TITLE SEQUENCES: THE XX DESIGNERS

DJALME MIGUEL
MARTINS TELES
2017 M.A.
DESIGN DE
COMUNICAÇÃO

esad
arte+
design

Title Sequence
The XX Title Designers

Title Sequence
The XX Title Designers
2017

Ilustracção e Animação **Djalme Martins**
Orientação **Eliana Penedos**
Composição Músical **Eduardo Serra**
Colaboração **Jorge Marques**

Texto e Design **Djalme Martins**
Tipografia **Azo Sans**
Papel **Eural Offset**
Impressão **Tipografia Ribeiro**
Encadernação **Ana & Carvalho**
Tiragem **6 Exemplares**

Djalme Miguel Martins Teles
M.A. Design de Comunicação

esad
arte+
design

INTRODUÇÃO **7**

METODOLOGIA **13**

1. TITLE SEQUENCE

1.1. PERSPECTIVA CRONOLÓGICA: O SEC. XX **29**

1.1.1. ERA PRÉ SAUL BASS 35

1.1.2. ERA SAUL BASS 49

1.1.3. ERA PÓS SAUL BASS 77

1.2. ANÁLISE DA INFORMAÇÃO **89**

1.2.1. CONCLUSÃO DA ANÁLISE DA INFORMAÇÃO 101

2. CREDITAR OS CRÉDITOS

2.1. A SINOPSE **115**

2.2. O GUIÃO **119**

2.3. O STORYBOARD **125**

2.4. O PROCESSO **129**

CONCLUSÃO **137**

RESUMO/ABSTRACT

PORTUGUÊS 147

INGLÊS 146

BIBLIOGRAFIA **155**

ANEXOS **161**

NDICE

IN

DU

INTRODUÇÃO

Captar a atenção do público desde o início do filme sempre foi uma preocupação presente no cinema, bem como o dever de creditar não só o elenco, como toda a equipa técnica por trás das grandes produções, assim, em função destas duas necessidades surgem as *title sequences*. Capazes de introduzir a temática do filme ou até de resumir as cenas mais marcantes do mesmo, estes pequenos vídeos introdutórios captam a atenção do observador enquanto lhes passam informações essenciais do mesmo como o título, os principais nomes do elenco e da equipa técnica.

> **Furthermore, in an environment full of clutter, the first impression of the film in the movie theater, or on the television screen, prepares the viewer for what is to come just like the cover of a book. In this respect, film credits fulfill the important role of outlining the filmmaker's intentions and setting up the expectations of those watching.**
>
> (Inceer, 2007, p.3)

Através de técnicas como ilustração, animação, grafismo, *live action*, fotografia, tipografia e *motion graphics*, estas *title sequence*s foram evoluindo de *title cards* em narrativas complexas capazes de, nos dias de hoje, serem consideradas como peças de arte independentes da própria grande metragem que abrem.

> **While those engaged in film studies have for the most part ignored title sequences, historians of graphic design tend to treat them purely as graphics which through cinema technology have taken on a temporal dimension.**
>
> (King, 2007, p.1)

Apesar de, durante grande parte do primeiro século da história do cinema, o papel do *title design* no mundo cinematográfico não ter sido bem valorizado, a partir da década de 50 foram diversos os filmes que ficaram conhecidos por cenas das suas *title sequence*s, mostrando ao público que, além de surgirem como uma primeira impressão, factor importante para suscitar o entusiasmo do observador, podem mesmo tornar-se o momento mais característico e memorável do filme.

> **If the opening credits to a film bore us, we would be forgiven for feeling the whole film will be boring. If they're exciting and manage to push our cart to the top of an emotional roller-coaster, then there we'll be, sitting at the edge of our seats, strapped in, waiting to be thrown around.**
>
> (Charchar, 2017)

Através de uma análise cronológica das *title sequences* durante o séc. XX, será possível traçar um perfil evolutivo do papel do design gráfico, mais especificamente do *title design*, no mundo do cinema e ficar a perceber até que ponto esse trabalho do designer teve pouco reconhecimento, razão que motivou em grande parte ao desenvolvimento deste mesmo projecto. Assim sendo, este projecto desenvolve-se não só segundo motivações pessoais, que passam por entender o papel do designer gráfico no ambiente do *motion* explorado no cinema, mas sobretudo com objectivos sociais de forma a tentar tornar público o nome dos criativos que desenvolveram algumas das cenas mais icónicas e marcantes do cinema presentes na memória de grande parte da sociedade.

Aquela que surge como a forma mais interessante de perceber o papel do designer no mundo do cinema passa por experiênciar as várias fases do trabalho do mesmo, desde o criatividade de escrita, passando pelo esboçar do *storyboard* e das colaborações com os técnicos de captação de imagem e de animação. Assim, o objecto final deste projecto consiste numa maquete de uma *title sequence* que creditará alguns dos *title designer* mais marcantes do séc. XX, através da recriação do respectivo trabalho mais emblemático.

> **Sometimes these opening moments are grander than the film that follows them. Sometimes you talk to your friends about the notebooks instead of the head in the box, or the silhouetted men running around more than the prodigy delinquent.**
>
> (Charchar, 2017)

Neste contexto, através de uma abordagem histórica, este projecto pretende provar e reconhecer o trabalho do designer no mundo do cinema, através da evolução das *title sequences*, pois, à medida que por um lado se tornam cada vez mais parte integral e essencial do filme, por outro tornam-se cada vez mais obras capazes de subsistir por elas mesmas.

METL

L

METODOLOGIA

13 METODOLOGIA

Projectar é fácil quando se sabe o que fazer. Tudo se torna fácil quando se sabe o modo de proceder para alcançar a solução de algum problema, e os problemas que se nos deparam na vida são infinitos: problemas difíceis porque não se conhecem os problemas que se mostram impossíveis de resolver.

(Munari, 1981, p.12)

Para explorar um tema a nível teórico, existe a necessidade de adoptar uma determinada metodologia projetual. Dessa forma, torna-se possível, através de uma série de operações, delinear e suportar uma linha de orientação para a materialização do projecto teórico. Também na área do Design existe essa necessidade de projectar através de uma metodologia, tornando-se imperativo tomar conhecimento não só do contexto temático, mas também de todo o estado da arte que envolve o projecto em questão tornando-se mais fácil desenvolver uma cadeia de resposta a todas as outras decisões que o mesmo envolve.

Para o designer, o método projectual não é absoluto nem definitivo, uma vez que pode ser modificado, caso se encontrem outros valores objectivos, que melhorem o processo. É a criatividade do projectista que pode descobrir algo novo para o processo, quando se aplica o método.

(Munari, 1981, p.14)

Enquanto designers sentimos a necessidade de fundamentar cada decisão que tomamos no desenvolvimento do trabalho e, apesar dessas mesmas decisões estarem em constante possibilidade de mutação, de acordo com a evolução não só do conhecimento do autor, mas da própria modelação ao contexto do produto final, necessitando dessa mesma fundamentação para evitar as discordâncias funcionais, o mesmo não era defendido nos anos 90 em relação à arte, que se entendia como uma interpretação muito pessoal e de certa forma arbitrária.

Segundo a perspectiva de Mário Araújo a diferença entre o artesão e o designer está precisamente no método.

> **O artesão não desenha o seu trabalho e não apresenta razões para as decisões que toma (...) a evolução de um produto artesanal pode também resultar em características discordantes, muitas vezes por razões funcionais.**
>
> (Araújo, 1995, p.75)

Desta forma, a necessidade de ponderar sobre a metodologia projectual adequada a um tema como o *title design* torna-se inevitável. São várias as etapas percorridas e delineadas de uma forma consecutiva, desde a pesquisa e o reconhecimento do máximo estado de arte possível, e a consequente elaboração de uma análise cronológica, que facilite um mergulho contextual no tema, até uma pertinente análise dos dados considerados prioritários, que contribuíram enquanto fundamento para a decisão da forma como se materializa o objecto final do projecto.

O primeiro passo do desenvolvimento deste projecto passou pelo "mergulho" contextual do tema. Assim, após uma pesquisa, foi possível entender que o material a nível académico que rodeava o tema do *title design* era realmente pouco vasto. À parte de uma tese de mestrado cujo objectivo vincou mais segundo uma perspectiva tipográfica, eram escassas as fontes, principalmente, a nível bibliográfico que abordassem o tema de uma forma teórica.

METODOLOGIA

The lack of academic attention to title sequences was the reason to initiate this study. From the literature review, it is found that few have taken any fundamental, systematic, or analytical approach to title sequence design.

(YU, 2008, p.4)

A melhor forma de conseguir entrar na área temática do *title design*, parecia passar, então, por analisar de uma forma cronológica os factos já constatados por alguns estudos não académicos e compará-los com os exemplares arquivados ao longo dos últimos anos.

A análise histórica permitiu constatar que, o design de título surge, com a introdução do Design Gráfico no mundo cinematográfico, perante a necessidade de comunicar determinado tipo de informação que não era possível fazer de outra forma.

Movie titles and opening credits play an important role in the feature presentations they introduce. They set the mood, facilitating the audience's smooth entrance into the world created by the film.

(Vartanian, 2003, p. 94)

Durante os primeiros filmes mudos, as mensagens escritas começaram a surgir em substituição do diálogo e, nas peças mais elaboradas, os *title cards* eram apresentados no início e no final dos filmes com a informação técnica sobre o mesmo. Apesar da presença da tipografia se verificar nestes primórdios da história do cinema, só no início do séc. XX começou a ser notória a introdução das técnicas gráficas. Embora a evolução se tenha mandido constante até aos dias de hoje, no que diz respeito às técnicas e aos grafismos presentes nas *title sequences*, foi durante o séc. XX que aconteceu o primeiro e grande passo no sentido da consequente desenvolvimento das mesmas.

Assim, em função dos resultados das duas primeiras fases, o estado da arte e a contextualização histórica, surge a resposta a mais uma etapa metodológica deste projecto: o delimitar o enquadramento cronológico do tema, afim de manter o foco num período mais preciso de interesse ao projecto.

Depois de reunida a informação e explorado contextualmente o período delimitado, chega a fase de organização e tratamento desses mesmos dados encontrados de um ponto de vista gráfico.

> **Visual metaphors are a powerful aid to human thinking. (...) As our experience of the world has become more complexed and nuanced, the demands to our thinking aids have increased proportionally. Diagrams, data graphics, and visual confections have become the language we resort to in this abstract and complex world. They help us understand, crate, and completely experience reality.**
>
> (Herden, 2008, p.5)

Existe na atualidade imensa informação sobre a necessidade de organizar a informação de um ponto de vista gráfico. São inúmeros os designers e teóricos, como Moritz Stefaner, Baris Gumustas e mesmo Saul Bass, que exploram, nos seus trabalhos, a dualidade entre o simplificar ou tornar mais complexa a organização gráfica da informação e que defendem que a apresentação final dos dados influencia não só a capacidade de concentração e atenção do observador, como a própria compreensão do tema.

METODOLOGIA

By presenting the data in a form dictated by the viewer's needs, rather than the needs of the originator or even the data itself, a connection is drawn between views and data. And it is the designer who makes this connection possible, by turning his or her inspiration into a form that opens up new meaning. Design is not just about making things simple. (...) Designers can choose to introduce a level of complexity that allows just the right amount of contrast to drive profile, focus, and definition.

(Herden, 2008, p.7)

Seja qual for a solução da infografia, é função do designer chegar à forma mais adequada para organizar a informação, encontrando um equilíbrio entre a ligação ao tema e o facilitar a compreensão da informação por parte do observador.

The visual form we adopt becomes driven by the tool or the topic we are presenting. (...) The choices determining this delicate balance are highly dependent on the context and audience for the resulting data presentation.

(Herden, 2008, pp.6-8)

Sendo que o desenvolvimento de uma infografia permite a leitura da informação de uma forma mais objectiva e explícita. Organizando as *title sequence*s e os respectivos designers mais relevantes, bem como os respectivos estilos de trabalho, do período delimitado ao longo das fases projectuais anteriores, a infografia que surge durante esta fase metodológica cria a oportunidade de retirar conclusões, que servem de sustento conceptual e temático para o desenvolvimento do objecto final deste projecto.

A fase final do projecto acaba por surgir da necessidade de criar um suporte gráfico para apresentar e representar os resultados e conclusões retirados da organização gráfica da pesquisa feita sobre o tema.

Recorrendo a arquivos, torna-se possível consultar o progresso e a evolução que decorreu desde as *title sequence*s mais primordiais, até aos trabalhos mais sólidos explorados pelos *title designers* dos dias de hoje. A ligação entre o tema e a forma de o representar era inevitável e, dessa forma, um vídeo de títulos, que creditasse os dados concluídos da fase de pesquisa, surge como o mais adequado para representar um tema como o *title design*.

A exploração dos métodos primordiais de animação para vídeos de *title sequence*, levou ao desenvolvimento de conhecimentos e técnicas que facilitam a adaptação das mesmas a realidades mais actuais. Também o desenvolvimento de algo como uma *title sequence* requer toda uma metodologia própria, onde o papel do designer passa não só pelo desenvolvimento teórico e conceptual da narrativa, como pelo esboçar do *storyboard* e da representação das cenas que, posteriormente, são desenvolvidas em colaboração com o animador.

19

SEQU

1. TITLE SEQUENCE

TITLE SEQUENCE

Title sequence é, tal como o nome o descreve, o termo utilizado em referência à sequência que passa no início ou no final de um filme ou série televisiva, que realça não só o título da obra, como também serve para creditar o elenco ou a equipa de produção. Muitas das vezes associada a um *teaser*, com o passar dos anos, as *title sequence*s acabaram por ser inseridas dentro de pequenas narrativas de *live action*, animação, ilustração, de forma a representar o teor da peça que lhes segue. A relevância das *title sequence*s foi crescendo com em proporção à evolução das mesmas, pois, à medida que se tornavam peças mais complexas, era possível cativar a atenção do público para a obra a que estavam associadas.

The first few minutes of a film will often either leave the audience full of excitement and eager to see how the story of the movie will play out, wondering what hints they were shown in the opening credits to what they're about to watch.

(Charchar, 2017)

Title sequence é, tal como o nome o descreve, o termo utilizado em referência à sequência que passa no início ou no final de um filme ou série televisiva, que realça não só o título da obra, como também serve para creditar o elenco ou a equipa de produção. Muitas das vezes associada a um *teaser*, com o passar dos anos, as *title sequence*s acabaram por ser inseridas dentro de pequenas narrativas de *live action*, animação, ilustração, de forma a representar o teor da peça que lhes segue. A relevância das *title sequence*s foi crescendo com em proporção à evolução das mesmas, pois, à medida que se tornavam peças mais complexas, era possível cativar a atenção do público para a obra a que estavam associadas.

> **The first few minutes of a film will often either leave the audience full of excitement and eager to see how the story of the movie will play out, wondering what hints they were shown in the opening credits to what they're about to watch.**
>
> (Charchar, 2017)

O design gráfico, ao longo da história do cinema, foi tendo um papel cada vez mais crucial, permitindo assim aos simples *title cards* desenvolverem-se em sequências elaboradas capazes de funcionar de forma independente do filme. Este valor e conhecimento do design gráfico, acabou por ganhar destaque, ao ponto de ser possível isolá-lo numa sub-área denominada *title design*.

TITLE SEQUENCE

(...) as the opening title sequences of movies are becoming works of art that can stand on their own, they are beginning to have a crucial role in the success of movies (...)

(Inceer, 2007, p.3)

Durante grande parte do início da história do cinema, as *title sequence*s não eram levadas em grande consideração e, muitas vezes, o papel do designer era considerado secundário, o que fez com que os autores de grandes obras de *title design* permanecessem em anonimato. No entanto, foram alguns os nomes que vincaram neste tipo de trabalhos e, que conseguiram levar o *title design* a evoluir e a ganhar um valor independente e de destaque em relação à própria obra que estão a creditar.

(...) the opening credit sequences are a pertinent aspect of film, as well as graphic design, in this day and age. Both in terms of their functional and aesthetic values, film credits are more important than they have been credited for.

(Inceer, 2007, p.4)

SEQU

1.1. PERSPECTIVA CRONOLÓGICA O SÉC. XX

TITLE
ENCE

TITLE SEQUENCE: O SÉC. XX

Desde o início da sua aparição que as *title sequences* têm presença no mundo do cinema. A necessidade de destacar o começo e o término do filme foram um dos principais motivos que levaram à criação dos chamados *title cards*, isto é, cartões pretos que se sobrepunham na película do filme, onde eram escritas mensagens, de caractér técnico ou contextual, que se pretendiam comunicar ao público. Muitas vezes resumiam-se às simples palavras "início" e "fim".

Although short and (not-always) sweet, film titles serve a number of purposes. Besides introducing the title of the film and the main players that brought it to screen, they nurture audiences' expectations, evoke the film's overall mood and set up the story. Film titles are, indeed, the primary impression an audience will have a film. As they have become both more integral to film and a genre of design all their own, "many filmgoers have come to savor the opening of the film," says designer, media historian and film title aficionado David Peters.

(Gross, 2015)

Os *title cards*, usados ainda nas películas iniciais do cinema não passavam de frames que tinham informação textual impressa ou desenhada manualmente e depois fotografada para fazer parte da película integral do filme, e que representariam por tanto uma quebra na sequência se presentes no meio da mesma. Era escassa a informação comunicada além do inicio e do término da película nos primeiros filmes, algo básico como o nome do filme, o elenco, e a equipa técnica responsável pelo mesmo.

Like these announcements, film titles were a very utilitarian affair delivering key information to audiences, such as the movie studio's name and logo, director, movie title, main characters and actors. They were hand-illustrated by lettering artists and typesetters and then photographed and incorporated into the movie.

(Gross, 2015)

Ainda numa era do cinema mudo o *title design* acabou por criar uma certa dependência ao cineasta facilitando-lhe a comunicação da mensagem do seu filme, que sem o som do diálogo se tornava muito mais difícil.

A duração da arte do título enquanto substituto do diálogo para a comunicação da mensagem foi curta mas teve ainda direito a premiação antes de ser substituído pelas gravações sonoras autónomas que eram reproduzias em simultâneo com a película. O prémio de "Best Title Writing" foi entregue a Josef W. Farnham pelo seu trabalho em vários filmes mas nenhum filme em particular, em 1929.

There's an Oscar for pretty much every aspect of filmmaking, except one: the title sequences. Titles, though, have always played a significant part in motion pictures. They may have started out as simple black-and-white cards. But in the days before sound, they already did more than identify key players: they communicated dialogue and advanced plot. And as filmmaking evolved, so did title design. Titles have become wonderful bridges from reality into the cinematic world and back out again. At their very best, they are themselves innovative, emotional experiences, microcosms of their movies.

(Oberman, & Siegler, 2009)

TITLE SEQUENCE: O SÉC. XX

A introdução do som no cinema foi muito enriquecedora para as *title sequences* uma vez que não só acrescentaram alguma dinâmica às sequências como serviam de factor entretenimento.

> **Sound had always been a goal for mainstream cinema: even in the days of the silent era, sound was unavoidable, complementing and enlivening the screen action via a cinema pianist or, occasionally, a full orchestra.**
>
> (Karamath, 2001)

O facto é que o som acabou por salvar Hollywood quando, a partir da década de 1930, os produtores começaram a produzir todos filmes, com todo o *glamour* que esta indústria sempre lhes prometeu, enquanto musicais ou "filmes falados", investindo assim em produções de grande orçamento com uma crescente consciência comercial da publicidade e de tudo o que as envolvia.

SEQU

1.1.1. ERA PRÉ SAUL BASS

TITLE SEQUENCE: ERA PRÉ SAUL BASS

Durante as primeiras décadas do séc. XX as *title sequence*s eram muitas vezes prolongadas pelo facto da informação técnica ser passada praticamente toda durante esta *title sequence*, chegando estas a durar cerca de uns intermináveis 20 minutos.

For ease of production and clarity, letters were simple and easy to read. In white on black, illustrators used mono-stroke letterforms or characters with small serifs. This film title card for The Avenging Conscience (1914) is typical of the era with a black background and white lettering with small serifs. A simple line border frames all the necessary information. More illustrative film title cards were inspired by and reflective of the various art and design movements of the era, such as Art Nouveau, Art Deco and Expressionism. The title card for Our Hospitality (1923) has slightly more decorative lettering as well as an outline inspired by the sinuous, flowing and curving lines of Art Nouveau popular between the 1890s and 1910s.

(Karamath, 2001)

Apesar da tendência vincar sob as longas *title sequence*s, algumas foram as exceções que marcaram pela reduzida quantidade de informação com que eram preenchidas, fazendo os créditos finais suportar a grande maioria da informação técnica. Este estilo mais curto e sonoramente mais dinâmico, que se tornara então melhor aceite pelo público, foi o empurrão para o que ao longo das décadas que se seguiram as *title sequence*s evoluíssem nas peças que hoje são capazes de serem relembradas pelo público tanto ou mais que a própria narrativa da longa-metragem. Assim o investimento no *title design* começou a ser mais próspero e notório, a partir da primeira década do séc. XX, por parte da crescente industria cinematográfica.

