

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.^a
Coordenador do Curso

Banca Examinadora:

Prof.^a Cristina Colombo Nunes, Ma.
Orientadora
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.^a Mary Vonni Meurer de Lima, Dr.^a
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

1	INTRODUÇÃO	27
1.1	CONTEXTUALIZAÇÃO	27
1.2	PROBLEMÁTICA.....	28
1.3	OBJETIVOS	29
1.3.1	Objetivo geral	29
1.3.2	Objetivos específicos	29
1.4	JUSTIFICATIVA.....	30
1.5	METODOLOGIA	30
2	CONTEXTO E ELEMENTOS DOS ANOS 80.....	33
2.1	NOSTALGIA COMO MERCADO	33
2.1.1	Definições de estilo	35
2.1.2	Tendências atuais com influências passadas.....	36
2.2	DESIGN NOS ANOS 80	43
2.2.1	Contextualização	43
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
2.2.2	Literatura do design da década de 80.....	52
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
3	LEVANTAMENTO DO PÚBLICO ALVO	75
3.1	ANÁLISE DAS PERGUNTAS	75
3.2	SÍNTESE DO QUESTIONÁRIO	76
4	RECONHECIMENTO DE PRODUTOS SIMILARES ..	77
4.1	PAINEL PARAMÉTRICO DE CONTEÚDO.....	77
4.2	PAINEL PARAMÉTRICO DE CONTEÚDO.....	78

5	GERAÇÃO DE REQUISITOS.....	81
6	FASE CRIATIVA	83
6.1	CONTEÚDO	83
6.2	ESTRUTURAÇÃO DO PROJETO.....	85
6.2.1	Elementos Técnicos.....	85
6.2.2	Meio de Publicação do Projeto	86
6.2.3	Formato da página.....	86
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
6.2.4	Elementos Gráficos Textuais	97
6.2.4.1	Títulos	97
6.2.4.2	Legendas	100
6.2.4.3	Fólio.....	101
6.2.5	Elementos Gráficos Não Textuais.....	102
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
7	FASE EXECUTIVA	117
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
8	CONSIDERAÇÕES FINAIS	135
	REFERÊNCIAS.....	137
	APÊNDICE A – Lista de perguntas realizadas no questionário	141
	APÊNDICE B – Páginas do guia completo e finalizado	143

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 eBay¹, 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.

¹ 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.

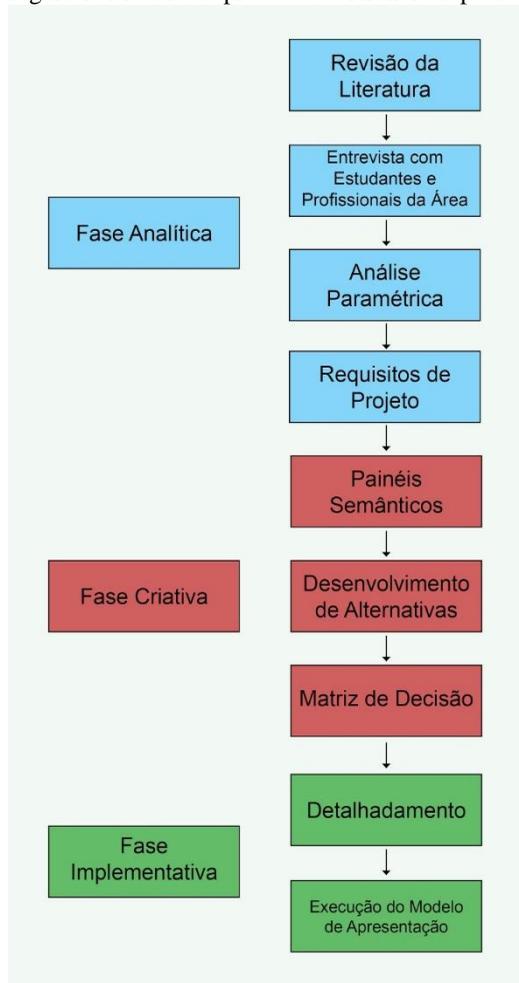
1.5 METODOLOGIA

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 Kant², 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

² 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 Walkman³, 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

³ 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 Pantone⁴, 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.

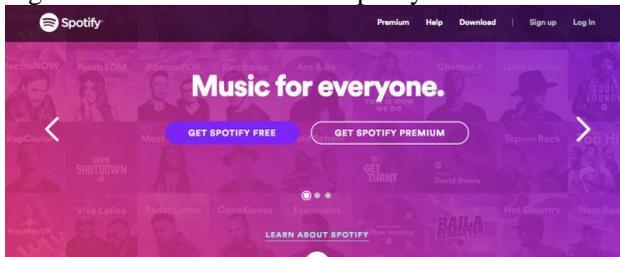
A utilização dessas cores casa juntamente com outra tendência que teve grande presença na década de 80, e que agora está presente em muitas mídias, o gradiente. A transição de cores tem se mostrado uma

⁴ 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 site⁵ do Spotify⁶, assim como o novo logo⁷ do Instagram⁸, 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.

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

⁶ 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.

⁷ 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.

⁸ 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 Nike⁹, enquanto a figura 6 é um amontoado de posts do HubSpot¹⁰. 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/>. 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.

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

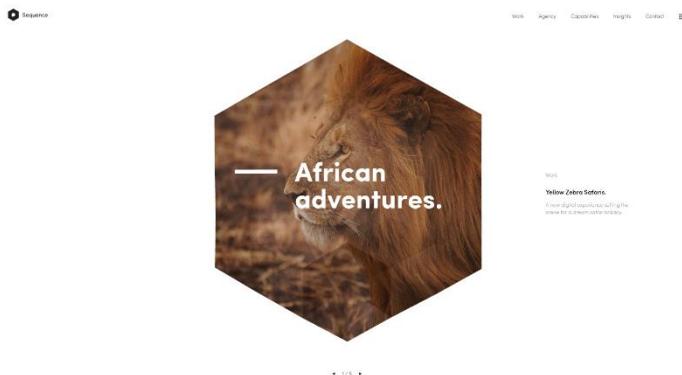
¹⁰ HubSpot é um dos principais softwares de automação de marketing da atualidade.

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 ¹¹inspirado nos grandes clássicos da década de 80, feitos com 8-*bits*, como mostra a figura 9. Com um roteiro bem elaborado e gráficos

¹¹ 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 oitocentista, 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 Netflix¹², 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).

¹² 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 internacional¹³, 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

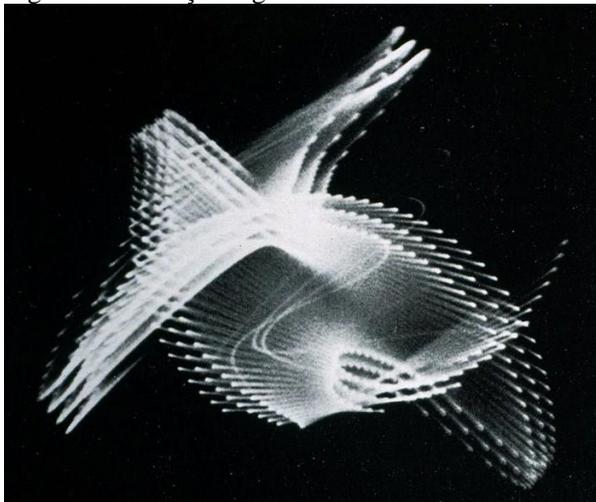
A partir da segunda guerra mundial, a humanidade conseguiu um grande salto tecnológico, que se acentuou na década de 60, com a popularização dos transistores e microprocessadores, pequenas peças

¹³ 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 IBM¹⁴. A partir dele, outras empresas começaram a investir pesado nesse mercado. Em 1984 a Apple¹⁵ lança o Macintosh, que

¹⁴ 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.

¹⁵ 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.

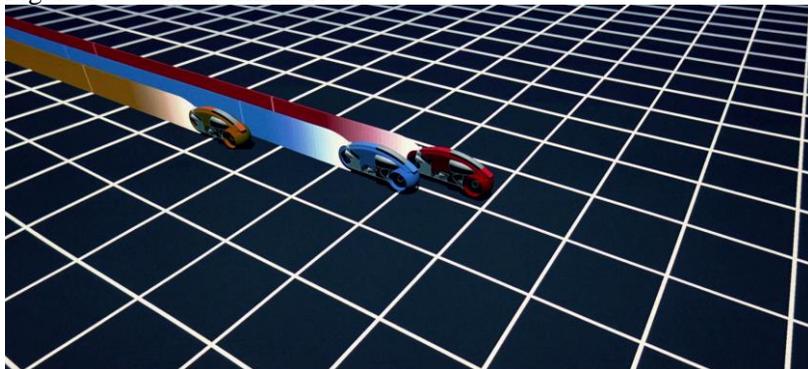
mesmo não sendo tão aceito pelo público no geral, em grande parte por causa do preço, veio a se tornar a principal máquina para os designers.

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,¹⁶ 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

¹⁶ 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).

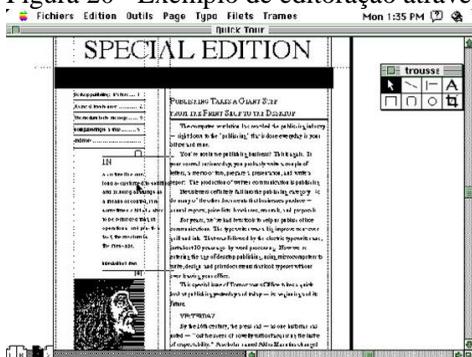
Grande parte dessa infinidade de possibilidades que surgem se devem a internet, que em paralelo crescia e se tornava mais acessível aos usuários comuns, e ao *PageMaker*.

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).

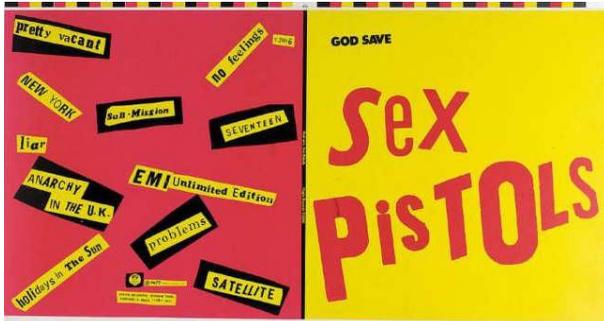
Com a tendência de romper com o conceito de algo único e uniforme, um dos principais meios de expressão veio através do recorte e sobreposição de imagens.

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*¹⁷. 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*”.



¹⁷ 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,).

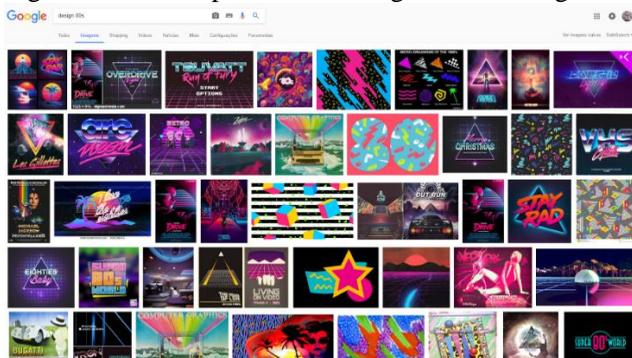
Através de palestras dadas por ele e seus alunos, o estilo logo se espalhou por todo os EUA. Segundo BARBOSA (2013, p.120), “[...] foi extremamente utilizada a tipografia sem serifa e espaçada, linhas de diversas texturas, uso de tipos na diagonal, mudanças de peso dentro das palavras e uso da tipografia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

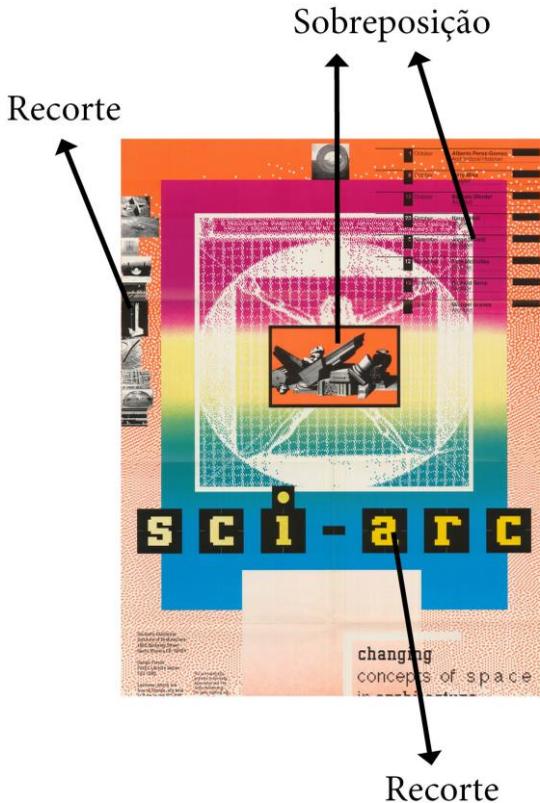
Figura 25 - Cartaz feito por April Greiman.



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).



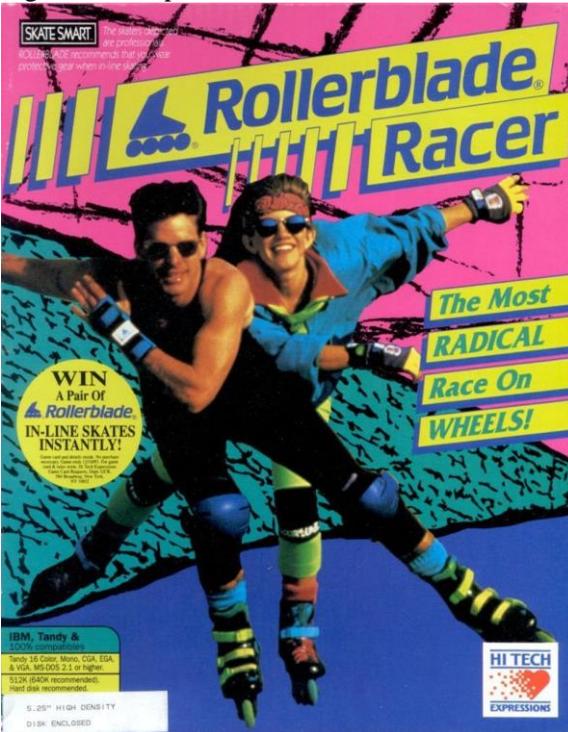
Fonte: Google Imagens. Acessado em 17 de junho de 2017.

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.

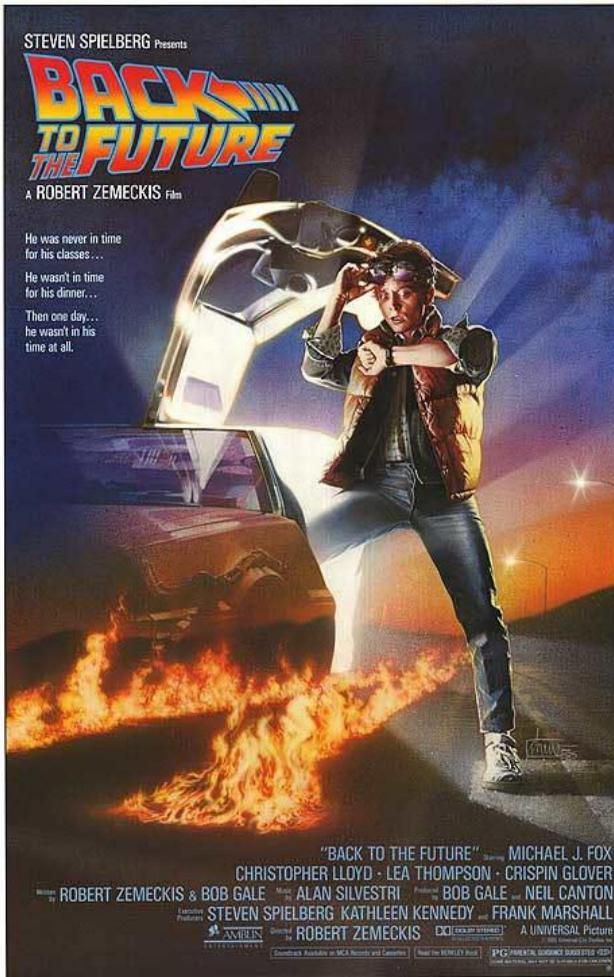
Figura 33 - Cena do desenho infantil Caverna do Dragão (1983).



