

LEONARDO DE OLIVEIRA VOLPATO

**REVISANDO O RETRÔ:  
UM GUIA DE REFERÊNCIAS VISUAIS DOS ANOS 80  
PARA DESIGNERS**

Projeto de Conclusão de Curso (PCC)  
submetido ao Programa de Graduação  
da Universidade Federal de Santa  
Catarina para a obtenção do Grau de  
Bacharel em Design.

Orientadora: Profa. Ma. Cristina  
Colombo Nunes

Florianópolis  
2017

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor  
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária  
da UFSC.

A ficha de identificação é elaborada pelo próprio autor  
Maiores informações em:  
<http://portalbu.ufsc.br/ficha>

Leonardo de Oliveira Volpato

**REVISANDO O RETRÔ:  
UM GUIA DE REFERÊNCIAS VISUAIS DOS ANOS 80  
PARA DESIGNERS**

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design, e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 24 de novembro de 2017.

---

Prof. Marília Matos Gonçalves, Dr.<sup>a</sup>  
Coordenador do Curso

**Banca Examinadora:**

---

Prof.<sup>a</sup> Cristina Colombo Nunes, Ma.  
Orientadora  
Universidade Federal de Santa Catarina

---

Prof.<sup>a</sup> Mary Vonni Meurer de Lima, Dr.<sup>a</sup>  
Universidade Federal de Santa Catarina

---

Prof. Richard Perassi Luiz de Souza, Dr.  
Universidade Federal de Santa Catarina





Este trabalho é dedicado principalmente aos meus pais, que me apoiaram em todos os momentos, e meus amigos e professores.



## **AGRADECIMENTOS**

O principal agradecimento é para meus pais, pois sem eles nada disso seria possível. Por todo o apoio e força que sempre me deram, cuidando da minha educação desde cedo, pavimentando esse caminho que trouxe até aqui, e que certamente levará em diante. Pelo amor, carinho e dedicação que sempre tiveram comigo.

Aos meus professores, que foram sempre presentes e proporcionaram diversos conhecimentos ao longo dos anos, mas especialmente a minha orientadora Cris, que mesmo sem me conhecer, aceitou a orientação, nunca deixando de ajudar, sendo paciente e solícita, principalmente nos momentos de maior dificuldade.

E também a todos meus amigos e pessoas em geral, que contribuíram de alguma forma na elaboração do projeto, tenha sido de forma direta ou não.



Um povo sem o conhecimento da sua história,  
origem e cultura é como uma árvore sem raízes.  
(Marcus Garvey)



## **RESUMO**

Esse Projeto de Conclusão de Curso teve como objetivo a coleta de elementos estéticos da década de 1980, focando na elaboração de um projeto, aqui sendo na forma de um guia, que abordasse o Design Gráfico, Design de Produto e Design de Animação. A metodologia utilizada foi a de Bruce Archer, que possui três etapas, sendo elas a analítica, criativa e implementativa. Para conhecer melhor o público e gerar um meio que atingisse o mesmo, uma pesquisa foi realizada. Consulta de similares, tanto de conteúdo como formato, foi feita. Com uma grande quantidade de referências e imagens, todas devidamente situadas e explicadas, o projeto buscou gerar um conteúdo leve e de fácil orientação, ajudando qualquer designer que venha buscar por referências visuais dos anos 80. O resultado final foi a criação do guia, que abordou três grandes áreas e seus tópicos.

**Palavras-chave:** Design. Anos 80. Referências visuais.





## **ABSTRACT**

This Course Completion Project aimed to collect aesthetic elements from the 1980s, focusing on the elaboration of a project, here in the form of a guide, that approached Graphic Design, Product Design and Animation Design. The methodology used was that of Bruce Archer, who has three stages, being analytical, creative and implementation. To get to know the public better and generate a medium that reached the same, a survey was conducted. Query of similar, both content and format, was made. With a large number of references and images, all of them properly located and explained, the project sought to generate light content and easy orientation, helping any designer to come and look for visual references from the 80's. The final result was the creation of the guide, which addressed three broad areas and their topics.

**Keywords:** Design. 80's. Visual references.



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Modelo de processo de Archer adaptado para projeto	31
Figura 2 - Paleta de cores da Pantone para primavera de 2017. .	36
Figura 3 - Interface inicial do Spotify.....	37
Figura 4 - Antes e depois do logo do Instagram. ....	37
Figura 5 - Comercial na front-page do site da Nike. ....	38
Figura 6 - Posts do HubSpot.....	38
Figura 7 - Front-page da agência Sequence.....	39
Figura 8 - Projeto Pfizer - Active and 50+ for The New York Times, por Justyna Stasik e Vladimir Marchukov. ....	40
Figura 9 - Cena do jogo Undertale. ....	41
Figura 10 - Cartaz da série Stranger Things. ....	42
Figura 11 - Página inicial do Pixel Show. ....	43
Figura 12 - Charge sobre a guerra fria.....	44
Figura 13 – Madonna nos anos 80.....	45
Figura 14 – Queda do Muro de Berlim.....	46
Figura 15 - Tancredo Neves, primeiro presidente após o fim da ditadura.....	47
Figura 16 - Sátira da obra O Grito.....	48
Figura 17 - À esquerda, a obra original de 1934. À direita, a “paródia” de 1987.....	49
Figura 18 - Criação digital da década de 50. ....	50
Figura 19 - Cena do filme Tron. ....	51
Figura 20 - Exemplo de editoração através do PageMaker. ....	53
Figura 21 - Capa e contra capa alternativas do álbum “Never Mind the Bollocks, Here’s the Sex Pistols”. ....	54
Figura 22 - Busca pelo termo Design 80s no Google Imagens. .	56
Figura 23 - Cena retirada do filme Tron.....	56
Figura 24 - Membros do Studio Memphis em uma de suas principais obras, assento-ringue Tawaraya.....	59
Figura 25 - Cartaz feito por April Greiman. ....	61
Figura 26 - Cartaz feito por April Greiman. ....	62
Figura 27 - Cartaz feito por April Greiman. ....	63
Figura 28 - Carlton Room Divider, de Ettore Sottsass. ....	64
Figura 29 - Tela do jogo Space Invaders (1980). ....	65
Figura 30 - Tela do jogo Pac-Man (1982). ....	65
Figura 31 - Capa da revista Rollerblade Racer. ....	66
Figura 32 - Bel Air (armchair), de Peter Shire (1982).....	67
Figura 33 - Cena do desenho infantil Caverna do Dragão (1983). ....	67

Figura 34 - Pôster do filme “De Volta Para o Futuro” (1985)...	68
Figura 35 - Pôster do filme “Tron: Uma Odisséia Eletrônica” (1982).....	69
Figura 36 - Exemplo de roupas neon.....	69
Figura 37 - Tipografia bold em meios gráficos.....	70
Figura 38 - Tipografia metálica aplicada.....	70
Figura 39 - Tipografia neon aplicada.....	71
Figura 40 - Cartaz com efeitos de laser e glow.....	72
Figura 41 - Pôster do filme “Stallone Cobra” (1986).....	73
Figura 42 - Capa da revista British Columbia Enterprise.....	73
Figura 43 - Síntese dos elementos.....	83
Figura 44 - Divisão dos tópicos do Design Gráfico.....	84
Figura 45 - Divisão dos tópicos do Design de Produto.....	84
Figura 46 - Divisão dos tópicos do Design de Animação.....	85
Figura 47 - Natureza da publicação digital.....	86
Figura 48 - Opções de formato para a página.....	87
Figura 49 - Critérios de avaliação para a fonte.....	90
Figura 50 - Teste de fontes.....	91
Figura 51 - Matriz de Seleção das fontes.....	91
Figura 52 - Relação entre idade e tipo.....	92
Figura 53 - Teste com tamanhos da fonte.....	93
Figura 54 - Entrelinha da fonte Lato.....	93
Figura 55 - Módulo da página.....	94
Figura 56 - Cálculo para a definição de formato da página.....	95
Figura 57 - Formato final da página.....	95
Figura 58 - Diagrama da página.....	97
Figura 59 - Tipos utilizados para alguns títulos.....	98
Figura 60 - Título alterado para a folha de rosto.....	98
Figura 61- Título do tópico de Design Gráfico.....	99
Figura 62 - Título do tópico de Design de Produto.....	99
Figura 63 - Título do tópico de Design de Animação.....	99
Figura 64 – Tipos das legendas do tema inicial.....	100
Figura 65 – Tipos das legendas do restante da imagem.....	100
Figura 66 - Tipos das legendas das informações seguintes.....	101
Figura 67 - Tipo do fólio.....	101
Figura 68 - Painel Semântico de cores.....	103
Figura 69 - Cores selecionadas através do painel semântico....	104
Figura 70 - Alternativa inicial de cor 1.....	105
Figura 71 - Alternativa inicial de cor 2.....	105
Figura 72 - Alternativa inicial de cor 3.....	105
Figura 73 - Alternativa inicial de cor 4.....	106

Figura 74 - Alternativa inicial de cor 5.....	106
Figura 75 - Alternativa inicial de cor 6.....	106
Figura 76 - Painel semântico de estampas.....	107
Figura 77 - Painel semântico para diagramação.....	108
Figura 78 - Alternativa inicial de diagramação 1.....	109
Figura 79 - Alternativa inicial de diagramação 2.....	109
Figura 80 - Alternativa inicial de diagramação 3.....	109
Figura 81 - Alternativa inicial de diagramação 4.....	110
Figura 82 - Alternativa inicial de diagramação 5.....	110
Figura 83 - Alternativa inicial de diagramação 6.....	110
Figura 84 - Painel semântico de fontes.....	111
Figura 85 - Painel semântico com referências atuais.....	112
Figura 86 - Alternativa inicial para a capa 1.....	112
Figura 87 - Alternativa inicial para a capa 2.....	113
Figura 88 - Opção de layout inicial para a página de entrada 1. .....	114
Figura 89 - Opção de layout inicial para a página de entrada 2. .....	114
Figura 90 - Opção de layout inicial para a página de entrada 3. .....	114
Figura 91 - Opção de layout inicial para a página de entrada 4. .....	115
Figura 92 - Opção de layout inicial para a página de entrada 5. .....	115
Figura 93 - Opção de layout inicial para a página de entrada 6. .....	115
Figura 94 - Opção de layout inicial para a página de entrada 7. .....	116
Figura 95 - Layout final para a capa do guia.....	117
Figura 96 - Layout final para a folha de rosto do guia.....	119
Figura 97- Layout final para o sumário.....	119
Figura 98- Layout final para a introdução.....	120
Figura 99 - Layout final para a macro periodização.....	121
Figura 100 - Layout final para a página de entrada do design gráfico.....	122
Figura 101- Localização dos triângulos do layout final.....	123
Figura 102 - Layout final para página de introdução de conteúdo do design gráfico.....	123
Figura 103- Layout final para a página de entrada do design de produto.....	124

Figura 104 - Layout final para página de introdução de conteúdo do design de produto.....	125
Figura 105 - Layout final para a página de entrada do design de animação.....	125
Figura 106 - Layout final para página de introdução de conteúdo do design de animação.....	126
Figura 107 - Referências visuais e legendas, primeira parte. ....	127
Figura 108 - Referências visuais e legendas, segunda parte.....	127
Figura 109- Referências visuais e legendas, terceira parte.....	128
Figura 110 - Outros layouts aplicados nas referências visuais e legendas 1. ....	129
Figura 111 - Outros layouts aplicados nas referências visuais e legendas 2. ....	129
Figura 112 - Outros layouts aplicados nas referências visuais e legendas 3. ....	129
Figura 113- Layout final para a página de observações. ....	130
Figura 114- Layout final para página de referências.....	131
Figura 115 - Página aplicada de forma online 1.....	132
Figura 116 - Página aplicada de forma online 2.....	132
Figura 117- Página aplicada de forma online 3.....	132
Figura 118 - Página aplicada de forma online 4.....	133
Figura 119 - Página aplicada de forma online 5.....	133
Figura 120 - Página aplicada de forma online 6.....	133

## **LISTA DE TABELAS**

Tabela 1 – Painel paramétrico de conteúdo .....	78
Tabela 2 - Painel paramétrico de formato.....	79
Tabela 3 – Requisitos de projeto .....	81





## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

2D – *Two Dimensions*

3D – *Three Dimensions*

CGI – *Computer Generated Imagery*

EUA – Estados Unidos da América

IBM – *International Business Machines*

MTV – *Music Television*

NES – *Nintendo Entertainment System*

PC – *Personal Computer*

PDF – *Portable Document Format*

RPG – *Role-Playing Game*

URSS – União das Repúblicas Socialistas Soviéticas



## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>27</b>
1.1	CONTEXTUALIZAÇÃO .....	27
1.2	PROBLEMÁTICA.....	28
1.3	OBJETIVOS .....	29
<b>1.3.1</b>	<b>Objetivo geral .....</b>	<b>29</b>
<b>1.3.2</b>	<b>Objetivos específicos .....</b>	<b>29</b>
1.4	JUSTIFICATIVA.....	30
1.5	METODOLOGIA .....	30
<b>2</b>	<b>CONTEXTO E ELEMENTOS DOS ANOS 80.....</b>	<b>33</b>
2.1	NOSTALGIA COMO MERCADO .....	33
<b>2.1.1</b>	<b>Definições de estilo .....</b>	<b>35</b>
<b>2.1.2</b>	<b>Tendências atuais com influências passadas.....</b>	<b>36</b>
2.2	DESIGN NOS ANOS 80 .....	43
<b>2.2.1</b>	<b>Contextualização .....</b>	<b>43</b>
2.2.1.1	Mundo .....	43
2.2.1.2	Brasil .....	46
2.2.1.3	Pós-modernismo.....	47
2.2.1.4	Revolução Tecnológica.....	49
<b>2.2.2</b>	<b>Literatura do design da década de 80.....</b>	<b>52</b>
2.2.2.1	Design Gráfico .....	52
2.2.2.2	Design de Produto .....	57
2.2.2.3	Design de Animação .....	60
2.2.2.4	Elementos compositivos característicos dos anos 80.....	60
<b>3</b>	<b>LEVANTAMENTO DO PÚBLICO ALVO .....</b>	<b>75</b>
3.1	ANÁLISE DAS PERGUNTAS .....	75
3.2	SÍNTESE DO QUESTIONÁRIO .....	76
<b>4</b>	<b>RECONHECIMENTO DE PRODUTOS SIMILARES ..</b>	<b>77</b>
4.1	PAINEL PARAMÉTRICO DE CONTEÚDO.....	77
4.2	PAINEL PARAMÉTRICO DE CONTEÚDO.....	78

<b>5</b>	<b>GERAÇÃO DE REQUISITOS.....</b>	<b>81</b>
<b>6</b>	<b>FASE CRIATIVA .....</b>	<b>83</b>
6.1	CONTEÚDO .....	83
6.2	ESTRUTURAÇÃO DO PROJETO.....	85
<b>6.2.1</b>	<b>Elementos Técnicos.....</b>	<b>85</b>
<b>6.2.2</b>	<b>Meio de Publicação do Projeto .....</b>	<b>86</b>
<b>6.2.3</b>	<b>Formato da página.....</b>	<b>86</b>
6.2.3.1	Definição da Tipografia .....	87
	Etapa 1: Contexto do Problema .....	88
	Etapa 2: Critérios de Seleção .....	88
	Etapa 3: Hierarquia .....	89
	Etapa 4: Busca.....	90
	Etapa 5: Avaliação .....	91
6.2.3.3	Definição da Entrelinha .....	93
6.2.3.4	Definição do Módulo .....	94
6.2.3.5	Definição da Página.....	94
6.2.3.6	Definição do Diagrama .....	96
<b>6.2.4</b>	<b>Elementos Gráficos Textuais .....</b>	<b>97</b>
6.2.4.1	Títulos .....	97
6.2.4.2	Legendas .....	100
6.2.4.3	Fólio.....	101
<b>6.2.5</b>	<b>Elementos Gráficos Não Textuais.....</b>	<b>102</b>
6.2.5.1	Cores .....	102
6.2.5.2	Estampas .....	107
6.2.5.3	Referências de diagramação .....	107
6.2.5.4	Capa.....	111
6.2.5.5	Páginas de Entrada.....	113
<b>7</b>	<b>FASE EXECUTIVA .....</b>	<b>117</b>
7.1	SOLUÇÃO FINAL - CAPA .....	117
7.2	SOLUÇÃO FINAL – FOLHA DE ROSTO .....	118

7.3	SOLUÇÃO FINAL – SUMÁRIO.....	119
7.4	SOLUÇÃO FINAL – INTRODUÇÃO.....	120
7.5	SOLUÇÃO FINAL – MACRO PERIODIZAÇÃO .....	121
7.6	SOLUÇÃO FINAL – PÁGINAS DE ENTRADA.....	122
7.7	SOLUÇÃO FINAL – REFERÊNCIAS VISUAIS E LEGENDAS.....	126
7.8	SOLUÇÃO FINAL – OBSERVAÇÕES .....	130
7.9	SOLUÇÃO FINAL – REFERÊNCIAS .....	130
7.10	ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS.....	131
7.11	PUBLICAÇÃO .....	131
<b>8</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>135</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>137</b>
	<b>APÊNDICE A – Lista de perguntas realizadas no questionário .....</b>	<b>141</b>
	<b>APÊNDICE B – Páginas do guia completo e finalizado</b>	<b>143</b>



# 1 INTRODUÇÃO

## 1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO

Este trabalho propõe o desenvolvimento de um guia que busca ajudar o designer que deseja criar um produto atual com referências estéticas de um período histórico anterior, aplicando elementos da determinada época e criando assim um produto retrô.

Não é possível datar oficialmente a criação do design, seja como profissão ou ato. O termo designer só foi empregado pela primeira vez no séc. XVII, no *Oxford English Dictionary*, mas passou a ser mais comum apenas em meados do séc. XVIII, com o início da revolução industrial (CARDOSO, 2008).

Pode-se dizer que tanto o design quanto o designer estão intimamente ligados com a replicação em massa de algo, ocasionando, como é o caso dos tempos atuais, um excesso de tudo, onde produtos, e até mesmo ideias e conceitos, ficam obsoletos no passar de dias, características da hipermodernidade (MORAIS et al., 2015).

Segundo o filósofo francês Gilles Lipovetsky (apud MORAIS, 2015), a hipermodernidade, substituta da pós modernidade, é o momento atual que a sociedade vive, caracterizada por uma constante renovação, graças em grande parte à globalização. Por causa dessa troca de informações em alta velocidade, muitas coisas acabam não criando qualquer apego, podendo se tornar irrelevantes.

Ainda assim, a hipermodernidade defende que nada é ignorado, sempre reutilizando tendências que o mercado considere úteis. Isso faz com que, mesmo em um estado de total inovação e renovação, a sociedade reintegre certos elementos do seu passado no presente (MORAIS et al., 2015).

Muito antes da criação de qualquer termo como hipermodernidade, as pessoas já utilizavam do preceito de reaproveitar elementos antigos para quebrar com as regras vigentes, ou ao menos adaptá-las (CARDOSO, 2008).

Os renascentistas no séc. XV tinham como influência primordial os gregos. Por sua vez, os pré-rafaelitas, cerca de 400 anos depois, buscaram na idade média suas inspirações, assim como o *gothic revival*, também do séc. XVIII, procurava os “princípios verdadeiros” da arquitetura e do design no passado medieval. (CARDOSO, 2008). Arts and Crafts, Bauhaus, Art Nouveau, todos eles beberam de fontes e estilos passados para criar algo próprio.

A cultura de reviver tendências e características do passado sempre esteve presente com o designer, e hoje ela ganhou novas roupagens, atendendo por réplica, estilo *vintage* ou retrô (ROHENKOHL, 2011).

O termo retrô começou a evocar o passado recente no começo dos anos 70, quando foi usado para caracterizar o trabalho de grupos de críticos, escritores e *fashion* designers de Paris, que trabalhavam com temas como liberdade e resistência, buscando inspiração na história da França na Segunda Guerra, onde a mesma resistiu contra a invasão nazista. Por ser um tema com mais de 30 anos, muitas pessoas acabaram buscando referência em uma época que não haviam vivido, fazendo com que sua busca selecionasse apenas os fatores bons, ou ao menos os que se sobressaíam, em uma visão recente, sobre os ruins (GUFFEY, 2006).

Até os anos da pós guerra, o termo retrô funcionou como um prefixo, sendo seu relativo mais próximo “retrogrado”, referindo a rotações planetárias que desviavam da direção usual de corpos celestiais. Somente no final do século XX o retrô ganhou associações que o colocariam em oposição ao positivismo do programa espacial e da ciência aplicada do século XIX. Retrô veio a simbolizar uma forma desviante de revivalismo (GUFFEY, 2006).

Dados do site de vendas eletrônicas eBay<sup>1</sup>, de 2014, mostram que produtos com temática antiga estão em alta. A renda total desse nicho ultrapassou 1 bilhão de dólares. A mesma pesquisa também indica que 32.5 milhões de itens foram vendidos

Tais dados reforçam os preceitos da hipermodernidade, além do conceito de que as pessoas, pelo excesso de informações, não conseguem se prender a algo em específico, retornando muitas vezes para algo que remeta a uma época mais calma (RIBEIRO, 2015).

Segundo o historiador Frederic Jameson (apud GUFFEY, 2006), enquanto a sociedade se desenvolveu, conseguiu criar novos meios de contar sua própria história. O retrô então permite chegar a um entendimento com o passado moderno.

## 1.2 PROBLEMÁTICA

O mercado está aberto para o design retrô e suas vertentes e variáveis, sendo justamente onde o designer se encaixa, como o responsável por entender o público e suas necessidades.

---

<sup>1</sup> O eBay é um serviço de comércio eletrônico que reúne milhões de vendedores no mundo todo, disponibilizando produtos novos e usados.



Muitos produtos acabam caindo no esquecimento geral, sendo irrelevantes por anos. Nem tudo vai ser utilizado ou aceito pelas pessoas apenas porque foi criado e posto à venda. Ele pode ter sido criado em um momento não favorável para si, seja pela ausência de uma certa tecnologia, por ser visionário demais, não se adequando a sociedade e sofrendo uma rejeição social, por um custo muito elevado de confecção e venda, etc. Já outros podem ter feito muito sucesso, mas mesmo assim acabam caindo nesse limbo.

Quando se deseja retornar ao passado e reviver esses produtos, que no decorrer do tempo se tornaram (ou já nasceram) inadaptáveis, o apego emocional é um fator muito forte, e importante. Em grande parte dos casos, é ele que vai ter a maior influência e determinar o que será escolhido e readaptado ao contexto atual.

Ao compreender o passado e o presente, o designer consegue criar um elo entre ambos, permitindo não apenas a replicação, como a criação de novos produtos, tendo total noção do seu contexto de uso. Essa compreensão, se bem empregada, permite ao usuário uma maior facilidade na hora de entender a utilização daquele objeto e suas relações com o passado que o mesmo pretende simular.

Mesmo tendo o conteúdo, é necessário um meio de organizar toda a informação, de modo simples e direto, afinal, por ser um guia, necessita de agilidade e confiança na hora de ser consultado.

## **1.3 OBJETIVOS**

### **1.3.1 Objetivo geral**

Desenvolver um guia que organize uma informações sobre os elementos estéticos adotados em projetos de design da década de 1980.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

Para conseguir realizar o objetivo principal, alguns objetivos específicos precisam ser cumpridos, como:

- Elencar as principais criações de design da década de 1980, buscando selecionar os principais elementos estéticos e que ainda podem ser replicados e aplicados.

- Identificar o público alvo e o que ele deseja criar, além de quais referências ele pretende buscar.
- Verificar os similares existentes no mercado.
- Organizar os dados selecionados de acordo com o projeto previsto.

#### 1.4 JUSTIFICATIVA

Esse trabalho permitirá abordar diversas matérias que foram ensinadas ao longo dos anos no curso de Design, como História da Arte, História e Evolução do Design, Teoria da Cor, Sociologia e Cultura, Design de Publicações, dentre diversas outras.

Desse modo, ele possibilitará construir um elo entre todos esses itens, trabalhando tanto com o conteúdo teórico, na coleta de informações e dados, até a transformação dos mesmos em um produto “real”, que nesse caso, será em um guia.

Sendo um trabalho voltado para o auxílio de designers que pretendem usar elementos de uma determinada época, esse projeto ajudará tanto de forma direta, provendo essas informações, quanto indireta, mostrando a configuração de um guia e como ele deve funcionar.

Há pouco material sobre o assunto no mercado, e menos ainda em português. A maioria não contempla as décadas mais recentes, além de focar em algum nicho específico, quase sempre no design gráfico, e nesses casos, apenas apresenta as obras da época, sem qualquer pretensão de tentar guiar o leitor na elaboração de algo com aquela temática.

A organização da informação através de um material concreto e seguro se mostra necessária nesse ambiente onde há tantas informações, mas em que poucas se mostram organizadas, ou muito menos ainda confiáveis. Os dados do eBay deixam claro que é um segmento lucrativo, que tende a crescer mais e mais, além de que os tempos atuais convergem para uma maior apreciação do passado e a reutilização de seus elementos.

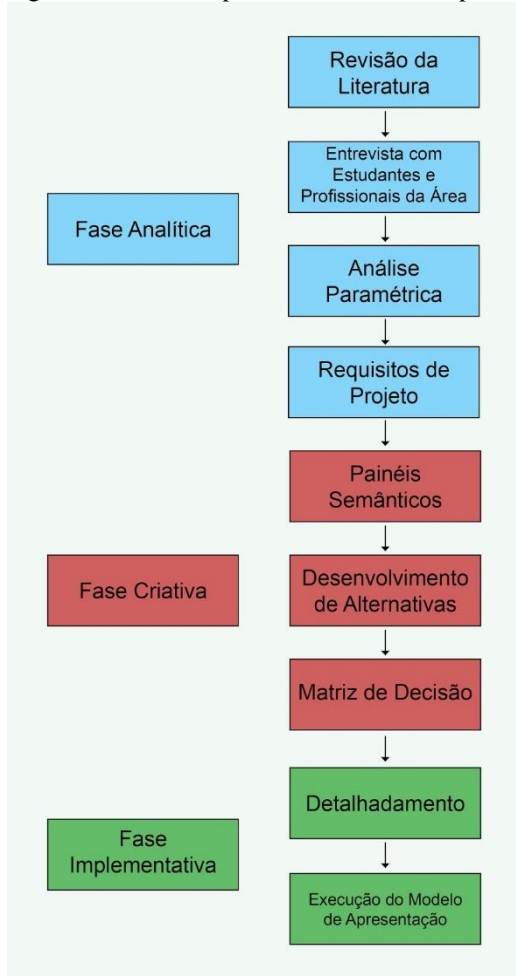
#### 1.5 METODOLOGIA

O trabalho será desenvolvido através da metodologia criada por Bruce Archer. Originalmente lançada na década de 60 como *Systemic*

*method for designers*, esse modelo de processos possui três grandes fases: analítica, criativa e implementação. (PAZMINO, 2010).

A figura 1 ilustra as fases desse modelo e como as mesmas se relacionam.

Figura 1- Modelo de processo de Archer adaptado para projeto



Fonte: Autoria própria.

Essas três etapas, nesse projeto, serão desenvolvidas da seguinte forma:

- **Analítica:** Os objetivos a serem completados serão detectados e estudados. A literatura será revista, analisando as principais obras da época, para assim compreender o fenômeno e suas características. Para entender melhor o público e suas necessidades, profissionais, estudantes e demais interessados na produção de algo que contenha design retrô serão entrevistados. Continuando na coleta de dados, guias existentes no mercado serão analisados, a partir de uma análise paramétrica, para por fim gerar os requisitos de projeto
- **Criativa:** Essa etapa será iniciada com painéis semânticos que auxiliem em uma melhor visualização das opções, seguindo para o desenvolvimento das alternativas, e por fim uma matriz de decisão, onde os requisitos criados anteriormente deverão ser cumpridos para se chegar em uma resolução final.
- **Implementação:** Com o conteúdo selecionado através das outras duas fases, um detalhamento da opção é feito, para enfim aplicar a execução do modelo de apresentação, na forma de um guia gráfico.

## 2 CONTEXTO E ELEMENTOS DOS ANOS 80

### 2.1 NOSTALGIA COMO MERCADO

O retrô, num geral, está muito associado com a nostalgia, hoje um dos principais nichos de mercado para o design.

Segundo Morais (2015), a nostalgia, termo criado pelo médico Johannes Hofer, no século XVII, juntando os radicais gregos *nostos* (retorno para casa) e *algia* (espécie de condição dolorosa), era inicialmente tratada como uma doença que afligia soldados distantes de suas casas por muito tempo, gerando instabilidade emocional, crises de choro e até tendências suicidas.

Foi só com a evolução dos estudos que a nostalgia deixou de ser considerada uma doença, para ser tratada como uma condição espiritual ou psicológica. Para Immanuel Kant<sup>2</sup>, um dos principais filósofos a trabalhar nessa área, a nostalgia estava muito mais associada “à parte perdida da infância ou determinado tempo do passado” (MORAIS apud BROWN, 2001, p. 220).

Vive-se um período de transição, sendo tanto um começo de século quanto de milênio. É justamente nesse lapso de tempo que a nostalgia volta a ser tratada como tendência, onde a humanidade olha para trás, em busca de uma época em que tudo era mais estável e podia-se apegar melhor a tradições e sentimentos.

Com o enxame de produtos que são criados a cada dia, mal ficando nas prateleiras, não há tempo para que o consumidor crie qualquer laço ou afetividade. E é fato que, atualmente, um dos principais meios para uma marca atingir o público é através da geração de valor, procurando criar uma maior relação com o seu público, vendendo também toda a construção de uma emoção.

Para Thrift (2006, apud BARLACH, SANTOS, 2015), a situação atual do capitalismo pode ser chamada de economia da experiência, já que “nem produtos, nem serviços constituem a base de valor, pois o valor está incorporado nas experiências criadas pelo indivíduo num ambiente experimental que a empresa co-cria com os consumidores” (THRIFT, 2006, p. 290). Ainda nessa linha de pensamento, a mercadoria deixa de ser algo único e fixo, passando a ser um

---

<sup>2</sup> Immanuel Kant foi um filósofo prussiano. Amplamente considerado como o principal filósofo da era moderna, Kant operou, na epistemologia, uma síntese entre o racionalismo continental, e a tradição empírica inglesa

experimento aberto de inovação cujo propósito maior é agregar o estímulo às emoções (THRIFT, 2006, p. 288).

Um dos fatores mais interessantes da nostalgia moderna, é que, quase sempre, ela busca apenas os sentimentos e lembranças bons, determinando quais devem e não devem estar atrelados àquele vínculo emocional. Pode-se dizer que ocorre quase que uma romantização do passado, tornando o que era bom em muito bom, e o que era ruim em não tão ruim assim.

Ao ver um Walkman<sup>3</sup>, por exemplo, o indivíduo tende a lembrar das boas músicas que ouviu no aparelho, e não nas vezes que o mesmo pode ter emperrado ou estragado.

Até mesmo quem não viveu uma determinada época, pode acabar sentindo uma espécie de nostalgia não vivida, especialmente para as gerações mais novas. Por não conseguir criar nenhuma conexão afetiva com grande parte do que é atualmente criado, o indivíduo acaba se apegando nas memórias de outras pessoas, como pais, amigos, ou até mesmo uma criada no consciente coletivo.

*Além do design de um objeto, também existe um componente pessoal que nenhum designer ou fabricante pode oferecer. Os objetos em nossas vidas são mais que meros bens materiais. Temos orgulho deles, não necessariamente porque estejamos exibindo nossa riqueza ou status, mas por causa dos significados que eles trazem para nossas vidas. Um objeto favorito é um símbolo que induz a uma postura mental positiva, um lembrete que nos traz boas recordações ou, por vezes, uma expressão de nós mesmos. E esse objeto sempre tem uma história, uma lembrança e algo que nos liga pessoalmente àquele objeto em particular, àquela coisa em particular. (RIBEIRO apud NORMAN, 2008, pág.26.).*

Nesse campo de mercado, onde o passado tem mais importância que o presente, o designer é a peça fundamental. Pois, se o produto

---

<sup>3</sup> É uma marca popular de uma série de tocadores ou leitores de áudio portáteis pertencente à Sony. O termo Walkman também é utilizado para se referir a aparelhos portáteis similares de reprodução de áudio estéreo de outros fabricantes.

criado leva consigo um significado social e ao mesmo tempo gera um para quem o compra, é quem cria esse valor que vai definir tal conceito.

### 2.1.1 Definições de estilo

Para se criar algo retrô, é preciso entender o conceito e sua origem (já explicados anteriormente), assim como de outros estilos que também buscam trazer elementos antigos para o mercado moderno, especialmente o *vintage*.

O design retrô busca criar um produto com tecnologia atual, mas que contenha traços ou aspectos de um ou mais itens, considerados clássicos ou que possuam características memoráveis. Esse processo de criação busca ressaltar casos de sucesso que fizeram história no passado.

Já o *vintage* é algo criado no passado, podendo ou não ser um clássico, um tanto difícil de ser achado, e que, ao ser utilizado, pode ganhar o atributo de *fashion* ou *cult*.

Rohenkohl (2011, apud BARLACH, SANTOS) faz as seguintes definições:

- Antiquidade: é um objeto próprio do passado, carregado de valor histórico;
- Réplica: é um objeto produzido na atualidade, imitando fielmente um objeto específico particular do passado ou não;
- *Vintage*: é um objeto que foi do passado, incorporado no repertório atual; está muito presente no segmento da moda;
- Retrô: é um objeto produzido na atualidade, inspirado nas características formais do estilo do passado, com processos de fabricação atuais. De modo geral, indica algumas características do passado incorporadas a uma peça, envolvendo sempre reciclagem de estilos.

Desse modo, se usado com originalidade e criatividade, o design retrô não se torna apenas uma cópia, sendo ele um processo que recicla o antigo, mantendo seus principais aspectos, para criar o moderno.

## 2.1.2 Tendências atuais com influências passadas

Dentre as diversas tendências que atualmente estão em uso ou previstas para ter grande influência, muitas são diretamente tiradas de diversos conceitos que imperaram nos anos 80.

A começar pelo uso das cores. Nos últimos anos, os tons que mais podiam ser vistos eram aqueles amenos, ou o clássico preto/branco. Mas isso vem mudando, pois agora o que está em total uso são as cores vivas e atrativas.

Prova disso é a escala Pantone<sup>4</sup>, que costuma ditar as cores que serão tendência. Segundo seu relatório de previsão para o primavera de 2017 (aqui no Brasil, outono), conforme mostra a Figura 2, ao menos metade das cores serão vivas e contrastantes.

Figura 2 - Paleta de cores da Pantone para primavera de 2017.



Fonte: Disponível em <<http://pantone.com.br.html>>. Acesso em 12 de junho de 2017.

A utilização dessas cores casa juntamente com outra tendência que teve grande presença na década de 80, e que agora está presente em muitas mídias, o gradiente. A transição de cores tem se mostrado uma

---

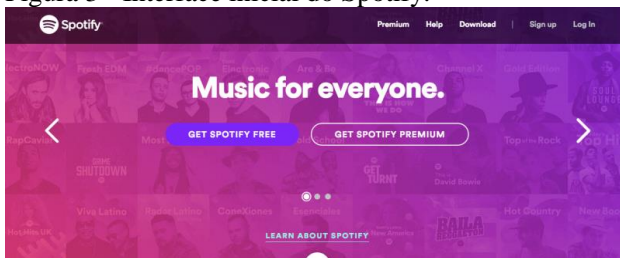
<sup>4</sup> A Pantone Inc. é famosa pela “Escala de Cores Pantone” (“Pantone Matching System” ou PMS), um sistema de cor utilizado em uma variedade de indústrias especialmente a indústria gráfica, além de ocasionalmente na indústria têxtil, de tintas e plásticos.



ótima alternativa para conseguir chamar a atenção de uma forma diferenciada e atrativa.