Their focus was more on character development and story visualisation than on title animation per se. So, while we see innumerable novelties in main titles and inter-titles during this period, the big innovations of title animation and motion typography don't really emerge until well after the Second World War.

(May, 2010)

Foram alguns os filmes pioneiros na introdução do dinamismo nas *title sequence*s, como são exemplo *Das Canibet des Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1920), *The Iron Horse* (John Ford, 1924), *Metropolis* (Fritz Lang, 1927) e *The Lodger - A story of the London fog* (Alfred Hitchcock, 1927). Os recursos que eram ainda escassos na década dos anos 20 foram explorados ao máximo pelos criadores. Sempre na base da construção bidimensional, as *title sequence*s eram trabalhadas maioritariamente com desenho manual, tipografia desenhada, ilustração, técnicas de ilusão óptica e numa paleta monocromática.

(...)Toned type also adds to the unsettling feeling of the film. Contrary to popular belief, not all movies made during the silent era were black and white. The original title cards in Caligari were toned in green, blue, and brown.

(Perkins, 2015)

Figura 1: Print da Title Sequence de Das Canibet des Dr. Caligar, Robert Wiene

TITLE SEQUENCE: ERA PRÉ SAUL BASS

De facto *Das Canibet des Dr Caligari* (título original) ou *The Cabinet of Dr Cligari* (título internacional) é provavelmente um dos exemplos mais revolucionários da época dos filmes monocromáticos, não só pelo simples facto do seu monocromatismo se basear numa escala de verdes em vez da habitual escala de cinzas, mas principalmente porque foi um dos primeiros filmes em que há registo do uso de efeitos especiais, nomeadamente o efeito *stop motion* que permitiu criar a ilusão da interação entre a tipografia e o próprio actor em cena. Na versão original do filme é utilizada uma tipografia angular e pontiaguda para demonstrar a perturbação psíquica do personagem principal, inspirada no trabalho de ilustração expressionista do Alemão Josef Fenneker.

Experimentation with striking and unusual title sequences began as early as the late 1910s, but it was the 1930s when an explosion of ideas and techniques occurred that consolidated the role of the title sequence as something more than a list of names. A wide range of styles and techniques were used at this time, many of them indigenous to the period. Although many sequences were designed with relative stylistic economy, others seemed fascinated instead with the potential of the medium for exploring techniques of direct address and self-reflexivity. These highlight a more than usually complex relationship between themselves, the main part of the film they introduce and the process of its production.

(Allison, 2006)

A personalização das *title sequence*s e a atribuição de dinamismo às mesmas gera, nas décadas de 20 e 30, a necessidade de criar, por consequência, uma ligação entre a própria *title sequence* e a narrativa do filme, atribuindo assim determinadas características gráficas à *title sequence*.

Studios engaged sign painters and those familiar with advertising art who had knowledge of typography to work on film title design. Consequently, like those influenced by Art Nouveau and Expressionism in the 1910s and early 1920s, film title cards of this era reflected modernist design with geometric forms, lines and angles and an overall modern look. (...) Film title design conveyed the tone of a movie through communicative and expressive lettering and layout. Common tropes included ribbons and flowery letters for romance films, 'wanted'-style typography for Westerns, and lettering designed to look hasty and incompetent for the ever-popular slapsticks.

(Gross, 2015)

As much as possible, they liked to convey the tone of a movie through the "dressage" of its main title. Thus, blackletter fonts in the opening credits were used to evoke horror, ribbons and flowery lettering suggested love, and typography that would have been used on "Wanted" posters connoted a western flick.

(May, 2010)

O caso do *The Front Page* (Lewis Milestone, 1931) é um exemplo perfeito da transformação de uma *title sequence* generalista, adaptável a qualquer filme, numa *title sequence* em específico para o filme em questão. Uma vez que o típico folhear de livro de histórias, usado em muitas das *title sequence*s das famosas metragens de Hollywood, é substituída pelo folhear de um jornal em que os diferentes tablóides contextualizam a narrativa principal da metragem.

For its opening credits, The Front Page replaces the classic storybook title sequence — already a well-worn Hollywood trope by that point — with something far more familiar to moviegoers of the time: the pages of the local newspaper.

(Perkins, 2016)

TITLE SEQUENCE: ERA PRÉ SAUL BASS

A transformação das *title sequence*s em peças de design mais complexas aconteceu não só através da evolução gráfica das mesmas, mas também na variação dos destaques ao nível do seu conteúdo.

> **Film title artists used fancier lettering and lettering effects in the 1930s, including mixing fonts; using two-tone lettering; adding drop shadows to set letters apart from the background; and incorporating images that represented the main characters or setting of the film.**
>
> (Gross, 2015)

Já no final dos anos 30 se começava a notar, enquanto factor diferencial desta nova série de *title sequence*s, a criação de uma narrativa independente que utilizava diferentes factores como elo de ligação à longa metragem: a apresentação do elenco, uma introdução à narrativa que se segue ou uma contextualização temporal, geográfica e cultural passaram assim a servir de base para a criação das mesmas.

> **By the mid-late 1930s, film titles started serving a narrative function and were designed to prepare the viewer for the mood and story of the film.**
>
> (Gross, 2015)

A década de 40 foi marcante no cinema pela predominância da técnica de *live action* nas *title sequence*s. Se até então o desenho manual, as duas dimensões e a ilustração eram as técnicas mais frequentes para construir as *title sequence*s, antes da metade do séc. XX a tendência das mesmas começou a partilhar o protagonismo com as imagens reais em movimento, técnica apelidada de *live action*.

The palm Beach Story (Preston Sturges, 1942) é o melhor exemplo da transformação das *title sequence*s com a técnica de *live action*. Através da sobreposição de uma tipografia adequada em cenas de imagem real, que resumidamente introduzem o filme durante a reprodução de uma música coerente, surge assim a *title sequence* com dinamismo e capacidade de captar as atenções suficientes para arrecadar o papel de pioneira no combate contra a televisão para reaver algum do público perdido.

Hollywood studios ramped up the cinema experience in the 1950s as the advent of television threatened the industry. They created movies as big and colorful as they could, with historical epics, travelogues and musicals projected on the new super-sized screen formats such as Cinemascope, VistaVision and Cinerama.

Television companies employed professional graphic designers to create their opening sequences and advertisements and seeing the success of television, filmmakers adopted the same strategy. Graphic designers created title sequences with a new sophistication that served the story and the director's vision and intent.

(Gross, 2015)

Pouco a pouco, as *title sequence*s começaram a evoluir para peças mais elaboradas de vídeo. O avanço da indústria televisiva foi um momento de impulso para a arte do *title design* porque forçou os maiores estúdios de filmes a investir para tornar o cinema mais atrativo e luxuoso e assim conseguir recuperar uma audiência outrora perdida para a indústria dos pequenos ecrãs, justificando o elemento diferenciador entre o que tinham de pagar pelo cinema e o que podiam obter de graça na televisão.

TITLE SEQUENCE: ERA PRÉ SAUL BASS

Breakthrough ideas in titling, such as timing the typography to interact with metaphorical imagery or to create its own world, were largely innovations that came from outsiders to the Hollywood studio system. (...) At that time, independent filmmakers made commercial headway by doing things differently, spreading utterly fresh ideas about the possibilities of title sequences. This is the era in which the discipline of film title sequence design was actually born.

(May, 2010)

A utilização do *live action* como base para a criação das *title sequence*s era usada de diversas formas, algumas menos convencionais do que a simples captação de cenas para apresentarem o elenco ou do aproveitamento de cenas chave do filme que resumissem a narrativa que lhes seguia, no caso de *Saboteur* (Alfred Hitchcock, 1942) a técnica de *live-action* serviu para a simples captação de uma sombra.

As the credits cycle, the shadow of the titular traitor slowly makes its way across the screen, composer Frank Skinner's main title theme hinting at some nefarious purpose. Fire erupts moments later, a billowing cloud of black smoke replacing the silhouette on the very same wall.

(Perkins, 2016)

Apesar de Alfred Hitchcock ser principalmente conhecido pelo seu trabalho de realizador, na verdade a carreira dele no mundo do cinema começou uns anos antes, como *title designer* numa empresa de publicidade, ganhando fama e portfólio suficiente para o projectar na carreira. O trabalho dele enquanto *Title designer* contribuiu, muito provavelmente, para influenciar muitas das tendências visuais que o caracterizam e tornaram conhecido enquanto cineasta. Ainda posterior à sua célebre e mítica colaboração com Saul Bass existia já uma sofisticação presente em todas as *title sequence*s dos seus filmes muito raras de encontrar em outras peças de cinema da mesma época.

The Saboteur opening is a perfect example of Hitchcock using the real estate at the head of his film to full effect. The director sets the mood and creates an immediate tension using entirely practical means: a camera, a light, a large wall (the side of a storage building on the Universal backlot), and an actor.

(Perkins, 2016)

Existem diferentes elos de ligação entres as várias *title sequence*s de Hitchcock, e em especial Saboteur tem na sua *title sequence* presentes elementos que a relacionam com outras *title sequence*s do mesmo autor tanto do passado como do futuro relativos à data do mesmo. Elementos como a silhueta do vilão que usa um casaco comprido ou a intercepção da geometria com a tipografia associam esta *title sequence* em especifico com a do *The Lodger* no passado e a *North by Northwest* criada na década seguinte, respetivamente.

At the beginning of the 1940s, Hollywood was reworking its marketing formula; the end of the recession meant a larger potential audience with a wider range of interests, and so the Big Studios* began exploring new genres and revisiting old ones.

(Radatz, 2014)

O cinema europeu, apesar de ter surgido uma década mais tarde, destacou-se pela estética particular que o acabava por distinguir do americano. O seu uso de técnicas e conceitos específicos interessou às maiores empresas cineastas da elite norte americana, como Fox Film Corp., MGM, Paramount Pictures, RKO Radio Pictures, Warner Bros., Universal Studios nos quais acabaram por investir associando-os às suas histórias.

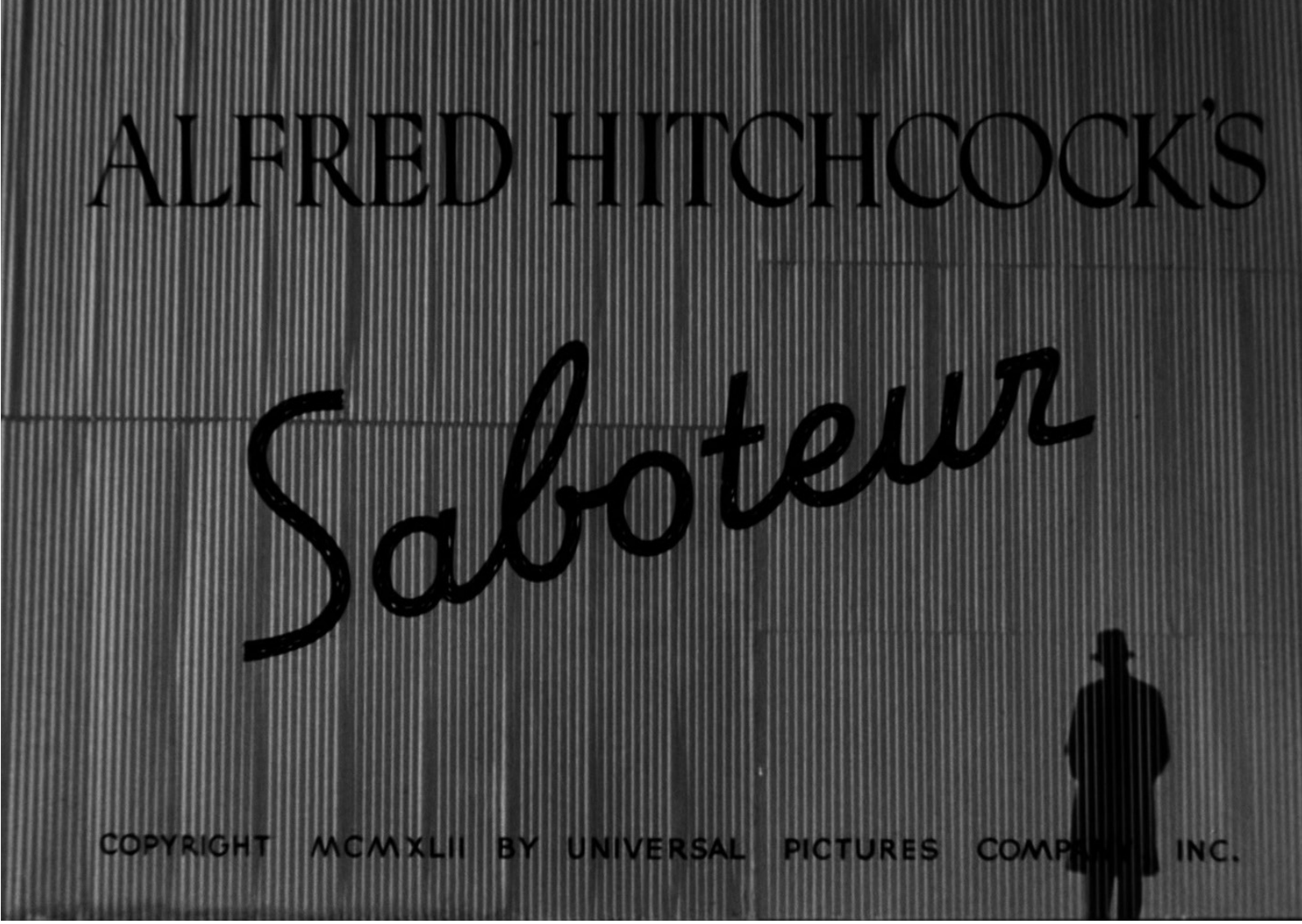


Figura 2: Print da Title Sequence de Saboteur de Hitchcock

German Expressionism in particular, with its crooked angles and heavy shadows, proved a perfect match to US crime thrillers(...). This new breed of crime film became known as film noir (...). The notion that a title sequence could be used as more than a decorative front for legal copy was simply unconventional.

(Radatz, 2014)

Era constante a falta de protagonismo da intervenção do *title designer* no mundo do cinema. Sim, é verdade que os mesmo tinham o seu trabalho cada vez mais requisitado, no entanto, as suas intervenções eram ainda vistas como secundárias e muitos dos teatros só abriam as suas cortinas, no término da própria *title sequence* .

Se se considerar a existência de duas classes de cinema, em que uma delas (A) seria a mais convencional e com maior audiência, gerida pelas grandes empresas que compõem a indústria do cinema, que trabalha nas produções "hollywoodescas" em função das grandes massas populacionais, e a segunda (B) uma classe mais alternativa e para um público mais particular, orientada pelas pequenas empresas e grupos de cineastas com menos recursos que trabalham na exploração de sub-géneros mais arrojados e inovadores, então pode afirmar-se que até à referida época o *title design* e o trabalho do designer só teria sido realmente reconhecidos e explorados pela segunda classe do cinema. Com a introdução das técnicas e conceitos europeus, começaram a criar uma certa aproximação entre o público das duas classes ambíguas, no entanto a exploração da arte do título continuava a ter os seus experimentos a decorrerem longe das luzes da ribalta.

Na classe B do cinema as *title sequence*s eram muito exploradas enquanto peças de design pelos artistas, não só a nível tipográfico como noutro tipo de técnicas. Os estilos de filme mais irreverentes como o *suspense* e o terror, eram os mais susceptíveis a experimentos arrojados que passavam pelo uso da sobreposição de películas de filme, a utilização de materiais translúcidos nos próprios cartões, e até mesmo pela alteração do seu estado físico como congelar, derreter e queimar os mesmos.

Lady in the Death House (Steve Sekely, 1944) e One Body Too Many (Frank McDonald, 1944) demonstram ambos o potencial das experiências dos designers nas *title sequences* da sua época.

TITLE SEQUENCE: ERA PRÉ SAUL BASS

If not a beehive of creative title design, the 1940s are a critical moment in B-movie production, building the foundation for a robust and uniquely American industry in the coming years. Within that, techniques and concepts pioneered by craftsmen and title designers would equip a new generation with the tools and grammar to create ever-complex and meaningful works — and just in time for a captive audience.(...)

(...)If B titles of the 1940s largely followed in the footsteps of their A equivalents, in the '50s the inverse is true: B films, and their titles, began to set the tone and direction for their genres. Truncated budgets and schedules limited many sequences to a glorified "art card" followed by simplified title cards, but even within those boundaries, title designers were beginning to devise transitions, optical effects, and crude animation techniques to strengthen their delivery.

(Radatz, 2014)

SEQU

1.1.2. ERA SAUL BASS

TITLE SEQUENCE: ERA SAUL BASS

Chegada finalmente a década de 1950, toda uma nova fase revolucionária para as *title sequence*s que, finalmente começavam a emergir enquanto unidades temáticas independentes, eram inspiradas em grande parte por designers de renome como Maurice Binder e Saul Bass. Ambos, com formação ao nível do design, do marketing e do cinema, elevaram o estatuto das *title sequence*s através da fusão da arte com a narrativa e a temática conceptual do filme, criando assim um estilo de *title sequence* único e com um conceito visual que acabou a ser o ponto de referência para um padrão de *title design* que agradava tanto à industria quanto ao público do cinema.

> **It could be argued that typography lost importance in this era of title design. The imagery behind the credits received a lot more attention. Still, the interplay of typography and images was by no means ignored. Popular trends of the 1950s were using three-dimensional lettering and embedding type in physical artifacts such as embroidery and signage.**
>
> (May, 2010)

Na verdade Saul Bass começou sua carreira de 40 anos, no mundo do cinema com o design de alguns cartazes de filmes e por se destacar em específico no seu trabalho promocional, a nível gráfico para o filme Carmen (Otto Preminger, 1954), acabando a ser convidado para o trabalho enquanto *title designer* do mesmo.

The sequence is a combination of two simple, symbolic elements: an illustration of a rose and a perpetual fire, superimposed over one another for the duration of the sequence. For Bass, these elements summarized the emotional core of the film, in which love, lust, greed, betrayal, and rage are not only key motivators but are often ambiguous and indistinguishable from one another. Similarly, Bass echoes this confusion of intent by presenting the rose as a timid line drawing against the red-tinted live-action fire, assigning neither a clear symbolic value. And while a first read of Bass' symbols would indicate that love is inevitably consumed by the flames of lust, it is noteworthy that neither the fire or the rose decay over the course of the sequence, indicating that the two are perhaps imperishable and distinct by their own merit, forced into an uncommon union by external factors.

(Radatz, 2012)

A apresentação dos dois elementos na *title sequence* também pode sugerir uma interpretação mais metafórica assumindo a rosa como o símbolo do amor de Joe pela Carmen e do fogo como representação da natureza selvagem e até perigosa da Carmen. No entanto, e uma vez que a Carmen e o Joe são ambos personagens complexas, que se vão desmistificando com o desenrolar da história, não se pode afirmar que os símbolos sejam uma metáfora precisa de cada um dos personagens. O mais certo é que Bass se tenha inspirado concretamente no papel que cada um dos personagens assume na própria relação amorosa.

Bass stepped up the sophistication of movie posters with his distinctive minimal style and he completely revolutionized the role of title credits in films. Traditionally, credits were static and drab. They were considered so unimportant, they would actually be projected onto the closed curtains which would only open for the first official scene of the movie.

(Bigman, 2012)

TITLE SEQUENCE: ERA SAUL BASS

Saul Bass foi a grande referência da época marcante para o *title design*, nos anos 50 o cinema tinha uma nova vertente a ser intensamente explorada, com técnicas inovadoras e revolucionárias a serem desenvolvidas constantemente nas décadas anteriores, as grandes empresas da Warner e da Disney criaram estúdios para explorar uma industria em especifico que visava fundir a sensibilidade modernista com as técnicas experimentais e criar assim uma linguagem de animação única e exclusiva. Influenciado por toda esta nova industria e estilo de ilustração, Saul Bass abraçou esta nova forma de arte passando a trabalhar em exclusivo com o estudo criado pela Walt Disney nas suas próprias *title sequence*s criando obras que viriam a influenciar outros designers e muitas outras obras da década seguinte.

Bass, however, was committed to injecting life into these graphics, making them as much a part of the cinematic experience as anything else. Introducing his signature 'kinetic type', Bass' letters dashed and moved across the screen and frequently incorporated images other than text.

Titles became a spectacle to be seen. Film reels with Bass credits were delivered to movie theaters along with a note: 'projectionist – pull curtain before titles.'

(Bigman, 2012)

Figura 3: Saul Bass

TITLE SEQUENCE: ERA SAUL BASS

During his 40-year career Bass worked for some of Hollywood's greatest filmmakers, including Alfred Hitchcock, Stanley Kubrick, Otto Preminger, Billy Wilder, and Martin Scorsese. He became well-known in the film industry after creating the title sequence for Otto Preminger's The Man with the Golden Arm in 1955.

