

**Design e Multimédia**  
Faculdade de Ciências e Tecnologia  
Universidade de Coimbra

**PLATAFORMAS EXPANSIVAS ONLINE**  
**DESIGN E ORGANIZAÇÃO DE GENÉRICOS CINEMATográfICOS**

Dissertação de Mestrado  
Design e Multimédia

Daniel José Gomes Carrola Torgal Vaz  
djvaz@student.dei.uc.pt

Orientador  
Miguel Soares





## RESUMO

Esta investigação teve como objectivos principais o estudo e a compreensão da influência do design gráfico no cinema e a compreensão pela qual começou a existir uma crescente necessidade de criar créditos iniciais( para filmes), interessantes e inovadores que justificassem a observação e atenção do público.

No decorrer da investigação foi sentida uma grande necessidade de organizar toda a informação audiovisual existente na *internet*, a principal fonte de informação de genéricos de cinema. Esta necessidade levou à criação da plataforma *online* anexa a esta dissertação, que pretende ser aberta a toda a comunidade e contribuir para o estudo dos genéricos de cinema numa primeira fase e de outras áreas do design num futuro que se espera próximo.

## PALAVRAS-CHAVE

Genéricos de Cinema, Design, Cinema, Internet, Base de Dados, Plataformas Web

## **ABSTRACT**

This research had as main objectives, the study and understanding of the influence of graphic design in film and the comprehension why there is an increasing need to create interesting and innovative opening credits, that would justify the observation and attention of the audience.

During the investigation it was felt a great need to organize all the existing audio-visual information on the Internet, the main source of information about opening credits. This need led to the creation of the online platform that is attached to this dissertation, which aims to be open to the whole community and contribute to the study of opening credits initially and other areas of design in a near future.

## **KEYWORDS**

Title Sequence, Design, Cinema, Internet, Database, Web Platforms

# AGRADECIMENTOS

Chegada a altura de dar crédito a todos os que me ajudaram a chegar a esta fase da minha vida, não sei como o fazer.

Certamente as palavras que aqui se encontram não fazem justiça á imensa força que sempre me deram. Sem vocês eu não estaria aqui.

Á minha família, pela total e absoluta dedicação, apoio, carinho e amor. Agradeço á minha saudosa mãe, razão da minha existência e ao meu pai, pilar da minha vida. Á minha irmã, cuja paciência e amizade me ajudou a ultrapassar todos os obstáculos.

Ao professor Miguel Soares, os meus profundos agradecimentos e a certeza de que, sem a sua orientação, paciência e ajuda, não seria possível a concretização deste projecto, e a todos os docentes que ao longo destes dois anos, contribuíram para a minha formação.

A todos os meus amigos, sem excepção. Ao Gonçalo Marques pela sua enorme amizade, sem ele nada disto seria possível, à Leandra Monteiro, pelas conversas motivadoras e por nunca me ter deixado desistir. Ao Filipe Pires, grande amigo e companheiro nesta viagem, ao João Matos pela amizade, paciência e ajuda. Agradeço ao Eduardo Nunes, muitas vezes a minha bóia de salvação durante o desenvolvimento deste projecto, mas acima de tudo, pela sua, ainda jovem, amizade.

Á Vânia Pires, á Joana Rodrigues , por todos os conselhos e companhia.

A todos os que ficaram por mencionar, todos os que directa ou indirectamente, contribuíram não só para o desenvolvimento deste projecto, mas para o meu crescimento como pessoa.

O meu sincero Obrigado.

# ÍNDICE

## **NOTA INTRODUTÓRIA** **12**

## **GENÉRICOS DE CINEMA**

<b>Introdução</b>	<b>17</b>
<b>Texto sobre negro</b>	<b>18</b>
<b>Texto sobre imagem</b>	<b>23</b>
<b>O nascimento de uma arte</b>	<b>25</b>
<b>Consolidação de uma forma de arte</b>	<b>26</b>

## **ESTADO DA ARTE**

<b>Introdução</b>	<b>34</b>
<b>Análise das plataformas digitais existentes</b>	<b>35</b>
<b>The Art of The Title Sequence</b>	<b>36</b>
<b>Forget The Films, Watch the Titles</b>	<b>38</b>
<b>Movie Title Still Collection</b>	<b>39</b>
<b>IMDB -The Internet Movie Database</b>	<b>40</b>
<b>Conclusão</b>	<b>43</b>

## **DESCRIÇÃO DO PROJECTO**

<b>Introdução</b>	<b>46</b>
<b>Definição do conceito</b>	<b>48</b>
<b>Criação da interface - Design+ Title Sequence</b>	<b>49</b>
<b>Primeira abordagem</b>	<b>50</b>
<b>Segunda abordagem</b>	<b>51</b>
<b>A abordagem final</b>	<b>53</b>
<b>Tecnologia utilizada</b>	<b>54</b>
<b>A interface</b>	<b>54</b>
<b>Funcionalidades</b>	<b>56</b>
<b>Dificuldades encontradas</b>	<b>58</b>
<b>Futuro do projecto Design+</b>	<b>59</b>

<b>NOTA CONCLUSIVA</b>	<b>63</b>
------------------------	-----------

<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<b>66</b>
---------------------	-----------

<b>ANEXOS</b>	<b>70</b>
---------------	-----------

## LISTA DE FIGURAS

Fig.1 - A chegada do à Estação Ciotat	10
Fig.2 - Viagem á lua	10
Fig.3 - Viagem á lua	11
Fig.4 – The Love Nest	11
Fig.5 - A saída dos operários da Fábrica Lumière	12
Fig.6 - The Cabinet of Dr. Caligari	12
Fig.7 - The Cabinet of Dr. Caligari	12
Fig.8 - Man with a Movie Camera	13
Fig.9 - Kino Pradva	13
Fig.10 - Kino Pradva	13
Fig.11 - The Strike	14
Fig.12 - The Strike	14
Fig.13 - The Strike	14
Fig.14 - The Strike	14
Fig.15 – M	15
Fig.16 – M	15
Fig.17 - Man Hunt	16
Fig.18 - Man Hunt	16
Fig.19 - Tobacco Road	16
Fig.20 – Sabotage	16
Fig.21 - The Wizard of OZ	17
Fig.22 - Charlie Chaplin in Modern Times	17
Fig.23 – Wings	17
Fig.24 - I Wake up Screaming	17

Fig.25- Early Abstractions - Oskar Fischinger	18
Fig.26 - Early Abstractions - Oskar Fischinger	18
Fig.27 - Cartaz para o filme Carmen Jones	19
Fig.28 - Carmen Jones	20
Fig.29 - Carmen Jones	20
Fig.30 - Cartaz The Man With The Golden Arm	20
Fig.31 - The Man With The Golden Arm	20
Fig.32 -The Man With The Golden Arm	21
Fig.33 - Psycho	21
Fig.34 - Dr. NO	21
Fig.35 - Dr. NO	21
Fig.36 - Dr. NO	21
Fig.37 - The Pink Panther	22
Fig.38 - The Pink Panther	22
Fig.39 - Dr. Strangelove	22
Fig.40 - The Thomas Crown Afair	22
Fig.41 - To Kill a Mockingbird	23
Fig.42 - To Kill a Mockingbird	23
Fig.43 - The World According to Garp	23
Fig.44 - Alien	24
Fig.45 - Alien	24
Fig.46 - Se7en	24
Fig.47 - Se7en	25
Fig.48 - Se7en	25
Fig.49 - <a href="http://www.artofthetitle.com/">http://www.artofthetitle.com/</a> - Página inicial.	30

Fig.50 - <a href="http://www.watchthetitles.com/">http://www.watchthetitles.com/</a> - Página inicial	32
Fig.51 - <a href="http://annys.com/screenshots/">http://annys.com/screenshots/</a> - Página inicial	33
Fig.52 - <a href="http://annys.com/screenshots/">http://annys.com/screenshots/</a> - Pesquisa	34
Fig.53 - <a href="http://annys.com/screenshots/">http://annys.com/screenshots/</a> - Página de filme	34
Fig.54 - <a href="http://www.imdb.com/">http://www.imdb.com/</a> - Página inicial	35
Fig.55 - <a href="http://www.imdb.com/">http://www.imdb.com/</a> - Erro de estruturação	35
Fig.56 - <a href="http://www.imdb.com/">http://www.imdb.com/</a> - Website móvel	35
Fig.57 - <a href="http://www.imdb.com/">http://www.imdb.com/</a> - Aplicação móvel	36
Fig.58 - Logótipo principal da aplicação Design+	43
Fig.59 - Logótipo alternativo da aplicação Design+	43
Fig.60 - Logótipo principal — Design+ Title Sequence	44
Fig.61 - Logótipo alternativo — Design+ Title Sequence	44
Fig.62 - Primeira abordagem — Página de genéricos	45
Fig.63 - Primeira abordagem — Página de um genérico	45
Fig.64 - Segunda abordagem Página inicial	46
Fig.65 - Segunda abordagem — Página de um genérico	47
Fig.66 - Segunda abordagem— Genérico com descrição	47
Fig.67 - Wireframe do layout principal	50
Fig.68 - Wireframe do layout alternativo	51
Fig.69 - Painel para adicionar genéricos	51
Fig.70 - Pesquisa de filmes	51
Fig.71 - Página principal — Design+ : Title Sequence	52
Fig.72 - Página de pesquisa de genéricos	52
Fig.73 - Página de envio de erros	52
Fig.74 - Página de envio de sugestões	52

# 1

## **NOTA INTRODUTÓRIA**

## NOTA INTRODUTÓRIA

O design tem a característica de ser um campo de estudo multidisciplinar bastante amplo. Podemos encontrar design em praticamente tudo o que nos rodeia e tudo pode e deve ter design. Este é um dos principais motivos que motivam esta pesquisa, perceber onde começa e acaba a influência do design na sociedade, nas pessoas e na forma como estas interagem com o mundo que as rodeia. Com a frenética e exponencial evolução da tecnologia, os profissionais desta área são cada vez mais multidisciplinares ao contrário de outros tempos, em que existia uma grande especialização dentro do campo alargado do design. Esta interdisciplinaridade é algo que me intriga, que me faz questionar e querer estudar a influência e evolução do design nas mais variadas áreas da sociedade.

A decisão de estudar esta questão na área do cinema surge por esta ser uma das áreas em que essa mistura de saberes entre várias disciplinas é cada vez maior, como é dito num artigo escrito por Julia May para a *Smashing Magazine*.

*“Most significantly, we see designers working like filmmakers and filmmakers working like designers.” (May, 2010).*

Esta simbiose de conhecimentos, é bastante proveitosa e estimulante e por essa razão se pretende compreender e estudar este tema.

Não se pretende com este estudo descobrir uma verdade absoluta, nem definir quais as fronteiras da abrangente disciplina de design no cinema, até porque uma das melhores e mais interessantes características do design reside na forma como este se adapta a todos os campos da sociedade e do saber, tendo como objectivo último melhorar a forma como estes se relacionam com a sociedade.

Pretende-se sim analisar, sintetizar e concluir quais são estas interacções e partilhas de conhecimento e como o design melhorou e contribuiu para o cinema, mais especificamente no design de genéricos de cinema. Posteriormente a esta análise teórica foi criado um projecto para organizar e catalogar os genéricos de cinema que se encontram disponíveis na *internet*, para que possam ser consultados e estudados livremente por qualquer pessoa.

Após a análise feita e o projecto definido e implementado, pode constatar-se que deste nasceu um produto original que preenche uma lacuna existente na organização de informação na área do design de genéricos. Este tem uma aplicabilidade real e já se encontra disponível para uso da comunidade, estando prevista a sua utilização e expansão no futuro.

Este documento encontra-se dividido em três partes principais. Numa primeira parte é estudado o *background* dos genéricos de cinema, onde é descrita a história do cinema e dos genéricos para filmes e é feita uma análise a inúmeros casos práticos desde o aparecimento do cinema até á actualidade,

abordando os pontos essenciais do estudo e história dos genéricos de cinema do ponto de vista do design gráfico. Na segunda parte são analisadas algumas das plataformas online sobre genéricos de cinema existentes, discutindo e apontando as suas vantagens e desvantagens e tendo como base para esta análise o tema desta tese. Finalmente é explicado, numa terceira parte, o projecto que foi criado a par com este estudo, desde a definição do conceito, passando pela criação da identidade e de todas as fases e alterações até ao resultado final, bem como a descrição do futuro do projecto, com os passos e objectivos pretendidos para o mesmo.

No decorrer desta dissertação, o termo “genéricos de cinema” será abreviado para “genéricos”, dada a frequência do uso da expressão.

# 2

## **GENÉRICOS DE CINEMA**

# GENÉRICOS DE CINEMA

*“My invention, (the motion picture camera), can be exploited... as a scientific curiosity, but apart from that it has no commercial value whatsoever” – (Auguste Lumiere)*

## Introdução

A origem do cinema remonta à invenção do cinematógrafo pelos Irmãos Lumière no final do século XIX. A primeira exibição pública deu-se a 28 de Dezembro de 1895, no *Grand Café* em Paris, com uma série de dez filmes de cerca de 50 segundos cada. Os filmes mais conhecidos dessa sessão são “A saída dos operários da Fábrica Lumière” e “A chegada do comboio à Estação Ciotat” ( fig.1 ). Apesar de existirem registos de projecções anteriores, como dos irmãos Skladanowsky, a sessão dos Irmãos Lumière é considerada como o marco inicial da sétima arte.

