



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SAN LUIS POTOSÍ
FACULTAD DEL HÁBITAT**

TEMA:

**EVOLUCIÓN DE LA TIPOGRAFÍA CINÉTICA EN LOS
CRÉDITOS DE CINE DESDE LOS AÑOS 50´S HASTA EL 2010.**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE MAESTRO DEL
HÁBITAT LÍNEA DE GENERACIÓN Y APLICACIÓN EN
CONOCIMIENTOS: DISEÑO GRÁFICO.**

PRESENTA:

LDG PAOLA ANAHÍ SERNA DURÓN

ASESOR:

DRA. ERÉNDIDA CRISTINA MANCILLA GONZÁLEZ

SINODALES:

**DR. MANUEL GUERRERO SALINAS
MDG ERNESTO VÁZQUEZ ORTA**

JULIO 2016

**Evolución de la tipografía cinética
en los créditos de cine desde la
década de los 50's al 2010**

Universidad Autónoma de San Luis Potosí
Facultad del Hábitat
Instituto de Investigación y Posgrado

Tema: Evolución de la tipografía cinética en los créditos
de cine desde los 50's hasta el 2010.

Para la realización de esta tesis se contó con el apoyo de
CONACYT no. 623729

A mi mamá.

Gracias por creer que lograría lo imposible.

Índice.

Agradecimientos

Introducción

Capítulo I. Evolución de la tipografía en el siglo XX.	17
1.1 La tipografía en los movimientos artísticos	19
1.1.1 Futurismo	20
1.1.2 Dadaísmo	27
1.1.3 Bauhaus	33
1.1.4 Modernidad y Pormodernidad	41
1.2 Evolución en los sistemas de impresión	45
Capítulo II. Evolución de los créditos en el cine.	55
2.1 Cine a través del tiempo	56
2.2 La tipografía en el cine	62
2.3 El concepto en los créditos de cine	68
2.3.1 Títulos como logotipos	72
2.4 Animación en los créditos de cine	76
2.5 La tipografía en movimiento	81
Capítulo III. Expresión tipográfica	94
3.1. Atributos formales	100
3.2 Tipografía en una composición gráfica	105

3.3 Tipografía y metáfora	113
Capítulo IV. Evolución tecnológica en el cine	117
4.1 Realismo en el cine	120
4.2 Formatos de cine	123
4.3 Cine sonoro	127
4.4 Cine a color	134
4.5 Cine digital	138
4.5.1 Tecnología digital	139
4.6 Cine en 3D	145
Capítulo V. Diseñadores de créditos de cine	147
5.1 Saul Bass	150
5.1.1 Créditos de cine de Saul Bass	157
5.2 Kyle Cooper	170
5.2.1 Créditos de cine de Kyle Cooper	171
Capítulo VI. Método y Análisis	179
6.1 Tipo de investigación	180
6.2 Determinación de la muestra	181
6.3 Método	189
6.4 Propuesta de análisis	197

Capítulo VII. Resultados, Interpretación y Conclusiones	204
7.1 Selección de muestras analizadas de Saul Bass	206
7.1.1 Graficación de resultados	206
7.1.2 Descripción de resultados	222
7.1.3 Interpretación de resultados	230
7.2 Selección de muestras analizadas de Kyle Cooper	234
7.2.1 Graficación de resultados	234
7.2.2 Descripción de resultados	246
7.2.3 Interpretación de resultados	252
7.3 Conclusiones	256

Anexos

Referencias

Lista de tablas

Agradecimientos.

El desarrollo de esta investigación fue posible gracias a la influencia que varias personas tuvieron, tanto en mi desempeño profesional como en mi desempeño personal. Mencionar a todas estas personas fue un trabajo complicado, sin embargo espero no olvidar a nadie y mucho menos causar conflicto alguno por la manera en que organicé tales agradecimientos.

En primer lugar me gustaría mencionar a mi directora la Dra. Eréndida Cristina Mancilla González, que gracias a sus consejos, a su guía, a su paciencia(sobretodo eso) y a sus observaciones me fue posible finalizar esta investigación. De igual forma agradezco las observaciones y ayuda que me proporcionaron mis asesores el Dr. Manuel Guerrero Salinas, la Maestra Irma Carrillo y el Maestro . También es importante señalar a aquellos maestros con los que tuve el placer de toparme durante mi formación académica, ésta no hubiera estado completa sin las correcciones y la presencia de todos ellos.

Quiero agradecer a mi familia, a mi madre Martha Eugenia Durón Juárez por darme su apoyo, aún con sus reservas, desde el momento en que decidí estudiar una maestría en otro estado y después al decidir mudarme de casa; a mi padre Antonio Serna Escalante por nunca dejar de creer de en mi, y a mi hermano Eloy Antonio Serna Durón por ser la persona



indicada para mostrarme mis errores y mis fortalezas. Es un orgullo haber llegado hasta aquí con ustedes a mi lado.

Sin ningún tipo de orden preferencial, deseo agradecer a todas aquellas personas que compartieron conmigo la experiencia de estudiar, convirtiéndose en una amistad e incluso en una familia. Quiero agradecer a Gaby, Claudia y a Alba, por darme hospedaje entre mis viajes ags – slp, slp – ags, y posteriormente permitirme vivir a su lado y compartir miles de momentos divertidos en donde siempre me sentí apoyada. De igual forma quiero agradecer a mis compañeros de la maestría Rocío Cerón, Marcelo, Rogelio, Azeret, Francisco, Daniela Eunice, Rocío Arista, Carlos, Abigail, Emilio y Alejandro. Compañeros que como yo, saben lo difícil que ha sido recorrer este camino de dos años, privándote de algunas cosas, permitiendo otras tantas. Gracias por su amistad y por su comprensión en mi laborioso proceso de adaptación potosino.

También quiero agradecer a esas personas que estuvieron presentes en estos dos años de estudios, que a pesar de la distancia siempre se hacían sentir con algún tipo de mensaje o llamada. Quiero agradecer a Nayelli, Carolina Medina, Lula, Alejandra, Caro, Jorge Ortiz y Marisol.



De igual forma quiero agradecer a aquellas personas que estuvieron presentes en la mayor parte de mi formación académica y que por diversas circunstancias o decisiones de la vida, decidieron tomar caminos diferentes. Sin embargo el agradecimiento se hace presente.

Finalmente, me gustaría hacer una mención para agradecer a mis nuevos roomies, Eduardo Mateo, Netza Hernández y Antonio Aguirre, que entre broma y broma, me fue posible concentrarme y dar ese último esfuerzo para terminar la investigación. Por último, y no quiere decir que sea menos importante, quiero agradecer a Ángel Moreno, porque a pesar de sus constantes distracciones y falta de responsabilidad ética, sólo un poco, nunca dejó de creer en mi y de mostrarme de lo que soy capaz cuando yo misma comenzaba a dudar. Gracias.

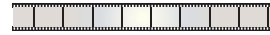




Introducción.

La tipografía cinética es aquella que posee movimiento y dinamismo mediante la expresión metafórica y conceptual, ya sea en pantalla o no. Directamente esta relacionada con el diseño de los créditos de cine. En los años 50's tuvo su mayor auge con la introducción de la expresión de la letra en las composiciones gráficas de los mismos. El avance tecnológico permitió que el diseño de los créditos estuviera compuesto por otros aspectos, como una mejor calidad en la imagen y sonido y el uso diverso de los efectos especiales.

A pesar de los beneficios que las innovaciones tecnológicas otorgaron al mundo de la cinematografía, el trabajo de la conceptualización narrativa comienza a verse influenciada por las diversas opciones visuales que, actualmente, permite realizarse por medio del software. El problema se



presenta cuando el diseño de los créditos comienza a perder identidad y expresión tipográfica por lograr un mayor realce visual a partir del uso de las innovaciones tecnológicas.

Actualmente las composiciones gráficas de los créditos de cine han perdido aspectos esenciales en cuanto a la expresión de la letra. El bombardeo cotidiano de las innovaciones en los dispositivos tecnológicos y programas de edición, han permitido que los diseñadores gráficos, inmersos en el área cinematográfica, se concentren en lograr un mayor impacto visual dejando como recurso secundario la exploración de los atributos formales de la letra.

Es por esto que es necesario ponerse a analizar el paso evolutivo que la letra ha tenido, a través de los diferentes movimientos artísticos hasta llegar a la pantalla. Y así establecer, de manera clara, la importancia que tiene realizar un método conceptual en las composiciones de los créditos de cine. Para lograr esto, es necesario plantear un nuevo método de trabajo, que permita al diseñador enfatizar aspectos relevantes en los títulos de cine, como es el realce de la narrativa fílmica por medio de conceptos y el uso tipográfico. Teniendo como soporte a la tecnología.

La presente investigación se delimita al análisis de los créditos de cine desde la década de los 50's hasta el 2010. Dado que se tiene como



referencia, a los años 50 como el inicio y la principal época de los créditos de cine. Saul Bass fue el principal diseñador gráfico en esta área. Teniendo sus inicios en 1954, con el diseño de los créditos de la película “Carmen Jones” y manteniéndose activo hasta 1995 con el crédito de “Casino”.