(Saul Bass, 2017)

The Man With a Golden Arm foi o segundo de treze filmes em que Otto Preminger contou com a colaboração de Saul Bass na *title sequence*. Preminger decidiu desafiar mais uma vez as regras da direção cinematográfica e retratar um tema tabu para a sociedade da America Central no ano de 1954, a droga. Ao adaptar um romance de Nelson Algren sobre a toxicodependência, o desafio de Saul Bass era criar um símbolo que demonstrasse o drama e a intensidade do filme sem recorrer ao sensacionalismo.

He created an arresting image of a distorted, disjointed arm. The semi-abstract form helped distance the image from the harsh realities of shooting up, although they are implicit in the (dis)figuration. As well as being disconnected from a body, the black arm has the appearance of being petrified and transformed into something else, just as the Sinatra character in the film is transformed by his addiction.

(The Man with the Golden Arm, 2017)

Bass decided to create a controversial title sequence to match the film's controversial subject. He chose the arm as the central image, as the arm is a strong image relating to drug addiction. The titles featured an animated, black paper cut-out arm of a heroin addict and caused quite a sensation.

(Annyas, 2016)

O êxito do símbolo criado por Bass para o filme foi de tal maneira notório que se tornou inevitável para Bass protagoniza-lo na *title sequence*, na verdade, o próprio Otto P. acabou por pedir a Bass que o fizesse. A *title sequence* consiste na formação de padrões visuais abstratos através da alternância dinâmica de barras brancas com a informação tipográfica sobre um fundo preto até culminarem no símbolo do filme, acompanhado pelo som de um êxito de jazz de Elmer Bernstein.

TITLE SEQUENCE: ERA SAUL BASS

For The Man With the Golden Arm (1955) Bass used an image of distorted, disjointed arm to convey the story of a drug addict with strips that represent heroin needles. Bass says his intent was to create a mood that conveyed (...) the visual tension of the film itself.

(Gross, 2015)

Os contrastes entre o fundo preto e os elementos brancos realçam a intensidade estridente e as disjunções embrulham o humor do personagem principal, um baterista "acabado" com queda para problemas como a droga. Devido ao seu horário preenchido de Bernstein, a banda sonora e a criação da *title sequence*, acabaram por ter de acontecer simultaneamente, o que levou a que Bass desenhasse a *title sequence* apenas com um ritmo e uma contagem de tempos.

The intent of this opening was to create a mood spare, gaunt, with a driving intensity... [that conveyed] the distortion and jaggedness, the disconnectedness and disjointedness of the addict's life the subject of the film.(...) He gave me a beat, 'the counts' as we say, and I designed to that beat. It was a helluva moment when we first screened it.

(The Man with the Golden Arm, 2017)

Figura 4: Print da Title Sequence de The Man With a Golden Harm de Otto Preminger

The man with the golden arm woke everybody up and said: "This is what the potential is for main titles. You thought this was just a throw-away kind of thing where we just put the type up and no one really designs it." And Saul Bass said:"Hey, wait a minute designers, directors, here's an opportunity for us, to take advantage of this real estate at the beginning of a movie and use it to help tell the story or just use it to make something real interesting or beautiful," and everybody woke up.— Kyle Cooper, in the documentary "Saul Bass, title champ" (...)

My initial thoughts about what a title can do was to set mood and the prime underlying core of the film's story, to express the story in some metaphorical way. I saw the title as a way of conditioning the audience, so that when the film actually began, viewers would already have an emotional resonance with it.

(Annyas, 2016)

Durante os anos 50, para além de criar as *title sequence*s, Saul Bass começou a criar *storyboards* para cenas importantes dos filmes em conjunto com o realizador. Bass aparece nos créditos referenciado enquanto *Visual Consultant* ou *Pictorial Consultant*.

TITLE SEQUENCE: ERA SAUL BASS

Foram diversos os trabalhos de *title sequence*s realizadas por Saul Bass além de *Carmen Jones*, e *The Man with the Golden Arm*, desenhou as *title sequence*s para *The Seven Year Itch, The Big Knife, Attack, Saint Joan, The pride and the Passion, Bonjour Tristesse, Cowboy, The Big Country*, entre outros. De todos os trabalhos, acabam por se destacar os que realizou em colaboração com Otto Preminger, Robert Aldrich, como com o director de cinema, com quem acabou por criar uma dupla ironicamente memorável no mundo do cinema, Alfred Hitchcock. *Saint Joan*(1957), *Bonjour Tristesse* (1958), *Anatomy of a murder* (1959), *Exodus* (1960) e *Vertigo* (1958), *North by Norwest* (1959), *Psycho* (1960) foram alguns dos trabalhos mais memoráveis da carreira de Bass realizados para os filmes de Otto e Hitchcock respetivamente, durante a década dos 60.

"Experimentation on the fringes, where title sequences really thrive, have led to all kinds of innovation in what a title can be and how it can serve the story and the director's intent. Perceptive directors like Otto Preminger, Alfred Hitchcock, Blake Edwards and Stanley Donen embraced these innovators and gave them the reign to surprise audiences from the opening shots."

(May, 2010)

Enquanto as *title sequence*s se libertavam das perspectivas influênciadas pelos trabalhos estáticos e monótonos das primeiras décadas do século, durante esta fase revolucionária e de referência para este tipo de arte, os designers apropriavam-se de uma serie de técnicas de animação para criar movimento e, de certa forma, elaborar toda uma coreografia em volta da própria *title sequence*. Durante esta época o design gráfico mantinha uma estética definida, principalmente por geometrias simbólicas, tipografia limpa e formas gráficas simples mas imponentes.

"Typography and imagery became heavily connected during film titles of this time with type embedded in physical objects, mimicking shapes and forms, and being fully integrated into the design of the title sequence. (...)

Typography and imagery became heavily connected during film titles of this time with type embedded in physical objects, mimicking shapes and forms, and being fully integrated into the design of the title sequence."

(Gross, 2015)

Em 1955, Elaine Bass juntou-se à equipa de Saul Bass e a partir de 1960 a maioria dos trabalhos na área do *title design* e do cinema em geral foi feito em colaboração com ela.

Existiram outros *title designers* que se destacaram pelos seus trabalhos durante esta década de ouro. O trabalho de Maurice Binder e de Paul Julian, por exemplo, ganhou destaque e passou a ser ainda mais requisitado pelos directores de filmes tanto da Classe A como B.

"Breakthrough ideas in titling, such as timing the typography to interact with metaphorical imagery or to create its own world, were largely innovations that came from outsiders to the Hollywood studio system. Figures such as Saul Bass, Pablo Ferro, Maurice Binder and Richard Williams arrived on the scene in the 1950s, at a time when the studios were starting to flounder in their fight with TV. At that time, independent filmmakers made commercial headway by doing things differently, spreading utterly fresh ideas about the possibilities of title sequences. This is the era in which the discipline of film title sequence design was actually born."

(May, 2010)

TITLE SEQUENCE: ERA SAUL BASS

O sucesso nas *title sequence*s de Maurice Binder durante os anos 50, muito influenciado pela cor e de alguma forma pela ilustração, nomeadamente nos filmes *Damn Yankees* (George Abbott, Stanley Donen, 1958), *The Mouse that Roared* (Jack Arnold, 1959), e *The Grass is Greener* (Stanley Donen, 1960), atraíram a atenção de Terence Young responsável pela direção cinematográfica da saga dos filmes *James Bond* que acabou por solicitar o seu trabalho para a realização da *title sequence* de *Dr. No* em 1962, a *title sequence* conseguiu um êxito que resultou numa colaboração entre Binder e a direção da saga durante mais de trinta anos.

> **The '60s were a time of change, not only in politics and social norms, but also the arts, and cinema in particular. Hitchcock's Psycho, released in 1960, became the first box office blockbuster to be distributed without official approval from the Motion Pictures Distributors Association of America (MPDAA), which set rigid guidelines for sex and violence in American film.**
>
> **(Radatz, 2014)**

Este quebrar do código, do que era éticamente aceite ou não abordar enquanto tema no cinema, intensificou não só a sede do público por conteúdos mais arriscados, mas também as maiores empresas da indústria, classe A, a pisarem a linha dos limites. *Psycho* foi um filme de Hitchcock a abordar conteúdos aceites apenas na classe B e a ser comercializado na indústria da classe A, não só os custos da produção do mesmo eram relativamente inferiores, como os lucros em retorno do mesmo eram consideravelmente elevados.

For the titles, Saul aimed at a mood of dysfunction within a wider sense of order. Simple bars suggest clues coming together without ever offering a solution: "Put these together and now you know something. Put another set of clues together and you know something else.

Bars of equal weight slide onto the screen in various patterns disturbed by irregularities of speed and length. Oppositions are strong: black and white; vertical and horizontal; short and long; on and off-kilter; on and off-screen. Parts of each credit appear on different bars but are only legible when they are alignment - another signal of the disturbing uncertainties to come. Bernard Herrmann's score moves from tension to terror to harmony, sometimes reflecting, sometimes complementing the unpredictability and slippage between ease and unease, function and dysfunction that lie at the heart of this sequence. At the edges of buildings in Phoenix where the first scene takes place.

(Bass, 2011, p. 183)

TITLE SEQUENCE: ERA SAUL BASS

Psycho will always stand as one of Hitchcock's masterpieces but there can be few of his films which have had such a direct, creative input from outside sources. Without Herrmann's score, Psycho would be something completely different, something less, while Bass picks up all the themes that are established in the opening credits, right through to the midpoint climax of the movie. Paul Hirsch commented that "the extreme emotional duress is due entirely to the music". What we see is not just heightened by the music – it is taken to another level. The shrieking violins are the externalisation of Norman Bates's internal angst. Hitchcock's brief to the composer, for a light jazz score, was thankfully ignored.

As with Vertigo and North By Northwest the score sets up a repetitive momentum that keeps bringing us back to the same place over and over again, but unlike the two previous films, there is no genuine respite. The introduction is abrupt and jumps in almost with a climax; everything about the score is an attack. The repetition does not take us around in a circle but is a constant onslaught, wave after wave that cannot be resisted. Visually, the violence to come is relayed in the opening sequence by horizontal slashes that rip through the pure white titles and credits on screen. As in The Man With The Golden Arm, solid white bars appear but they offer little defense from this attack. The Powers of Ten-style zoom into the doomed heroine's bedroom window implies that this is just one of many stories in this particular naked city.

(Karamath, 2001)

Com a reviravolta social dos anos 60, a indústria cinematográfica acabou a favorecer a realidade sobre a fantasia, com tópicos como sexo, violência, racismo, sociopatia e cultura do mundo, roubando cada vez mais audiência à ficção científica e aos mistérios e criaturas de outros mundos populares nos anos 50. Assim, é possível afirmar que a classe B não só abraçou, como muitas vezes foi pioneira desta nova moda americana de baixo orçamento, tendo assim reivindicado direitos sobre o "território" muito antes de Hollywood.

As with the films themselves, B-movie title sequences of the '60s were an open and evolving field, inviting a wide range of artists and craftspeople to the trade, from cel animators and VFX directors to album cover and poster designers. Driven to innovation more by necessity than choice, this new generation of designers built on the modern template established in the '50s while embracing new technologies, trends, and techniques.

(Radatz, 2014)

O Terror continuou a ser um género de filme com êxito na década seguinte, muito desse sucesso devido a inovações inspiradas em filmes europeus, como é o caso do Suspense britânico e *Slasher* italiano. Com orçamentos cada vez mais baixos para a realização dos filmes, as *title sequence*s sofrem cortes consequentes e cabe aos designers arranjarem estratégias para não reduzirem a qualidade das *title sequence*s.

TITLE SEQUENCE: ERA SAUL BASS

O pioneiro Paul Julian, famoso pelas suas *title sequence*s em animação ilustrada, consequente do seu trabalho com os estúdios da Warner Bros, criou uma *title sequence* para o filme de terror Creature from *the Haunted Sea* (Roger Corman, 1961) com ilustrações sequenciais. Apesar da mesma parecer ainda mais "barata" que o próprio filme de baixo orçamento, Julian acabou por utilizar as próprias limitações da *title sequence* em benefício da mesma.

The animation loops are recycled both across the sequence and within its parts, with the repetition itself becoming the narrative.

(Radatz, 2014)

Foram inúmeros os filmes cujos designers acabaram por utilizar a ilustração como forma de cativar a atenção do público durante as *title sequence*s, de facto chegaram a acontecer casos em que as animações ilustradas das *title sequence*s tiveram tanto sucesso com o público que acabaram por se tornar em séries animadas independentes e mais populares que as metragens que outrora haviam creditado, como foi o caso da contemporaneamente conhecida *Pink Panther*.

Friz Freleng designed the film title sequence for the original Pink Panther (1963) and remarkably the animated pink feline shot to stardom in its own right, soon featuring in a series of short animated films, its own television show and becoming more popular than the film series for which it was created.

(Gross, 2015)

Figura 5: Print da Title Sequence de The Pink Panther de Blake Edwards

TITLE SEQUENCE: ERA SAUL BASS

Em consequência desta nova panóplia de temáticas, durante esta década, o *title design* transformou-se do simples e geométrico da década anterior para um estilo mais bizarro, excêntrico e peculiar mas descontraído que incluía ilustrações manuais, inspiradas numa onda iniciada já na década anterior pelo pioneiro Saul Bass. São óptimos exemplares deste estilo as *title sequence*s dos filmes: *The Great race* (Blake Edwards, 1965) onde as ilustrações coloridas, expressivas mas imperfeitas de Ken Mundie se movimentam através da tela como verdadeiros veículos a motor; e, *Those Daring Young Men in Their Jaunty Jalopies* (Ken Annakin, 1969), em que Ronald Searles ilustra uma cena épica de uma corrida de carros, bem como todo o elenco de personagens esquisitas, tudo de uma forma tão ou mais peculiar que o próprio filme. Também são destaque deste estilo ilustrativo, que conquistou grande parte do público do cinema, alguns créditos finais, que apesar de se passarem depois das longas metragens: *Arround The World In Eighty Days* (Michael Anderson, 1956) e *It's a Mad Mad Mad Mad World* (Stanley Kramer, 1963), mantiveram as grandes massas coladas aos lugares nos teatros e cinemas até ao final da sua projecção.

There were so many people to be credited in this movie extravaganza that Saul persuaded producer-impresario Mike Todd and director Michael Anderson that the film would be best served by an epilogue. The result was a hilarious sex-minute recapitulation, in animated form, of the preceding three hours. In order to retain audience attention after an already long film, Saul created amusing parodies of incidents from the movie as well as humorous caricatures of the main characters.

'The main thread of continuity is maintained by the bicycle and top-hatted clock, symbols of Passepartout, Phineas Fogg's jack-off-all trades valet and the punctual, precise Phineas Fogg...", he explained, adding, "The final sequence finds Phineas Fogg and Aouda (the Indian princess he rescues) colliding - the watch enlarges and opens revealing its inner works, which explode leaving a pulsating heart.'

(Bass, 2011, p. 166)

Both film and epilogue were smash hits. Animator John Halas noted that, "In spite of the fact that the credit titles containing hundreds of artists' and technicians' names were placed at the tail end of the film... the audience not only stayed to see them all but applauded them, admiring the graphic invention and witty visual ideas.'

(Bass, 2011, p. 166)

For this zany, comic extravaganza of a movie, Saul wanted 'to get across a feeling that would create a sense of madness and keep the audience continually surprised and amused.' The title sequence is a three-and-a-half-minute animated cartoon with mood-setter music by Ernest Gold, which unleashes 'a series of visual puns on a symbol of the world. The mood was fun; the challenge was to see how much comedic mileage one could make out of the idea of the globe. The symbol becomes, in turn, a ball, a balloon, a can opener, a spinning top, a yo-yo, and an egg. It is bounced, kicked, inflated, tossed, hatched... and zipped open, cracked, sawed, flapped, unhinged. In the course of all this, and much else, the credits are revealed.' Like the film, the basic premise of which is much--ness,the title sequence took a joke and pushed it 'beyond a reasonable point.'

(Bass, 2011, p. 214)

Por volta do meio da década dos anos 60, o feminismo e a revolução sexual estavam em pleno desenvolvimento da sua aceitação enquanto temas na indústria cinematográfica, promovidos por escritores e diretores que desde o inicio da década o passaram a poder fazer sem consequências legais. À semelhança da situação da temática dos filmes, também os conteúdos das *title sequence*s começaram a ser explorados perto do limite do que não era legal, mas a cima disso, moralmente aceite pela sociedade, explorando imagens do nu, do burlesco, do erótico e mesmo do sexo simulado.

Figura 6: Print da Title Sequence de Bsrbarella de Arcady Brachianof

A *title sequence* para o filme *Barbarella* (Arcady Brachianof, 1968) foi mais uma criação de Maurice Binder que, apesar dos esforços do mesmo para manter em segredo o seu desempenho com a temática mais ousada, demonstra claramente o seu método de construção.

As cheeky as it is clever, the sequence combines kinetic type with glamour shots of newcomer Jane Fonda in a sexy zero-g duet.

(Radatz, 2014)

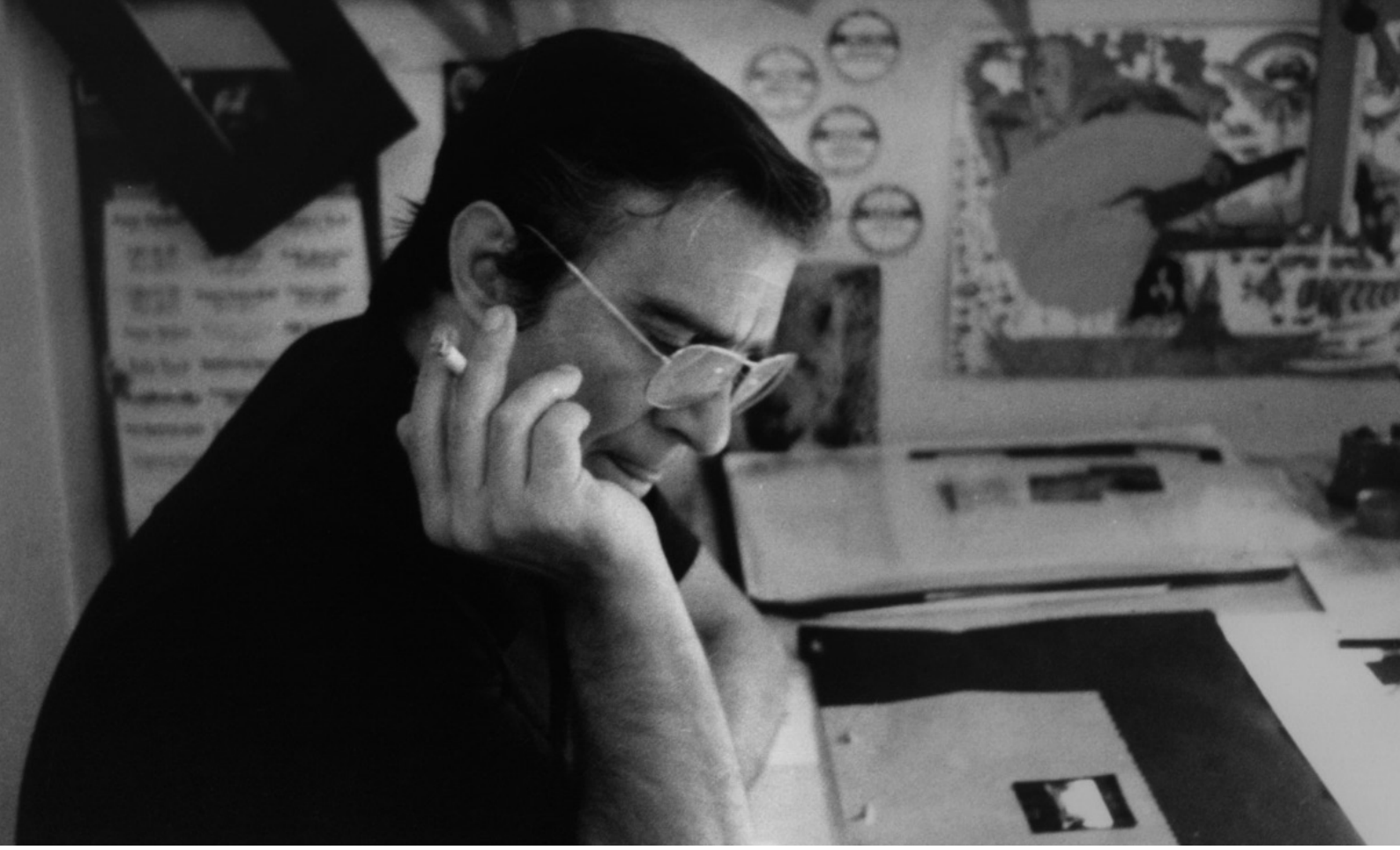


Figura 7: Iginio Lardani

Ainda durante os anos 60 foi outro o género de filmes que sofreu algumas alterações e, nessa sequência, reconquista algum destaque por parte do público: o antigo género western, que começava agora a ser intensivamente explorado por estúdios internacionalizados. Aliando ao antigo conceito novas ideologias europeias e aspectos do novo estilo em voga, proveniente da classe B, surgiram assim os filmes que acabaram por ser reconhecidos como *Spaghetti Western*.

