www.institutoliberal.org.br/blog/neves-o-avo/>> Acesso em 06 de setembro de 2017.

BLOGO, Mondo. Karl lagerfeld's memphis collection . Disponível em: <<http://mondo-blogo.blogspot.com.br/2012/09/karl-lagerfelds-memphis-collection.html>> Acesso em 12 de setembro de 2017.

CHAPLIN, Jon. Retro Review: The Legend of Zelda. Disponível em: <<http://www.newgamernation.com/retro-review-the-legend-of-zelda/>> Acesso em 13 de setembro de 2017.

COMMONS, Wikipedia. NES PAL. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Wikipedia_NES_PAL.jpg> Acesso em 05 de setembro de 2017.

CROWLEY, David. It's a fiction, an addiction. Disponível em: <<https://www.creativereview.co.uk/its-a-fiction-an-addiction/>> Acesso em 12 de setembro de 2017.

DESIGN, History Graphic. Wolfgang Weingart. Disponível em: <<http://www.historygraphicdesign.com/the-age-of-information/postmodern-design/538-wolfgang-weingart>> Acesso em 10 de setembro de 2017.

DISCOGS. Dire Straits | Money For Nothing. Disponível em: <<https://www.discogs.com/Dire-Straits-Money-For-Nothing/release/615051>> Acesso em 08 de setembro de 2017.

FANPIX. Cyndi Lauper Pictures. Disponível em: <<http://fanpix.famousfix.com/gallery/cyndi-lauper>> Acesso em 10 de setembro de 2017.

FEROLOTO, Paolo. Information on the Memphis Design Movement. Disponível em: <<http://italychronicles.com/italian-design-focus-on-the-memphis-design-movement/>> Acesso em 10 de setembro de 2017.

FOUND, Audio Preservation. Jefferson Starship: Winds of Change . Disponível em: <http://audiopreservationfund.org/acquisitionsdetail.php?collection_id=COL_00019&table=Albums&id=1852> Acesso em 21 de setembro de 2017.

GEEK, Zany. Top 10 Jem and the Holograms Songs From The 80's Cartoon Series. Disponível em: <<http://zanygeek.com/top-10-jem-and-the-holograms-songs-from-the-80s-cartoon-series/>> Acesso em 27 de setembro de 2017.

GRAPHICS, Pure. Modernism Vs Postmodernism Disponível em: <<https://shanny12.wordpress.com/modernism-vs-postmodernism/>> Acesso em 12 de setembro de 2017.

IDSGN. Design discussions: April Greiman on technology. Disponível em: <<http://idsgn.org/posts/design-discussions-april-greiman-on-technology/#interview>> Acesso em 10 de setembro de 2017.

IMDB. Miami Connection. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0092549/>> Acesso em 10 de setembro de 2017.

INPAWARDS. Tron (1982). Disponível em: <<http://www.impawards.com/1982/tron.html>> Acesso em 10 de setembro de 2017.

LAMBLE, Ryan. Why Tron was ahead of its time. Disponível em: <<http://www.denofgeek.com/us/movies/17231/why-tron-was-ahead-of-its-time>> Acesso em 12 de setembro de 2017.

MANHATTAN, Leonardo. The Electronic Gladiator. Disponível em: <<https://cinemeccanica.wordpress.com/2013/12/02/tron/>> Acesso em 12 de setembro de 2017.

MARIO, Wikia. Super Mario Bros. Disponível em: <<https://geekynerfherder.blogspot.com.br/2012/09/movie-poster-art-tron-1982.html>> Acesso em 13 de setembro de 2017.

MAROWE. Deluxe Edition of Duran Duran's Rio To. Disponível em: <<http://www.musictap.net/2015/05/11/2cd-deluxe-edition-of-duran-durans-rio-to-be-re-released-in-june-uk-report/>> Acesso em 20 de setembro de 2017.

MCNALLY, Nell. <http://www.denofgeek.com/movies/monty-python/21662/looking-back-at-monty-python%E2%80%99s-the-meaning-of-life>. Disponível em: <<http://www.denofgeek.com/movies/monty-python/21662/looking-back-at-monty-python%E2%80%99s-the-meaning-of-life>> Acesso em 29 de setembro de 2017.

MILANO, Memphis. Products. Disponível em: < <https://www.memphis-milano.com/collections/all> > Acesso em 09 de setembro de 2017.

NASCIMENTO, Getúlio. Guerra Fria. Disponível em: <<http://www.getulionascimento.com/news/guerra-fria/>> Acesso em 08 de setembro de 2017.

O'BLIVION, Brian. Screenshots: TRON (1982). Disponível em: <<http://cathode13.blogspot.com.br/2015/08/screenshots-tron-1982.html>> Acesso em 12 de setembro de 2017.

PAIVA, Marcelo Rubens. Canal Viva destrincha Anos 80. Disponível em: <<http://cultura.estadao.com.br/blogs/marcelo-rubens-paiva/canal-viva-destrincha-anos-80/>> Acesso em 15 de setembro de 2017.

PARKER, Ryan. 'Blade Runner 2049' Posters Are Sleek But Can't Top Original. Disponível em: <<http://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/blade-runner-2049-posters-are-sleek-but-cant-top-original-1000184>> Acesso em 07 de setembro de 2017.

PATTYANAK, Manash. Stallone as Cobra. Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/517984394625886573/>> Acesso em 10 de setembro de 2017.

POSTER, Movie. Indiana Jones and the Last Crusade Poster. Disponível em: <https://www.movieposter.com/poster/MPW-92383/Indiana_Jones_And_The_Last_Crusade.html> Acesso em 10 de setembro de 2017.

SPICER, Allison. Inspirational Imagery Disponível em: <<http://inspirational-imagery.blogspot.com.br/2010/08/i-d-magazine-established-in-1980-by.html>> Acesso em 20 de setembro de 2017.

SUBSCENE. Big Trouble in Little China. Disponível em: <<https://subscene.com/subtitles/big-trouble-in-little-china/english/296857>> Acesso em 08 de setembro de 2017.

TRUMBORE, Dave. Disney Wants Poster Artist. Disponível em: <<http://collider.com/star-wars-drew-struzan-posters/>> Acesso em 08 de setembro de 2017.

WALKEART. Insights: April Greiman, Los Angeles. Disponível em: <<https://walkerart.org/calendar/2015/insights-april-greiman>> Acesso em 03 de setembro de 2017.

WET. Covers Wet. Disponível em: <<http://www.wetmagazine.com/>> Acesso em 02 de setembro de 2017.

WIKIA, Nintendo. NES Players. Disponível em: <[http://nintendo.wikia.com/wiki/File:NES_Players_\(Family\).png](http://nintendo.wikia.com/wiki/File:NES_Players_(Family).png)> Acesso em 08 de setembro de 2017.

WILLIAMS, Leon. April Greiman – New Wave Design. Disponível em: <<http://www.graphicdesignwomen.com/april-greiman-new-wave-design/>> Acesso em 03 de setembro de 2017.

YUNG, Chak. Green & Huckvale Advertising Ltd. fonds. Disponível em: <<http://www.vancouverarchives.ca/2016/05/26/green-huckvale-advertising-ltd-fonds/>> Acesso em 20 de setembro de 2017.