Por otro lado, también se tomó en consideración, para el desarrollo del análisis, el trabajo de créditos de cine más contemporáneos. Por ejemplo, el diseño de la secuencia de títulos de la película “Seven” (1995), “Spiderman 3” (2007) o de la película “Superman Returns” (2006), todas elaboradas por el diseñador Kyle Cooper. Tal separación de épocas se decidió con la finalidad de tener un punto de comparación entre los métodos de conceptualización dirigidos a la expresión tipográfica y el uso de las tecnologías empleadas según la temporalidad.

En un inicio de la investigación y después de haber recopilado la información, surgió la siguiente pregunta ¿Qué factores son los que determinan la evolución de la tipografía cinética en los créditos de cine desde la década de los 50’s hasta el 2010? De este pregunta surgieron las siguientes: ¿Qué cambios conceptuales se han desarrollado en la tipografía cinética dentro de los créditos de cine?, ¿Qué influye más en la evolución de la tipografía cinética en los créditos de cine, el concepto empleado o la tecnología disponible para su desarrollo?, ¿Qué tiene mayor relevancia el concepto o la tecnología usada dentro de las



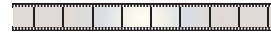
composiciones gráficas de los créditos de cine? Con la respuesta de estos cuestionamientos fue posible establecer los parámetros para el diseño de una composición gráfica y conceptual en los créditos de cine.

En base a esta información, se desarrolló la siguiente hipótesis, la evolución de la tipografía cinética en los créditos de cine desde los años 50's hasta el 2010 esta determinada por el avance tecnológico dejando a la expresión de la letra solo como elemento de apoyo. Del mismo modo se definió el objetivo general de la investigación el cual es, determinar la expresión de la letra y los factores tecnológicos que definen la evolución de la tipografía cinética en los créditos de cine desde la década de los cincuenta hasta el 2010.

A partir de este objetivo surgieron otros de tipo particular: determinar los cambios conceptuales que han incidido en la evolución de los créditos de cine, establecer el papel que cumple la tecnología en la evolución de los créditos de cine y determinar los elementos relevantes dentro de la composición gráfica de los créditos de cine.

Para cumplir con los objetivos y darle respuesta a la hipótesis, se definió a la investigación como un estudio hipotético – deductivo del





tipo correlativo. El enfoque de la investigación es cualitativo y el análisis se llevó a cabo mediante el método semiótico. Con la finalidad de identificar elementos, procesos, características y significados en las composiciones de los créditos de cine. El método semiótico se realizó en tres niveles, la parte semántica analizó el aspecto de la expresión de la letra y la conceptualización. El nivel sintáctico se encargó de analizar las composiciones gráficas de las muestras seleccionadas. Mientras que el nivel pragmático abarcó el análisis del avance tecnológico.

La investigación esta integrada por siete capítulos. El primero se centra en la evolución que la tipografía ha tenido en los diversos movimientos artísticos del siglo XX, como es el futurismo, el dadaísmo, la escuela de la Bauhaus y el posmodernismo. En el segundo capítulo se da a conocer la relación que tiene la tipografía con el cine. Desde sus inicios como intertítulos, su conceptualización, la animación y el movimiento en los mismo créditos. El tercer capítulo se enfoca en los aspectos que toma a consideración la expresión tipográfica, como es la metáfora y los atributos formales de la letra. El cuarto capítulo aborda la evolución que ha tenido la tecnología relacionada con el cine. Considerando las innovaciones en los formatos, en la calidad de la imagen y los programas de edición. El quinto capítulo describe los trabajos de los diseñadores Saul Bass





y de Kyle Cooper. En el sexto capítulo se detalla el método a utilizar, la selección de muestra y el análisis de estas. El séptimo capítulo establece los resultados que se obtuvieron, la interpretación que se realizó en base a ellos y las conclusiones de la investigación, así como la propuesta de un método de diseño con pautas conceptuales para las composiciones de los créditos de cine.

Como resultado del análisis, se comprobó que en la década de los cincuenta el diseño de los créditos tenía un proceso conceptual mayor a comparación del trabajo actual. Sin embargo, el aspecto de la expresión tipográfica continúa presente en las composiciones, con la diferencia y ventaja de que actualmente se hace uso mayor de efectos visuales, gracias a los avances tecnológicos. Finalmente se concluye que el uso de la expresión de la letra ha estado ligado con el avance de la tecnología, permitiendo de este modo, diseñar créditos con mayor impacto visual.



The background is a dark, textured composition. On the left side, there is a dense, overlapping pattern of thin, curved lines in various colors including red, orange, yellow, green, blue, and purple. A prominent white diagonal line runs from the top-left corner towards the bottom-right. On the right side, a dark, semi-transparent film strip is visible, winding upwards. The text is positioned in the upper right quadrant.

Evolución de la tipografía

en el siglo XX

Capítulo 1.-



Capítulo 1.- Evolución de la tipografía en el siglo XX.

La tipografía ha tenido un largo camino de evolución, desde sus inicios en los tipos móviles, hasta la era de la digitalización. A través de su avance, la tipografía ha dejado establecido ser el reflejo de la cultura de una época determinada. Es por eso que la evolución va ligada a los avances contextuales y tecnológicos del área en que se desarrolla (Lupton, 2011, p.5).

La tipografía es el medio por el cual el lenguaje revive y logra proyectar ideas complejas creando así un sistema de comunicación escrito, dicho sistema abarca los pictogramas, ideogramas, jeroglíficos, números, letras, signos, etc., para representar un concepto o una idea. Después de todo, es un elemento importante dentro de la comunicación visual, ya

que mediante ella, los mensajes logran ser transmitidos y percibidos por el espectador al cual va dirigido en primer lugar (Lupton, 2011, p.5).

A finales del siglo XIX e inicios del siglo XX, las ideas que se deseaban representar era esa nostalgia sobre el pasado y al mismo tiempo realizar una reflexión sobre los acontecimientos y sobre el cambio que se esperaba tener para un presente y sobretodo para un futuro. Tales reflexiones fueron el inicio de los avances tecnológicos fundamentales para la tipografía y para ciertos movimientos que expresaban su desapego ante los valores que la sociedad manifestaba. He aquí que se sembraron las primeras semillas del modernismo. La necesidad de querer expresar esos ideales sobre un futuro que no estuviera apegado al pasado y que representara el cambio que se empezaba a vivir, fueron los principios que dieron paso a los movimientos como el Futurismo y el Dadaísmo (Blackwell, 2004, p.20).

1.1 La tipografía en los movimientos artísticos.

Se puede considerar a la tipografía como el reflejo de una cultura e incluso como la representación del lenguaje en la modernidad (Lupton,



2011, p.13). Durante el siglo XX, la era de la modernidad, la tipografía experimentó los cambios culturales que predominaban en diferentes áreas e incluso se vio influenciada por dichos cambios para lograr nuevas expresiones como representante autónoma (Pelta, 2012). Dos grandes movimientos que reflejaron sus ideales a través del uso de la tipografía, a principios de siglo, fueron el Futurismo y el Dadaísmo.

1.1.1 Futurismo.

El Futurismo tuvo sus inicios en 1909 por Filippo Tommaso Marinetti (1876 – 1944). Tal movimiento se extendió por toda Europa, así como en Rusia, América Latina e Italia. El futurismo era la representación de lo anticultural, una crítica contra las filosofías, la diplomacia, lo tradicional y las costumbres, pero sobre todo contra la parte culta de los países. Un ejemplo de esto fue el rechazo que se manifestaba en contra de los museos, ya que los consideraba cementerios del pasado, y ante los libros y las ideas que expresaban por considerarlas antiguas y rudimentarias (Pelta, 2012).

El escritor y publicista Lewis Blackwell (2004), destaca en su libro Tipografía del siglo XX, que, el desarrollo del ser humano a partir de las



innovaciones tecnológicas de la maquinaria y de la ciencia, fueron las bases fundamentales que Filippo tomó para la elaboración de los ideales del Futurismo. Filippo deseaba una sociedad moderna, impulsada por los cambios que se estaban dando tanto en lo tecnológico como en lo ético y lo social, por lo cual deseaba terminar de una vez por todas con las cadenas que une a la sociedad con el pasado y dirigirla hacía un nuevo camino innovador y sobre todo diferente.

Los seguidores del Futurismo, hicieron uso del lenguaje escrito como vehículo de difusión para dar a expresar sus mensajes. Una de las razones relevantes para dar uso de este tipo de lenguaje, era que Filippo, a diferencia de los demás partidarios del movimiento, apoyaba a los libros como una muestra de expresión que perduraría hacía las sociedades futuras. Otra de las razones fue, que por esa época las artes gráficas alcanzaron mayor importancia y debido a esto se llevaron a cabo diversos métodos de experimentación tanto en la pintura, la literatura, el arte y la imprenta (Meggs, 2000, p.130).

La ideología del Futurismo se basó en los cuestionamientos en contra de la ortodoxia plasmada en los escritos y en la cultura y filosofías impuestas en tal época. Esta ideología abrió el campo de la semántica y del lenguaje visual. Surgieron diversos experimentos tipográficos que ayudaron al desenvolvimiento de otras áreas con fines distintos (Blackwell, 2004,



p.30). Tal experimentación inició como un enfrentamiento en contra de las reglas y de las barreras que existían entre la imagen y la letra, de forma que se logró una libertad en la palabra y esta se reflejó en el hombre, en sus costumbres y en su forma de vivir.