Iginio Lardani, considerado o pioneiro do *title design* deste género de filmes, acabou por criar uma imagem característica que desde então surge associada a estes filmes. Com algumas formas mais gráficas, manchas de figuras humanistas, desconstrução tipográfica, flashes instantâneos, mudanças de plano constantes, cores berrantes, como o vermelho, e bandas sonoras características, cria assim *title sequence*s para filmes de renome como *A Fistful of Dollars, Django, Prepare a Coffin* e *Day of Anger*, que se tornam um ícone e inspiração para todos as *title sequence*s associadas a este género cinematográfico.

TITLE SEQUENCE: ERA SAUL BASS

The Spaghetti Western, as it came to be known, not only launched the careers of bonafide American stars like Clint Eastwood and Lee van Cleef, but also an entire graphic title aesthetic, pioneered by poster designer Iginio Lardani. His eclecticism, bright colors, and innovative techniques were co-opted as the visual signature of the genre, which to this day are a quick-and-dirty signifier of indie filmmaking, evoked often by A-listers like Quentin Tarantino and Oliver Stone.

(Radatz, 2014)

Apesar do grande êxito da Fantasia enquanto género cinematográfico ter vincado sobre a década de 50, não se pode afirmar que exista uma pausa no seu sucesso e na sua procura por parte do público. No meio da predominância dos temas mais realistas, encontrava-se também em voga uma vertente mais composta entre a realidade e a fantasia, o género *spy*. Recriado em torno da influência da já citada saga *James Bond*, o género *spy* acabou por influenciar na criação de um sector da indústria de paródias e filmes de baixo orçamento exclusivos a este género.

Não só as longas metragens eram inspiradas ou até, por vezes, levemente copiadas da saga *James Bond*, como as próprias *title sequence*s acabaram por influenciar e criar um estilo icónico que marcou enquanto elemento de referêcia para todos os filmes de ação até ao séc. XXI. Maurice Binder, que foi o designer da *title sequence* do primeiro filme da saga, inspirou não só os seus contemporâneos, mas também as várias gerações de *title designers*, deste género cinematográfico, que lhe sucederam. *Thunderball* (Terence Young, 1965) foi um dos seus trabalhos de referência, onde conciliou o erotismo da silhueta feminina com a cor das composições abstratas, criando uma narrativa chave para o despertar do suspense no público.

Figura 8: Maurice Binder

If there were a point of origin for the modern Bond title sequence, it would be Thunderball. This is due not only to its abundant silhouettes and thematic backdrops, but also its compositions and assembly, creating a self-contained graphic world that bestows the sequence with a dreamlike quality common to all Bond title sequences to follow. Binder also introduces a narrative thread and the element of danger in the form of divers pursuing their female counterparts, giving the sequence greater relevance to the film. (...) Thunderball is the first to holistically embrace a theme as its premise, with water seeping into every nuance of its design.

(Radatz, 2012)

A década de 60, foi também marcada pelo início de trabalho daquele que viria a ser um ícone do design do final do séc. XX, Sandy Dvore (1934),que foi galardoado com um emmy, o maior e mais prestigioso prémio atribuído a programas e profissionais de televisão, em 1987 pelo seu trabalho em design gráfico e no *title design*, não só em filmes como numa série de programas televisivos. Um dos destaques do seu trabalho nos anos 60, foi em mais um dos filmes *spy* tão comuns da década: *Three in the Attic* (Richard Wilson, 1968).

Figura 9: Sandy Dvore

'You've heard of the sexual revolution,' says a disembodied voice-over at the head of 1968's Three in the Attic. 'I'm probably one of its first casualties.' So opens Richard Wilson's film, which, as with Our Man Flint, capitalizes on America's growing psychedelic drug culture. Its titles are a reflection of that conceit, with solarized sexual imagery distorted by rippling water, set to a groovy tune by British folk sensation Chad and Jeremy. The sequence was designed by title newcomer Sandy Dvore, who had previously gained notoriety for his cover work on Buffalo Springfield's 1966 self-titled debut album. While the influence of titling giants like Bass and Binder is apparent in its design, Dvore would soon move from their shadow to establish his own visual language in the coming decades.

(Radatz, 2014)

Após uma fase eufórica, a indústria da classe B do cinema, que chegava a lançar mais de meia dúzia de filmes por semana, durante os anos 60, acabou por ter o seu aspecto positivo enquanto fase experimental para a classe A e a indústria em geral do cinema, acabando por eliminar uma grande quantidade de sub-géneros cinematográficos e abrindo portas para uma seleção de outros que acabaram por atingir o auge dos mesmos nas décadas seguintes.

The '70s and '80s were both the best and the worst of times for B movies. Having exited the golden '60s with a loyal drive-in audience and full license in the absence of the Motion Pictures Distributors Association of America (MPDAA), the B industry pushed on at full throttle. No subject was too depraved or taboo: cannibals, serial killers, vengeful vixens and all genera of counterculture deviance were welcome under the B-movie tent.

For its many flaws, the Production Code had the unintended effect of governing not only the substance of low-budget films but their production value; its rigid guidelines forced even the lowest-budget fare to maintain a baseline façade of professionalism. But, sex and violence being what they are, and with censorship of marginal concern, little plot or investment was needed to turn a profit, and so decorum fell by the wayside.

(Radatz, 2015)

Se por um lado a classe B da indústria cinematográfica se estava a resumir a um ciclo de recriações do que já existia e do feedback do público e da própria indústria a esses mesmos trabalhos, houve aqueles que se destacaram por se aventurarem a pisar o código e transcender o que tinha sido banalizado nas décadas anteriores. Assim, por parte desta nova geração de cineastas como Steven Spielberg, David Cronenberg, George Lucas e Sam Raimi, acabou por se criar um movimento que conseguiu tirar vantagem das ideologias já implementadas e de um público já formado pelos géneros da classe B, em torno do folclore americano e do próprio conceito cultural Europeu, em que este primeiro se havia inspirado na década anterior.

TITLE SEQUENCE: ERA SAUL BASS

Simultaneamente ao desenvolvimento desta nova ideologia dos cineastas, durante a década de 70, aliaram-se os novos conceitos sociais, como o feminismo e outros direitos civis, que acabaram por influenciar e instruir uma nova geração de público jovem. O lado negativo da moeda desta associação foi a rejeição, por parte da grande indústria, às propostas de roteiros de géneros "fantasiosos" de alto orçamento tão comuns em Hollywood nas décadas anteriores. A par destas rejeições deram-se também muitas destituições, não só de modelos, mas também de designers responsáveis pelos trabalhos de creditação e publicitação desse mesmo tipo de filmes.

Perhaps one of the most ambitious sequences of the '70s, in B-movies or otherwise, the bombastic titles to Jack Hill's Foxy Brown employ almost every trick in the title design book, from image rotoscoping and solarization to multi-layered optical animation and colorization. As with Iginio Lardani's spaghetti western titles in the '60s, its presentation is a deliberate and unsubtle homage to Maurice Binder's early James Bond titles, lending breakout star Pam Grier credibility by association while maintaining a controlled aesthetic all its own. However, unlike Binder's treatment of women as graphic backdrops for his titles, here the format is flipped on its head, with Foxy Brown front and center as an independent, sexy female lead.

Few title sequences before or after have gone so far to establish a film's lead character as an iconic brand, though Quentin Tarantino made a similar — if not far more subdued — effort in his unofficial 1997 sequel, Jackie Brown.

(Radatz, 2015)

SEQU

1.1.3. ERA PÓS SAUL BASS

TITLE SEQUENCE: ERA PÓS SAUL BASS

Após o grande "boom" das *title sequence*s do cinema ter rebentado e de toda a influência que os trabalhos de Saul Bass tiveram nesta mesma área, houve de alguma forma uma estabilização no que toca ao nível de interesse do público. Havia dificuldade em descobrir novos conceitos e novos métodos, parecia que todos os caminhos já haviam sido explorados e com as novas tecnologias a evoluir e a desenvolverem-se, o caminho a percorrer parecia mais associado à técnica e menos importado com o conceito. Algumas exceções de criativos como Pablo Ferro, Richard Greenberg e Dan Perri foram os responsáveis por continuar a explorar e, dessa, forma manter viva a importância das *title sequence*s.

> **Often draped in jewelry and vibrant scarves, Pablo and his reputation as a wild-card artist were alluring to clients constantly on the lookout for the next big thing. His visceral approach to advertising inspired his Madison Avenue and Hollywood clients to take risks with color, with editing, and with bold imagery.**
>
> **(Landkic, 2014)**

Já próximo do final da década de 80, o *title design* teve outro momento de referência com novos métodos de edição mais práticos, compostos por uma seleção de tipografias básicas e efeitos digitais à sua disposição. Para a criação destas *title sequence*s, os estúdios começaram a contactar editores e assim a era dos grafismos, e dos designs tão pioneiros nos anos 50 e 60 do cinema, via o seu fim cada vez mais evidente, os créditos e títulos funcionais tomaram-se por consequencia mais populares.

Figura 10: Pablo Ferro

Como para toda a regra existe a exceção, Pablo Ferro aproveitava a evolução tecnológica para desenvolver novas *title sequence*s e vídeos de créditos com novas técnicas, e, dessa forma, cativar o público da área das grandes espresas cinematográficas (classe A), como é exemplo Hollywood.

> **He was a pioneer in split-screen editing, multiple screen imagery, and became a master of the quick-cut technique. His titles and montage sequences have appeared in twelve Academy Award-winning films.**
>
> **(Landkic, 2014)**

TITLE SEQUENCE: ERA PÓS SAUL BASS

Apesar da tendência de mecanizar as *title sequences*, quer nos créditos finais, quer nas *title sequence*s, a linha evolutiva nunca quebrou graças à qualidade dos designers que continuaram a seguir o exemplo dos pioneiros e a deliciar o público com os seus trabalhos. Capazes de adaptar as tuas técnicas e estilos a cada metragem, tornavam as *title sequence*s algo que marcava a diferença. As *title sequence*s funcionavam novamente como o despertar de interesse pelo que se seguiria no filme, ao contrário das técnicas mecanizadas, cada vez mais comuns nas décadas finais do século, as *title sequence*s, criadas por estes artistas persistentes, não se limitavam a creditar a equipa, mas recuperavam a sua função de teaser, introduzindo a narrativa, contextualizando o tema e garantindo a atenção do observador.

> **What began in 1977 as two brothers designing film titles and advertising out of a remarkably tiny brownstone where they slept in bookcases has evolved into a full-service international agency responsible for some of the most iconic commercial and film work of the last 35 years. (...) Born of a tradition that included Saul Bass (...) and Stephen Frankfurt (...), the title design of R/Greenberg Associates took motion and titles a step further. As is evident throughout their oeuvre, the Greenbergs ascribed to a philosophy of formal simplicity while endeavoring to innovate and intrigue at every turn.**
>
> (Landkic, 2014)

Com a diminuição da importância na informação dos créditos e das *title sequences*, os designers passaram a focar mais a sua atenção nos efeitos especiais do que propriamente nas referências tipográficas. Alguns usavam a técnica de montagem para condensar o espaço e o tempo da informação indispensável.

Computers and software – especially personal computers and the introduction of the Apple Mac in 1984 – revolutionized film title design giving many artists and designers access to experiment. Although that's not to say they weren't equally inventive in the pre-digital age. (...) film titles during this era 'situated a point of view within an illusion of space and imagery and manipulated typography to be dimensional and move in ways that are physically impossible.'

(Gross, 2015)

Aproveitando a evolução tecnológica, tanto Richard Greenberg como Dan Perri, criaram *title sequence*s que inspiraram e se tornaram marcos para cineastas e designers que se seguiram nas décadas posteriores. As suas respectivas *title sequence*s *Superman* e *Star Wars* exploram a componente óptica do *title design* ao aperfeiçoarem técnicas de *motion graphics*.

Throughout each of these projects and many others, they developed specialized technologies which would become industry standards during the optical era and beyond, speeding along the evolution of the medium as a whole. (...) they developed a white matte screen process to float the baby. They perfected motion control, used rostrum cameras to animate, and made great strides in the use of computers for visual effects.

(Landkic, 2014)

TITLE SEQUENCE: ERA PÓS SAUL BASS

Paralelamente ao crescimento desta nova tendência, onde o funcionalismo se tornava a referência para os títulos dos filmes das grandes indústrias e, maioritariamente da classe A. Havia ainda algumas exceções da classe B com sub-géneros cinematográficos com necessidade de uma identidade particular que só um designer lhe poderia proporcionar. É precisamente nesta fase que Dan Perri inicia o seu trabalho como profissional que, ensinado por Saul Bass, explora a vertente óptica do *title design*. Não criando um estilo a que se possa afirmar fiel, Perri desenvolve a individualidade de cada projeto a que se dedica, apropriando as técnicas e as ideologias da *title sequence*, ao levar por base o filme ou o tema que tem em mãos.

A legend in the field of optical title design, Perri is perhaps best known for a creating the opening crawl that triumphantly heralded the arrival of Star Wars. It's one of the most identifiable and imitated pieces of title design — if not design — ever created.

(Perkins, 2017)

There were, of course, subgenres still in need of a voice, and a new generation of postmodern designers who — like the Spielbergs and Coppolas of the '70s — brought their own sensibilities and influences to the craft. And while their efforts would largely remain localized, they would nevertheless help define the last great era of American counterculture cinema.

(Radatz, 2015)

No final da década dos anos 80, mais uma vez se revelou o esforço da poderosa indústria da classe A em conseguir angariar o trabalho de mais alguns talentos descobertos pela classe B, como foi o caso de *Spielberg*, que ao passarem os seus filmes para os grandes estúdios, abriram a sede da população dando credibilidade a sub-géneros como a ficção científica e a ação-aventura nos principais cinemas e teatros.

Em consequência desta cedência de trabalho e trabalhadores, inevitável e pouco voluntária, por parte da classe B à classe A ,resultou assim uma crise de identidade que culminou, de certa forma, naquilo que acabou por ser a morte da classe B do cinema que, ao ver os seus trabalhos cada vez mais comercializados e explorados pelos grandes estúdios se declarou incapaz de conseguir qualquer lucro através dos estilos que ajudou a moldar.

It was of little consequence to title designers who, unlike the B movies they serviced, had no genre allegiance. While they could no longer find creative refuge there, title design at large would benefit from their efforts. Indeed, the migration of whole genres into the Hollywood spotlight brought with it the vaudeville potential of their titles, which in turn propagated out into the industry as a whole. And so while B titles are best known as markers of their time and place, perhaps their greatest legacy is their enduring ability to pump up their films through raw showmanship and remarkable ingenuity.

(Radatz, 2015)

TITLE SEQUENCE: ERA PÓS SAUL BASS

Os anos 90 foram considerados negativos para o *title design* no sentido em que, para combater o mediatismo televisivo, que contava a partir de então com uma nova diversidade de canais, os realizadores começaram a cortar qualquer indício causador de desmotivação para o público, e as *title sequence*s por muito que pudessem ser apreciadas por grande parte da audiência eram indiscutivelmente considerado por outros, um simples intervalo de tempo que atrasava o início da longa metragem e, nesse sentido a informação técnica supérflua passou a ser adiada integralmente para os créditos finais e apenas a informação mais indispensável, como é exemplo o nome do estúdio, do director e o próprio título do filme eram mantidos no inicio da metragem. Essa pequena e breve quantidade de informação passou a ter a sua importância mais reduzida quando, ainda durante esta década, as *title sequence*s económica e simplificadamente revolucionárias dos anos 80 se passaram a resumir à inclusão da informação tipográfica sobre as cenas iniciais das longas metragens.

> **A consequence of this digital era seems to be that modern title design will forever rely on progressive technologies. Yet, in one of his interviews, Kyle Cooper states that while the power of computer graphics is obvious, he still likes experimenting with live action, because there is something special about the imperfection of making things by hand.**
>
> (May, 2010)

Apesar da pouca relevância e, da consequente breve exploração que as *title sequence*s sofreram na última década do século, alguns trabalhos dinamicamente exemplares de designers como Kyle Cooper amostravam o que uma próxima geração de criativos com estudos em design, literatura, filmografia e tecnologias viriam a ser capazes de construir.

A tão revolucionária *title sequence* de *Se7en* (David Fincher, 1995), criada por Kyle Cooper foi destacada como uma das mais importantes inovações de design dos anos 90. Tal como, à semelhança das décadas anteriores, também as peças de design cinematográficas foram influenciaciadas por todos os factores culturais e padrões artísticos contemporaneos. No final do século, toda arte, música, moda e mesmo o design, giravam em torno do "caótico" *grunge*.

Kyle Cooper's film title design for Se7en (1995) features a grungy typography, which he hand-etched into black surface scratchboard and manipulated and distressed during the film transfer process. It was then deconstructed during post-production for a final layer of disruption.

(Gross, 2015)

Figura 11: Kyle Cooper

TITLE SEQUENCE: ERA PÓS SAUL BASS

(...)by the early 1990s, most Hollywood films held the "main" credits for the end, reversing a long history of studio filmmaking that announced up-front who was responsible for the film you were about to see. Some have attributed this move to audience polling during advance screenings. Studios risk losing the audience's attention during long, cumbersome title sequences. Even Steven Spielberg has noted that he prefers the end credit system, since it enables him to start the film without disruption or pause.

(Wright, 2008)

Apesar das sempre existentes exceções, o *title design* vê o seu trabalho terminar o século de alguma forma subvalorizada. Depois das décadas de inquestionável sucesso e popularização, os criadores deparam-se com as suas obras, ainda hoje equiparadas por críticos a verdadeiras obras de arte, outrora consideradas pelas massas peças de sucesso independente ao da própria metragem a que se associavam, substituídas por blocos de informação tipográfica, cujos técnicos responsáveis têm por principal preocupação evitar a interferência visual dos mesmos nas imagens da longa metragem que já teve início.

SEQU

1.2. ANÁLISE DA INFORMAÇÃO

TITLE SEQUENCE: ANÁLISE DA INFORMAÇÃO

A informação é vasta sobre uma perspectiva histórica das *title sequence*s na área do cinema. É evidente que se desenrolou uma evolução nas *title sequence*s, com maior incidência em determinadas décadas, sobretudo porque é possível dividir esta mesma evolução de um ponto de vista técnico, de reconhecimento social e até de um ponto de vista relacionado com a involvência das *title sequence*s com a própria metragem, isto é, a integração da *title sequence* de forma a que já seja considerada uma parte do filme. É ainda possível responsabilizar diferentes factos por estes picos de evolução ao longo do século, sejam eles culturais, artísticos, sociais, económicos ou tecnológicos, é notável que esses mesmos períodos de mudança demarcados coincidam especificamente com momentos de ascensão e/ou sucesso do trabalho de um determinado artista ou designer que acaba por criar uma tendência e, por "abrir portas" a novas possibilidades até então desconsideradas, desacreditadas ou mesmo desconhecidas.

Perceber quais os designers que tiveram um papel mais relevante, nestas mesmas fases mais vincadas de mudança das *title sequences,* torna possível assim compreender melhor o percurso de evolução do *title design* no cinema. Comunicar esta mesma informação através de uma linguagem gráfica e visual foi a solução para representar, condensar, organizar e compreender melhor esta influência dos designers na evolução.

> **By presenting the data in a form dictated by the viewer's needs, rather than the needs of the originator or even the data itself, a connection is drawn between views and data. And it is the designer who makes this connection possible, by turning his or her inspiration into a form that opens up new meaning. Design is not just about making things simple. (...) Designers can choose to introduce a level of complexity that allows just the right amount of contrast to drive profile, focus, and definition**
>
> (Herden, 2008, p.7)

Os dados a fazer parte da infografia teriam de ser claros e demonstrar as *title sequence*s que fossem consideradas relevantes e, dessa forma, perceber quais os autores responsáveis por essa relevância e quais os métodos de trabalho dos mesmos.

O "Art of the Tile" trata-se de um arquivo online de *title design*. Uma plataforma onde é possible consultar diversa infomração sobre essa mesma temática. Entre os inúmeros exemplares de *title sequence*s e créditos finais, destacam-se ainda algumas entrevistas aos próprios autores, biografias dos mais emblemáticos designers gráficos, que participaram no mundo do cinema, e ainda algumas breves noções culturais e históricas do papel do designer em determinadas épocas, de um lado mais alternativo da indústria do cinema.

Art of the Title is an online publication run by Managing Editor Lola Landekic and Senior Editor Will Perkins, both of whom are based in Toronto, Canada.