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

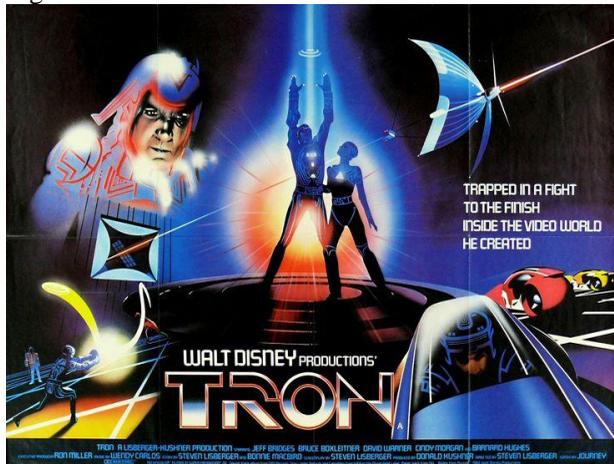
Derivado direto das cores, a aplicação do gradiente foi outra técnica extremamente utilizada. A figura 34 usa ao fundo um gradiente clássico de pôr do sol, muito usado em pôsteres. Já a figura 35 usa um gradiente voltado para o azul e roxo, com um certo brilho, geralmente mais associado com tecnologia.

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



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

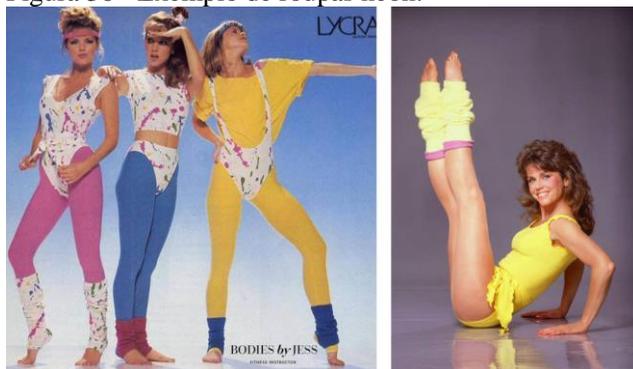
Figura 35 - Pôster do filme “Tron: Uma Odisséia Eletrônica” (1982).



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.

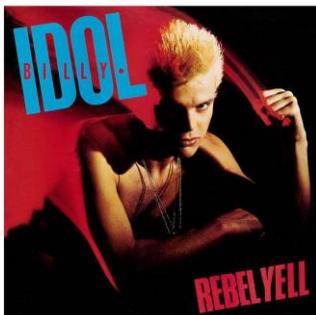
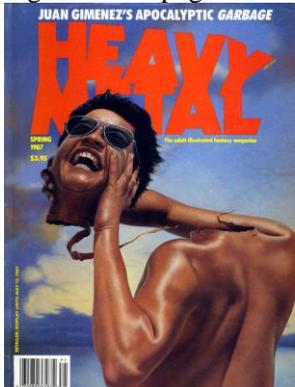


Fonte: Autoria própria.

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.

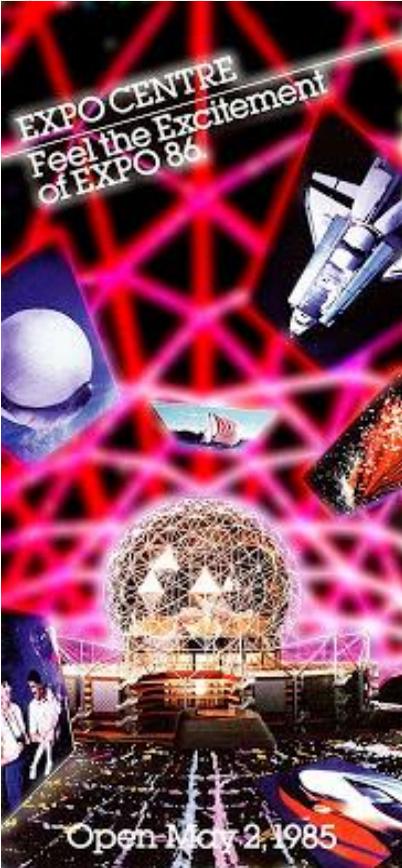


Fonte: Autoria própria.

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.

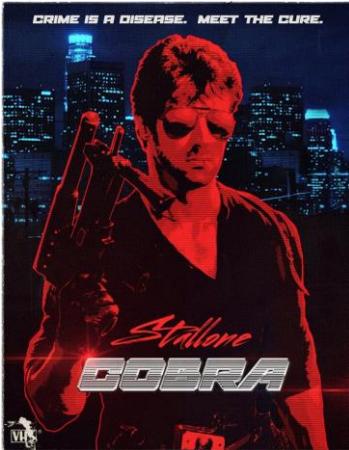
Figura 40 - Cartaz com efeitos de laser e glow.



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).

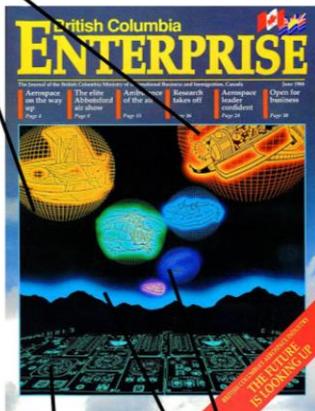


Fonte: Google Imagens. Acessado em 17 de junho de 2017.

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			
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
Formato	Digital	E-book	Obrigatório	Entrevista
	Estrutura	Em tópicos, fácil consulta	Obrigatório	Entrevista Análise Sincr.
Conteúdo	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.
Áreas Abordadas	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

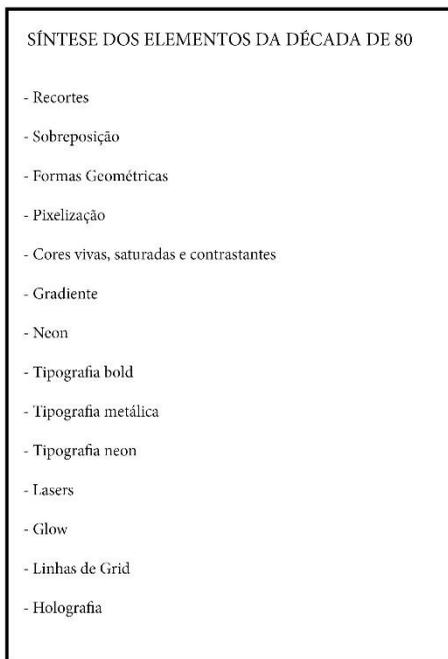
6.1 CONTEÚDO

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 compõem 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

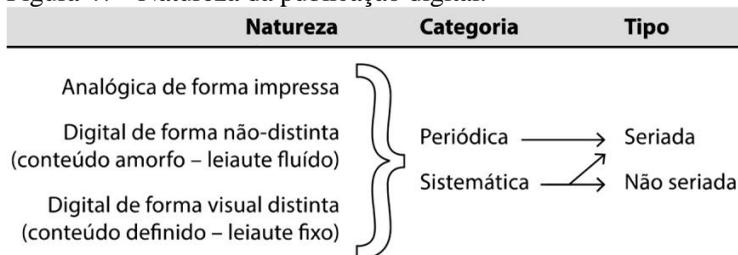
Como dito no tópico 3.2, o formato de elaboração do projeto foi digital, no formato de um *e-book*, podendo ser visualizado com eficiência tanto no computador quanto em aparelhos móveis, como celulares e tablets.

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

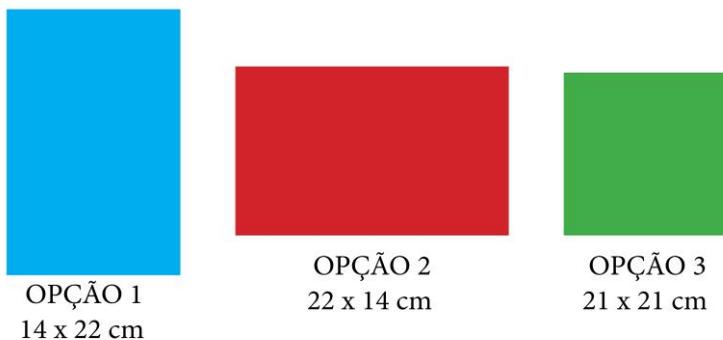
Caldwell e Zappaterra (2014) afirmam que o design de publicações digitais emprega princípios tipográficos e de layout semelhantes aos das publicações impressas, mas sendo necessário aos designers entenderem que não é apenas a saída que varia, mas o que o leitor deseja de cada diferente publicação digital.

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.

Idade (anos)	Tipo (pontos)
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 recalculer 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:

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

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

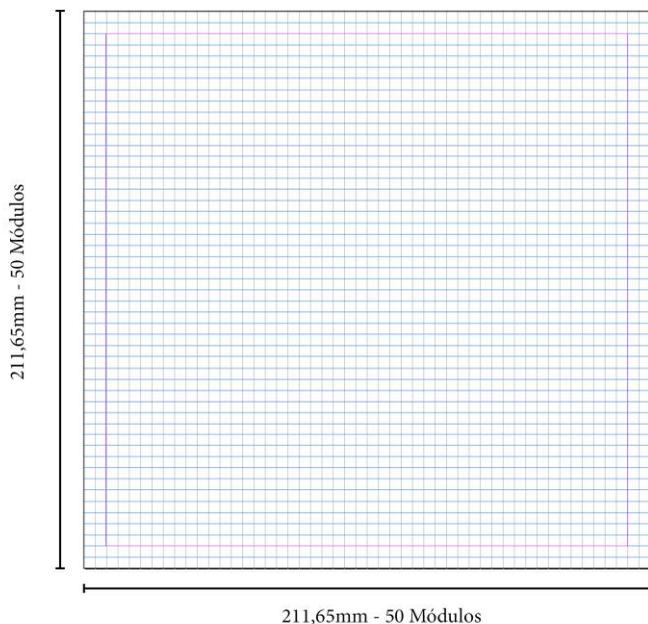
Formato final:

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.

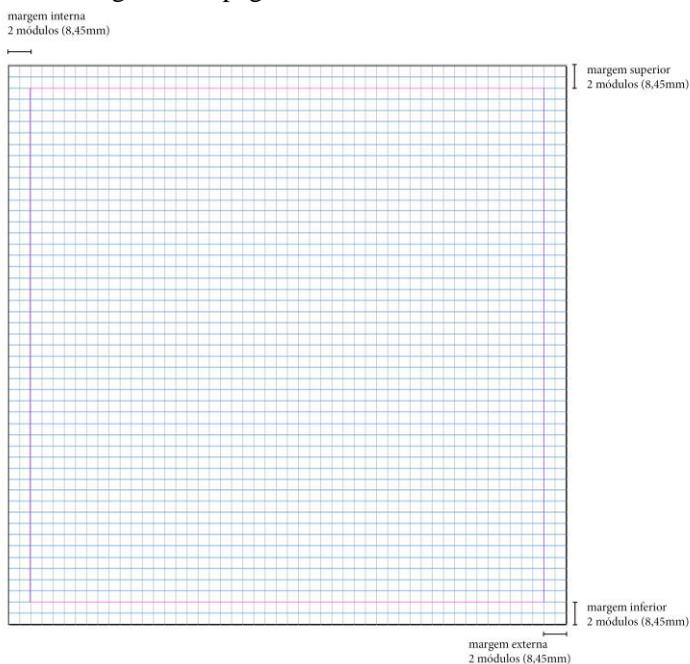
Algumas publicações não se prendem em uma grade específica, optando por usar apenas os limites da página como definição de forma. Assim, torna-se possível construir a estrutura de um layout em torno de uma imagem ou título. Se bem elaborada, o resultado para as páginas, e por consequência da publicação,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

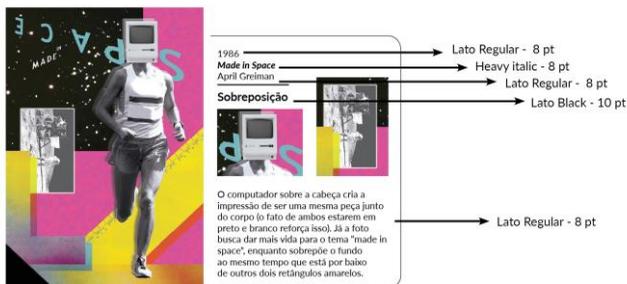


Fonte: Autoria própria.

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.

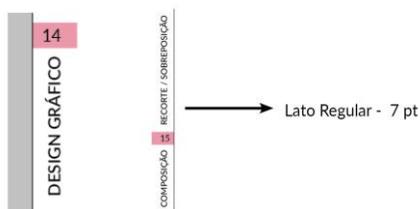


Fonte: Autoria própria.

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

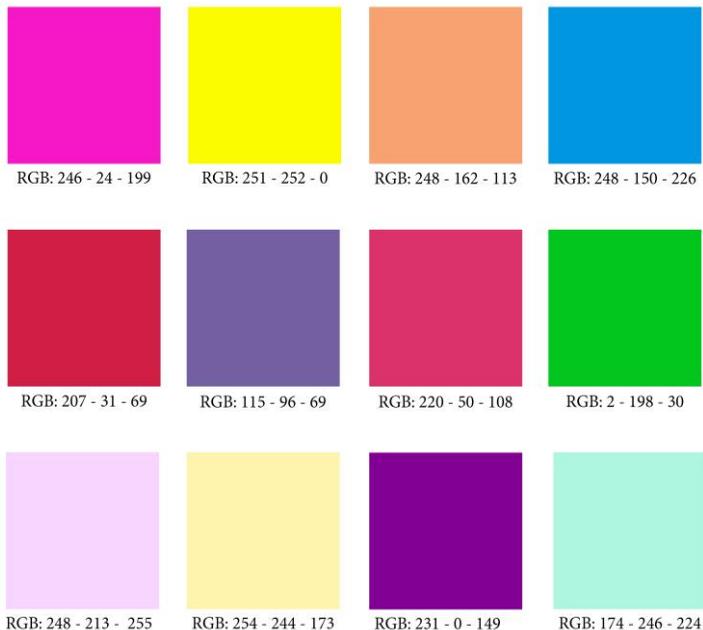
Por se tratar de um projeto com uma temática totalmente estética, a construção visual do guia foi feita com o intuito de unir elementos da época, mas ao mesmo tempo mantendo uma leitura fácil e agradável ao leitor. Para selecionar as cores e ter uma visão mais ampla do conjunto, um painel semântico foi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

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.

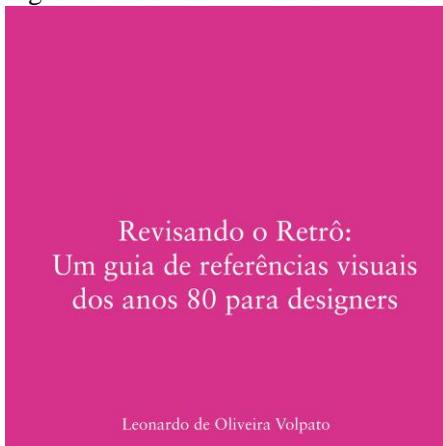
Figura 69 - Cores selecionadas através do painel semântico



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.