O site<sup>5</sup> do Spotify<sup>6</sup>, assim como o novo logo<sup>7</sup> do Instagram<sup>8</sup>, como mostrado nas figuras 3 e 4, exemplificam a utilização da transição de gradiente em meios contemporâneos.

Figura 3 - Interface inicial do Spotify.



Fonte: Disponível em <<https://www.spotify.com/br/>>. Acesso em 12 de junho de 2017.

Figura 4 - Antes e depois do logo do Instagram.



Fonte: Elaborado pelo autor.

---

<sup>5</sup> Local na internet identificado por um nome de domínio, constituído por uma ou mais páginas de hiptertexto, que podem conter textos, gráficos e informações em multimídia.

<sup>6</sup> O Spotify é um serviço de música comercial em streaming, podcasts e vídeo comercial que fornece conteúdo provido de restrição de gestão de direitos digitais de gravadoras e empresas de mídia.

<sup>7</sup> Símbolo que serve à identificação de uma empresa, instituição, produto marca, etc., e que consiste na estilização de uma letra ou na combinação de um grupo de letras com design característico, fixo e peculiar.

<sup>8</sup> O Instagram é uma rede social de fotos para usuários de celulares, computadores, tablets e aparelhos similares.

Ainda aliada às cores, outro fator que voltou com grande força é a tipografia grande e bold. Por causa do declínio de atenção dado para mensagens e textos, além da saturação de informações, a tipografia precisa ser clara e direta, chamando a atenção sem atrapalhar a leitura, e nada melhor que letras fortes.

A figura 5 é a *front page* do site da Nike<sup>9</sup>, enquanto a figura 6 é um amontoado de posts do HubSpot<sup>10</sup>. Em ambas, as fontes estão claramente em bold, se destacando das demais informações e buscando a atenção do consumidor.

Figura 5 - Comercial na front-page do site da Nike.



Fonte: Disponível em <[http://www.nike.com/us/en\\_us/](http://www.nike.com/us/en_us/)>. Acesso em 12 de junho de 2017.

Figura 6 - Posts do HubSpot.



Fonte: Disponível em <<https://venngage.com/blog/>>. Acesso em 12 de junho de 2017.

<sup>9</sup> A Nike é a empresa mais valiosa de marcas de roupas e calçados do mundo.

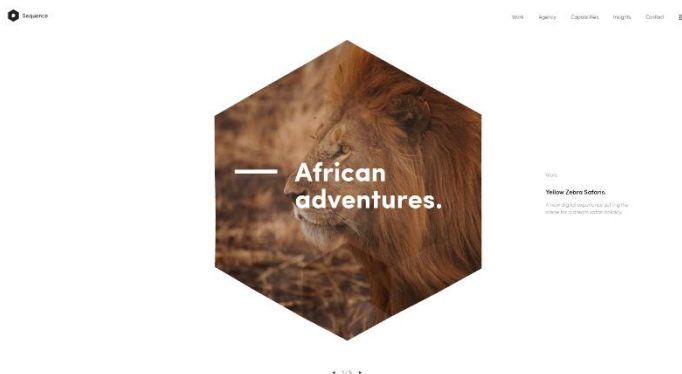
<sup>10</sup> HubSpot é um dos principais softwares de automação de marketing da atualidade.

Um dos principais motivos para esses três itens citados (cor, gradiente e tipo) estarem sendo reutilizados é por causa da mudança de hábito no consumo de informações. Com o advento dos smartphones, tablets e outras plataformas que oferecem um campo de visualização menor que o de monitores, é essencial transmitir o que se deseja de forma limpa e direta, ao mesmo tempo que se chama a atenção do público.

O uso de formas geométricas, padrões e linhas é outro fator que foi muito forte na década de 80, e que voltou em 2016, e continua a atuar em 2017. De forma simples, apenas ao adicionar formas geométricas, já é possível personalizar um site, por exemplo, ou dar dinâmica para um design clean e organizado. Sabendo utilizar, as opções são muitas.

O uso vai desde um elemento geométrico e central, como visto na figura 7, que traz a front-page da agência de publicidade e design Sequence, até vários itens, com formas, cores e tamanhos diferentes, exemplificado na figura 8, que trata de uma campanha para prevenção de pneumonia, desenvolvida junta ao jornal *The New York Times*.

Figura 7 - Front-page da agência Sequence.



Fonte: Disponível em <<https://www.sequence.co.uk/>>. Acesso em 12 de junho de 2017.

Figura 8 - Projeto Pfizer - Active and 50+ for The New York Times, por Justyna Stasik e Vladimir Marchukov.



Fonte: Disponível em <<https://www.behance.net>>. Acesso em 12 de junho de 2017.

Outro campo em que elementos oitentistas fazem muito sucesso é no da animação, mais precisamente nos jogos. Enquanto na época se utilizavam gráficos pixelados, que variavam de 8 a 16 *bits*, por causa das limitações impostas pela tecnologia, hoje em dia essas mesmas características são empregadas porque o público gosta, além do fator nostalgia.

Em torno de 2008, empresas começaram a reviver jogos mais antigos, tentando atingir tanto o público que consumiu esses jogos no seu lançamento, quanto os mais jovens, que atualmente são a grande maioria do público consumidor. O sucesso foi enorme, o que incentivou grandes empresas e também pequenos desenvolvedores a investirem na criação de jogos atuais, mas com jogabilidade e gráficos que remetesse aos antigos.

O principal exemplo dos últimos tempos a respeito do sucesso dessa retomada está no jogo *Undertale*. Lançado em 2015, ele é um RPG <sup>11</sup>inspirado nos grandes clássicos da década de 80, feitos com 8-*bits*, como mostra a figura 9. Com um roteiro bem elaborado e gráficos

---

<sup>11</sup> RPG é a sigla inglesa de *Role-Playing Game*, que em português significa "jogo de interpretação de personagens", é um gênero de videogames. Consiste em um tipo de jogo no qual os jogadores desempenham o papel de um personagem em um cenário fictício

nostálgicos, ganhou centenas de prêmios e conseguiu *reviews* próximos de 100, feito que poucos jogos hoje em dia conseguem.

Figura 9 - Cena do jogo Undertale.



Fonte: Disponível em <<http://www.gamespew.com>>. Acesso em 12 de junho de 2017.

No âmbito do design de produto, voltado principalmente para o de móveis e utensílios, certos elementos também estão voltando, inspirados na principal referência da época, o Studio Memphis.

Assim como o grupo, os designers contemporâneos querem tentar fugir um pouco da mesmice, colocando mais cores e formatos excêntricos em objetos e móveis do dia a dia. Muitas dessas criações foram expostas em algumas das principais boutiques e exposições do mundo, fazendo com que surgisse o termo “Novo-Memphis” para esse movimento.

Além de todos esses elementos que permearam a estética oitentista, a própria década num geral, englobando agora todos seus elementos de cultura pop, se mostra extremamente popular, principalmente na área dos filmes, onde muitos estão ganhando remakes ou continuações, como Indiana Jones, Rambo e *Blade Runner*.

Mas o principal fenômeno atual (podendo até ser considerada uma obra retrô), que tomou conta do mundo e fez sucesso com públicos de todas as idades, é a série *Stranger Things*, de 2016.

Ambientado na década de 1980, conta com diversos elementos marcantes da época, como roupas, objetos, músicas, até o teor da história e o modo como é contada (alguns elementos, especialmente o

letreiro neon, podem ser vistos na figura 10), sendo praticamente uma celebração de toda a cultura pop da década de 80.

Figura 10 - Cartaz da série *Stranger Things*.



Fonte: Disponível em <<https://observatoriodocinema.com.br/>>. Acesso em 12 de junho de 2017.

Esse fenômeno televisivo conseguiu êxito não apenas na internet, através de comentários e compartilhamentos, mas também de forma financeira. A Netflix<sup>12</sup>, criadora de *Stranger Things*, não divulga dados a respeito de audiência, mas divulgou, em 17/10/2017, 3 meses após o lançamento da série, um faturamento de US\$ 2,15 bilhões, 36% maior do que o mesmo período do ano passado, atribuindo esse enorme aumento às séries *Stranger Things* e *Narcos* (que também se passa na década de 80).

---

<sup>12</sup> Netflix é uma provedora global de filmes e séries de televisão via streaming, atualmente com mais de 90 milhões de assinantes.

Um dos principais eventos de arte e criatividade do mundo, o Pixel Show reúne artistas, designers, animadores, músicos, programadores, e muito mais. É um evento totalmente integrado com as tendências atuais e futuras.

A página inicial do evento é um aglomerado de itens estéticos remetentes aos anos 80, como mostra a figura 11, mostrando mais uma vez a união de vários elementos em um único local.

Figura 11 - Página inicial do Pixel Show.



Fonte: Disponível em <<http://pixelshow.com.br/>>. Acesso em 12 de junho de 2017.

Desse modo, é possível notar que diversas tendências da época estão sendo retomadas, em várias áreas do design. A cultura também vem sendo retomada em certas mídias, e os valores mostrados em relação aos lucros da Netflix deixaram claro que é um negócio lucrativo.

Como dito anteriormente, o retrô e a nostalgia são itens fortemente relacionados, e que se bem executados, podem atingir um grande número de pessoas, gerando alta aceitação no mercado, e consequentemente, lucros relevantes.

## 2.2 DESIGN NOS ANOS 80

### 2.2.1 Contextualização

#### 2.2.1.1 Mundo

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. A figura 12, através de uma charge, mostra que ambos os países podiam iniciar uma guerra a qualquer momento, fosse por soldados, aviões ou bombas.

Figura 12 - Charge sobre a guerra fria.



Fonte: Disponível em <<http://www.getulionascimento.com/news/guerra-fria/>>. Acesso em 01 de novembro de 2017.

Os Estados Unidos e a Inglaterra também entravam em um período onde o conservadorismo ganhava forças, resultado das suas novas lideranças, Ronald Reagan e Margaret Thatcher, respectivamente.

Por causa desse medo do amanhã, onde não se sabia se o próximo dia poderia chegar, uma onda de consumismo se espalhou, principalmente nos EUA, onde o objetivo se tornou aproveitar o máximo no menor tempo possível.

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.

Diferente da juventude que criou a contracultura dos anos 60, a geração oitentista era individualista, pragmática e sem qualquer



ideologia, tornando a busca por diversão e dinheiro um ideal de vida que não geraria qualquer constrangimento.

A cultura pop acaba tomando todos os meios possíveis, indo desde a música (com nomes como Michael Jackson e Madonna, ilustrada na figura 13), 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*.

Figura 13 – Madonna nos anos 80.



Fonte: Disponível em < <http://www.refinery29.com/2014/08/72412/madonna-mick-jagger-photos/>>. Acesso em 01 de novembro de 2017.

Graças a isso, as agências de publicidade passam a acreditar que podiam vender tudo para todos, buscando atender diretamente aos interesses do consumidor, e não apenas jogando algo feito e obrigando ele a usar aquilo, como era até então.

Foi também nesse período que o mundo começou realmente a se tornar globalizado. A tecnologia foi a ponte que ligou tudo e todos, gerando uma interatividade nunca antes vista entre os mais diversos locais e culturas.

As coisas começaram a mudar no decorrer dos anos, quando os EUA conseguiram se recuperar da crise financeira e os soviéticos foram perdendo o ímpeto que tinham no começo da década. Em 1989, ocorre a queda do muro de Berlim (figura 14, que viria a ser o quase ponto final da URSS (que terminaria oficialmente em 1991), decretando a vitória do ocidente, e assim, do capitalismo.

Figura 14 – Queda do Muro de Berlim.



Fonte: Disponível em < <https://descomplica.com.br/blog/historia/resumo-queda-do-muro-de-berlim-urss/>>. Acesso em 15 de setembro de 2017.

Todos esses fatores ajudaram a afastar o pessimismo inicial da década, gerando a esperança de que as coisas poderiam mudar e o mundo melhorar (a conscientização ambiental a respeito do planeta ganhava cada vez mais importância, por exemplo), trazendo um respiro de alívio para um geração que viveu cada dia como se fosse o último.

### 2.2.1.2 Brasil

A década de 80 marcou o Brasil por intensas mudanças internas, que viriam a ser fundamentais na história recente do país.

A ditadura começava a perder fôlego, dando abertura para uma discreta democracia, que se iniciou em 1985 (Tancredo Neves foi o primeiro eleito, ilustrado na figura 15), com eleições indiretas para a presidência, até culminar em 1988, com a criação da constituição

brasileira. Um ano depois ocorreria a primeira eleição democrática para presidente desde que a ditadura tomou conta do governo.

Figura 15 - Tancredo Neves, primeiro presidente após o fim da ditadura.



Fonte: Disponível em < <https://www.institutoliberal.org.br/blog/neves-o-avo/>>. Acesso em 15 de setembro de 2017.

Economicamente, o Brasil vivia um dos seus piores momentos, com um alto endividamento, herança de dívidas e planos econômicos passados, além de uma inflação desgovernada.

Com esse caos sócio-político-econômico, toda uma nova geração encontrou no rock um local para se expressar, colocando todos seus pensamentos e angústias para fora. Através dele, influenciado também por todo um movimento pop que tomava conta do mundo, a cena cultural brasileira conseguiu ganhar força e estabelecer seu lugar na história.

### 2.2.1.3 Pós-modernismo

Após a segunda guerra mundial, a sociedade começou a mudar gradativamente seus hábitos e o modo como encarava a ciência, as artes e a si mesma. Esse fenômeno, que veio a eclodir definitivamente na década de 80, ganhou o nome de pós-modernidade.

A modernidade era marcada pela excessiva confiança na razão, nas grandes narrativas utópicas de transformação social, e o desejo de aplicação de teorias abstratas à realidade.

Diferente do seu antecessor, o pós-modernismo marca uma crise de identidade do individual, onde, com a crescente geração de informações e a globalização, que busca acabar com barreiras e colocar diversas culturas em um único local, o homem não consegue mais se sustentar apenas com as fronteiras próprias.

Nesse momento, em que as utopias e as grandes narrativas entram em crise, o “eu” toma o lugar do “nós”, gerando uma grande centralização do indivíduo. Na figura 16, a clássica obra “O Grito” é satirizada, colocando o homem pós-moderno em total desespero.

Figura 16 - Sátira da obra O Grito.



Fonte: <Disponível em <http://justificando.cartacapital.com.br/2014/11/26/direito-e-pos-modernidade-sobre-fissuras-e-brisas/>>. Acesso em 01 de novembro de 2017.

*Num mundo sem grandes narrativas, mas recheado de inúmeros jogos de linguagem (e mediado por estes jogos de linguagem unicamente, que funcionam como o vínculo social na pós-modernidade), é unicamente o aumento do poder e da eficiência que garantem a reprodução infinita de um sistema, que garante seu aumento de performance e sua eficácia. O que isso significa? Significa que quem tem mais dinheiro (que é uma boa representação material da possibilidade de movimentar relações de poder eficientemente) pode favorecer aquilo que lhe interessa, pois não existe mais uma verdade ou uma justiça quase transcendental a serem*

*consideradas para realizar o julgamento do válido e do inválido (SIQUEIRA, 2014).*

Assim, elementos como o individualismo e o hedonismo tomam conta do período, ao mesmo tempo que a sua geração se tornava o foco do mercado, dando ainda mais poder para o consumidor jovem.

Além dos elementos já citados, outras características marcantes do pós-modernismo são o humor, onde se mostra possível rir de tudo, o exagero, com diversas criações que são quase inutilizáveis ou extremamente fora de qualquer padrão, e o pastiche, em que se imita outros estilos e obras sem qualquer vergonha.

A figura 17 ilustra bem um pastiche clássico da época, onde um pôster suíço de 1934, feito por Herbert Matter, e considerado um dos principais trabalhos do estilo internacional<sup>13</sup>, é reutilizado por Paula Scher, em 1987, para promover os relógios *Swatch*.

Figura 17 - À esquerda, a obra original de 1934. À direita, a “paródia” de 1987.



Fonte: BARBOSA, 2013.

#### 2.2.1.4 Revolução Tecnológica

A partir da segunda guerra mundial, a humanidade conseguiu um grande salto tecnológico, que se acentuou na década de 60, com a popularização dos transistores e microprocessadores, pequenas peças

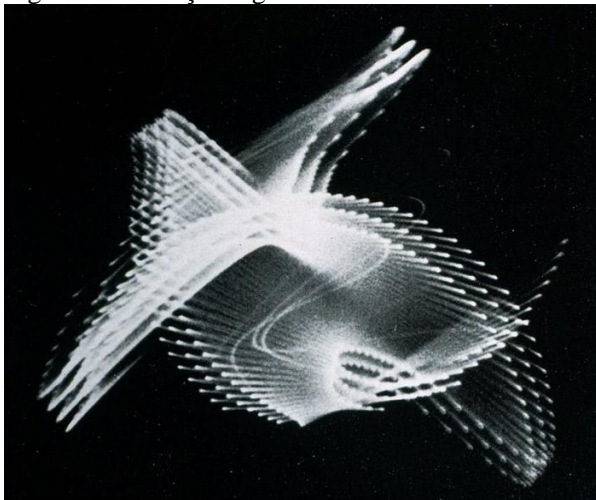
---

<sup>13</sup> Dá-se o nome de estilo internacional à arquitetura funcionalista praticada na primeira metade do século XX em todo o mundo, e que veio a ser o principal alicerce do modernismo.

eletrônicas que permitam aos aparelhos uma redução de tamanho físico junto a um grande ganho de performance.

As tentativas de criar representações gráficas digitais começaram timidamente na década de 50, exemplificada pela figura 18, com uma criação ainda muito primitiva no computador. Nos anos 60, a computação gráfica ganhou um pouco mais de força, mas nada extremamente significativo, pois a pouca tecnologia na época, aliada ao alto preço dos computadores, que estavam todos em grandes faculdades ou organizações governamentais, dificultava o aprimoramento das técnicas digitais.

Figura 18 - Criação digital da década de 50.



Fonte: Disponível em < <https://www.tecmundo.com.br/tecnologia/59047-veja-evolucao-industria-animacoes-cgi.htm>>. Acesso em 01 de novembro de 2017.

O primeiro computador pessoal de real sucesso foi lançado em 1981, pela IBM<sup>14</sup>. A partir dele, outras empresas começaram a investir pesado nesse mercado. Em 1984 a Apple<sup>15</sup> lança o Macintosh, que

---

<sup>14</sup> International Business Machines (IBM) é uma empresa dos Estados Unidos voltada para a área de informática. A empresa é uma das poucas na área de Tecnologia da Informação (TI) com uma história contínua que remonta ao século XIX.

<sup>15</sup> Apple é uma empresa multinacional norte-americana que tem o objetivo de projetar e comercializar produtos eletrônicos de consumo, software de computador e computadores pessoais.



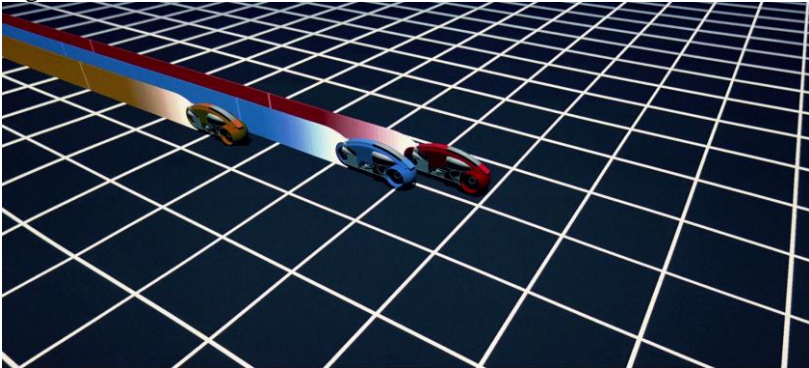
mesmo não sendo tão aceito pelo público no geral, em grande parte por causa do preço, veio a se tornar a principal máquina para os designers.

Foi só no final dos anos 70 e no decorrer da década de 80 que ocorreu o verdadeiro *boom* tecnológico, resultado da popularização de tecnologias através de uma queda de preços, da constante criação de aparelhos inovadores (principalmente por parte do Japão) e da própria mídia, que promovia através de filmes, músicas, televisão e etc.

Como exemplo desses aparelhos que tomaram conta da geração e promoveram o entretenimento, estão o walkman, as fitas cassete, celulares, câmeras, videogames, e principalmente, ainda mais se tratando do campo do design, os computadores pessoais.

Os PCs também permitiram que o 3D fosse muito aprimorado. O CGI foi plenamente utilizado no filme *Tron* (figura 19), sendo o primeiro a ter sequências inteiras geradas por computador. A empresa Pixar também veio no mesmo caminho, lançando em 1986 o curta “Luxo Jr.”, a primeira animação inteiramente digital a fazer sucesso.

Figura 19 - Cena do filme *Tron*.



Fonte: Disponível em < <https://www.tecmundo.com.br/tecnologia/59047-veja-evolucao-industria-animacoes-cgi.htm>>. Acesso em 01 de novembro de 2017.>. Acesso em 12 de setembro de 2017.

Se tratando dos jogos, toda uma geração foi submetida às inovações que surgiam na época, e nesse caso, empregadas nos jogos. Mesmo sendo desenvolvidos para um nicho específico, muitos dos aspectos presentes lá, como cores vivas e chamativas, formas geométricas, grids digitais, dentre outros, apareceriam em campos do design, como o gráfico e produto.

Os 3 principais aparelhos que permitiram essa acessibilidade de entretenimento foram o NES (video-game chamado de Nintendinho no

Brasil), os video-games Atari (em especial o Atari 2600, que se tornou símbolo cultural da década) e os fliperamas,<sup>16</sup> que viraram febre entre os jovens por permitir jogar vários jogos por um preço baixo, não sendo necessária a compra do console em si.

Todos os meios tecnológicos deram início a chamada era da informação, onde as novas formas de comunicação e entretenimento mudariam totalmente a sociedade pós-moderna e a cultura de massa.

## 2.2.2 Literatura do design da década de 80

### 2.2.2.1 Design Gráfico

O design gráfico incorporou as transformações da sociedade pós-moderna, traduzindo-as para uma nova forma de concepção, criação, desenvolvimento e produção.

*O que estava sendo rejeitado não era a racionalidade da grade ou o uso de técnicas de solução de problemas; esses métodos continuaram sendo essenciais à produção dos gráficos de informação. O modernismo, todavia, visto por seus defensores como “livre de valores”, especialmente por não ter referências históricas, havia conduzido o design a um formalismo árido e até mesmo a uma fórmula que muitos designers consideravam esgotada. (HOLLIS, 2001, p. 202).*

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, “*dando aos designs o aspecto de terem sido toscamente improvisados e feitos às pressas*” (HOLLIS, 2011, p. 203).

A possibilidade de gerar diversas relações entre os elementos, cores e camadas, não precisando obedecer necessariamente a uma grade

---

<sup>16</sup> Fliperama é uma casa comercial de recreação que oferece jogos elétricos e eletrônicos operados por ficha ou moeda.



de diagramação pré determinada, fez com que muito conteúdo novo fosse gerado em um tempo extremamente curto. Contudo, tamanho poder e liberdade muitas vezes fazia com que o designer se levasse pela novidade, com várias criações tendo firulas excessivas, tornando a informação confusa e de difícil leitura (HOLLIS, 2011, p. 203).

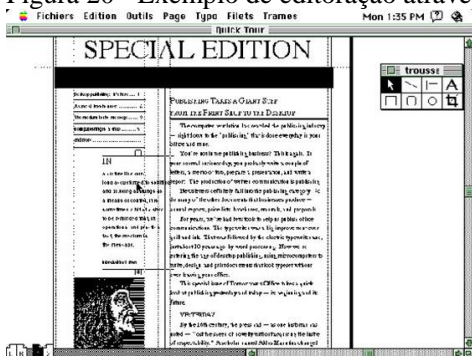
Grande parte dessa infinidade de possibilidades que surgem se devem a internet, que em paralelo crescia e se tornava mais acessível aos usuários comuns, e ao *PageMaker*.

Criado em 1985 como o primeiro programa de editoração eletrônica, ele permitia a edição de arquivos ao mesmo tempo que simulava em tela o que seria impresso.

Sua primeira versão incluía todos os elementos necessários para diagramar impressos, como ferramentas de texto, importação de imagens e gráficos, ferramentas de desenho e posicionamento de elementos através do recurso *drag and drop* (arrastar e soltar).

A editoração eletrônica da época pode ser vista através da figura 20.

Figura 20 - Exemplo de editoração através do PageMaker.



Fonte: Disponível em < <http://history-computer.com>.>. Acesso em 14 de junho de 2017.

*Agora, o designer era responsável pela arte final e deixava o trabalho pronto para ser transformado em fotolito pelo impressor, com as ilustrações, os meios-tons e os anúncios em seus devidos lugares. [...] o designer podia ampliar os títulos, invertê-los para a cor branca ou preta, alterar o contraste das imagens e improvisar, fazendo correções no último minuto (HOLLIS, 2001, p. 204 e 205).*

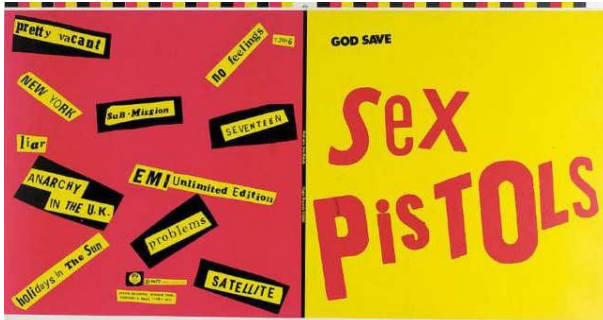
Com a tendência de romper com o conceito de algo único e uniforme, um dos principais meios de expressão veio através do recorte e sobreposição de imagens.

Derivado do close fotográfico, um recurso visual cada vez mais utilizado, e auxiliado pela ascensão dos computadores, o uso da sobreposição possibilitava a simples utilização desse pedaço específico como a peça num todo, ou a combinação com outros fragmentos, quase que simulando uma colagem. Esse processo foi muito utilizado em capas de revistas e álbuns musicais (MELO, RAMOS, 2011).

Além das influências pós-modernistas e a liberdade tecnológica, outro fator que auxiliou nesse estilo foi o legado da cultura *punk*<sup>17</sup>. Nele, já era comum a intenção de criar algo para chocar, misturando letras e imagens arrancadas de outras publicações, desenhos e textos próprios, tudo colado junto, para assim criar algo novo e original. Esse tipo de rebeldia foi muito bem acolhido pelos designers pós-modernistas. (HOLLIS, 2011)

Talvez a principal banda punk de todos os tempos, os Sex Pistols tem em uma das capas alternativas do seu álbum “*Never Mind the Bollocks, Here’s the Sex Pistols*”, de 1977, ilustrado na figura 14, todos os elementos gráficos da cultura punk, e que viriam a influenciar parte do design dos anos 80.

Figura 21 - Capa e contra capa alternativas do álbum “*Never Mind the Bollocks, Here’s the Sex Pistols*”.



<sup>17</sup> Denomina-se cultura *punk* os estilos dentro da subcultura e tribo urbana que possuem certas características comuns àquelas ditas *punk*, como por exemplo o princípio de autonomia do faça-você-mesmo, o interesse pela aparência agressiva, a simplicidade, o sarcasmo niilista e a subversão da cultura.

Fonte: Disponível em < <http://www.philjens.plus.com>>. Acesso em 08 de junho de 2017.

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.

Um dos principais nomes desse movimento foi o do designer Wolfgang Weingart, que buscou alternativas ao Estilo Internacional. Através da impressão *offset* e o processo fotográfico, ele conseguiu intercalar imagens e escrita, criando diversas composições espontâneas e intuitivas, não tendo grande preocupação com legibilidade, clareza ou hierarquia de informações (BARBOSA, 2013,).

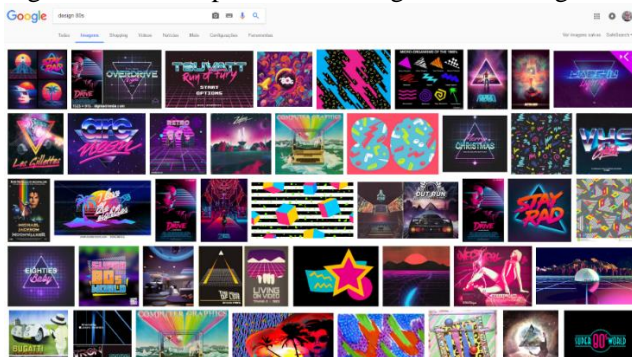
Através de palestras dadas por ele e seus alunos, o estilo logo se espalhou por todo os EUA. Segundo BARBOSA (2013, p.120), “[...] foi extremamente utilizada a tipografia sem serifa e espaçada, linhas de diversas texturas, uso de tipos na diagonal, mudanças de peso dentro das palavras e uso da tipografia em negativo”.

Outra designer que se destacou tanto quanto Wolfgang (foi aluna dele), sendo considerada por muitos também uma das fundadoras do design *New Wave*, foi April Greiman. Isso porque, além de ter revolucionado o modo como se fazia uso da tipografia e imagens no design gráfico, também foi pioneira no “design computacional”, indo a fundo nas pesquisas e experimentações proporcionadas pelos aparelhos.

Os pôsteres de filmes da década de 80 também se tornaram extremamente marcantes. Não havia um ilustrador específico que se destacou por eles, mas ainda assim, a grande maioria possuía os mesmos elementos, como o fundo gradiente (pôr do sol ou azul/roxo), personagens desenhados de uma forma que a ilustração parecesse com uma foto, contraste de cores, tipografia grande e metálica, ou fina e com traços de neon.

Atualmente, uma das principais características presentes no imaginário popular quando se fala de anos 80 é o “estilo neon e metálico”. Pesquisando o termo “design 80s” em locais como o Google Imagens, conforme a figura 15, 90% dos primeiros resultados, como mostra a figura 22, envolvem os elementos de luzes, neon, laser, *glow*, LEDS, linhas de grid, gradiente, metalização/cromatização de letras, e outros efeitos similares.

Figura 22 - Busca pelo termo Design 80s no Google Imagens.



Fonte: Autoria própria.

A popularização dessas aplicações se deu por conta de uma estética científica e tecnológica que a cultura oitocentista buscou utilizar em vários meios, mas especialmente na música e cinema.

No primeiro, os recém lançados sintetizadores davam um ar futurista às canções, e o clipes musicais (populares graças à MTV), assim como as capas dos álbuns, acompanham esse mesmo tom.

Já os filmes abordaram esses temas das mais diversas maneiras, sendo alguns dos principais exemplos *Star Wars*, *Academia de Gênios*, *Mulher Nota 1000*, *Exterminador do Futuro*, *De Volta para o Futuro* e *Tron: Uma Odisséia Eletrônica*.

Esse último pode ser considerado o principal a popularizar os elementos citados anteriormente, pois possuía todos, aplicando eles de uma maneira poucas vezes antes vista, como nota-se na figuras 16. Em questão de meses, todos esses itens foram incorporados pela cultura da época, que passou a imaginar o futuro com todos aqueles aspectos.

Figura 23 - Cena retirada do filme Tron.



Fonte: Disponível em <<http://cyroay72.blogspot.com.br>>. Acesso em 08 de junho de 2017.

As cores quase sempre utilizadas eram o preto, azul, rosa, roxo e magenta. Elas conseguiam tanto transmitir a frieza das máquinas e do futuro distópico que se tinha em mente, quanto contrastar muito bem umas com as outras, sendo uma combinação quase perfeita da melancolia oitentista com as explosões de consumo e liberdade procuradas através do *New Wave*.

Claro que esses itens especialmente o neon, não eram exclusivos de obras ligadas à tecnologia e ciência. Filmes como *Negócio Arriscado*, *Top Gun*, e a série de enorme sucesso, *Miami Vice*, não tinham qualquer teor futurista, e usavam alguns dos elementos, quase sempre nos logos.

Segundo Chico Homem de Melo e Elaine Ramos (*Linha do Tempo do Design Gráfico no Brasil*, 2011, pág. 9) “[...] *o design brasileiro, cuja maturidade é possível situar nas décadas de 1980 e 1990, com designers e artistas contemporâneos de expressão internacional, é uma espécie de tesouro esquecido*”.

Ainda nesse período, as escolas de design no Brasil completaram 20 anos, resultando em uma maior profissionalização dos designers, assim como da área num todo.

*O panorama dos anos 1980 nos mostra um design brasileiro já com feições semelhantes às que mostraria nas décadas seguintes. Eles respira ares plurais, se aperfeiçoa tecnicamente, amplia seu alcance. Não por acaso, em 1989 é fundada a Associação dos Designers Gráficos (ADG), uma entidade que teria importante atuação nas décadas seguintes.” (MELO, RAMOS, 2011, p. 525, 2011).*

Graças a esse amadurecimento do mercado, além da forte influência do pós-modernismo, os designers passam a valorizar a cultura local e a regionalidade, criando um design mais próprio.

#### 2.2.2.2 Design de Produto

Dois grupos foram os responsáveis por parte da revolução que o design oitentista 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”.

A principal característica dos seus produtos estava no “*uso de cores extravagantes, de ornamentos, o kitsch, a individualidade, a ostentação, as citações de períodos históricos com uma releitura descontraída e irônica*” (BARBOSA, 2013, p. 115).

Ignorando totalmente os limites estabelecidos, como o senso comum do que podia e não podia, o studio Alchimia procurou usar itens do cotidiano como objetos de design. Isso significava fazer um redesign para itens até então normais, através do uso de cores extravagantes e adornos.

*Tinham como intenção substituir aquela fria funcionalidade dos produtos de massa herdados do Modernismo por uma funcionalidade mais emocional. Assim, procuravam criar uma relação objeto–usuário que deveria produzir uma relação sensorial, criando valor agregado emocional a esse objeto. Para isso, esses produtos deixaram de ser produzidos em escalas, para serem fabricados artesanalmente. Isso se tornou a assinatura do Alchimia: peças únicas com um tom cômico e irônico.* (BARBOSA, 2013, p. 116).

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, como é possível ver na figura 24.

Figura 24 - Membros do Studio Memphis em uma de suas principais obras, assento-ringue Tawarayama.



Fonte: Disponível em <<https://designnova.blogspot.com.br>>. Acesso em 05 de junho de 2017.

Enquanto o Alchimia ainda continha certos traços de um design racional, o Memphis aboliu isso, “*rejeitando o intelectual e artesanal, aceitando o consumismo, a indústria e a propaganda como parte do processo*” (BARBOSA, 2013, p. 116).

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, e os celulares, pela primeira vez permitindo usar um telefone de qualquer lugar que estivesse.

### 2.2.2.3 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 8 bits deixava aparente a pixelização dos ambientes e personagens, todos em 2D. Além disso, devido ao baixo limite de cores e a inexistência de sombras, as colorizações eram definitivas, ou seja, se um determinado adereço do personagem era verde, ele teria apenas um tom.

Algumas produtoras de jogos tentavam ir além, sendo o caso da Atari, que lançou em 1981 o jogo “*Tempest*”, considerado um dos primeiros jogos a ser totalmente 3D. Em comparação, apenas quase 10 anos depois os jogos viriam a realmente ser feitos com técnicas 3D.

Nas animações 2D, as cores já se apresentavam mais consistentes, mas ainda usando métodos passados. Uma maior fluidez, aliada a um uso de efeitos especiais, também podia ser vista, resultado do amadurecimento do mercado e evolução das técnicas.

### 2.2.2.4 Elementos compositivos característicos dos anos 80

Com o entendimento da época e sua literatura, torna-se possível elencar os seus elementos característicos. As próximas figuras servirão de apoio visual e exemplificação dos itens.

As técnicas de recorte e sobreposição foram amplamente utilizadas na estética visual da década, graças as possibilidades fornecidas pelas tecnologias que surgiam e a própria vontade de quebrar com os padrões exatos, estabelecidos pelo modernismo.

É praticamente impossível ter uma sem a outra, sendo necessário tratar as duas em uma mesma análise. Mesmo com um caos gerado, ainda há certa uniformidade, uma vez que o desejo era de deixar cada elemento separado de si, se destacando por formas, cores e texturas, mas ainda assim gerando um entendimento do todo.