Art of the Title is the definitive resource for title sequence design, spanning the film, television, conference, and video game industries. Featuring title design from countries around the world, we honour the creators and innovators who contribute to the field, discussing and displaying their work with a desire to explicate, facilitate, and instigate.

(Landkic, & Perkins, 2015)

Havia necessidade de reduzir o númere de *title sequence*s das quais havia arquivo durante o séc. XX. Ou seja, o objectivo era que a infografia se tornasse mais clara e condensada e, ainda assim, não perdesse o carácter fundamentalista de representação em período de análise, no entanto, não era possível fazer uma seleção direta de entre um espólio tão vasto. Em consequência disso surgiu a necessidade de encontrar critérios para essa mesma seleção.

TITLE SEQUENCE: ANÁLISE DA INFORMAÇÃO

Alguns factores pareciam mais óbvios, como o cruzar de listas em plataformas online ou impressas, que elegiam as "melhores aberturas" se determinada época, década, género cineasta ou autor. Listas estas possiveis de serem consultadas em anexo no final do editorial.

Tentar também obedecer à proporção de trabalho de cada autor, que estava representada no arquivo, parecia algo racional a fazer. Isto é, tomando os dados seguintes de um ponto de vista completamente hipotético: se em 1000 *title sequence*s arquivadas 100 eram do designer Igino Lardani, então esses mesmos 10% teriam de ser aproximadamente representados na amostra da infografia.

Outros factores considerados para a seleção da amostra, foram as técnicas utilizadas para a criação de cada *title sequence*, o facto se serem inovadoras na época ou de terem marcado o inicio de um determinado estilo, como é exemplo *Vertigo* de Saul Bass, que mistura *motion graphic* com *live action* ou *It's a wonderfull life* que envolve ilustração com a fotografia.

Tomando o reconhecimento do público em geral, sobre "o trabalho do designer no mundo do cinema durante o séc. XX", como um objectivo a considerar na finalidade global deste projecto, acaba por surgir um critério inevitável a considerar na seleção desta amostra: utilizar como referência a memória visual do público. Isto é, considerar parte da amostra todos os filmes que se tornaram um ícone através das suas *title sequence*s ou sequenciais de títulos, como é o caso da saga dos filmes *007* de Maurice Binder, da memorável animação da *Pink Panther* do estúdio DePatie Freleng ou até do tão emblemático cenário espacial com texto a correr em perspectiva de Dan Perri no filme *Star Wars*.

Perceber então quais os designers que desenvolveram o maior número de trabalhos influentes nessa mesma evolução, e as respectivas técnicas ou estilos que usavam, acaba por criar necessidade de ligações entre essas mesmas três variáveis. Organizar graficamente a informação sobre um princípio de rede ou teia permite ao designer estabelecer ligações entre diferentes variáveis, desenhando linhas que conectam diferentes informações criando manchas e pontos de tensão visual que por sua vez permitem ao designer transmitir ao observador determinadas conclusões "menos óbvias", ou mesmo re-contextualizar a temática dos dados de base.

When individual data points develop tension and connection with each other, the resulting structure becomes an entity in its own right - the network. It draws life essentially from connection and connectedness, and it is these qualities that are directed explicitly by the designer to show cause, context, or collaboration.

(Herden, 2008, p.55)

Cabe ao designer a decisão à cerca da complexidade do grafismo com que os dados são representados. Por vezes tornar mais complexo e confuso o cruzamento das linhas da rede, acaba por permitir ao observador uma certa concentração que desencadeia uma leitura mais clara das conclusões. Afinal, infografar não se trata apenas de simplificar a informação de um ponto de vista visual, é responsabilidade do designer conseguir privilegiar o observador para a interpretação dos dados e o retirar das conclusões sobre as necessidades contextuais da temática. É através desta mediação e do equilíbrio encontrado entre estas duas grandes variantes que se torna possível chegar a um desenho capaz de transmitir novos significados, ideias e conhecimentos.

Criar ligações através de linha entre colunas parecia à primeira vista o mais racional a fazer, visto que não havia uma necessidade de ligação em cadeia mas apenas sequencial. Ou seja, a variante principal, entenda-se os títulos dos filmes, ligada por um lado à variável 1, aos designers responsáveis pelas *title sequence*s dos mesmos, e por outro à variável 2, estilo ou técnica utilizado na *title sequence*.

The forces within the network dominate and shape its content.

(Herden, 2008, p.56)

A quantidade de elementos da amostra na coluna principal, em comparação com a variável dos autores e dos estilos, desenhava um desequilíbrio pouco funcional que não permitia ao observador concentrar-se nas conclusões objectivas.

Uma segunda hipótese surgiu para tentar resolver o desequilíbrio da primeira. Passava por horizontalizar a maior variável, ou seja, os títulos dos filmes mas, no entanto, a complexidade do cruzamento das linhas de ligação entre os diferentes elementos acabava por ultrapassar o limite permitido para a leitura e a compreensão das manchas, que permitiriam ao observador retirar as conclusões pretendidas. Devido às diferentes orientações das variáveis acabaram a criar na tela pontos de tensão inconvenientemente descontextualizados e desprovidos de significado que desviavam a atenção do observador dos objectivos principais.

O problema parecia a falta de equilíbrio entre as diferentes variáveis, ou pelo menos, conseguir assumir o desequilíbrio entre as mesmas sem provocar desvios de concentração, ou sem criar pontos de foco desprovidos de significado e interesse. O círculo acaba por ser pensado por estar a ser trabalhado um período que, apesar de estar fechado a nível cronológico, representa uma evolução cíclica, constante e interminável. Da mesma forma que o círculo é considerado metaforicamente o ponto de partida para diversas formas visuais, também este primeiro século acaba por ser o início para todo o desenvolvimento que se desenrolou e, que ainda está por surgir no assunto das *tile sequences* e mesmo na área do *title design* em geral.

> **In design the whole equals complete, while fraction equals potencial. The design of infographics can use the metaphor of a circle or sphere as the starting point for many different forms of visualizations.**
>
> **(Herden, 2008, p.12)**

Representar potencial através de um círculo fraccionado, foi a solução escolhida para distribuir as duas variáveis menos numerosas. Desta forma, também foi possível representar o carácter exemplificativo da amostra de designers e de estilos representados, dando assim a entender ao observador, de forma inconsciente, que as amostras apresentadas se destacam de alguma forma pela sua relevância durante este século de evolução, apesar da inúmera quantidade de autores e técnicas utilizadas nas obras criadas, que poderiam também surgir representados na infografia.

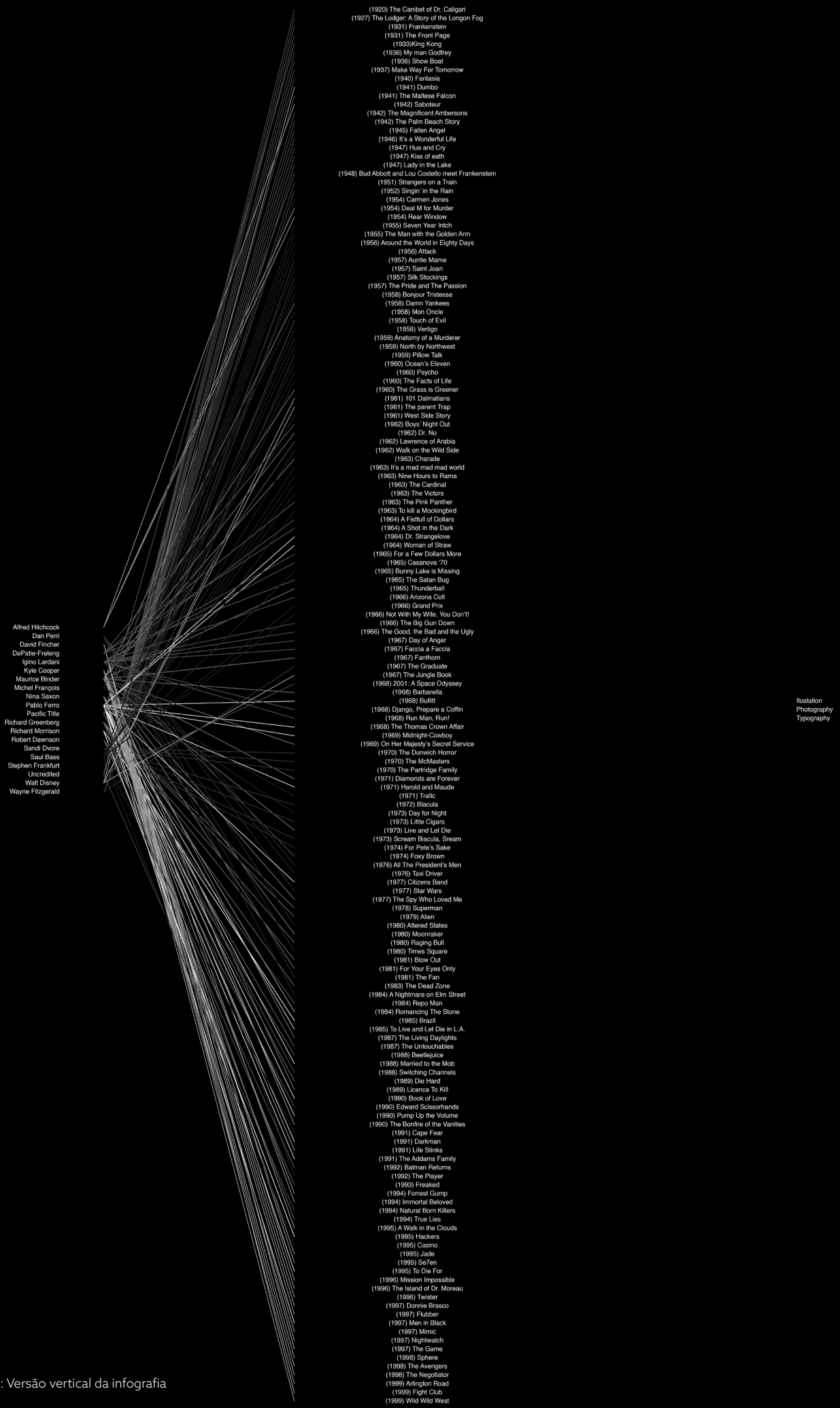
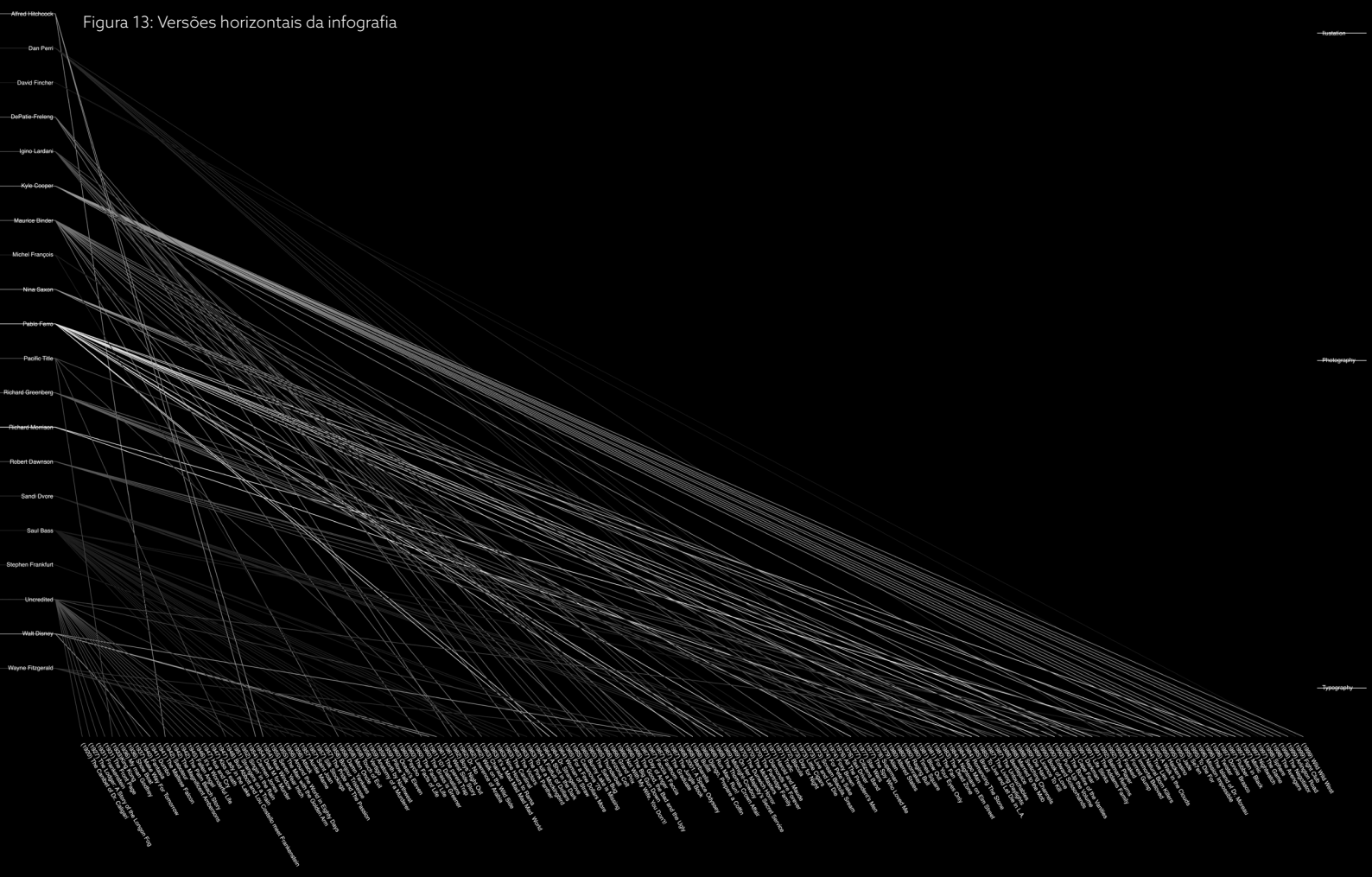
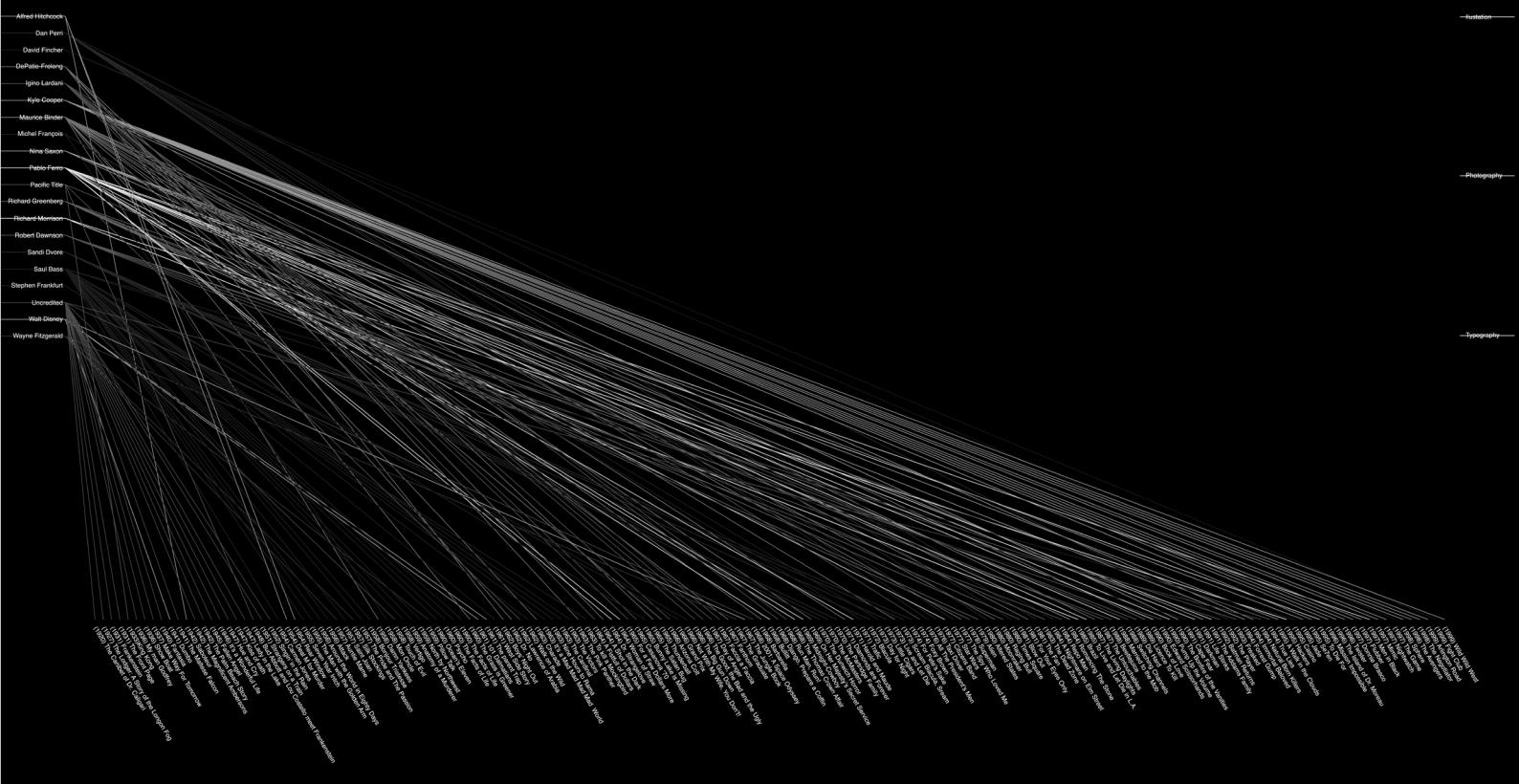


Figura 12: Versão vertical da infografia

Figura 13: Versões horizontais da infografia





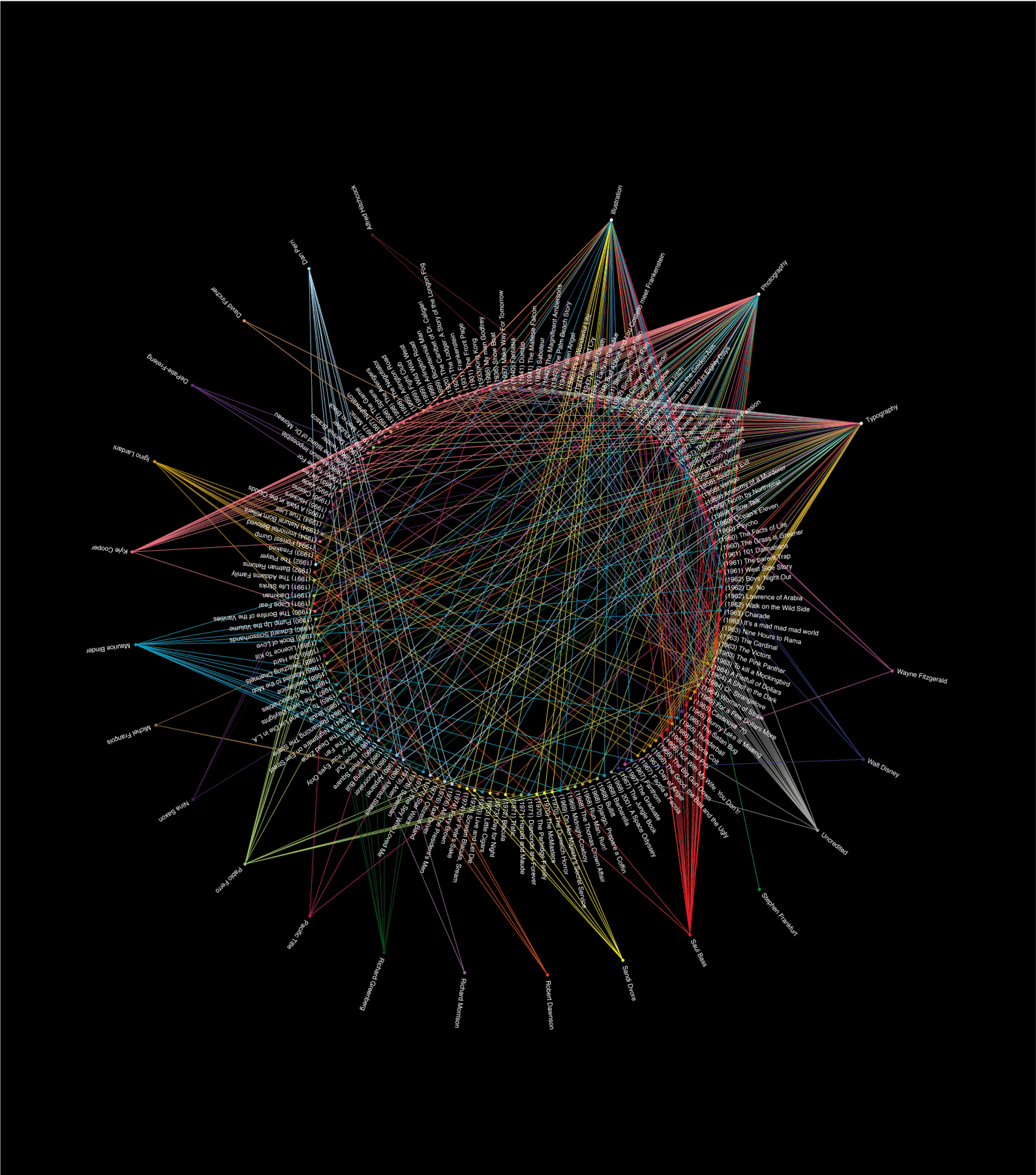
The circle is the first, perfect shape. The equidistant arrangement of the outer points from the centre, defining and ideal, are impossible to achieve by human hand. The space speaks of potential - the tension between what is achieved and what could be achieved. From the circle, we derive ideals and focus, both the halo of saints and the cross-haired target in gun sights.