Nesta mesma época, o ilusionista George Méliès, que dirigia um teatro que se encontrava nas vizinhanças do Grand Café, quis comprar um cinematógrafo para usar nas suas performances. No entanto os Irmãos Lumière não quiseram vender alegando que este deveria ser usado para fins científicos e não para fins lúdicos. Apesar desta recusa Méliès conseguiu

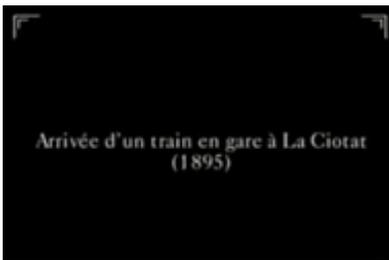


Fig.1 - A chegada do trem à Estação Ciotat

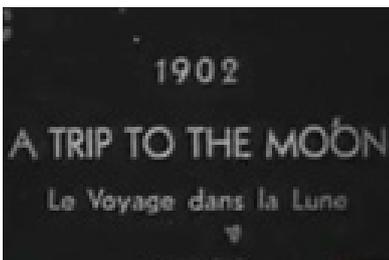


Fig.2 - Viagem à lua



Fig.3 - Viagem à lua



Fig.4 - Buster Keaton

posteriormente comprar um aparelho semelhante em Inglaterra e tornou-se no primeiro produtor de filmes de ficção com narrativas, virado para o mercado do entretenimento, como é visível no filme “Viaje a la Luna” (1902)( fig.2,3 ), de Georges Méliès. Posteriormente, nas duas primeiras décadas do século XX, o director David W. Griffith, pioneiro de Hollywood, realizou vários filmes, nos quais introduziu técnicas inovadoras. Desenvolveu uma linguagem cinematográfica que não existia até à data, através da utilização de vários planos ou montagem paralela, que fizeram com que este fosse considerado o grande responsável pela consolidação do Cinema como uma arte independente, a sétima arte.

## Texto sobre negro

A história do cinema segue, desde os seus primórdios, de mãos dadas com a história do design gráfico. Podemos ver que já no cinema mudo a importância da tipografia era enorme e tinha um papel preponderante no desenrolar da história. Através de títulos sobrepostos a um fundo preto ( fig.4 ) era fornecida informação textual que complementava a imagem real, criando assim uma narrativa para o filme. Normalmente era usada tipografia com pequenas serifas, num fundo preto e tipos de cor branca para que estes quadros fossem claros e fáceis de ler para o público. Nos títulos, os estilos tipográficos variavam



Fig.5 - Nosferatu



Fig.6 - The Cabinet of Dr. Caligari



Fig.7 - The Cabinet of Dr. Caligari

consoante a temática do filme ( fig.5 ), já numa tentativa de usar a tipografia como transmissora não só da informação — como sendo os nomes dos actores, realizadores, etc. —, mas também como uma personificação do ambiente e do sentimento que o filme pretende transmitir.

Durante os anos vinte e trinta o cinema europeu foi bastante influenciado pelos movimentos artísticos existentes e as influências gráficas da época estão bastante patentes na forma como o grafismo dos filmes era criado e composto.

Movimentos como o Expressionismo Alemão, Dadaísmo, Surrealismo e Construtivismo Russo serviram de inspiração para criações cinematográficas. Eram usadas várias formas de descontinuidade para guiar o público através da história. Filmes como o “The Cabinet of Dr. Caligari” (1919)( fig.6,7 ), realizado pelo expressionista alemão Erich Pommer, tinham uma narrativa continuamente interrompida mostrando o ambiente irracional e caótico do mundo em que a personagem principal se encontrava.

*“Surrealist filmmakers after World War I attempted to express dreams and the subconscious by juxtaposing and superimposing ordinary images and events that occur in daily life in unusual combinations” – (Motion Graphic Design : Applied History and Aesthetics, p.257).*



Fig.8 - Man with a Movie Camera



Fig.9 - Kino Pravda

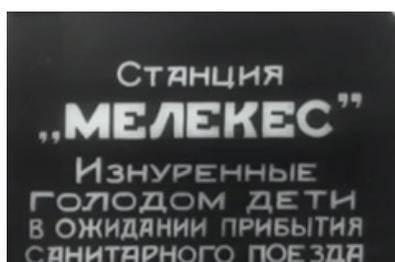


Fig.10 - Kino Pravda

Podemos verificar que após a primeira guerra mundial, muitos artistas e realizadores usavam técnicas gráficas para expressar os seus sentimentos e fazer com que estes fossem transpostos para o público.

Também o Construtivismo Russo teve um papel importante na utilização de conceitos gráficos na criação cinematográfica. Um filme que apesar de não conter ajudas visuais escritas é de incontornável citação, o filme “Man With a Movie Camera”(1929)( fig.8 ) de Dziga Vertov. No livro *Masterpieces of Modernist Cinema*, de Ted Perry, pode ler-se :

*“What was Vertov’s attitude toward titling? The ready answer would be to cite Vertov’s own statement from the beginning of Man With a Movie Camera (1929), in which he declares this film an “experiment in cinematic communication,” which speaks to the viewer “without the aid of sets or actors,” “without a scenario, and “without the aid of intertitles” . - (Ted Perry, Masterpieces of Modernist Cinema)*

Dziga Vertov usava bastante tipografia para narrar os seus filmes mudos; no entanto, neste filme decidiu criar a narrativa unicamente através da imagem e de técnicas de filmagem inovadoras, defendendo que através da própria filmagem se poderia, sem texto, actores ou cenários, criar uma história. Vertov era um amante do Construtivismo Russo e outra série de filmes que este realizou foi “Kino Pravda”(1922) ( fig.9,10 ), desta vez com títulos criados por Aleksander Rodchenko.

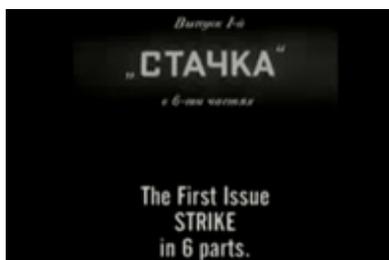


Fig.11 - The Strike



Fig.12 - The Strike



Fig.13 - The Strike



Fig.14 - The Strike

Esta série de filmes foi bastante inovadora tanto a nível cinematográfico — já que foi com Kino Pravda (Cinema-Verdade) que Vertov introduziu o conceito de documentário, captando imagem real não-ensaiada —, como a nível gráfico — uma vez que Rodchenko introduziria aqui técnicas vanguardistas na criação dos títulos.

No filme Kino Pravda No.13 Rodchenko produziu, através do uso exclusivo de tipografia, aquele que é considerado o seu momento mais emblemático, recriado por Aleksei Gan's na revisão que este fez ao filme, usando até a mesma técnica recriando tipograficamente esse momento:

*"It is not by chance that Aleksei Gan's review of Kino-Pravda No.13 recreates typographically the effect of one of Rodchenko's titles—the huge screen-sized name "LENIN"—praising it as the most powerful momento of the film" - (Ted Perry, Masterpieces of modernist cinema).*

Serguei Eisenstein foi também um realizador bastante influenciado pelos ideais construtivistas. Vivendo numa sociedade com profundas revoluções sociais, políticas e artísticas, os ideais revolucionários fizeram parte da sua arte e técnica. Com uma visão vanguardista, contribuiu para a reavaliação, a par com artistas como Malevich e Vladimir Tatlin. O seu primeiro filme, intitulado "The Strike" (1924) ( fig.11 - 14 ) foi projectado como se de um cartaz se tratasse, criando vários planos como se estes fossem uma composição gráfica estática, tendo assim um grande impacto na sociedade.



Fig.15 - M



Fig.16 - M

Este pretendia ser um filme marcadamente ideológico, que retratava os tumultos e mudanças sociais da revolução russa:

*“A intensificação de reflexos agressivos de protesto social aparece em Greve, num acumular de reflexos sem dar oportunidade para escape ou satisfação ou, por outras palavras, a concentração de reflexos de luta e o aumento da expressão potencial do sentimento de classe” – (Sergei Eisenstein).*

Também Fritz Lang foi um realizador bastante influenciado pelos tumultos sociais e culturais do início do século XX. No entanto este encontrava-se na Alemanha sendo considerado um dos expoentes máximos do expressionismo alemão. Com demarcada influência gráfica da escola da Bauhaus e do construtivismo Russo, “M” ( fig.15,16 ) de Friz Lang é um exemplo desta influência.

*“O expressionismo, nascido na Alemanha no final do século XIX, é maior que a ideia de um movimento de arte, e antes de tudo, uma negação ao mundo burguês. Seu surgimento contribuiu para reflectir posições contrárias ao racionalismo moderno e ao trabalho mecânico, através de obras que combatiam a razão com a fantasia. Influenciados pela filosofia de Nietzsche e pela teoria do inconsciente de Freud, os artistas alemães do início do século fizeram a arte ultrapassar os limites da realidade, tornando-se expressão pura da subjetividade psicológica e emocional. “ – (Pedro Monteiro)*

## Texto sobre imagem



Fig.17 - Man Hunt



Fig.18 - Man Hunt



Fig.19 - Tobacco Road



Fig.20 - Sabotage

Com o crescente sucesso do cinema nos EUA, começou a haver um cuidado acrescido com o uso da tipografia. Em Hollywood era habitual o uso de certos tipos e linguagem gráfica associados aos géneros dos filmes. Por exemplo em filmes do género Western era habitual o uso de uma tipografia ao estilo dos famosos cartazes Wanted. No filme “Man Hunt” (1941) ( fig.17,18) realizado por Friz Lang os títulos remetem bastante para o género do filme.

Formas inovadoras de apresentar os créditos começaram a surgir, demonstrando uma vontade crescente de fazer a apresentação dos mesmos de formas cada vez mais elaboradas. O filme “Tobacco Road”(1941) ( fig.19 ) apresenta os títulos através de escrita na areia e o filme “Sabotage” ( fig.20 ) utiliza a entrada do dicionário com a palavra *sabotage* para apresentar o título do filme.

O uso regular de estilos tipográficos consoante o tema do filme começou a criar convenções que resultaram em padrões de introdução dos títulos no cinema de Hollywood. O resultado deste uso da tipografia era eficaz, transmitindo o sentimento e o ambiente do filme, mas tornava-se desconexo do próprio filme em si porque normalmente os elementos gráficos ou imagem real que acompanhavam a apresentação dos créditos iniciais eram com frequência desprovidos de lógica, e apresentavam uma pobre relação com a tipografia.



Fig.21 - The Wizard of Oz



Fig.22 - Charlie Chaplin in Modern Times



Fig.23 - Wings



Fig.24 - I Wake up Screaming

Em “The Wizard of OZ” (1939) ( fig.21 ) os créditos são apresentados sobre um fundo com nuvens a passar. Em “Charlie Chaplin in Modern Times” (1936) ( fig.22 ) o título do filme é apresentado sobre uma imagem de um relógio. A longa-metragem de 1927 “Wings” ( fig.23 ) , a primeira a ganhar um Óscar para melhor filme, foi das primeiras a usar imagem real com tipografia para apresentar os títulos — estes apareciam sobre um fundo composto por nuvens, tal como no filme “Wizard of OZ”(1939). Outro exemplo desta conciliação é o filme “I wake up screaming” (1941) ( fig.24 ), de H. Bruce Humberstone, onde a tipografia é colocada sobre um fundo de imagem real e as letras são colocadas em perspectiva, dando um certo aspecto de tridimensionalidade.

Depois da análise destes exemplos, torna-se notório que nesta época começou a existir uma vontade de tornar a apresentação dos créditos mais interessantes, provavelmente muito por culpa da cada vez maior lista de nomes a apresentar, como sendo os nomes do filme, do realizador, actores e vários membros da equipa de produção. No entanto estes primeiros minutos de um filme ainda não eram suficientemente atractivos, provavelmente por falta de uma narrativa. A simples apresentação de nomes no ecrã, com mais ou menos elementos gráficos ou adornos, continuava a ter exactamente a mesma forma desde o início do cinema.

## O nascimento de uma arte

*“Graphic Design is painting with typography – Paul Rand.*



Fig.25 - Early Abstractions - Oskar Fischinger

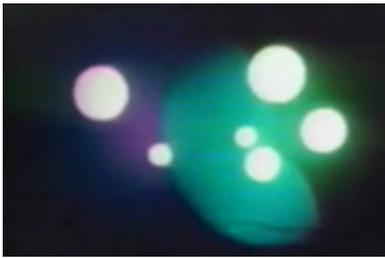


Fig.26 - Early Abstractions - Oskar Fischinger

A tipografia sempre foi uma ferramenta essencial na comunicação visual. Através da composição de imagens e letras é criada uma narrativa e uma mensagem, tanto em suportes impressos como em suportes audiovisuais, tendo, neste ultimo, duas dimensões adicionais: o tempo e o espaço, criando um impacto acrescido na sua forma de comunicar.

O uso de variação do tamanho das fontes, ou de animação nos títulos, que eram revelados progressivamente, assim como outras técnicas não habituais no mundo cinematográfico, abriram caminho a uma fase experimental da criação de títulos para cinema por parte dos designers, ajudando e incitando á criação daquilo que passou a ser conhecido como genéricos.

O aparecimento do som não veio imediatamente revolucionar a forma como os créditos iniciais dos filmes eram feitos, nem estes tinham, inicialmente, relação directa com o mesmo. Pioneiro nesta relação som-imagem foi Oskar Fischinger ( fig.25,26), que veio influenciar muitos dos mestres, daquilo que se iria chamar de *title sequence* ou genéricos, que o sucederam.

## Consolidação de uma forma de arte

*“The role of expressive kinetic typography is to represent a concept in a visual format. Rather than being literal, it can convey an intended emotion through its unique graphic impact and its movement in space” – (Motion Graphic Design : applied history and aesthetics,p.186).*



Fig.27 - Cartaz para o filme Carmen Jones

A utilização da tipografia em movimento aliada com elementos gráficos, tornou-se numa forma cada vez mais poderosa de transmitir uma mensagem, preparar uma história e até criar o ambiente necessário para uma completa imersão do espectador de um filme.

Saul Bass juntamente com nomes como Pablo Ferro, Maurice Binder e outros, criou nos anos 50 aquilo a que hoje chamamos de *film title sequence design* através das suas visões vanguardistas de tipografia em movimento e constante interacção com objectos gráficos que sozinhos criavam a sua própria narrativa, o seu próprio mundo e que preparava o público para a visualização do filme.

Devido ao seu *background* em design gráfico, Saul Bass tinha uma estética bastante diferente do formato típico de Hollywood. Começou por criar cartazes publicitários para filmes, que divergiam bastante do típico cartaz com a cara dos actores principais.