A figura 25 é um dos melhores exemplos visuais das duas técnicas sendo aplicadas, com um equilíbrio entre ambas.



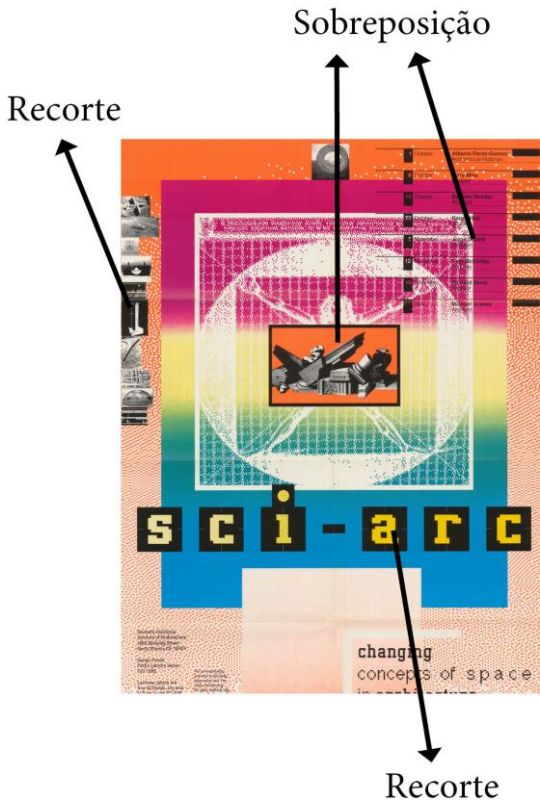
Figura 25 - Cartaz feito por April Greiman.



Fonte: Autoria própria.

Já a figura 26 também traz tanto o recorte quanto a sobreposição, mas diferente da imagem anterior, essa deixa mais claro que não eram apenas as imagens e formas a serem trabalhadas, mas também as fontes, de diferentes tamanhos e formatos.

Figura 26 - Cartaz feito por April Greiman.

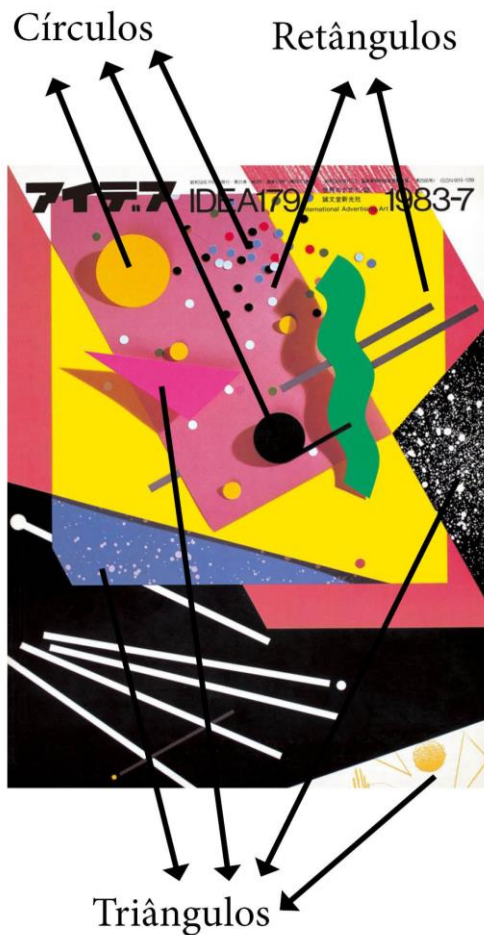


Fonte: Autoria própria.

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 é principalmente por influência das técnicas citadas anteriormente e da facilidade de se criar contraste entre quadrados/retângulos, triângulos e círculos (e dessa maneira, gerar uma quebra estética mais facilmente).

Na figura 27, é visível a quantidade de formas geométricas, uma vez que uma acaba por gerar outra, que pela utilização diferenciada de cor gera outra, e assim vai. Nesse caso em específico, o modo como as formas foram dispostas está muito ligada com a técnica de sobreposição.

Figura 27 - Cartaz feito por April Greiman.



Fonte: Autoria própria.

A geometrização era também aplicada no produto. Nessa prateleira da figura 28, é possível notar que toda ela é feita com base em formas geométricas, desde sua base até os suportes, e fugindo do clássico círculo/triângulo/quadrado, trabalhando também com outros formatos, como um trapézio, ou até mesmo partes, como as retas.

Figura 28 - Carlton Room Divider, de Ettore Sottsass.



Fonte: Autoria própria.

Ligada à utilização das formas geométricas, está o fenômeno da pixelização. Devido às limitações da época, os pixels ficavam evidentes nos jogos, dando um contorno mais geométrico para os personagens e cenários. Por serem extremamente populares, os jogos fizeram parte da cultura da década, conseqüentemente disseminando os gráficos pixelados e os formatos geométricos. As figuras 29 e 30 exemplificam bem isso.

Figura 29 - Tela do jogo Space Invaders (1980).



Fonte: Google Imagens. Acessado em 17 de junho de 2017.

Figura 30 - Tela do jogo Pac-Man (1982).



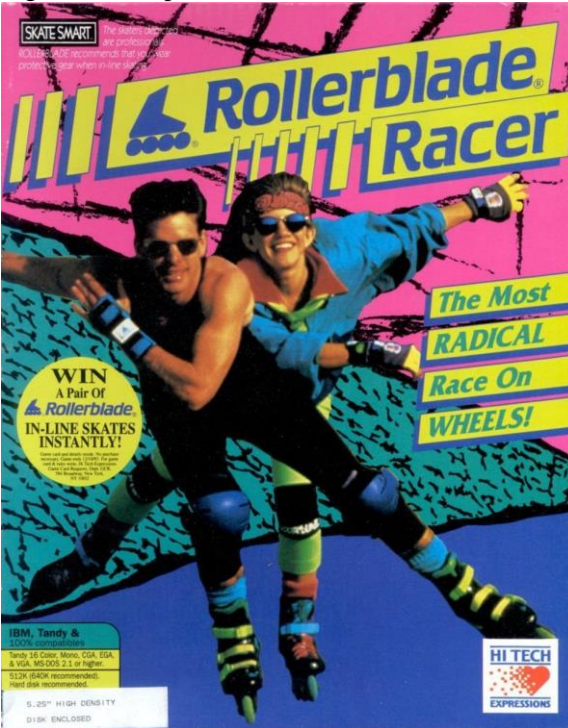
Fonte: Google Imagens. Acessado em 17 de junho de 2017.

Outro meio para chamar mais a atenção e gerar destaque, que foi extremamente utilizado, era a aplicação de cores vivas, saturadas e contrastantes. Os computadores permitiram fazer diversas experimentações com cores que antes seriam impossíveis, ou mediante muito esforço e gastos.

Aliado também com outros fatores, como a cultura pop num todo (filmes e cantores, principalmente), cores outra hora mais berrantes, como rosa, amarelo e suas variações em neon logo se tornaram populares, tanto no design, quanto no dia a dia.

Na figura 31, diversas cores são usadas, como rosa, verde, preto, azul, amarelo, todas colocadas umas sobre as outras, muito mais com o intuito de chamar a atenção do que de gerar uma visualização limpa.

Figura 31 - Capa da revista Rollerblade Racer.



Fonte: Google Imagens. Acessado em 17 de junho de 2017.

As cores também foram usadas para gerar contraste no design de produto, como visto na figura 32, que combina formas geométricas e cores para se destacar.

Figura 32 - Bel Air (armchair), de Peter Shire (1982).



Fonte: BARBOSA (2013).

Já a figura 33 traz uma cena de um desenho clássico da época, exemplificando a pintura feita no período, consequência mais dos limites tecnológicos do que da vontade própria dos animadores. É possível também notar que mesmo em desenhos comuns, a aplicação de efeitos especiais, como o glow, antes reservados apenas aos filmes e outras produções do tipo, já era feita.

Figura 33 - Cena do desenho infantil Caverna do Dragão (1983).





Fonte: Google Imagens. Acessado em 17 de junho de 2017

Derivado direto das cores, a aplicação do gradiente foi outra técnica extremamente utilizada. A figura 34 usa ao fundo um gradiente clássico de pôr do sol, muito usado em pôsteres. Já a figura 35 usa um gradiente voltado para o azul e roxo, com um certo brilho, geralmente mais associado com tecnologia.

Figura 34 - Pôster do filme “De Volta Para o Futuro” (1985).



Fonte: Google Imagens. Acessado em 17 de junho de 2017.



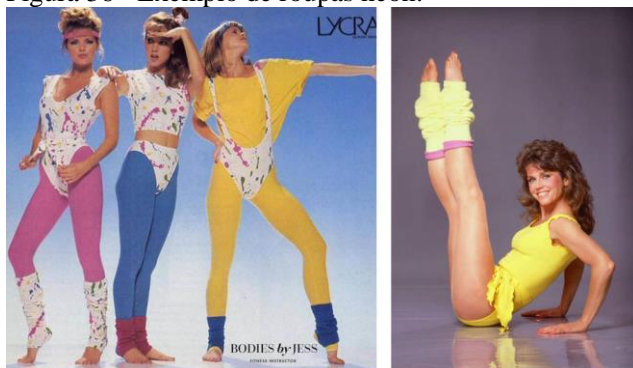
Figura 35 - Pôster do filme “Tron: Uma Odisséia Eletrônica” (1982).



Fonte: Google Imagens. Acessado em 17 de junho de 2017.

Há ainda o neon, que era muitas vezes usado para dar ainda mais destaque. Ele se tornou tão popular que acabou sendo adotado no dia a dia, como pode ser visto na figura 36, onde está no vestiário comum.

Figura 36 - Exemplo de roupas neon.

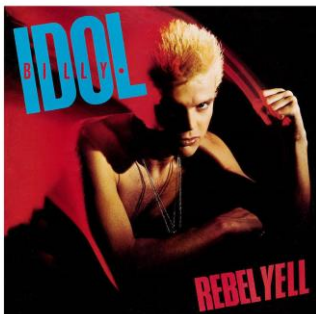
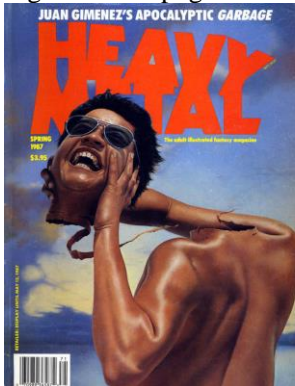


Fonte: Autoria própria.

No campo da tipografia, alguns casos podem ser considerados os mais influentes da época, e que são considerados sinônimos de anos 80 até hoje.

Os tipos em bold e condensados eram extremamente usadas no meio gráfico, visto que conseguiam facilmente chamar a atenção e gerar destaque, ainda mais se usadas com cores contrastantes, como visto na figura 37.

Figura 37 - Tipografia bold em meios gráficos.



Fonte: Autoria própria.

Devido a popularização dos meios tecnológicos, e da influência que o filme Tron exerceu na sociedade num todo, a ideia de metalização, associada à um futuro que era imaginado como totalmente eletrônico e digital, se tornou popular, sendo muito aplicada em fontes, principalmente em títulos e chamadas. A figura 38 mostra essa aplicação metálica.

Figura 38 - Tipografia metálica aplicada.



Fonte: Autoria própria.

O neon também foi muito usado nas fontes. Por ter um alto nível de contraste, chamando a atenção facilmente, era aplicado em títulos e logos, como visto na figura 39.

Figura 39 - Tipografia neon aplicada.



Fonte: Autoria própria.

Influência direta do advento dos meios tecnológicos, além da influência de outras mídias (citando mais uma vez o filme Tron), a aplicação de efeitos especiais se tornou muito recorrente nos mais diversos meios, especialmente na parte gráfica.

A figura 40 traz diversos lasers, tantos que formam praticamente uma teia. Sua cor rosa, além do efeito em glow, criam um exemplo com algumas das principais características futuristas imaginadas na época.

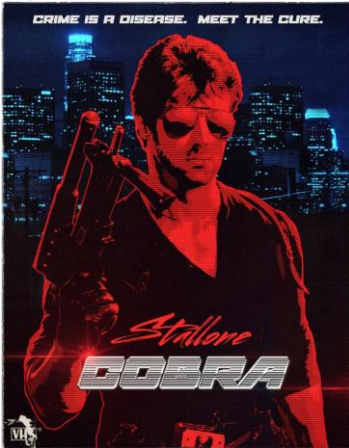
Figura 40 - Cartaz com efeitos de laser e glow.



Fonte: Google Imagens. Acessado em 17 de junho de 2017.

O pôster do filme Stallone: Cobra, conforme a figura 41 mostra, simula o efeito de holografia, muito popular principalmente por causa dos filmes com temática futurista.

Figura 41 - Pôster do filme “Stallone Cobra” (1986).

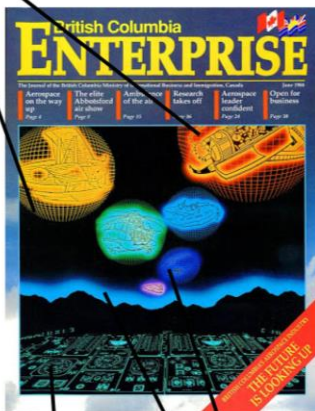


Fonte: Google Imagens. Acessado em 17 de junho de 2017.

Na figura 42, a capa da revista une também alguns dos elementos, como o glow, linhas de grid e o neon.

Figura 42 - Capa da revista British Columbia Enterprise.

Linhas de  
Grid



Neon

Glow

Fonte: Autoria própria.

Todos esses exemplos conseguem deixar claro que esses elementos característicos estavam por toda a parte da cultura da década de 1980, passando por pôsters, capas de revistas, música e etc. Justamente por estarem em tantos objetos populares, sua popularização e aceitação do público foi muito mais fácil.

### 3 LEVANTAMENTO DO PÚBLICO ALVO

Para conhecer melhor o público e suas necessidades, um levantamento de informações foi feito, através de um questionário de teor qualitativo.

Tanto as perguntas quanto as respostas foram realizadas de forma online, de 28/05/2017 até 09/06/2017, no site *typeform*, uma plataforma para publicação de questionários e afins.

As pessoas foram selecionadas previamente, sendo todas da área do design, como estudantes, professores e pessoas que trabalham no meio.

As perguntas aplicadas no questionário podem ser observadas no Apêndice A.

#### 3.1 ANÁLISE DAS PERGUNTAS

Ao todo, 12 pessoas responderam as perguntas, sendo elas do campo do produto, gráfico, animação, moda, gestão, branding e *web design*.

De todas as respostas, 11 afirmaram que já utilizaram a estética retrô para algum projeto. Nem todas usaram o estilo propriamente dito no produto final, mas usaram desses elementos para elaborar análises de similares, painéis semânticos e outras técnicas de comparação e escolha.

Essa grande quantidade de “sim” deixa claro que há uma necessidade de um material de pesquisa, pois praticamente todos já foram atrás de algo relacionado.

Na terceira pergunta, onde a pessoa era questionada sobre as dificuldades na coleta de informações, a maioria dos problemas relatados se davam na confiança da informação. Afinal, não é por estar na internet que é verdade.

Muitos relataram que há sempre o medo daquela informação coletada não ser verdadeira, ou conter dados equivocados. Afinal, em uma pesquisa de teor histórico, a veracidade dos fatos e datas precisam ser exatos.

Junto a isso, todas as respostas afirmaram que pesquisam na internet (a maioria ainda diz que é o primeiro local de procura). Alguns recorrem para os livros e revistas.

As respostas dadas na terceira e quarta pergunta mostram então que, por todos realizarem suas pesquisas pela internet, o maior medo é a confiança do que está sendo coletado, ficando claro que há também uma necessidade de fornecer informações confiáveis.

Na última pergunta, 9 das 12 pessoas afirmaram que guardaram o conteúdo utilizado para a pesquisa, através de links e pastas, sendo que 5 disseram usar alguma espécie de catálogo ou sistema para melhorar o armazenamento das informações.

### 3.2 SÍNTESE DO QUESTIONÁRIO

Com a análise de todas as respostas, se chegou no resultado que três itens são essenciais em um material que deseja ajudar designers na consulta de informações: Confiabilidade, conteúdo prático e ordenado, e a facilidade de armazenar tudo isso.

Além disso, ficou claro que a internet é o principal meio de busca, e por isso a melhor opção para o guia ser de fácil acesso e já ser utilizado logo na primeira procura de alguém é estar em formato digital.

Assim, a forma escolhida de apresentar o guia para as pessoas é através de um *e-book*. Esse meio possui muitas vantagens na forma como apresenta seu conteúdo ao público, em especial a um que utiliza bastante a internet como forma principal de busca.

Ele permite uma fácil disseminação, podendo ser fornecido através de sites, blogs ou de pessoa para pessoa, acesso de diversas formas, desde o computador até o celular (ou até mesmo a impressão), uma durabilidade praticamente ilimitada do conteúdo e a possibilidade de atualizar ou corrigir algum material do guia.



## 4 RECONHECIMENTO DE PRODUTOS SIMILARES

Segundo Baxter (apud PAZMINO, 2015), “*a análise paramétrica serve para comparar os produtos em desenvolvimento com produtos existentes ou concorrentes, baseando-se em variáveis mensuráveis, ou seja, que podem ser medidas*”.

Dessa forma, para evitar que esse projeto seja apenas uma releitura de outras obras, ou careça dos mesmos problemas, foi feita uma comparação prévia entre os produtos similares. Até porque um dos objetivos deste trabalho é justamente evitar os pontos fracos já existentes em outras obras.

Na busca por similares, nenhum se adequou perfeitamente ao objetivo desse projeto, que é ser um guia que traga referências de uma determinada época e as explique de forma dinâmica, contendo tanto textos quanto imagens. Por isso, 2 painéis foram feitos, o primeiro buscando similares de conteúdo, e o segundo, similares de forma.

### 4.1 PAINEL PARAMÉTRICO DE CONTEÚDO

Os livros utilizados para fazer a comparação foram:

- Design gráfico: Uma história concisa, de Richard Hollis;
- Uma introdução à história do Design, de Rafael Cardoso;
- Linha do Tempo do Design Gráfico no Brasil, de Chico Homem de Melo e Elaine Ramos;
- Design retrô: 100 anos de design gráfico, de Jonathan Raimés e Lakshmi Bhaskaran.

Tabela 1 - Painel paramétrico de conteúdo.

Painel Paramétrico - Conteúdo				
Livros				
Design Abordado	Gráfico	Gráfico e produto, praticamente	Gráfico	Gráfico
Época Abordada	1890 - 1990	1750 - 1999	1808 - 1999	1860 - 1989
Diagramação	Equilíbrio entre imagens e texto	Foco nos textos, com poucas imagens	Foco muito maior nas imagens, com textos explicando	Foco muito maior nas imagens, com textos explicando
Tipografia	Serifa, normal/italico	Serifa, normal/italico	Serifa, normal/italico	Serifa, normal/italico
Cores	Poucas imagens coloridas	Preto e branco	Todas as imagens coloridas, além de outros detalhes	Todas as imagens coloridas, além de outros detalhes
Qualidade das Imagens	Maioria pequena, mas legível	Tamanho médio, legíveis	Grandes, legíveis	Grandes, legíveis

Fonte: Autoria própria.

Estudando essa análise, é possível notar que o grande foco é o gráfico. Mesmo aqueles que tem como foco o gráfico, não comentam nada a respeito de outras áreas do design.

Os fatores diagramação, cores e qualidade das imagens também estão muito correlacionados. Ou o livro é mais focado no estético e explicações pautadas, ou busca ter longas explicações, não tendo tantas imagens. O único que consegue um equilíbrio maior nesses fatores é o Design gráfico: Uma história concisa, mas ainda com algumas imagens precárias.

Por todos trabalharem até o final década de 90, nenhum consegue propriamente criar uma ligação com a atualidade, não passando perfeitamente um sentimento de total confiança, ou ao menos de contextualidade.

## 4.2 PAINEL PARAMÉTRICO DE CONTEÚDO

Esse segundo painel busca analisar guias, ou materiais gráficos mais próximos disso. Todos são voltados para a área do design, gerando uma melhor compreensão de como eles foram projetados para o público. Eles também possuem um teor muito mais didático do que os livros

usados no painel paramétrico de conteúdo, que eram muito mais voltados apenas para a transmissão do conhecimento.

Foram escolhidos 4 guias ou similares para essa comparação, sendo eles:

- Guia do Designer Gráfico, de Andreza Lopes da Silva et al.;
- Zoom - Design, Teoria e Prática, de Raquel Rebouças A. Nicolau;
- Guia sobre Manual de Marca, de David Arty;
- Design para quem não é designer, de Robin Williams.

Tabela 2 - Painel paramétrico de formato.

Painel Paramétrico - Formato				
Guias	Guia do Designer Gráfico	Guia sobre manual de marca	ZOOM- Design, teoria e prática	Design para quem não é designer
Formato	Digital/ebook	Digital/site	Digital/pdf	Físico/Digital/pdf
Facilidade de leitura/entendimento	Média	Média	Alta	Média
Diagramação	Conteúdo separado por tópicos/temas	Conteúdo separado por tópicos/temas	Conteúdo separado por tópicos/temas	Conteúdo separado por tópicos/temas
Tipografia	Serifa, normal/bold	Sem serifa, normal	Sem serifa, normal/bold	Serifa, normal/bold
Cores	Colorido	Colorido	Colorido	Preto e branco
Tamanho/Qualidade das Imagens	Médias, alta qualidade	Grandes, alta qualidade	Grandes, alta qualidade	Média, média qualidade

Fonte: Autoria própria.

Os materiais avaliados estavam em versões digitais, e com exceção do “Design para quem não é designer” (que é um pdf da cópia

física), todos foram feitos diretamente para o meio digital. Esses mesmos possuíam uma leitura de melhor entendimento e rápida localização, visto que foram projetos para consulta.

Também notou-se que os 2 formatos feitos especificadamente para consulta, o Guia do Designer Gráfico e ZOOM, apresentavam tanto uma disposição de layout melhor como de qualidade das imagens.

Todos apresentaram textos condizentes com o que pretendiam informar, contudo, apenas o ZOOM explicava a origem de suas imagens, com pequenos textos, transmitindo maior confiança ao leitor.

## 5 GERAÇÃO DE REQUISITOS

Através do estudo bibliográfico feito a respeito do tema, das respostas obtidas no questionário e a análise de outros guias, os requisitos projetuais podem ser definidos, podendo assim servir de diretriz para o desenvolvimento das alternativas futuras.

Esses requisitos são definições das características que o produto final precisará ter, sendo classificados através do modo que devem ser alcançados, como obrigatório ou desejável e a fonte de origem, conforme a tabela 3.

Tabela 3 – Requisitos de Projeto.

	REQUISITO	OBJETIVO	CATEGORIA	FONTE
<b>Formato</b>	Digital	E-book	Obrigatório	Entrevista
	Estrutura	Em tópicos, fácil consulta	Obrigatório	Entrevista Análise Sincr.
<b>Conteúdo</b>	Imagens	Alta resolução/ grande quantidade	Desejável	Entrevista Análise Sincr.
	Texto	Fonte/tamanho legíveis	Obrigatório	Entrevista Análise Sincr.
	Estética de Leitura	Moderna	Obrigatório	Entrevista
	Transmitir Confiança	Livros/Artigos/ Sites confiáveis	Desejável	Entrevista
	Elementos Extras	Vídeos/gifs/etc	Desejável	Análise Sincr.
	Fácil Entendimento	Boas imagens/ texto explicativo	Obrigatório	Entrevista Análise Sincr.
<b>Áreas Abordadas</b>	Gráfico	Imagens de ref., textos explicativos	Obrigatório	Análise Sincr. Entrevista
	Produto	Imagens de ref., textos explicativos	Obrigatório	Análise Sincr. Entrevista
	Animação	Imagens de ref., textos explicativos	Obrigatório	Análise Sincr. Entrevista

Fonte: Autoria própria.



## 6 FASE CRIATIVA

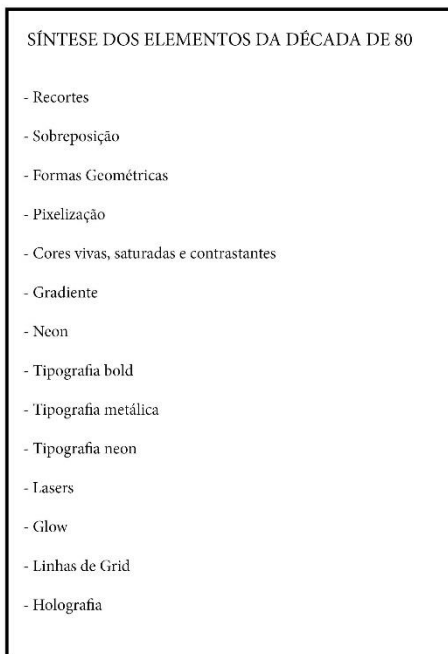
### 6.1 CONTEÚDO

Os temas e sub-temas que o guia tratou foram decididos através de pesquisas feitas em livros e sites, além do estudo demonstrado anteriormente, a respeito do impacto que os elementos do design dos anos 80 exercem atualmente.

Os três principais tópicos abordados - gráfico, produto e animação - também foram escolhidos por serem os temas mais abrangentes e aplicados que o curso de design da UFSC ensina.

Para resumir tudo que foi pesquisado e elencado até a etapa de geração de requisitos, uma síntese dos elementos que foram considerados mais relevantes foi feita, levando em conta as características e os meios que os mesmos estavam. Essa síntese pode ser vista na figura 43.

Figura 43 - Síntese dos elementos.



Fonte: Autoria própria.

A partir desses elementos, além do fato de que a eventual busca por imagens e itens específicos ajudou a refinar essa síntese, a divisão de assuntos ficou conforme as figuras 44, 45 e 46, com tópicos principais e suas divisões.

Figura 44 - Divisão dos tópicos do Design Gráfico.



Fonte: Autoria própria.

Figura 45 - Divisão dos tópicos do Design de Produto.



Fonte: Autoria própria.



Figura 46 - Divisão dos tópicos do Design de Animação.



Fonte: Autoria própria.

Toda a diagramação foi feita para que o guia, após estar completo, fosse distribuído de forma digital em uma plataforma online.

## 6.2 ESTRUTURAÇÃO DO PROJETO

### 6.2.1 Elementos Técnicos

O guia possui como elementos que o compõe a capa, a falsa folha de rosto, com título do guia e seu sub-título; o sumário, com a localização dos tópicos principais; informações técnicas, contendo uma breve introdução ao guia, explicando certos detalhes para facilitar o leitor na hora de procurar algo; macro periodização, com uma breve linha do tempo e uma contextualização histórica da década de 80; o tópico de design gráfico, que trata dos elementos visuais do design gráfico da época; o tópico de design de produto, que trata dos elementos visuais do design de produto da época; o tópico de design de animação, que trata dos elementos visuais do design de animação da época; observações, servindo como uma espécie de consideração final, explicando as dificuldades em elaborar o projeto e as vantagens do mesmo; e a referência bibliográfica, contendo o link de todas as imagens que serviram como referência visual para a construção do guia.

## 6.2.2 Meio de Publicação do Projeto

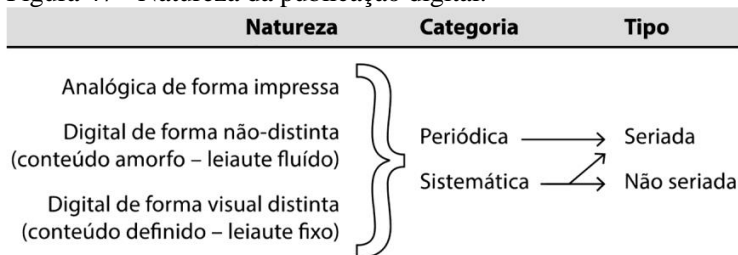
Como dito no tópico 3.2, o formato de elaboração do projeto foi digital, no formato de um *e-book*, podendo ser visualizado com eficiência tanto no computador quanto em aparelhos móveis, como celulares e tablets.

Segundo Mod (*apud* Dick e Gonçalves, 2016), uma publicação pode ser tanto impressa quanto digital, onde o que diferencia uma da outra é sua natureza: digital ou analógica. Ele ainda diz que o conteúdo do meio digital “*pode ter sua forma indefinida (conteúdo amorfo ou formless content) ou definida (conteúdo definido ou definite content)*”.

A forma desse guia pode ser entendida como definida, uma vez que o seu layout é fixo e definido, não sofrendo alterações conforme a mudança do meio em que é visto.

A figura 47, elaborada por Dick e Gonçalves, ilustra essa divisão de publicações, dividindo eles conforme a natureza, categoria e seu tipo.

Figura 47 - Natureza da publicação digital.



Fonte: DICK, GONÇALVES, 2016.

## 6.2.3 Formato da página

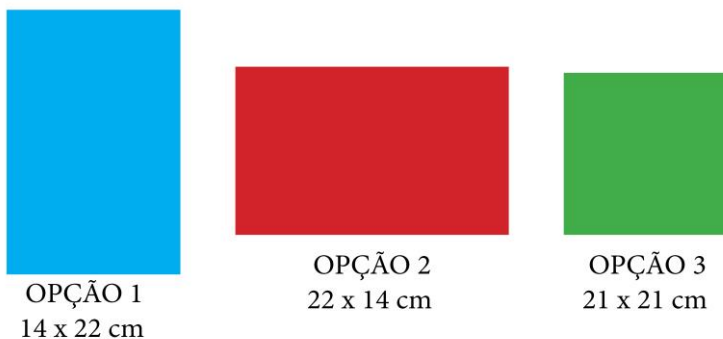
Caldwell e Zappaterra (2014) afirmam que o design de publicações digitais emprega princípios tipográficos e de layout semelhantes aos das publicações impressas, mas sendo necessário aos designers entenderem que não é apenas a saída que varia, mas o que o leitor deseja de cada diferente publicação digital.

A definição do formato de página foi feita com base em 3 critérios de escolha. O primeiro foi achar uma forma que melhor se adaptasse na visualização em telas de computadores e dispositivos móveis. O segundo foi criar um formato similar ao já usado em outros *e-books* presentes na internet, uma vez que o guia foi construído para ser

intuitivo e prático, e um formato muito fora do padrão poderia causar estranhamento no público. O terceiro era encontrar uma forma que se adequasse não só sozinha, mas também no spread, ou seja, lado a lado com outra página.

Foram criados 3 formatos para serem testados, sendo o primeiro com o tamanho de 14x21 cm, o segundo de 21x14 cm e o terceiro com 21x21 cm, exemplificados pela figura 48.

Figura 48 - Opções de formato para a página.



Fonte: Autoria própria.

Dentre as 3 opções, a que mais se adequou aos critérios de escolha foi a opção 3, com o formato de 21x21 cm. A forma quadrada se mostrou a melhor na adequação do conteúdo, além de que lado a lado com outra página, acabou criando um spread de 42x21 cm, ideal para ser visto na tela do computador, celulares e *tablets*.

### 6.2.3.1 Definição da Tipografia

O planejamento é iniciado dentro da página, a partir da escolha do tipo, como unidade mínima da composição gráfico-editorial. Assim, com base nessa escolha, é planejada em sequência toda a estruturação do projeto. (CASTRO; SOUSA, 2013, p. 12)

Para a escolha da tipografia principal do projeto, a ferramenta escolhida foi o Modelo de Apoio à Seleção Tipográfica, proposta por Meürer, que tem por objetivo ajudar na escolha tipográfica de um projeto editorial. O modelo conta com 5 etapas, que vão afinando até chegar na fonte ideal.

## Etapa 1: Contexto do Problema

Nessa etapa, os principais objetivos são identificar o conteúdo, decidindo suas características e quais recursos a fonte deve oferecer; o leitor, compreendendo ele, suas necessidades e expectativas sobre o conteúdo; e o suporte, definindo como o conteúdo será lido e apresentado.

**Conteúdo:** O objetivo primordial do guia é informar o leitor que busca referências visuais do design da década de 80. O idioma é em português. Há uma relação de hierarquia entre o título, sub-título e textos, para facilitar a ordem da leitura. O guia é composto de imagens que trazem a estética dos anos 80, com pequenos textos de apoio para cada figura, além de textos introdutórios em cada seção, explicando os temas. O tom dos textos é formal, sendo que apenas algumas páginas (se tratando da diagramação) são mais informais.

**Público-Alvo:** O público que o guia pretende atingir é o da classe de designers, sendo que provavelmente a maioria seja estudante do ensino superior ou formado. A idade imaginada é de 20 anos em diante, independente do sexo. As circunstâncias de leitura são através do monitor do computador ou por meio de dispositivos remotos, como celulares e *tablets*. Ao ler a publicação, o leitor estará buscando referências e informações para a provável elaboração de um projeto de design focado na estética visual dos anos 80.

**Suporte:** O guia será disponibilizado de forma digital, onde o desejável é que ele seja visto na horizontal, podendo assim melhorar seu aproveitamento de tela. Não é necessária uma licença para a web nem qualquer outra condição específica.

## Etapa 2: Critérios de Seleção

Ao total são 8 critérios de seleção que o Modelo de Apoio sugere para ser usado na definição da tipografia. Para esse projeto, foram usados 6 critérios, uma vez que os fatores legais e econômicos não se mostraram necessários.

**Legibilidade:** Por ser um guia com o objetivo de auxiliar as pessoas, essas já adultas, a legibilidade da tipografia é essencial. Há uma série de fatores, que foram levados em conta na determinação da fonte, para determinar a eficiência da legibilidade, sendo alguns deles, segundo Meürer (2016), variação da altura, largura, espacejamento, *kerning*, peso e contraste.

**Variações e recursos:** Por se tratar de um projeto que ordena parte de seu conteúdo de forma hierárquica, estabelecendo o título da figura, origem, criação e um pequeno texto explicativo, é necessário que haja variações, como postura e peso.

**Aspectos histórico-culturais:** Para o corpo geral do texto, não é necessário que haja qualquer ligação com o teor histórico-cultural do conteúdo, uma vez que muitas das fontes da época não prezavam muito pela legibilidade, algo que aqui é essencial.

**Expressão:** Grande parte do texto estará como forma de apoio às figuras, não sendo necessário que ele chame muita a atenção, servindo mais como suporte. Dessa forma, o objetivo é que a tipografia escolhida seja mais neutra, com pouco contraste, mantendo maior foco e organização.

**Qualidade:** O critério de qualidade conta com 3 fatores essenciais, sendo eles a qualidade da ideia, qualidade de desenho e qualidade técnica. Segundo Meürer (2016), os fatores de qualidade mais relevantes na seleção tipográfica são o de desenho e técnica, uma vez que são eles os que mais tem impacto direto na mancha tipográfica.

Meürer (2016) ainda diz que o simples ato de escolher não consegue revelar a eficiência desses fatores de qualidade, “*sendo necessário reduzir o corpo de caractere para perceber possíveis problemas de estrutura e testá-la no meio que será usada*”.

**Suporte:** A fonte precisa ser adaptável ao meio que será apresentada, variando sua otimização conforme a tela e sistema operacional (Meürer, 2016).

O Modelo de Apoio trás um rápido passo a passo no teste de fontes para o meio digital, que consiste em: Definir um bloco de texto, com parágrafos, variações de tamanho variações de estilo e em cores que permitam verificar variações de contraste; Aplicar as fontes que serão testadas; observar a mancha tipográfica e os caracteres de forma isolada; e testar em dispositivos diferentes, seguindo os requisitos do projeto.

### Etapa 3: Hierarquia

A terceira etapa busca ranquear os critérios, selecionando os mais relevantes. O Modelo de Apoio sugere usar uma escala de 1 a 5, indo do menos relevante ao mais relevante.

É possível ver como cada critério foi avaliado conforme a figura 49.

Figura 49 - Critérios de avaliação para a fonte.