Al buscar un nuevo camino hacía una sociedad moderna y libre del pasado, se tuvo que buscar un nuevo lenguaje. Uno que reflejara la personalidad y sobre todo el cambio drástico que se estaba a punto de iniciar. Algunos cambios más sobresalientes que desarrolló la letra durante este movimiento fue, la desaparición de adverbios, el desorden en las palabras, el uso del verbo en infinitivo, palabras recortadas, la exclusión de la retícula, la modificación de tipografías ya existentes, el uso de varios tipos de letras en una misma composición, las letras en diferentes direcciones no solo horizontal si no también vertical, diagonal, en círculo, en espiral o enlazadas por paréntesis y guiones (Werner, 2011, p. 75).

Tales ideas, pensamientos y filosofías que el Futurismo intentaba representar, fueron plasmadas por Filippo en su manifiesto, “Destrucción de la sintaxis, imaginación sin ataduras. Palabras en libertad” (1913). En el expone de una forma diferente el concepto de arte y de diseño (Pelta, 2012). El manifiesto también expresaba, de una manera agresiva y con



intención de ofender, su reproche ante los estándares de las sociedades (ver imagen figura 1.1). El concepto que podía verse simbolizado en tal manifiesto era el dinamismo. Este pretendía representar a la nueva era industrial y alejarse al mismo tiempo de la visión y composiciones tipográficas mecanizadas de la época (Blackwell, 2004, p. 30).

En 1914, Filippo también publicó varios artículos y un libro, “Zang Tumb Tumb” (ver imagen figura 1.2). Este libro es un poema concreto sobre la batalla de Adrianópolis (378 d.c.). En la composición de tal poema, se ve reflejada la ideología que él pregonaba, la destrucción de la sintaxis y la abolición de los signos de puntuación así como de la gramática, el rompimiento de las reglas gramaticales, las diversas direcciones de las palabras dentro de una misma página y las diversas fuentes tipográficas empleadas en las composiciones (Werner, 2011, p. 77).

El camino que tomaron los Futuristas rusos fue un poco diferente al camino de los Futuristas italianos. En lugar de abrazar a la modernidad, ellos rechazaron los procesos de impresión modernos y hacían uso de la litografía como medio de impresión así como de la caligrafía para sus manifiestos. Dentro de tales publicaciones y escritos que realizaban, los futuristas rusos evitaron hacer uso del simbolismo de su país, como forma de protesta ante la cultura zarista. En estos manifiestos, la tipografía no



tuvo un papel relevante, sin embargo el libro “Una tragedia de Vladimir Maiakovsky”, es considerado como el más influyente del Futurismo ruso. Debido a que se hace uso de sorprendentes espacios blancos, contraste evidente de las mayúsculas y cifras sueltas, todo ello combinado en una composición metafórica visual, con el propósito de emitir diversas emociones ante los espectadores y lectores (Blackwell, 2004, p. 34).

En base a lo anterior, se determinó al Futurismo como el creador de las bases de la destrucción de un lenguaje escrito y al mismo tiempo fue el que convirtió tal lenguaje en uno visual. Dedicado a la expresión de las ideologías de un nuevo futuro. Un futuro que no esta comprometido con el pasado ni con la nostalgia por volver. El futurismo planeo las bases, creo su metodología de expresión en base a sistemas desarmonizados e hizo uso de la letra para tal trabajo. A partir de estos cambios surgieron nuevos exponentes, todos con el deseo de expresar sus ideales y pensamientos, a través de un método eficaz y duradero. El Dadaísmo es un ejemplo de estos movimientos, que terminó por destruir al lenguaje escrito.





Figura 1.1. Manifiesto de Filippo "Parole in libertà" (1915).
 Imagen tomada de <http://www.monografica.org/articulo>.

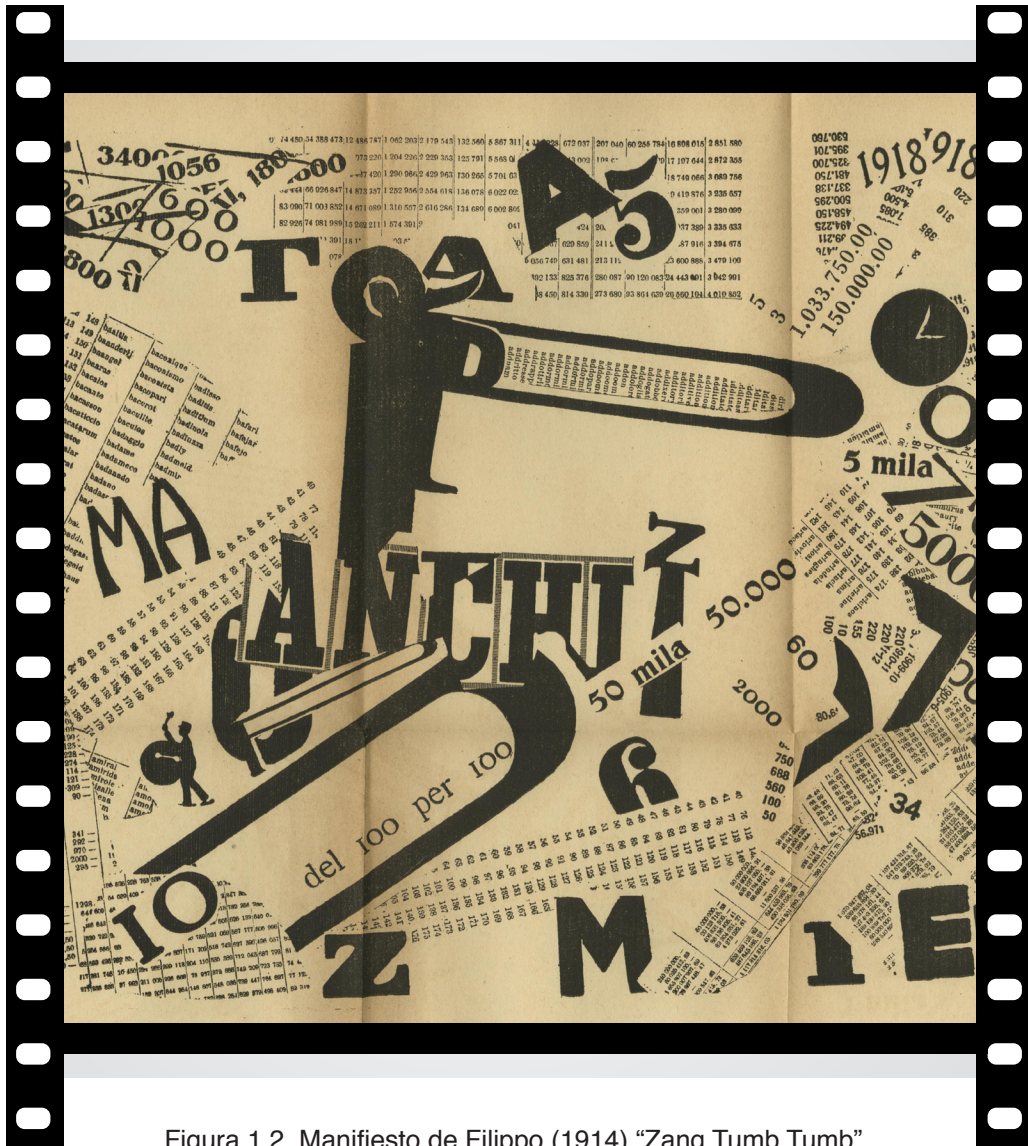


Figura 1.2. Manifiesto de Filippo (1914) “Zang Tumb Tumb”.
Imagen tomada de <http://www.monografica.org/articulo>.

1.1.2. Dadaísmo

El Dadaísmo surgió como un movimiento en 1915 en Suiza y se desarrolló en un grupo de artistas que se encontraron como refugiados durante la primera guerra mundial. Los primeros exponentes de tal movimiento fueron Hugo Ball (1886) y Tristan Tzara (1896). La ideología del Dadaísmo expresaba el descontento y la repulsión en contra de la sociedad y la forma de vida que se estaban llevando durante el tiempo de guerra y posterior a ella (Pelta, 2012).

Entre el periodo que hubo desde el final de la primera guerra mundial y el inicio de la segunda (1918 – 1939), los artistas experimentaron el desinterés social que existía hacía el prójimo. Fueron testigos de las incoherencias y de las ideas absurdas que empezaban a reflejarse en las comunidades, que al verse rodeadas por los vestigios de la guerra centraban su atención en el morbo y en el asco de la situación (Werner, 2011, p. 108). De ahí es que las fuentes literarias, políticas y religiosas se vieran igualmente afectadas por tal experiencia. Sin contemplaciones, los eruditos, los autores y los pintores empezaron a ver a lo grotesco como algo estético y digno de perpetuar.

En base a tales evidencias, los artistas se enfocaron en que, las aspiraciones del dadaísmo estuvieran dirigidas a atacar las prácticas políticas, religiosas y de moralidad. Su principal protesta era en contra del uso falso de los valores tradicionales y sobre los cuales la sociedad moderna y cultural estaba fundada. Los dadaístas arremetieron contra toda forma de dicha civilización. Expresaron su desapruebo contra la belleza eterna, contra los principios de la lógica, la variabilidad del pensamiento y contra la pureza de los conceptos abstractos. En idea general, ellos estaban en contra de todo lo que la sociedad moderna pudiera significara ser (Pelta, 2012).