Fig.28 - Carmen Jones

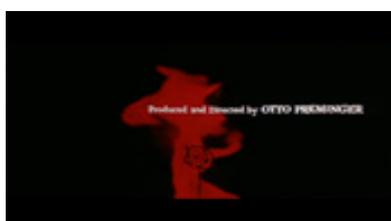


Fig.29 - Carmen Jones



Fig.30 - Cartaz para o filme The Man With The Golden Arm



Fig.31 - The Man With The Golden Arm

Para o filme “Carmen Jones” (1954) realizado por Otto Preminger, Saul Bass criou um símbolo icónico para o cartaz ( fig.27 p.19 ), uma rosa com uma chama como fundo. A identidade foi depois transposta para o genérico do filme (fig.28,29 ). Pode-se então constatar que, através da ligação entre elementos gráficos dos cartazes publicitários dos filmes e os seus genéricos era criada uma identidade bastante forte, que representava o filme e que era identificado pelo público.

Mas se existe um ponto de viragem na forma como os créditos eram introduzidos num filme, esse pode perfeitamente ser o filme “The Man With the Golden Arm” (1954) de Otto Preminger. Mais uma vez, Saul Bass criou tanto o cartaz ( fig.30) como o genérico ( fig.31 ), e neste caso quebrou completamente com a fórmula usada na época, de colocar quase exclusivamente o actor principal (neste caso, Frank Sinatra) no cartaz. O filme conta a história de um músico que é viciado em heroína e que batalha para se livrar desse vício. Saul Bass partiu desse facto para criar, tanto o cartaz como o genérico. O genérico apresenta os créditos através do uso de linhas brancas que se movem ao ritmo da música e que no final culmina num braço recortado em “papel”, que simboliza o vício da heroína. Através de um tema de Jazz cuidadosamente sincronizado com os elementos gráficos apresentados e com o simbolismo do braço, Saul Bass criou um dos genéricos mais emblemáticos de sempre. De tal forma que, aquando da apresentação do filme, foi pedido que as cortinas do cinema se abrissem antes do início do mesmo, prática nada comum na altura.

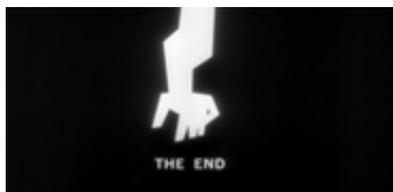


Fig.32 - The Man With The Golden Arm



Fig.33 - Psycho



Fig.34 - Dr. NO



Fig.35 - Dr. NO

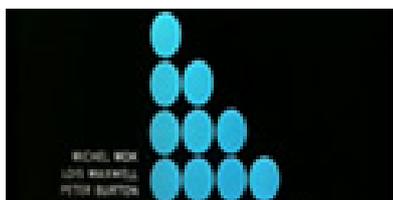


Fig.36 - Dr. NO

*“Bass fashioned title sequences into an art, creating in some cases, a mini-film within a film. His graphic compositions in movement function as a prologue to the movie – setting the tone, providing the mood and foreshadowing the action.” — Martin Scorsese*

Seguiram-se genéricos como o do filme “Psycho” (1960) ( fig.33 ), de Alfred Hitchcock, que demonstram bem a importância extrema desta forma de apresentar um filme. Brilhantemente produzido por Saul Bass, este genérico prepara o público para o filme e cria o ambiente ideal para a visualização do mesmo. Através dos cortes na tipografia, que teimam em não encaixar uns nos outros, movendo-se de um lado para o outro deixando o espectador com uma sensação de desconforto e imprevisibilidade, faz com que o filme em si seja sentido de outra forma.

Também Maurice Binder, através do seu trabalho em “Dr. No” (1962) ( fig.34-36 ), de Terence Young, criou um clássico: a famosa sequência do cano da pistola dos genéricos dos filmes de James Bond, que passou a ser a imagem de marca dos genéricos desta famosa série de filmes. Mas não só é notável a sequência do cano da pistola, como também o resto da composição. Tipografia em movimento e as circunferências a “dançar” ao som da banda sonora marcam este excelente trabalho de Maurice Binder.



Fig.37 - The Pink Panther

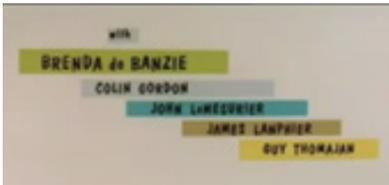


Fig.38 - The Pink Panther



Fig.39 - Dr. Strangelove



Fig.40 - The Thomas Crown Affair

Também Friz Freleng's teve um papel importante na consolidação do design de genéricos e na definição destes como um pequeno filme dentro do filme. O genérico por si criado para o filme "The Pink Panther" (1963) ( fig.37,38 ) foi um marco na história. Criado através do uso da animação e com um estilo *cartoon*, Friz Freleng's apresenta os títulos do filme, com a mascote por si criada, a pantera cor-de-rosa, como actor/actriz principal. Este genérico teve tal impacto que deu origem aos famosos desenhos animados da Pantera cor-de-rosa.

*"Everything we do is always very sexual.' A B-52 refueling in midair? Of course! It's sexual." (Ferro).*

Também Pablo Ferro teve um papel importante e de grande destaque na história do design de genéricos, filmes como "Dr. Strangelove or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb" (1964) ( fig.39 ), realizado por Stanley Kubrick, demonstra bem a forma como Pablo Ferro fazia uso da tipografia conjugada com imagem em movimento, criando uma narrativa única que guiava o espectador exactamente para onde Ferro desejava. Também criou cenas que na actualidade são reconhecidas e usadas nos mais variados sítios, como o genérico e partes do filme "The Thomas Crown Affair" (1968) ( fig.40), onde Pablo Ferro usa quadros com imagens em movimento, criando uma narrativa única com várias partes da história a



Fig.41 - To Kill a Mockingbird



Fig.42 - To Kill a Mockingbird



Fig.43 - The World According to Garp

Stephen Frankfurt também foi um pioneiro na forma como criou o genérico do filme “To Kill a Mockingbird” (1962) ( fig.41,42 ), realizado por Robert Mulligan. Neste trabalho, Stephen Frankfurt usa grandes planos para criar a narrativa inicial sendo o objectivo foi:

*“Encontrar uma maneira de entrar dentro da mente de uma criança” (Frankfurt).*

A criação de genéricos e grafismos foi bastante afectada e revolucionada pelo crescimento da tecnologia e os computadores começaram a ter um papel decisivo na criação dos mesmos.

Richard Greenberg e o seu irmão foram bastante importantes na consolidação do design de genéricos e na definição desta indústria. Fundaram em 1977 a empresa R/Greeberg Associates, que criou na época, genéricos cada vez mais inovadores e tecnologicamente avançados.

Exemplo disto é o genérico criado para o filme “The World According to Garp” (1982)( fig.43 ) de George Roy Hill, onde colocaram uma criança a levitar enquanto apresentavam os créditos iniciais, fazendo uso da tecnologia de ponta de que dispunham na empresa.

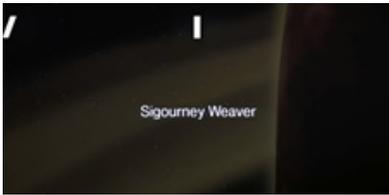


Fig.44 - Alien



Fig.45 - Alien



Fig.46 - Se7en



Fig.47 - Se7en



Fig.48 - Se7en

No entanto o trabalho mais notável de Richard Greenberg é provavelmente o genérico criado para o filme “Alien” (1979)( fig.44,45 ) realizado por Ridley Scott, onde o ambiente de suspense e terror que pauta todo o filme foi transferido para o genérico, não através de utilização de elementos gráficos, mas de uma perfeita conjugação do tema musical com a construção do título do filme, criando suspense e até desconforto.

A empresa R/Greenbern Associates foi também responsável pela introdução de vários designers que se viriam a tornar líderes e principais motores impulsionadores desta forma de arte.

Kyle Cooper foi uma das pessoas que trabalhou na R/Greenberg Associates e é um dos mais importantes *motion designers* desta revolução digital. Influenciado pelos grandes pioneiros, como Saul Bass ou Stephen Frankfurt, Kyle Cooper revolucionou, através do uso das tecnologias actuais, a indústria da criação de genéricos, mas apesar disso, os conceitos e estilos dos seus antecessores encontram-se presentes no seu trabalho fazendo com que este tenha uma qualidade e impacto notáveis. O genérico para o filme “Se7en”(1995) (fig.46-48) foi considerado pelo New York Times como “*uma das mais importantes inovações de Design dos anos noventa*”.

Criado a partir de planos com zoom extremo, tal como Stephen Frankfurt usou no genérico para o filme “To Kill a Mockingbird”, e tipografia “escrita á mão”, à imagem de Pablo Ferro no genérico de “Dr. Strangelove or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb”, que se movimenta e desaparece do ecrã de forma nervosa, consegue criar um ambiente doentio e obscuro, transpondo a mente de um assassino em série para o seu genérico.

# 3

## **ESTADO DA ARTE**

## ESTADO DA ARTE

*“A Sociedade da Informação cresce rapidamente. No momento, não há falta de visões sobre o futuro – somente escolher as certas é que é difícil.” - (Rosa Maria Vicari, 2000)*

### Introdução

A sociedade em que nos encontramos e à qual moldamos todos os dias encontra-se numa fase de partilha de conhecimento sem precedentes. Qualquer pessoa com acesso à *internet* e a um computador, ou até mesmo a um telemóvel, acede constantemente a uma quantidade inimaginável de conhecimento, visto que nos encontramos numa sociedade marcada pelo fácil acesso à informação.

Talvez seja pertinente questionar – Será que o mais importante para o Homem é conseguir reter o máximo de conhecimento e informação de uma certa matéria ou disciplina? Ou por outro lado, com o excesso de informação nos dias de hoje, não será que nos aproximamos de uma forma de conhecimento em que o mais importante é saber onde procurar e não a quantidade de informação que conseguimos reter?

## **Análise das plataformas digitais existentes**

O Design como objecto de estudo, faz parte deste vasto mar de informação que se encontra dispersa pela web. Esta dispersão é contraproducente, isto porque, apesar de existir bastante informação, esta não se encontra bem catalogada e organizada por temas ou áreas de estudo num sitio específico, tornando a pesquisa sobre um certo tema morosa e muitas vezes ineficaz. Na área de estudo dos genéricos este facto é bastante visível, sendo que uma parte significativa dos genéricos realizados até ao presente se encontram em websites generalistas como Youtube ou o DailyMotion, tornando a investigação e o estudo dos genéricos bastante complexa. Apesar disto, existem comunidades e individualidades que se esforçam por reunir informação acerca do tema, partilhando os dados que dispõem com a sociedade.

Foram escolhidos como objecto de análise quatro websites com impacto na área de estudo desta dissertação; três destes websites dedicam-se ao estudo dos genéricos e o último dedica-se ao estudo e organização de informação da sétima arte no seu todo.



Fig.49 - <http://www.artofthetitle.com/> -  
Página inicial.

A análise efectuada não pretende dissecar todos os aspectos e pormenores dos websites, mas sim mostrar uma visão geral de como estes se organizam e a forma como estes se estruturam, para que se possa perceber posteriormente à sua análise qual a pertinência do projecto associado a esta dissertação. Estes projectos são o “The Art of the Title Sequence”, o “Forget the Film Watch the titles!” o “Movie Title Stills Collection” e o “IMDB”.

## The Art of The Title Sequence

*“A compendium and leading web resource of film and television title design from around the world.” – (The Art of the Title Sequence).*

“The Art of the Title Sequence”( fig.49 ) define-se como um recurso online bastante importante na partilha e divulgação de genéricos, contendo informação acerca de vários genéricos. O website encontra-se organizado cronologicamente, tem o formato de um blog e está subdividido em seis categorias: *Companies, Designers, Features, Interviews, News* e finalmente *Titles*. Na página principal encontram-se os últimos genéricos analisados ou inseridos, sendo possível navegar pelo website

de forma cronológica consoante a entrada de dados. É uma ótima plataforma para visitar periodicamente porque permite conhecer quais as novidades existentes no mundo dos genéricos. No entanto, a navegação é um pouco confusa, pois não revela de imediato ao utilizador as operações que pode realizar, fazendo com que este se perca e acabando por desmotivá-lo devido à desorganização dos conteúdos.

Outro aspecto a realçar é o facto de esta não ser uma plataforma propriamente colaborativa, visto que é gerida apenas por cinco pessoas, acabando por limitar a quantidade de informação disponível. Se a comunidade que frequenta a plataforma colaborasse, adicionando também conteúdos, seria muito mais benéfico para todos no sentido em que a quantidade de informação exposta seria mais vasta. Este é um facto que acarreta aspectos positivos e negativos: se por um lado, a informação é inserida apenas pelos administradores — o que facilita o controlo da qualidade da informação, do layout, dos vídeos e das imagens —, por outro, o ritmo de crescimento da base de dados é consideravelmente mais lento do que numa plataforma colaborativa — como sendo o Youtube, ou o IMDB.

A página de cada genérico é constituída pelo vídeo do genérico — alojado no servidor do projecto — e alguma informação adicional acerca deste, como por exemplo o criador do genérico, os detalhes do filme, créditos e comentários da comunidade.



Fig.50 - <http://www.watchthetitles.com/> -  
Página inicial.

Um outro aspecto a referir prende-se com a forma como é feita a pesquisa dos genéricos, usando um menu lateral com a listagem de todas as entradas presentes no website. Este é um aspecto negativo, porque não é disponibilizada ao utilizador uma forma de pesquisa alternativa, com filtragem de resultados por temas. O que torna a consulta de informação exploratória bastante difícil e incómoda.

## Forget The Films, Watch the Titles!

*“Forget the Film, Watch the Titles launched in 2006 and was the world’s first online resource dedicated to film title design.” – (Forget the Film, Watch the Titles!)*

Outro recurso online relativo a genéricos é o website “Forget the Film, Watch the Titles!” ( fig.50 ). Este também se dedica à divulgação de genéricos e entrevistas a designers, à semelhança de “The Art of the Title Sequence”.

O conteúdo principal encontra-se distribuído por uma grelha de duas colunas na página principal e uma coluna nas páginas de apresentação de cada genérico. Assim, numa primeira análise, conseguem-se visualizar alguns dos genéricos que se encontram no site, através de *thumbnails* e uma pequena descrição do mesmo. O modo como a informação é gerida e inserida é em tudo semelhante ao website analisado anteriormente.



Fig.51 - <http://annyas.com/screenshots/> - Página inicial.