CRITÉRIO	PESO
LEGIBILIDADE	5
QUALIDADE	4
SUPORTE	3
VARIAÇÕES E RECURSOS	2
EXPRESSÃO	1
ASPECTOS HISTÓRICOS CULTURAIS	0

Fonte: Autoria própria.

#### Etapa 4: Busca

Com a ponderação dos critérios realizada, foi possível fazer a busca por fontes que atendessem à hierarquia gerada. A procura foi feita tendo como objetivo famílias tipográficas, sem serifa, que não chamassem muita atenção com detalhes ou características.

As fontes selecionadas foram Futura, Helvética, Lato e Verdana. Foram escritos parágrafos simples, com cada uma das fontes, como pode ser visto na Figura 50.

Figura 50 - Teste de fontes.

Futura  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789

Lato  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789

Helvetica  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789

Verdana  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789

Fonte: Autoria própria.

### Etapa 5: Avaliação

Tendo as fontes, todas foram colocadas na matriz de seleção, conforme o Modelo de Apoio sugere (Figura 51).

Figura 51 - Matriz de Seleção das fontes.

FONTE	SOMA
Futura	113
Lato	135
Helvetica	121
Verdana	125

Fonte: Autoria própria.

O resultado obtido através da matriz foi a fonte Lato, criada pelo designer polonês Łukasz Dziedzic em 2010. Dentre todas, ela foi a que melhor correspondeu aos critérios anteriores, por conseguir equilibrar uma certa seriedade, mas sem ser séria demais, como é o caso da Helvética. O tipo em itálico e bold da Lato também se mostraram bons, mantendo um espaçamento eficiente, sem exagerar no peso ou perder a proporção original.

Para a definição do tamanho da fonte, antes do teste de tamanhos, foi levado em conta também a figura 52, de Castro (2015), onde é feita uma relação entre a tipografia ideal para cada idade.

Figura 52 - Relação entre idade e tipo.

<b>Idade (anos)</b>	<b>Tipo (pontos)</b>
Menor que 7	24
7 – 8	18
8 – 9	16
9 – 10	14
10 – 12	12
Maior que 12	11
19 – 26	9
Adultos	10
Terceira idade	12

Fonte: CASTRO (2015).

Com os valores da tabela, e levando em conta que o público alvo possui uma média de 20 anos em diante, é possível limitar a variação de pontos para a fonte.

Os tamanhos a serem testados foram 9pt, 9,5pt, 10pt e 11pt (figura 53), sendo já colocados em um texto que viria a futuramente fazer parte do conteúdo escrito do guia. A opção selecionada foi a Lato 10pt, levando em conta a figura 52, que indica esse tamanho para o público adulto, e os testes, que foram visualizados na tela do computador e em um celular.



## Figura 53 - Teste com tamanhos da fonte.

### Lato - 9 pt

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.

### Lato - 9,5 pt

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.

### Lato - 10 pt

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.

### Lato - 11 pt

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.

Fonte: Autoria própria.

### 6.2.3.3 Definição da Entrelinha

Segundo CASTRO (2015), a “*entrelinha é a medida vertical do espaço entre a linha de base de uma linha de texto e a linha de base da seguinte, expressa em pontos (pt)*”.

Para o cálculo da entrelinha, CASTRO (2015) diz que o valor deve ser o tamanho da fonte mais 20% do seu valor. Dessa forma, como o tamanho escolhido anteriormente foi de 10pt, o resultado foi uma entrelinha com 12pt.

A aplicação, conforme pode ser visto na figura 54, mostrou que a leitura do texto ficou boa, sem causar qualquer dificuldade na leitura, até porque o público previsto para acessar esse material, teoricamente, não enfrenta qualquer dificuldade ou necessita de uma maior espaçamento, como poderia ser o caso de um leitor mais jovem (criança) ou idoso.

## Figura 54 - Entrelinha da fonte Lato.

### Lato - 10 pt

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 fazia 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.

Fonte: Autoria própria.

#### 6.2.3.4 Definição do Módulo

Castro (2015) diz que o módulo é um quadrado ou retângulo que se repetem no sentido vertical e horizontal da página. Os módulos organizados e alinhados geram a trama, que serve como base para a diagramação.

O cálculo do módulo está totalmente ligado à entrelinha, onde o valor dela é multiplicado por 1 ponto, nesse caso convertido para milímetro (0,352275mm). O resultado do módulo quadrado foi de 4.2273 (figura 55).

Figura 55 - Módulo da página.

$$1\text{pt} \longrightarrow 0,352275$$

$$12\text{pt} \longrightarrow Y$$

$$Y = 12 \times 0,352275$$

$$Y = 4.2273$$

Fonte: Autoria própria.

#### 6.2.3.5 Definição da Página

Com valores estabelecidos para a fonte, entrelinha e módulo, o próximo passo foi recalcular o tamanho da página, para comportar com precisão a quantidade de módulos.

Castro (2015) diz que os valores da altura e largura preestabelecidos devem ser divididos pelas medidas do módulo calculado anteriormente, resultando na quantidade de módulos por página. Contudo, em certos casos, para conseguir uma quantidade de módulos inteiros que caibam na página, é necessário realizar ajustes, normalmente alterando em poucos milímetros as dimensões da página.

A página inicial, com valor de 210mm x 210mm, foi dividida pelo módulo (4.2273). O resultado obtido foi arredondado para o valor inteiro mais próximo (figura 56).

Figura 56 - Cálculo para a definição de formato da página.

**Formato inicial:**

210mm x 210mm

**LINHAS VERTICAIS E HORIZONTAIS:**

$210/4.2273 = 49,677 = 50 \text{ módulos}$

$50 \times 4.2273 = 211,65 \text{ mm}$

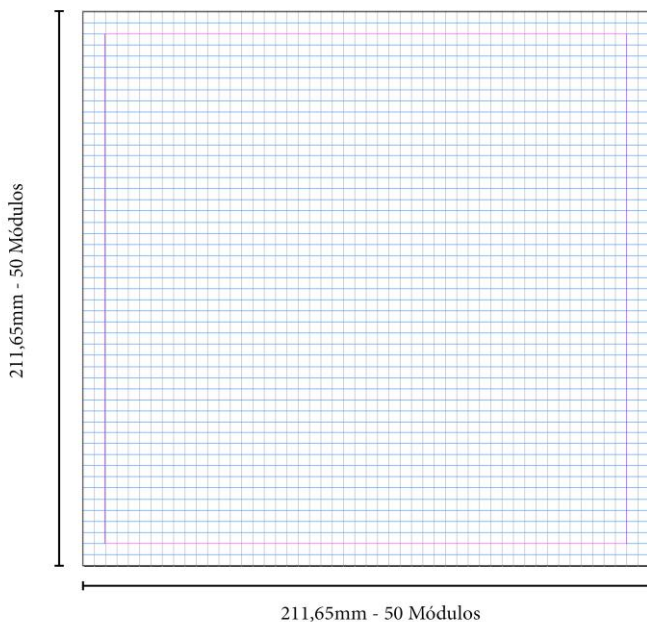
**Formato final:**

211,65mm x 211,65mm

Fonte: Autoria própria.

O formato da página redimensionado após a alteração de valores foi de 211,65mm x 211,54 mm (figura 57).

Figura 57 - Formato final da página.



Fonte: Autoria própria.

### 6.2.3.6 Definição do Diagrama

O diagrama é a representação visual de uma certa ideia ou estruturara. Castro (2015) diz que existem vários tipos de diagramas, e que cada um serve, a princípio, para resolver algum problema. É importante avaliar qual estrutura conseguirá solucionar esse obstáculo, levando muito em conta o propósito do projeto.

Caldwell e Zapatterra (2014) falam que o diagrama é um conjunto invisível de diretrizes, ou sistema de ordem, que ajudam o designer a determinar a colocação e o uso do texto, imagens e outros elementos de design, ajudando a manter a continuidade enquanto ainda permite a variedade em um layout.

O layout do guia foi planejado para não ter um diagrama tradicional, como duas ou três grades retangulares, caso de jornais, por exemplo. Isso porque o projeto trabalha com imagens que possuem diversos formatos, além de não ser necessário que cada página tenha o mesmo número de figuras.

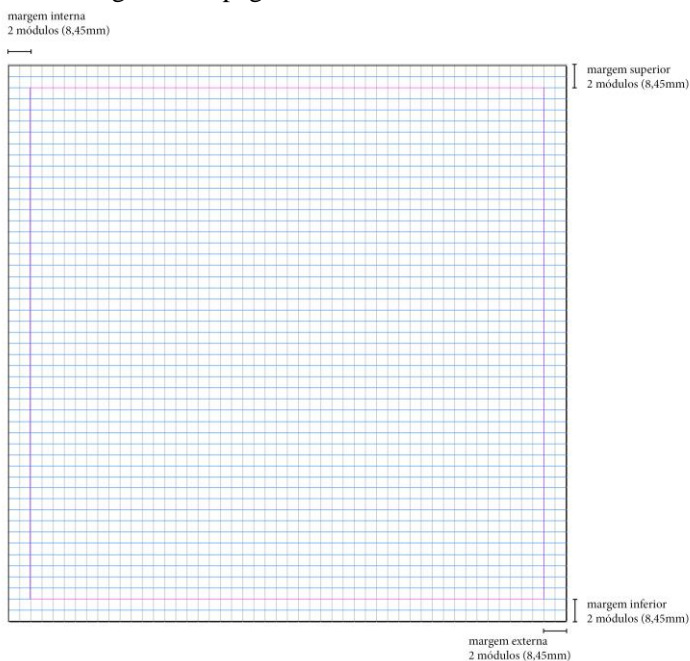
Algumas publicações não se prendem em uma grade específica, optando por usar apenas os limites da página como definição de forma. Assim, torna-se possível construir a estrutura de um layout em torno de uma imagem ou título. Se bem elaborada, o resultado para as páginas, e por consequência da publicação, se torna flexível e fluída (Caldwell e Zapatterra, 2014).

Esse design mais dinâmico é chamado por Castro (2015) de diagrama desconstruído. Ele diz que o objetivo da desconstrução é “*um espaço racionalmente estruturado, forçando os elementos desse espaço a formar novas relações*”. No processo de desconstruir, não existe uma regra, sendo importante pensar no processo de maneira sistemática, movendo, conectando, quebrando e etc.

Se tratando do design da página digital, Caldwell e Zapatterra (2014) também dizem que o design de publicações digitais emprega princípios tipográficos e de layout semelhantes aos das publicações impressas. Por isso, todos os passos anteriores, aplicados no impresso, foram usados para esse projeto.

Ainda assim, para estabelecer um limite mínimo, e deixar espaço para a eventual numeração das páginas, uma margem foi estabelecida, no valor de 2 módulos (8,45mm) em todos os lados (Figura 58), para acompanhar o formato quadrado da página.

Figura 58 - Diagrama da página.



Fonte: Autoria própria.

## 6.2.4 Elementos Gráficos Textuais

### 6.2.4.1 Títulos

Para gerar maior destaque nos títulos de cada seção, o tipo da fonte Lato foi alterado, do regular para black, além do tamanho, passando de 10pt para 75pt (figura 59). Isso para que um maior destaque fosse gerado, além de facilitar a leitura.

O título da folha de rosto, em especial, está com 50pt e possui uma camada por baixo, com o mesmo tamanho, mas de cor diferente, para gerar uma espécie de volume, e remeter à década de 80 (figura 60).

Figura 59 - Tipos utilizados para alguns títulos.

**SUMÁRIO**

**INTRODUÇÃO**

**MACRO  
PERIODIZAÇÃO**

**OBSERVAÇÕES**

**REFERÊNCIAS**

Fonte: Autoria própria.

Figura 60 - Título alterado para a folha de rosto.

**REVISANDO O RETRÔ**

Fonte: Autoria própria.

Os títulos dos tópicos que abordavam o Design Gráfico, Design de Produtos e Design de Animação foram os únicos com uma fonte diferenciada. Isso porque, enquanto os textos e legendas prezavam por legibilidade, esses três títulos (junto de outros elementos que serão tratados posteriormente) buscavam dar a cara da época no projeto, não o deixando tão sério.

O primeiro deles, Design Gráfico, usou a fonte Intro, e fez uso da técnica de estar repetido por baixo, em outra cor, para dar um certo volume (Figura 61). O “Design” está com o tamanho de 130pt, enquanto o gráfico está em 110pt. Essa diferença é feita apenas para quebrar o layout e fazer algo um pouco mais diferente, característica muito presente no design dos anos 80. Os sub-tópicos dentro do tema Design

Gráfico seguiram a mesma estética, apenas em um tamanho menor, com 72pt.

Figura 61- Título do tópico de Design Gráfico.



Fonte: Autoria própria.

O segundo título, Design de Produto, usou a fonte Square80. Ela foi projetada justamente para simular algumas características da época, sendo elas tanto da tipografia como dos produtos e objetos (figura 62). Dessa forma, todo esse volume e peso que a fonte trás consigo, é justamente uma mistura de elementos tipográficos e de produto da época. O tamanho usado para fonte foi de 80pt. Os sub-tópicos dentro do tema Design de Produto seguiram a mesma estética, apenas em um tamanho menor, com 65pt.

Figura 62 - Título do tópico de Design de Produto.

**DESIGN  
DE PRODUTO**

Fonte: Autoria própria.

O terceiro título diferenciado, de Design de Animação, usou a fonte VCR OSD Mono. Como é possível ver pela figura 63, ela é toda pixelizada, simulando justamente a pixelização, o elemento mais característico dos jogos da época. O tamanho usado para a fonte foi de 80pt. Os sub-tópicos dentro do tema Design de Animação seguiram a mesma estética, apenas em um tamanho menor, com 65pt.

Figura 63 - Título do tópico de Design de Animação.

**DESIGN  
DE ANIMAÇÃO**

Fonte: Autoria própria.

## 6.2.4.2 Legendas

Para gerar contraste entre a legenda e o restante dos textos, algumas variações no tipo e tamanho foram feitas. Todo novo tema abordado conta com uma grande imagem, que vem acompanhada da sua data, nome e quem a criou, ou retêm os direitos (no caso de um pôster de filme, por exemplo). Todas essas informações estão como a fonte Lato, com 12pt, sendo que o nome da obra está no tipo heavy italic (figura 64).

Figura 64 – Tipos das legendas do tema inicial.



Fonte: Autoria própria.

Em seguida, há um desdobramento dessa imagem maior, com um texto explicando o tema de forma geral, e pequenas explicações sobre partes específicas. O título do texto geral está em Lato black, com 12pt, sendo o restante das informações em lato regular, com 10pt. Os resumos menores sem a mesma estruturação de tipos, apenas mudando o tamanho, sendo 10pt o título e 8pt o texto. A figura 65 mostra bem a diferença entre todas as palavras.

Figura 65 – Tipos das legendas do restante da imagem.



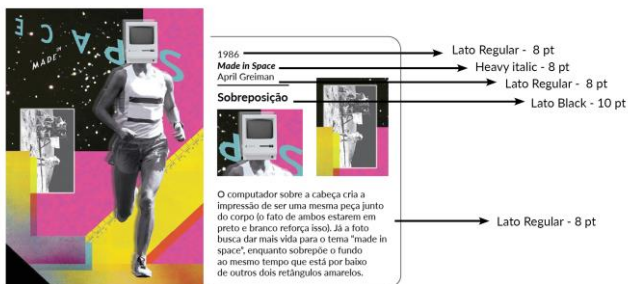
Fonte: Autoria própria.



Em seguida, existem mais imagens que tratam desse tema, e todas vem com uma estrutura similar, com ano, nome e criador, além do tema tratado e um texto que fala a respeito do assunto.

A figura 66 exemplifica quais fontes foram usadas em cada parte dessa legenda. Essa estruturação de informações se repete durante todo o restante do guia.

Figura 66 - Tipos das legendas das informações seguintes.

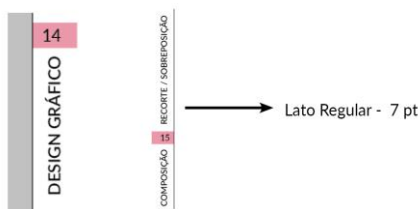


Fonte: Autoria própria.

### 6.2.4.3 Fólio

O fólio é a numeração que acompanha a página. Em certos casos, ele pode vir acompanhado de um rápido texto, não mais que algumas palavras, que servem para indicar coisas como o nome do capítulo, parte e etc. No caso do guia, o fólio da esquerda trata do tema (Design gráfico, de produto ou animação), e o da esquerda dos sub-tópicos (Composição – Recorte / Sobreposição, no exemplo). O tipo para ambos os casos foi o lato regular, em caixa alta, tamanho 7pt (figura 67).

Figura 67 - Tipo do fólio.



Fonte: Autoria própria.

## 6.2.5 Elementos Gráficos Não Textuais

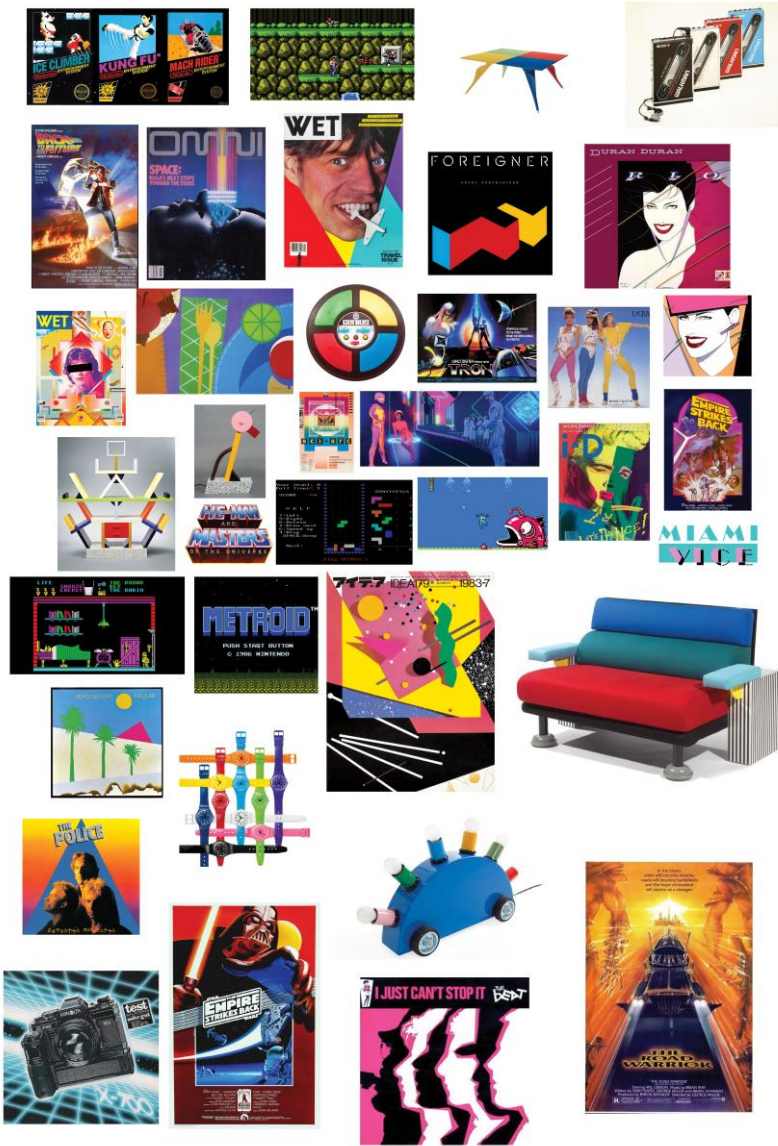
### 6.2.5.1 Cores

Por se tratar de um projeto com uma temática totalmente estética, a construção visual do guia foi feita com o intuito de unir elementos da época, mas ao mesmo tempo mantendo uma leitura fácil e agradável ao leitor. Para selecionar as cores e ter uma visão mais ampla do conjunto, um painel semântico foi criado.

Para Baxter (1998 apud VIEIRA, 2008, p.16) “*o Painel Semântico ou de Expressão do Produto representa a emoção que o produto transmite ao primeiro olhar. Porém, este painel traz a essência do estilo, não se referindo às características específicas do produto, mas ao seu simbolismo*”.

Foi criado um painel que contemplasse elementos essenciais da época (figura 68), e que pudesse servir de base na hora de criar o layout das páginas, assim como a definição de cores, formas, etc.

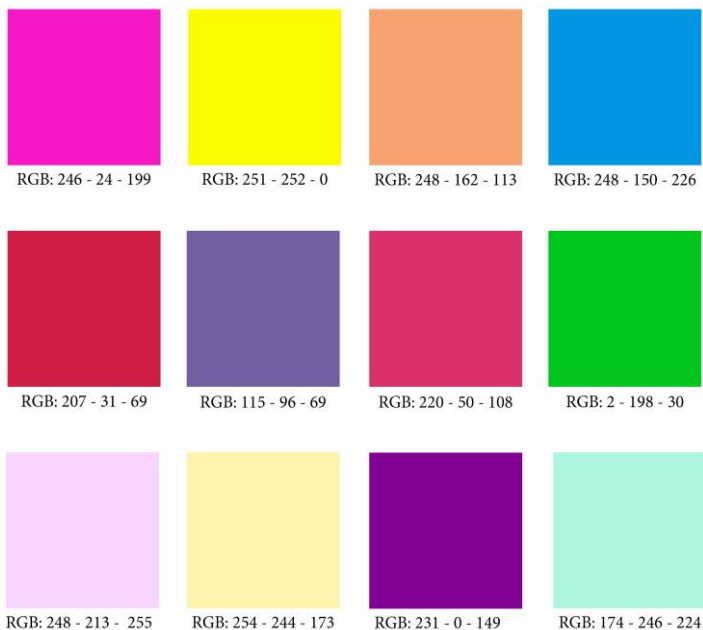
Figura 68 - Pannel Semântico de cores



Fonte: Autoria própria.

Através do painel, certas cores que puderam ser encontradas em mais de uma imagem foram selecionadas (figura 69), para posteriormente integrarem o guia e dar um ar mais oitentista ao projeto.

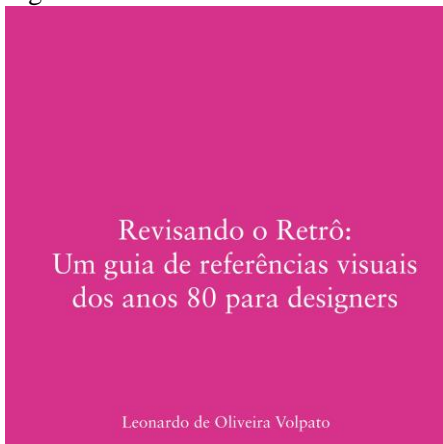
Figura 69 - Cores selecionadas através do painel semântico



Fonte: Autoria própria.

Através dessa coleta de cores características da época, algumas alternativas iniciais foram sendo criadas, para servir de fundo às páginas, como pode ser visto nas figuras 70, 71, 72, 73, 74 e 75. Por serem um protótipo inicial, nenhuma acabou sendo usada no projeto final.

Figura 70 - Alternativa inicial de cor 1.



Fonte: Autoria própria.

Figura 71 - Alternativa inicial de cor 2.



Fonte: Autoria própria.

Figura 72 - Alternativa inicial de cor 3.



Fonte: Autoria própria.

Figura 73 - Alternativa inicial de cor 4.

FORMAS GEOMÉTRICAS  
 GEOMETRIZAÇÃO  
 PIXELIZAÇÃO  
 CORES VIVAS, SATURADAS E CONTRASTANTES  
 CORES BARRANTES  
 GRADIENTE  
 LINHAS DE GRID  
 HOLOGRAFIA



Fonte: Autoria própria.

Figura 74 - Alternativa inicial de cor 5.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Relembrar a importância  
 do guia, seus elementos e  
 sua relevância atual.

Fonte: Autoria própria.

Figura 75 - Alternativa inicial de cor 6.

## REFERÊNCIAS

Ab id eum voluptas audande bitatatem facearum  
 iunt que nonsende ipsi sed quaepeidat.  
 Et facipsam velligni staturum commis mi, nis et abor  
 ant.  
 Unte nonet faccus simus iplet, qui aut untiunt  
 ma dicia pa diores quis eumquamus apit, cone  
 ne floe num et ut ullandent, unt etusaes elilabo.  
 Lit costium, inimus esequaes esequa nimus ium  
 invendem faces sunt landim fugitatoria dolupta  
 turions ertercipis re ipsaperit, et qui qui dunt quam  
 ium quibus.  
 Voluit exces ditat. Omim ad eariand itume sus.

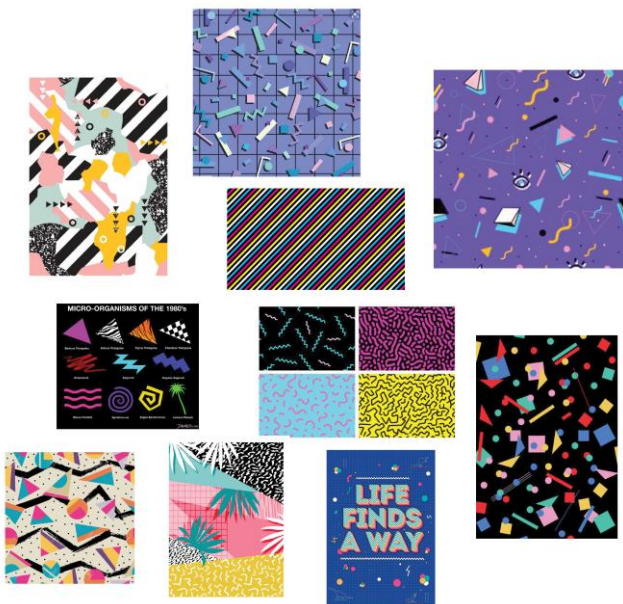
Ab id eum voluptas audande bitatatem facearum  
 iunt que nonsende ipsi sed quaepeidat.  
 Et facipsam velligni staturum commis mi, nis et abor  
 ant.  
 Unte nonet faccus simus iplet, qui aut untiunt  
 ma dicia pa diores quis eumquamus apit, cone  
 ne floe num et ut ullandent, unt etusaes elilabo.  
 Lit costium, inimus esequaes esequa nimus ium  
 invendem faces sunt landim fugitatoria dolupta  
 turions ertercipis re ipsaperit et qui qui dunt quam  
 ium quibus.  
 Voluit exces ditat. Omim ad eariand itume sus

Fonte: Autoria própria.

### 6.2.5.2 Estampas

Uma das características estéticas da década de 80 era a utilização de estampas coloridas com uma infinidade de variados formatos geométricos. Para continuar a trazer um pouco mais do estilo da época ao layout, buscou-se usar essas estampas como fundo para algumas páginas que não fossem as que trouxessem referências visuais e os textos de explicação. Para tal, foi criado um painel semântico que reunisse alguns exemplares (figura 76).

Figura 76 - Painel semântico de estampas.



Fonte: Autoria própria.

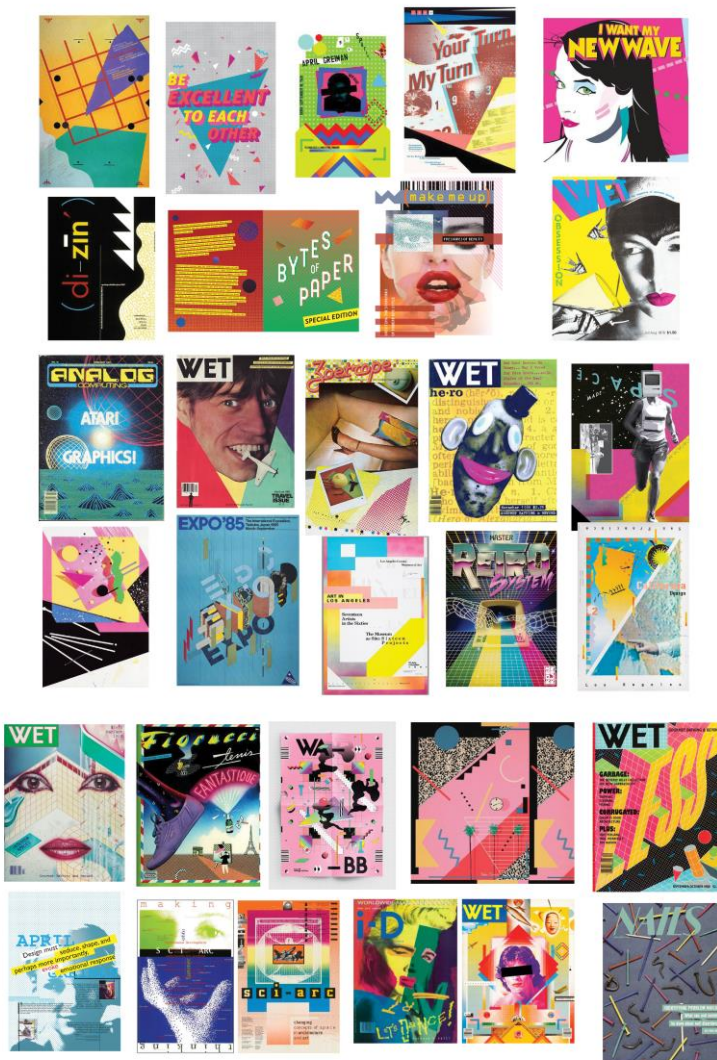
### 6.2.5.3 Referências de diagramação

Os anos 80 também se caracterizavam por conter elementos singulares em sua diagramação, com uma estética até hoje reconhecível por determinados elementos, como cores, formas e tipografia.

Por se tratar de um campo com muitas referências visuais disponíveis, o painel semântico conta com várias capas de publicações da época, como pode ser visto na figura 77.



Figura 77 - Pannel semântico para diagramação.



Fonte: Autoria própria.



Com essas referências visuais, alguns layouts foram gerados para uma possível utilização nas páginas do guia, como podem ser vistos nas figuras 78, 79, 80, 81, 82 e 83.

Figura 78 - Alternativa inicial de diagramação 1.



Fonte: Autoria própria.

Figura 79 - Alternativa inicial de diagramação 2.



Fonte: Autoria própria.

Figura 80 - Alternativa inicial de diagramação 3.



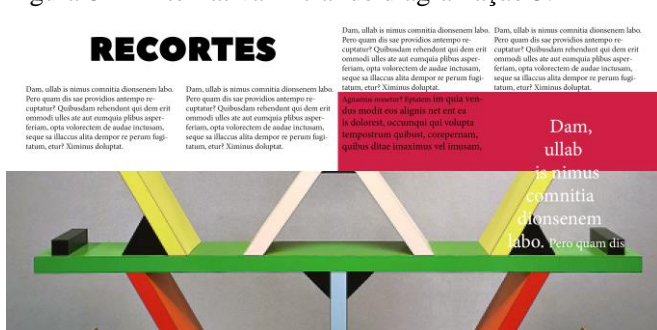
Fonte: Autoria própria.

Figura 81 - Alternativa inicial de diagramação 4.



Fonte: Autoria própria.

Figura 82 - Alternativa inicial de diagramação 5.



Fonte: Autoria própria.

Figura 83 - Alternativa inicial de diagramação 6.



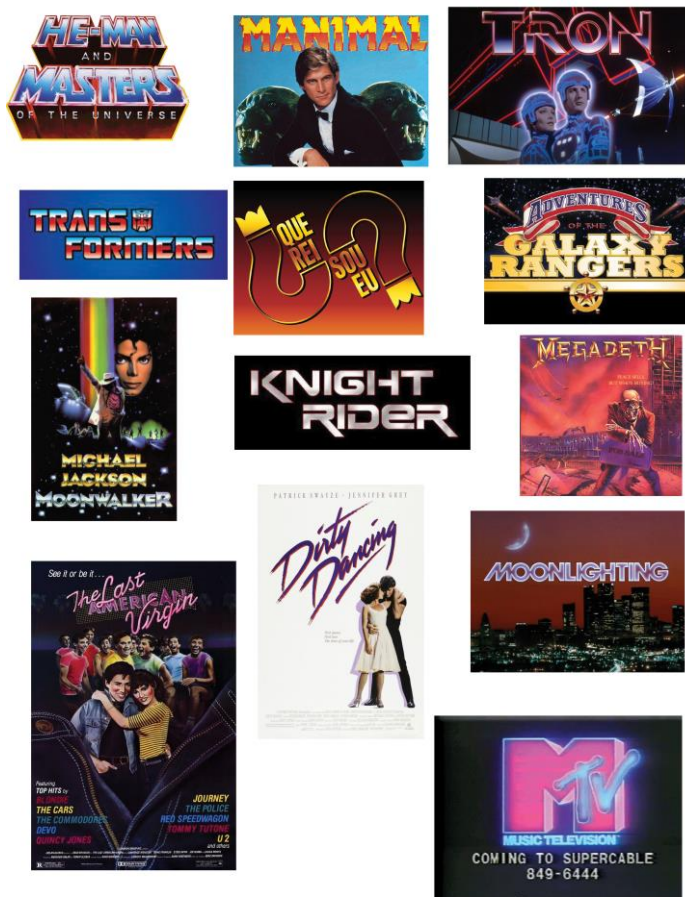
Fonte: Autoria própria.

## 6.2.5.4 Capa

Foram criados dois painéis semânticos, focados especialmente na tipografia. O primeiro (figura 84), reúne imagens da época, com foco em fontes contendo elementos metálicos e neon. O segundo (figura 85), trás releituras atuais de logos e títulos inspirados nos anos 80.

Elementos como cores e formas já haviam sido vistos anteriormente, complementando o que foi reunido aqui.

Figura 84 - Pannel semântico de fontes.



Fonte: Autoria própria.

Figura 85 - Painel semântico com referências atuais.



Fonte: Autoria própria.

A elaboração da capa foi pensada de modo a trazer elementos estéticos que fossem extremamente característicos, como o neon e as linhas de grid, beirando mesmo ao clichê, de tão usados que foram e ainda são, na replicação de um visual que queira remeter à década de 80.

Por ser uma parte do guia que buscava chamar a atenção do público, e que não precisava ser tão *clean* quanto o restante dos elementos, permitiu-se fazer algo que levasse mais elementos, como pode ser visto nas figuras 86 e 87, que foram os protótipos iniciais da capa.

Figura 86 - Alternativa inicial para a capa 1.



Fonte: Autoria própria.

Figura 87 - Alternativa inicial para a capa 2.



Fonte: Autoria própria.

#### 6.2.5.5 Páginas de Entrada

Como dito no tópico 6.2.4.1, os três principais assuntos do guia trazem uma tipografia diferenciada, remetendo o título ao tema tratado. A diagramação também buscou criar uma conexão entre os elementos da época e o *layout*.

Assim, cada uma das entradas de tema foram projetadas a ter uma forma geométrica como dominante, além de uma cor específica, que serviu de base para o restante dos sub-temas.

As figuras 88, 89, 90, 91, 92 e 93 exemplificam alguns dos layouts testados.



Figura 88 - Opção de layout inicial para a página de entrada 1.



Fonte: Autoria própria.

Figura 89 - Opção de layout inicial para a página de entrada 2.



Fonte: Autoria própria.

Figura 90 - Opção de layout inicial para a página de entrada 3.



Fonte: Autoria própria.

Figura 91 - Opção de layout inicial para a página de entrada 4.



Fonte: Autorial própria.

Figura 92 - Opção de layout inicial para a página de entrada 5.



Fonte: Autorial própria.

Figura 93 - Opção de layout inicial para a página de entrada 6.



Fonte: Autorial própria.

Figura 94 - Opção de layout inicial para a página de entrada 7.



Fonte: Autoria própria.