La Doctora Raquel Pelta (2012) en su artículo “Cuando la letra puede cambiar el mundo. Futurismo, Dadá y tipos”, menciona el apoyo de los dadaístas hacia la libertad del ser, la libertad del individuo y la espontaneidad que en ellos imperaba. Su ideología se basaba en una ferviente ironía en contra de los valores establecidos y de las leyes promulgadas. De igual forma estaba en contra de los movimientos artísticos predecesores y de la modernidad a la que se estaban aproximando. Questionaban al arte y a la poesía, proclamaban que todo se puede cuestionar y por lo tanto no deberían de existir reglas que determinen lo que es uno y lo que es otro.

Como estaban en discrepancia con la civilización moderna, los dadaístas arremetieron en contra del lenguaje escrito. Para los dadaístas, las

palabras estaban llenas de engaño y de mentiras y por lo tanto pueden corromper fácilmente a los valores. Ponían como ejemplo de falacia el lema platónico de “Belleza, Libertad y Bien”. Tal lema es una triada de valores que debería determinar y definir al ser humano, sin embargo es el mismo hombre el que mata en nombre de tales valores. Por lo cual el lenguaje quedó establecido como un simple sistema de signos. Un sistema al que no se le podía depositar confianza (Meggs, 2000, p. 138).

Con tales bases, los dadaístas comenzaron a romper las reglas gramaticales y los signos establecidos en el lenguaje. Implementaron elementos como cifras numéricas, mayúsculas y cambios drásticos e inesperados de tamaño. Combinaron palabras y utilizaron la ornamentación de manera que la tipografía se fundía con dicho elemento y el mensaje se volvía entendible únicamente si era visto como imagen. La tipografía pasa a verse como una imagen y no como un elemento del alfabeto latino. Dentro de las composiciones gráficas, se comienzan a usar los collages y el fotomontaje (Hillner, 2009, p.18).

La Doctora Pelta, también menciona que la inspiración de los dadaístas se centra en la violencia del lenguaje creada por el Futurismo, así como de los conceptos de dirección, dinamismo y simultaneidad. Ambos movimientos artísticos planearon crear un cambio en la sociedad, creando el deslindamiento del pasado encaminándose hacia un futuro



nuevo. Acabando con las tradiciones y observando los resultados para forjarlos en un nuevo modelo de comunicación. Sin embargo los dadaístas llevaron tal deseo hasta la destrucción del sistema de signos que permiten la comunicación escrita.

Tristan Tzara es el exponente más característico de este movimiento, sin embargo Theo van Doesburg, logró crear diversas obras que causaron el impacto pertinente que el dadaísmo estaba buscando. Una de sus obras principales con las cuales dejó explícito el sentido del Dadá es el cartel que diseñó para la Revista Mecano (ver imagen figura 1.3).

El dadaísmo se planeó como un movimiento internacional, se pensaba que podía llegar hacer entendible en todas las lenguas y en todas las culturas y de este modo lograr llegar al ser auténtico del hombre. Visto en tal perspectiva era normal que fuera criticado por la confusión que sembró en todos los géneros y más por el desagrado que expresaba en contra del ser humano. El movimiento terminó expandiéndose, muchos expositores lo mostraban tal cual era y muchos otros lo adaptaron para sus propios fines. Con el paso de los años, la situación social, económica y política de los países, empezó a exigir otro tipo de movimientos. Uno en donde las reglas fueran parte de la identidad del diseño y de este modo unificar la forma de expresión.



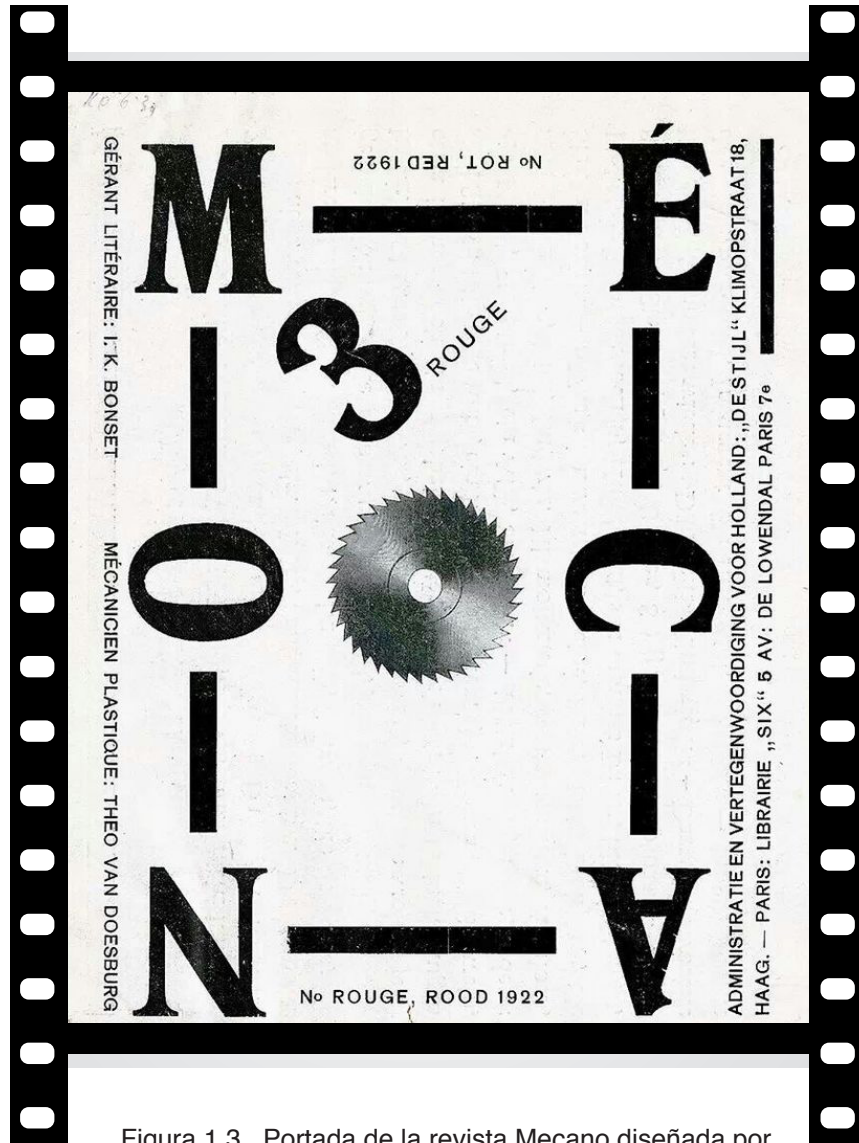


Figura 1.3. Portada de la revista Mecano diseñada por Theo Van Doesburg. Imagen obtenida en el libro de Philip Meegs "Historia del Diseño Gráfico"



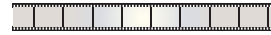
Figura 1.4. Cartel titulado “Kleine Dada Soirée” por Theo Van Doesburg en 1923. Imagen obtenida en el libro de Philip Meggs “Historia del Diseño Gráfico”

1.1.3. Bauhaus.

La corriente del Bauhaus fue el resultado de la preocupación alemana por mejorar el diseño. Por el año de 1928, la modernidad que se estaba viviendo en la mayor parte de Europa se vio influenciada por las maquinas de vapor, la tecnología y la industrialización. Por esta razón los alemanes planearon crear un diseño que representara a tales conceptos. Un diseño que reflejara los aspectos primordiales de la época con los cuales se estaba conviviendo (Meggs, 2000, p.180).

Dicha corriente se vio influenciada por otros movimientos más, como es el constructivismo ruso (1914), el expresionismo (Alemania, alrededor de 1901) y el neoplasticismo (Holanda, 1917). Sin embargo la corriente del Bauhaus se caracteriza por la ausencia de ornamentos en la estructura de los diseños (arquitectónicos, industriales, gráficos) y por mantener una técnica de elaboración armónica entre los elementos (Hillner, 2009, p.26).

La primera escuela de Bauhaus (Weimar, 1919) fue establecida en base a los principios utópicos de querer buscar una nueva sociedad espiritual y para ello, se dispuso de crear una unidad de artistas y



artesanos que estuvieran dispuestos en crear un nuevo futuro. Walter Gropius (1883 – 1969) fue él que se encargó de instruir tales ideales y al mismo tiempo supervisó que la construcción de la escuela, se diera en base al simbolismo de las catedrales góticas. Para la gente, este tipo de construcciones representaban un anhelo hacia la belleza espiritual más allá de la necesidad, razón por la cual basó dicho simbolismo en la construcción de la escuela (Meggs, 2000, p.181).

El pintor alemán Paul Klee (1879 – 1940) formó parte de los profesores pertenecientes a la escuela de diseño Bauhaus. Él incorporó su estilo surrealista, matemático, cósmico y tipográfico del arte y la pedagogía, para poder crear un método pictórico – simbólico. Klee y el pintor Vasili Kandinski (1866 – 1944), trabajaron juntos en la escuela de diseño Bauhaus, implementando las bases del color y del simbolismo misterioso en signos gráficos. Estas ideas fueron de las principales que dieron paso a la evolución del orden y a la creación de signos tipográficos que desarrollaron el uso de la caligrafía (Satué, 2007, p.22).