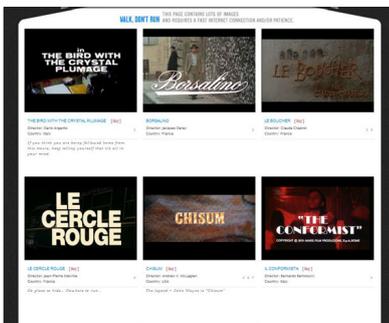


Fig.52 - <http://annyas.com/screenshots/> - Página de pesquisa de filmes.

Tem como vantagem a análise feita a vários genéricos e designers importantes na história do cinema. No entanto, a sua base de dados conta apenas com 164 entradas desde 2006 (17-08-11), o que demonstra a falta da componente colaborativa.

Esta é uma opção dos criadores e não é necessariamente um factor negativo, a decisão de não incluir colaboração externa. No entanto existe uma grande parte da informação e do conhecimento disponíveis que não são utilizados por nenhum dos dois projectos analisados até ao momento.

## Movie Title Still Collection

*“I’ve seen a lot of movies over the years. To prove I’ve sat through at least the first ten minutes of them I started making screenshots of the titles.” – (Christian Annyas, criador do website Movie Title Stills Collection)*

“Movie Title Stills Collection” ( fig.51 ), apesar de não ser um projecto sobre genéricos, não poderia deixar de ser referido neste trabalho. Apresenta-se como uma enorme base de dados de imagens, com títulos de filmes que datam desde 1920 até a actualidade. Encontra-se dividido cronologicamente por décadas e em cada secção podemos encontrar todos os títulos dessa década inseridos pelo administrador dispostos numa grelha de três colunas( fig.52 ).

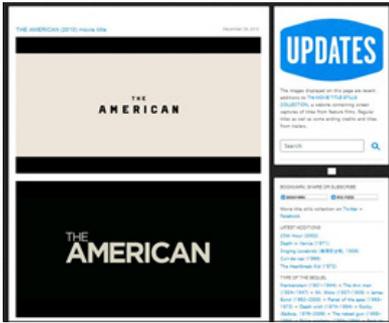


Fig.53 - <http://annyas.com/screenshots/> -  
Página de um filme.

Nas secções das últimas décadas existe uma página específica dedicada a cada filme com informações adicionais sobre o mesmo( fig.53 ).

O layout da página inicial consiste num cabeçalho que contém o menu do website, representado através de uma linha temporal, com as várias décadas em que os títulos de filmes se encontram divididos. O conteúdo principal apresenta a informação sobre colecções especiais que são criadas pelo administrador, um rodapé com o menu em formato texto e informação útil acerca do projecto e autor.

É uma fonte preciosa de informação histórica acerca da tipografia usada no cinema desde os seus primórdios e apesar de este não ser um projecto colaborativo, tem um número impressionante de títulos, o que o torna bastante interessante e completo, no estudo da tipografia no cinema.

## IMDB -The Internet Movie Database

*“It is a huge collection of movie information. We try to catalog every pertinent detail about a movie, from who was in it, to who made it, to trivia about it, to filming locations, and even where you can find reviews and fan sites on the web. We then do our best to present this information in a manner that is easy to search and access.”– (IMDB)*



Fig.54 - <http://www.imdb.com/> - Página inicial

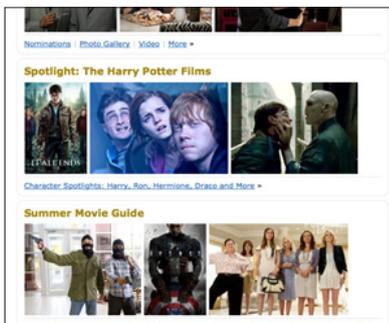


Fig.55 - <http://www.imdb.com/> - Erro de estruturação

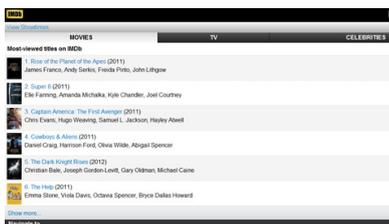


Fig.56 - <http://www.imdb.com/> - Website móvel.

O IMDB ( fig.54 ) é a maior e mais completa base de dados de filmes de toda a internet. Contém um grande número de informação acerca da indústria cinematográfica, como trailers, notícias, entrevistas e ratings. Pode ser considerada a maior fonte de informação acerca da sétima arte existente online, mas apesar disso, pouco ou nenhum destaque dá ao design de genéricos dos filmes e séries.

Analisando o website podemos concluir que se encontra bastante actualizado, é de fácil navegação e contém bastante informação acerca da sétima arte. No entanto, mostra demasiados conteúdos em cada página, tornando a informação difícil de apreender. A publicidade que é feita acerca das várias aplicações do IMDB encontra-se pouco cuidada, dando ideia que é publicidade de outros produtos e não da própria marca. Por fim, o layout encontra-se desenhado sobre uma grelha de duas colunas o que faz com que a informação seja colocada por vezes de forma incorrecta e com aspecto pouco cuidado( fig.55 ).

Dos quatro websites analisados neste estudo, o IMDB é o único que prevê o uso de novas plataformas na utilização dos mesmos, tendo criado um layout fluido( fig.56 ) e que se adapta a qualquer tamanho de ecrã, incluindo *tablets* e *smartphones*.



Fig.57 - <http://www.imdb.com/> - Aplicação móvel.

Este novo layout ( fig.57 ) para dispositivos móveis, mostra um cuidado bastante mais apurado relativamente à interface. A forma como a informação é disposta permite uma correcta e agradável leitura dos conteúdos e uma navegação fluida e previsível, fazendo com que a plataforma seja intuitiva.

Existem alguns pormenores de usabilidade que não se encontram aplicados nas versões *mobile*, como por exemplo, não haver forma de no fim de uma página voltar á página anterior. Ter um menu de navegação sempre presente evitaria que o utilizador necessitasse, por exemplo, percorrer uma lista inteira quando quer navegar para outra secção da aplicação.

## Conclusão

Depois da análise destes quatro websites, onde três têm como tema principal o design de genéricos e um é a maior base de conhecimento sobre a sétima arte existente, chegou-se às seguintes conclusões:

- Os três websites que tratam a temática do design de genéricos não são colaborativos, ao invés do IMDB, que permite à comunidade inserir informação, sendo esta parte importante no sucesso do projecto IMDB.
- O website The art of the title sequence tem uma organização confusa, sendo difícil navegar pelos conteúdos. No entanto a informação disponível é de elevada qualidade.
- O website Forget the Film, Watch the Titles! encontra-se bem organizado e os conteúdos são de fácil acesso. Apesar deste facto, contém poucas entradas na sua base de dados, sendo um recurso limitado para o estudo do design de genéricos.
- Com um design simples e organizado, o website “Movie Titles Stills Collection” consegue apresentar os seus conteúdos de uma forma clara e directa. A desvantagem deste website reside no facto de não possuir os genéricos em formato vídeo mas sim em imagem, o que torna mais fácil manter um grande número de títulos e imagens de genéricos de filmes, fazendo deste facto a sua maior vantagem.

- O projecto “Internet Movie Database” tornou-se na maior fonte de informação acerca da sétima arte. O layout da sua página web é bastante confuso e encontra-se relativamente mal estruturado, com excesso de informação apresentada em cada página. No entanto este facto deixa de ser verdade se consultarmos a nova aplicação web para dispositivos móveis, que demonstra um cuidado acrescido na forma como a informação é disposta, apesar disto ainda contem alguns erros de interface.

# 4

## **DESCRIÇÃO DO PROJECTO**

# DESCRIÇÃO DO PROJECTO

*O desenho não poderá desvincular-se da possibilidade de ser ideia através da afirmação do real que é a da produção da arte de hoje, da mesma forma que para o design ele pode ser a possibilidade de organizar o conceito através de uma prática projectual. (Fátima Pombo, Graça Magalhães, Livro de Actas)*

## Introdução

O planeamento deste projecto surgiu após uma pesquisa extensa no campo dos genéricos, ainda com alguma influência na proposta anteriormente apresentada para o estágio/dissertação, cujo objectivo seria criar um genérico e estudar a influência do design no cinema.

À medida que a pesquisa avançou, tornou-se cada vez mais óbvia a falta de organização em torno da disciplina de design, intrinsecamente ligada à área dos genéricos. Os recursos disponíveis aquando da investigação encontravam-se divididos em dois grupos: os websites generalistas de audiovisuais (Youtube, Dailymotion, IMDB) e os websites dedicados exclusivamente à divulgação de genéricos.

No primeiro grupo foram identificadas duas problemáticas. A primeira centra-se no facto de a informação adicional sobre o recurso audiovisual que apresenta, não se encontrar projectada para descrever e analisar o mesmo; a segunda questão prende-se com a organização destes websites não permitirem uma pesquisa especializada sobre genéricos, como por exemplo: pesquisar por designers, por ano de criação ou género de filme — isto porque estes não estão pensados para pesquisas sobre um tema específico. No segundo grupo, os principais problemas prendem-se com impossibilidade de participação da comunidade no preenchimento das suas bases de conhecimento.

Esta constatação aliada à procura de uma nova aplicação prática para a tese / dissertação levou ao nascimento do projecto aqui apresentado. A necessidade sentida de conseguir organizar e reunir informação acerca deste tema dentro da disciplina de design, deu origem à primeira aplicação prática do projecto na área de estudo do design de genéricos.

## Definição do conceito

O conceito base para este projecto partiu da vontade, necessidade de organizar e catalogar informação acerca da disciplina de design. Necessidade essa que foi sentida aquando do início da pesquisa de informação acerca de genéricos. O nome Design+ representa a contribuição da comunidade para o crescimento da base de conhecimento acerca do design gráfico.

Este conceito é representado por dois círculos: a circunferência maior representa a base de conhecimento da plataforma Design+; já o círculo menor parcialmente embutido/intersectado no maior representa a adição de informação na base de conhecimento( fig.58,59). A escolha tipográfica recaiu sobre o tipo Gotham, uma fonte sem serifas geométrica, desenhada por Tobias Frere-Jones no ano de 2000. Foi escolhida pela sua imponência e pela forma como preenche o logótipo. Foi usado o estilo Gotham Condensed porque se adaptava melhor á forma circular do logótipo preenchendo o mesmo não só na horizontal mas também na vertical, mantendo assim o equilíbrio necessário. Foi também criada uma versão alternativa do logótipo( fig.59 ), aplicada em casos em que o *layout* não suporte a versão principal. Esta versão foi pensada para situações em que o espaço disponível é reduzido, como por exemplo num *smartphone*, ocupando menos espaço na vertical, deixando assim mais área disponível para a restante informação.

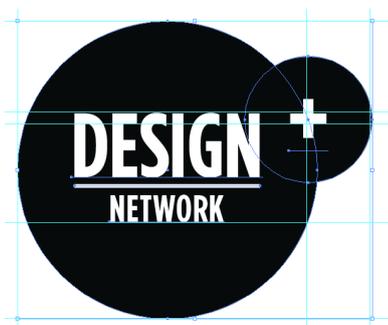


Fig.58 - Logótipo principal da aplicação Design+



Fig.59 - Logótipo alternativo da aplicação Design+

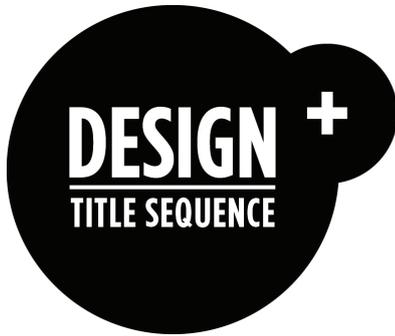


Fig.60 - Logótipo principal da aplicação Design+ Title Sequence



Fig.61 - Logótipo alternativo da aplicação Design+ Title Sequence

Este logótipo foi também projectado com o intuito de ter inúmeras versões, que representam subconjuntos da rede Design+. A primeira versão do logótipo foi criada com o propósito de representar a aplicação Design+ : Title Sequence ( fig.60,61 ).

## Criação da interface - Design+ Title Sequence

*“Se perguntar a si mesmo por que alguma coisa funciona e recuar o suficiente, perceberá que praticamente todas as coisas parecem estar baseadas no contraste: a habilidade de distinguir uma coisa de outra. A composição, a sequência e até mesmo a legibilidade são elementos que se baseiam em recursos que afectam o contraste entre as coisas.” (Chris Pullman, The education of a Graphic Designer)*

As características principais que teriam que estar presente neste projecto seriam a clareza dos conteúdos, a facilidade de acesso a estes e o desenho de uma interface simples e fácil de usar.

## Primeira abordagem



Fig.62 - Primeira abordagem do layout para a aplicação - Página de genéricos



Fig.63 - Primeira abordagem do layout para a aplicação - Página de um genérico

No sentido de desenvolver um projecto inovador, inicialmente foi efectuada uma pesquisa no intuito de atender aos problemas de usabilidade e de design identificados em *websites* que abordam esta problemática. Para responder a estes problemas, numa primeira abordagem o objectivo principal encontrava-se direccionado no sentido de atender às necessidades dos utilizadores, tanto a nível de organização da informação como também envolvendo a comunidade no projecto, promovendo a sua participação no crescimento da base de conhecimento.

Tendo em conta estas premissas foi criado um *layout* para responder a estas questões ( fig.62,63 ). Este previa a organização da informação dividida por três temas principais na área do design no cinema: cartazes, genéricos e designers. Em cada uma delas estava prevista a apresentação da informação através de miniaturas, dispostas numa grelha de três colunas. Para cada um dos itens foi projectada uma página com os detalhes desse item; no caso dos genéricos, o vídeo do genérico e informação adicional, como o autor, o ano de realização, o país, etc.

## Porquê abandonar esta abordagem?

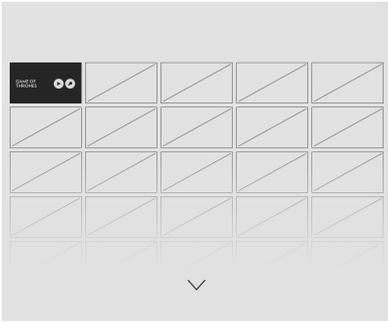


Fig.64 - Segunda abordagem do layout para a aplicação - Página inicial

Apesar do *layout* responder aos requisitos anteriormente definidos, após discussão sobre o mesmo, chegou-se à conclusão que existiam factores que não se encontravam previstos e que o elemento inovação em termos de interface não estava presente. Assim, concluiu-se que a forma como os elementos gráficos e a informação eram dispostos seguia padrões que não eram os desejados para este projecto. Era necessário encontrar uma forma de visualizar um elevado número de itens da base de conhecimento num só ecrã, ou que a navegação tivesse mais aproximada a uma aplicação Web e menos a um website/blog.