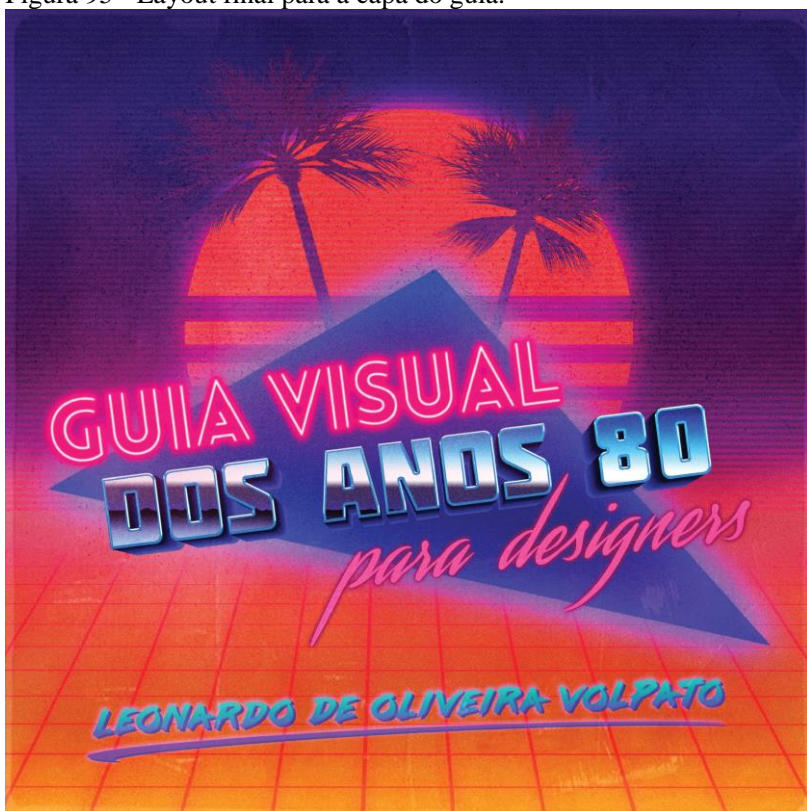


## 7 FASE EXECUTIVA

### 7.1 SOLUÇÃO FINAL - CAPA

Após as opções iniciais desenvolvidas para a capa, um maior estudo foi realizado a respeito dos elementos da época. Além disso, a construção da capa ocorreu de forma paralela a obtenção de novas referências visuais, possibilitando uma construção mais fiel e com maiores detalhes, como pode ser visto na figura 95.

Figura 95 - Layout final para a capa do guia.



Fonte: Autoria própria.

Foram usados elementos da década de 80 e alguns que são utilizados hoje em dia, em emulações do que viria a ser a estética da

época. Na tipografia, cada parte escrita teve uma fonte diferente, com tipos próprios.

O “guia visual” trabalhou com a ideia de ser um display de neon, tanto na iluminação, como se fosse realmente uma lâmpada, como na cor, com um rosa característico. O “dos anos 80”, por ser a parte central, teve a fonte mudada, agora metálica e volumosa, justamente para gerar contraste com o restante, trazendo um dos estilos mais característicos. O “para designers” também usou o rosa neon, mas com um leve glow em volta, além de estar escrito em forma cursiva. Por fim, o nome “Leonardo de Oliveira Volpato”, por não estar sobre o fundo roxo, além de necessitar de um destaque pessoal por ser diferente do restante das informações, é trabalhado com o neon, em cores mais frias, para gerar uma melhor legibilidade.

Buscando trabalhar com algum elemento geométrico, o triângulo foi posto atrás dos textos, em uma cor que remetesse à década, e que não se confundisse com o restante da composição. O glow em volta facilita essa distinção.

Toda a cor ao fundo também passa por uma coloração gradiente, iniciando em um azul marinho roxeadado, até chegar ao laranja, na parte de baixo. Essa parte alaranjada também conta com uma grade de linhas de grid, que levam em direção ao centro da imagem. Tal recurso era muito usado, principalmente junto a elementos como textos metalizados ou cores em gradiente.

O sol e os coqueiros são elementos bem específicos, que se tornaram comuns pela popularização de adereços relacionados à Miami e outras cidades mais praianas dos EUA, principalmente por conta da cultura pop.

A capa também conta com dois filtros que tornam tudo mais antigo. O primeiro deles trás várias linhas, simulando o efeito de holografia, ou nesse caso, de estar sendo transmitido de forma digital. O segundo filtro dá uma envelhecida na peça, dando um ar mais antigo, com riscos e amassos, como se fosse uma capa de livro ou vinil antigo.

## 7.2 SOLUÇÃO FINAL – FOLHA DE ROSTO

Depois da capa, uma espécie de folha de rosto foi colocada, trazendo o título do Projeto de Conclusão de Curso, de forma mais limpa (figura 96).

Figura 96 - Layout final para a folha de rosto do guia.



Fonte: Autoria própria.

No restante das duas páginas, utilizou-se elementos gráficos similares as estampas e publicações da década de 80, além das próprias cores, em um tom mais pastel. Por mais que algumas coisas pareçam jogadas, muitas composições seguiam esse padrão, com formas geométricas espalhadas de forma meio aleatória. Nesse caso, ela ainda conta com objetos simulando o 3D, gerando uma noção de profundidade que na época, devido as limitações tecnológicas, tornava algo avançado, mesmo que simples. Há também uma ficha catalográfica, trazendo maiores informações sobre o autor e a origem do projeto em si.

### 7.3 SOLUÇÃO FINAL – SUMÁRIO

O sumário trabalhou unindo uma foto da época com um fundo texturizado (figura 97).

Figura 97- Layout final para o sumário.



Fonte: Autoria própria.

A imagem é um comercial do Nintendinho, videogame clássico da década de 80. Ela foi colocada de modo a parecer que as pessoas estão olhando para os itens do sumário, além de que o garoto mais a direita está com os olhos tampados por uma das faixas, simulando a técnica de recorte e sobreposição, características da época.

O fundo trás elementos estéticos que se repetem, preenchendo todo o quadro, onde todos eles possuem cores contrastantes, mas sem nada saturado, evitando a disputa entre os itens.

Os tópicos do sumário imitam pedaços de papéis rasgados, trazendo um ar um pouco mais antigo, como se toda a página, desde a foto até os temas, fossem realmente de uma outra época. As cores de cada item são as mesmas que prevalecem na determinada página, gerando uma conexão que não seja apenas pelo nome e numeração.

## 7.4 SOLUÇÃO FINAL – INTRODUÇÃO

O fundo da Introdução também foi feito de modo recriar um fundo texturizado, como pode ser visto na figura 98. Seu conteúdo consiste em, como o nome já diz, introdução rápida sobre o guia, explicando o que ele é, sua finalidade e como está organizado, para que o leitor tenha uma melhor noção do que está vendo e consiga se guiar com maior facilidade através das páginas.

Figura 98- Layout final para a introdução.



Fonte: Autoria própria.

As cores (roxo e azul) foram pensadas de modo a serem bem saturadas, gerando um forte contraste entre ambas. Com o texto na cor branca, a leitura não ficou prejudicada.

O retângulo roxo é colocado de forma torta e não simétrica para quebrar a leitura e contrastar com as imagens curvadas e circulares que preenchem o fundo azul. Essa utilização de formas tortas era muito usada nas peças gráficas dos anos 80, tornando as composições da década uma forte referência na montagem desse layout.

Ao lado direito do retângulo roxo há uma imagem do filme Tron, que simula uma foto antiga colada ao fundo com adesivos. Assim como os papéis do Sumário, esse elemento busca imitar uma colagem antiga, como se fosse a página de um caderno ou diário.

## 7.5 SOLUÇÃO FINAL – MACRO PERIODIZAÇÃO

A macro periodização trás uma rápida contextualização histórica da década de 80, com os principais acontecimentos e movimentos, se tratando da história num geral quanto de acontecimentos no design.

Sendo um spread calculado para ocupar toda a página devido à quantidade de imagens e momentos, os elementos não poderiam ficar confinados dentro de outra forma, caso do sumário e introdução, por exemplo. Devido a isso, o fundo não poderia ser feito com as estampas até então usadas, para evitar problemas na leitura.

Dessa forma, para continuar mantendo algum elemento da estética oitentista nas páginas de introdução ou explicação geral, o recurso aplicado foi o gradiente ao fundo (figura 99), técnica clássica e presente em muitas peças da época (que também foi usada na capa).

Figura 99 - Layout final para a macro periodização.



Fonte: Autoria própria.

Além do gradiente, o fundo também possui uma textura de papel amassado, como se fosse antigo, elemento aplicado para relacionar com as informações, que também são antigas.

Os pequenos textos que explicam os acontecimentos dos anos simulam papéis rasgados, como se tivessem sido arrancados de outro local para criar a composição, junto das fotos. Algumas imagens estão pro baixo de certos textos, representando que uma está falando da outra.

## 7.6 SOLUÇÃO FINAL – PÁGINAS DE ENTRADA

Como dito anteriormente, cada entrada de assunto a respeito do design buscava trazer como elementos característicos uma cor predominante e uma forma geométrica (triângulo, círculo e quadrado, as mais usadas e visualmente conhecidas). Junto a isso, um texto, falando de forma geral sobre o assunto.

Além disso, essas páginas trazem uma imagem ampliada em preto e branco. A opção por ela não ser colorida se dá pelo fato para que a mesma não dispute atenção com o restante da diagramação, e por causa dos marcadores que vão por cima, que indicam em qual página se encontram os assuntos relacionados ao tema tratado.

A página do design gráfico tem como cor predominante um magenta mais escurecido, sendo a sua forma geométrica prevalecente o triângulo, como é possível ver nas figuras 100 e 101.

Figura 100 - Layout final para a página de entrada do design gráfico.



Fonte: Autoria própria.



Figura 101- Localização dos triângulos do layout final.



Fonte: Autoria própria.

Seguido da página de introdução do tema, há outra, que introduz parte do conteúdo, trazendo junto a si marcadores que indicam quais assuntos fazem parte. Como pode ser visto na figura 102, o tema tratado nessa parte é a Composição, que fala de Recorte, Sobreposição, Neon, Linhas de Grid, Glow e Holografia.

Sua estética é similar a página anterior, mantendo a mesma tipografia, cores e uma imagem ampliada em preto e branco. Esse padrão é repetido nos demais trechos que introduzem algum tópico.

Figura 102 - Layout final para página de introdução de conteúdo do design gráfico.



Fonte: Autoria própria.

No design de produto, a cor predominante foi a verde, tendo como forma geométrica principal o círculo (figura 103). Para manter a diagramação equilibrada e oferecer espaço ao texto, o círculo acabou não ocupando tanta área da página.

Outro elementos, como as faixas e riscos, foram aplicados de forma a preencher melhor o layout de uma forma *clean*, sem os grandes excessos do design dos anos 80. Isso porque uma grande quantia de itens poderia acabar disputando a atenção com as informações realmente relevantes da página, criando uma confusão desnecessária ao leitor.

Figura 103- Layout final para a página de entrada do design de produto.

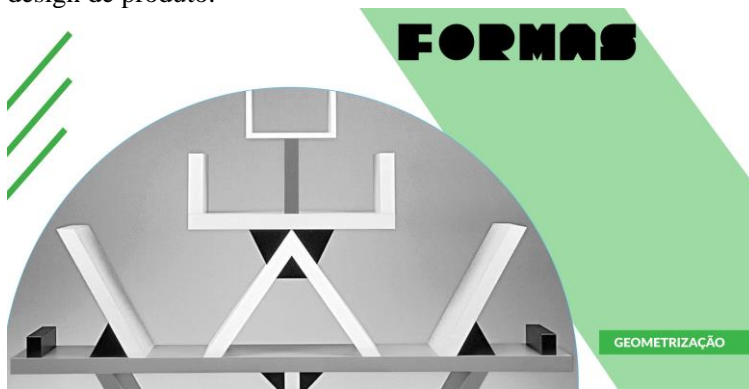


Fonte: Autoria própria.

Já na página introdutória de um assunto específico, por não haver texto, foi possível dar maior destaque ao círculo, que nesse caso foi aplicado na forma de uma meia-lua, como mostra a figura 104.



Figura 104 - Layout final para página de introdução de conteúdo do design de produto.



Fonte: Autoria própria.

A última página de entrada criada foi a de Design de Animação. Nela, a forma geométrica predominante foi o quadrado e cubo (que aparece apenas uma parte), e a cor, o amarelo, como pode ser visto na figura 105. Nesse caso em específico de escolha da cor, além de ser uma das selecionadas anteriormente através do painel semântico de cores, o amarelo também serve de conexão com a imagem de destaque, que é extraída do jogo Pac-Man, onde o protagonista também é amarelo.

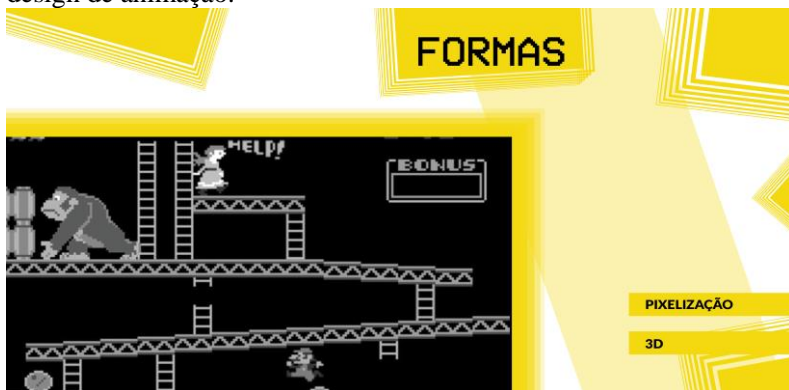
Figura 105 - Layout final para a página de entrada do design de animação.



Fonte: Autoria própria.

A página seguinte (figura 106) também trabalha com as mesmas cores e formas, mas dando maior destaque aos pedaços de cubos, relacionados principalmente ao 3D, elemento muito presente nos temas relacionados ao Design de Animação.

Figura 106 - Layout final para página de introdução de conteúdo do design de animação.



Fonte: Autoria própria.

## 7.7 SOLUÇÃO FINAL – REFERÊNCIAS VISUAIS E LEGENDAS

Após as páginas introdutórias de tema, foram apresentadas as imagens de referências visuais junto as legendas, que explicam brevemente o assunto discutido e suas características.

Pôde ser visto anteriormente, na geração de alternativas, que os protótipos iniciais de layout eram muito mais cheios, pendendo até a um certo exagero. No decorrer do processo, ficou claro que nas páginas que tratassem do conteúdo em si, seria mais interessante aplicar um design minimalista, evitando uma poluição visual desnecessária, e tornando mais fácil a replicação do esquema nas páginas seguintes.

A elaboração dessa parte consiste em três etapas que vão elaborando o assunto e exemplificando o tema.

**Primeira:** Uma imagem de introdução é apresentada, em um tamanho grande, normalmente ocupando uma página inteira se for na vertical e duas se for na horizontal. Ela trás os principais elementos a serem discutidos no assunto em específico. Sempre ao lado esquerdo vem acompanhando a data da obra, o nome dela e quem a produziu.

A figura 107 mostra o spread já diagramado. Nele, a imagem pertence ao tópico de Design de Animação, falando a respeito do Desenho Animado. A figura na página é uma cena do filme Akira, de 1988, produzido pela Tokyo Movie Shinsha.

Figura 107 - Referências visuais e legendas, primeira parte.



Fonte: Autoria própria.

**Segunda:** Na outra página, a imagem é reproduzida de forma menor, acompanhada de marcadores numéricos e um texto que explica o assunto. Tais marcações servem para situar de que parte as ampliações seguintes estão falando.

No exemplo demonstrado pela figura 108, a imagem diminuta conta com três marcações, que logo abaixo são desenvolvidas em Iluminação Glow (1), Personagem e moto (2) e Cenário (3). Todas essas explicações vem sempre dentro de blocos, que servem para organizar melhor a informação e facilitar a ligação entre a imagem e seu texto.

Figura 108 - Referências visuais e legendas, segunda parte.



Fonte: Autoria própria.

**Terceira:** Depois da explicação do tema e da dissecação feita através da imagem principal, outros exemplos relacionados ao assunto são apresentados, criando um maior aprofundamento sobre o conteúdo. A quantidade maior de exemplares também ajuda a validar o porque daquele tema estar sendo tratado, mostrando com a quantidade e qualidade, já que todas as imagens selecionadas possuem boa resolução e explicação, que o exemplo inicial não é um caso isolado da época.

As imagens também vem acompanhadas do seu ano de criação, nome da obra e quem a criou, além do assunto que ela está tratando. O lado direito da figura 108 e toda a figura 109 mostram a diagramação criada para comportar as referências e suas legendas.

Figura 109- Referências visuais e legendas, terceira parte.

1982  
**Paul Taylor - The Wall**  
Maurice Cloche  
Direção Artística

O diálogo entre voz e música é o elemento central de "The Wall", uma obra de arte sonora, onde a música é o protagonista, e não o contrário. O filme é uma obra de arte sonora, onde a música é o protagonista, e não o contrário. O filme é uma obra de arte sonora, onde a música é o protagonista, e não o contrário.

1986  
**O Transmoro O Favo**  
Maurice Cloche  
Direção Artística

Transmoro é um filme de animação em stop motion para o teatro de bonecos, e por isso, não é considerado um filme de animação. O filme é uma obra de arte sonora, onde a música é o protagonista, e não o contrário. O filme é uma obra de arte sonora, onde a música é o protagonista, e não o contrário.

1983  
**Dragão e Laila**  
Maurice Cloche  
Direção Artística

O filme "Dragão e Laila" foi produzido e dirigido por Maurice Cloche. O filme é uma obra de arte sonora, onde a música é o protagonista, e não o contrário. O filme é uma obra de arte sonora, onde a música é o protagonista, e não o contrário.

1981  
**Cinema de Drogas**  
Maurice Cloche  
Direção Artística

O filme "Cinema de Drogas" é uma obra de arte sonora, onde a música é o protagonista, e não o contrário. O filme é uma obra de arte sonora, onde a música é o protagonista, e não o contrário.

1986  
**A invenção de Pinóquio**  
Maurice Cloche  
Direção Artística

A obra "A invenção de Pinóquio" é uma obra de arte sonora, onde a música é o protagonista, e não o contrário. O filme é uma obra de arte sonora, onde a música é o protagonista, e não o contrário.

1981  
**Meu nome é Mafalda**  
Maurice Cloche  
Direção Artística

O filme "Meu nome é Mafalda" é uma obra de arte sonora, onde a música é o protagonista, e não o contrário. O filme é uma obra de arte sonora, onde a música é o protagonista, e não o contrário.

1981  
**Mônica Pelica**  
Maurice Cloche  
Direção Artística

O filme "Mônica Pelica" é uma obra de arte sonora, onde a música é o protagonista, e não o contrário. O filme é uma obra de arte sonora, onde a música é o protagonista, e não o contrário.

1986  
**A Terna do Mito**  
Maurice Cloche  
Direção Artística

A obra "A Terna do Mito" é uma obra de arte sonora, onde a música é o protagonista, e não o contrário. O filme é uma obra de arte sonora, onde a música é o protagonista, e não o contrário.

Fonte: Autoria própria.

No caso da figura 109, um dos exemplos mostrados possui o fundo cinza. Isso acontece porque no decorrer do guia, algumas imagens são de origem brasileira. Por isso, caso o leitor queira procurar especificadamente por exemplos do Brasil, terá apenas que achar as imagens e legendas que estejam com o fundo cinza.

A diagramação geral seguiu o mesmo padrão, mudando apenas tamanhos ou o local onde as caixas de legenda iam, uma vez que cada figura possuía seu próprio formato, tendo assim que adaptar cada página para um layout similar, mas ao mesmo tempo diferente. As figuras 110, 111 e 112 são exemplos de outras diagramações criadas.

Figura 110 - Outros layouts aplicados nas referências visuais e legendas 1.



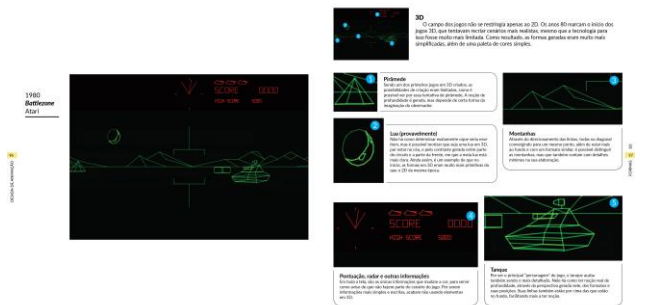
Fonte: Autoria própria.

Figura 111 - Outros layouts aplicados nas referências visuais e legendas 2.



Fonte: Autoria própria.

Figura 112 - Outros layouts aplicados nas referências visuais e legendas 3.



Fonte: Autoria própria.

## 7.8 SOLUÇÃO FINAL – OBSERVAÇÕES

O tópico Observações trata de comentários finais a respeito de tudo que foi construído, sendo uma conversa mais direta entre autor e leitor, já que não há detalhes técnicos sendo tratados. Essa parte também busca valorizar o que foi feito, ao mostrar a dificuldade em achar tantas imagens e explicações.

Graficamente, a composição segue o padrão das páginas iniciais, com um fundo estampado, e um retângulo maior e torto, gerando contraste através principalmente da sua cor (figura 113).

Figura 113- Layout final para a página de observações.



Fonte: Autoria própria.

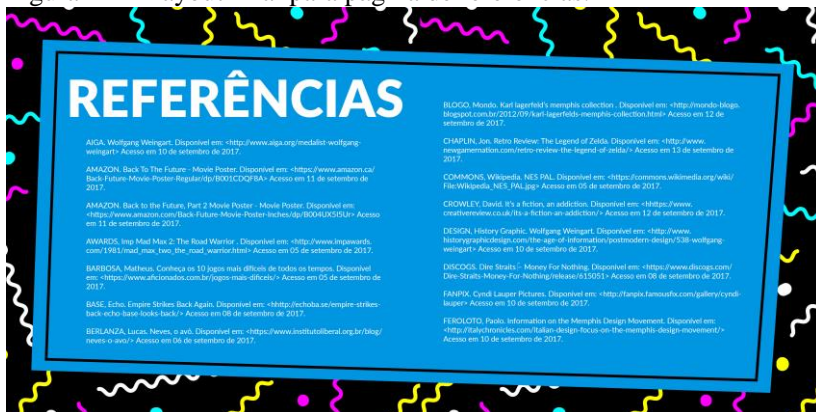
## 7.9 SOLUÇÃO FINAL – REFERÊNCIAS

Fechando o guia, o tópico Referências trás todos os links das imagens usadas no projeto, para transmitir uma maior confiabilidade ao leitor e mostrar que elas não foram tiradas de lugar algum ou criadas.

A estética trabalha com o padrão estabelecido nos layouts anteriores para esse tipo de página, onde o fundo mantém uma textura similar à usada na década de 80, e um retângulo não regular por cima, servindo de base para a caixa de texto, como pode ser visto na figura 114.



Figura 114- Layout final para página de referências.



Fonte: Autoria própria.

## 7.10 ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

Por se tratar de um projeto voltado para o meio digital, o guia não apresenta características como volume ou impressão. Ainda assim, alguns elementos são importantes para sua publicação.

Formato da página: 800 px x 800px

Formato do spread: 1600px x 800px

Cores: RGB 4/4

Formato de fechamento: PDF

Formato de publicação: E-book, como pdf fechado e sites

Total de páginas: 131

O guia completo pode ser visto através do Apêndice B.

## 7.11 PUBLICAÇÃO

O guia de referências visuais foi colocado no site Issu<sup>18</sup>, podendo ser acessado no link

---

<sup>18</sup> Issu é um site que permite ao usuário publicar revistas, livros e outras publicações do tipo, permitindo ao leitor folhear as páginas do conteúdo da forma que queira.

[https://issuu.com/leonardodeoliveiravolpato/docs/leonardo\\_20o\\_20volpato\\_20-20guia](https://issuu.com/leonardodeoliveiravolpato/docs/leonardo_20o_20volpato_20-20guia) . As figuras 115, 116, 117, 118, 119 e 120 mostram algumas páginas aplicadas no formato digital.

Figura 115 - Página aplicada de forma online 1



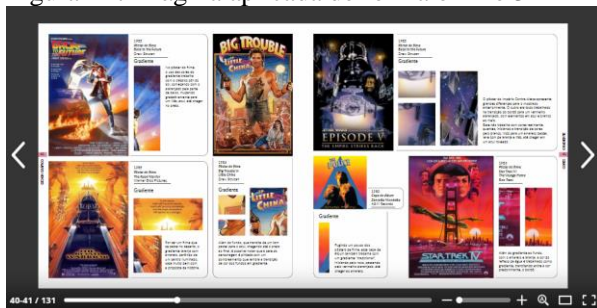
Fonte: Autoria própria.

Figura 116 - Página aplicada de forma online 2



Fonte: Autoria própria.

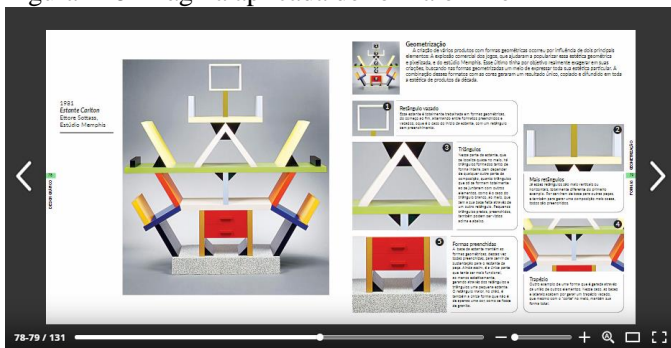
Figura 117- Página aplicada de forma online 3



Fonte: Autoria própria.

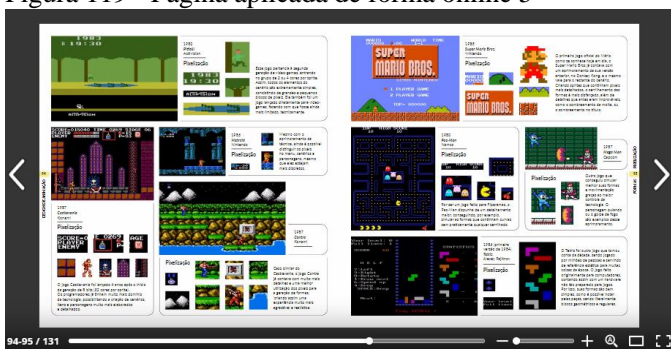


Figura 118 - Página aplicada de forma online 4



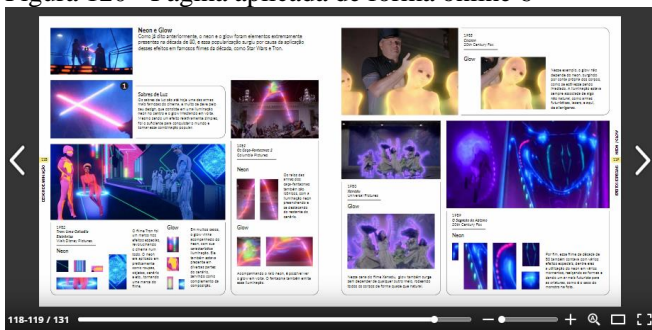
Fonte: Autoria própria.

Figura 119 - Página aplicada de forma online 5



Fonte: Autoria própria.

Figura 120 - Página aplicada de forma online 6



Fonte: Autoria própria.

Mesmo já possuindo uma visualização exemplificada pelo pdf fechado, foi apenas através do arquivo colocado no site, que adquiriu o formato de um e-book, que o projeto num todo ganhou sua forma final. A possibilidade de ir e voltar, com o layout similar a um livro, e a facilidade de ampliar qualquer seção do guia, tornou o resultado no que se pretendia, quando o questionário foi feito com o público.

## 8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A elaboração do projeto se mostrou uma tarefa árdua, por requisitar a aplicação de diversas áreas ensinadas no curso de Design ao longo dos anos, uma vez que esse trabalho uniu totalmente o prático ao aplicado.

Por ser um tema totalmente focado nas características e elementos do design de uma década de vários anos atrás, quando ainda mal existiam computadores pessoais e internet, o cuidado na hora de buscar referências e informações teve que ser duplamente reforçado.

Os objetivos inicialmente propostos foram todos cumpridos, pois ao final foi possível elencar as principais criações de design da década de 80, identificar o público alvo e conhecer mais sobre ele e organizar tudo que foi selecionado e coletado na forma de um guia. O único que foi feito, mas não como foi planejado inicialmente, foi a verificação de similares no mercado, devido a dificuldade de encontrar exemplares de grande semelhança na biblioteca ou na própria internet.

Essa busca também serviu para mostrar que há muita informação espalhada na internet, nos mais variados sites, mas que muitas vezes são esquecidos, mantidos apenas por usuários dedicados. Isso mostrou que esse trabalho de coleta e organização de dados é algo árduo, mas gratificante quando montado, especialmente por saber que tudo isso poderá servir de ajuda para outra pessoa, e no caso desse guia, para outro designer.

Outro fator interessante que se percebeu enquanto o guia era criado, foi de que realmente muitas vezes o presente copia o passado, ou ao menos o adapta as necessidades atuais. Muito do que foi visto a cerca de características dos anos 80, como cores, composição e elementos tipográficos, podem hoje ser encontrados em diversas aplicações.

Dessa forma, acredita-se que o trabalho conseguiu cumprir com os objetivos num geral, além das expectativas dos professores, e também pessoal. Em uma eventual continuação desse projeto, o ideal seria uma ampliação dos exemplos, pois foram coletados muitos outros além dos que estão no guia, mas por falta de tempo, não foi possível colocá-los. Focar em outras áreas do design também seria interessante, abordando tópicos como moda ou interiores, por exemplo.



## REFERÊNCIAS

AQUINO, Sérgio Ricardo Fernandes de. **Ditadura e Pós-Modernidade: sobre fissuras e brisas.**

Disponível em: < <https://www.webdesignerdepot.com/2017/01/8-reasons-80s-flair-will-rule-design-in-2017/>> Acesso em 04 de maio de 2017.

BARBOSA, Talita Bacetti. **Pós-modernismo: Conceitos e experiências aplicados ao desenvolvimento de um blog interativo** [trabalho de conclusão de curso]. Curitiba: Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Campus de Curitiba, Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, Curso de Tecnologia em Design Gráfico; 2013.

BARLACH, Lisete; SANTOS, Lucas Pereira dos. A inovação confrontada com as tendências vintage e retrô: Um estudo de caso na indústria da linha branca. **Revista de Administração e Inovação**, São Paulo, v. 12, n.2, p. 255-267, abr./jun. 2015.

BERLANZA, Lucas. **Neves, o avô.**

Disponível em: < <https://www.webdesignerdepot.com/2017/01/8/>> Acesso em 01 de novembro de 2017.

CASTRO, Luciano Patrício Souza de. **Bases conceituais e construtivas do projeto gráfico - Parte 2.** Material desenvolvido para a disciplina de Planejamento Gráfico-Editorial da Universidade Federal de Santa Catarina, 2015.

CARDOSO, Rafael. **Uma Introdução à história do design.** 3. ed. São Paulo: Blucher, 2008.

COUSINS, Carrie. **8 Reasons 80s Flair Will Rule Design in 2017.**

Disponível em: < <https://www.webdesignerdepot.com/2017/01/8-reasons-80s-flair-will-rule-design-in-2017/>> Acesso em 04 de maio de 2017.

COVIT, Dana. **The '80s Design Movement That's Making a Comeback.**

Disponível em: < <http://www.mydomaine.com/memphis-group-ettore-sottsass/>> Acesso em 04 de maio de 2017. DICK, Maurício Elis;

GONÇALVES, Berenice Santos. Orientações Para o Design de Publicações Digitais Sistemáticas. **Educação Gráfica**, v.20, n.02, 2016.

**ÉPOCA. A evolução da animação.**

Disponível em:

<<http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EDR67820-5856,00.html>> Acesso em 04 de maio de 2017.

FERREIRA, Danilo Fernandes. **Specialized Globe** · Design Retro. Monografia para 1ª verificação da disciplina AUH 2812 (História do Design 4) - Curso de Design da FAUUSP, 2009.

FORTY, Adrian. **Objetos de desejo: Design e sociedade desde 1750**; tradução de Pedro M. Soares. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

**FRIEDLAND, Tanya. The Top 9 Design Trends to Conquer 2017.**

Disponível em: < <https://www.picmonkey.com/blog/design-trends-2017>> Acesso em 10 de maio de 2017.

**GUERREIRO, João Gabriel. Da Guerra Fria à Queda do Muro de Berlim.**

Disponível em: < <https://descomplica.com.br/blog/historia/resumo-queda-do-muro-de-berlim-urss/>> Acesso em 15 de setembro de 2017.

**GUGELMIN, Felipe. Veja a Evolução da Indústria de Animações em CGI.**

Disponível em: < <https://www.tecmundo.com.br/tecnologia/59047-veja-evolucao-industria-animacoes-cgi.htm>> Acesso em 10 de maio de 2017.

GUFFEY, Elizabeth. E. **Retro: The culture of revival**. Londres: Reaktion Books, 2006.

HOLLIS, Richard. **Design gráfico: Uma história concisa**; tradução de Carlos Daudt. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

**KATE. 1980s Graphic Design Styles**

Disponível em: < <http://mirror80.com/2011/11/1980s-graphic-design-styles/>> Acesso em 28 de abril de 2017.

KLIEVER, Janie. **The 9 Graphic Design Trends You Need to Be Aware of in 2016.**

Disponível em: < <https://designschool.canva.com/blog/design-trends-2016/>> Acesso em 04 de maio de 2017.

LOGASTER. **Tendências para logotipos em 2017.**

Disponível em: < <https://www.logaster.com.br/blog/logo-design-trends-2017/>> Acesso em 08 de maio de 2017.

MELO, Chico Homem de; RAMOS, Elaine. **Linha do tempo do design gráfico no brasil.** São Paulo: Cosac Naify, 2011.

MENDES, Bernardo Lima. O fenômeno retrô nos jogos eletrônicos: fatores que mudaram a percepção dos jogadores. In: **SBC - Proceedings of SBGames**, 2012, Brasília. Rio de Janeiro: Departamento de Artes e Design da PUC-Rio, 2012. p.175-183.

MEÛRER, Mary Vonni. **Seleção tipográfica no contexto do design editorial: um modelo de apoio à tomada de decisão.** Tese (doutorado). Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-Graduação em Design. Florianópolis, 2017.

MORAIS, Aline S. C.; GOMES, Karen M. C.; AZEVEDO, Lucas R. de; PESSANHA, Weyder de A. Design Retrô e Marketing do Saudosismo: Influenciada tendência nostálgica no comportamento de consumo. **Revista Vértices**, Campos dos Goytacazes/RJ, v.17, n.3, p. 215-233, set./dez. 2015.

NASCIMENTO, Getúlio. **Guerra Fria.**

Disponível em: < <http://www.getulionascimento.com/news/guerra-fria/>> Acesso em 01 de novembro de 2017.

PAZMINO, Ana Veronica; COUTO, Maria Rita de Souza. **Modelo de Ensino de Métodos de Design de Produtos.** Rio de Janeiro: PUC-rio, 2010. 454p. Tese (Doutorado em Design). Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2010.

PAZMINO, Ana Veronica. **Como se cria: 40 métodos para design de produtos.** São Paulo: Blucher, 2015.

RAIMES, Jonathan; BHASKARAN, Lakshmi. **Design retrô: 100 anos de design gráfico**; tradução de Cláudio Carina. São Paulo: Senac, 2007.

RIBEIRO, Rita A. da C. **Das palavras para as coisas: uma busca por sentimentos do passado se reflete no consumo retrô**. In: Simpósio Interdisciplinar do LaRS: palavras e coisas, 9., 2011, Rio de Janeiro. Anais... Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2011.

RIBEIRO, Rita A. da C.. **Em busca da subjetividade não vivida: o consumo dos produtos retrô no século XXI**. Congresso Internacional em Comunicação e Consumo: Comunicon; 2014 8-10 de outubro; São Paulo. Anais.... São Paulo: PPGCOM ESPM; 2014.

ROHENKOHL, Raquel Andressa Stefani. Design retrô: um desafio da contemporaneidade em reconhecimento ao passado. **Unoesc & Ciência - ACSA**, Joaçaba, v. 2, n. 2, p. 147-153, jul./dez. 2011.

SANTINO, Renato. **Sucesso de Stranger Things e Narcos trouxe resultado recorde para a Netflix**.