(Herden, 2008, p.11)

A equidistância dos diferentes elementos da amostra ao centro, justifica também a igual relevância que as diferentes *title sequence*s tiveram na evolução até agora falada. Embora de diferentes formas, todas as *title sequence*s apresentadas na amostra contribuiram para essa mesma evolução. O mesmo acontece com os designers ou os estilos. A necessidade de colocar todos os elementos de cada uma das variáveis à mesma distancia do centro, surge para representar a igual relevância de cada um no contributo à evolução das *title sequences*.

As cores escolhidas para as linhas tiveram como principal objectivo o contraste e o destaque entre elas. Por se tratarem de linhas de espessura reduzida, era necessário que as cores tivessem um nível de destaque suficientemente capaz de o compensar. Também foi necessário ter em atenção, por se tratar de um circulo, que nenhuma cor semelhante estivesse demasiado próxima da outra, para que a leitura da mancha dessa mesma cor não perdesse força. Assim, para não criar focos de tensão desprovidos de significado, todas as cores deviam ser igualmente "fortes", bem como distribuídas e sequênciadas entre si da forma mais equilibrada possível.

Relativamente ao preenchimento do fundo, numa primeira instância, foi pensada uma cor neutra e plana para que não prejudicasse a leitura das manchas de cor. Assim, surgiu a dúvida entre o branco e o preto. Apesar de a nível digital a versão preta parecer mais promissora, relativamente ao contraste que pintava com as cores das linhas, após testes de impressão, verificou-se que o fundo branco permitia uma leitura muito mais rápida e menos conflituosa. Desta forma, a infografia acaba por concluir-se em duas versões: a digital e a impressa, nas respetivas cores de fundo: preto e branco.



XXc Title Sequences

XXc Title Designers

XXc Title Styles

SEQU

1.2.1. CONCLUSÃO DA ANÁLISE DA INFORMAÇÃO

TITLE SEQUENCE: ANÁLISE DA INFORMAÇÃO

A conclusão mais evidente de ser atingida, através desta organização da informação, é o perceber qual o autor de cada *title sequence* que influenciou a evolução do *title design*, bem como o estilo utilizado por esse mesmo autor nessa respetiva *title sequence*.

Partindo do simples princípio que quantidade de *title sequence*s significa quantidade de relevância, então, quantas mais *title sequence*s tiverem participado na evolução das *title sequence*s, maior a influência do respectivo criador nessa mesma evolução. Assim sendo, através da cor atribuída a cada designer e da densidade da mancha criada pelo número de linhas que ligam os autores aos títulos, é perceptível ainda uma conclusão menos direta: quais os designers mais influentes nessa mesma evolução, ou seja, com mais trabalhos responsáveis por picos evolutivos durante o séc. XX.

Através da densidade da mancha de cada cor, é possível perceber a influência relativa de cada designer à evolução das *title sequence*s no mundo do cinema, sem ser necessário contar o número exato de títulos correspondentes a cada designer.

Saul Bass, Maurice Binder, Kile Cooper, Igino Lardani, Dan Perri, Richar Greenberg, Pablo Ferro, Sandi Dvore, DePatrie-Freleng, Pacific Title, Robert Dawnson, Walt Disney, Wayn Fitzgerald, Stephen Frankfurt, Richard Morrison, Michel François, David Fincher e Alfred Hitchcock enumeram a densidade das manchas ordenadas de forma crescente, sendo as que mais se destacam as 8 primeiras respetivamente, bem como a mancha referente aos títulos cujas *title sequence*s não têm registo de autor.

Por outro lado, também é necessário perceber qual o estilo mais característico de cada designer. Uma *title sequence* pode misturar diferentes técnicas e estilos para ser construída, aliás, são raras as *title sequence*s que se limitam a uma são técnica ou a um só estilo. No entanto, existe sempre um factor predominante ou de destaque, e é nessa mesma predominância que se baseia a classificação representada na infografia.

A fotografia, a ilustração e a tipografia são os três grandes grupos considerados nesta organização de informação. Consequentemente, englobam-se todas as técnicas, que podem ser posteriormente utilizadas no desenvolvimento de uma *title sequence* ao dividir as *title sequences* entre estes três grandes estilos, tais como: t*able top photography, still photography, archive photography, stop motion, montage, liver action, spoken word, rostrum camera* e *single* representados no grupo "Photography"; *hand drawn, digital, mechanical, 2D, 3D, animation, animation stand, motion control, graphic e optical* representados no grupo "Illustration" e ainda *over scene, situational type, script, digital animation, stand animation, motion control*, entre outros representado no grupo "Typography".

Seguindo então esta mesma ideologia da mancha de cor, do lado dos estilos, é possível perceber que um determinado designer é mais fluente no estilo onde a mancha da sua cor for mais intensa. Assim sendo, é possível perceber que por exemplo Saul Bass, apesar de usar os três estilos vinca mais nos géneros ilustrativo e Fotográfico. Sandi Dvore dedica-se mais ao trabalho com a ilustração, enquanto que por sua vez Pablo Ferro e Dan Perri são predominantemente mais tipográficos.

Relativamente à densidade da mancha denominada "Uncredited", a conclusão que se pode retirar só vem confirmar aquilo que tinha sido possível concluir durante o estado da arte e a análise cronológica. Muito do trabalho do designer gráfico no mundo do cinema é desvalorizado. Isto é, apesar do papel ter a sua relevância e neste momento ser já indispensável, o nome dos responsáveis e autores de tais trabalhos acaba por ser pouco referenciado e, durante grande parte do séc. XX, principalmente as primeiras décadas, não era se quer dado ao designer o direito de assinar o seu próprio trabalho. Razão esta pela qual muitas *title sequence*s que marcaram e influenciaram o estado atual das *title sequences* permanecerem ainda classificadas como não creditadas.

TITLE SEQUENCE: ANÁLISE DA INFORMAÇÃO

CRÉD

CRÉD

2. CREDITAR OS CREDITOS

CREDITAR CRÉDITOS

A última fase deste projecto consiste na criação de um objecto final que cumprisse os objectivos principais propostos. Assim, surge a ideia do desenvolvimento de uma *title sequence,* cumprindo todos os princípios analisados durante a fase de contextualização e, cujo nível de conteúdo comunicasse, de alguma forma, uma mensagem sobre os principais factos retirados da análise cronológica das *title sequentes* durante o séc. XX.

Era ainda importante conseguir incluir, nesta mesma *title sequence*, uma mensagem subliminar: o reconhecimento do excelente e indispensável contributo de todos os designers que participaram, com o seu trabalho, na evolução do *title design* e das *title sequences*.

Sendo verdade que o reconhecimento do papel do *title designer* tem vindo a crescer nos últimos anos, também não foge à mesma regra o facto de que são inúmeros os trabalhos nesta área que marcaram e contribuíram para o desenvolvimento da sociedade, principalmente a nível cultural, que ainda hoje permanecem na memória e na cultura visual de grande parte da população e das quais os autores são desconhecidos. Assim sendo, faria todo o sentido que esta *title sequence* representasse também um incentivo para que um cineasta pegasse nesta mesma temática e criasse todo um documentário com um carácter lúdico, mas ao mesmo tempo de uma perspectiva mais comercial e narrativa, capaz de marcar uma posição que combatesse a ignorância social em relação ao mesmo.

Através das conclusões passíveis de retirar da análise gráfica, torna-se então possível desenvolver uma *title sequence* que de alguma forma credite e reconheça o trabalho dos designers que mais se destacaram pelo numero de trabalhos coincidentes com os picos de evolução desta área durante o século passado. Apesar de todos eles terem mais de um trabalho que os pudesse bem representar, foi necessário selecionar uma *title sequence* de cada um dos designers eleitos, para, dessa mesma forma, proceder à sua recriação.

A ideia para a *title sequence* passa por construir uma narrativa que, de alguma forma, servisse como meio de ligação entre os excertos de todas as diferentes *title sequence*s a recriar. Construir e desenvolver uma *tile sequence* requer distintas fazes processuais, todas quais o designer deve estar envolvido. A primeira fase, criativa, inicia-se com a análise contextual do tema: conhecer e compreender o filme ou o conteúdo a creditar e o raciocínio do realizador ou criador; passar as ideias para escrito, isto é, elaborar um guião de cena; rascunhar as ideias de uma forma mais visual, ou seja, desenhar um *storyboard*; e ainda, se necessário, desenvolver um guião técnico com a informação de luz, som, planos de gravação, entre muitos outros detalhes que pudessem facilitar o trabalho com os restantes membros da equipa. As seguintes fases, embora possam e devam ser acompanhadas pelo designer, cada vez mais com a evolução e crescente complexidade das *title sequence*s, são atribuídas a técnicos de animação, técnicos de som e técnicos de imagem, para garantir um trabalho e um consequente produto final mais minucioso.

O resultado da maquete para a title sequence está disponibilizado, para consulta, no DVD anexado no final do editorial.

CREDITAR CRÉDITOS

Filipe Carvalho é o excelente exemplo de um designer com trabalho no mundo do cinema. Enquanto designer de comunicação, Filipe desenvolve todo o trabalho criativo a partir de casa para diferentes *title sequence*s, tanto de séries, filmes ou *talkshows*.

Inspired by film in his early life, Filipe developed a distinct cinematic quality to his work. Today his work can be seen for brands such as HBO, Fox, History Channel, ESPN, FX, Marvel; tv properties such as Game of Thrones, The Leftovers, Cosmos, Sons of Liberty; and feature films such as The Amazing Spiderman 2, Thor 2, The Light Between Oceans.

(Carvalho, 2017)

À semelhança do método de trabalho de Filipe, também o objecto final deste projecto terá um carácter de maquete, tendo em conta que a fase criativa foi o principal foco sobre o qual recaiu a atenção. A falta de conhecimento e de técnica na área da captação de imagem e de animação, bem como na composição de som, tentaram ser superados de forma a conseguir que a maquete final conseguisse cumprir, pelo menos, o objectivo de comunicar aos técnicos a ideologia do objecto final pretendido.

Figura 14: Prints de algumas Title Sequences de Filipe Carvalho

CREDITAR CRÉDITOS

Filipe is a designer and director for film and tv. Specialized in conceptual thinking for network branding, broadcast, packaging, main titles and feature film special sequences.

(Carvalho, 2017)

Trabalhando como criativo, torna-se possível que a partir de casa os seus projectos sejam comprados por todo o mundo. Filipe desenvolve principalmente a primeira parte, isto é, o lado criativo das *title sequences*, projectando-as tendo em conta todo o poder técnico de animação, de edição pré e pós captação, entre outros, e não só as esboça, em forma de guião e *storyboard* como também as maquetiza com os recursos limitados, a que tem acesso em casa. Envia-as para os grandes estúdios, como são exemplo os que dominam a industria cinematográfica de Hollywood, em forma de proposta que, após aceitarem os seus projectos, delegam o seu desenvolvimento à responsabilidade da equipa técnica de que dispõe.

CRED

CÉD

2.1. A SINOPSE

CREDITAR CRÉDITOS

Uma silhueta surge desenhada pela contra luz de um televisor. A imagem do ecrã estabiliza e, nesse mesmo instante, uma animação inicia-se. Entre ilustrações de pássaros coloridos destaca-se o nome de um designer. Rapidamente, a tela é ocupada pela cor vermelha onde uma serie de inquietastes figuras de cowboys e cavalos guiam o caminho até ao segundo título. Uma série de pormenores da personagem principal é encadeada em flashes com telas pretas e o nome de outro designer, até estabilizar no pormenor de um dos olhos. Após o quarto titulo ocupar a tela, uma espiral provinda do centro do mesmo olho ocupa a tela escura. No cento da espiral surge a silhueta de um homem que dispara na direção da câmara. Nesse mesmo instante, uma série de pontos preenche e esvazia o ecrã de uma forma rápida, sequencial mas mecânica. O nome de outro designer surge entre eles.

O white noise inicial volta a ocupar o ecrã e o nome de um outro designer é influenciado por esse mesmo ruído visual. No entretanto o personagem principal continua petrificado na frente do ecrã. Uma serie de recortes começa a surgir no plano e rapidamente outro título acaba a sair em perspectiva num cenário espacial seguido de um nome que surge repetido diversas vezes num tom amarelo.

A personagem levanta-se finalmente do cadeirão, anda na direção da câmara e ainda em anonimato assina contra a própria câmara.

CRED

CRÉD

2.2. O GUIÃO

DITAR
DITOS

Surge do escuro, uma silhueta masculina sentada num sofá, marcada pela contra-luz de um televisor preenchido de *white noise*.

Uma mudança de plano torna, agora, perceptível a imagem do ecrã, segundo a vista do personagem. O *white noise* estabiliza num tom negro criando a ideia de sintonização ou mudança de canal.

Surge assim, um elemento ilustrado de forma elíptica: um ovo, que abrindo ao meio, dá lugar ao nome do primeiro *Title designer*: Sandy Dvore. Um outro elemento ilustrado, um pintainho, em alusão à *title sequence* de *The Partridge Family* (Bernard Slade, 1970), que surge de dentro do ovo ilustrado e toma o lugar da tipografia, chuta a restante casca do ovo e olha para trás dando sinal a um restante grupo para o seguir. O grupo é composto por mais cinco pintainhos cada um com a sua respectiva cor.

Enquanto os personagens percorrem o ecrã no sentido da direita para a esquerda, um *zoom in* é feito sobre o corpo do último elemento do grupo, preenchendo desta forma o ecrã de vermelho.

No centro da tela vermelha surge uma silhueta branca de um homem a cavalo. Á medida que a imagem se aproxima, sofre algumas mudanças de cor entre uma paleta de vermelho, preto e branco, interpeladas por *flashes*, em alusão ao opening title de *A fistful of dollars* (Sergio Leone, 1967).

No momento em que a imagem estabiliza, a figura animada acaba por preencher o ecrã no instante em que se aproxima do extremo esquerdo. O ecrã volta a ficar repleto da cor vermelha, surgindo de cima o *lettering* com o nome do segundo designer: Iginio Lardani.

A tipografia acaba por ser dissolvida e uma nova ilustração de cavaleiros repete a sequência de *flashes* e alternância de cor. A tela acaba preenchida de preto.

O nome do terceiro designer, Kyle Cooper, surge com uma variação de dimensões do lettering em tela preta,entre quebras e *flashes* de cena que variavam entre um plano pormenor da boca e um plano pormenor dos olhos do personagem, fazendo referência ao filme *Se7en* (1995) de David Fincher.

A tela estabiliza no plano pormenor dos olhos do espectador, um movimento de câmara faz um enquadramento de plano sobre o olho direito. Entre um *Zoom In* e uma coloração da imagem em tons de vermelho, surge do centro do olho, em alusão ao filme *Vertigo* (Alfred Hitchcock, 1958), o nome do quarto *Title Designer*: Saul Bass.

O nome desaparece em substituição de uma espiral que cresce do centro do olho até preencher a tela deixando apenas um circulo branco no centro. O resto do ecrã preenche-se de círculos de diferentes cores que aparecem e desaparecem até que, remetendo para a *title sequence* de *Dr. No* de Terence Young, em 1962, alguns círculos do quadro inferior direito são substituídos pelo nome de Maurice Binder, o quinto Designer.

Gradualmente o círculo central preenche-se de *white noise* enquanto um movimento *zoom* da câmara nos enquadra num plano com a tela repleta do mesmo padrão. Sobre o *white noise,* surge o nome do sexto *title designer*, Pablo Ferro, num *lettering* de estilo *script* em alusão aos filmes *MIB* (1997) e *The Addams Family* (1991) de Barry Sonnenfeld e *Dr Strangelove* (1964) de Stanley Kubrick.

Uma mudança leva-nos de volta ao plano inicial, com a silhueta do espectador em contraluz. No momento em que surgem umas manchas pretas no ecrã, começa a perceber-se progressivamente o recorte de um novo *lettering* que forma o nome do penúltimo designer: Richard Greenberg, tal como acontece com o main title de entre muitos *The Dead Zone* (David Cronenberg, 1983) e *Altered States* (Ken Russel, 1980).

Dois movimentos de câmara conjuntos criam agora a ilusão de afastamento em profundidade no espaço. Tal como acontece nos créditos de *Star Wars* (George Lucas, 1997), segue ao nome de Greenberg, depois de um espaço vazio, o nome do último designer: Dan Perri, que se repete um vasto número de vezes.

O plano inicial do personagem em contraluz é retomado. O ecrã, em *white noise,* estabiliza finalmente numa tela branca, que aumenta consideravelmente a luminosidade do espaço. O plano de câmara mantêm-se fixo. O personagem levanta-se do sofá, ficando apenas com o corpo visível entre o peito e os joelhos, mantendo assim o anonimato.

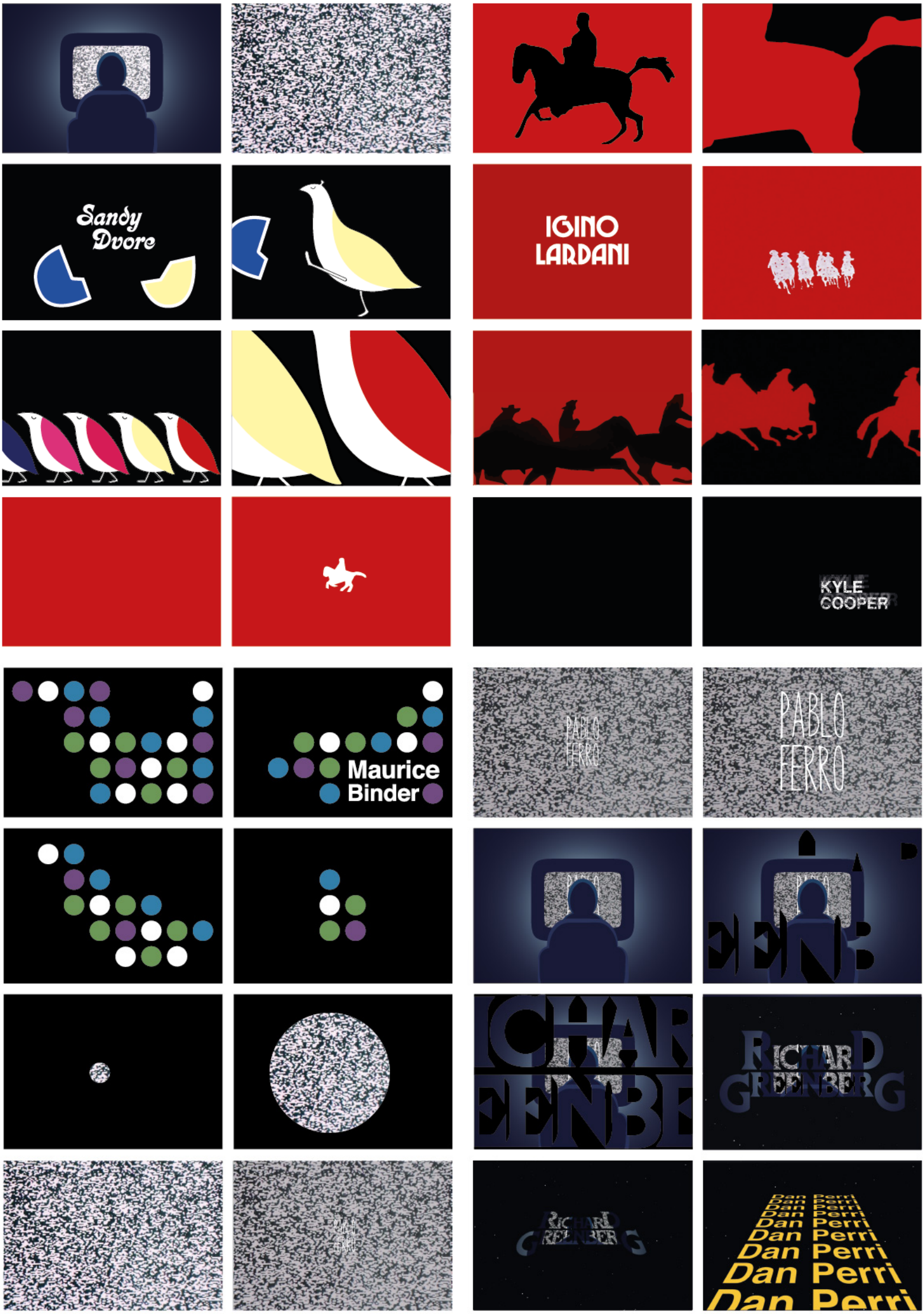
No momento em que chega junto do ponto de captação de imagem, o título desaparece. O personagem pega na câmara e assina no ecrã o nome do autor do open title. A imagem real dissolve-se numa tela preta e uma legenda surge de baixo da assinatura do mesmo: "as Title Designer".