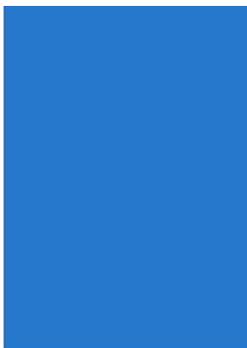
Figura 72 - Alternativa inicial de cor 3.



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 quaepeclat.
 Et facipsam velligni staturum commi mi, nis et abor
 ant.
 Unte nonet faccus simus ipel, qui aut untiunt
 ma dicia pa diores quis eumquamus apit, cone
 ne floe num et ut ullandent, unt etusaes elabo.
 Lit costium, inimus esequaes esequo 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 laume cus.

Ab id eum voluptas audande bitatatem facearum
 iunt que nonsende ipsi sed quaepeclat.
 Et facipsam velligni staturum commi mi, nis et abor
 ant.
 Unte nonet faccus simus ipiet qui aut untiunt
 ma dicia pa diores quis eumquamus apit, cone
 ne floe num et ut ullandent, unt etusaes elaba.
 Lit aostium, inimus esequaes esequo nimus ium
 invendem faces sunt landiam fugitatoria dolupta
 turions ertercipis re ipsaperit et qui qui dunt quam
 ium quibus.
 Volite exces ditat. Omim ad eariand laume cus
 nos eum id maluptam quant omnist quam nis

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.



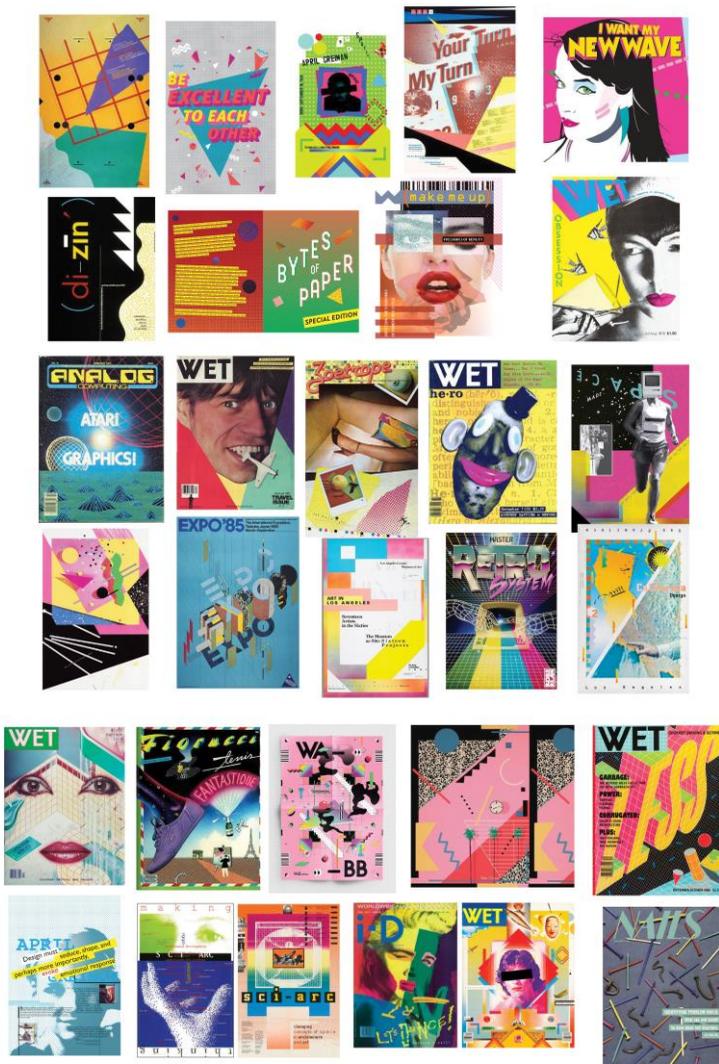
Fonte: Autoria própria.

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 - Painel 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.



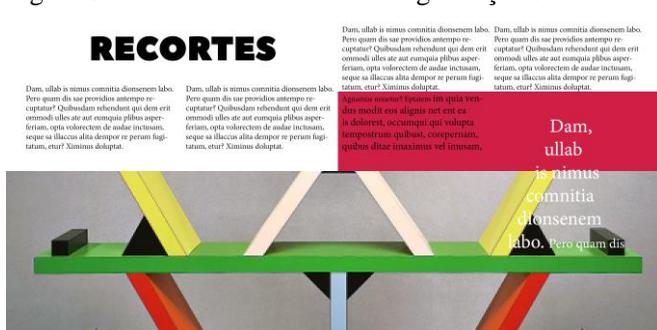
Fonte: Autoria própria.

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.



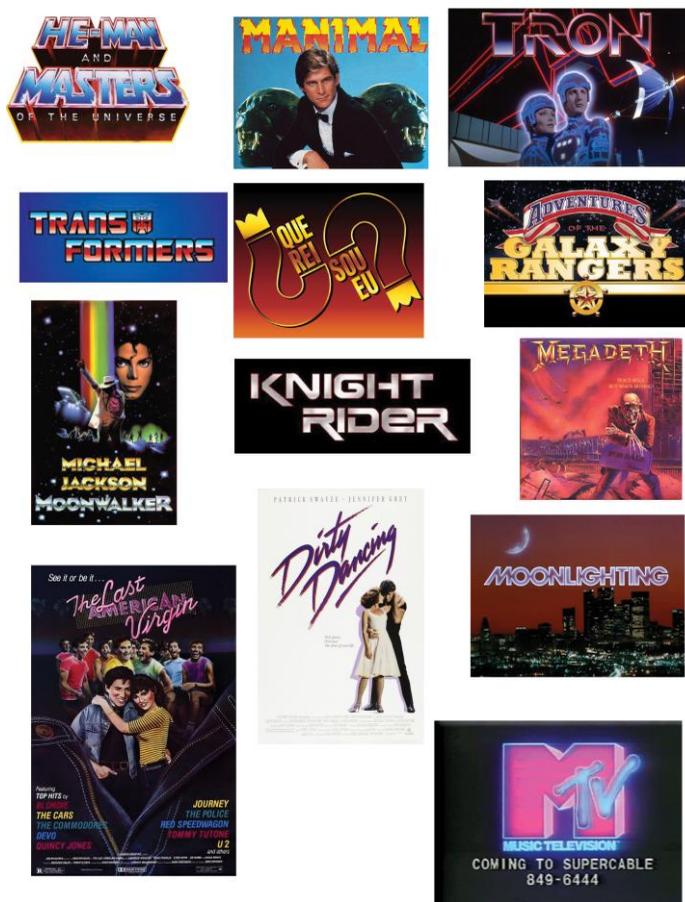
Fonte: Autoria própria.

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 - Painel 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.



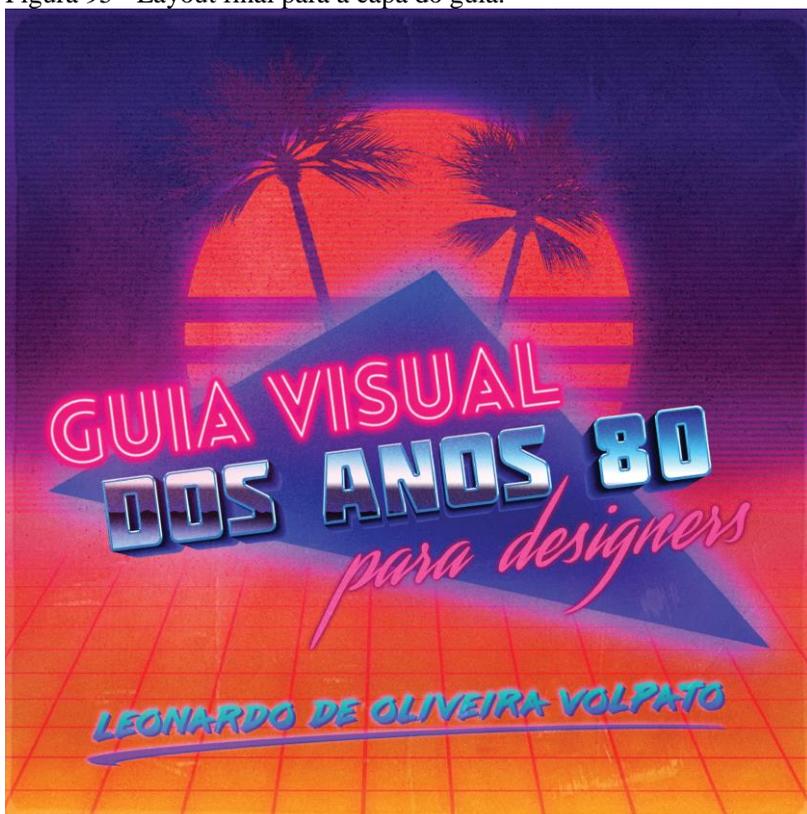
Fonte: Autoria própria.

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 prevalecte 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.

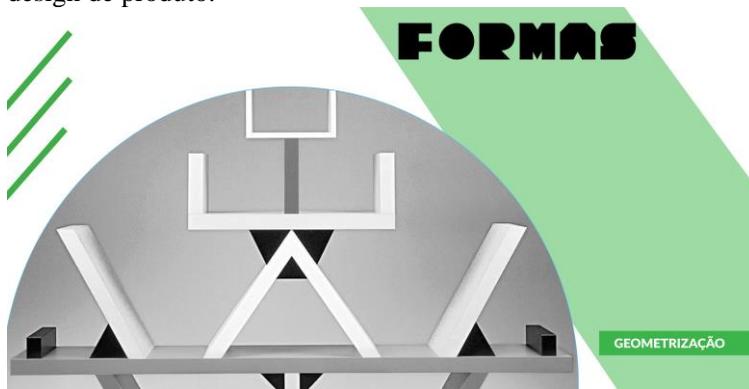
Figura 103- Layout final para a página de entrada do design de produto.



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.

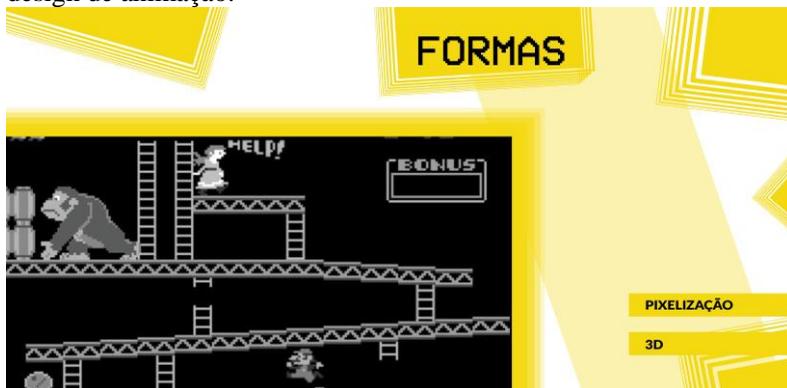
Figura 105 - Layout final para a página de entrada do design de animação.



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 tópic 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 explicação 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.

DESENHO ANIMADO
 O espaço visual em desenhos de animação de 2D possui fortes elementos de hand-drawing, ou seja, desenhado à mão. Desde os personagens, cenários, até iluminação, muitas vezes efeitos muito reais. A maioria dos 2D atuais ainda são desenhados em guias, ou seja, desenhos para ambientes que tentam misturar mais de um meio, como tinta, papel, ou até mesmo o computador, um aspecto que "liga" os mercados.

Iluminação glow
 A ideia de usar a luz para criar atmosfera, assim como a luz natural, é um elemento chave no design de animação. A iluminação de uma cena pode ser feita de forma a criar um clima específico, ou seja, um elemento chave para criar um clima específico. A iluminação de uma cena pode ser feita de forma a criar um clima específico, ou seja, um elemento chave para criar um clima específico.

Personagem e moto
 Os personagens e a iluminação de uma cena são elementos chave no design de animação. A iluminação de uma cena pode ser feita de forma a criar um clima específico, ou seja, um elemento chave para criar um clima específico.

Cenário
 O cenário é um elemento chave no design de animação. A iluminação de uma cena pode ser feita de forma a criar um clima específico, ou seja, um elemento chave para criar um clima específico.

1988 Akira
 O espaço visual em desenhos de animação de 2D possui fortes elementos de hand-drawing, ou seja, desenhado à mão. Desde os personagens, cenários, até iluminação, muitas vezes efeitos muito reais. A maioria dos 2D atuais ainda são desenhados em guias, ou seja, desenhos para ambientes que tentam misturar mais de um meio, como tinta, papel, ou até mesmo o computador, um aspecto que "liga" os mercados.

1988 Akira
 O espaço visual em desenhos de animação de 2D possui fortes elementos de hand-drawing, ou seja, desenhado à mão. Desde os personagens, cenários, até iluminação, muitas vezes efeitos muito reais. A maioria dos 2D atuais ainda são desenhados em guias, ou seja, desenhos para ambientes que tentam misturar mais de um meio, como tinta, papel, ou até mesmo o computador, um aspecto que "liga" os mercados.

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.

The figure displays 12 reference cards for animated films, organized into three columns and four rows. Each card features a main image, a title, year, director, and a short text description.

- Card 1 (Top Left):** 1982, *Pink Floyd - The Wall*, animação, direção de Alan Parker. O híbrido entre ficção e realidade de Wall era bastante bem sucedido, e dá uma sensação de "tempo" e gravidade e até mesmo uma suave gravitação, que tem o sentido de "tempo" e gravidade. A animação é feita em stop motion e a parte de fazer um híbrido.
- Card 2 (Top Middle):** 1981, *Cinema de Disney*, animação, direção de Walt Disney. Oito filmes que foram elementos característicos da década de 80 para a indústria da produção de cinema. No entanto, com o desenvolvimento da produção da animação, o filme é produzido com uma equipe de artistas, resultando em representações realmente surpreendentes em uma única obra.
- Card 3 (Top Right):** 1981, *Monstros*, animação, direção de James Cameron. Este filme é um dos melhores exemplos de animação de ficção, com uma história e personagens muito interessantes.
- Card 4 (Second Row Left):** 1986, *Os Transfêres*, animação, direção de James Cameron. Transfêres de ficção com um roteiro para a história de ficção, e por isso, não é apenas um filme de ficção, mas também um filme de ficção. O filme é produzido com uma equipe de artistas, resultando em representações realmente surpreendentes em uma única obra.
- Card 5 (Second Row Middle):** 1983, *Dragon's Lair*, animação, direção de Don Bluth. O jogo Dragon's Lair foi o primeiro a trazer animação feita em vídeo em diferentes partes de história. Sua versão é a primeira com o "Dragon's Lair", e também a primeira de animação feita em vídeo.
- Card 6 (Second Row Right):** 1986, *Al momento de*, animação, direção de Walt Disney. O filme é produzido com uma equipe de artistas, resultando em representações realmente surpreendentes em uma única obra.
- Card 7 (Third Row Left):** 1981, *Me e meu Melhor Amigo*, animação, direção de George Lucas. Este filme é um dos melhores exemplos de animação de ficção, com uma história e personagens muito interessantes.
- Card 8 (Third Row Middle):** 1981, *Me e meu Melhor Amigo*, animação, direção de George Lucas. Este filme é um dos melhores exemplos de animação de ficção, com uma história e personagens muito interessantes.
- Card 9 (Third Row Right):** 1981, *Me e meu Melhor Amigo*, animação, direção de George Lucas. Este filme é um dos melhores exemplos de animação de ficção, com uma história e personagens muito interessantes.

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.