Disponível em: < <https://olhardigital.com.br/pro/noticia/sucesso-de-stranger-things-e-narcos-trouxe-resultado-recorde-para-a-netflix/63132>> Acesso em 02 de maio de 2017.

SIQUEIRA, Vinícius. **O que é pós modernidade? Resumo de uma falência da modernidade**.

Disponível em: < <http://colunastortas.com.br/2014/05/15/pos-modernidade/>> Acesso em 28 de abril de 2017.

TURNER, Amber Leigh. **Web design trends we can expect to see in 2017**.

Disponível em: [https://thenextweb.com/dd/2016/12/22/web-design-trends-can-expect-see-2017/#.tnw\\_YKCaMc0z](https://thenextweb.com/dd/2016/12/22/web-design-trends-can-expect-see-2017/#.tnw_YKCaMc0z)> Acesso em 10 de maio de 2017.

VINE, Lauren Le. **See Madonna Before She Was Madonna**.

Disponível em: < <http://www.refinery29.com/2014/08/72412/madonna-mick-jagger-photos>> Acesso em 15 de setembro de 2017.

WILLIAMS, Robin. **Design para quem não é designer**; tradução de Laura K. Gilliam. São Paulo: Callis Editora, 1995.



## **APÊNDICE A – Lista de perguntas realizadas no questionário**

1ª - Área que atua no design.

2ª - Você costuma ou já utilizou a estética retrô em algum projeto?

3ª - Quais as principais dificuldades enfrentadas na coleta de informações de épocas passadas?

4ª - Como foi feita a coleta de informações?

5ª - Houve algum tipo de preocupação em organizar/armazenar a informação para usar em outro projeto?



APÊNDICE B – Páginas do guia completo e finalizado



# REVISANDO O RETRÔ

## UM GUIA DE REFERÊNCIAS VISUAIS DOS ANOS 80 PARA DESIGNERS

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.



# 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 Como que trata de exemplos como a tipografia e a animação, e o produto possuiem 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.

Alado a isso, a Rússia passa a desagar que a Guerra Fria e a corrida armamentista voltam a ser temas em nos anos 80, quando o mundo, e principalmente, os países da Europa Ocidental, 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 crescimento de fôco do mercado nesse período em específicos.

O mundo também passa por uma revolução tecnológica,

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

A cultura pop acaba tomando todos os meios possíveis, desde a música (punk, new wave, pós-punk e hard rock) até a televisão (MTV, Desfile de Moda de Paris e o canal de câblos e roupas de academia) (resultado da disseminação do culto ao corpo). Esse movimento vira a ser chamado de New Wave.

Porém, a ditadura confiânica, até, vai sair em 1985. Mesmo assim, o país passou por sérios problemas financeiros, que só viriam a ser resolvidos na próxima década.



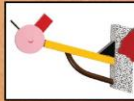
Retomada da Guerra Fria  
Pós-Modernista  
Purificação do movimento

1980



New Wave ganha força em  
vários meios de cultura  
Lançado primeiro PC de sucesso

1981



Criação do Studio Memphis  
Estreia do filme "Tron: Uma Odisseia Eletrônica"

1982



Nintendinho (NES) é lançado  
pela Nintendo  
Apple lança o Macintosh

1983



Apple lança o Macintosh  
Fim da ditadura militar no Brasil  
Lançamento do PageMaker  
(primeiro desktop publishing)

1985



Fundado a Associação  
de Designers Gráficos  
Queda do muro de Berlim

1989



Fundado a Associação  
de Designers Gráficos  
Queda do muro de Berlim

1989

# 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 pouca preocupação com a qualidade final do trabalho.

O design também acompanhou a New Wave (que era resultado direto das técnicas 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



1977  
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 surgiram, sendo essa técnica, junto de outras, uma das mais utilizadas.

Essa técnica se propoçionavam um olhar totalmente diferente para algo que, até então, era só mais um entre muitos.

**Pedaco do céu**  
Um pedaço do céu  
foi recortado, sendo colado  
sobre uma tábua que não  
possuía cor, evidenciando assim a técnica.



#### Rosto da capa

Um pedaço do rosto da mulher  
recorte. A cabeça, junto  
com o cabelo, não  
está recortada e coberta,  
estando tanto por cima  
quanto por baixo, a  
leitura e a obra 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 colocadas umas sobre as outras, tendo menos relação com o sentido da peça, e mais com a utilização das técnicas em si.



#### Peixe e peixes

Junto ao das cabeças, quanto o peixe  
está sobreposto no fundo e as texturas,  
as cores e as formas, tendo apenas a luz  
como se fosse, tendo apenas a luz  
branca para realçar suas presenças.



#### Tajua no rosto

Um pedaço do rosto da mulher  
foi recortado e colado sobre  
uma superfície totalmente escurecida,  
sobreposto a figura, servindo como  
uma espécie de tábua preta.



#### Fior e globo

Um pedaço do globo está por  
sobreposto a imagem,  
sobreposto a imagem,  
tempo está sendo sobreposto.  
Assim como o peixe e as  
texturas, as cores e as formas,  
tendo apenas a luz branca  
do que um sentido visual

COMPOSIÇÃO





1980  
**Worldwide**  
 Artt Guttman

**Recorte**



Sobre o olho, cabelo e boca, a artista cria um jogo de recortes e evidências. O resultado é uma obra que se lê por diferenças, e as bordas, que são quase todos os elementos, são tratadas de maneira minuciosa.



1986  
**Space**  
 Artt Guttman

**Sobreposição**



O compositor sobre a cabeça cria a obra, que é uma obra de arte em si mesma, como o fato de nunca misturar um preto e branco neógeno. Já a todo o momento, a obra é tratada como "space", enquanto o tempo e o espaço ao mesmo tempo que está por baixo do outro lado, indistinto, amarelo.



1989  
**California Institute of the Arts**  
 Artt Guttman

**Sobreposição**



A figura que se funde ao corpo, a obra é uma obra de arte em si mesma, como o fato de nunca misturar um preto e branco neógeno. Já a todo o momento, a obra é tratada como "space", enquanto o tempo e o espaço ao mesmo tempo que está por baixo do outro lado, indistinto, amarelo.



1990  
**Festival Latino**  
 Paul Davis Suzilo

**Recorte**



Essa imagem é composta por uma série de recortes diferentes, que se evidenciam pela forma de recortar e suas acalunias, criando uma imagem que se lê por diferenças, e as bordas, que são quase todos os elementos, são tratadas de maneira minuciosa.



1984  
**Design Quarterly #133: Does it Make Sense?**  
 Artt Guttman

**Sobreposição**



A imagem é tratada de forma como recortes e evidências. Em um, há um cérebro, quase como partes das mãos, uma imagem que se lê por diferenças, e as bordas, que são quase todos os elementos, são tratadas de maneira minuciosa.

**Recorte**



Da mesma maneira que possui as mãos, a obra é uma obra de arte em si mesma, como o fato de nunca misturar um preto e branco neógeno. Já a todo o momento, a obra é tratada como "space", enquanto o tempo e o espaço ao mesmo tempo que está por baixo do outro lado, indistinto, amarelo.



1983  
**The Workbook**  
 Craig Taylor Design

**Recorte**



Tudo a figura e evidências da obra, que se lê por diferenças, e as bordas, que são quase todos os elementos, são tratadas de maneira minuciosa.



**Sobreposição**

Uma série composta o desenho, coberta com uma espécie de fita e fragmento ser recortado, a obra é uma obra de arte em si mesma, como o fato de nunca misturar um preto e branco neógeno. Já a todo o momento, a obra é tratada como "space", enquanto o tempo e o espaço ao mesmo tempo que está por baixo do outro lado, indistinto, amarelo.

1982  
Tron  
Walt Disney Productions







### Neon

O neon é um elemento químico (gas) 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 tecnologia.

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



### Laser

Totalmente ligado com o neon, o laser era muito usado em muitas composições, para dar um toque futurístico. Nesse sentido, visualmente, apresenta as características do neon.



### Roupa

Para dar um maior destaque e transmitir a sensação futurista, as roupas também tinham características do neon. Mesmo o personagem mais ao fundo, sem quase nenhuma destaque, apresenta esse elemento, essencial para a caracterização.

### Linhas de Grid

O neon, juntamente ligado ao design 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 a tecnológico.



### Grid como chão

A utilização das linhas de grid em diversas publicações, não foi apenas para usar esse efeito, por ser uma maneira mais fácil de expandir o grid.



### Grid como pista

Similar a utilização como chão, o grid também foi usado como pista para os personagens, principalmente no caso de Finn, com o uso digital e tecnológico.



### 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, se enfraquece, sendo mais agradável e ameno para o observador.

Essa iluminação também ajuda na composição, ajudando a ressaltar aquela característica representativa de iluminação da época.



### Luz de fundo

Um dos principais usos de glow é como se ele estivesse sendo irradiado de um ponto, caso que acontece com a iluminação gradiente que se expande até certo ponto.



### Chicote

Além do laser, o chicote também simula o neon, gerando nesse caso a iluminação característica principalmente na parte que balança e mais fraco na ponta.



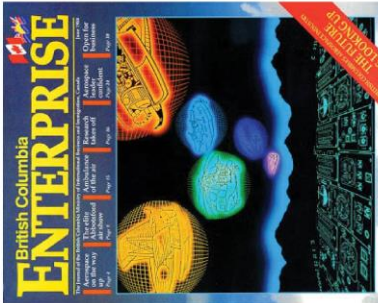
### Holograma

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 Iron. 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 tamanho do personagem é muito vantajosa. Nesse caso, ele está em um grande tamanho, ali, de uma luz que ilumina o personagem, tornando a transdução em alguns pontos.



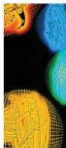
1984  
Columbiana  
Enterprise Magazine  
Neon

Todos os elementos dessa revista foram criados digitalmente em um espaço de grid, composto de várias linhas, trazendo esse elemento referencial a ideia da revista, representação do futuro.

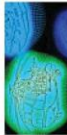


Linhas de grid

Os vários objetos que sobrepõem esse grid, em um espaço de grid, composto de várias linhas, trazendo esse elemento referencial para a composição.



Glow



Além da linha de grid, os objetos que estão sobrepondo 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 (foto usada aqui com autorização).



1986  
Warner Bros.  
Winds of Change  
Glow

A luz emitida pelos elementos do glow, estando no espaço de grid, ajuda a definir o ritmo e se dissipando, ajudando a definir a origem.



Linhas de grid

Por se tratar de um pôster sobre um álbum, os elementos do glow são elementos essenciais para passar uma sensação sobre as linhas de grid. Nesse pôster, os elementos do glow são gerados pelas linhas de grid, quadrados, mas sem interferir. Além do glow e as linhas de grid, o pôster também consegue uma vários elementos característicos dos anos 80.



1987  
Pink Floyd  
The Wall  
Neon



Os pôsteres sobre o álbum são feitos com técnicas das composições da década, como por: da sua conjuntos, e iluminação neon (nem de triângulo).

1986  
Warner Bros.  
Winds of Change  
Glow

A parte de cima, busca passar alguns elementos fundamentais, como o glow numa espécie de planificação, além do glow, o pôster também consegue uma vários elementos característicos dos anos 80.



1986  
Warner Bros.  
Winds of Change  
Holograma



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



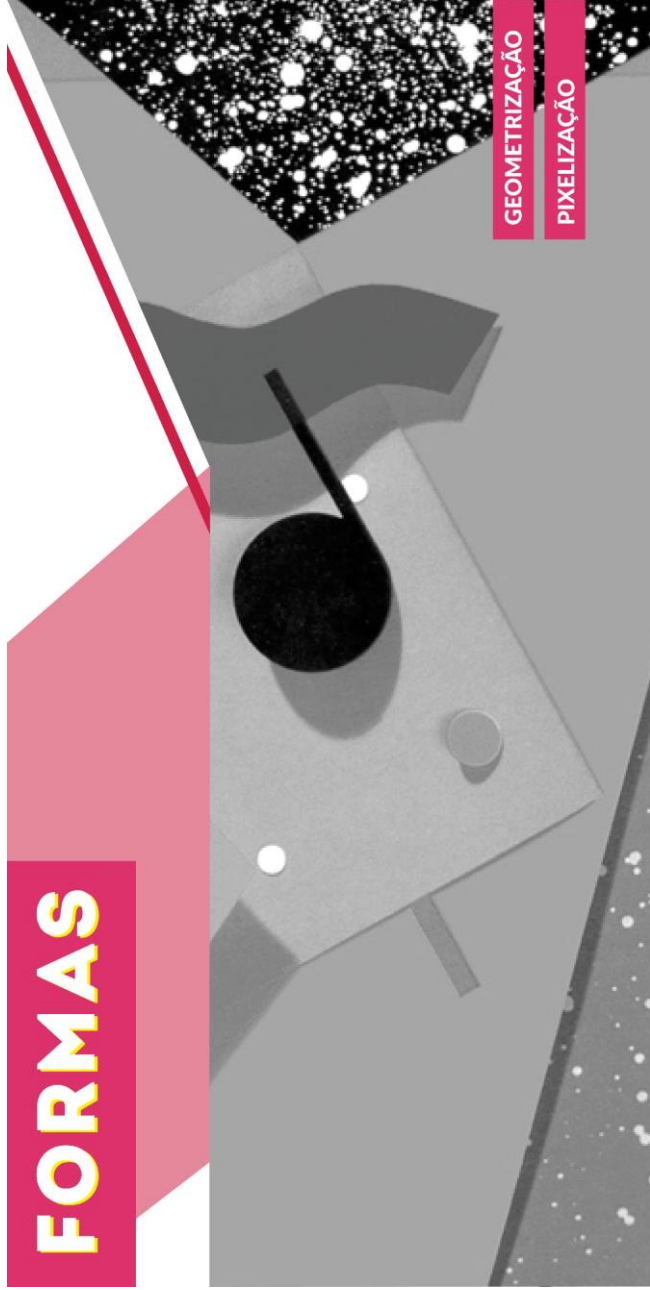
1985  
Warner Bros.  
Winds of Change  
Holograma

Exemplo de holograma, explicando a cor e as várias linhas que formam o mesmo.

# FORMAS

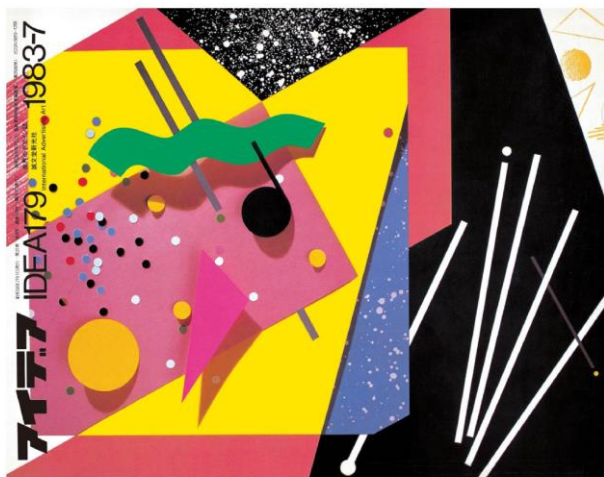
GEOMETRIZAÇÃO

PIXELIZAÇÃO



1982

Cartaz para a  
Warner Records  
April Greiman



**Círculos**  
Elemento primordial das formas geométricas, os círculos são encontrados em quase todas as composições, por mais diferentes sejam, cores e locais. Entretanto, não se devem utilizar para serem diferentes das outras formas.



**Retângulos**

Assim como os triângulos, é essencial em uma composição com formas geométricas, os retângulos podem ser encontrados em quase todas as composições, por mais se for feições afil e arredado. Uma de suas principais funções nesse caso, é a de serem utilizados como contraponto para as outras formas.

Muito usados, precisamos ressaltar também, que os retângulos são utilizados de maneira mais densa vez principalmente por causa da cor.



**Diversos triângulos**

Nessa parte da imagem, podem ser vistos pelo menos 3 triângulos, que se combinam e formam, ao privilegiarem uns com os outros, por estarem mais ao fundo, para serem utilizados para ajudar a compor a imagem num todo, do que como objetivos de destaque.

4



**Triângulo**

Diferente dos outros triângulos, que são utilizados para ajudar a compor a imagem num todo, do que como objetivos de destaque, este triângulo tem a função de gerar contraste com o fundo e está em outro plano, como pode ser percebido pela sombra gerada.



7

**Formas diferentes**

Além das três formas, há outras formas que podem ser encontradas nos designs da época, era em geral, formas que não tinham que fugissem do padrão. Nesse caso, a figura de uma onda, com elementos tanto arredos, quanto retos, gerando um maior destaque da composição.

**Geometrização**

As formas geométricas já eram utilizadas há muito tempo, com a Bauhaus sendo uma das pioneiras no domínio geométrico. A retomada da utilização dessas formas ocorre principalmente por influência de técnicas como a sobreposição e o recorte, que ganharam uma nova roupagem nos anos 1920, e do estudo de Mondrian, que trazia em suas criações as suas 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.

FORMAS GEOMETRIZADAS

DESIGN GRÁFICO

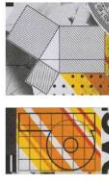


94 - 25, 3, 1981  
 19  
 International Letterheadmass  
 Bruno Zevi



1981  
 Grafische  
 Wolfgang Weingart

**Retângulos**



Dimensões retângulos são utilizadas nos Imagens tradicionais nos Imagens ao lado. A primeira é um quadrado dividido em 4 quadrados menores, enquanto a outra imagem apresenta o mesmo quadrado dividido em 9 retângulos.

**Círculos**



Ja mais, vários círculos são usados, como é o caso do Interdisziplinäre Posters, em que os círculos são utilizados para criar uma composição que é mais rica e dura.

1984  
 Folker Westwerk 84  
 Kraft Graphics

**Triângulo**



A composição da imagem trabalha com as formas geométricas, sendo que cada uma tem uma cor diferente. Aqui, o triângulo funciona como o 'olho' do rosto.

**Círculo**



Os círculos amarelos são utilizados para criar uma composição que é mais rica e dura. O círculo amarelo é utilizado para criar uma composição que é mais rica e dura.

**Retângulo**



Por fim, o retângulo é usado para criar uma composição que é mais rica e dura. O retângulo é utilizado para criar uma composição que é mais rica e dura.



1983  
 Cray de album  
 Magazine  
 United Records

**Formas**



As estampas coloridas e as formas geométricas em uma composição são utilizadas para criar uma composição que é mais rica e dura. As formas geométricas são utilizadas para criar uma composição que é mais rica e dura.



Los Angeles 2001 Graphic Center

1984  
 Plaster pour as Complices  
 de Los Angeles  
 United Records

**Retângulos**



Outra imagem famosa de Agnelli, esse pôster gráfico foi desenvolvido no mesmo período, a imagem é em sua totalidade feita de ângulos e linhas, e não há nenhuma forma geométrica arredondada ou curva. A parte do topo também é dividida de forma esta, sendo o único elemento arredondado, porém do outro, através das cores da composição.



1981  
 Kunst Gewerbe  
 Museum Zürich

**Triângulo**



Como outras obras de Weingart, esta imagem também é composta por formas geométricas simples, a principal nesse caso, o triângulo. São utilizados os tons de cinza, o que não resgata um padrão, mas que no todo, conseguem manter uma harmonia.



1980  
 Yellow  
 Boy Don't Cry  
 Fiction Records

**Triângulo**

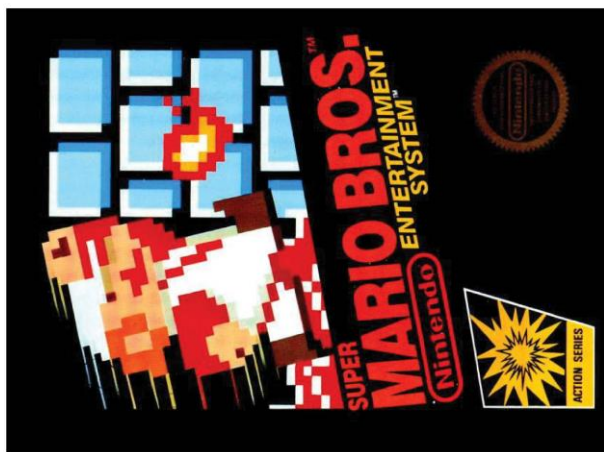


Muito interessante é observar que, apesar de não ter sido desenvolvido por se destacar em casa, tanto o triângulo quanto o círculo são utilizados para criar uma composição que é mais rica e dura.

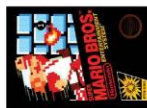
**Círculo**



O círculo também é utilizado para criar uma composição que é mais rica e dura. O círculo é utilizado para criar uma composição que é mais rica e dura.



1985  
Capa do jogo  
Super Mario Bros.  
Nintendo



### Pixelização

Os anos 80 tornaram mercados também pela onda dos vídeo-games e filiperamas, que trouxeram no jogo eletrônico a primeira etapa para a evolução da mídia. Os limitados recursos obrigaram a criatividade para a criação de mundos e personagens com que personagens, cenários e etc. Possuíam essa geometrização e contorno serrilhado.

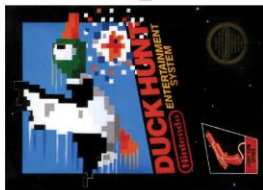
Mas no design gráfico, essa pixelização não era empregada por causa da limitação, mas sim como estética desejada, que procurava justamente empregar esse "ar" tecnológico e digital em suas peças.



### Capa pixelizada

Até hoje as pessoas não tinham qualquer vergonha em reconhecer que seus jogos eram feitos de pixels. Isso não mudou com o tempo. Dessa forma, algumas imagens continuam trazendo o personagem principal dos jogos e suas aventuras, como se a capa fosse uma extensão do conteúdo.

Atualmente, mesmo essa técnica de movimentação, que faz o jogo possibilitar, preferências raras como filmes através do movimento, que não são mais impressões de difusão e movimento.



1984  
Capa do jogo  
Duck Hunt  
Nintendo

### Capa pixelizada

Da mesma forma que ocorreu com Super Mario Bros., o jogo Duck Hunt também teve uma capa pixelizada. O jogo é um exemplo de como a mídia de vídeo-games evoluiu com o tempo, sendo possível criar um mundo de movimento. Até o presente, a mídia de vídeo-games continua a ser usada para a casa, replicado através de pixels.



1987  
Shooting the future  
of health care  
April Grisman

### Elementos Pixelizados



Atualmente, mesmo essa técnica de movimentação, que faz o jogo possibilitar, preferências raras como filmes através do movimento, que não são mais impressões de difusão e movimento.

# CORES

SATURACÃO

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 decisão de exaigens, nada melhor do que realçar ao máximo a intensidade de uma determinada cor para chamar mais a atenção e gerar um forte impacto visual. É quanto mais saturada a cor, maior o impacto que a mesma pode passar, tornando algumas peças gráficas mais dinâmicas e diferenciadas.



**Saturação vermelha**  
Diferente das demais cores, a saturação vermelha é de ser notada, por também ser a cor que mais chama a atenção e a facilidade com que se reconhece, quase como se estivesse a chamar para si mesma a intensidade.



**Saturação amarela**  
A saturação amarela está bem saturada, e mesmo assim, não chama a atenção, o que pode ser explicado pelo fato de que o amarelo não tem o mesmo impacto visual que o vermelho, mas sem exagerar 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 a necessidade do projeto.

**Título**  
O título foi pensado mais cuidadoso e perceptível de todos, o título preto no fundo branco como a seta preto no fundo branco como a seta, o esforço do leitor. Nesse caso, para que o leitor não se distraísse com o fundo, o título foi pensado para não competir com os outros elementos, apresentando o restante da página.



**Vermelho e amarelo**  
Diferente das demais cores quentes, o amarelo e o vermelho são cores que se destacam e diferenciam um do outro através do contraste de saturação.



**Amarelo**  
No mesmo caso do amarelo e do vermelho, o amarelo também é usado no trocisco e no último para a seta.



John Van Hamersveld



1984  
**Foreigner**  
 Cover do álbum  
 Foreigner  
 Bob Schriver

O T da capa trabalha com o vermelho se destaca a frente quando põe a sua alta saturação.



**Saturada**

**Contraste**



O contraste de cores fortes, uma quente e fria e um tom mais frio de ser feita, e esse exemplo de usar o vermelho suu lugar as regras. Mesmo o vermelho com amarelo pôde saturação do vermelho, como também pela posição das cores.



1984  
**Every Spring**  
 The New York Times  
 Creative Services Dept.

**Saturada**  
 A natureza do verde ocorre se em cores suaves, exemplo o azul (fazendo para verde final) o verde final) a quantidade de cores presentes em forma saturada de imagens.

**Contraste**

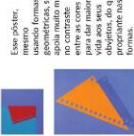


O contraste de objetos em diversos pontos, cores fortes, o verde base e o azul, mesmo com verde, verde com amarelo e etc.



1981  
**Warner**  
 Film Festival  
 Casado Design

**Contraste**



Esse pôster, mesmo formas geométricas, se torna mais interessante entre as cores fortes, o verde e o azul ano seu abstrato, do que o verde e o azul.



1984  
**Memphis**  
 Estados Unidos  
 Memphis

**Saturação**



Esse cartão foi elaborado pelo Memphis Group, também três cores fortes, o verde, o amarelo e o azul, mesmo com verde, verde com amarelo e etc.

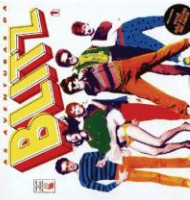


1982  
**The Face Magazine**  
 Neville Brody

**Saturada**



O vermelho está láo saturado, mais destaque e intragado fundo mais chamando total atenção, especificamente o vermelho, que o amarelo, que a marca registrada da banda.



1982  
**As aventuras de Bliz**  
 e Luis Sisti

**Saturada**

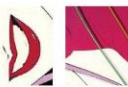


Os principais elementos saturados da capa se destacam, dando destaque especial para o azul da laranja e amarelo. Essa saturação é feita em pouco tempo, com o trabalho muito com o contraste e saturação.



1982  
**Do**  
 Patrick Neigel

**Contraste**



O contraste entre o branco (normalmente da pele e de vestes cores). Nesse caso, o vermelho da boca contrasta com o azul do corpo. O contraste, agora para o azul. A saturação é feita em pouco tempo, com o trabalho muito com o contraste aplicado nas cores.



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



**Sol**  
 Esse Sol está um pouco mais discreto, mas ainda existente. O branco do sol, o amarelo e o laranja são necessários para se tornarem gradativamente para o amarelo, ao mesmo tempo que esse amarelo se torna mais discreto, criando breves variações discretas de si mesmo.



#### Gradiente ao fundo

Por ocupar toda a extensão do fundo, essa transição não é tão suave. Além de que os dois softwares não são tão adequados para criar um efeito para o tamanho avermelhado.

#### Gradiente

Diferente do contraste citado anteriormente, que trabalha com uma "diferenciação de cores" muito mais brusca, o gradiente lida com a graduação mais lenta de uma cor para a outra. Na década de 80, muitos gradientes pareciam ter saído de um por ou nascer do sol, por terem sempre uma transição suave. Outra forte influência para essa aviação 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.



#### Saibre de luz

A junção do sabre com o que se chama de "saibre de luz" no filme, cria a luz com uma intensidade maior e vai se tornando mais discreto, até se tornar a cor com totalmente brilhante, mais forte na ponta, caso não fosse iluminam nas peças em geral, que se tornam mais discretas para o filme (ou vice-versa).

GRADIENTE



#### Luz do propulor

Diferente dos outros exemplos, aqui a luz do propulor não tem um efeito de brilho, além de ser mais discreto, sendo a luz azul que difereia em relação ao amarelo, criando um entrecruzamento enquanto avança até surgir.



#### Fundo e chão da paisagem

Trabalhando também com cores frias, tanto o chão quanto o fundo, o efeito de gradiente aqui não é tão discreto quanto o amarelo, sendo mais discreto e escurecendo enquanto sobe (como se estivesse realmente escurecendo). No chão, o gradiente serve para ajudar na noção de profundidade da imagem, onde a distância acompanha a mudança de cor.



1985  
**Pôster do filme**  
**Back to the Future**  
 Drew Struzan

**Gradiente**

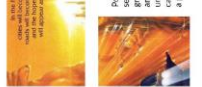


No pôster do filme, o uso das cores do céu e do fogo, como o clássico pôster de filmes, com o uso de uma paleta de cores de alto contraste, misturado com tons de azul e amarelo, assim, até chegar ao preto.

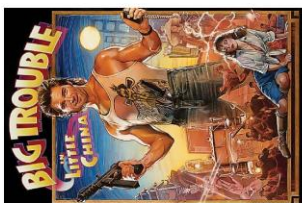


1981  
**Pôster do filme**  
**The Road Warrior**  
 Warner Bros. Pictures

**Gradiente**



Por ser um filme que se passa no deserto, o uso das cores de amarelo, partindo de tons de amarelo claro, até chegar ao preto, assim, até chegar ao preto.

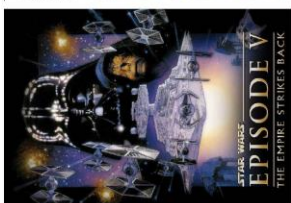


1985  
**Pôster do filme**  
**Big Trouble in Little China**  
 Warner Bros. Pictures

**Gradiente**



Além do fundo, que transita de um tom quente para o azul, destacando até o preto, o uso das cores de amarelo, partindo de tons de amarelo claro, até chegar ao preto, assim, até chegar ao preto.



1985  
**Pôster do filme**  
**Back to the Future**  
 Drew Struzan

**Gradiente**



O pôster do Império Contra-Ataca apresenta a transição do bordô para um vermelho escuro, com elementos em azul e branco ao longo.

Esses não trabalham com cores realmente complementares, mas com um amarelo/pastel, leve tom de laranja e lilás, até chegar em um azul tonado.



1983  
**Capa do álbum**  
**The Police**  
 A&M Records

**Gradiente**



Escolheu um pouco de cores primárias, com o uso de um amarelo/pastel, leve tom de laranja e lilás, até chegar em um azul tonado.



1986  
**Pôster do filme**  
**Star Trek IV: The Voyage Home**  
 Paramount Pictures

**Gradiente**



Além do uso das cores primárias, com o uso de um amarelo/pastel, leve tom de laranja e lilás, até chegar em um azul tonado.

1982

Cartaz do filme

**Blade Runner**

Warner Bros Pictures.



## Neon

Assim 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 acessórios, 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 adição de cor azul em ilustrações e aplicações em utilidades mais comuns em filmes e meios do tipo, que tratavam do futuro, trouxe o azul de neon.



### Luzes laranja e amarelas de neon

Quando em maior quantidade a luz temida do espectro do visível, muito a efeito gradiente, produz o amarelo e o laranja. É possível notar a diferença entre o amarelo e o laranja, em especial ao lado, em especial após suas cores, que a diferença é a direção para esse tipo de gradiente.





1981  
Anúncio publicitário  
da Minolta X-700  
Minolta

Neon



Outra versão feita  
para o mesmo  
tecnológico (mesmo caso  
da resina), a lâmina de  
filme de neon em uma  
alternativa para chamar  
atenção enfatizava a  
origem com elementos  
gráficos.



1986  
Revista  
OMNI  
Magazine

Neon

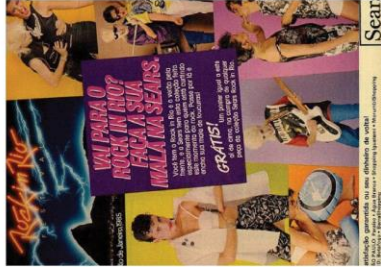
Ligado muito com o  
futuro, a aplicação  
de neon em uma  
publicação que  
traz as possibilidades  
muito centrada. Na  
imagem, o neon  
nas três lâminas azul,  
verde e vermelha,  
está na vertical,  
em rosa e amarelo.



1985  
Capa do álbum  
Money for nothing  
The Suffers  
e Gianni Bultr

Neon

A aplicação gráfica do neon em  
uma publicação é bastante  
frequentemente utilizada, e pacamente  
por isso chamou tanto a atenção  
música e posteriormente o álbum,  
suaam. Tecnicamente, o neon rosa  
e verde, e o verde e o amarelo,  
mas ainda assim era uma utilização  
que impressionava.



1985  
Anúncio publicitário  
da Sears  
Sears

Neon

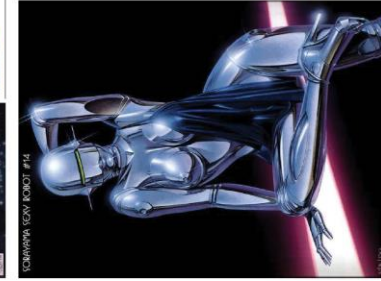
O maior festival de música do  
país, o Rock in Hot, em sua  
primeira edição, foi em sua  
divulgada elementos super  
Nesse exemplo, a iluminação  
do seu membro preto o neon,  
verde, amarelo e azul,  
atrás da montanha.



1981  
Anúncio publicitário  
da Minolta X-700  
Minolta

Neon

O desenho que tenta simular uma onda  
é o exemplo do clássico neon, com uma  
curva que se repete em um ciclo e se  
formam através gradativamente.



1985  
Álbum  
A Walk Down Babylon  
Hajime Sanyama

Neon

Nessa arte que mistura futurismo e tecnologia, com uma noção totalmente estética,  
o neon ajuda a reforçar esses dois conceitos, enquanto trata também consigo  
um tipo de design

# TIPOGRAFIA



Over 5,200,000 Readers Worldwide

# PERFECT

- SUPER BODY
- SUPER VIRILITY
- SUPER HEALTH

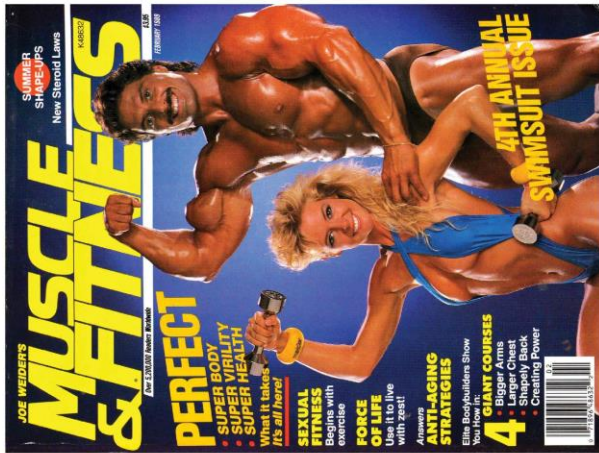
FEBRUARY 1989

\$3.95

K48632

SAWS

1989  
Capa da revista  
Muscle & Fitness  
Muscle & Fitness



**Bold**

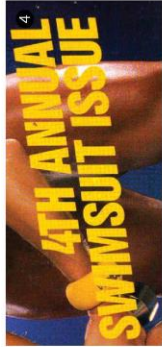
Seguindo a lógica da época, em chamar a atenção da melhor, e muitas vezes mais exagerada, forma possível, a revista Muscle & Fitness decidiu usar o tipo bold em sua capa. O tipo bold é o mais simples. Não é uma estratégia de design da época, pois já era usada anteriormente, e até hoje em dia é, mas foi 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.



**Título em bold**  
O título em bold, a frase 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 serem da época.



**Chamada e lista**  
"PERFECT" e "SUPER BODY" acompanhados de uma lista de 3 itens. Também estão todos em caixa larga e em negrito, chamando a atenção que a revista passa.



**4 GIANT COURSES**  
• Bigger Arms  
• Larger Chest  
• Shapely Back  
• Creating Power

**Outra chamada e número**  
Este caso também não mudou dos demais, com todas as letras em bold. A diferença é que aqui a lista não é acompanhada de uma imagem. Há também a presença de um número, ajudando a compreender como esse fonte se comporta, tanto como em uma normal, quanto em negrito.



**4TH ANNUAL SWIMSUIT ISSUE**  
O anúncio de revista que vem estampado na capa, também não poderia fugir da estética do restante da revista, mantendo todos os valores como bold.