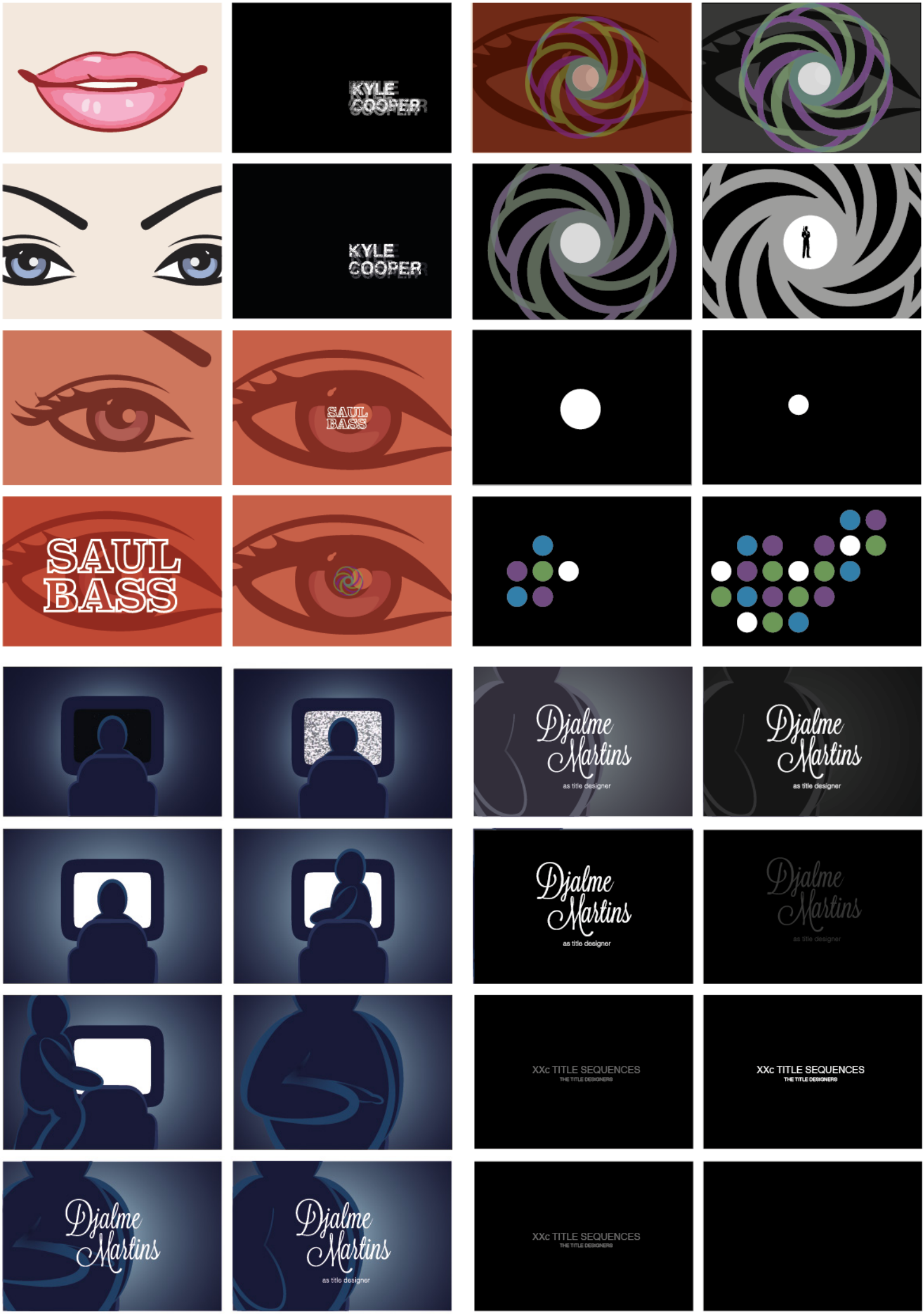
O texto em cena é dissolvido na tela preta, onde surge o título final "*Title Sequences*: The XX title designers".

CRED

CRÉD

2.3. O STORY BOARD


Sandy Dvore
IGINO LARDANI
KYLE COOPER
Maurice Binder
PABLO FERRO
PABLO FERRO
RICHARD GREENBERG
RICHARD GREENBERG
Dan Perri
Dan Perri
Dan Perri
Dan Perri
Dan Perri
Dan Perri
Dan Perri
Dan Perri


KYLE COOPER
KYLE COOPER
SAUL BASS
SAUL BASS
Djalme Martins
as title designer
Djalme Martins
as title designer
Djalme Martins
as title designer
Djalme Martins
as title designer
XXc TITLE SEQUENCES
THE TITLE DESIGNERS
XXc TITLE SEQUENCES
THE TITLE DESIGNERS
Djalme Martins
Djalme Martins
as title designer
XXc TITLE SEQUENCES
THE TITLE DESIGNERS

CRED

CRED

2.4. O PROCESSO

Reproduzir excertos das cenas mais icónicas das *title sequences* de cada um parecia a forma mais adequada para representar o papel dos designers, neste período de evolução do *title design*. Após perceber e selecionar a *title sequence* em que cada designer se tornou mais reconhecido por parte do público e da sociedade, surgiu o desafio de tentar resumir cada uma a pouco mais de duas dezenas de segundos, cingindo os movimentos e os traços e técnicas mais marcantes que as distinguia e melhor representasse o trabalho e o estilo utilizado, de forma mais regular, nos trabalhos do próprio designer.

Assim sendo, o primeiro excerto a ser apresentado na sequência trata-se da *title sequence* de *The Partridge Family* de Sandy Dvore. Procurando reproduzir as cenas com os elementos mais característicos da *title sequence*, Sandy surge representado pelo seu famoso pássaro amarelo, bem como pela sequência dos pintainhos coloridos. A utilização de *animação 2D,* através da técnica *frame a frame,* procurou ser respeitado na reprodução, tal como acontece na original. A maior diferença dá-se provavelmente na forma de ilustrar que, em vez de manual, é feita com um carácter vetorial e digital, respeitando, no entanto, toda a simplicidade da forma, o *outline* marcante e as cores planas tão características do seu estilo.

Em segundo lugar, surge, em representação de Iginio Lardani, uma reprodução da *title sequence* de *A fistful of dollars*: entre silhuetas e manchas planas, com formas simplificadas de figuras humanizadas, acontecem falhas e mudanças de plano respetivamente repentinos e constantes. As ilustrações representativas de *cowboys*, cavalos e tiroteios, tão característicos dos filmes do estilo *western*, pintam-se de uma paleta que não varia além dos pretos, brancos e vermelhos. Relativamente à técnica utilizada para animar este excerto, respeita-se o *rotoscope* tão comum dos anos 50, mas com uma pequena adaptação tendo em conta a tecnologia digital disponível nos dias de hoje, como é exemplo o desenho vectorial.

Em seguida, na *sequência* surge a representação de Kyle Cooper. Por ser um designer mais recente e com trabalhos ainda actuais, um período em que o reconhecimento do design no cinema já estava num nível mais avançado, a tentativa da representação não surge de uma forma tão direta, uma vez que este trabalha sempre imagem real, o que torna a reprodução fiel mais complicada de se concretizar. No entanto, os *flashes* constantes, a trepidação da imagem e dos títulos, bem como os planos pormenor e aproximados das cenas reais tentaram ser respeitados, se bem que adaptados e adequados à narrativa em questão a desenrolar-se.

A ocupar o quarto lugar encontra-se o designer Saul Bass, representado pela icónica *title sequence* de *Vertigo*. A sobreposição de texto e imagem real, bem como a idealização de suspense psicandélico e a combinação da ilustração com a fotografia são representadas pelo característico plano pormenor do olho, da qual a cor vermelha se vai apoderando, e de onde surge primeiramente o título e em seguida a ilustração de uma espiral.

No quinto lugar da *title sequence*, Maurice Binder e as suas tão eternas *title sequence*s da saga 007 aparecem representados por uma adaptação de alguns elementos da *title sequence* do pioneiro *Dr No*. A sua paleta de cores fortes e a forte presença de mancha coincidente em todas as suas *title sequence*s surge neste excerto com a presença dos círculos que ocupam e desocupam a tela até serem substituídas pelo título. Da mesma, forma não podia faltar a tão característica silhueta da figura humana, que dispara uma arma na direção do espectador, em representação do agente secreto, James Bond, personagem principal de todos os filmes da saga.

Os títulos esguios, que tomam posse da sexta posição desta sequência, fazem referencia a Pablo Ferro. Enquanto designer que explora principalmente a face tipográfica do *title design*, associando-os de forma sobreposta a fundos de imagem real, aparecem expostos neste caso sobre um fundo de caracter mais conceptual ou abstrato, tal como acontece em *M.I.B.* ou *The Adams Family*.

Richard Greenberg é criador de varias *title sequence*s que dão a cara por várias logas metragens populares naos dias de hoje, como é o caso de *Superman* ou *Alien*. As características principais dos seus projectos vincam sobre o estilo tipográfico que, animados e estilizados de diferentes formas, acabam a ganhar dinamismo por eles próprios ou através da interação com imagem real ou composições geométricas. *The Dead Zone* e *Altered States* são duas das metragens escolhidas para representar o designer na *title sequence* em desenvolvimento, reproduzindo a situação em que Greenberg utiliza títulos que, após sofrer algumas transformações, construtivas e descontrutivas ao nível da forma, interagem com a imagem de fundo através da criação de máscaras.

O último designer a ser reconhecido na *title sequence* trata-se de Dan Perri, criador de *title sequences* de diversos filmes populares entre a sociedade dos dias de hoje. Destacam-se, entre muitos, os filmes *Taxi Driver* e *A Nightmare on Elm Street*, característicos pelo seu cruzamento de live action com tipografia desconstruída e transformada. *Star Wars* é provavelmente um filme que, apesar de publicado durante o século passado, é ainda considerado um ícone do cinema dos dias que correm, não só pela sua história visionaria, como também pelos efeitos especiais inovadores para altura. Como não podia deixar de ser, também a *title sequence* deste mesmo filme marcou toda uma geração. Da autoria de Dan Perri, o início da história do filme é narrado de forma escrita por um texto que corre em perspectiva num cenário espacial, afastando-se do observador. É dessa mesma forma que o título com o nome do designer surge na *title sequence* em desenvolvimento: com o mesmo tom de amarelo, com a mesma exata tipografia, mas aparece em repetição constante, desta vez, para simular densidade do bloco de texto que surge na *title sequence* original.

Figura 15: Print das Title Sequences reinterpretadas na fase final do propjecto.

A última cena da sequência surge para representar uma grande mancha gráfica que se destaque na infografia criada para organizar gráficamente a informação sobre o tema: o anonimato de todos os designers a quem, durante décadas, foi negrada a possibilidade de assinar o próprio trabalho e cujo ainda hoje acaba por não ser reconhecido, apesar da importância e do marco que criaram na historia da evolução do *title design*. Assim, e como forma de reconhecimento desse mesmo contributo e dessa mesma entrega ao *title design*, a cena final resume um tributo a todos esses designers através de uma personagem, que representando o *title designer* da própria *title sequence* em desenvolvimento, assina o seu trabalho num plano contra câmara.

Após um fade out acontecer sobre o título do próprio designer, a tela preta é ocupada com aquele que seria o nome do documentário a qual esta *title sequence* se adequaria enquanto abertura: "*Title Sequence*s: the XX title designers".

CLU

CONCLUSÃO

CONCLUSÃO

O material teórico encontrado sobre o tema das *title sequence*s e do *title design* é um pouco disperso e com um carácter muito relativo e de opinião, a maioria dos factos possíveis de constatar são baseados na analise dos exemplos que foram sendo acumulados ao longo do ultimo século.

A importância do design no mundo do cinema foi desde sempre imensa, no entanto o reconhecimento do trabalho do designer nessa mesma área nem sempre foi do conhecimento do público em geral.

Sendo o objectivo de uma *title sequence* criar dinamismo e captar a atenção do observador, com o passar do tempo e, a evolução das mesmas, o trabalho do designer foi-se tornando cafa vez mais essencial para o sucesso dos filmes, pois as *title sequence*s acabavam a tornar-se a primeira impressão do filme e, como a capa de um livro, tornavam-se a razão para a retenção da atenção do espectador para a o obra cinematográfica que lhes seguia.

A grande reviravolta na relevância das *title sequence*s é marcada pela influência de designers que dedicaram o seu trabalho ao *title design*. O investimento de Saul Bass e Maurice Binder na exploração de nossas técnicas de motion ou mesmo de ilustração, bem como na criatividade para criação das *title sequence*s acabou por conseguir transforma-las em peças consideradas por muitos verdadeiras obras de arte capazes de se sustentar de uma forma independente das próprias grandes metragens.. Após a grande explosão da evolução do *title design* a tecnologia e as questões económicas provocaram um decrescimento criativo nas mesmas, mas a persistência de alguns designers, como Richard Greenberg, Dan Perri e Kyle Cooper, influenciados pelo trabalho dos pioneiros e associando-os às novas hipóteses tecnológicas permitiram a continuação do ciclo evolutivo e impulsionando as *title sequence*s até ao que podemos ver os designers criarem nos dias de hoje.

Este projecto procurou a representação destes mesmo factos, sobre a evolução das *title sequence*s e do *title design* no mundo cinematográfico, de um ponto de vista mais gráfico e mais visual. Durante a analise desses mesmo dados teóricos foi considerado um segundo objectivo, com um carácter mais comunitário e que marcava um estatuto, o reconhecimento: o reconhecimento do trabalho do de-

signer no mundo do cinema, porque apesar de mais proximo do fim do período em analise já existirem alguns nomes que se tornavam mais conhecidos do público, foi possível constatar nessa mesma análise que foram inúmeros os contributos durante este período evolutivo cujos responsáveis ainda hoje continuam no anonimato.

Assim sendo, os objectivos pessoais foram cumpridos do ponto de vista em que foi possível a criação de uma infografia e consequentemente da maquete de uma *title sequence* que comunicasse essas mesmas informações teóricas. Relativamente ao objectivo social considerado durante o desenvolvimento pode afirmar-se que a parte desse mesmo objectivo que dependia diretamente da responsabilidades deste projecto ficou também cumprida. O objectivo por inteiro será ou não cumprido dependendo da forma como estes mesmos objectos criados forem divulgados e da forma como chegarem ao público, isto é, a infografia já passa a informação sobre a falta de consciencialização do trabalho do designer no cinema, mas relativamente à *title sequence* dependerá também da equipa de realização e animação que pegar nela para lhe dar a forma final.

Quanto a intenção para o futuro deste projecto, existem duas possíveis situações, a primeira passa pelo prolongamento da maquete criada aos restantes *title design*ers que marcaram, ainda que menos intensamente a evolução do *title design*, relativamente ao segundo, e de alguma forma mais ambicioso, passa por conseguir que algum cineasta tenha interesse de usar a maquete como ponto de partida para a produção de um filme sobre esta mesma temática, com um carácter documental mas comercial em simultâneo. Conseguindo captar a atenção do público, através do carácter mais comercial do filme, torna-se possível que, a consciencialização relativa ao estatuto defendido durante este projecto, atinja assim uma massa populacional muito mais densa e vasta, cumprindo assim da melhor forma a finalidade social deste projecto.

CONCLUSÃO

WC

RESUMO / ABSTRACT

KEY WORDS

RESUMO / ASTRACT

Palávras Chave / Key Words

sequência de títulos / title sequence
design de títulos / title design
créditos de abertura / film
cinema / opening credits
design gráfico / graphic design
saul bass / saul bass

PO

RESUMO

ORTUGUÊS

RESUMO / ASTRACT

Uma "*title sequence*" é um projecto de design com o objectivo de comunicar informações como o título, o elenco e outras informações técnicas de um filme através de técnicas visuais e do design gráfico de forma a aumentar a atenção do espectador.

Apesar de todos os arquivos que existem, deparamo-nos ainda com uma falha quanto à organização visual da linha evolutiva desta temática, então, é exatamente isso que este projecto pretende explorar: um método de organização visual que comunique a linha evolutiva das "*title sequence*s" durante o século XX.

A infografía criada liga algumas das *title sequence*s mais icónicas aos respectivos criadores, e consequentemente ao estilo de design nelas utilizado, assim sendo, através das manchas de cor é possível ler quais designers contribuíram com mais trabalho para a evolução do *title design*. Talvez nomes, como Saul Bass, sejam conhecidos por alguma público familiarizado com esta área, no entanto, são inúmeros os criativos responsáveis por esta evolução cujo contributo não lhes foi reconhecido e ainda outros que continuam em completo anonimato.

Na ultima etapa deste projecto, é pretendido cativar a atenção de uma equipa profissional para que transformem a maquete no seu aspecto final e que a usem como inspiração para a produção de um filme que comunique ao mundo a historia do *title design* e o seu contributo na industria do cinema.

ENC

GLISH

ABSTRACT

RESUMO / ASTRACT

A *title sequence* it's a design project to communicate information like the title, the cast and other technical data, using graphic design and visual techniques to increase the viewer's attention.

Although all those big *title sequence*s archives, there's still a flaw on the visual organization of all their evolution theory, and that's exactly what this project explores: a visual method of organization that communicates the twentieth century's evolution line of the *title sequence*s.

The infographics created connects some of the most iconic *title sequence*s to their designers, and consequently to their own style, so through the color patch it is possible to read which designer had contributed with more works to the *title design* evolution. Names, as Saul Bass, are maybe recognized by some of the people familiar with this area of research. However, a lot of creatives responsible for the *title design* big evolution are still not recognized for that contribution and some of them are actually still unknown at all.

In the last goal, it's pretended that some professional film production team gives the maquette a finished aesthetic and uses it as an inspiration to a film that tells the world about the history of title designers and their contribution to the film industry.

B

GR

BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA

(2017). *Saul Bass*. Retirado em Junho 10, 2017 de, p: http://www.artofthetitle.com/designer/saul-bass/.

(2017). *The Man with the Golden Arm*. *Retirado em Junho 11, 2017 de* http://www.artofthetitle.com/title/the-man-with-the-golden-arm/.

Allisson, D. (2006). *Novelty title sequences and self-reflexivity in classical Hollywood cinema*. Retirado em Outubro 15, 2017 de http://www.titledesignproject.com/novelty-title-sequences-and-self-reflexivity-in--classical-hollywood-cinema/.

Annyas, C. (2016). Saul Bass - The man with the golden arm (1995) title sequence. Retirado em Setembro 11, 2016 de http://annyas.com/screenshots/updates/saul-bass-man-with-the-golden-arm-title-sequence/.

Araújo, M. (1995) *Engenharia e Design do Produto*. Lisboa: Universidade Aberta.

Bigman, A. (2012). Saul Bass: *The Man Who Changed Graphic Design*. Retirado em Novembro 3, 2016 de https://99designs.pt/blog/creative--inspiration/saul-bass-graphic-designer-of-a-century/.

Bourquin, N., Ehmann, S., Klanten, R. & Tissot Thibaud (ed) (2010). *Data Flow: Visualising Information in Graphic Design 2*.Berlin: Gestalten.

Carvalho, F. (2017). *About*. Retirado em Setembro 10, 2017 de http://randomthoughtpattern.com.

Charchar, A. (2017). *The Art of the Title Sequence*. Retirado em Agosto 9, 2017 de http://schoolvideonews.com/Edit-Post-Production/The-Art--of-the-Title-Sequence, Queensland: Junho, 2017.

Gross, R. (2015). *The Graphic Art of Title Design throughout Cinema History*a. Retirado em Janeiro 30, 2017 de https://designschool.canva.com/blog/film-titles/.

Herden, F. (2008). *Data Flow: Visualising Information in Graphic Design*. Berlin: Gestalten.

Inceer, M. (2007). *An analisis of the opening credit sequence in filme*. University of Pennsylvania: College of Arts and Science, Pennsylvania.

Karamath, J. (2001). *Overtures and psychotic symphonies*. retirado em Março 4, 2016 de http://www.eyemagazine.com/feature/article/overtures-and-psychotic-symphonies.

King, E. (2007). *Taking Credit: film title sequences*. Retirado em Feve-

reiro 22 de http://www.typotheque.com/articles/taking_credit:_film_title_sequences_1955- 1965_/_1_contents/.

Landkic, L. (2014). *Pablo Ferro: A career Retrospective Part 1. Retrado em Abril 22, 2017 de* http://www.artofthetitle.com/feature/pablo-ferro-a--career-retrospective-part-1/.