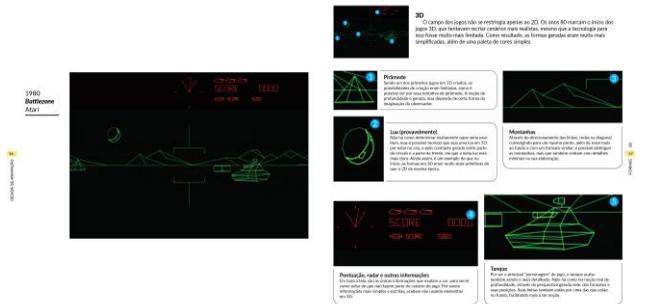
Fonte: Autoria própria.

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.



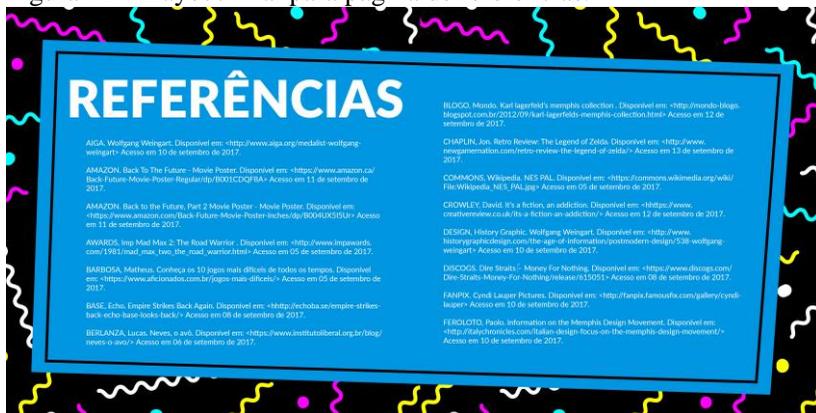
Fonte: Autoria própria.

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 Issu¹⁸, podendo ser acessado no link

¹⁸ 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 . 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



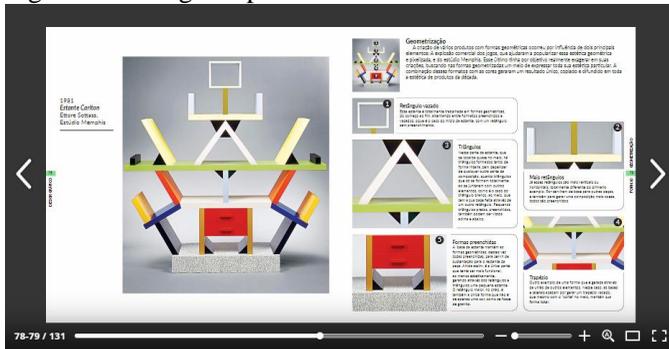
Fonte: Autoria própria.

Figura 117- Página aplicada de forma online 3



Fonte: Autoria própria.

Figura 118 - Página aplicada de forma online 4



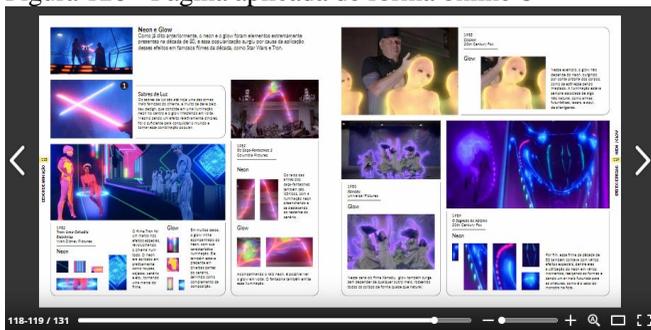
Fonte: Autoria própria.

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.

MEÜRER, 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 Stefeni. 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> 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. Aliado a isso, a Rússia passa a desviar que a Guerra Fria e a corrida armamentista voltam a ser como eram nos anos 60, quando o mundo, e principalmente, os países da Europa e 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 específico.

O mundo também passa por uma revolução tecnológica,

com a chegada dos computadores para a população em geral, a chegada definitiva dos video-games, e 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 moda (New Look, look da Berlin e o look de filmes, MTV), até a moda, onde roupas neon, ombreiras, cabides e roupas de academia (resultado da disseminação do culto ao corpo). Esse movimento viria a ser chamado de New Wave.

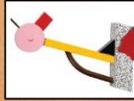
Essa era de difusão cultural, até, vai seu fim em 1985. Mesmo assim, o país passou por sérios problemas financeiros, que só viriam a ser resolvidos na próxima década.



1979
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



1982
Estreia do filme "Tomb
Uma Odisseia Eletrônica"



1983
Nintendinho (NES) é lançado
pela Nintendo



1985
Fim da ditadura militar no Brasil
Lançamento do PageMaker
(primeiro software de
layout desktop)



1989
Fundada a Associação
de Designers Gráficos
Queda do muro de Berlim

DESIGN GRÁFICO

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

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

Contudo, também poder e liberdade muitas vezes faziam com que o designer se levasse pela novidade, com o uso excessivo de efeitos e recursos tecnológicos, gerando resultados pouco interessantes.

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 propõe trabalhar com um olhar totalmente diferente para algo que, até então, era só mais um entre muitos.

Pedraço do céu
Imagens
foram recortadas, sendo coladas
sobre uma textura que não
evidenciando positivamente a técnica.



Rosto da capa

Essa técnica sempre foi utilizada
evidenciando a utilização do
recorte. A cabeça, junto
com o corpo, não está
estático tanto por causa
da textura e da cor, quanto
pela forma e a luz 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, tendo menos relação com o sentido da peça, e mais com a utilização das técnicas em si.



Pele e músculos
Junto ao que se destacará quanto o peso
estão sobrepostos o fundo e as texturas,
como se fosse, tendo apenas a luz
branca para realçar suas presenças.



Tajua no rosto
Aqui, um
fundo totalmente escurecido,
sobreposto a figura, servindo como
uma espécie de tábua preta.



Flor e globo
Aqui, o
enquanto o globo está por
sobreposto a imagem,
tempo está sendo sobreposto.
Assim como o peso e as
texturas, tendo apenas a luz
branca para realçar sua
do que um sentido visual



1980
Let's Dance
 Artt Guttman

Recorte



Sobre o olho, cabelo e dentes, a artista recorta as respectivas partes do rosto e cria composições abstratas, com cores fortes e diferentes, e as bordas, que são quase todos recortadas manualmente;



1986
Let's Space
 Artt Guttman

Sobreposição



O compositor sobre a cabeça cria a composição, que é recortada como o rosto de branco negro. Já a todo o tempo, enquanto sobrepõe o fundo ao mesmo tempo que está por baixo do rosto, cada indivíduo amarelo;



1989
California Institute of the Arts
 Artt Guttman

Sobreposição



A figura que se funde sobrepõe o fundo, cobrindo a parte do rosto e uma forma geométrica verde. Esse exemplo evidência uma sobreposição em nenhum elemento avulso o rosto;

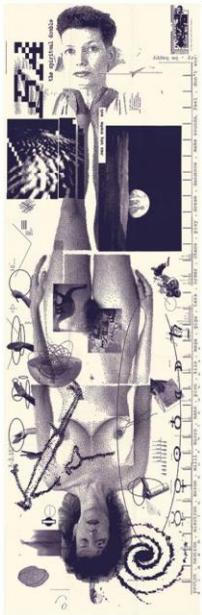


1990
Festival Latino
 Paul Davis Suzilo

Recorte



Esse poster é composto por uma figura com recortes diferentes, que se evidenciam pela cor e suas acalunias rotas, gerando quase uma figura de retrato;



1994
Design Quarterly #133: Does it Make Sense?
 Artt Guttman

Sobreposição



A imagem é tratada de forma como recortada sobre o lado. Em um, há um cérebro, quase abstrato, que se funde com as partes das mãos, uma forma geométrica, e quanto a alguns objetos, enquanto outros abstratos;

Recorte



Da mesma maneira que possui a figura também possui muitos recortes. Os dois elementos ao lado, que se fundem com o rosto, simulando ser o recorte de outra foto. O recorte é sobreposto a uma imagem, sendo o maior recorta uma espécie de grande umbrigo, se misturando com os demais elementos da região;



1993
The Workbook
 Craig Taylor Design

Recorte



Toda a figura é evidenciada e recortada e sobreposta com os cortes em volta totalmente evidenciada, com as mãos e as pernas, dando margem branca em alguns pontos;



Sobreposição



Uma foto sobrepõe o desenho, cobrindo com uma espécie de fita e fingendo ser recortada, dando um efeito de rosto sobre o de baixo. O mesmo vale para a outra posição do rosto e do cabelo, sendo também sobreposta a sobreposição para fingir serem recortadas, com o rosto, o cabelo e o fundo. A figura é recortada e evidenciada, dando margem branca em alguns pontos;



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 melhor 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, no contexto 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 ambientes futurísticos é o modo mais comum de usar esse efeito, por ser uma maneira fácil de expandir o grid.



Grid como pista

Similar a utilização como chão, o grid também pode ser usado como pista para os personagens, principalmente no caso de Iron, com certo 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 é usada para criar uma sensação de profundidade, ajudando a resaltar 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.

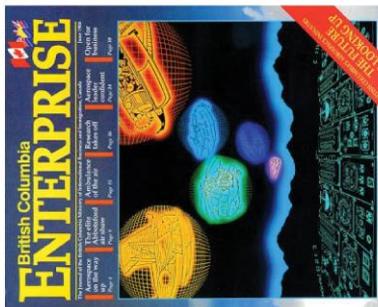
Holograma

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

Linhas de grid



Todos os elementos dessa revista foram criados em um aplicativo digital, então em neon, linhas, trazendo esse elemento referenciado a ideia da revista, representação do futuro.

Glow



Mais do que as linhas de grid, os objetos que 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 creditada para o azul).



1986
Mecanorma 1786
KIDZ CENIX
Glow

Linhas de grid



A luz emitida por esses elementos é o que dá a característica do glow, estando mais forte no começo e se dissipando até se tornar quase invisível da origem.



1987
Pictor de Filme
PICTER DE FILME
PICTER GROUP
Neon



Outra característica das linhas de grid, são as tradicionais das composições da década, como por: da sua conjuntos, e iluminação neon (nem de triângulo).



1986
Winds of Change
Glow

A parte de cima, busca passar alguns elementos fundamentais, como o círculo numa espécie de planificação, além do glow, o planeta quando do bloco e olhos, criando um instigante e melhorado a leitura.



1985
Propaganda para som de carro
Madrid
Holograma

Com o uso da iluminação em, tudo o restante sacca um holograma do carro, referenciado a ideia do tecnologia e futurista.



1986
Pictor de Filme Colina
Warner films.
Holograma

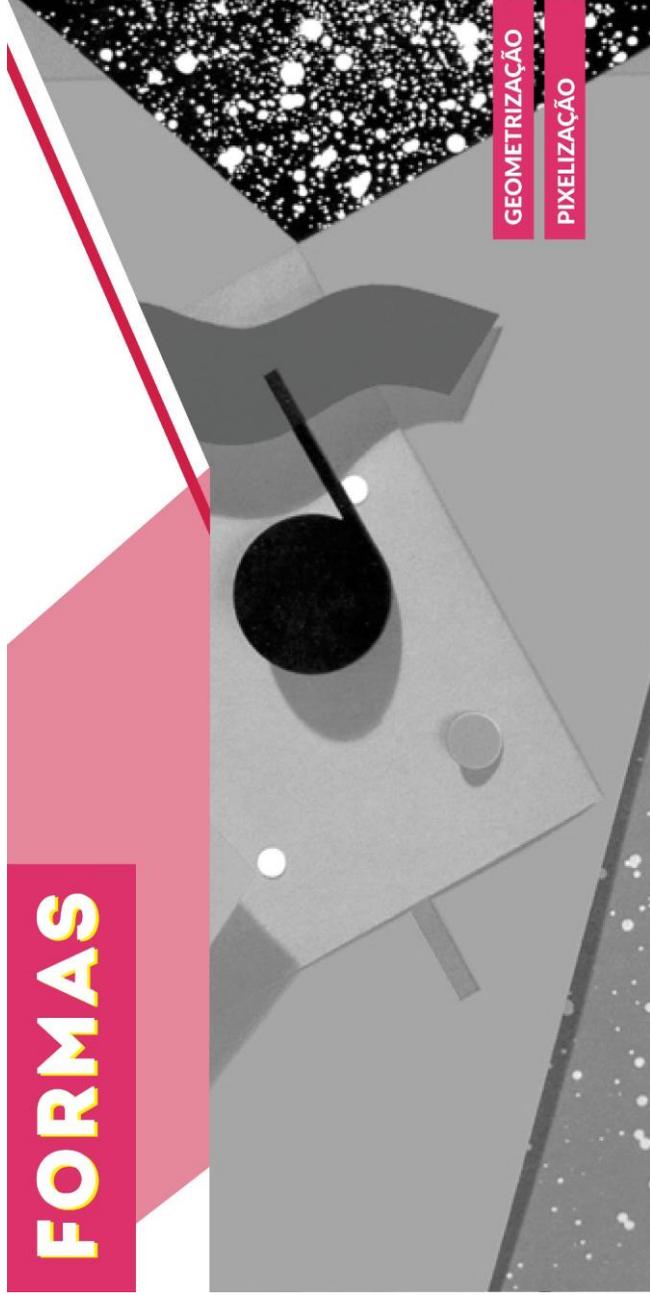


Clássico exemplo de holograma, explicando a cor e as várias linhas que formam o mesmo.

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 serem diferenciados das outras formas.



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, um novo triângulo, para ajudar a compor a imagem num todo, do que como objetos de destaque.



Triângulo
Diferente dos outros triângulos, que se combinam com os outros, este aqui ganha um maior destaque, dando uma função de gerar contraste com o fundo e com os outros elementos, pois também está em outro plano, como pode ser percebido pela sombra gerada.



Retângulos
Embora não sejam tão essenciais em uma composição com formas geométricas, os retângulos podem ser encontrados em quase todas as composições, por serem mais ao fundo, alié o amarrado. Uma de suas principais funções nesse caso, é a de ajudar a compor a imagem, como contraponto para as outras formas.
Mais abaixo, podemos retângulos brancos, que ajudam a compor a imagem, de uma vez e principalmente por causa da cor.



Formas diferentes
Além das três formas geométricas básicas, podemos encontrar outros elementos, que são utilizados pelos designers da época, era em geral, formas que não tinham uma função de equilíbrio da imagem, mas sim, de gerar um contraste, que ajudava a chamar a atenção para o assunto.
Nesse caso, a figura do círculo, que está em outro plano, como pode ser percebido pela sombra gerada, gerando um maior destaque da composição.

CORES

SATURACÃO

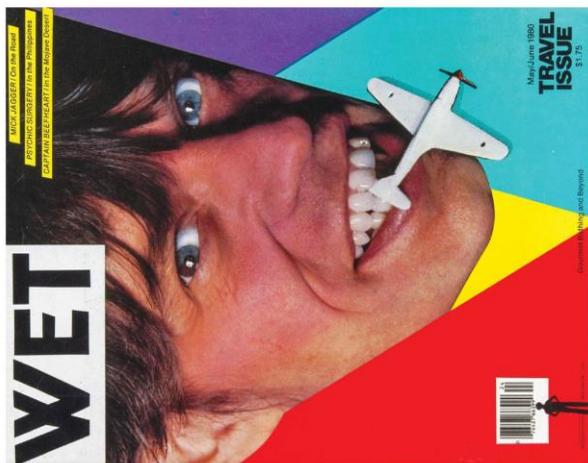
CONTRASTE

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. E quanto mais saturada a cor, maior o impacto que a mesma pode passar, tornando algumas peças gráficas mais dinâmicas e diferenciadas.



Saturação vermelha
Diferente da saturação amarela, de ser notada, por também ser percebida, por ser mais fácil de reconhecer, a saturação vermelha quase como se estivesse "gritando" para chamar a atenção à intensidade.