## Segunda abordagem

Numa segunda abordagem, foi então feita uma análise ao interface projectado e as funcionalidades previstas e retirados os aspectos positivos do mesmo.

Nesta segunda abordagem a interface teria como objectivo principal a visualização de muitos itens por ecrã. O *layout* criado seguia uma grelha adaptativa, onde o número de colunas mudava consoante o tamanho do ecrã ( fig.64 ). Pode classificar-se como um layout minimalista centrado, neste caso, unicamente em genéricos de cinema e na apresentação dos mesmos.

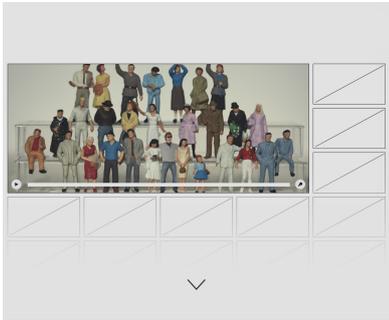


Fig.65 - Segunda abordagem do layout para a aplicação - Página de um genérico

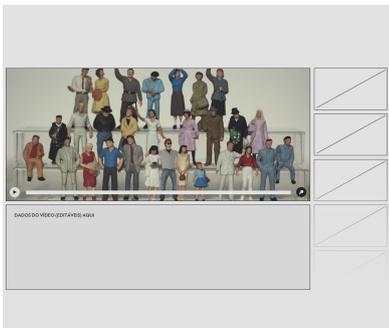


Fig.66 - Primeira abordagem do layout para a aplicação - Página de um genérico com descrição

Os menus não se encontravam visíveis até serem abertos, sendo os únicos elementos gráficos presentes permanentemente, o logótipo do projecto e as miniaturas dos vários genéricos que se encontrassem inseridos na base de conhecimento( fig.65,66 ).

### Porquê abandonar esta abordagem?

Com este *layout* conseguiu-se atingir o factor inovação em termos de desenho de interfaces para a *web* e estavam previstas as funcionalidades definidas como prioritárias inicialmente. Foram então avaliadas as características desta abordagem e chegou-se à conclusão que havia outro factor muito importante para a inovação em termos da interface que era desejada.

Um facto que não pode ser ignorado é a utilização em massa de dispositivos móveis para a navegação *web* e neste projecto decidiu-se que essa seria uma funcionalidade preponderante para o sucesso do mesmo, visto que o objectivo principal passava por criar uma forma simples, rápida e eficaz de consulta de informação na área do design. Ficou então claro que esta abordagem também não era satisfatória, efectuando-se o mesmo processo de filtragem dos aspectos importantes a reter para posteriormente se passar á reformulação da interface.

## A abordagem final

*“Não tente desenvolver um “estilo” para o seu site e evite “decorar” as suas páginas por meio da simples importação de elementos gráficos de outro site ou publicações impressas. O estilo gráfico e editorial do seu site deve evoluir como uma consequência natural da manipulação coerente e adequada do conteúdo e do layout da sua página” - (Guia de estilo da Web)*

Com o intuito de criar uma aplicação *web* que por um lado seguisse o *standard* gráfico das aplicações móveis existentes e por outro que tivesse uma identidade própria, que fosse consequência tanto do projecto em si como dos conteúdos que nele estariam presentes, procurou-se uma solução que permitisse, com a utilização de elementos já existentes, criar uma aplicação personalizada e única. Elementos como listas, tabelas, caixas de texto, botões e formulários iriam então ser usados para a construção da aplicação e através da alteração da cor, da disposição dos elementos gráficos e da manipulação dos conteúdos criar-se-ia uma aplicação com um propósito e identidade própria.

## Tecnologia utilizada

Definido agora como objectivo inicial o suporte para multiplataformas, efectuou-se uma pesquisa das tecnologias existentes para criação de aplicações *web* para este efeito. Após alguma pesquisa percebeu-se que estas tecnologias estão a surgir no mercado, no entanto ainda não se encontram consolidadas e algumas delas ainda se encontram em fase de testes. A escolha para a programação do projecto Design+ : Title Sequence, recaiu sobre um *framework* que ainda se encontra em fase beta, mas que dá a segurança necessária para a continuidade deste projecto, o *framework* JQuery Mobile. Este é construído através da conhecida biblioteca de JavaScript, a biblioteca JQuery, que tem a vantagem de ser suportado pela grande maioria dos *browsers*, como: Chrome, Firefox, Safari, Opera e Internet Explorer, nos mais variados sistemas operativos: MacOS, Windows, Android, iOS e Linux.

## A interface

Estando então nesta fase definidos os objectivos principais do projecto: Inovação, interface simples, de fácil manipulação e estável, bem como as ferramentas tecnológicas a utilizar passou-se à realização final do projecto.

*“There is no room for the old control-freak designer who managed every square millimetre of a page with microscopic control and worked in splendid isolations.” – (How to be a graphic designer without losing your soul, p.104).*

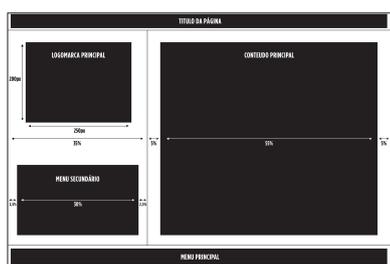


Fig.67 - Wireframe do layout principal

Sendo esta aplicação projectada para se adaptar às mais variadas plataformas e dimensões de ecrã, o *layout* necessitava de se adaptar a esta realidade. Foram então criados dois *layouts* para que a aplicação se adaptasse tanto a ecrãs panorâmicos como aos ecrãs dos novos dispositivos móveis, que podem ter duas direcções, *portrait* e *landscape*. O *layout* principal é usado automaticamente pela aplicação para tamanhos de ecrã superiores a 1000 pixéis e com orientação *landscape*, e o *layout* secundário para ecrãs com tamanho inferior ou orientação *portrait*. Esta escolha faz com que todos os computadores e *tablets* com orientação *landscape* usem o *layout* principal e os demais *smartphones* e *tablets* com orientação *portrait* utilizem o *layout* secundário.

Para o *layout* principal foi escolhida uma grelha de duas colunas com tamanhos definidos em percentagem. A coluna da esquerda tem o tamanho de 35% do ecrã, com margens de 2,5% em cada lado, ficando a segunda coluna com um tamanho de 65%, 55% para o conteúdo e 5% para margens ( fig.67 ).

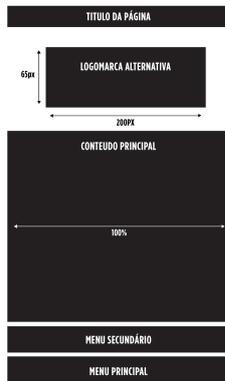


Fig.68 - Wireframe do layout alternativo

O *layout* secundário é composto por uma coluna com o tamanho máximo do ecrã, visto que este é activado em ecrãs com espaço bastante reduzido, usando assim todo o ecrã para dispor a informação pretendida( fig.68 ).

## Funcionalidades

O projecto Design+ foi projectado para ser construído em várias fases. A primeira fase faz parte desta dissertação, representa os alicerces do mesmo e é consistuido pela criação das funcionalidades principais inerentes ao projecto. Como foi referido anteriormente, o objectivo principal do projecto prende-se com a partilha de conhecimento na área do design, mais especificamente, no âmbito desta dissertação – design de genéricos de cinema. Assim sendo, faria todo o sentido que fossem criadas as funcionalidades que permitissem à comunidade contribuir para a base de conhecimento e também começar a tirar partido da informação disponível.

Fig.69 -Painel para adicionar genéricos

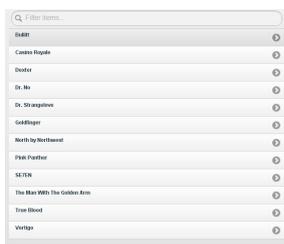


Fig.70 - Pesquisa de filmes

Deste modo, a aplicação permite ao utilizador inserir genéricos de cinema na base de conhecimento ( fig.69 ), através do painel “Add”, onde este pode facultar informações variadas acerca de um genérico, nomeadamente: nome, data de lançamento do filme, realizador, designer, hiperligação para o vídeo do youtube (nesta fase a plataforma só aceitará vídeos provenientes do youtube), descrição detalhada, país, tipo de filme e formato.

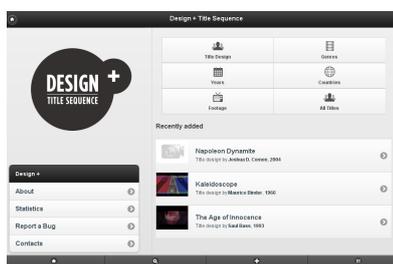


Fig.71 - Página principal da aplicação Design+ : Title Sequence



Fig.72 - Página de pesquisa de genéricos

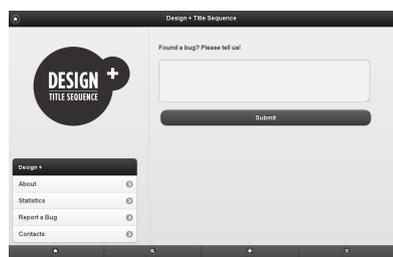


Fig.73 - Página de envio de erros para a administração

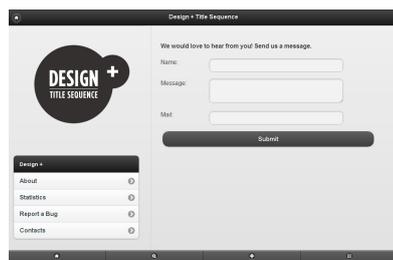


Fig.74 - Página de envio de sugestões para a administração

Para combater a dispersão e apoiar ao estudo dos genéricos de cinema, a plataforma permite que o utilizador efectue a sua pesquisa de duas formas. Através do painel “Search”( fig.70 p.51 ), onde, caso o utilizador saiba exactamente que genérico quer procurar, poderá inserir o nome e aceder á informação desse genérico caso ele exista, ou através do painel principal – *Home* – onde, pode efectuar uma pesquisa mais extensiva e pesquisar vários genéricos que pertençam a um certo grupo ( fig.71 ). Estão definidos seis grupos de pesquisa: por designer, por tipo, por ano de realização, por país, por tipo de filme e por fim pesquisar todos os genéricos. Os resultados da pesquisa são apresentados através de uma tabela, onde é apresentada em cada linha a informação textual do grupo escolhido e posteriormente é exposta uma lista de genéricos, com uma miniatura do mesmo carregada dinamicamente através do *framework* do youtube e informação variada acerca do vídeo em questão ( fig.72 ).

É também possível, reportar erros e enviar sugestões para a administração da plataforma( fig.73,74 ), isto porque se esta pretende ser um meio de partilha de informação da comunidade, torna-se fulcral perceber quais as necessidades da mesma para que exista um constante desenvolvimento e melhoria da plataforma.

## **Dificuldades encontradas**

No decorrer deste trabalho existiram algumas fragilidades, que tiveram que ser contornadas e combatidas. Cada vez que algo não corria como planeado, foi necessário repensar o problema, os objectivos e a forma como alcançá-los, mas acima de tudo aprender com essas dificuldades e erros cometidos no decorrer desta aventura que é a dissertação. Através de uma forma mais pessoal e de modo conclusivo, irão ser enumerados e descritos quais os principais erros cometidos e dificuldades encontradas no decorrer desta jornada, tentando de forma muito humilde ajudar quem esteja a iniciar esta viagem que é uma dissertação de mestrado.

Não poderia deixar de ser referida a primeira dificuldade sentida, que ditou e definiu todo o percurso e resultado desta dissertação. Esta advém da inexperiência em relação ao trabalho em equipa em ambiente profissional.

O primeiro erro cometido no decorrer desta dissertação foi a falta de salvaguarda relativamente ao projecto apresentado inicialmente, tendo este sido definido de forma a estar completamente dependente do trabalho de terceiros, não tendo sido definido um caminho alternativo caso algo corresse mal.

Como podemos observar através da lei de Murphy – “Se alguma coisa puder correr mal, correrá mal”, este era um facto bastante previsível e que de forma descuidada não foi previsto. E assim se aprende a primeira lição, acautelar todos os aspectos de um projecto e sempre que possível não deixar que factores externos influenciem o mesmo.

As restantes dificuldades sentidas passaram pela procura de um projecto que se adequasse ao tema inicialmente definido e também ao facto da falta de maturidade do *framework* utilizado. Este último obstáculo, em particular, dificultou a personalização desejável da plataforma (nomeadamente formulários, botões e listas) e exigiu um nível de flexibilidade no decorrer do desenvolvimento; uma vez que a *framework* se encontra em fase inicial de desenvolvimento, a sua frequência de actualizações é bastante elevada, o que exigiu uma constante readaptação da estrutura, lógica e formal, da plataforma.

## **Futuro do projecto Design+**

Para a próxima versão da plataforma encontram-se previstas alterações e correcções em duas áreas distintas. A primeira consiste na divulgação entre comunidades ligadas á área do cinema, com o objectivo de aumentar a base de conhecimento de uma forma considerável e dar a conhecer a mesma ao público.

A segunda área consistirá no refinamento das funcionalidades já existentes, bem como a correcção de eventuais erros, tanto de interface como de programação que poderão existir e que serão detectados preferencialmente por quem irá usar a plataforma.

Encontra-se também prevista a implementação de um sistema de registo, para que o controlo da informação submetida passe a ser feito de forma mais eficaz.

Finalizada esta fase, poderá então ser lançada publicamente a versão 1.0 da plataforma e serão iniciados os trabalhos referentes à próxima versão que também já se encontra prevista. Também esta se encontra dividida em duas áreas. Uma inicial que consiste na criação de métodos de validação da informação inserida, bem como uma ferramenta de *rating* da informação existente e uma funcionalidade que permita a existência de várias versões, para que não seja perdida informação que se prove importante após uma alteração efectuada por um utilizador.