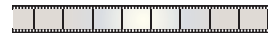
En un inicio la tipografía no tenía un papel importante dentro de los planes de estudio de la Bauhaus, sin embargo con la llegada de Johannes Itten como director de la escuela, se empezó a implementar técnicas de rotulación con las que se pudieron crear diversas obras tipográficas



influenciadas por el Dadaísmo. Más tarde, cuando László Moholy – Nagy (1895 – 1946) llega a convertirse en director (1923), se empezaron a forjar las primeras concepciones del diseño gráfico, del mismo modo el cine y la fotografía, tuvieron su mayor auge dentro de dicha escuela (Blackwell, 2004, p.42).



Figura 1.5. Edificio actual de la Bauhaus en Dessau.
 Imagen tomada de <http://verynicethings.es/2013/02/bauhaus-la-escuela-del-arte-deldisenoy-la-arquitectura-del-siglo-xx/>.



Como director, Moholy – Nagy exigía claridad en toda obra de arte, ya fuera cinematográfica, pintura, arquitectónica y sobretodo en la tipográfica. Él acentuaba el método de expresión claro y preciso que debería existir en la comunicación, por lo cual defendía la idea de que existiera un lenguaje tipográfico que representara la combinación estética de los valores y conceptos. Un lenguaje que dependiera del correcto manejo de los sistemas de impresión (Blackwell, 2004, p.42).

En su ensayo “Tipografía contemporánea: objetivos, practica, critica “(1925), Moholy – Nagy, actuó como un idealista al mostrar su interés en que la tipografía formara parte de las grabaciones sonoras y de las imágenes filmadas. En su ensayo expresó como la tipografía debería ascender a un nivel expresivo que actuara como representante autónomo del film destinado. Era por esto que su preocupación y atención se centraban en el avance de los métodos de impresión y de las maquinarias modernas que surgían con el paso de los años. Su mayor deseo era ver esos grises de las páginas convertidas en historias llenas de colores (Blackwell, 2004, p. 44).

Herbert Bayer (1900 – 1985) fue uno de los exponentes más reconocidos y destacados de la escuela. Fue colega de Moholy – Nagy y él único que logró crear un diseño tipográfico que no mostrara florituras si no a la



letra misma, tal y como Moholy – Nagy deseaba que fuera representada. Bayer estudió durante cuatro años en la Bauhaus hasta que logró ser director de impresión y publicista. Uno de sus trabajos reconocidos es la creación de la tipografía Universal, la cual tiene como características principales ser una fuente clara, que expresa simplicidad y está construida geoméricamente. Las fuentes que se utilizaban en la escuela eran únicamente Sans-serif (Hillner, 2009, p.26).



Figura 1.6. Tipografía diseñada por Herbert Bayer en 1925. Universal es el nombre de la fuente tipográfica en la cual Bayer omitió a las mayúsculas.

En el año de 1925, Bayer se deshizo de las mayúsculas argumentando que tanto en las artes gráficas como en nuestro estilo de vida, se escribe e imprime con dos alfabetos. Los cuales son incompatibles dentro del diseño gráfico. De tal forma que no es necesario emplear dos signos iguales (- A – y – a -) para pronunciar un mismo sonido. Bayer realizó el diseño de carteles tipográficos, postales, diseño de fuentes, entre otros trabajos, durante su estancia en la Bauhaus. Incluso participó en la asesoría de los nuevos integrantes en el área de diseño en la escuela de Bauhaus en Dessau (Tipos duros, 2009).

La escuela de diseño Bauhaus cerró sus puertas en 1933, debido a los enfrentamientos que presentaba constantemente con la Gestapo (policía secreta oficial de la Alemania nazi). Los maestros decidieron cerrar y dar por terminado el arduo camino que el diseño había logrado. Sin embargo durante la época de la segunda guerra mundial, algunos diseñadores, de forma independiente, continuaron creando nuevas tipografías y diseños en base a los conocimientos adquiridos en la escuela (Meggs, 2000, p. 183). Al mismo tiempo les integraban los conocimientos de las teorías constructivistas que empezaban a surgir en esa época.

Jan Tschichold (1902-1974) fue el principal responsable de que tales teorías se aplicaran al diseño de la tipografía. Comenzó a desarrollar las ideas de una fuente asimétrica, una que expresara la vitalidad y

sensibilidad visual que se estaba viviendo en esa época. El diseño de la nueva tipografía no tenía rastros de ornamentación, ya que debía enfocarse en la funcionalidad y simpleza, de este modo no existiría problema de comunicación. Al final se llegó a la conclusión de que los tipos San-serif en diversos espesores (light, regular, bold, black) eran la nueva tipografía moderna (Vega, 2002).

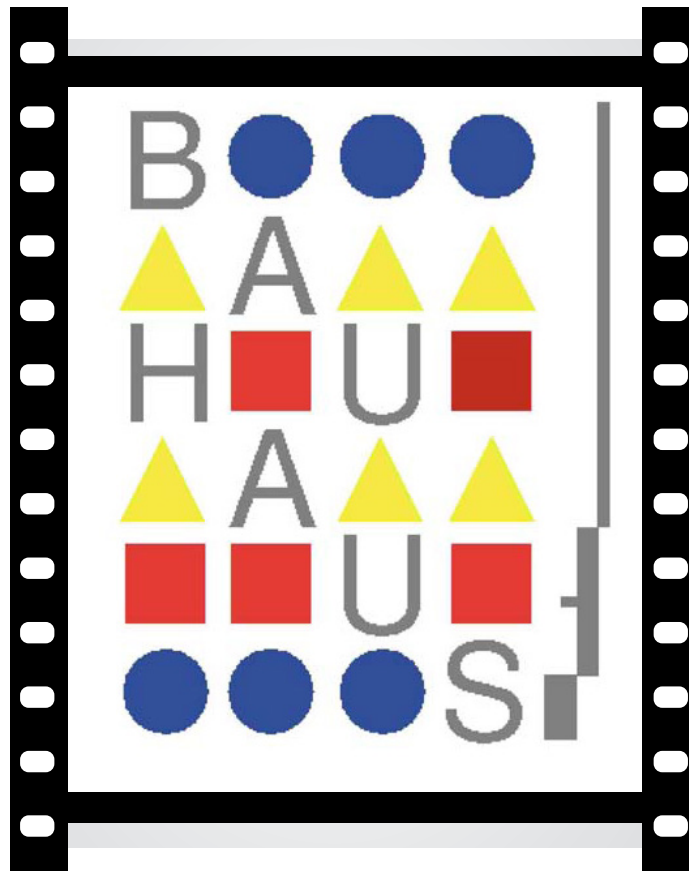


Figura 1.7. Tipografía diseñada por Herbert Bayer (1924), el diseño esta basado en las proporciones geométricas de la estructura de la escuela. Imagen tomada de <http://verynicethings.es/2013/02/bauhaus-la-escuela-del-artedel-diseno-y-la-arquitectura-del-siglo-xx/>

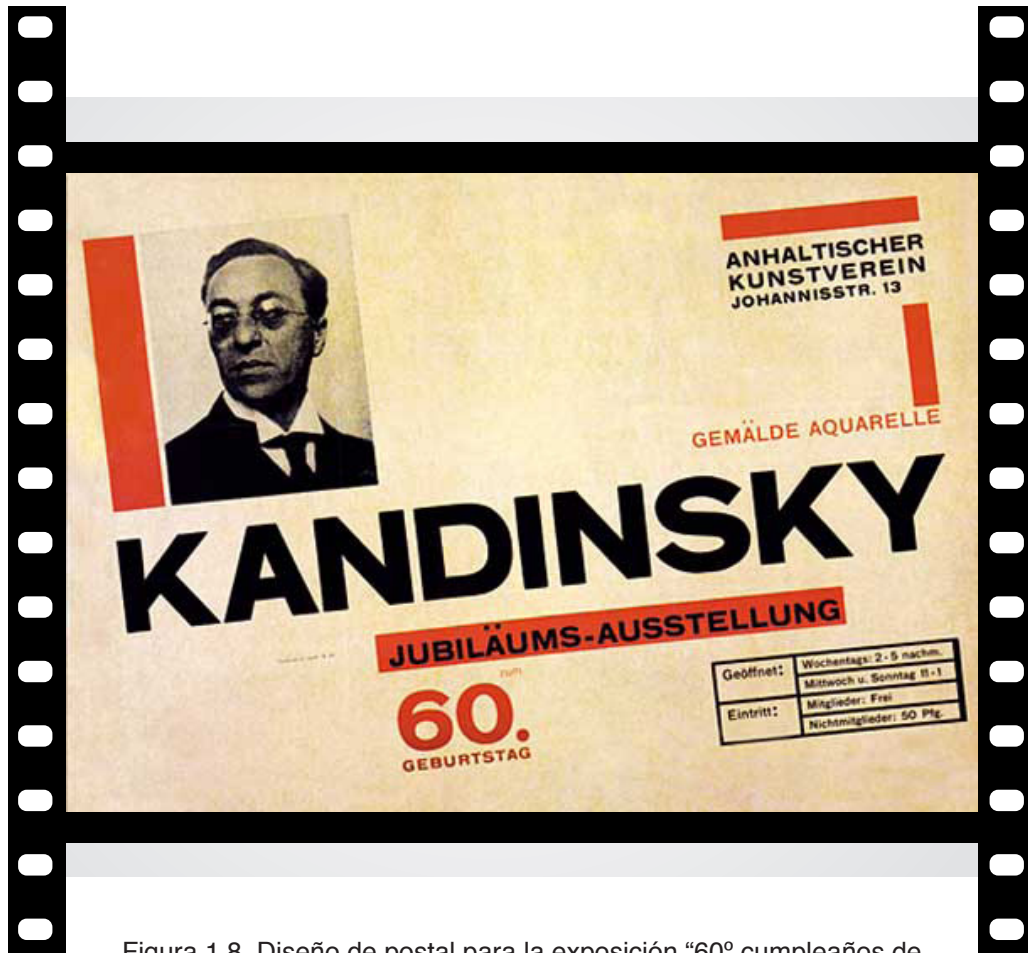
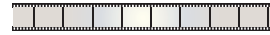