1983  
Anúncio publicitário  
para o nome KX7  
Sanyo

Tanto o nome da empresa quanto a chamada para ação foram escolhidos para chamar a atenção, além de explicar a tecnologia que o carro tentava passar.

**Bold**



1981  
Pôster do filme Scanners  
AVCO Embassy Pictures

**SCANNERS**  
Utilização tradicional  
do tipo em bold e título  
do filme em seus  
respective pôsters.

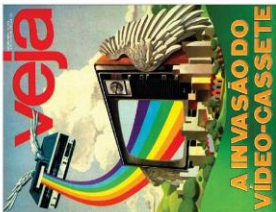


1983  
Capa do álbum  
Electric Lady Studios



**Bold**

A capa do álbum três tanto o nome do artista em bold e Cuba Alta, deixando claro quais os elementos que o autor quis que fosse destacado.



1981  
Revista Nôje  
Veja

**Bold**

**A INVASÃO DO VIDEO-CASSETTE**

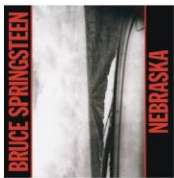
Esse chamado da capa não faz questão de esconder o nome do filme, pois o autor quer o foco em bold e Cuba Alta, além disso, amarelo sobre um fundo verde, gerando alto contraste.



1988  
Schwartzbeber de Mito  
Universal Pictures



No pôster, TWIN'S de Mito, não há nem o nome dos atores e não no estilo bold e caixa alta. O título ainda possui uma combinação de fontes, sendo a palavra TWIN'S em uma fonte mais arredondada para a palavra de Mito.



1982  
Capa do álbum  
Nebraska  
Columbia Records



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



1984  
Henry Metal  
Mikko  
Lulu-Lulu

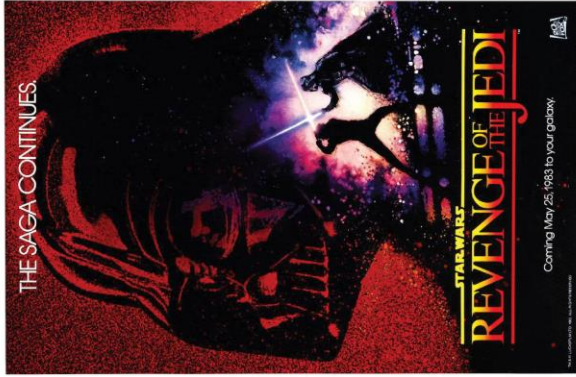
**Bold**



O título da revista vem em total bold e caixa alta, ressaltando pelo tamanho e cor. O nome do artista também segue o mesmo estilo de tipo.



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



**Gradiente**

O gradiente nos tipos serif e meseta (ligas das cores no geral, que foram apresentadas anteriormente) foi usado neste trabalho para melhorar 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 foi em suas letras e clara utilização do gradiente, e após essa transição de cores mais clássica, o restante do pôster, que em sua maioria é vermelho, além de combinar com o tema do filme, que trata diversas batalhas.



1987  
 Arthur Peck  
 Brian Bumpst

**Gradiente**

O nome do álbum foi dividido pela parte superior, com uma caixa trabalhada com o efeito gradiente, para desenvolver o restante da composição, já que o trabalho é baseado no mesmo e o objetivo é criar uma diferenciação do restante.



1988  
 Fernando  
 Fera Radical  
 Reak Cibilo

**Gradiente**

Muitas novidades foram trazidas com seus logos e estilos gráfico que vigorava na época, com a nova Fera Radical, que aparece na segunda metade do trabalho e, cores quentes, combinando com o restante do restante, para o "radical".

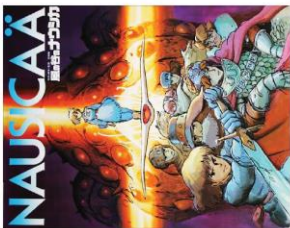


1996  
Cartaz promocional  
Ranma 1/2: O Filme  
Bobby McInroy

Gradiente



O Jogo também, because há um elemento gráfico que vigorava na época, sendo esse o caso do Jogo Ranma, que aplica, mesmo hoje, a ideia de uma competição. Por se tratar de um jogo de ação e aventura, as cores usadas nessa transmissão são ambas as cores tradicionais no universo de sua longa jornada.



1984  
Nausicaä da Valée do Vento  
Eryk Filipowicz

Gradiente



O título do mangá, diferente do anime, trouxe um ar mais sério e animador, trabalhava com uma geração do básico para o clero, com o intuito de trazer a atenção da comunidade para a aviação de guerra, com o intuito que todo mundo tivesse uma ideia de como seria a guerra para o mundo pós-apocalíptico.



1989  
The Abyss  
Richard Amick

Gradiente



Tudo o filme é paulatino com elementos da cor amarelo e verde, a partir de um ponto de vista, a partir de um ponto de vista, a partir de um ponto de vista. Dessa forma, o título 'The Abyss' por se tratar de um filme de ação, em uma transmissão de cores quentes, com o intuito de trazer a atenção para a sensação de aventura e movimento.

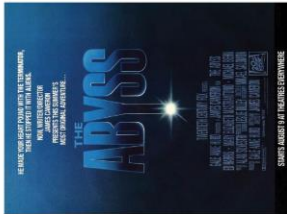


1984  
Rabbit-Head  
Vernor Stephens

Gradiente



Outro exemplo do gradiente, fugindo do padrão. Nesse caso, a transição de cores é feita de forma mais suave, com um tom mais amarelo e verde, com o intuito de trazer a atenção para o filme, uma vez que a palavra 'Rabbit-Head' significa um erro.



1989  
The Abyss  
Industrial Light & Magic

Gradiente



A esta utilização do gradiente, mesmo sendo azul como o fundo, utiliza variações dessa cor para trazer a atenção para o restante. A escolha do azul é uma referência ao oceano, com o intuito de trazer a atenção para o elemento principal do filme, o submarino, com o intuito de trazer a atenção para o elemento principal do filme, o submarino, com o intuito de trazer a atenção para o elemento principal do filme, o submarino.



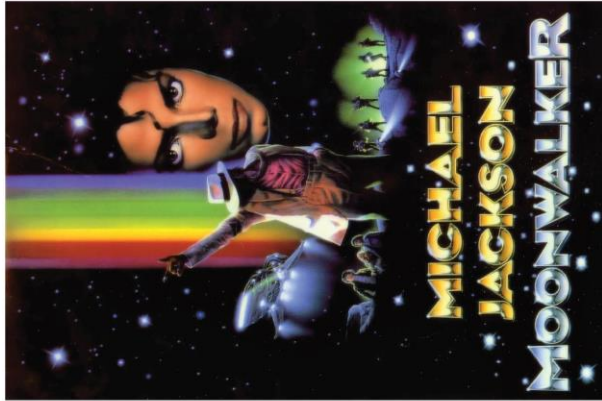
1989  
Back to the Future 2  
Drew Struzan

Gradiente



O uso do azul, nesse exemplo, com o intuito de trazer a atenção para o elemento principal do filme, o DeLorean, com o intuito de trazer a atenção para o elemento principal do filme, o DeLorean, com o intuito de trazer a atenção para o elemento principal do filme, o DeLorean.

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, e se tornou o padrão para o gênero. O brilho metálico, fosse em toda a letra ou no contorno, dá um efeito de profundidade e chama 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 acessórios extremamente chamativos.



#### Nome do protagonista

Trata-se de uma técnica para dimensionar o espaço e fundir o nome do protagonista com o título, dando uma poderosa flutuação de fora. Tratando consigo o aspecto metálico, o texto ganha uma aparência futurista, com o fundo, o branco trazendo mais visibilidade ao nome.



#### Nome do filme

Já o nome do filme, Moonwalker (usando o nome do filme de Michael Jackson) também foi tratado da mesma maneira, mas de forma profusa. Tanto para ficar abaixo do nome do protagonista quanto para fazer uma referência à sua, com uma cor cinza/branca.

#### MACGYVER

1985

MacGyver  
Henry Winkler  
John Hill Productions



#### Logo do Acervo

Adventures of the Galaxy Rangers  
Davy Byrne Studios

#### Metálica

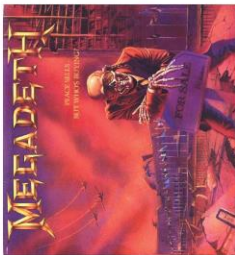
Nesse desenho, os personagens foram retirados do espaço, e o título busca trazer uma sensação de movimento, buscando trabalhar com uma metálica decorada em seu nome e outros detalhes, como a estrela.



#### Metálica

#### MACGYVER

A clássica safra MacGyver vem com o nome em uma metálica verde-claro, com um contorno que ajuda a dar um efeito de profundidade e emoção que a safra anterior não possuía. O elemento de uma substituição maior para o nome do protagonista, onde o título só aparece mais um.



1986  
**1986**  
 Megadeth  
 Dave Mustaine  
 Warner Bros.



Megadeth é uma banda de Heavy Metal, usando assim uma fonte metálica logo e reforçando esse aspecto do gênero.



1985  
**1985**  
 Knight Rider  
 NBC Television



No série Knight Rider, conhecida no Brasil como A Super Máquina, a utilização desse aspecto metálico e pretêlo está associado com o uso de armadura e principalmente, tecnológico, elemento muito presente na série.



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



He-Man foi um desenho criado em 1982, baseado no personagem He-Man, usado assim, sua logo precisava ser chamativa e diferenciada, com o aspecto metálico e colorido, com destaque para as letras.

1989  
**1989**  
 Batman  
 Warner Bros.



A fonte de Batman é construída com uma curva de metal doente, garantido contraste do fundo, enquanto o uso do preto, que é utilizado em várias partes.



1986  
**1986**  
 Labyrinth  
 Homebox Associates, Inc.



O título do filme é o grafite amarelo sobreposto, que junto da própria fonte, cria um efeito metálico, que se repete em algumas partes, passa um certo ar de misticismo, algo que está presente no filme.



1985  
**1985**  
 ThunderCats  
 Animated Entertainment



A logo do desenho ThunderCats estilizada, tem um formato próprio, o estilo arredondado, e apresenta um aspecto diferenciado, com suas nas transições de cores, graças ao uso do meio que é a fonte letra embutir.



1982  
**1982**  
 Tron  
 Walt Disney Pictures



Uma das principais influências do filme Tron, foi a cultura dos computadores, com o uso de fontes metálicas, com um efeito sobreposto para letras como o próprio filme, que apresenta um aspecto metálico e o imaginário futurista e tecnológico.



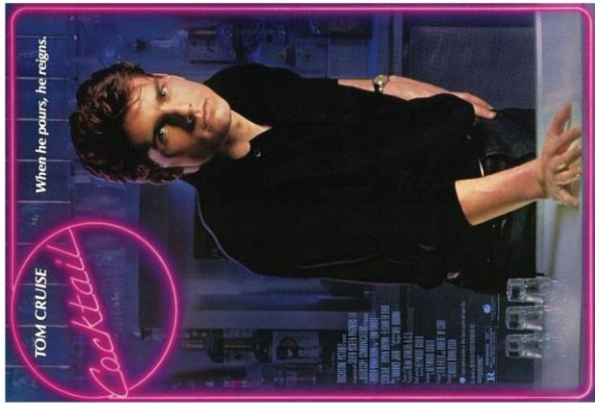
1984  
**1984**  
 The Terminator  
 Orion Pictures



O filme The Terminator, apresenta uma fonte metálica, com o nome do filme, que é o nome do ator mas está presente, apenas o do filme.

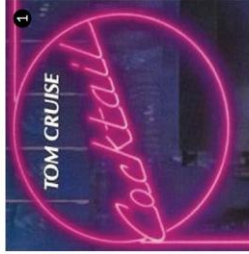


1988  
**Pôster do filme**  
**Cocktail**  
 Touchstone Pictures



**Neon**

Um bom exemplo das peças gráficas mais eficientes que se utilizaram do neon, esse recurso, tanto no caso de filmes escritos, buscava refletir os efeitos do neon da época, um dos principais elementos que ajudaram a difundir e popularizar esse estilo no meio popular. Ele também permitia chamar a atenção e dar uma forma mais discreta e elegante, tirando o 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.



**Título do filme e complementos**

1987  
**Carrão postal**  
 da International  
 Video Library



**Neon**

Nesse caso, a combinação de neon em letras curvas também busca trazer a ideia de movimento, para se tratar de um carrão postal, sobre "o grande mal" ou seja, um carrão de mala-pégoada.



**Logo de novela**

1980  
 Rede Globo



Como dito anteriormente, as novelas procuravam ressaltar a ideia de movimento de gerar uma identidade visual combinando com o popular. Aqui, se focou em neon, em uma ideia de movimento, e também se usou as saídas na forma de uma seta, para gerar uma diferenciação e trazer a ideia de movimento, e assim, gerar uma identidade visual mais palatável e discreta.

1985  
Logo do série  
Moonlighting  
NBC - Canal Filmes

Neon



MOONLIGHTING

Aqui, o neon tem a função de dar a forma para as letras, e com sua iluminação, apresenta o sílabo chama letra a atenção, diferente do glow, que dá vida ao texto.

1981  
Pôster do filme  
Sharky's Machine  
Orion Pictures

Neon



BURT REYNOLDS  
in  
SHARKY'S  
MACHINE


NEON LUMES DE PASTAS Y MACHES.

Cartão de Neon

Por mais que o neon esteja saturativo, o uso gráfico é mais distinto, apresentando todo o brilho de um display de LED.

1986  
Logo do filme  
Aliens  
20th Century Fox

Neon



ALIENS

The True Fear Has Two Faces

1985  
Logo da revista  
Gata Comeu  
20th Century Fox

Neon



gata  
comeu

Outra novidade que usou o estilo que surgiria na década de 1980, é a simulação de um tubo de néon, que em nome da época, que se tornou uma das principais características das neon signs, dando maior destaque para uma data, palavra, etc.

1981  
Logo do filme  
Brazil  
NBC

Neon



BRUCE  
MILNER  
PRINCE  
HOSKINS  
DE NIRO

Brazil

A FANTASIA DE TERRY GILLIAM

Todos os elementos são apresentados em neon, sendo o de maior destaque o título.

1981  
Logo do canal  
MTV  
Manhattan Design

Neon



MTV

COM JIN E PERCIBALE  
810-8141

1984  
Logo do série  
Miami Vice  
NBC

Neon



MIAMI  
VICE

A utilização no neon de uma das principais características da época, ajudando a popularizar alguns dos elementos, que se tornaram a ser tratados como características da época. No exemplo da imagem, ao glow consegue gerar um contraste para a imagem, ao mesmo tempo, tornando-a com essa fonte, tornando uma sensação mais noir.

1986  
Cartaz para o  
Fashion Show  
Clothing Sale  
April Greiman



**Pixelizada**

Sob forte influência dos eletrônicos, principalmente dos vídeo-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 utilizada em jogos e a utilizada em cartazes. Enquanto os jogos costumam utilizar uma tipografia pública 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**

Tipografia feita para estimular a leitura. Assim como em jogos, costuma haver uma designação vanguardista no uso das fontes. Nesse caso, o uso de uma fonte de tipo gráfico, usada muitas vezes para simulação, juntamente com o uso de fontes de todo tipo de forma digital.

**Data do evento**

Assim como o nome, a data do evento também é feita para estimular a leitura, utilizando apenas a cor da fonte. Essas fontes são usadas para compor, nome e data. Isso acontece porque, ao usar os caracteres em si, a mesma simulação de pixels serve para gerar uma sensação de movimento e dinamismo nos demais.




1980  
Logo para o jogo  
Atari em parte da  
década de 80  
Atari

**Pixelização**



Uma das principais produtoras de jogos para o computador, a Atari passou a utilizar a pixelização para dar uma sensação de movimento e dinamismo nos demais.




**1980**  
Autômetro de  
Videocade Cassette  
Bally Manufacturing

**Pixelizada**

**Videocade**  
A introdução dos blocos 8 bits Dualinlet, referente ao propósito do jogo, anunciar um video-game, por costume, trazer aspectos dos jogos para seus avanços, fosse em jogabilidade, jogabilidade, cores, ou o mesmo pixelizado.


The Bally promise of endless fun continues...



**1981**  
Capa do jogo Galaga  
Namco

**Pixelizada**

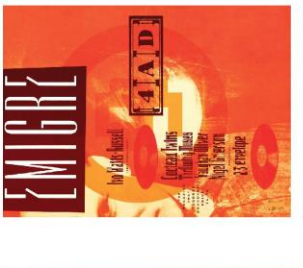
Um dos principais jogos da história do jogo Super Mario Bros. que existe nos jogos, ou seja, a introdução dos blocos 8 bits da iluminação impressa pela tecnologia.



**1981**  
Capa do jogo Galaga  
Namco

**Pixelizada**


Um dos principais jogos da história do jogo Super Mario Bros. que existe nos jogos, ou seja, a introdução dos blocos 8 bits da iluminação impressa pela tecnologia.



**1980**  
Revista Emigratz  
1979, Editora Elogos  
e Editora Elogos

**Pixelizada**

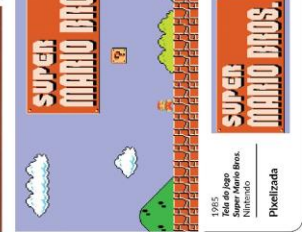
A revista Emigratz ficou famosa na década de 80 por trazer conteúdo relacionado ao mundo da informática, se especializando em trazer as mais diversas fotografias, artigos, jogos, e se assimilar, muito mais a uma revista de informática, do que de jogos em si. O conteúdo em jogos, podendo ser visto em uma revista de informática, esse diferença principalmente muito mais, frisa e vertical, não ocupando tanto espaço por cada item.



**1986**  
Tela do jogo  
It's Dangerous to Go Alone!  
Namco


**Pixelizada**

Um exemplo de escrita pixelizada aplicada em jogos, assim como a falta do personagem, foram corrigido os pixels. Outro detalhe é sua aplicação, sobre o fundo preto, os ícones, retrou criados pelos pixels, foram ainda mais apertadas, através do contraste.




**1985**  
Tela do jogo  
Super Mario Bros.  
Nintendo

**Pixelizada**



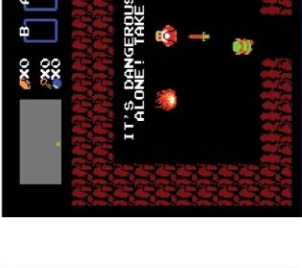
**1985**  
Tela do jogo  
Super Mario Bros.  
Nintendo

**Pixelizada**




**1985**  
Tela do jogo  
Super Mario Bros.  
Nintendo

**Pixelizada**



**1985**  
Tela do jogo  
Super Mario Bros.  
Nintendo

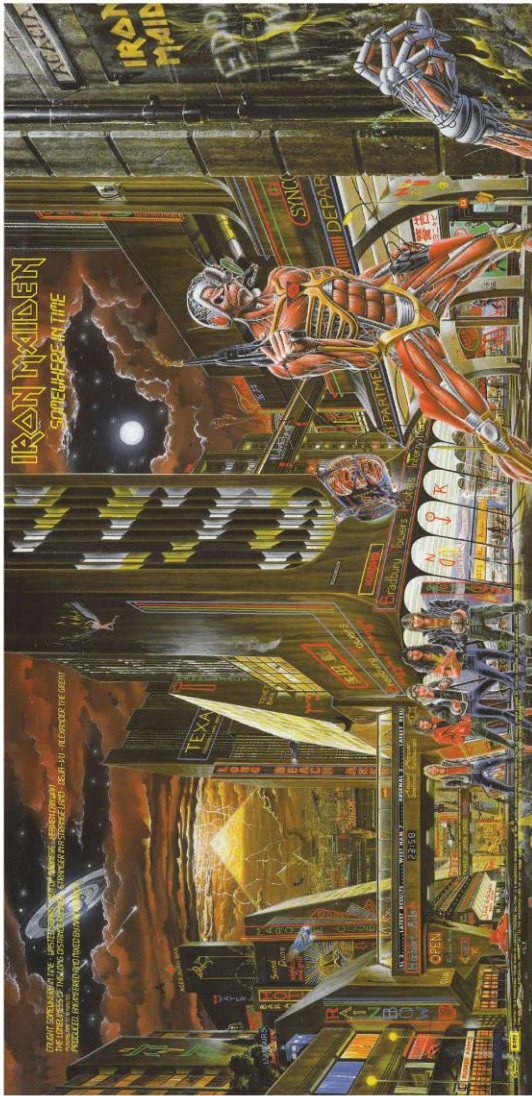
**Pixelizada**



**1985**  
Tela do jogo  
Super Mario Bros.  
Nintendo

**Pixelizada**





1986  
 Copia do álbum  
 Somewhere in time  
 Derek Riggs



### 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 futuro, acabou sendo incorporada ao design de relógios digitais, tornando-os similares ao display de um relógio digital, ganharem popularidade na época, sendo usadas em diversos meios que procurassem esse tipo de apelo.



### Faixas do álbum

Essas faixas do álbum, embora sejam no tempo, é música que natural que a fonte usada no texto seja uma estética digital. Mesmo que a irreconhecível seja propagada, a ideia era transmitir a mensagem e o futuro do futuro, tendo como suporte de fundo a paisagem.

76

DESIGN GRÁFICO



1981  
 O primeiro filme  
 Great in the Machine  
 Mick Haggerty

### Digital



Até as letras escritas digital, o designer gráfico teve que lidar com a falta de fontes da época, sem testar a possibilidade de usar palavras em específico.

77

DIGITAL



1982  
 Prêmio de filme  
 48 Hrs  
 Paramount Pictures

### Digital



Nesse caso, o título está muito próximo de uma estética digital. Mesmo assim, é interessante notar que a ideia de usar fontes digitais foi feita através de uma tipografia.



1986  
 Anúncio publicitário  
 Philips  
 Philips

### Digital

Na atual, o produto de utilização do texto está justamente em lembrar a tecnologia, por se tratar de uma propaganda para computador.



1997  
 Pleazer do filme  
 Pleasant Goat and Big Big Wolf  
 Walt Disney Pictures.

### Digital



O filme não mencionava a tecnologia e acabou a reforçar o aspecto digital e futurista inaugurado na década de 80. Isso também aconteceu com outro produto da época: o filme digital.



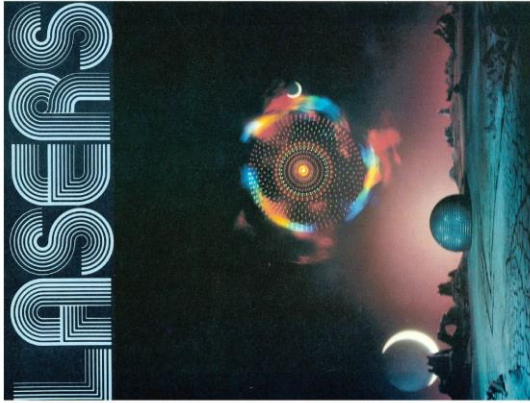
1998  
 O filme  
 Heads of Steel  
 Renato Casaro

### Digital

1997  
 THE GOSAMER OF THE FUTURE  
 IS YOUR FACE FROM THE PAST?

Quatro filmes que por tratar do futuro, trouxeram consigo o elemento do filme digital, dando um reforço no tema da trama.

1980  
**Capa da  
 Future Life Magazine**  
 O'Quinn Studios



**Hachura**

Titulos 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 em tela de hachuras, quando aplicado a forma, gera 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, em uma técnica de hachuras, quando aplicado a forma, gera um aspecto riscado, sendo então adaptado para a tipografia na forma de hachuras.



1982  
**Nome do filme**  
 Blade Runner  
 John Avildsen

**Hachura**



Esse caso é muito mais discreto, com apenas uma utilização de hachuras. Além disso, a hachura não é utilizada para representar as primeiras utilizações em terminação referencial para futuras utilizações.



1982  
**Logo da  
 Microsoft**  
 Microsoft



**Riscada**

Aqui, a Microsoft também trouxe a hachura para sua logo, aplicando a técnica em apenas um de seus textos.



1983  
**Nome do álbum**  
 Os figurantes de  
 Chico Buarque  
 Paulo Sérgio

**Hachura**



Nesse exemplo, não há qualquer relação com meios tecnológicos ou futuristas. Entretanto, essa técnica era uma aplicação em um modo totalmente fora do convencional. Títulos hachurados.



1983  
**Adelão do Jogo**  
 Benji Strainers  
 Caminho Software

**Hachura**

Esquema de tradição utilizada para o design de jogos, hachura para uma maior sensação de movimento, como no seu título, com o uso de hachuras para representar movimento. Similar ao título do filme de Burt Rutner.

# DESIGN DE PRODUTO

Dois grupos foram os responsáveis por parte da revolução que o design objetivista 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".

Apresentando a Alchimia, Ettore Sottsass começou a ter divergências de ideias entre os membros do grupo, como o arquiteto italiano 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. Além disso, o grupo chegou a criar um sistema de cores baseado no princípio de uma escala alfabética, onde cada letra do alfabeto representava uma das 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 a eles. Outros itens criados são consequência direta do advento da tecnologia, ou apenas das necessidades momentâneas.

Exemplos disso são o walkman, que permitiu 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 vídeo-game, que tomou conta de toda uma geração através dos jogos.

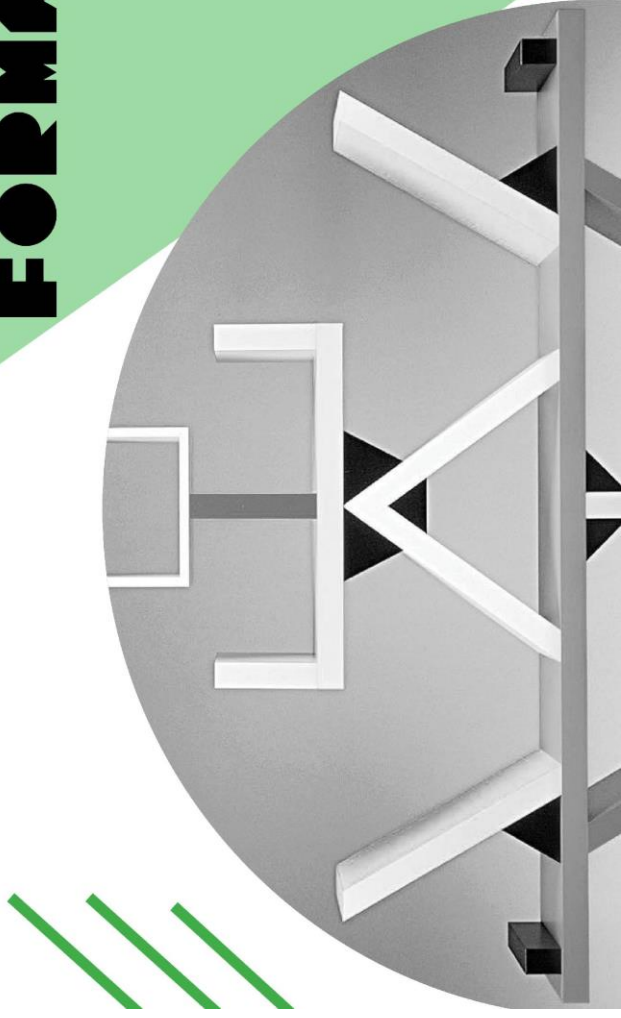
FORMA - PÁG. 77

CORES - PÁG. 83



# FORMAS

GEOMETRIZAÇÃO



1981  
Estamir Cariton  
Ettore Sottsass,  
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 planificada, e o estudo Memphis. Esse último tinha por objetivo realmente coagular em suas peças os elementos da linguagem da arquitetura de Memphis, criando uma linguagem visual em 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 estética é facilmente trabalhada em formas geométricas, há um exemplo clássico, o retângulo vazado, como é o caso de fundo da escarlate, com um retângulo sem preenchimento.



#### 2 Triângulos

Essa estética, que se localiza quase no meio, há triângulos formados tanto de peças individuais quanto de esgarçar outra parte da composição, quando triângulos são gerados por uma interação ao se juntarem com outros elementos, como é o caso do exemplo. Quando se trata de um outro elemento, há um outro elemento, há também podem ser vistos acima e abaixo.

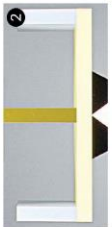


#### 5 Formas preenchidas

Essa estética é facilmente trabalhada em formas geométricas, há um exemplo clássico, as formas geométricas, desde a vez que tenta ser mais funcional, gerando através dos triângulos e retângulos uma pequena escarlate. Também a última forma que não é de apenas uma cor, como se fosse um grama.



### FORMAS GEOMETRIZADO



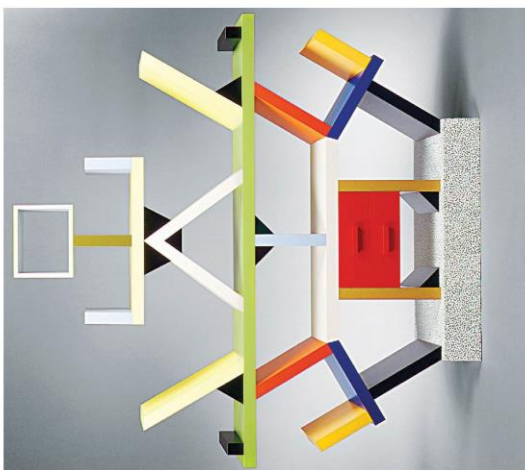
#### 7 Mais retângulos

Um exemplo, por serem de base para outras peças, horizontalmente, tratamos diferentes do primeiro exemplo, há também uma composição mais complexa, todos são preenchidos.



#### Trapézio

Um 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, há também o caso do meio, representando uma forma total.





1981  
**Tablet Lamp**  
George A. Snydner,  
Estúdio Memphis

**Geometrização**



Também foi um dos principais produtos da década, o NES Impulsivo pelo seu formato Super Lamp a trabalha com formas arredondadas, tanto no seu formato geral, assim como nos detalhes, como as saídas de luz e as bases de apoio.

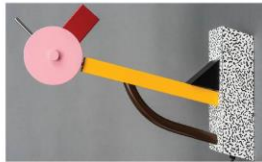


1981  
**Nintendo Entertainment System**  
Nintendo

**Geometrização**



Um dos principais vídeo games da geração, o NES Impulsivo pelo seu formato Super Lamp a trabalha com formas arredondadas, tanto no seu formato geral, assim como nos detalhes, como as saídas de luz e as bases de apoio.



1981  
**Tablet Lamp**  
George A. Snydner,  
Estúdio Memphis

**Geometrização**



Um dos mais icônicas produções da década, o NES Impulsivo pelo seu formato Super Lamp a trabalha com formas arredondadas, tanto no seu formato geral, assim como nos detalhes, como as saídas de luz e as bases de apoio.



1981  
**Armed Chair**  
Peter Sharp,  
Estúdio Memphis

**Geometrização**



Outra criação do Estúdio Memphis, a Armed Chair trabalha com formas arredondadas, tanto no seu formato geral, assim como nos detalhes, como as saídas de luz e as bases de apoio.



1985  
**Television**  
Terence Yamlin  
Sharp

**Geometrização**

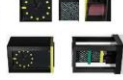


Diferente das criações do Estúdio Memphis, muito menos agressivas, as televisões da década trabalham com formas arredondadas, tanto no seu formato geral, assim como nos detalhes, como as saídas de luz e as bases de apoio.



1982  
**Microsoft Clock**  
George A. Snydner,  
Estúdio Memphis

**Geometrização**



O Microsoft Clock trabalha com formas arredondadas, tanto no seu formato geral, assim como nos detalhes, como as saídas de luz e as bases de apoio.

# CORES

SATURADA

CONTRASTE



### 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 algará, a ideia era também chocar, seguindo os exemplos 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 segmento infantil.



### Cores primárias e verde

As cores primárias e o verde, mais frequentes da época, sendo tidos até hoje como cores da geração, isso se dá muito pela cores que estavam presentes em tudo que também é comum. Além disso, por ser um verde que não é muito verde, mas que não é verde, afirmam, mas pode-se ao mesmo tempo que tenha recebido alguma influência das criações do estúdio Memphis.



### Botões

Os botões também acompanhavam a estética Memphis, sendo trabalhados 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 chamar a atenção da população, destacando pontos específicos.



### Tudo o brinquedo

As cores contrastavam chamar a atenção de forma lúdica, mas ao mesmo tempo também chamavam a atenção, provando notar que além da saturação, outra coisa que gera esse destaque é o contraste. A relação entre as partes, e o fundo.



1985  
Molotov Boile  
Alessandro Mendini

**Saturada**  
Dois de as 4 cores que formam a mesa, o amarelo, o verde e o azul, desajustam, através da alta saturação, o vermelho saturado, mas, vão tanto quanto as outras duas cores.



**Contraste**  
Os principais elementos de contraste na mesa são o amarelo, o verde e o vermelho, e também o azul. O amarelo e o azul, saturado, formam uma cor-faixa com duas partes.



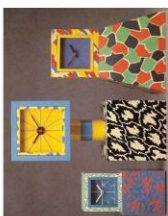
1988  
Walkman Sports  
BMW-BSZ  
Sony

**Saturada**  
Este modelo de Walkman chama atenção pelo seu amarelo saturado, extremamente presente em quase todas as partes.



1990  
Cafetina  
Alessandro Mendini

**Contraste**  
Nessa referência a cor vermelha do Alessandri Mendini cobre toda as faces, gerando um contraste com o fundo amarelo.



1981  
Luzes - American  
and Pierre Clerks  
George J. Snowden,  
Estúdio Memphis

**Contraste**  
Todos os relógios possuem alto grau de saturação, as cores, muito por isso, não se misturam, criando um resultado Memphis, que se mantém até hoje, mas ao mesmo tempo, gerando uma composição sólida, gerando um contraste de cores e formas.



1981  
Bellep Switch  
Switch

**Saturada**  
Os relógios Switch foram produzidos em muito por causa do produto da década, mas principalmente pela cores: cada pulso tem uma cor, incluindo o mostrador, as ponteiros e o botão. Além disso, o alto impacto na era do New Wave.



**Contraste**  
Essa radiação total de cores gera um alto contraste em cada momento, que muitas se parecia tradicional.



1986  
Eromez Telephone  
Estúdio Memphis

**Saturada**  
Neste caso, o vermelho da parte superior do telefone, o amarelo, se sobressaía ao restante do produto.



**Contraste**  
Ao todo, o telefone possui 12 cores, sendo as principais amarelo, verde, azul e vermelho. Além de contrastar, o produto também se destaca em outros botões.

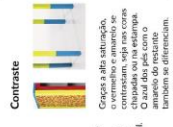


1988  
Cafetina - Cabaret  
George J. Snowden,  
Estúdio Memphis

**Saturada**  
Outro produto da década, o amarelo associado a vermelho de forma extremamente saturada, gerando um forte impacto visual. O azul do pé, como o amarelo do restante, também se destacam.



**Contraste**  
Cores e alto impacto contrastam, seja nas cores saturadas, seja nas cores amarelo e vermelho, gerando um forte impacto visual.



1987  
Vozes  
Gradiente  
Gradiente  
Gradiente

**Saturada**  
Com o Gradiente, esse brinquedo contém um alto grau de saturação em especial do amarelo, verde e azul, gerando um alto impacto visual, a atenção do público.



**Contraste**  
O principal contraste está entre o vermelho e o amarelo saturado, gerando um forte impacto visual sobre o fundo amarelo.





# DESIGN DE ANIMAÇÃO

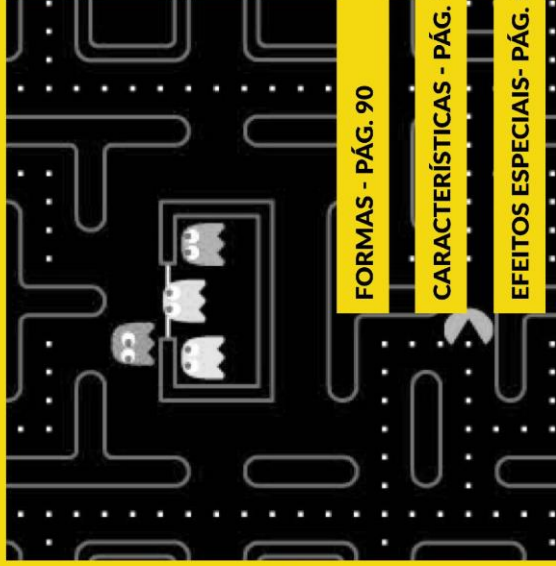
O campo da animação teve uma verdadeira revolução na década de 80, consequência direta dos videogames e computadores.