A segunda área irá consistir na criação de uma componente social da aplicação, que terá como funcionalidades a inserção de comentários, partilhas nas redes sociais dos genéricos favoritos e criação de grupos de conversação temáticos. Neste momento será também avaliada a necessidade ou possibilidade de expansão da fonte dos vídeos utilizados pela plataforma para além do youtube.

Após concluídas as duas fases anteriormente descritas pretende-se expandir a plataforma para outras áreas do design, como o design de capas de álbuns musicais ou cartazes de filmes, sendo utilizados os conhecimentos e interface já criados.

# 5

**NOTA**

**CONCLUSIVA**

## NOTA CONCLUSIVA

O último século foi pautado por várias mudanças sociais, grandes guerras e inovações tecnológicas e enorme foi a influência que todos estes factos tiveram na disciplina de Design. Uma das invenções do século passado foi levada a cabo pelos Irmãos Lumière, o cinematógrafo, que levou a uma revolução no campo da imagem e da cultura visual que existia até então. O Design, devido às suas características multidisciplinar, viu nesta invenção uma expansão lógica e óbvia do seu campo de abrangência.

*“With sequential images we have more at our disposal to involve an audience and transport it to another world” – (Kyle Cooper, Motion by Design, p.7)*

A escolha do tema desta investigação surgiu da necessidade de compreensão da real importância e evolução ao longo deste século do Design no âmbito da cultura visual, mais especificamente, a sua influência no design de genéricos de cinema, tanto a nível conceptual (design gráfico) como a nível tecnológico (multimédia). E foi desta necessidade que nasceu também o projecto prático associado a esta dissertação, que também este tentou responder a um obstáculo sentido na obtenção de informação acerca dos genéricos de cinema.

O projecto aqui apresentado pretendeu assim responder á falta de organização dos conteúdos no que ao design diz respeito, mais concretamente no âmbito desta tese, ao design de genéricos de cinema.

O projecto Design+ resultou então numa plataforma *online*, com o objectivo de contribuir para o estudo do design de genéricos. Apesar disto está prevista a sua expansão para outras áreas do design gráfico num futuro que se espera próximo.

## BIBLIOGRAFIA

(s.d.). Obtido em 5 de Julho de 2011, de Forget the film, Watch the Titles!: <http://www.watchthetitles.com/>

(s.d.). Obtido em 3 de Julho de 2011, de Art of the Title: <http://www.artofthetitle.com/>

(s.d.). Obtido em 10 de Julho de 2011, de The Internet Movie Database: <http://www.imdb.com/>

(s.d.). Obtido em 10 de Agosto de 2011, de American Institute of Graphic Arts: <http://www.aiga.org/medalist-pabloferro/>

Masterpieces of modernist cinema. (2006). Indiana University Press.

Annyas, C. (s.d.). Obtido em 20 de Março de 2011, de Movie Title Stills Collection: <http://annyas.com/screenshots/>

Auguste e Louis Lumière. (2011). Obtido em 15 de Agosto de 2011, de Wikipédia: [http://pt.wikipedia.org/wiki/Auguste\\_e\\_Louis\\_Lumi%C3%A8re](http://pt.wikipedia.org/wiki/Auguste_e_Louis_Lumi%C3%A8re)

Dair, C. (2001). Design with type. University of Toronto Press.  
David W. Griffith. (s.d.). Obtido em 5 de Agosto de 2011, de

Wikipédia: [http://pt.wikipedia.org/wiki/David\\_W.\\_Griffith](http://pt.wikipedia.org/wiki/David_W._Griffith)  
Drate, S., David, R., & Judith, S. (2006). Motion by Design.  
Laurence Kung Publishing Ltd.

Figueiredo, C. L. (s.d.). SERGEI MIKHAILOVITCH  
EISENSTEIN.

Georges Méliès. (2011). Obtido em 5 de Agosto de 2011, de  
Wikipédia: [http://pt.wikipedia.org/wiki/Georges\\_Méliès](http://pt.wikipedia.org/wiki/Georges_Méliès)  
Gonçalves, R. M. (1986). História da Arte em Portugal. Lisboa:  
Publicações Alfa.

Inceer, M. (2007). An Analysis of the Opening Credit.  
Jussan, C. (2005). Design Cinematográfico - A concepção visual  
do imaginário fantástico.

Kino Pravda. (2011). Obtido em 2 de Agosto de 2011, de  
Wikipédia: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Kino-Pravda>

Krasner, J. (2008). motion graphic design - applied history and  
aesthetics. Elsevir Inc.

Las-Casas, L. F. (s.d.). Interferências Gráficas no Cinema.  
Universidade de Brasília.

May, J. (s.d.). The Art Of Film Title Design Throughout Cinema History. Obtido em 20 de 12 de 2010, de Smashing Magazine: <http://www.smashingmagazine.com/2010/10/04/the-art-of-the-film-title-throughout-cinema-history/>

MEGGS, P. B., & PURVIS, A. W. (2009). Historia Do Design Grafico. CO

Pombo, F., & Magalhães, G. (s.d.). O design através do desenho.

Shaughnessy, A. (2010). How to be a graphic designer without loosing your soul. Laurence King Publishing Ltd.

MOHERDAUI, L. (2007). GUIA DE ESTILO WEB. Editora Senae São Paulo.

# 7

## **ANEXOS**

# **MANUAL DE IDENTIDADE**

**DESIGN**

**MANUAL DE IDENTIDADE**



# 0. índice

1. memória descritiva
2. logomarca
3. versão alternativa
4. versões da logomarca
5. versão em negativo
6. área de protecção
7. redução máxima
8. fundos fotográficos
9. codificação cromática
10. codificação tipográfica

1.

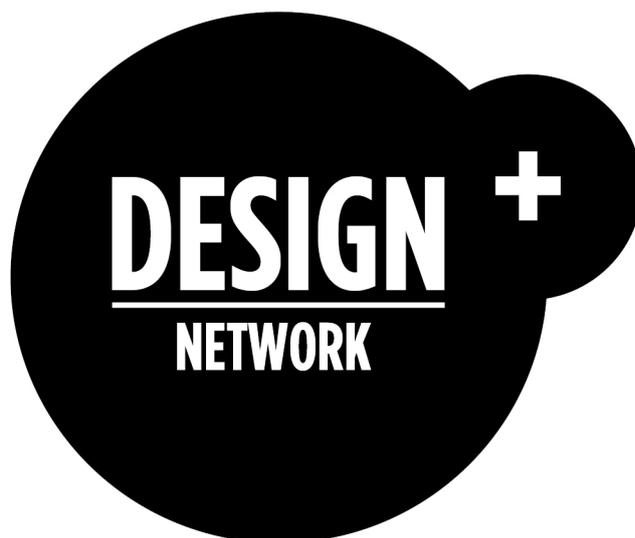
## memória descritiva

A logomarca pretende representar os valores essenciais do projecto Design+: partilha, inovação e simplicidade. Estes valores estiveram presentes em toda as fases do desenvolvimento, tanto do projecto como da marca, sendo estes os pilares em que este projecto nasceu.

## 2.

### logo marca

A logomarca é composta por dois elementos. O monograma tipográfico e o logotipo. O logotipo representa a adição, a colaboração ou a partilha na rede Design+.



### 3.

#### versão alternativa

A versão alternativa do logótipo deverá ser aplicada em casos em que o layout não suporte a versão principal. Esta versão foi pensada para situações em que o espaço disponível é reduzido, ocupando menos espaço na vertical, deixando assim mais área disponível para a restante informação.

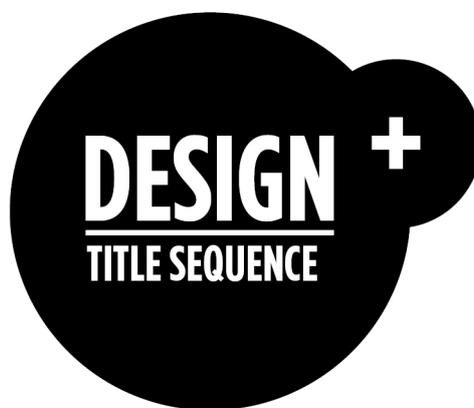


## 4. versões da logomarca

A logomarca foi desenhada com o intuito de ter inúmeras versões, que representam subconjuntos da rede Design+.

---

Logomarca principal



---

Logomarca alternativa



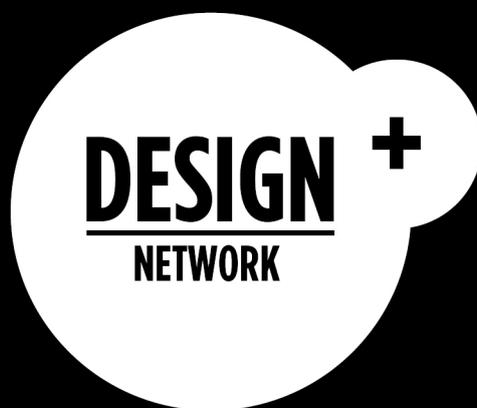
# 5.

versão em  
negativo

Quando o fundo contém mais de 50% de densidade de preto a logomarca inverte as suas cores de acordo com o abaixo demonstrado.

---

Logomarca principal - cores invertidas



---

Logomarca alternativa - cores invertidas

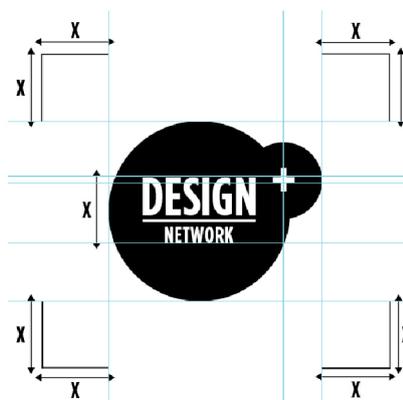


## 6. área de protecção

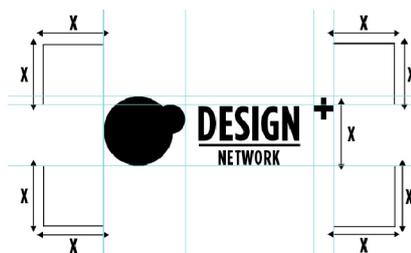
A área de protecção destina-se a preservar a legibilidade e a integridade visual da logomarca.

Deve ser cumprida a todo o custo, não podendo ser invadida por nenhum elemento estranho à logomarca, quer seja um elemento gráfico ou texto.

Logomarca principal - área de protecção



Logomarca alternativa - área de protecção

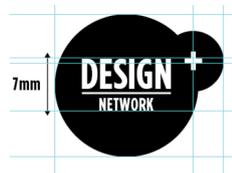


## 7. redução máxima

Para se preservar a legibilidade e integridade da logomarca foram definidas as seguintes dimensões mínimas.

---

Logomarca principal - dimensão mínima



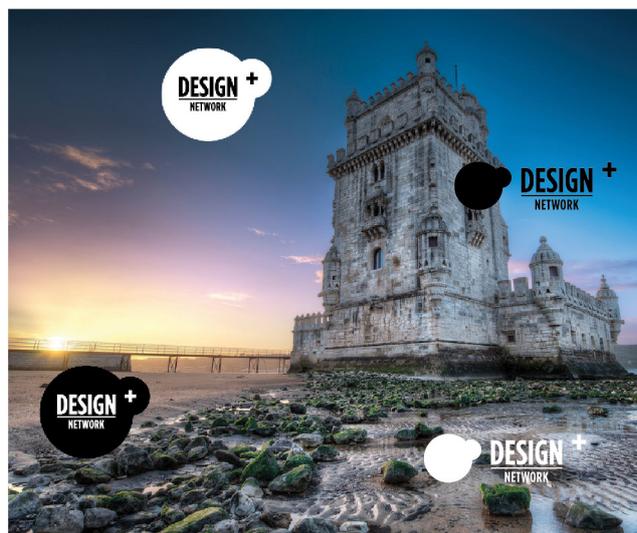
---

Logomarca alternativa - dimensão mínima



## 8. fundos fotográficos

Quando for necessária a aplicação do logograma sobre um fundo fotográfico, é necessário manter o maior contraste possível para que a legibilidade não seja afectada.



# 9.

## codificação cromática

A logograma principal é composta por duas cores. O preto e o branco.



RGB 0,0,0  
Hexadecimal #000000  
CMYK 70% 50% 30% 100%



RGB 255,255,255  
Hexadecimal #ffffff  
CMYK 0% 0% 0% 0%

# 10.

## codificação tipográfica

A tipografia é o elemento mais importante de um logograma, dando á marca uma identidade através da conjugação como o logotipo e da composição tipográfica. O tipo usado para a o logograma do projecto Design+ foi o Gotham HTF Bold Condensed, uma fonte condensada que se adapta perfeitamente ao logotipo.

**GOTHAM HTF BOLD CONDENSED**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**1234567890**

**DESIGN+**

# **MANUAL WEBSITE**



# 0.

## índice

1. memória descritiva
2. layout principal
3. layout alternativo
4. página inicial
  - 4.1. pesquisas por temas
  - 4.2. últimos genéricos adicionados
5. adicionar
6. procurar
7. página de genérico
8. sobre o projecto
9. reportar um erro
10. contactos

1.