Figura 1.8. Diseño de postal para la exposición “60º cumpleaños de Kandinsky” diseñada por Herbert Bayer en 1926. Imagen tomada de <http://verynicethings.es/2013/02/bauhaus-la-escuela-del-arte-del-diseno-y-la-arquitectura-del-siglo-xx/>

1.1.4. Modernidad y Posmodernidad

La modernidad fue una corriente desarrollada en el siglo XIX. Estuvo marcada por el surgimiento de ideas utópicas, sociales, políticas, económicas, culturales, industriales y tecnológicas. Fue un paso decidido a terminar con la ignorancia y la servidumbre por medio del incremento de producción y de la organización estructural de las clases sociales. La promesa del modernismo esta dirigida a crear una sociedad practica y económica con objetivos destinados a la producción y no al consumo (Anderson, 2000, p. 15).

Esta corriente de pensamiento dio origen a diversos movimientos artísticos como fueron el *art Nouveau*, *el modern style* y *jugendstil*. Por su parte en el campo de la religión, el modernismo se convirtió en una idea teológica que pretendía conciliar el pensamiento y la doctrina cristiana con la ciencia y la filosofía. En cuanto a la literatura, el modernismo planteaba la separación de los modelos españoles para crear un modelo en donde sobresalieran el simbolismo y los ideales del parnasianismo francés. Algunos de los autores y poetas más reconocidos de este pensamiento fueron, José Martí, Manuel Gutiérrez Nájera, Théophile Gautier, Paul Verlaine, Walt Whitman y Edgar Allan Poe (Rodríguez, n.s.).



El posmodernismo, por otra parte, surgió en el siglo XX con la intención de designar a una serie de movimientos artísticos, culturales, filosóficos y literarios que comenzaron a desarrollarse de forma expansiva. Al término de la Guerra Fría en 1989, se generaron diversos paradigmas en los cuales lo político, lo social y lo económico, son los máximos exponentes de una era globalizada. Al contrario de la modernidad, la ideología de la posmodernidad renuncia a la búsqueda de utopías y a la idea del progreso en conjunto, anteponiendo los deseos individuales (Poynor, 2003, p. 45).

Como movimiento artístico, el posmodernismo abarca diversas corrientes desde los años 50 hasta la actualidad. Algunos de los rasgos más relevantes del posmodernismo son el uso de formas industriales y populares, el decaimiento de las barreras entre género, el uso exagerado de las letras expresadas en *collage* o *pastiche* y el uso de formas esculturales o de formas antropomórficas. Inicialmente se observó en la arquitectura. Los arquitectos abandonaron todo proceso de raciocinio para empezar a diseñar de un modo más dinámico e inusual (Poynor, 2003, p. 50).

El Grupo Memphis es un ejemplo del estilo de trabajo posmoderno. Fue fundado por Ettore Sottsass en diciembre de 1980 y estaba integrado por diseñadores italianos. Se caracterizaban por sus diversos métodos de



diseñar, en los cuales se observaba la influencia de múltiples movimientos, pensamientos y vanguardias, como el *art deco*, el *Pop art* y el *kitsch* (Rodríguez, n.s.).

La posmodernidad es considerada la explotación de los recursos tecnológicos y así como de los materiales para la expresión de la corriente filosófica. La influencia de múltiples estilos es visto como un ataque al proceso de conceptualización dentro del arte y del lenguaje (Poynor, 2003, p. 75).



Figura 1.9. El grupo Memphis contribuyó a que el pensamiento del posmodernismo se internacionalizara. Haciendo uso de un lenguaje simbólico para traspasar fronteras. Imagen tomada de <https://makeitworkvalencia.wordpress.com/category/producto/>

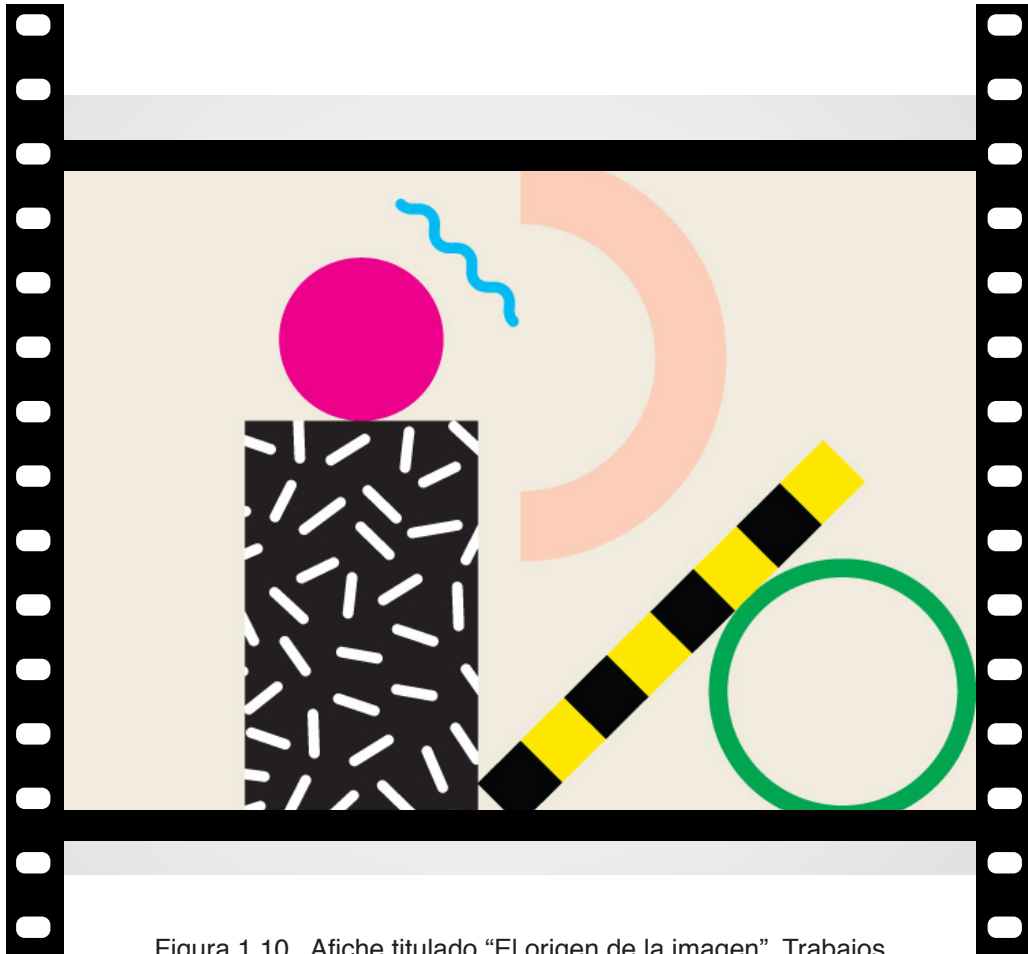


Figura 1.10. Afiche titulado “El origen de la imagen”. Trabajos del grupo Memphis dirigidos al diseño gráfico. Imagen tomada de <https://makeitworkvalencia.wordpress.com/category/producto/>

1.2 Evolución de los sistemas de impresión.

Para finales del siglo XIX la tecnología de la mecanización avanzó a una velocidad asombrosa. Se efectuaron una serie de acontecimientos tecnológicos que revolucionaron las artes gráficas. Algunos de estos acontecimientos son la invención de el pantógrafo (1884), la linotipia (1886) y la monotipia (1893). Estos instrumentos facilitaron la producción y reproducción de textos a una velocidad mayor (Blackwell, 2004, p.45).

El Doctor en Bellas Artes Eugenio Vega (2013) define al pantógrafo cómo, la herramienta que facilitó la técnica para poder fundir letras, sin la necesidad de crear punzones o grabar los signos en ellos. El trabajo se volvió más sencillo pero a la vez problemático, pues este instrumento descuidó los detalles manuales de las letras, como era el engrosar los caracteres pequeños o letras con minúsculos detalles. Aún así fue de gran utilidad para el ahorro de recursos, ya que un único dibujo funcionaba para lograr tallar los demás cuerpos de las letras.