Saturação amarela
Assim como a saturação vermelha, a saturação amarela também é percebida, por ser mais fácil de reconhecer, mas sem estagnar 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 era notado mais cedo e era mais perceptível de todos, o título preto no fundo branco como a seta, gerando um forte contraste e esforço do leitor. Nesse caso, o designer tinha a possibilidade de gerar um forte impacto visual, para que o leitor não se distraísse, para não competir com os outros elementos presentes no restante da página.



Vermelho e amarelo
Diferente das cores quentes, o amarelo e o vermelho são percebidos de forma diferente, o amarelo através do contraste com o vermelho.



Amarelo
Assim como o vermelho, o amarelo também é percebido, por ser mais fácil de reconhecer, mas sem estagnar a composição na disputa pela cor mais saturada.





1984
Cover do álbum
Foreigner
David Stern

Contraste



O T da capa trabalha com o contraste de cores, criando uma imagem vibrante e dinâmica. O uso de cores complementares (vermelho e amarelo) cria um efeito de alta saturação, tornando a capa visualmente impactante.

Saturada



O contraste de cores, neste caso, é criado através da combinação de cores complementares (vermelho e amarelo) e cores análogas (vermelho e laranja). Isso resulta em uma paleta vibrante e dinâmica, ideal para chamar a atenção do espectador.

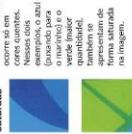


1984
Every Spring
The New York Times
Creative Services Dept.

Contraste



Saturada



O contraste de cores é utilizado para criar uma imagem vibrante e dinâmica. O uso de cores complementares (vermelho e amarelo) cria um efeito de alta saturação, tornando a imagem visualmente impactante.



1981
The Valley
Film Festival
Creative Design

Contraste



Esses pósteres utilizam formas geométricas simples e cores vibrantes para criar uma imagem impactante. O uso de cores complementares (vermelho e amarelo) cria um efeito de alta saturação, tornando a imagem visualmente impactante.



1984
Memphis
Estúdio Memphis

Saturada



Este catálogo foi elaborado pelo estúdio Memphis, conhecido por seu uso de cores vibrantes e formas geométricas. O uso de cores complementares (vermelho e amarelo) cria um efeito de alta saturação, tornando a imagem visualmente impactante.

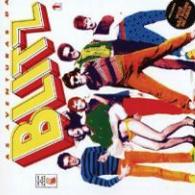


1982
The Face Magazine
Neville Brody

Saturada



O vermelho está saturado, criando um efeito de alta saturação. O uso de cores complementares (vermelho e amarelo) cria um efeito de alta saturação, tornando a imagem visualmente impactante.

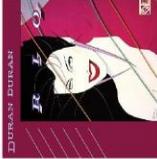


1982
As aventuras de Blitz
e Lulu Stroh

Saturada



Os principais elementos saturados da capa se destacam, criando um efeito de alta saturação. O uso de cores complementares (vermelho e amarelo) cria um efeito de alta saturação, tornando a imagem visualmente impactante.



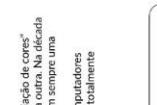
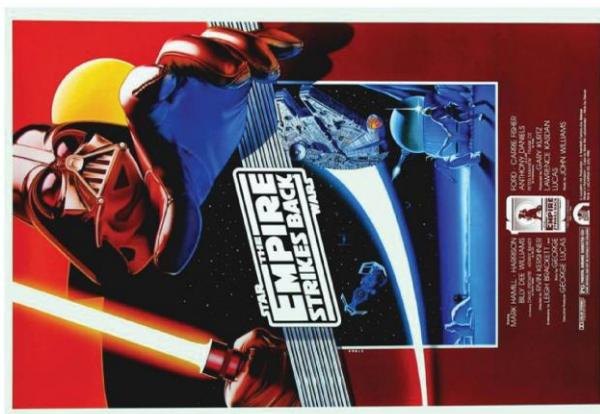
1982
Cover do álbum
Rio
Patrick Neigel

Contraste



O contraste entre o branco e o vermelho cria um efeito de alta saturação. O uso de cores complementares (vermelho e amarelo) cria um efeito de alta saturação, tornando a imagem visualmente impactante.

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



Gradiente
 Diferente do contraste citado anteriormente, que trabalha com uma "diferenciação de cores" muito mais brusca, o gradiente lida com a 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 entre as cores.

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.

Sol
 Luke Skywalker é um pouco mais discreto, mas ainda existente. O branco do sol, o amarelo e o laranja são os responsáveis por se tornarem gradativamente para o amarelo, ao mesmo tempo que esse amarelo se torna mais discreto, criando breves variações discretas de si mesmo.



Saibre de luz
 A transição do sabre começa ao chegar ao topo do frame, onde a luz começa intensa e vai se tornando mais discreta até o momento em que se encontra com o céu. Só que aqui, a cor começa totalmente brilhante, com o amarelo e o laranja se tornando mais forte na ponta, caso não fossem incomuns nas peças em geral, que costumam ser mais discretas para o branco (ou vice-versa).

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 modernos quanto aqueles que foram usados para o filme, o que dá um toque para o trabalho avermelhado.

Luz do propulsor

Diferente dos outros exemplos, aqui a luz do propulsor não tem um sentido a luz azul que difereça em relação ao restante da imagem, apenas enfatizando enquanto avança até surgir.

Fundo e chão da paisagem

Trabalhando também com cores frias, tanto o chão quanto o fundo são bastante discretos até no seu azul. Ao fundo, o azul com o mais fraco escurecendo enquanto sobe como se estivesse realmente se tornando mais discreto. No chão, o gradiente serve para ajudar na noção de profundidade da imagem, onde a distância acompanha a mudança de cor.



1985
Back to the Future Part II
 Drew Struzan



No pôster do filme, o uso das cores do tempo é trabalhado com o clássico pôer do filme, mostrando o tempo de volta para o futuro, mudando um bilib, até chegar no preto.

Gradiente

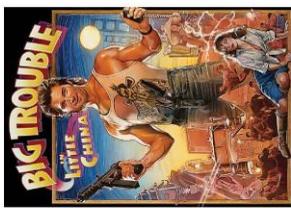


1981
The Road Warrior
 Warner Bros. Pictures



Por ser um filme que se passa no deserto, o pôster trabalha com o amarelo, partindo de um amarelo claro até um amarelo escuro, até chegar no preto.

Gradiente

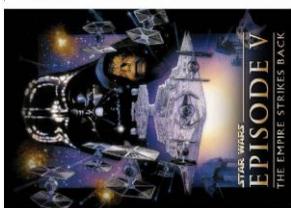


1985
Big Trouble in Little China
 Drew Struzan



Além do fundo, que transita de um tom quente para o azul, destacando até o preto, o pôster trabalha com o amarelo, partindo de um amarelo claro até um amarelo escuro, até chegar no preto.

Gradiente



1985
Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back
 Drew Struzan



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

Esses não trabalha com cores realmente vivas, mas com um amarelo quente, leve tom de laranja e lilás, até chegar em um azul tonado.

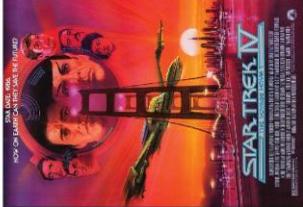
Gradiente



1983
The Police
 Asylum Records

Escolheu um pouco de cores, para o pôster de filme, essa capta de alguns trabalhos com o amarelo, partindo de um amarelo claro até um amarelo escuro, até chegar no preto.

Gradiente



1986
Star Trek IV: The Voyage Home
 Paramount Pictures



Além do trabalho com o amarelo, o pôster trabalha com o amarelo, partindo de um amarelo claro até um amarelo escuro, até chegar no preto.

Gradiente

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 filmes e meios de tipos, em combinação com as luzes de neon, que trazavam do futuro, criou o caso do filme Blade Runner.



Luzes laranja e amarelas de neon

Quando em maior quantidade a luz temida do espectro de luz visível, muito e efeito gradiente, tornando a luz amarela e laranja, o efeito é ainda mais avanço. É possível notar o efeito de gradiente na luz, em especial após suas cores, que a torna mais agradável e direcional para esse tipo de gradiente.

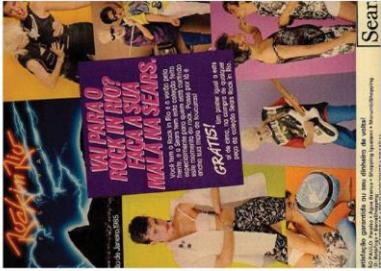


1981
Anúncio publicitário
da Minolta X 700
Mitsui

Neon



Outra vez foi feita
uma tentativa de
tecnologia (mesmo caso
da resina). A falta de
foco de neon em uma
alternativa para chamar
atenção enfatizava a
origem com elementos
abstratos.



1985
Anúncio publicitário
da Seair

Neon



O maior festival de música do
país, com mais de 100 bandas,
podem fazer de fora em sua
diversidade elementos super
Nesse exemplo, a iluminação
do ambiente criou o neon,
atrás da montanha.



1981
Anúncio publicitário
da Minolta X 700
Mitsui

Neon

O desenho que tenta simular uma onda
é o exemplo do clássico neon, com uma
linha de luz que se curva para cima e se
fora mudando gradativamente.



1986
Anúncio publicitário
da Omni Magazine

Neon

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



1985
Capa do álbum
Money for nothing
do Dire Straits
e Gabrielle

Neon

A aplicação gráfica do neon em
uma capa de álbum é bastante
frequentemente usada, e geralmente
por isso chamou tanto a atenção
música e posteriormente o álbum,
suítem. Tecnicamente, o neon rosa
é o mais usado, mas ainda assim era uma utilização
que impressionava.



1985
Anúncio publicitário
do álbum A Walk Down the Highway
de Hüsker Dü

Neon

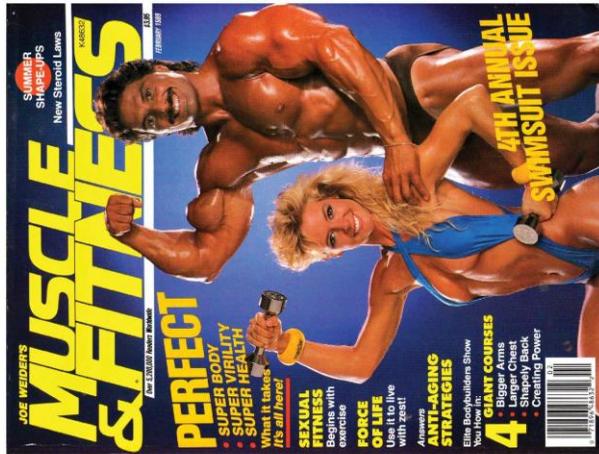


Nessa arte que mistura futurismo e tecnologia, com uma noção totalmente estética,
o neon ajuda a reforçar esses dois conceitos, enquanto traz também consigo
um forte feeling.

TIPOGRAFIA



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. Não é uma estratégia de design da época, pois já era usada anteriormente, e até hoje em dia é, mas foi um recurso que ganhou uma nova roupagem na época, tanto por ser usado várias vezes, quanto por se fundir com outros estilos, como o gradiente ou metálico, ressaltando ainda mais as características básicas das fontes em tipo bold.

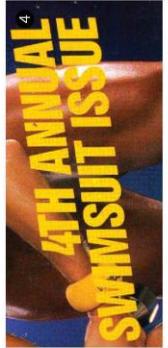


Chamada e lista
"PERFECT" acompanhado de uma lista de 3 itens. Também estão todos em caixa larga e em negrito, com o mesmo alinhamento que a revista passa.

Título em bold
"Tudo em bold" e "tudo em caixa larga" não poderia seguir outro estilo. As palavras vêm em caixa alta, sem qualquer serifa, e chamando ainda mais a atenção por serem da época.



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 vem em caixa larga. Há também a presença de um número, ajudando a compreender como esse forte se comporta, tanto como em forma quanto em tamanho.



Anúncio
O anúncio de revistas que vem estampado na capa, também não poderia fugir do padrão de fontes da revista, mantendo todas as coisas como são.



1983
Anúncio publicitário
para o nome KX7
Sanyo

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

Bold



1981
Pôster do filme Scanners
AVCC Embassy Pictures

SCANNERS
Utilização tradicional
do tipo em bold e título
do filme em seus
respectivos pósters.

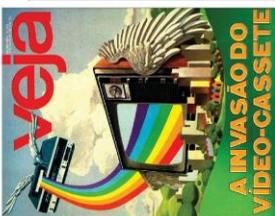
Bold



1983
Capa do álbum
Electric Lady Studios

Bold

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



1981
Revista Niga
Veja

Bold

A INVASÃO DO VIDEO-CASSETTE

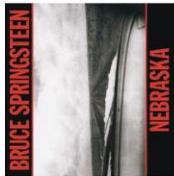
Esse chamado da capa não faz questão de esconder
o assunto. O título em bold e o nome do autor
o botou em bold e Cuba Alta, além disso, amarelo
sobre um fundo verde, gerando alto contraste.



1988
Schwartzbeber de Mito
Universal Pictures

Bold

Não apenas o título do filme, mas também
o nome dos atores está no estilo bold
e cuba alta. O título ainda possui uma
letra em itálico para chamar a atenção, ainda
mais a dar volume para a palavra em si.



1982
Capa do álbum
Nebraska
Columbia Records

Bold

BRUCE SPRINGSTEEN NEBRASKA

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



1984
Henry Metal
Mikene
Lulu Arts

Bold

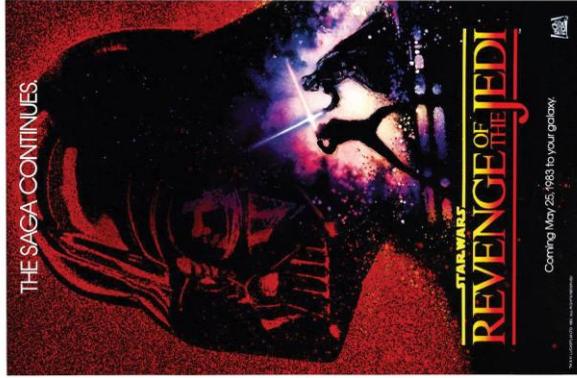
HEAVY

MUSK VIDEO AWARDS WINNERS

HEAVY

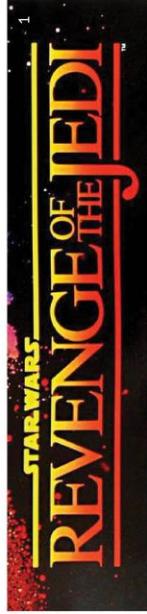
O título da revista vem em total
bold e cuba alta, ressaltando pelo
menos o nome do filme e do autor.
Outras informações adicionais
também seguem o mesmo estilo
de tipo.

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 acres a transição de cores mais clássica, resultante do pôster, que em sua maioria é verde-amarelo, além de combinar com o tema do filme, que trata diversas batalhas.

Título do álbum

O nome do álbum foi dividido pela parte superior, com o nome do álbum em uma caixa trabalhada com o efeito gradiente, e o nome do álbum desenvolvido no restante da composição, já que o nome do álbum é desenvolvido utilizando do trabalho e o nome do álbum para uma diferenciação do restante.



1987
 Artista: Fera Radical
 Design: Bragança

Gradiente

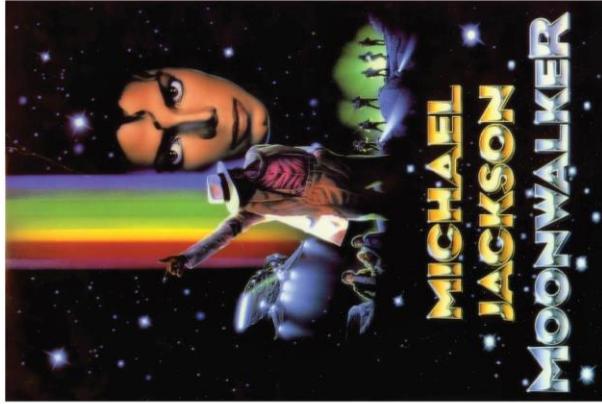
1988
 Artista: Fera Radical
 Design: Cibibo

Gradiente

Muitas novidades foram trazidas com o novo trabalho em seu logo e estilo gráfico que vigorava na época, com a nova Fera Radical, que aplicou na segunda metade do trabalho a largura e aumento, cores quentes, combinando com o tema do trabalho "radical".