## memória descritiva

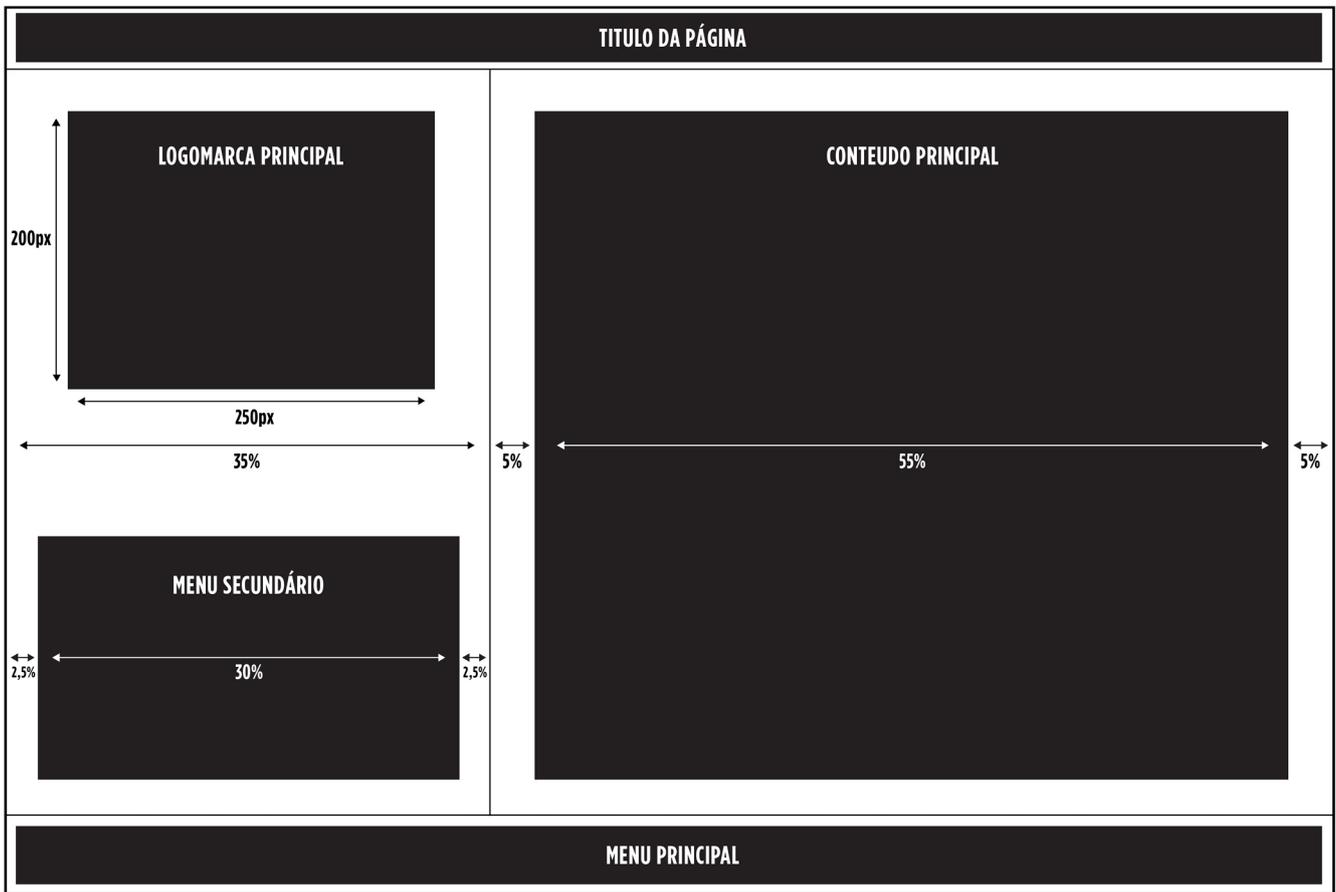
O conceito base para este projecto partiu da vontade, necessidade de organizar e catalogar informação acerca da disciplina de design. O nome Design+ representa a contribuição da comunidade para o crescimento da base de conhecimento acerca do design gráfico.

A aplicação Design+ : Title Sequence pretende facilitar o acesso e a pesquisa de informação acerca de genéricos de cinema.

# 2.

## layout principal

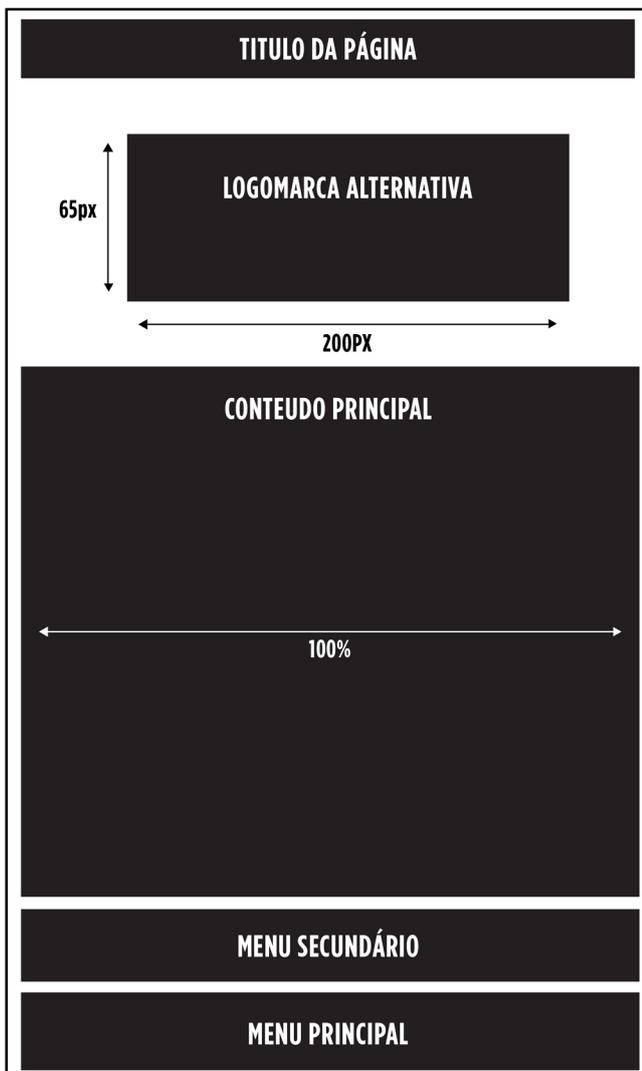
Para o layout principal foi escolhida uma grelha de duas colunas com tamanhos definidos em percentagem. A coluna da esquerda tem o tamanho de X% do ecrã com uma gutter de Y% e margem á direita de Z%, ficando a segunda coluna com um tamanho de X% e margem á direita de Y%, como se pode observar na imagem X.



# 3.

## layout alternativo

O layout alternativo é composto por uma coluna com o tamanho máximo do ecrã, visto que este é activado em ecrãs com espaço bastante reduzido, usando assim todo o ecrã para dispor a informação pretendida.

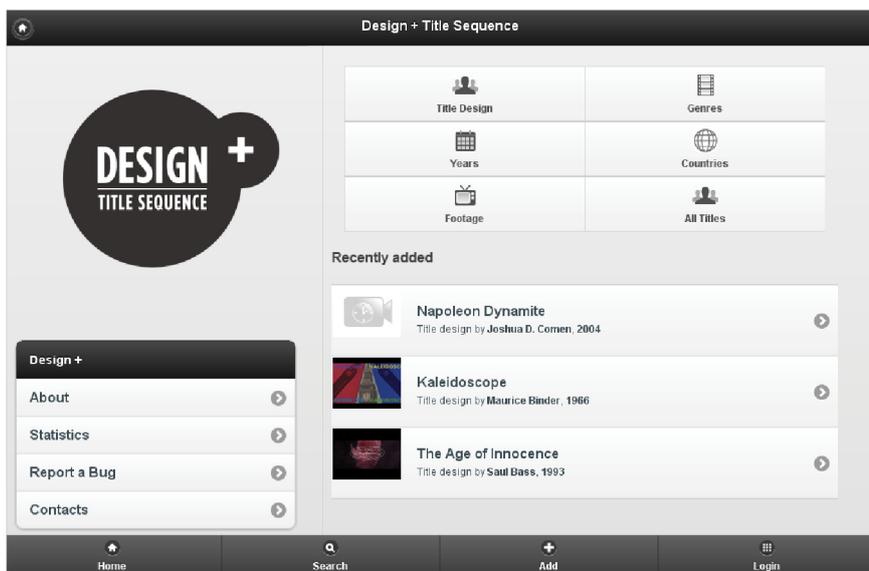


# 4.

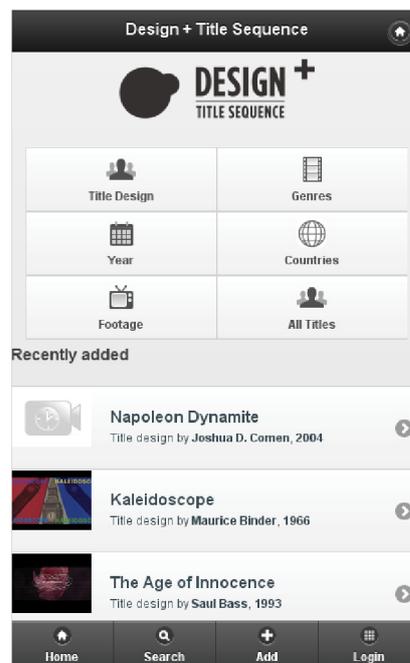
## página principal

A página principal foi pensada para que o utilizador consiga aceder rapidamente aos genéricos de cinema que a plataforma contém. É composta por um menu de acesso rápido a pesquisa por temas e os últimos genéricos adicionados na plataforma.

Layout principal



Layout alternativo



# 4.1.

## pesquisa por tema

Foi criado um menu de acesso rápido a pesquisas por vários temas. É possível procurar genéricos por designer, por género de filme, por ano de realização, por país de origem, por tipo de metragem e finalmente pesquisar todos os títulos.

 <b>Designers</b>	 <b>Genres</b>
 <b>Years</b>	 <b>Countries</b>
 <b>Footage</b>	 <b>All Titles</b>

## 4.2.

### ultimos genéricos adicionados

Encontra-se também presente na página principal a informação acerca dos últimos três genéricos adicionados à plataforma, para que, utilizadores frequentes tenham acesso rápido aos novos títulos.

**Recently added**

	<b>Napoleon Dynamite</b> Title design by <b>Joshua D. Comen</b> , 2004	<a href="#">▶</a>
	<b>Kaleidoscope</b> Title design by <b>Maurice Binder</b> , 1966	<a href="#">▶</a>
	<b>The Age of Innocence</b> Title design by <b>Saul Bass</b> , 1993	<a href="#">▶</a>

# 5.

## adicionar genérico

Existe também uma página para que os utilizadores credenciados possam adicionar genéricos á base de conhecimento.

Layout principal

The main layout form is a vertical stack of input fields. It starts with a 'Name:' label and a text input field. This is followed by 'Release date:', 'Director:', 'Designer / Company:', and 'Youtube link:', each with a corresponding text input field. The 'Description:' label is followed by a larger text area with a small icon in the bottom right corner. Below these are three dropdown menus: 'Country:' with 'Select Country', 'Genre :' with 'Select Genre', and 'Footage :' with 'Select Footage'. At the bottom is a dark grey rounded button labeled 'Submit'.

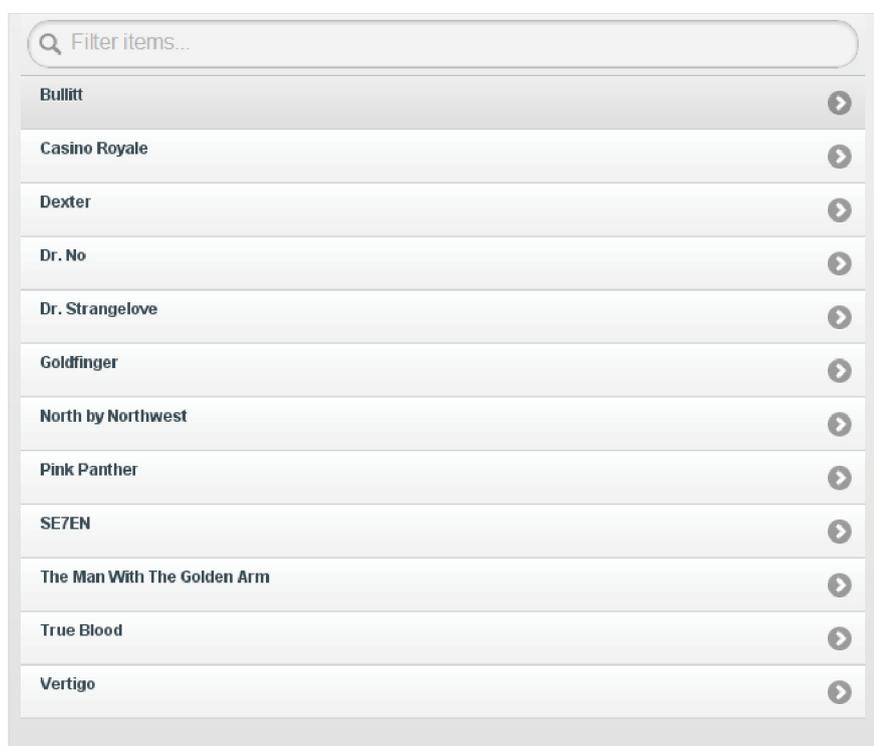
Layout alternativo

The alternative layout form is a vertical stack of input fields, similar to the main layout but with a more compact design. It starts with a 'Name:' label and a text input field. This is followed by 'Release date:', 'Director:', 'Designer / Company:', and 'Youtube link:', each with a corresponding text input field. The 'Description:' label is followed by a text input field. Below these are three dropdown menus: 'Country:' with 'Select Country', 'Genre :' with 'Select Genre', and 'Footage :' with 'Select Footage'. At the bottom is a dark grey rounded button labeled 'Submit'.

# 6.

## procurar genérico

Para fazer uma pesquisa pelo nome do genérico basta escrever o nome na caixa de texto. O sistema irá filtrar em tempo real por cada palavra que for adicionada á caixa de texto.



The image shows a search interface with a search bar at the top containing the text "Filter items...". Below the search bar is a list of movie titles, each with a right-pointing arrow icon to its right. The titles are: Bullitt, Casino Royale, Dexter, Dr. No, Dr. Strangelove, Goldfinger, North by Northwest, Pink Panther, SE7EN, The Man With The Golden Arm, True Blood, and Vertigo.