De igual forma el Doctor Vega expone que la linotipia sirvió de forma útil para el proceso de mecanizar el texto. Este proceso consistía en la reproducción de las matrices de las letras. Cuando se seleccionaba una letra en particular la matriz de esta, se colocaba en el centro del



espacio y de esta forma se iban uniendo las demás matrices junto con los espacios correspondientes. Una vez formada la línea de texto, por medio de matrices, se pasaba automáticamente a una caja de fundición, la cual formaba un lingote constituido por caracteres de imprenta. Realizado esto, los caracteres se encontraban listos para plasmar sobre el papel.

Por otro lado, la monotipia fue una máquina con un teclado integrado. El teclado estaba compuesto por las matrices individuales de cada carácter. Tiene el mismo proceso de fundición en metal y una vez utilizado el plomo, este se vuelve a fundir para su reutilización. Este procedimiento tenía sus ventajas en comparación con la linotipia, una era que los errores se podían corregir con mayor facilidad y se podían combinar diferentes fuentes tipográficas así como tamaños (Ana Pomar Monotipos, 2012).

Estos fueron los principales predecesores para que la tipografía evolucionara y entrara al área de la tecnología. A partir de esto, llegaron más cambios en los cuales, las letras pasaron a formar parte de las computadoras y en donde el diseño de tipos dejó de ser un trabajo manual para convertirse en un trabajo por medios digitales.

El diseñador visual Matthias Hillner (2009) señala que la era digital se presentó en el diseño gráfico mediante una producción de equipos





de computo y programas, que lograron darle vida a los conceptos de eficiencia y rapidez. En 1980, solo existían impresoras de baja calidad y un equipo de ordenadores de poca capacidad, por lo que las fuentes que eran diseñadas para la distribución digital eran fuentes de baja calidad que limitaban su resolución a las retículas de la pantalla e impresoras.

En ese mismo año, hubo tres principales acontecimientos que hicieron que la era digital diera el salto hacia el futuro. Uno fue que, Adobe desarrolló PostScript. Este fue un lenguaje de computadoras que permitió relacionar a los ordenadores con los sistemas y dispositivos de impresión. El segundo fue que, Apple desarrolló la computadora Macintosh. Y el tercero fue que, años después (1985) creó una de las primeras impresoras con la capacidad de imprimir a 300 puntos por pulgada (Meggs, 2000, p. 188).

La diseñadora gráfica Susan Kare (1954), colaboró con el departamento de Apple Computer y diseñó las primeras fuentes que se utilizaron en el lenguaje de computadoras. Las fuentes estaban en formato bits, debido a la baja resolución que existía en aquel tiempo, así como la falta de memoria en los ordenadores. Aún así, el lenguaje PostScript permitió almacenar no solo texto, sino también imágenes y pinturas, para poder hacer uso de ellas como elementos gráficos en el diseño de las páginas dentro de las pantallas (Vega, 2013).

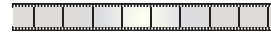




Vega también menciona que en el proceso de digitalizar los caracteres de los tipos se lograba mediante formas sólidas y se hacía uso de las curvas Bézier. Llamadas así por el matemático Pierre Bézier que las inventó con la finalidad de poder crear en la computadora, una figura completa con puntos suaves y curvas no uniformes. Lo cual facilitó considerablemente el proceso de diseñar fuentes en computadora.

El software Pagemaker desarrollado por Paul Brainerd, permitió la integración de texto con escaneos de fotografías, encabezados y márgenes. También permitió la selección de fuentes tipográficas, la modificación de su tamaño y la introducción del número y ancho de columnas. Fue de gran ayuda para los periódicos, pues les permitía crear una visualización de cómo se verían los elementos acomodados en la página, en el momento de impresión. Este software fue elaborado para las computadoras Macintosh. En 1990 salió al mercado un segundo modelo de Macintosh, el cual ya podía leer gráficos a color, un punto que favorecía al diseño gráfico (Meggs, 2000, p. 188). En la actualidad existen empresas que se dedican al traslado de las fuentes tipográficas clásicas (realizadas por medio de punzones y matrices) al medio digital, así como a su creación para ordenadores. Estas empresas se llaman Fundidoras Digitales.





Con el avance de dichas innovaciones, se fueron abriendo campo a la experimentación y sobretodo a la explotación de los recursos que se tenían. En 1967, Wim Crouwel diseña una fuente en donde los caracteres están formados con solo líneas rectas y lo llamó “nuevo alfabeto” (ver imagen figura 1.11). Fue un intento de romper el convencionalismo tipográfico y de proponer una metodología sistematizada. Las letras solo se podían visualizar de forma óptima a través de una pantalla de rayos catódicos (Meggs, 2000, p. 190).

Rudy VanderLans (1984) publicó la revista Emigre (ver imagen figura 1.12). Con el fin de presentar trabajos no publicados de artistas y diseñadores. Durante esta época, VanderLans experimentó arduamente con los recursos tipográficos y gráficos que la computadora Macintosh le ofrecía. Sus publicaciones fueron conocidas por su enfoque experimental en el área editorial y por definir los alcances que la tecnología poseía. Sus experimentos se daban a notar desde la portada de su revista, sus interiores, hasta las últimas páginas de esta (Meggs, 2000, p. 191).



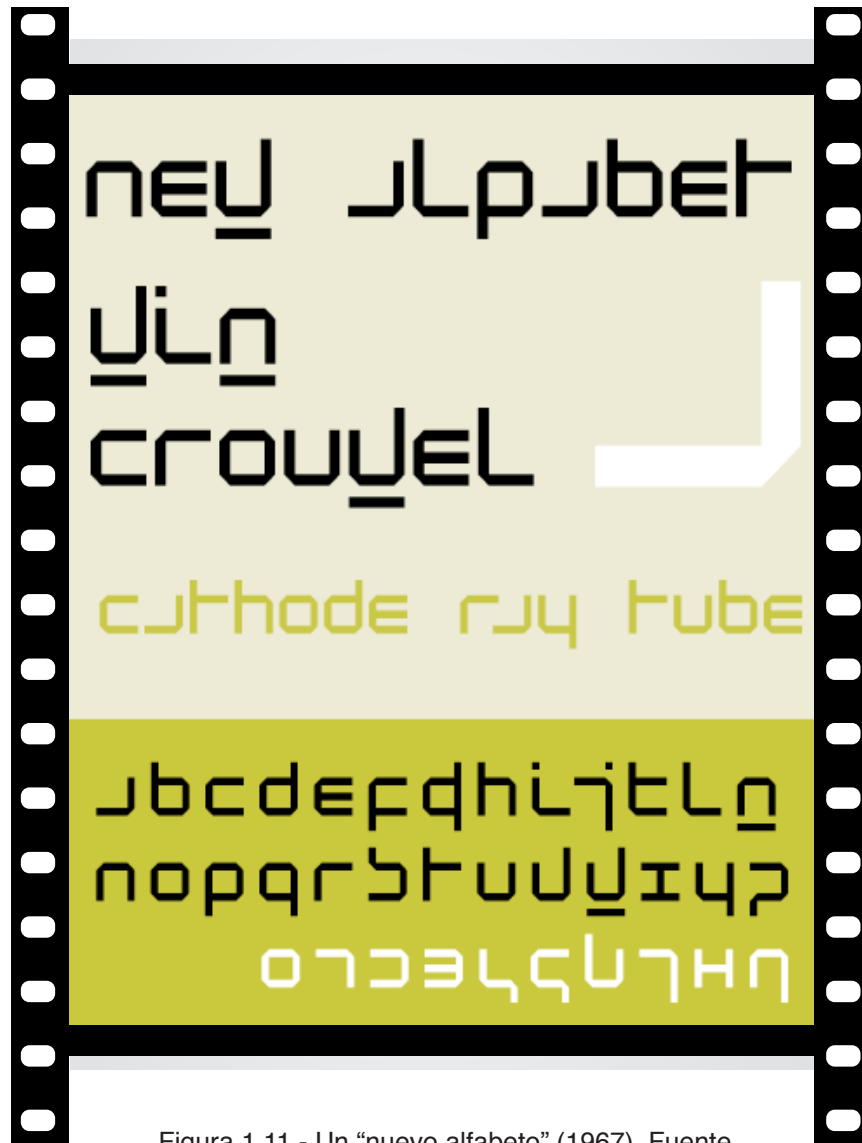


Figura 1.11.- Un “nuevo alfabeto” (1967). Fuente tipográfica compuesta únicamente por líneas rectas diseñada por Wim Crowel. Imágen tomada de Lupton, 2011.