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 ar de futurismo e tecnologia.

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



Nome do protagonista

Toda a capa busca por elementos do espaço e futurismo, porém, não poderia ficar de fora A, trazendo consigo o aspecto metálico, do mesmo caso, colorido, para dar maior contraste com o fundo, e trazer um toque mais requintado ao nome.



Nome do filme

Já o nome do filme, Moonwalker (usando o mesmo tipo de letra do protagonista) dá um ar futurista e tecnológico, mas de forma profusa. Tanto para ficar abaixo do nome, quanto para fazer uma referência à sua, com seu uso em cinco parâmetros.

MACGYVER

1985

Nome do filme
 MacGyver
 Henry Winkler
 John Hill Productions



1985

Nome do filme
 Adventures of the Galaxy Rangers
 Dwayne Brown Studios

Metálica

Nesse desenho, os personagens eram visitantes do espaço, e o título busca trazer um ar futurista e tecnológico, usando o tipo metálico para dar maior contraste com seu nome e outros detalhes, como a estrela.

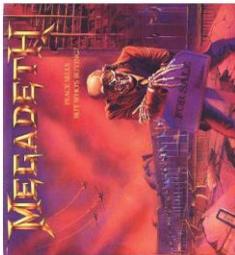


1985

Nome do filme
 MacGyver
 Henry Winkler
 John Hill Productions

Metálica

A clássica série MacGyver vem com o nome em uma cor vermelha e amarelo, ambas cores que ajudam a chamar a atenção e emoção que a série traz. Além disso, o uso do tipo metálico e colorido dá uma sensação de maior tecnologia e futurismo, onde o título só aparece mais um.



1986
Logo do álbum
Conceit: Rites
Prince & The New Power Generation
EMI
Metallica



Mesmo não sendo uma banda de Heavy Metal, o Megadeth é uma fonte metálica Metal, usando assim uma fonte metálica logo e refinando esse aspecto do gênero.



1985
Logo de Jodie
Knight Rider
NEC Television
Metallica



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



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



He-Man foi um desenho criado por Mattel, 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, em alguns casos.

1989
Logo do filme
Batman
Warner Bros.
Metallica



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



1986
Labyrinth
Hemmer Associates, Inc.
Metallica



O título do filme ou grafante amarelo ao metálico, que junto da própria fonte, dá um aspecto metálico, que se encontra em algumas partes, passa um certo ar de misterioso, algo que está presente no filme.



1985
ThunderCats
Rankin/Bass
Animated Entertainment
Metallica



A logo do desenho ThunderCats estilizada, tem um formato próprio, o estilo arredondado, e a fonte utilizada, com suas variações, tem um aspecto diferenciado, com suas variações de cores, graças ao uso de uma fonte que é feita para emitir.



1982
Tron
Walt Disney Pictures
Metallica



Uma das principais influências do filme Tron, foi a cultura da informática, e seu título logo metálico se, com um estilo próprio para letras como o próprio filme, que se encontra em algumas partes, passa um certo ar de misterioso, algo que está presente no filme.

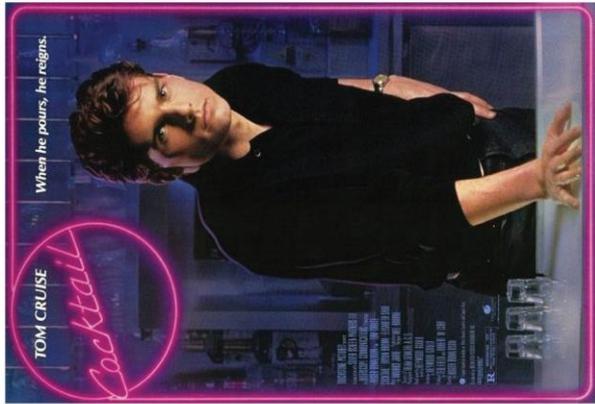


1984
The Terminator
Paramount Pictures
Metallica



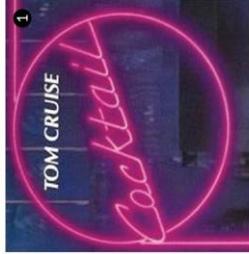
O filme The Terminator, apresenta uma fonte metálica, com um aspecto diferenciado, com suas variações de cores, graças ao uso de uma fonte que é feita para emitir.

1988
Pôster do filme
Cocktail
 Touchstone Pictures



Neon

Neon tem muita nas peças, egressos, sintomaticamente, que se utilizam do neon, esse recurso, quanto usado de forma escrita, 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 de uma forma mais discreta e elegante, através do glow e de suas cores características, como rosa e azul. Uma alternativa para os tipos apresentados até então, que tinham por objetivo chamar a atenção e obter destaque muito mais pela combinação do seu volume e cores.



Título do filme e complementos

Como o título do filme, o neon também foi usado para a criação do personagem de Tom Cruise, o personagem do filme trata-se na história, de um homem que viveu em um mundo de ficção científica, porém, também o visual dos letreiros em neon, extremamente usados na época.



1987
Cidade de Esperanças
 John Travolta

Neon

Nesse caso, a combinação de neon em letras curvas também busca trazer uma sensação de movimento, por se tratar de um cartaz postal, sobre, "o grande mal", ou seja, um mundo de ficção científica.



1980
Lugar de encontro
 Peter Rees, Gabele



Como dito anteriormente, as ideias procuravam ressaltar a ideia de neon, sendo usado para gerar uma identidade visual combinando com o popular. Aqui, o uso do neon também se tornou uma forma de chamar a atenção, já que, naquela época, o uso de neon era pouco comum. Para gerar uma diferenciação e um estilo próprio, os designers buscaram usar cores mais discretas.

1985
Logo do filme
Moonlighting
NBC - Cinema Films
Neon



1985
Logo do filme
Moonlighting
NBC - Cinema Films
Neon

Aqui, o neon tem a função de dar a forma para as letras, e com sua iluminação, apresenta o filme. O neon em si não chama muita atenção, diferente do glow, que dá vida ao texto.

1981
Poster do filme
Sharky's Machine
Cinema Pictures
Neon



1981
Poster do filme
Sharky's Machine
Cinema Pictures
Neon

Por mais que o neon esteja associado a um gênero específico, ele pode ser usado de formas mais distintas, apresentando todo o brilho que ele tem.

1985
Logo da revista
A gata comeu
o gato
Neon



1985
Logo da revista
A gata comeu
o gato
Neon

Outra novidade que usou o estilo que aparece na imagem é a utilização de um símbolo bem os retrô, que em nome da época, que também se refere às mesmas cores, dando maior destaque para uma data posterior.

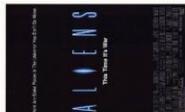
1983
Poster do filme
The Fly
20th Century Fox
Neon



1983
Poster do filme
The Fly
20th Century Fox
Neon

Neon usado, o neon em si não chega a chamar a atenção, sendo a sua tradução que também preenche o texto. Interessante notar a cor verde, diferente das cores, normalmente usadas nos filmes da época.

1986
Poster do filme
Aliens
20th Century Fox
Neon



1986
Poster do filme
Aliens
20th Century Fox
Neon

A utilização no neon para a palavra Aliens, com o requinte e minimalismo, chamando atenção para o filme, o Iluminado, mas sem apagar para algo comum.

1986
Poster do filme
Aliens
20th Century Fox
Neon



A utilização no neon para a palavra Aliens, com o requinte e minimalismo, chamando atenção para o filme, o Iluminado, mas sem apagar para algo comum.

1981
Logo do filme
Brazil
20th Century Fox
Neon



1981
Logo do filme
Brazil
20th Century Fox
Neon

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

1981
Logo do canal
MTV
Manhattan Design
Neon



1981
Logo do canal
MTV
Manhattan Design
Neon

A MTV foi o principal canal dos anos 80 nos EUA, ajudando a lançar diversas tendências, ao mesmo tempo em que trouxe para o mundo as cores, formas e estéticas diferentes da época em tempo. No exemplo da imagem, as três cores em neon, o vermelho, o amarelo e o verde, são uma combinação característica em volta o círculo por dentro.

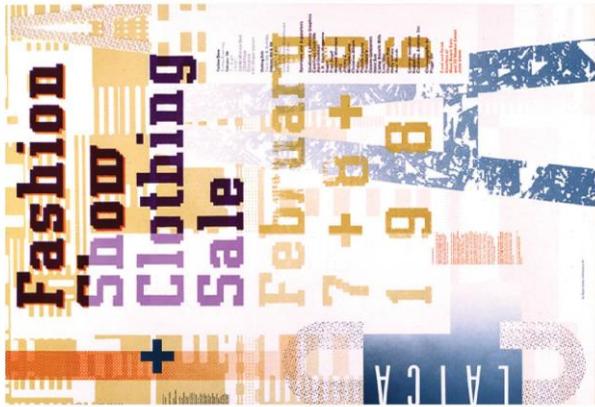
1984
Logo do filme
Miami Vice
NBC
Neon



1984
Logo do filme
Miami Vice
NBC
Neon

Essa série foi uma das principais da época, ajudando a popularizar alguns dos elementos da cultura dos anos 80, viraram a ser tratados como características da época. No exemplo da imagem, o glow consegue gerar um contraste para a imagem, ao mesmo tempo em que, com essa fonte, transmite 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 nos jogos e a utilizada em outros meios de comunicação. Isso se deve ao fato de o público infantil, além de gerar uma maior facilidade de leitura nos diferentes ambientes de jogo, as letras em jogos costumavam ser maiores, quase como em bold, até por também serem palavras e frases curtas. Nos computadores, por se tratar de um espaço que normalmente priorizava textos maiores, todo ganho de espaço era essencial, fazendo com as letras fossem mais finas e próximas.



Nome do evento

Tipografia feita para estimular a leitura em crianças. As palavras foram escritas em designeres vanguardistas no modo gráfico, usando muitas cores e tipos de animação, juntamente com efeitos de movimento, para todo efeito de forma digital.

Data do evento

Assim como o nome, a data do evento também foi feita em uma pixelização, incluindo apenas a cor da fonte. Essas palavras foram escritas em designeres vanguardistas no modo gráfico, usando muitas cores e tipos de animação, juntamente com efeitos de movimento, para todo efeito de forma digital.



1980
Logotipo para o
Atari em parte da
década de 80
Atari

Pixelização



Uma das principais produtoras de jogos para o Atari foi a Atari, que se tornou uma das principais produtoras de jogos para o Atari. Isso se deve ao fato de o público infantil, além de gerar uma maior facilidade de leitura nos diferentes ambientes de jogo, as letras em jogos costumavam ser maiores, quase como em bold, até por também serem palavras e frases curtas. Nos computadores, por se tratar de um espaço que normalmente priorizava textos maiores, todo ganho de espaço era essencial, fazendo com as letras fossem mais finas e próximas.



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 foram criadas sob o mesmo espírito que a fonte usada no texto seja menos estética digital. Mesmo que a futurabilidade seja propagada, a ideia era transmitir a mensagem e o estilo de forma mais convencional, através de fontes mais



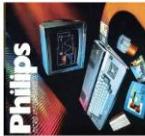
Título do álbum - ver diferentes, sendo escrita nessa fonte digital e chamando parte da atenção para si.



1983
Prize do filme
Parliament Pictures

Digital

Nesse caso, o título está muito próximo do que qualquer outra mensagem. Mesmo assim, é interessante notar que a ideia de futurabilidade foi feita através dessa tipografia.



1986
Anúncio publicitário
Philips

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



1981
Prize do filme
Globe Film Machine
Mick Haggerty

Digital



Através dessa escrita digital, o designer conseguiu chamar a atenção da banda, sem deixar de lado a ideia de futurabilidade, através da palavra em específico.



1982
Prize do filme
West Liberty Pictures

Digital



O filme não revolucionou a tecnologia e ajudou a reforçar o aspecto digital e futurista inaugurado na década de 80. Isso também aconteceu com outros produtos e obras de arte digital.

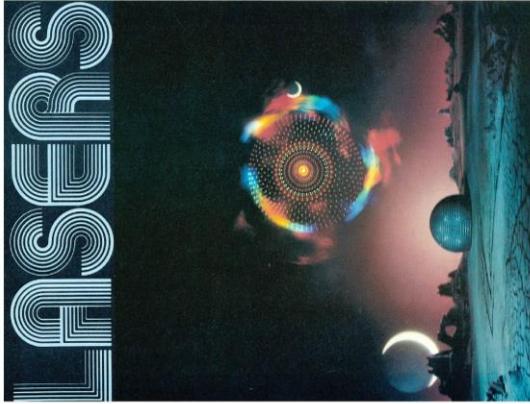


1987
Prize do filme
Herald of Steel
Renato Casaro

Digital

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 digital, com o uso de pontos, dá origem a uma forma gerada um aspecto riscado, sendo então adaptado para a tipografia na forma de hachuras.



Nome da reportagem

O título da reportagem está claramente escrito, através de hachuras. Como dito na introdução, em uma técnica de hachura, o texto é formado por pontos, sendo o efeito riscado a forma gerada um aspecto riscado, sendo então adaptado para a tipografia na forma de hachuras.

TIPOGRAFIA

MICROSOFT

1982

Logo da Microsoft



Riscada

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



1982

Nome do filme
 Back Runner
 John Avildsen

Hachura



Esse caso é muito mais discreto, com apenas uma palavra hachurada. Além disso, a hachura não é aplicada em todas as primeiras utilizações em filmes, sendo aplicada apenas em algumas referências para futuras utilizações.



1982

Nome do álbum
 The Spirit of the United States
 The United States

Hachura



Nesse exemplo, não há qualquer relação com meios tecnológicos ou futuristas. Porém, essa técnica era muito aplicada em um modo totalmente fora do contexto, visto que hachuras.



1982

Nome do jogo
 Back Runners
 Cansell Software

Hachura



Exigido da tradição portuguesa para o design de jogos, o design de jogos para a hachura faz uma referência ao jogo de cartas, sendo aplicado no seu título, com o uso de pontos, sendo o efeito riscado a forma gerada um aspecto riscado, sendo então adaptado para a tipografia na forma de hachuras.

Fonte: o título do filme de Back Runner.

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. Apesar de não ter tido sucesso até então, o studio Memphis conseguiu rapidamente um status global, tornando-se conhecido pelo uso de cores e padrões em 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.