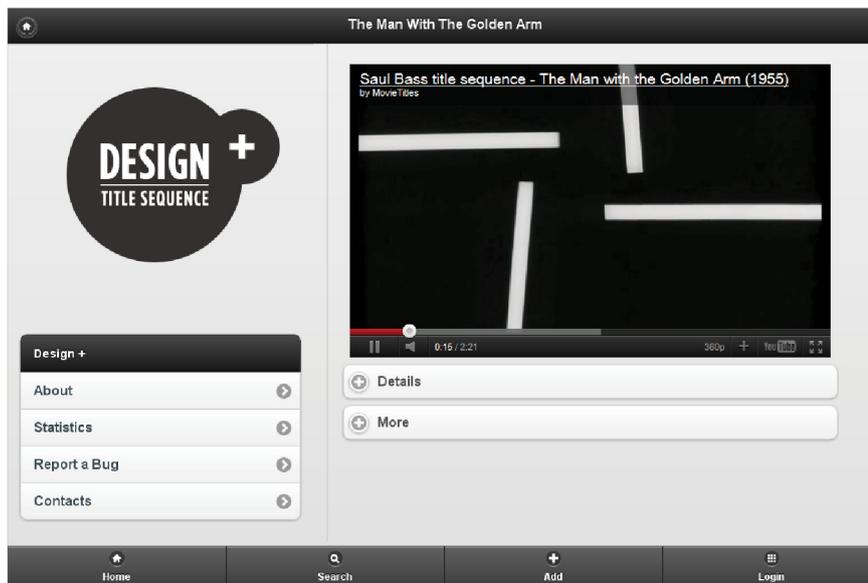
Search Input
Filter items...
Bullitt
Casino Royale
Dexter
Dr. No
Dr. Strangelove
Goldfinger
North by Northwest
Pink Panther
SE7EN
The Man With The Golden Arm
True Blood
Vertigo

# 7.

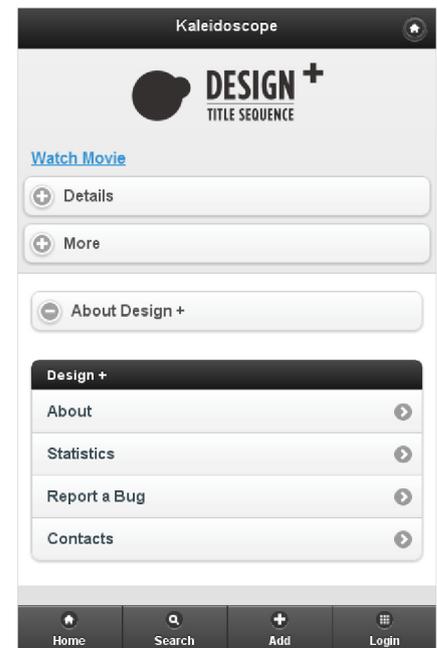
## pagina de genérico

Esta página contém para além do video, toda a informação referente a cada genérico, como o nome, o designer, o ano, o realizador, e eventual informação adicional.

Layout principal



Layout alternativo



# 8.

## sobre o projecto

Pequena descrição sobre o projecto Design+.

Layout principal



Layout alternativo

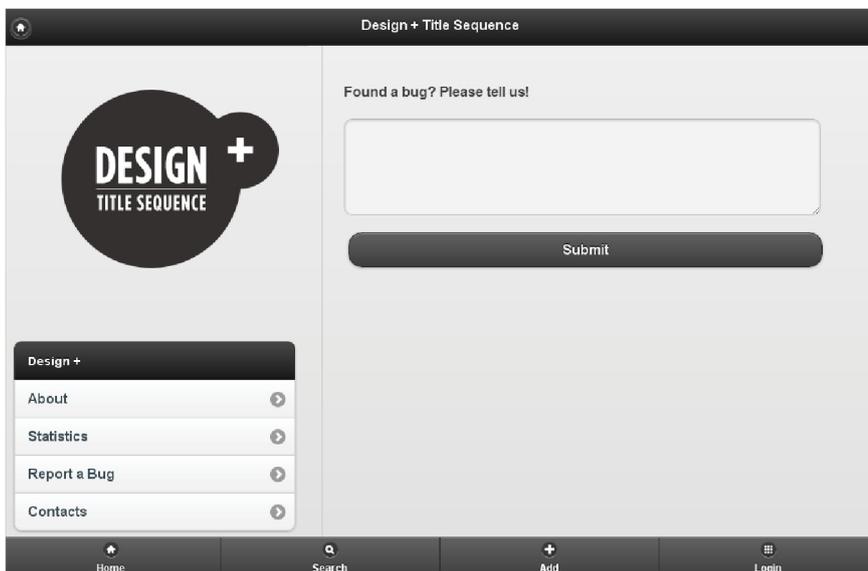


# 9.

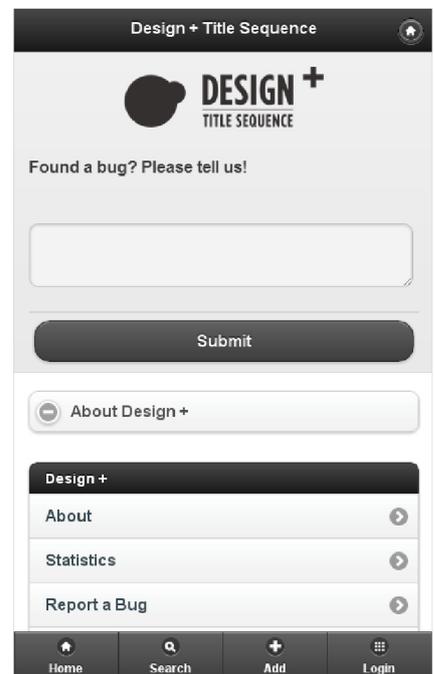
## reportar um erro

Nesta página é possível aos utilizadores reportar erros da aplicação.

Layout principal



Layout alternativo



# 10.

## contactos

Nesta página é possível aos utilizadores enviar mensagens aos administradores da plataforma.

Layout principal

Layout alternativo

The screenshot shows a mobile application interface for 'Design + Title Sequence'. At the top, there is a header with the app name and a home icon. Below the header, on the left, is a large circular logo with the text 'DESIGN + TITLE SEQUENCE'. To the right of the logo, the text reads 'We would love to hear from you! Send us a message.' Below this text are three input fields labeled 'Name:', 'Message:', and 'Mail:'. A dark 'Submit' button is positioned below the 'Mail:' field. On the left side of the screen, there is a vertical menu with the title 'Design +' and four items: 'About', 'Statistics', 'Report a Bug', and 'Contacts', each with a right-pointing arrow. At the bottom, there is a dark navigation bar with four icons and labels: 'Home', 'Search', 'Add', and 'Login'.

The screenshot shows an alternative mobile application interface for 'Design + Title Sequence'. At the top, there is a header with the app name and a home icon. Below the header, the logo 'DESIGN + TITLE SEQUENCE' is positioned at the top left. The text 'We would love to hear from you! Send us a message.' is centered below the logo. Below this text are three input fields labeled 'Name:', 'Message:', and 'Mail:'. A dark 'Submit' button is positioned below the 'Mail:' field. At the bottom, there is a dark navigation bar with four icons and labels: 'Home', 'Search', 'Add', and 'Login'.

# **PRIMEIRA ABORDAGEM - LAYOUT**

TITLE SEQUENCE POSTER DESIGNERS HISTORY COMMUNITY

## The man with the golden arm

Poster Designer: Saul Bass  
Country: USA  
Year: 1955  
Type: K.A.

**Description**

Para Giger, quem se quiser dedicar à arte tem que se confrontar imediatamente com a pintura a óleo. No entanto, considera a pintura a óleo demasiado lenta, mas mesmo assim chegou a pintar alguns quadros que foram reconhecidos pelo Estado e que se encontram em museus, galerias e bancos. Aprendeu sobretudo a desenvolver esta técnica e foi essencialmente explorada por ele entre 1969 e 1971.

Alguns anos antes surgiram os seus primeiros quadros mas que desapareceram em Chiar, e depois os existiram fotografias a preto e branco e em tons de vermelho ao estilo surrealista.

A máquina de fotóscopia Xerox a cores permitiu-lhe converter os esboços dos seus livros num formato único. Foi um ponto de partida para trabalhar e reinterpretar ideias antigas, e como passa a maior parte do tempo na cama é-lhe difícil trabalhar com o computador. Desde então, este método de trabalho, aumentar os esboços até dez vezes mais e desenhá-los depois por cima de cada um individualmente, é ideal.

**Database Search**  
  
 Year Range:   
 Title Sequence Type:   
 Poster Designer:   
 Country:

**Tag Cloud**  
 Saul Bass Title Sequence  
 Kinetic Type Kyle Cooper  
 USA Black & White Film noir

**Statistics**  
 Title Sequence: 91  
 Posters: 23

**Social**  
 QQCoisa  
 Facebook  
 Twitter  
 LinkedIn  
 YouTube

**ABOUT THE PROJECT**

PREVIOUS NEXT

**Similar posters**

VERTIGO VERTIGO VERTIGO VERTIGO

TITLE SEQUENCE POSTER DESIGNERS HISTORY STATISTICS COMMUNITY

HOME > TITLE SEQUENCE > THE MAN WITH THE GOLDEN ARM

## TITLE SEQUENCE

### The man with the golden arm

**Director** : Otto Preminger  
**Title Designer** : Saul Bass  
 Country : USA  
 Year : 1955  
 Type : Kinetic type and motion graphics

**Description**

Para Giger, quem se quiser dedicar à arte tem que se confrontar imediatamente com a pintura a óleo. No entanto, considera a pintura a óleo demasiado lenta, mas mesmo assim chegou a pintar alguns quadros que foram reconhecidos pelo Estado e que se encontram em museus, galerias e bancos. Aprendeu sobretudo a desenvolver esta técnica e foi essencialmente explorada por ele entre 1969 e 1971.

Alguns anos antes surgiram os seus primeiros quadros mas que desapareceram em Chiar, e depois os existiram fotografias a preto e branco e em tons de vermelho ao estilo surrealista.

A máquina de fotóscopia Xerox a cores permitiu-lhe converter os esboços dos seus livros num formato único. Foi um ponto de partida para trabalhar e reinterpretar ideias antigas, e como passa a maior parte do tempo na cama é-lhe difícil trabalhar com o computador. Desde então, este método de trabalho, aumentar os esboços até dez vezes mais e desenhá-los depois por cima de cada um individualmente, é ideal.

**Database Search**  
  
 Year Range:   
 Title Sequence Type:

**Web Search**

**Tag Cloud**  
 Saul Bass Title Sequence  
 Kinetic Type Kyle Cooper  
 USA Black & White Film noir

**Statistics**  
 Title Sequence: 91  
 Posters: 23

**Social**  
 QQCoisa  
 Facebook  
 Twitter  
 LinkedIn  
 YouTube

**ABOUT THE PROJECT**

PREVIOUS NEXT

**Similar titles**

VERTIGO VERTIGO VERTIGO VERTIGO

TITLE SEQUENCE POSTER DESIGNERS HISTORY COMMUNITY

QQCoisa

## The man with the golden arm

Poster Designer: Saul Bass  
Country: USA  
Year: 1955  
Type: Kinetic type and motion graphics

**Description**

Para Giger, quem se quiser dedicar à arte tem que se confrontar imediatamente com a pintura a óleo. No entanto, considera a pintura a óleo demasiado lenta, mas mesmo assim chegou a pintar alguns quadros que foram reconhecidos pelo Estado e que se encontram em museus, galerias e bancos. Aprendeu sobretudo a desenvolver esta técnica e foi essencialmente explorada por ele entre 1969 e 1971.

Alguns anos antes surgiram os seus primeiros quadros mas que desapareceram em Chiar, e depois os existiram fotografias a preto e branco e em tons de vermelho ao estilo surrealista.

A máquina de fotóscopia Xerox a cores permitiu-lhe converter os esboços dos seus livros num formato único. Foi um ponto de partida para trabalhar e reinterpretar ideias antigas, e como passa a maior parte do tempo na cama é-lhe difícil trabalhar com o computador. Desde então, este método de trabalho, aumentar os esboços até dez vezes mais e desenhá-los depois por cima de cada um individualmente, é ideal.

**Database Search**  
  
 Year Range:   
 Title Sequence Type:   
 Poster Designer:   
 Country:

**Tag Cloud**  
 Saul Bass Title Sequence  
 Kinetic Type Kyle Cooper  
 USA Black & White Film noir

**Statistics**  
 Title Sequence: 91  
 Posters: 23

**Social**  
 QQCoisa  
 Facebook  
 Twitter  
 LinkedIn  
 YouTube

**ABOUT THE PROJECT**

PREVIOUS NEXT

**Similar titles**

VERTIGO VERTIGO VERTIGO VERTIGO

TITLE SEQUENCE POSTER DESIGNERS HISTORY COMMUNITY

QQCoisa

Movie Title: Vertigo  
Designer: Saul Bass  
Year: 1958  
The Sequence: Kinetic Type, Saul Bass

Movie Title: Faccia a Faccia  
Designer: Tullio Lancini  
Year: 1967  
The Sequence: Kinetic Type, Tullio Lancini

Movie Title: The Dead Zone  
Designer: Wayne Fitzgerald  
Year: 1983  
The Sequence: Kinetic Type, Wayne Fitzgerald

Movie Title: The Fearless Vampire Killers  
Designer: André Franquin  
Year: 1967  
The Sequence: Kinetic Type, André Franquin

Movie Title: Kill, Kill, Bang, Bang  
Designer: Danny Yount  
Year: 2005  
The Sequence: Kinetic Type, Danny Yount

Movie Title: Météo  
Designer: Saul Cooper  
Year: 1997  
The Sequence: Kinetic Type, Kyle Cooper

Movie Title: Edward Scissorhands  
Designer: Robert Denton  
Year: 1999  
The Sequence: Kinetic Type, Robert Denton

Movie Title: Droney's Shell  
Designer: Richard Denton  
Year: 2007  
The Sequence: Kinetic Type, Richard Denton

Movie Title: 107 - Curlew Bay  
Designer: Daniel Corneil  
Year: 2006  
The Sequence: Kinetic Type, Daniel Corneil

**Database Search**  
  
 Year Range:   
 Title Sequence Type:   
 Poster Designer:   
 Country:

**Tag Cloud**  
 Saul Bass Title Sequence  
 Kinetic Type Kyle Cooper  
 USA Black & White Film noir

**Statistics**  
 Title Sequence: 91  
 Posters: 23

**Social**  
 QQCoisa  
 Facebook  
 Twitter  
 LinkedIn  
 YouTube

**ABOUT THE PROJECT**

PREVIOUS NEXT

# **SEGUNDA**

## **ABORDAGEM - LAYOUT**