Landkic, L. (2014). R/Greenberg Associates: A film title Retrospective. Retirado em Março 2, 2017 de http://admin.artofthetitle.com/feature/r--greenberg-associates-a-film-title-retrospective/.

Landkic, L., Perkins, W. (2015). *About*. Retirado em Agosto 2, 2017 de http://www.artofthetitle.com/about/.

May, J. (2010). *The Art of the Film Title Design Throughout Cinema History*. Retirado em Novembro 21, 2016 de https://www.smashingmagazine.com/2010/10/the-art-of-the-film-title-throughout-cinema-history/.

Munari, B. (1981). *Das coisas nascem coisas*. Lisboa: Arte e Comunicação.

Oberman, E & Siegler, B. (2009). *Credit where Credits are due*. *New York Times*. Retirado em Fevereiro 15, 2017 de http://www.nytimes.com/2009/02/22/opinion/22movietitles.html?_r=3&.

Perkins, W. (2016). *Saboteur*. Retirado em Janeiro 3, 2017 de http://www.artofthetitle.com/title/saboteur/.

Perkins, W. (2016). *The Front Page*. Retirado em Janeiro 3, 2017 de http://www.artofthetitle.com/title/the-front-page/.

Perkins, W. (2015). *Dan Perri: A career Retrospective*. Retirado em Junho 19, 2017 de http://www.artofthetitle.com/feature/dan-perri-a-career--retrospective/

Perkins, W. (2015). *The Canibet of Dr Caligari*. Retirado em Dezembro 21, 2016 de http://www.artofthetitle.com/title/the-cabinet-of-dr-caligari/.

Radatz, B. (2015). Vigilants, *Psychopaths and road Warriors: B-Movie Title Design of the 1970s & 1980s*. Retirado a Março 19, 2017 de http://www.artofthetitle.com/feature/vigilantes-psychopaths-and-road-warriors/.

Radatz, B. (2014). *Belted, Booted and Buckled: B-Movie Title Design of the 1960s*. Retirado em Maio 9, 2017 de http://www.artofthetitle.com/

feature/belted-booted-and-buckled-b-movie-title-design/

Radatz, B. (2014). *They Came From Within: B-Movie Title Design of the 1940s & 1950s*. Retirado em Agosto 18, 2016 de http://www.artofthetitle.com/feature/they-came-from-within-b-movie-title-design/

Radatz, B. (2012). *Carmen Jones*. Retirado em Maio 11, 2017 de http://www.artofthetitle.com/title/carmen-jones/.

Radatz, B. (2012). *James Bond: 50 Years of Main Title Design*. Retirado em Dezembro 17, 2016 de http://www.artofthetitle.com/feature/james--bond-50-years-of-main-title-design/.

Wright, B. (2008). *Death of the Title Sequence*. Retirado em Maio 15, 2017 de https://aspectratio.wordpress.com/2008/03/19/death-of-the-title-sequence/.

Vartanian, I. (2003). *Typo-graphics: The art and science of type design in context*. East Sussex, England: Rotovision.

Yu, L. (2008). *Typography in Im title sequence design*. Tese de Mestrado. Iowa State University, Iowa.

AN

ANEXOS

BEST TITLE SEQUENCES!

1. Enter the Void (2009) – Gaspar Noé
2. Irreverdible (2002) – Gaspar Noé
3. The Lazarus Effect (2015) – David Gelb
4. The Raspberry Reich (2004) – Bruce Labruce
5. The Marriage of Maria Braun (1979) – Rainer Werner Fass Binder
6. Vertigo (1958) – Alfred Hitchcock
7. Psycho (1960) – Alfred Hitchcock
8. North by Northwest (1959) – Alfred Hitchcock
9. The Man with the Golden Arm (1955) – Otto Preminger
10. The Good, The Bad and The Ugly (1966) – Sergio Leone
11. Once Upon a Time in the West (1968) – Sergio Leone
12. Dirty Harry (1971) – Don Siegel
13. Tout Va Bien (1972) – Groupe Dziga Vertov, Jean-Luc Godard, Jean-Pierre Gorin
14. Contempt (1963) – Jean-Luc Godard
15. Made in U.S.A (1966) – Jean-Luc Godard
16. A Woman is a Woman (1961) – Jean-Luc Godard
17. Perrot Le Fou (1965) – Jean-Luc Godard
18. Vivre sa Vie (1962) – Jean-Luc Godard
19. To Kill a Mockingbird (1962) – Robert Mulligan
20. Funny Games U.S. (2007) – Michael Haneke
21. Hidden (2005) – Michael Haneke
22. Tetro (2009) – Francis Ford Coppola
23. Buffalo'66 (1998) – Vicent Gallo
24. Manhattan (1979) – Woody Allen
25. Persona (1966) – Ingmar Bergman
26. Zombieland (2009) – Ruben Fleischer
27. 30 Days of Night (2007) – David Slade
28. Hard Candy (2005) – David Slade
29. Amélie (2001) – Jean-Pierre Jeunet
30. Seven (1995) – David Fincher
31. Fight Club (1999) – David Fincher
32. Panic Room (2002) – David Fincher
33. Ginger Snaps (2000) – John Fawcett
34. Barbarella (1968) – Roger Vadim
35. Along Came a Spider (2001) – Lee Tamahori
36. Spider (2002) – David Cronenberg
37. Existenz (1999) – David Cronenberg
38. Pulp Fiction (1994) – Quentin Tarantino
39. Gattaca (1997) – Andrew Niccol
40. Taxi Driver (1976) – Martin Scorsese
41. The Girl on a Motocycle (1968) – Jack Cardiff
42. This is England (2006) – Shane Meadows
43. Saturday Night Fever (1977) – John Badham
44. Bad Education (2004) – Pedro Almodóvar
45. Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street (2007) – Tim Burton
46. La Notte (1961) – MichelAngelo Antonioni
47. L'Avventura (1960) – MichelAngelo Antonioni
48. The Dreamers (2003) – Bernardo Bertolucci
49. Written on the Wind (1956) – Douglas Sirk
50. Fahrenheit 451 (1966) – François Truffaut
51. Woman in the Dunes (1964) – Hiroshi Teshigahara
52. Touch of Evil (1958) – Orson Welles
53. F For Fake (1973) – Orson Welles
54. Marie Antoinette (2006) – Sofia Coppola
55. Blue Velvet (1986) – David Lynch
56. Lost Highway (1997) – David Lynch
57. Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb (1964) – Stanley Kubrick
58. A Clockwork Orange (1971) – Stanley Kubrick
59. 300 (2006) – Zack Snyder
60. The Pink Panther (1963) – Blake Edwards
61. Four Rooms (1995) – Allison Anders, Alexandre Rockwell, Robert Rodriguez, Quentin Tarantino
62. Catch Me If You Can (2002) – Steven Spielberg
63. There's Something About Mary (1998) – Bobby Farrelly, Peter Farrelly
64. Walk on the Wild Side (1962) – Edward Dmytryk
65. Watchmen (2009) – Zack Snyder

66. Juno (2007) – Jason Reitman
67. Up in the Air (2009) – Jason Reitman
68. Stop Making Sense (1984) – Jonathan Demme
69. Sherlock Holmes (2009) – Guy Ritchie
70. Contact (2009) – Martin Butler, Bentley Dean
71. Coraline (2009) – Henry Selick
72. Chéri (2009) – Stephen Frears
73. Splice (2009) – Vincenzo Natali
74. The Blob (1958) – Irvin S. Yeaworth JR.
75. Alien (1979) – Ridley Scott
76. Bullitt (1968) – Peter Yates
77. (500) Days of Summer (2009) – Marc Webb
78. Lemony Snicket's a Series of Unfortunate Events (2004) – Brad Silberling
79. Do the Right Thing (1989) – Spike Lee
80. Devil (2010) – Drew Dowdle, John Erick Dowdle
81. Thank You For Smoking (2005) – Jason Reitman
82. I Am Love (2009) – Luca Guadagnino
83. Liza (1972) – Marco Ferreri
84. Comic Book Confidential (1989) – Ron Mann
85. The Fall (2006) – Tarsem Singh
86. Scott Pilgrim vs. The World (2010) – Edgar Wright
87. Rango (2011) – Gore Verbinski
88. Seven Beauties (1975) – Lina Wertmüller
89. The Girl with the Dragon Tattoo (2011) – David Fincher
90. Dawn of the Dead (2004) – Zack Snyder
91. Drive (2011) – Nicolas Winding Refn
92. The Cabin in the Woods (2011) – Drew Goddard
93. The Adventures of Tintin (2011) – Steven Spielberg

https://mubi.com/lists/best-title- sequences

75 BEST TV TITLE SEQUENCES OF ALL TIME

1. The Simpsons (1989 – presente)
2. The Fresh Prince of Bel-Air (1990 – 1996)
3. The Addams Family (1964 – 1966)
4. Star Trek: The Original Serie (1966 – 1969)
5. Cheers (1982 – 1993)
6. The Twilight Zone (1959 – 1964)
7. The Drew Carey Show (1995 – 2004)
8. The X-Files (1993 - 2002)
9. Gilligan's Island (1964 - 1967)
10. Game of Thrones (2011 - Presente)
11. Rugrants (1991 - 2004)
12. Bill Nye The Science Guy (1993 - 1998)
13. Dilbert: The Animated Series (1999 - 2000)
14. The Wonder Years (1988 - 1993)
15. The Mary Tyler Moore Show (1970 – 1977)
16. Samurai Jack (2001 - 2004)
17. Mister Rogers' Neighborhood (1968 - 2001)
18. The Flintstones (1960 - 1966)
19. The Jetsons (1962 - 1963)
20. Reading Rainbow (19983 - 2006)
21. Cowboy Bebop (1998 - 1999)
22. Mad Men (2007 – 2015)
23. The Golden Girls (1985 - 1992)
24. The Unbreakable Kimmy Schimidt (2015 - Presente)
25. Dexter (2006 - 2013)
26. South Park (1997 - Presente)
27. The Rockford Files (1974 - 1980)
28. The Sopranos (1999 - 2007)
29. Desperate Housewives (2004 - 2012)
30. Monty Python's Flying Circus (1969 - 1974)
31. The Brandy Bunch (1969 - 1974)
32. The Muppet Show (1976 - 1981)
33. Family Guy (1999 - Presente)
34. American Horror Story (2011 - Presente)
35. Clone High (2002 - 2003)
36. Weeds (2005 - 2012)
37. Hercules: The Legendary Journeys (1995 - 1999)
38. The Oblongs (2001 - 2002)
39. The Walking Dead (2010 - Presente)
40. Quantum Leap (1989 - 1993)
41. True Detective (2014 - Presente)
42. Six Feet Under (2001 - 2005)
43. Invader Zim (2001 - 2002)
44. The Adventures of Pete and Pete (1991 - 1996)
45. Happy Days (1974 – 1984)
46. The Big Bang Theory (2007 - Presente)
47. Batman: The Animated Series (1992 - 1995)
48. Fringe (2008 - 2013)
49. Stranger Things (2016 - Presente)
50. Community (2009 - 2015)
51. Arthur (1996 – Presente)
52. The Odd Couple (1970 - 1975)
53. Adventure Time (2010 - Presente)
54. Freaks and Geeks (1999 - 2000)
55. Narcos (2015 - Presente)
56. Westworld (2016 - Presente)
57. Everybody Loves Raymond (1996 - 2005)
58. Carnivàle (2003 - 2005)
59. Friends (1994 - 2004)
60. The A-Team (1983 - 1987)
61. Ren & Stimpy (199 - 1995)
62. True Blood (2008 - 2014)
63. Daredevil (2015 – Presente)
64. Halt and Catch Fire (2014 - Presente)
65. Jessica Jones (2015 - Presente)
66. Superjail! (2007 - 2014)
67. Tales from the Crypt (1989 - 1996)
68. Deadwood (2004 - 2006)
69. Chuck (2007 - 2012)
70. BoJack Horseman (2014 - Presente)
71. China, IL (2011 - 2015)
72. Man Seeking Woman (2015 - Presente)
73. Land of the Lost (1974 – 1976, 1991 - 1992)
74. Firefly (2002)
75. House (2004 - 2012)

https://www.pastemagazine.com/articles/2017/01/the-75- best-tv- title-sequences- of-all- time.html

19 AMAZING MOVIE TITLE SEQUENCES

1. Vertigo (1958) – Saul Bass
2. J.C.V.D. (2008) – Gaumont
3. Batman (1989) – Richard Morrison
4. Star Wars (1977) – Dennis Muren (?)
5. Mission Impossible: Ghost Protocol (2011) – Kyle Cooper
6. Enter the Void (2009) – Tom Kan
7. Scott Pilgrim vs. The World (2010) – Richard Kenworthy
8. Lord of the Rings (1978) - ?
9. Se7en (1995) – Kyle Cooper
10. Catch me if you can (2002) – Kuntzel and Deygas
11. Touch the Evil (1958) – Orson Welles
12. Napoleon Dynamite (2004) – Jared Hess
13. Kiss Kiss Bang Bang (2005) – Danny Yount
14. Fight Club (1999) – Kevin Tod Haug & P. Scott Makela
15. Juno (2007) – Gareth Smith & Jenny Lee
16. The Shining (1980) – Greg McGilivray & Garrett Brown
17. Snatch (2000) – Stuart Hilton
18. 101 Dalmatians (1961) – Stephen Frankfurt
19. The Girl with the Dragon Tattoo (2011) – Neil Kellerhouse & Blur Studios

http://www.creativebloq.com/design/top-movie- title-sequences- 10121014

50 BRILLIANT MOVIE OPENING CREDITS SEQUENCES

1984 (1984) – Roger Deakins
The Adventures of Tintin (2011) – ?
Airheads (1994) - ?
Alien (1979) – Richard Greenberg
Amelie (2001) - ?
Back to the Future (1985) - ?
Barbarella (1968) - ?
Twilight: Breaking Dawn Part 2 (2012) - ?
Bridget Jones' Diary (2001)
Caligula (1979)
Clerks (1994)
Days Of Thunder (1990)
Disney's Robin Hood (1973)
Drop Dead Fred (1991)
Dr. Strangelove (1964)
Eternal Sunshine of The Spotless Mind (2004)
Feed (2005)
Gattaca (1997)
The Girl with the Dragon Tattoo (2011)
Godzilla (2014)
Good Burger (1997)
The Good, The Bad and The Ugly (1966) – Iginio Lardani
The Graduate (1967)
Grease (1978) – John Wilson
Halloween (1978)
Lock, Stock and Two Smoking Barrels (1998)
Look Who's Talking Too (1990)
Lord of War (2005)
Monty Python's Life of Brian (1979) – Terry Gilliam
The Naked Gun (1988)
On The Buses (1971)
The Pink Panther (1963) – Isodore Freleng
Raging Bull (1980)

http://www.denofgeek.com/movies/title-sequences/31057/50- brilliant-movie- opening-credits- sequences

RE-ANIMATOR (1985) – ROBERT DAWSON

Reservoir Dogs (1992)
The Running Man (1987)
Seven (1995) – Kyle Cooper
Shaun of The Dead (2004)
Shirley Valentine (1989)
Short Circuit (1986)
The Spy Who Loved Me (1977) – Maurice Binder
Stargate (1994)
Superbad (2007)
Superman Returns (2006)
Taxi Driver (1976)
Upside Down (2012) – Alex McDowell (?)
Watchmen (2009) – Alex McDowell
The Wedding Singer (1998)
Willy Wonka and the Chocolate Factory (1971)
Withnail & I (1987)

http://www.denofgeek.com/movies/title-sequences/31057/50- brilliant-movie- opening-credits- sequences

THE GREATEST TV TITLE SEQUENCES EVER

1. Cheers (1982)
2. Game of Thrones (2011)
3. Mission: Impossible (1966)
4. Gilligan's Island (1964)
5. The Beverly Hillbilies (1962)
6. The Brady Bunch (1969)
7. M*A*S*H (1972)
8. Scooby-Doo (1969)
9. The Mary Tyler Moore Show (1970)
10. Hawaii Five – 0 (2010)
11. Outlander (2014)
12. Friends (1994)
13. Dexter (2006)
14. Bewitched (1964)
15. Get Smart (1965)
16. Pee-wee's Playhouse (1986)
17. The Wild Wild West (1965)
18. Desperate Housewives (2004)
19. The Twilight Zone (1959)
20. The Simpsons (1989)
21. The Fresh Prince of Bel-Air (1990)
22. I Dream of Jeannie (1965)
23. The Odd Couple (1970)
24. Hill Street Blues (1981)
25. Wide World of Sports (1961)
26. Mystery Science Theater 3000 (1988)
27. The Partridge Family (1970) – Sandy Dvore
28. Happy Days (1974)
29. Downtown Abbey (2010)
30. Thirtysomething (1987)
31. The Muppet Show (1976)
32. Star Trek: The Original Series (1966)
33. Buffy the Vampire Slayer (1997)
34. The Avengers (1961)
35. Mad Men (2007)
36. Looney Tunes
37. The Wonder Years (1988)
38. Firefly (2002)
39. Battlestar Galactiva (2004)
40. The X-Files (1993)
41. The Walking Dead (2010)
42. SpongeBob SquarePants (1999)
43. Fringe (2008)
44. L.A. Law (1986)
45. The Big Bang Theory (2007)
46. Freaks and Greeks (1999)
47. Angel (1999)
48. Rome (2005)
49. House (2004)
50. Supernatural (2005)
51. Breaking Bad (2008)
52. Tom and Jerry (1940)
53. Weeds (2005)
54. I Love Lucy (1951)
55. Hawaii Five – 0 (1968)
56. Sons of Anarchy (2008)
57. The Sopranos (1999)
58. Futurama (1999)
59. How I Met Your Mother (2005)
60. Scrubs (2001)
61. True Blood (2008)
62. Chuck (2007)
63. The Six Million Dollar Man (1974)
64. Married... with Children (1987)
65. Malcolm in the Middle (2000)
66. Charmed (1998)
67. Cops (1988)
68. Smallville (2001)
69. The Cosby Show (1984)
70. The High Chaparral (1967)
71. American Dad! (2005)
72. Seinfeld (1989)
73. Prison Break (2005)

https://www.ranker.com/list/greatest-tv- title-sequences- of-all- time/ranker-tv

TOP 10 TV SHOW TITLE SEQUENCE INTROS

10. Rome (2005 – 2007)
9. The Twilight Zone (1959 – 1964)
8. The Walking Dead (2010 -)
7. Six Feet Under (2001 - 2005)
6. American Horror Story (2011 -)
5. Dexter (2006 - 2013)
4. True Blood (2008 -)
3. The Simpsons (1989 -)
2. Mad Men (2007 - 2015)
Honorable Mentions:
Boardwalk Empire (2010 -)
The Big Bang Theory (2007 -)
Freaks and Greeks (1999 - 2000)
1. Game of Thrones (2011 -)

https://www.youtube.com/watch?v=VwJPHyoeqwY

ANOTHER TOP 10 TV SHOW TITLES SEQUENCE INTROS

10. the Drew Carey Show (1995 - 2004)
9. BoJack Horseman (2014 -)
8. Sherlock (2010 -)
7. Unbreakable Kimmy Schmidt (2015 -)
6. Get Smart (1965 - 1970)
5. Misfits (2009 - 2013)
4. The Affair (2014 -)
3. Orange is the New Black (2013 -)
2. The X-Files (1993 - 2002)
Honorable Mentions:
House of Cards (2013 -)
CSI: Miami (2002 - 2012)
Rescue Me (2004 - 2011)
Hannibal (2013 - 2015)
Twin Peaks (1990 - 1991)
1. True Detective (2014 -)

https://www.youtube.com/watch?v=Jlb9GmliA4E

TOP 10 OPENING CREDIT SEQUENCES IN MOVIES

10. Toy Story (1995)
9. The Shining (1980)
8. The Girl with the Dragon Tattoo (2011)
7. Zombieland (2009)
6. The Good, the Bad and the Ugly (1966)
5. The Pink Panther (1963)
4. Lord of war (2005)
3. Watchmen (2009)
2. Star Wars Episode IV: A New Hope (1977)
Honorable Mentions:
Vertigo (1958)
Superbad (2007)
Austin Powers: The Spy Who Shagged Me (1999)
Pulp Fiction (1994)
Monty Python and the Holy Grail (1975)
1. James Bond – franchise (1962 -)

https://www.youtube.com/watch?v=RKlQ0XrLSYU

10 BEST OPENING TITLE SEQUENCES OF ALL TIME

10. Enter the Void (2009)
9. Goldfinger (1964)
8. Catch Me If You Can (2002)
7. Dr. No (1962)
6. Touch of Evil (1958)
5. Fight Club (1999)
4. Lord of Wars (2005)
3. Taxi Driver (1976)
2. Lolita (1962)
1. Everything done by Saul Bass (1954 – 1995)

https://www.youtube.com/watch?v=i8twthdaqB8