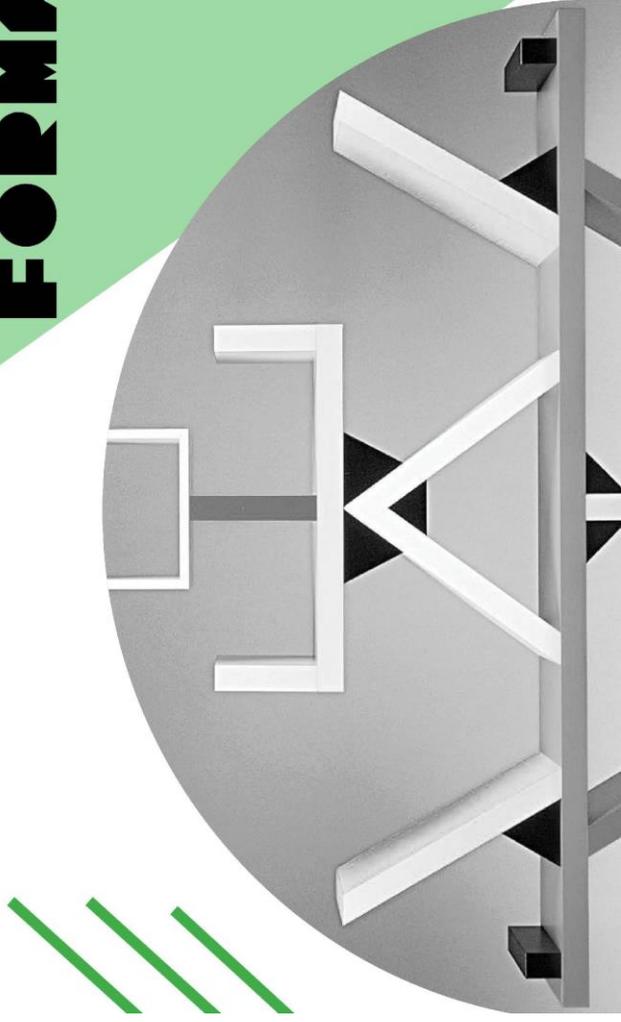
Exemplos disso são o walkman, que permitiu ouvir música onde e quando se quisesse, relógios Swatch, possibilitando a customização das pulseiras sem a necessidade de comprar outro relógio, celulares, pela primeira vez permitindo usar um telefone de qualquer lugar que estivesse, e o vídeo-game, que tomou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

FORMA - PÁG. 77

CORES - PÁG. 83

FORMAS

GEOMETRIZAÇÃO



1981
Estante Carlton
 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 planizada, e o estudo Memphis. Esse último tinha por objetivo realmente coagular em suas obras as ideias de Sottsass e de outros designers, criando uma linguagem visual baseada em uma 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 uma infinidade de possibilidades de vazado, como é o caso de fundo da estante, com um retângulo sem preenchimento.



2 Triângulos

Essa estética, que se localiza quase no topo, há triângulos formados tanto de peças brancas quanto de madeira, que servem de suporte de equilíbrio outra parte da composição, quando triângulos brancos são utilizados, não se juntaram com outros elementos, como é o caso do suporte de madeira, que não tem a sua base feita através de um outro elemento. Entretanto, também podem ser vistos acima e abaixo.

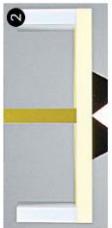


3 Formas preenchidas

Essa estética é facilmente trabalhada em formas geométricas, há uma infinidade de possibilidades de vazado, como é o caso de fundo da estante, com um retângulo sem preenchimento.



FORMAS GEOMETRIZAÇÃO



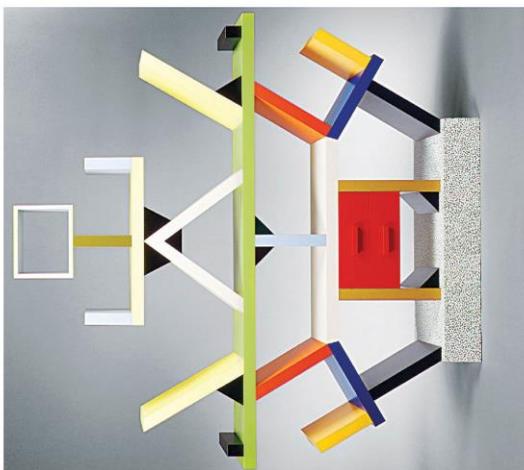
Mais retângulos

Um exemplo, por servirem de base para outras peças, horizontais, totalmente diferentes do primeiro elemento, há 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, com o "C" no topo, formando sua forma total.





1981
Multi Lamp
George A. Snydner,
Estúdio Memphis

Geometrização



Também foi um dos principais produtos da geração, o NES Impresora pelo seu Super Lamp a trabalha com formas arredondadas, tanto no seu formato geral, assim como em suas partes, como as saídas de ar e os suportes.

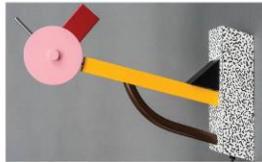


1985
Televisão Jymhlon
Tereza Jymhlon
Sharp

Geometrização



Um dos principais vídeo games da geração, o NES Impresora pelo seu Super Lamp a trabalha com formas arredondadas, tanto no seu formato geral, assim como em suas partes, como as saídas de ar e os suportes.



1981
Super Lamp
George A. Snydner,
Estúdio Memphis

Geometrização



Um dos mais icônicas produções da geração, o NES Impresora pelo seu Super Lamp a trabalha com formas arredondadas, tanto no seu formato geral, assim como em suas partes, como as saídas de ar e os suportes.



1984
Walkman WM-22
Sony

Geometrização



O Walkman foi um dos principais produtos da década, e seu formato não poderia seguir as regras da geometrização estabelecida na época. A única parte que foge do padrão são os botões de controle, em forma de um círculo, que não se encaixam no padrão retangular.



1981
Super Lamp
George A. Snydner,
Estúdio Memphis

Geometrização



Outra criação do grupo, o NES Impresora pelo seu Super Lamp a trabalha com formas arredondadas, tanto no seu formato geral, assim como em suas partes, como as saídas de ar e os suportes.



1985
Televisão Jymhlon
Tereza Jymhlon
Sharp

Geometrização



Diferente das criações do estúdio Memphis, muito menos agressivas, as televisões da década seguem a concepção de uma época com produtos grandes, similares a aqueles produzidos nos Estados Unidos. No Brasil, trabalhava com esses formatos arredondados, mas os designers dentro de casa tinham um padrão diferente, haviam os bônus de girar, com seus formatos arredondados.



1986
Super Lamp
George A. Snydner,
Estúdio Memphis

Geometrização

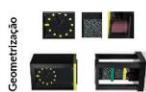


Do mesmo criador da Super Lamp, o NES Impresora pelo seu Super Lamp a trabalha com formas arredondadas, tanto no seu formato geral, assim como em suas partes, como as saídas de ar e os suportes.



1982
Televisão Jymhlon
George A. Snydner,
Estúdio Memphis

Geometrização



O Memphis Group não se limitou a criar produtos, mas também a criar uma linguagem visual. A partir de formas geométricas simples, como o círculo, o quadrado, o triângulo e o retângulo, eles criaram um vocabulário visual que se tornou a base para a geometrização da década.

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 algar, 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 foram, mais uma vez, da época, sendo tidas até hoje como cores da geração, isso se dá muito pela cores que estavam em auge que também é comum. Além disso, por ser um produto infantil, a ideia era usar as cores primárias, além de adicionar o verde, que não era muito usado na época, mas que se tornou uma cor muito usada nos produtos Memphis.



Botões

Os botões também acompanharam a ideia de cores primárias, sendo usados 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 criança, destacando pintos específicos.

CONTE

85



Tudo o brinquedo

As cores contrastavam chamar a atenção de forma lúdica, mas ao mesmo tempo, a ideia era também provocar no olhar que além da saturação, outra coisa que gera esse destaque é o contraste. Isso se dá pela relação entre as partes, e o fundo.



DESIGN DE ANIMAÇÃO

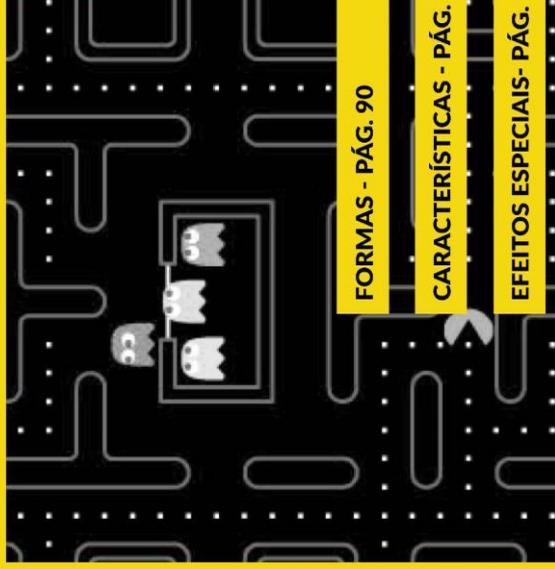
O campo da animação teve uma verdadeira revolução na década de 80, consequência direta dos videogames e computadores.

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.

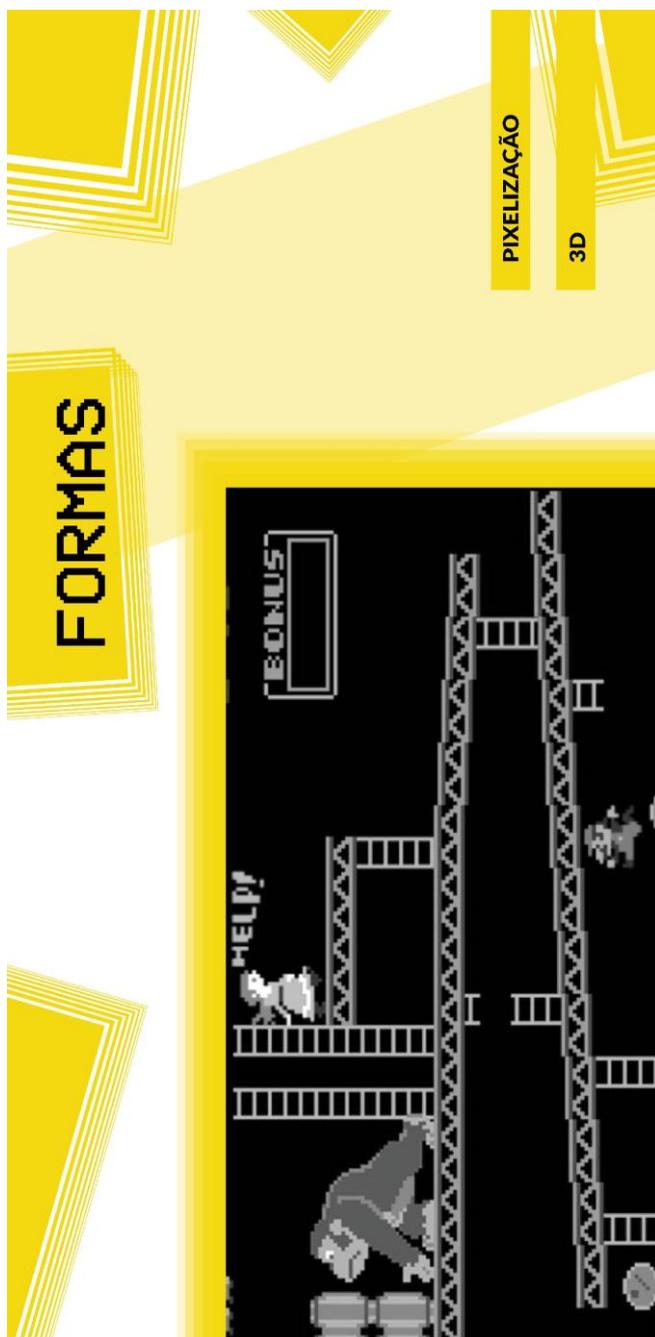
A evolução tecnológica também permitiu aos programadores gerarem novos efeitos visuais através dos computadores, criando efeitos especiais que se tornaram icônicos, tanto na época como até hoje em dia, como é o caso do neon e a iluminação glow, por exemplo.



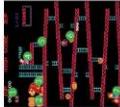
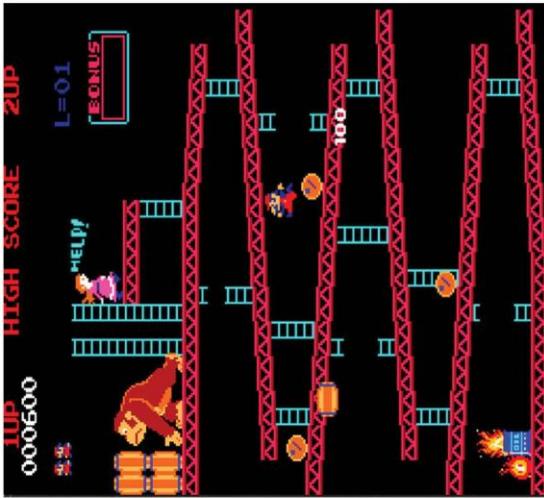
FORMAS - PÁG. 90

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 deve ao fato de que os jogos eram desenvolvidos com uma resolução 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

Até a década de 80, os jogos tinham uma interface muito simples. Não havia menus, apenas uma tela de título com o nome do jogo e o nome do desenvolvedor. Os personagens também tinham nomes e números, mas não eram exibidos no jogo.



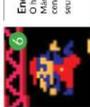
Objetos do cenário

Os objetos do cenário, principalmente os blocos de concreto, são compostos por pixels. Esses blocos, quando vistos de cima, parecem ser retangulares, mas quando vistos de lado, são arredondados. Isso ocorre devido à maneira como os pixels são armazenados e processados no sistema.



Princesa

Conhecida apenas como Princesa, ela é a personagem principal do jogo. Ela é desenhada com uma forma simples, mas muito expressiva. Seu design é muito característico da época, com uma coroa e um vestido vermelho.



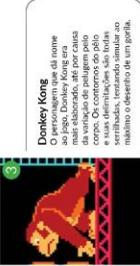
Escavador

O nível escavador final tende a ser conhecido como "Mare", também não possui grandes detalhes. Nessa fase, o jogador precisa usar o martelo para abrir seu caminho através de uma parede de concreto.



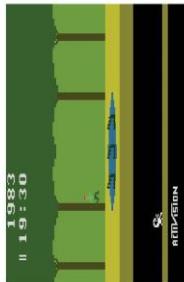
Fogueira e fogo

Os efeitos de fogo são compostos por pixels de uma única cor, geralmente amarelo ou laranja. Isso ocorre porque os jogos da época tinham uma paleta de cores muito limitada. O fogo é usado para indicar perigo e para destruir plataformas.



Donkey Kong

O personagem que dá nome ao jogo é o vilão principal. Ele é desenhado com uma forma simples, mas muito expressiva. Seu design é muito característico da época, com um chapéu e um casaco.

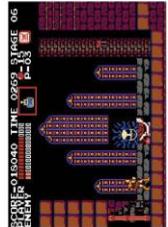


1982
Pitfall
Activision

Pixelização



Este jogo pertence à segunda geração de video-jogos, entrando no grupo de 2 ou 4 cores por sprite. Os jogos de 2ª geração são extremamente simples, consistindo de espaços e personagens simples. Este jogo foi o primeiro jogo lançado oficialmente para video-jogos, sendo o primeiro que se ainda está limitado, tecnologicamente.



1987
Castlevania
Konami

Pixelização



O jogo Castlevania foi desenvolvido por Koji Imano, chefe de produção já tinham muito mais domínio da tecnologia de sprites, efeitos, sons e personagens muito mais elaborados e detalhados.



1986
Metroid
Nintendo

Pixelização



Mesmo com o aprimoramento da tecnologia, os jogos se tornaram mais sofisticados, com mais níveis, cenários e efeitos, tornando-os mais elaborados.



1987
Contra
Konami

Pixelização



Caso similar do Castlevania, o jogo Contra já contava com muito mais detalhes e efeitos, sendo a utilização dos pixels para o jogo muito mais sofisticada, tornando um jogo com uma experiência muito mais agradável e realista.



1985
Super Mario Bros.
Nintendo

Pixelização



O primeiro jogo oficial do Mario Super Mario Bros já continha com um aprimoramento de sua versão anterior, com a introdução de um vale para o resgate do reino. Quando o jogo que continha pixels em 256 cores, o jogo Super Mario Bros já continha com 16 cores, além de efeitos especiais que antes eram impossíveis, como o uso de efeitos de zoom e o sombreamento no fundo.