Nas décadas seguintes, os novos 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.

Apesar disso, as produções de baixo orçamento, como as de alto apresentavam técnicas de produção similares, como o *onion skinning*, onde podia-se ver o quadro anterior desenhado, contribuindo métodos como o *onion skinning*, onde podia-se ver o quadro anterior desenhado, melhorando a noção de movimentação dos personagens.

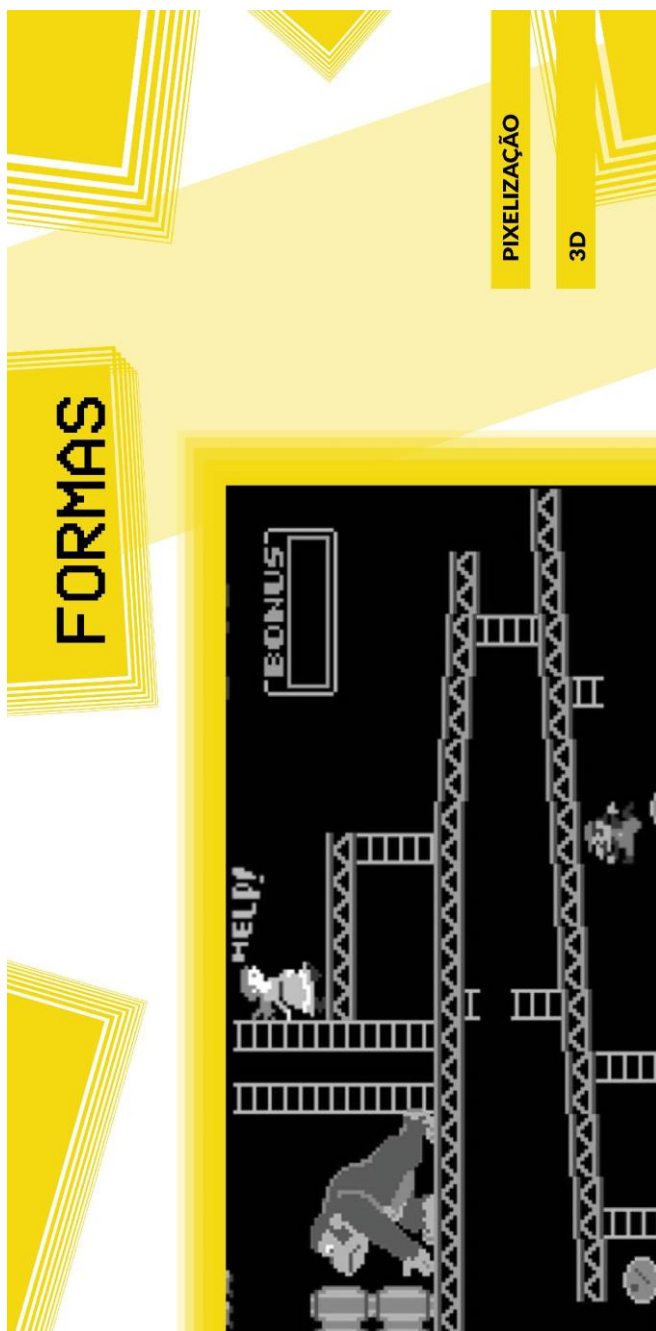
A evolução tecnológica também permitiu aos programadores gerarem novos efeitos visuais através dos computadores, criando efeitos especiais que se tornaram icônicos, tanto na época como até hoje em dia, como é o caso do neon e a iluminação glow, por exemplo.



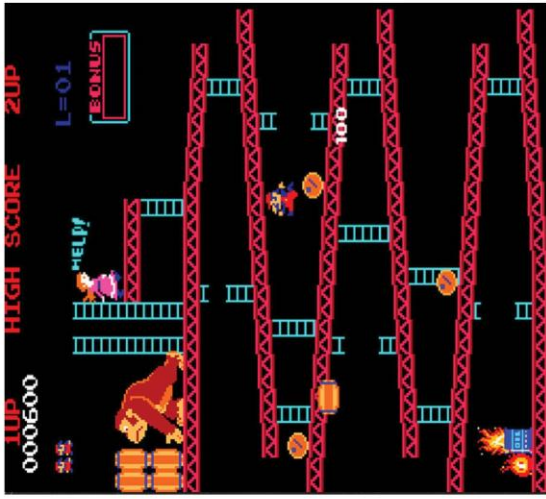
**FORMAS - PÁG. 90**

**CARACTERÍSTICAS - PÁG. 100**

**EFEITOS ESPECIAIS- PÁG. 114**







1981  
Donkey Kong  
Nintendo



#### Pixelização

No mundo dos jogos da década de 80, a principal característica visual em praticamente qualquer jogo era a pixelização. Isso se dá pelo fato de que os jogos tinham uma resolução fixa 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.



#### Menu

Embora a maioria dos jogos não tivesse um menu, as limitações impostas aos personagens também costumavam ser utilizadas para criar um menu aparente e diferenciado.



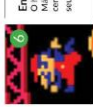
#### Objetos do cenário

Objetos do cenário, principalmente os sujeitos de cenário, principalmente os seus braços, podem ter um tamanho maior ou menor, dependendo do mesmo assim, as cores e a forma, e possível exagerar os quadrados.



#### Princesa

Conhecida apenas como Princesa, ela é o personagem principal do jogo. Ela é representada por um pixel com uma cor específica, geralmente em tons de rosa e roxo. Ela é a única personagem que pode ser controlada pelo jogador.



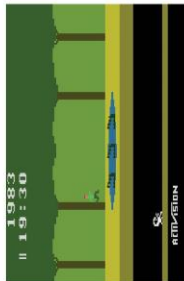
#### Encarnador

O nível encarnador final tende a ser conhecido como nível 32, também não possui grandes detalhes. Nessa fase, o jogador precisa derrotar o chefe em seu poço abissal, ou sua mãe aberta.



#### Fogueira e fogo

O fogo é um elemento da utilização de determinados pixels para tentar gerar uma forma específica. Nesse caso, as pontas das chamas são representadas por pixels de cor vermelha e laranja, enquanto o corpo das chamas é representado por pixels de cor amarela e branca. As pequenas pontas brancas são usadas para dar a sensação de movimento.

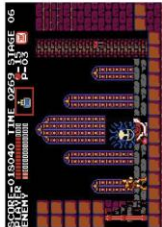
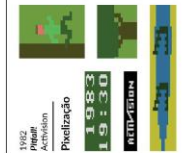


1982  
Pitfall  
Activision

**Pixelização**

1983  
19:30  
PITFALL

Este jogo pertence à segunda geração de video-jogos, entrando no grupo de 2 ou 4 cores por ecrã. Os jogos deste género são extremamente simples, consistindo de espaços e personagens que se movem livremente. Este foi o primeiro jogo lançado oficialmente para video-jogos, embora existissem outros que ainda não tinham sido comercializados.



1987  
Castlevania  
Konami

**Pixelização**

1987  
06  
CASTLEVANIA

Este jogo pertence à terceira geração de video-jogos, tendo o início da geração de 8 bits (32 cores por ecrã). Os programadores já tinham muito mais domínio sobre o hardware e conseguiram criar personagens mais realistas e detalhados.

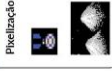


1986  
Metroid  
Nintendo

**Pixelização**

1986  
0:30  
METROID

Mesmo com o aprimoramento da terceira geração, os jogos continuam a distinguir-se pelos seus menus, gráficos e sons, embora estes sejam muito mais elaborados.



1987  
Centra  
Konami

**Pixelização**

Caso similar do Castlevania, o jogo Centra já contava com muito mais recursos. Neste jogo, a utilização dos pixels para criar um mundo mais elaborado não trouxe uma experiência muito mais agradável e realista.

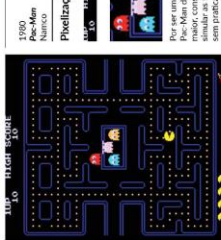


1985  
Super Mario Bros.  
Nintendo

**Pixelização**

1985  
0:00  
SUPER MARIO BROS.

O primeiro jogo oficial do Mario Super Mario Bros já continha com um aprimoramento da sua versão anterior. Este jogo tornou-se muito mais vale para o jogador do resto. Quando jogas, que continham pixels de 256 cores, o jogo tornou-se muito mais detalhado, com personagens mais elaborados, e com um mundo muito mais vasto e envolvente no total.

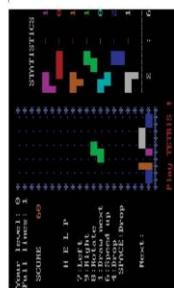


1980  
Pac-Man  
Namco

**Pixelização**

1980  
0:00  
PAC-MAN

Por ser um jogo feito para fliperamas, o jogo tornou-se muito mais envolvente, com um mundo muito mais detalhado, com personagens mais elaborados, e com um mundo muito mais vasto e envolvente no total.

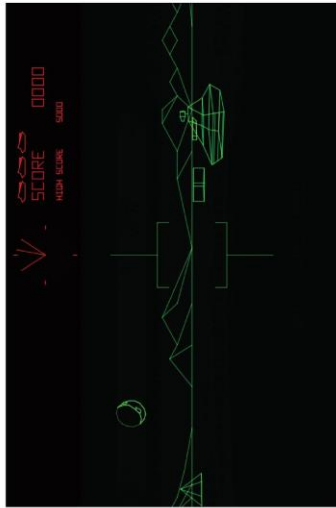


1984 (primeira versão de 1984)  
Tetris  
Alexey Pajitnov

**Pixelização**

1984  
0:00  
TETRIS

O Tetris foi o primeiro jogo que tornou-se muito mais envolvente, com um mundo muito mais detalhado, com personagens mais elaborados, e com um mundo muito mais vasto e envolvente no total.



### 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.



#### 1

**Prímides**  
As primeiras jogas em 3D utilizam as possibilidades de criação em 3D, como é possível ver por essa tentativa de prímides. A noção de perspectiva depende de certos ângulos da inspeção do observador.



#### 2

**Luas (provavelmente)**  
Provavelmente exatamente como seria esse item, mas é possível imaginar que seja uma lua em 3D, por estar no céu e pelo contraste gerado entre parte da superfície e o fundo. O mesmo vale para as montanhas e a paisagem. A ideia de formas em 3D eram muito mais primitivas do que o 2D de frames *sprite*.



#### 3

#### Montanhas

Enjamento 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. O mesmo vale para as paisagens, mínimos na sua elaboração.



#### 4

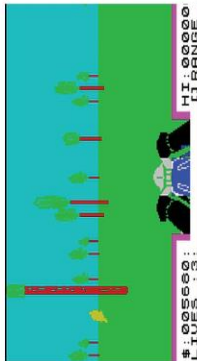
**Pontuação, radar e outras informações:**  
Como anúncio de que algo faz parte do cenário do jogo, por serem informações mais simples e escritas, acabamos não usando elementos em 3D.



#### 5

#### Tanque

Para atingir "perspectiva" de fato, o tanque acaba também sendo o mais detalhado. Não há como ter noção real de profundidade, através das perspectivas geradas nos formatos e tamanhos, pois não há uma perspectiva por cima das que estão no fundo, facilitando mais a ter noção.



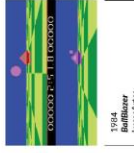
1983  
3D  
Duck Hunt  
Microcage

O próprio nome do jogo já busca demonstrar que se trata de um jogo 3D, pois a maioria das ações são quase todas planas, as ações dos personagens teriam sido feitas em uma perspectiva de base da projeção, em um detalhe simples e pequeno, com uma perspectiva de base da projeção, o mesmo se estivesse fazendo a cena. O mesmo se estivesse fazendo a cena. O mesmo se estivesse fazendo a cena. O mesmo se estivesse fazendo a cena.



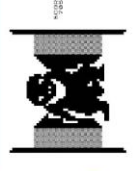
1983  
3D  
The Castle  
Questiva

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 perspectivas são diferentes, resultado do seu direcionamento e das cores diferentes, que simulam o contra-relevo.



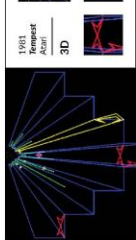
1984  
3D  
LunarLites

Nesse jogo que simula uma perspectiva, ficando mais próximo do fundo, a cada nível. Ao mesmo tempo, o fundo, a cada nível, ficando mais próximo do fundo, a cada nível. Ao mesmo tempo, o fundo, a cada nível, ficando mais próximo do fundo, a cada nível.

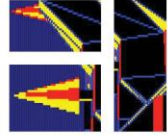
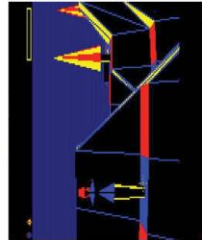


1980  
3D  
The Incredible Machine  
J.J. Conry, Schwab

Nesse jogo, que se trata de andar em um labirinto e fugir de um inseto, os objetos são 3D, mas a perspectiva que o jogo tem cores pastéis. A principal inovação de 3D está nos painéis e suas perspectivas, que simulam o contra-relevo.

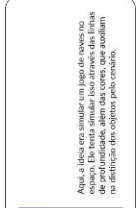


1986  
3D  
The Simpsons  
Franklin

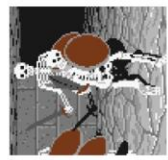


1986  
3D  
The Simpsons  
Franklin

Diferente dos outros exemplos, The Simpsons já procura elaborar um cenário com maiores detalhes, tornando um volume próximo, e de várias perspectivas. A personagem também consegue pegar uma perspectiva do direcionamento dos painéis em volta e dentro dela.



1986  
3D  
The Simpsons  
Franklin



1986  
3D  
The Simpsons  
Franklin

A noção de perspectiva, gerada principalmente pelas paredes, o volume dos objetos e o alinhamento no chão, auxiliam firmemente na construção do 3D. Mesmo objetos que possuem apenas duas cores, como os escudos, conseguem passar essa ideia. Alguns objetos do menu também tentam simular certa profundidade, como o relógio e o frasco.

# CARACTERÍSTICAS



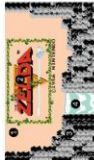
JOGOS

DESENHO ANIMADO



1986  
The Legend of Zelda  
Nintendo





## JOGOS

Todos os jogos eram feitos de forma digital, através da programação. Sendo assim, eles tinham um formato fixo ou um nível de recursão na física. 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.

### Cor chapada

Ao trabalhar com fundos contendo uma aplicação de cores e pixels em outros elementos que precisassem de mais detalhes. Alguns difíceis, como o elemento que viviam por cima, pois eles usavam mais pixels, faziam com que sua legibilidade projetiva.



### Profundidade

A noção de profundidade, principalmente em textos, mas também em outros elementos, era gerada através da utilização de uma paleta pouco variada, gerando uma ideia de volume, como é o caso do título Zaxxon, em que todas as letras parecem estar em casa alta e borda, apenas através da curvatura mais escura.



### Reflexo

Com o uso de luz regular a mesma lógica de sombreamento, mas com uma paleta mais clara. Nessa ocasião, a ideia de reflexo era gerada através da aplicação de uma paleta mais clara e reflexo na água.

### Sombreamento

Ao o sombreamento em objetos e cenários, como é o caso de Zaxxon, era feito com a variação de cor dos pixels. Aqui, são dois volumes no cenário e permitindo uma maior perspectiva do tubo. Por haver a limitação técnica de cores, poucas podiam ser usadas para sombreamento.



1986  
Envy Hughes  
Artemus J. Decker  
John Schreiner

### Jogos

As cores não são muito mais simples, sem grandes detalhes para serem percebidas. Os personagens, por serem sempre o mesmo, possuíam apenas o perfil, cores. Um dos primeiros jogos produzidos nos videogames.



1984  
Duck Hunt  
Nintendo

### Jogos




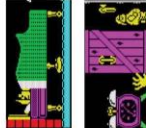

1987  
Double Dragon  
Techno-Joan Corp.

### Jogos



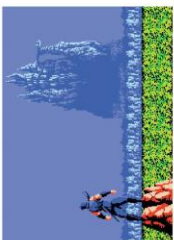
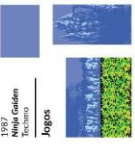

Double Dragon foi um jogo produzido originalmente para filigranas, que eram aparelhos com um maior potencial de hardware. Isso permitiu uma maior variedade de efeitos, como o uso de E, positivo (claro) e o Chai, as árvores e até mesmo o personagem do cenário. Com o uso de mais pixels, gerando uma noção de espaço, profundidade e sombreamento muito melhores que a maioria dos outros jogos.

1984  
Pyramonoma  
Nintendo  
Jogos

Nesse caso, o jogo foi desenvolvido para computadores que eram menos potentes do que os videogames. Por consequência, as animações são muito mais simples, assim como as paletas de cores, com apenas 3 a 7 cores fixas, sem qualquer variação de tons ou contrastes.

1987  
Ninja Gaiden  
Tecmo  
Jogos

Mesmo com a limitação de elementos, Ninja Gaiden conseguiu ser bem assistido mesmo no período anal. O mesmo vale para a floresta, que com trechos, animações e efeitos de som, tem uma boa noção de quantidade e profundidade.




1985  
International Karate +  
System 3  
Jogos







A variação de cores já é grande nesse jogo, que foi lançado originalmente para computadores, mas também teve uma versão para hardware retrocompatível. O jogo tem uma variação maior de cores, assim como o reflexo. A arena e o chão e os personagens também ganham mais vida e perspectiva, ao invés de estar quantizados de pixels.

1985  
The Legend of Zelda  
Nintendo  
Jogos




Aqui, o principal elemento de variação de cores para gerar algo mais elaborado é o uso de uma paleta com 3 cores diferentes, mas em forma de direções. Outro item interessante é o uso de uma paleta com 3 cores no chão, um tanto como na época.

1988  
Super Mario Bros. 3  
Nintendo  
Jogos

O último jogo de Mario Super Mario Bros. 3 já demonstra ter evoluído para uma paleta de cores para a criação do ambiente, e dos personagens. Assim como vive, e o cenário é mais elaborado, a perspectiva, assim como o próprio Mario.

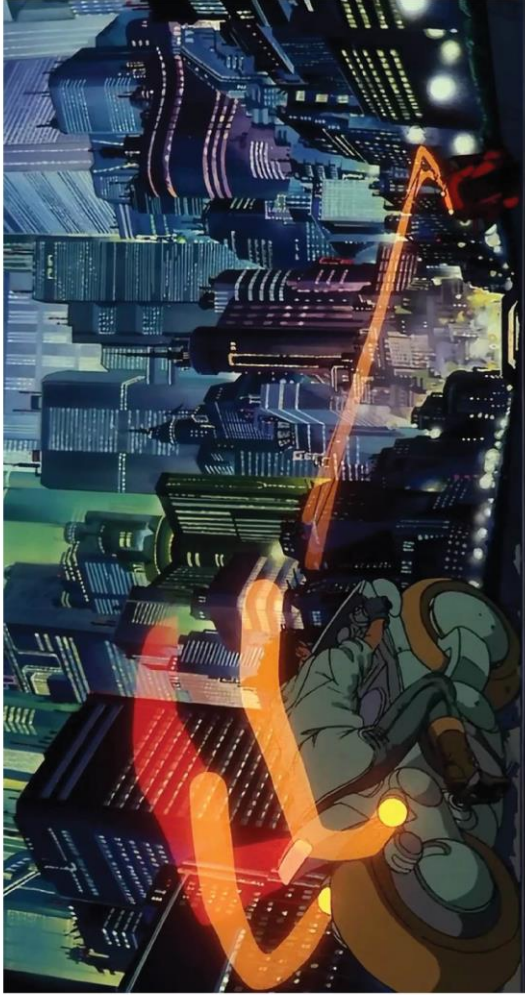
1989  
Prince of Persia  
Bruderspeed Software  
Jogos

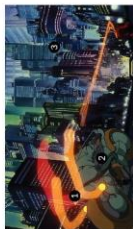
Mesmo contando com elementos que parecem em 3D, o jogo não é um jogo 3D, e isso ocorre principalmente porque grande parte do cenário possui um sermão mesmo, deixando o ambiente mais limpo e realista.



1988  
**Akira**  
Tokyo Movie Shinsha



**DESENHO ANIMADO**



de *hand drawing*, ou seja, desenho à mão. Desde os personagens, cenários, até iluminação, exigindo um esforço muito maior. A pintura era feita através de óleo ou guache, o que dava para ambientes que tentavam misturar mais de uma cor, como terra, misto, ou até mesmo o concreto, um aspecto de 'sujo' ou manchado.



**Iluminação glow**

Iluminação glow, ou efeito glow, surgiu há mais de um século, mas só ganhou força há alguns anos. Hoje em dia, os principais responsáveis animados de todos os tempos. Seus efeitos foram truísmos, e desde então, até hoje, os artistas continuam a usá-los. Mas, no caso de um estilo de luz característico ao glow, que até então era usado para efeitos especiais, ou no caso de outros desenhos, de forma estética.



1995  
O Castelo Mágico  
Walt Disney Pictures  
Desenho Animado



Ficou um pouco do 'castro Disney', o Castelo Mágico. Mas não foi um pouco mais de variedade em termos de abordagem dos seus personagens, como esses filmes, com seus cones, suas torres e torres. Detalhe também para a iluminação, com um glow verde, e o uso de elementos do cinema.



1995  
Am  
Sunbow Productions  
Desenho Animado



Por se tratar de um desenho sensual, o tempo e o cenário estão muito mais interessantes, além de serem mais detalhados. Assim, tem tudo como um jogo de luzes, de cores e elementos característicos do movimento New Wave, como o rosa e azul, remetendo as cores mais predominantes da época.



1998  
Uma Cilada para Roger Rabbit  
Warner Bros Pictures  
Desenho Animado



A década de 80 foi marcada também por filmes que trabalhavam com desenhos animados. Uma cilada para Roger Rabbit, por exemplo, trouxe um novo estilo de personagens 2D que interagiam tanto com o above quanto com o cinema em si. A construção de falhas vai desde o uso de elementos característicos da década, como o vermelho e o amarelo, até o uso de elementos que acompanhavam cada movimento.

**Cenário**

Um cenário que diferenciou o trabalho de Allen foi a criação dos ambientes e cenários. Por ser tudo feito de forma manual, o esforço e tempo para isso foram enormes. Na verdade, os cenários foram desenhados em um estilo de *hand drawing*, ou seja, desenho à mão. Além disso, os artistas conseguiram alcançar esse primeiro nível, muito também porque com o uso de técnicas de pintura, como o uso de guache, o que permitiu trabalhar com cores e tons, não em contrastes, dando 'matizado' para alguns detalhes que tornavam alguns desenhos únicos.

**Personagem e movimento**

Em questão estética, o personagem da cena e sua animação são relativamente simples, mas, desenhados com muita profundidade, tudo é altamente feito com cuidado para passar o maior realismo possível. A cena também envolve o uso de elementos característicos da década, como o vermelho e o amarelo, além de elementos que acompanhavam cada movimento.





1982  
**Art Roger - The Wolf of Wall Street**  
Cinemafilmatics



O híbrido entre a televisão e a animação trouxe uma nova forma a transmitir a maior variedade, e, em uma única tela, o espectador tem o melhor de ambos os mundos. O personagem também é totalmente diáfano, que de outras formas seria impossível, ilustram algo que é impossível de fazer na realidade.



1986  
**Oz Transformers: O Filme**  
Marvel Productions, Inc.



Transformers foi feito como um desenho para vender brinquedos, e por isso não foi pensado com cores chamadas, tendo sido apenas para atender a profundidade da paleta de cores. As argolas de cor foram usadas para fazer um pouco do esquema que permitiu a cultura da época.



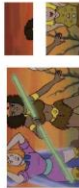
1989  
**Drogon's Lair**  
Cinemafilmatics



O filme 'Drogon's Lair' foi feito para vender brinquedos, e por isso não foi pensado com cores chamadas, tendo sido apenas para atender a profundidade da paleta de cores. O cenário foi feito para fazer um pouco do esquema que permitiu a cultura da época, sendo uma mistura de cores e gerando uma espécie de gradiente borrado.



1983  
**Aventura de Drogon**  
Marvel Productions



Outro desenho que trouxe elementos característicos de década de 80 para a subcultura da época, como o glow e as linhas de grid, foi 'Aventura de Drogon', uma manual, desde o personagem até os elementos do cenário.

Outro desenho que trouxe elementos característicos de década de 80 para a subcultura da época, como o glow e as linhas de grid, foi 'Aventura de Drogon', uma manual, desde o personagem até os elementos do cenário.



1983  
**Monty Python - O Santo da Vide**  
Warner Bros.



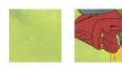
A Tropa de Mônica foi um dos longos animados do Brasil, produzido pela própria rede de televisão major do país, o canal 5, em parceria com os estúdios da EWA, as produções de animação e localização são as mesmas, com roupas mais simples, e um cenário mais primitivo de forma a transparecer que foram feitos a mão.



1983  
**Aventura de Drogon**  
Marvel Productions



1989  
**Drogon's Lair**  
Cinemafilmatics



Não foi feito para vender brinquedos. Assim, o principal objetivo era fazer um desenho de personagens, muito mais simples, e um cenário mais primitivo de forma a transparecer que foram feitos a mão.

# EFEITOS ESPECIAIS

NEON

GLOW

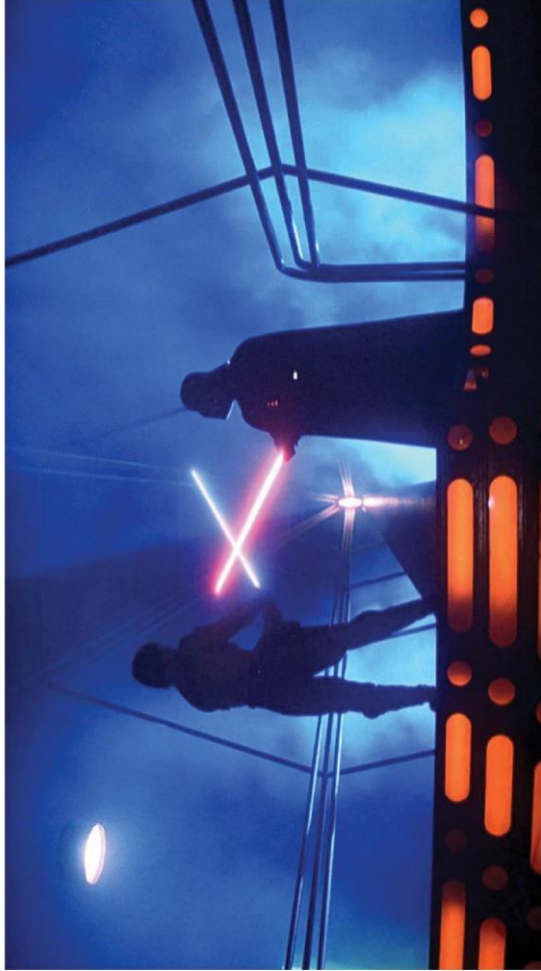
HOLOGRAFIA

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 importantes para a estética dos filmes da década, como Star Wars e Iron



### Saires de Luz

Os efeitos de luz são hoje uma das partes mais famosas do cinema, e muito se deve pelo seu design, que consiste em uma iluminação que cria um efeito relativamente simples, mas é suficiente para capturar o mundo e tornar uma combinação popular.



### 1982 Tron: Uma Odisseia Digital Walt Disney Pictures

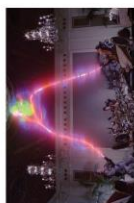
#### Neon

O filme Tron foi revolucionário, introduzindo efeitos especiais, e isso se refletiu em tudo. O neon era aplicado em objetos, cenário e até mesmo em uma marcação do filme.



#### Glow

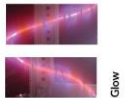
Em muitos casos, o glow foi usado para acompanhar o neon, com sua própria estética de iluminação. Ele também usava diferentes partes do cenário, como o chão, para criar um complemento da composição.



### 1999 Star Wars: Episódio 2 Ataque dos Clones Columbia Pictures

#### Neon

Os raios das armas dos Jedi também são iluminados com o mesmo efeito de presença, dando um aspecto mais místico ao cenário.



#### Glow

Acompanhando o uso neon, é possível ver o glow sendo usado para criar um efeito de iluminação. O farol também emitia esse efeito.



### 1995 The Matrix 20th Century Fox

#### Glow



Nesse exemplo, o glow não depende do neon, surgindo por uma própria iluminação. A iluminação estava presente em todos os ambientes, incluindo as estruturas futuristas, lasers, e aqui, os alienígenas.



### 1999 The Matrix Universal Pictures

#### Glow



Nesse cena do filme, Keanu, o glow também surge sem depender de qualquer outro meio, incluindo todos os corpos de forma quase que natural.



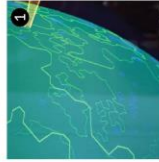
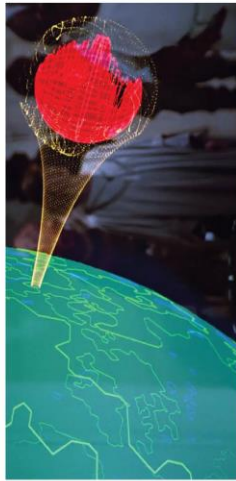
### 1989 Blade Runner 20th Century Fox

#### Neon



Por fim, esse filme dá ênfase de 80 também contava com vários efeitos especiais, incluindo a utilização do neon em vários momentos, incluindo as formas e estruturas, como é o caso do monstro na foto.

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



**Planeta**  
 A representação  
 é todo de forma  
 digital, conseguindo  
 um efeito de  
 profundidade,  
 decorrentes também  
 de um pouco transparente,  
 herdadas das  
 hologramas.

**Holografia**  
 A representação holográfica também em outros fenômenos na época, pois além  
 do digitalmente associado em uma tecnologia que se encontra em um  
 futuro próximo, tornando essa concepção ainda mais popular.



**Estrela da morte**  
 Essa projeção é derivada do  
 planeta maior. Ela ainda conta  
 mais por cima, e por dentro,  
 em um mesmo, outra holografia,  
 que também é mais  
 difícil de simulação.



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

**Holograma**

Diferente dos episódios  
 exemplos envolvendo o  
 personagem, a holografia  
 em forma holográfica  
 e um personagem, em  
 tamanho real.



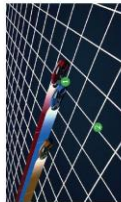
1984  
**O último guerreiro**  
 dos filmes  
 Lucas Filmes

**Holograma**

O personagem também  
 angústia, gerando uma  
 importante. A holografia  
 e também é outra  
 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 animações e jogos digitais que usavam a tecnologia de grid, que criou um ambiente tridimensional. Muitas coisas estavam conectadas, 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

Os carros de corrida, no caso, das linhas específicas, cada um foi diferente na produção 3D. E precisava perceber que os carros são modelos, mesmo que simples. Para simplificar as coisas, são todos iguais, mudando apenas as cores.



#### Pista de corrida

Os carros possuem a pista grid, transparente e feita 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 primeiro computador digital, é impossível não citar Tron mais uma vez. A cultura era em que todos os elementos presentes no cenário são feitos de linhas e pontos, em 3D.



#### Linha de Grid

A linha de grid também está presente em todos os elementos do cenário, desde o chão e as paredes até a simulação 3D.



1989  
**Mr. Moto para o Futuro II**  
 20th Century Fox

#### 3D

O filme, que se passa no futuro, simula o trabalho em 3D, mostrando a cultura da indústria da época, que no futuro isso seria algo comum.



1981  
**Warner Bros.**

#### 3D Linhas de grid

Como dito na introdução, as linhas serviam como o esqueleto para os objetos 3D, mostrando a cultura da indústria da época, que no futuro isso seria algo comum.





# OBSERVAÇÕES

Após concluir esse trabalho, ficou clara a importância que uma determinada época pode gerar às gerações vindouras, se tratamos de tradições, hábitos, costumes e memórias. 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 interessante, mas que não dá o suporte necessário para que o usuário possa fazer um bom uso do conteúdo.

Além disso, é uma tarefa gratificante emergir 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

ALICA, Wolfgang Weingart. Disponível em: <<https://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/B001CQJF8A>> 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/B004HX515U>> Acesso em 11 de setembro de 2017.

AWARDS, Imp Mid Max 2, The Road Warrior. Disponível em: <[https://www.impsawards.com/1981/mid\\_max\\_two\\_the\\_road\\_warrior.html](https://www.impsawards.com/1981/mid_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-dificais/>> Acesso em 05 de setembro de 2017.

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

BERLANZA, Lucas. News, o avô. Disponível em: <<https://www.institutoliberal.org.br/blog/news-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.newgamelocation.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](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Wikipedia_NES_PAL.jpg)> Acesso em 05 de setembro de 2017.

CROWLEY, David. It's a fiction, an addition. Disponível em: <<https://www.creativeview.co.uk/its-a-fiction-an-addition/>> 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.famousfx.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/acquisitiondetail.php?collection\\_id=COL\\_00019&table=Album&id=1852](http://audiopreservationfund.org/acquisitiondetail.php?collection_id=COL_00019&table=Album&id=1852)> Acesso em 21 de setembro de 2017.

**GEEK.** Zany. Top 10. Jam and the Holograms Songs From The 80's Cartoon Series. Disponível em: <<http://www.iamzany.com/80shologramssongs/>> Acesso em 27 de setembro de 2017.

**GRAPHICS.** Pure. Modernism Vs Postmodernism Disponível em: <<https://ghanny12.wordpress.com/modernism-vs-postmodernism/>> Acesso em 12 de setembro de 2017.

**IDSIGN.** Design discussions: April Greiman on technology. Disponível em: <<http://design.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.** Iron (1982). Disponível em: <<http://www.inpawards.com/1982/iron.html>> Acesso em 10 de setembro de 2017.

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

**MANHATTAN.** Leonardo. The Electronic Glitcher. Disponível em: <<https://cinematecnica.wordpress.com/2013/12/02/iron/>> Acesso em 12 de setembro de 2017.

**MARVO.** Wpills. Super Mario Bros. Disponível em: <<https://geekynerfherder.blogspot.com.br/2012/10/09/movie-poster-art-from-1982.html>> Acesso em 13 de setembro de 2017.

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

**MCNALLY.** Neil. <http://www.denofgeek.com/movies/moonty-python/21662/looking-back-at-moonty-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.

**NAASCIMENTO.** Getulio. Guerra Fria. Disponível em: <<http://www.getulionascimento.com/news/guerra-fria/>> Acesso em 08 de setembro de 2017.

**O'BELVION.** Brian. Screenshots: TRON (1982). Disponível em: <<http://canhede13.blogspot.com.br/2015/08/screenshots-tron-1982.html>> Acesso em 12 de setembro de 2017.

**PAIVA.** Marcelo. Rubens. Canal Viva destrincha Aço 80. Disponível em: <<https://cultura.estadão.com.br/blep/marcelo-rubens-paiva/canal-viva-destrincha-aoco-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.

PATTYNAK, Manish. Stalions as Cobra. Disponível em: <<https://fr.pinterest.com/pt/517984394/25886573/>> 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\\_And\\_The\\_Last\\_Crusade.html](https://www.movieposter.com/poster/MPW-92383/Indiana_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/294857>> 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.

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

WET. Covers Met. 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 & Hurricane Advertising Ltd. fonds. Disponível em: <<http://www.youcanarchive.ca/2016/09/26/green-hurricane-advertising-ltd-fonds/>> Acesso em 20 de setembro de 2017.