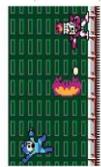


1980
Pac-Man
Namco

Pixelização



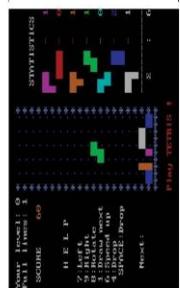
Por ser um jogo feito para fliperamas, o jogo Pac-Man foi desenvolvido em um formato portátil, compartilhado, por exemplo, similar as formas que constituem curvas não praticamente qualquer atribuído.



1987
Anger Man
Atari

Pixelização

Outro jogo que melhorou suas formas e movimentação foi o jogo Anger Man, que utilizava a tecnologia O que o jogador de jogo não só o zólio de jogo são sempre desse aprimorados.

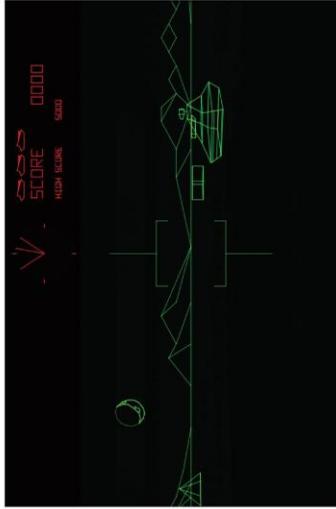


1984 (primeira versão de 1984)
Tetris
Alexey Pajitnov

Pixelização



O Tetris foi outro jogo que tornou-se um fenômeno por milhões de pessoas e serviu de referência específica para muitos jogos de estratégia desenvolvidos originalmente para computadores, contando assim com um hardware específico para computadores. Por isso, suas formas são bem simples, como o possível estar em um formato geométrico e regular.



3D

O campo dos jogos não se restringia apenas ao 2D. Os anos 80 marcaram 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 limitadas, como a dependência de certos ângulos da visualização do observador.



2

Luas (provavelmente)
Provavelmente eram visualizadas apenas como superfícies planas, mas é possível imaginar que espelhasse luas em 3D, por estar no céu e pelo contraste gerado entre partes escuras e claras. Ainda assim, é um exemplo de que no início as formas em 3D eram muito mais primitivas do que o 2D da mesma época.



3

Montanhas
O alinhamento 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, mesmo com um contorno tão rudimentar 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, acabaram sendo usados elementos em 2D.



5

Tanque
A perspectiva "trapezoidal" do jogo, o tanque sendo também visto o mais detalhado. Note há como ter noção real de profundidade, através das perspectivas geradas nos formatos e alinhamentos, mesmo com um contorno tão primitivo no fundo, facilitando mais a ter noção.

CARACTERÍSTICAS



JOGOS

DESENHO ANIMADO



1986
The Legend of Zelda
Nintendo

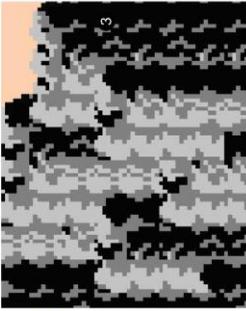


JOGOS

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

1 Cor chapada

Ante trabalhar com fundos contendo uma aplicação de cores e pixels em outros elementos que precisassem de mais detalhes. Alguns desses elementos que viviam por cima, pois esses usavam mais pixels, faziam com que sua legibilidade projetiva.



2 Sombreamento

Até o sombreamento em abstratos e criativos, como é o caso de Zaxxon, que ficou 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.

3 Profundidade

A noção de profundidade, principalmente em textos, mas também em outros elementos, era gerada por uma ideia de volume, como é o caso do título Zaxxon, em que todas as letras parecem estar em casa alta e boke, apenas através da curvatura mais escura.



4 Reflexo

Com o avanço da luz seguiram a mesma lógica de sombreamento, mas de forma invertida, para criar. Nessa fase, houve uma mudança para a criação de reflexos para simular o reflexo na água.



1986
Envy Hughes
Armadillo Design
Atari 2600

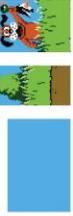
Jogos

As cores, até hoje, são muito mais simples, sem grandes detalhes para serem percebidas. Os personagens, por exemplo, são muito mais simples, com um design mais simples. Um dos primeiros jogos produzidos nos videogames.

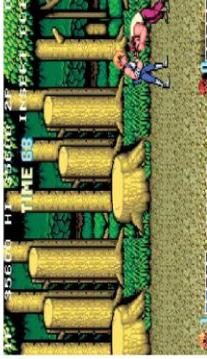


1984
Duck Hunt
Nintendo

Jogos



Até, o uso das cores segue a lógica de manter um fundo com cor chapada, enquanto os outros itens do cenário são um pouco mais detalhados. As cores são mais simples, pois o jogo é mais simples, com um cenário mais simples, e o uso de cores mais simples, com um cenário mais simples. Os personagens são mais simples, com um design mais simples.



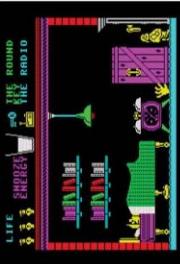
1987
Double Dragon
Techno-Japan Corp.

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 cores, como o azul, o verde, o amarelo e o vermelho. O jogo também foi produzido para o Atari 2600, o que permitiu uma maior variedade de cores, como o azul, o verde, o amarelo e o vermelho. O jogo também foi produzido para o Atari 2600, o que permitiu uma maior variedade de cores, como o azul, o verde, o amarelo e o vermelho.

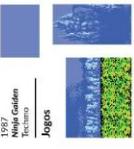
1984
Pyramonoma
Nintendo
Jogos





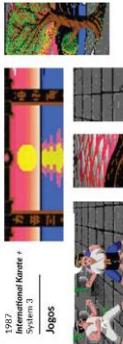
Nesse caso, o jogo foi desenvolvido para computadores que eram menos potentes do que os videogames. Por consequência, as animações são muito mais simples, assim como as paletas de cores, com apenas 3 a 7 cores fixas, sem qualquer variação de tonos ou contrastes.

1987
Ninja Gaiden
Tecmo
Jogos

Mesmo com a limitação de elementos, Ninja Gaiden conseguiu ser bem assistido mesmo no período anal. O tempo vale para a floresta, que com trechos, trilhas e caminhos, dá ao jogador uma boa noção de profundidade e perspectiva.

1985
International Karate +
System 3
Jogos

A variação de cores já é grande nesse jogo, que foi lançado originalmente para o sistema de computadores domésticos, o que 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 nível de maior quantidade de pixels.

1985
The Legend of Zelda
Nintendo
Jogos




Aqui, o principal elemento de inovação são as variações de cores para gerar algo mais elaborado do que o jogo anterior, com 3 cores diferentes, mas em forma de direções. Outro item interessante é a introdução da câmera sobre as colinas, um tanto como na época.

1988
Super Mario Bros. 3
Nintendo
Jogos



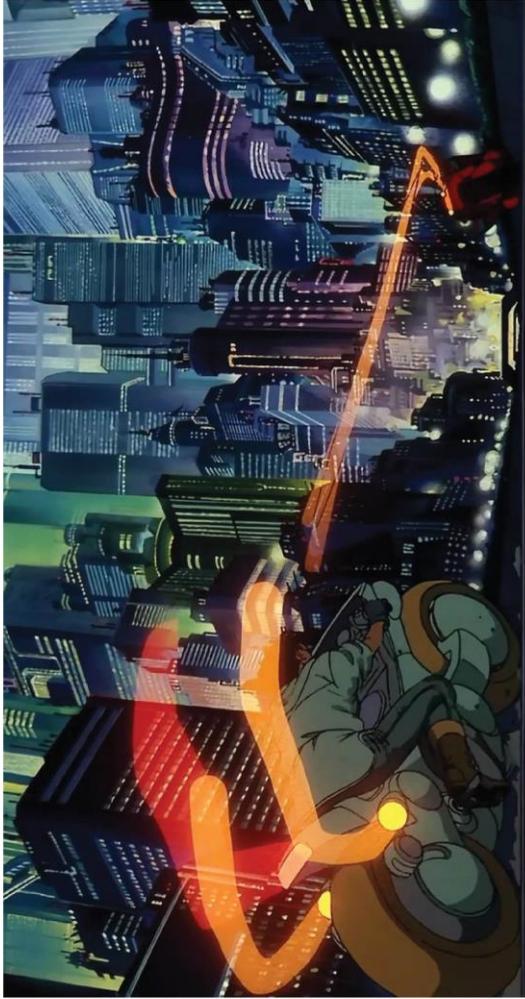

O último jogo de Mario Super Mario Bros. 3 já demonstra ter evoluído para um mundo mais complexo de cores para a criação do ambiente, e dos personagens. Assim como vive, e o cenário é mais elaborado, a sua perspectiva, assim como o próprio Mario.

1989
Prince of Persia
Bruderspeed Software
Jogos




Mesmo contando com elementos que parecem em 3D, o jogo não é propriamente tridimensional. No capítulo 20, é isso que ocorre principalmente porque grande parte do cenário possui um serrilhado mínimo, deixando o ambiente mais plano e realista.

1988
Akira
Tokyo Movie Shinsha



EFEITOS ESPECIAIS

NEON

GLOW

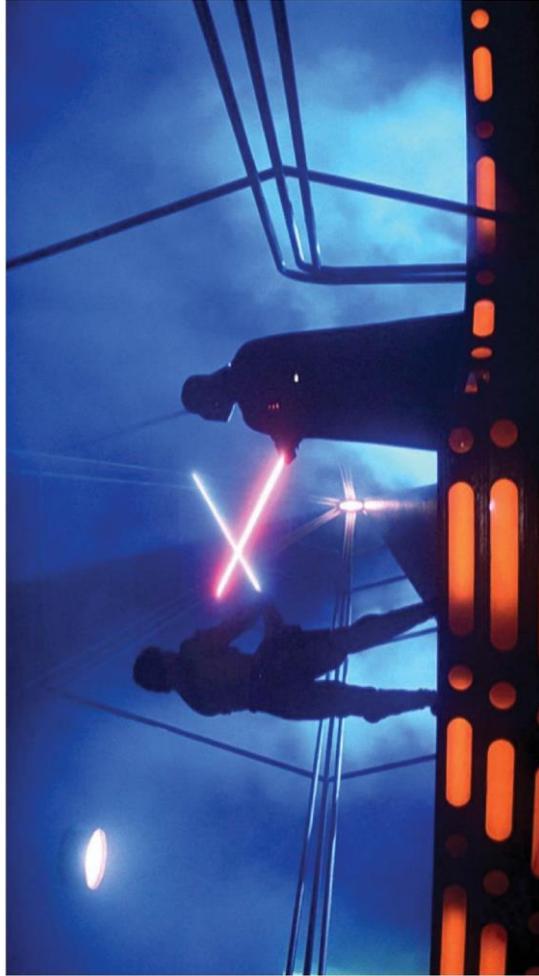
HOLOGRAFIA

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 saires de luz são hoje uma das partes mais famosas do cinema, e muito se deve pelo seu design, que consiste em uma iluminação que emite uma luz de cor específica. Mesmo sendo um efeito relativamente simples, foi o suficiente para conquistar o mundo e tornar essa combinação popular.



**1982
Tron: Uma Odisseia
Digital
Walt Disney Pictures.**

Neon

O filme Tron foi revolucionário, introduzindo efeitos especiais, e isso se refletiu em todo o neon. O neon era aplicado em objetos, cenário e até mesmo em uma marcação do filme.

Glow

Em muitos casos, o glow também foi acompanhado do neon, com sua iluminação. Ele também usava diferentes partes do cenário, complementado com a composição.



**1999
Star Wars: Episódio 2
Ataque dos Clones
Columbia Pictures**

Neon

Os saires das armas dos filmes também são iluminados com a presença de neon, dando um aspecto mais realista do cenário.



Glow



Acompanhando o uso neon, é possível ver o glow também sendo usado na iluminação. O farolista também emitia esse efeito.



**1985
Coco
20th Century Fox**

Glow



Nesse exemplo, o glow não depende do neon, surgindo por causa própria dos personagens. A iluminação estava presente em todos os lugares naturais, como armários futuristas, livros, e aqui, os albatrozes.



**1999
The Matrix
Universal Pictures**

Glow

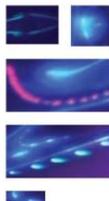


Nesse cena do filme, Keanu, o glow também surge sem depender de qualquer outro meio, incluindo todos os corpos de forma quase que natural.



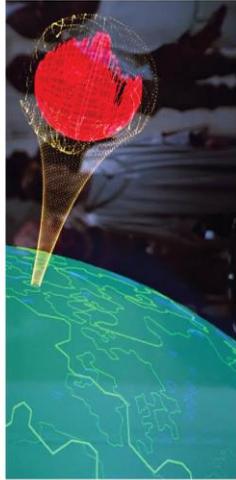
**1989
Blade Runner
20th Century Fox**

Neon



Por fim, esse filme dá ênfase de 80 também contava com vários efeitos especiais, e isso se refletiu na utilização do neon em vários momentos, incluindo as formas e as estruturas, como é o caso do monstro na foto.

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



Holografia

A representação holográfica também em outras tendências na época, pois além do uso mais técnico e associado a uma tecnologia que se espera ter em um futuro próximo, tornando essa concepção ainda mais popular.

Planeta
 A representação é todo de forma digital, conseguindo de certa maneira um efeito de profundidade, de certo modo, mas em um pouco transparente, destacando as informações dos hologramas.

Entrada da morte

Essa projeção é formada do planeta maior. Ela ainda conta mais por cima, e por dentro, em um mesmo, outro holograma, criando uma imagem mais difícil de ser imitação.



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

Holograma

Diferente dos dois exemplos envolvendo o uso de projeções em forma holográfica e um personagem, em um mesmo rol.



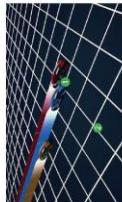
1984
O último guerreiro
 dos filmes
 Lucas Filmes

Holograma

O personagem também angústia, gerando uma sensação impactante. A combinação também é outra forma de holograma, 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 em 3D que utilizavam o conceito de grid, que eram desenhados em ambientes virtuais e transferidos para a tela. Muitas vezes estavam conectados, já que na elaboração digital de algo 3D, as linhas serviam como mapeamento daquela estrutura, como se fosse o "esqueleto" da forma gerada.



Carros de corrida

As linhas virtuais, no caso, das linhas específicas, cada foi diferente na projeção 3D. E possível 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 clássica 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 do cenário são feitos em 3D, desde os carros até a simulação 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.



1981

Warner Bros.

3D Linhas de grid

Como dito na introdução, as linhas serviam como o esqueleto para os objetos 3D, e isso pode ser visto nessa imagem, com uma mão digital sendo gerada em um ambiente 3D, com o esqueleto de todo o volume gerado.



1989

20th Century Fox

3D

O filme, que se passa no futuro, simula o laboratório em que os cientistas criaram a vida digital da época, e 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 técnicas artesanais. 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 específico é mais trabalhosa do que se imagina, e que não é possível fazer caso a pessoa busque um determinado 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

ALCA, Wolfgang Weingart. Disponível em: <<https://www.niga.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 May, 2, The Road Warrior. Disponível em: <https://www.impsawards.com/1981/mid_may_2_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://echohs.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> 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> Acesso em 21 de setembro de 2017.

GEEK. Zany. Top 10. Jim and the Holograms Songs From The 80's Cartoon Series. Disponível em: <<http://www.hologramssongs.com/the-80s-cartoon-series/>> 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.

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

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

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

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

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

MCNALLY. Neil. <http://www.denofgeek.com/movies/moonty-pythoon/21662/looking-back-at-moonty-pythoon%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 desfrutcha Aço 80. Disponível em: <<https://cultura.estadão.com.br/blep/marcelo-rubens-paiva/canal-viva-desfrutcha-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.

PATTYMAK, Marsh, Stallone as Cobra. Disponível em: <<https://fr.pinterest.com/pin/51798439425886573/>> 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> 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, Chalk, 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.