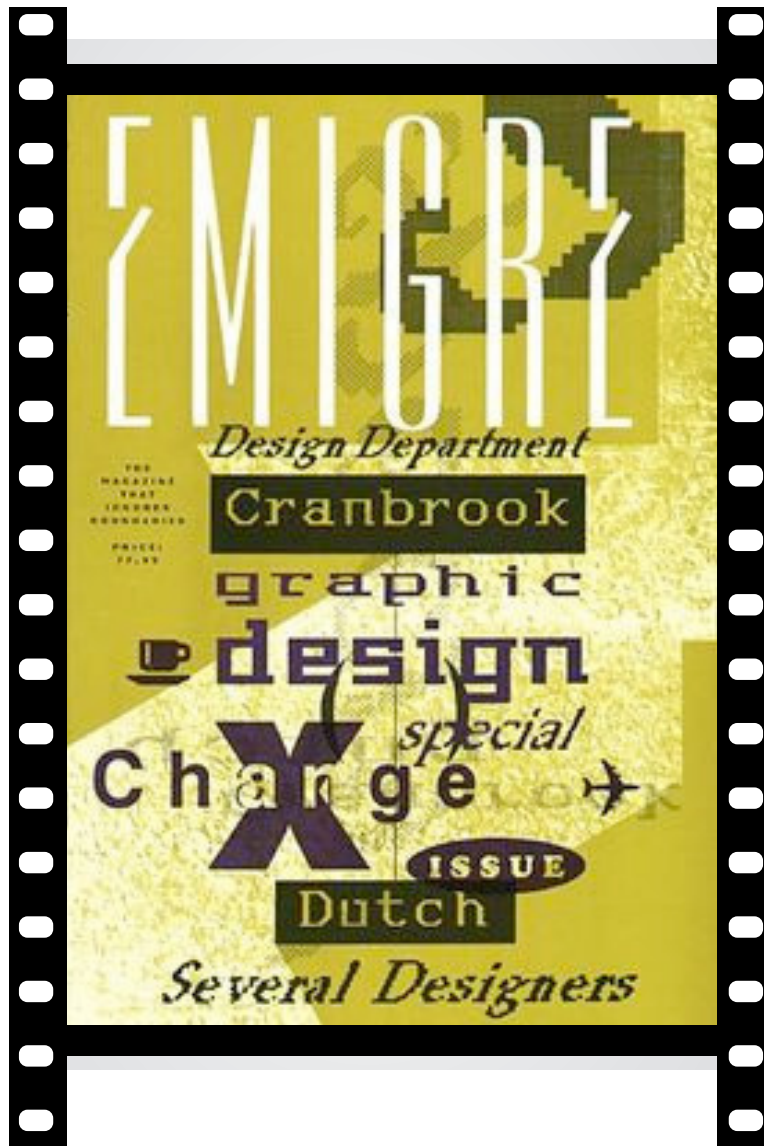


Figura 1.12 Portada de revista Emigre diseñada por Rudy VanderLans (1984).
Imagen tomada del libro de Meggs , 2000.

En 1985, Zuzana Licko, esposa de VanderLans diseñó fuentes tipográficas toscas, con la intención de explotar, a su favor la baja calidad que los ordenadores tenían en sus pantallas y las limitaciones a las que se veía impuesta las letras. Las fuentes fueron integradas a la familia tipográfica destinadas a lo digital, Lo-Res de Emigre (Lupton, 2011, p. 29).



Figura 1.13 Fuente creada por Licko (1985) con la característica de ser tosca. Imagen tomada de Lupton, 2011.



April Greiman (1986), estudió las propiedades visuales que la fuente, en formato bits, le puede dar. De este modo, desarrolló un diseño en donde las texturas fueron creadas en base a fotocopias y pegadas uniformemente (Vega, 2013).

La adaptación de la tipografía de un componente plano, que se da en la imprenta y de un diseño estático, pasó a una evolución determinada por los cambios temporales de la imagen y tecnológicos, permitiendo así el paso de lo plano al soporte de pantalla. Con el paso del tiempo, la tecnología se fue innovando, las computadoras ampliaron su capacidad de memoria y sus gráficos. Su complejidad dio paso a una era tecnológica en donde seguirle la pista a cada innovación de software y creaciones se volvió un reto.





Figura 1.14 Cartel del Instituto del arte contemporáneo (1986).
Fondo creado a partir de texturas de fotocopias. Imagen
tomada de Meggs, 2000.



The background features a complex pattern of overlapping, curved lines in various colors including red, green, blue, purple, and yellow. A white diagonal line runs from the top left towards the bottom right. In the upper right quadrant, a dark grey film strip is visible, winding across the frame. The text is overlaid on this background.

Evolución de los créditos de cine

capítulo 2.-



Capítulo 2.- Evolución de los créditos en el cine.

2.1 El cine a través del tiempo.

El 22 de marzo de 1895 en la ciudad de París, fue el día en que el cine nació. Los hermanos Lumière presentaron por primera vez, una película que ellos mismos realizaron titulada “La sortie des ouvrières de l’usine Lumière” (La salida de la fábrica Lumière en Lyon). Su invento el cinematógrafo, fue el resultado de un largo desarrollo de la técnica por filmar imágenes en movimiento. Dentro del desarrollo sobresale el kinetoscopio. El invento de Alva Edison y William K.L. Dickson, el cual se trataba de un aparato que permitía ver las imágenes en movimiento por medio de una mirilla (Solana & Boneu, 2007, p. 8).

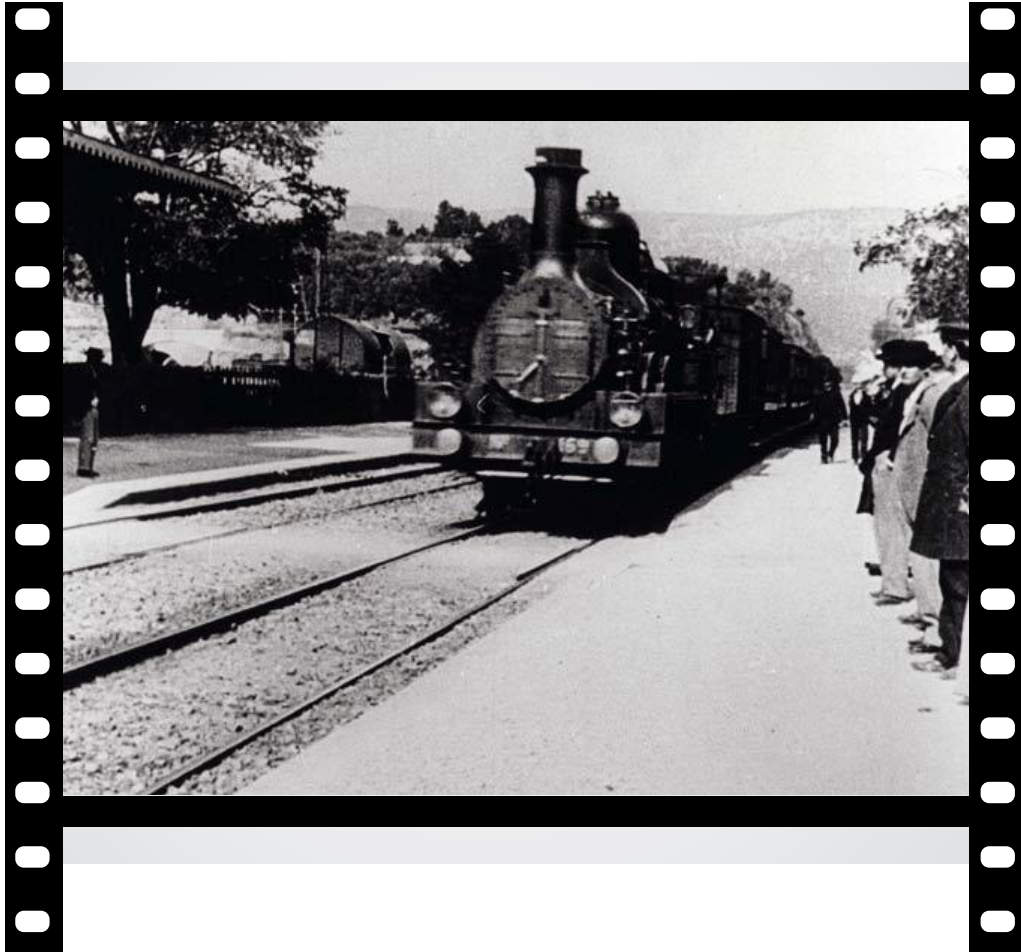
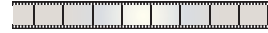


Figura 2.1 Película “La Llegada del Tren a la Estación Ciotat”. La presentación de esta película causó una gran conmoción entre los parisinos, debido a que meses antes se descarriló un tren en la estación Montparnasse. Imagen tomada de http://www.prensa.com/entretenimiento/cine-encanto-publico_0_4251324973.html



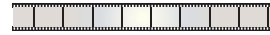
Figura 2.2 Película “La Salida de los Obreros de una Fábrica Francesa en Lyon”. Imagen tomada de http://cultura.elpais.com/cultura/2015/03/19/actualidad/1426790246_833183.html



La especialista en diseño y arte Gemma Solana y el Licenciado en cinematografía Antonio Boneu (2007), exponen que el nacimiento del cine, como un espectáculo, se llevó a cabo el 28 de diciembre de 1895. Ese día los hermanos Lumière realizaron una sesión cinematográfica en la cual se presentaron tres diferentes películas (“La Salida de los Obreros de una Fábrica Francesa en Lyon”, “La Llegada de un Tren” y “Un Barco Saliendo del Puerto”). Durante la presentación, los hermanos Lumière recibieron la oferta de comprar su invento, el cinematógrafo, sin embargo ellos se negaron debido a que lo consideraban un producto sin futuro. Lo que no sabían era la evolución que daría tal arte y las innovaciones que estaba a punto de experimentar en manos de George Méliès.

George Méliès (1861 – 1938) fue un ilusionista y amante del cine. Él revolucionó la técnica del cine como arte, la industria y el proceso de elaboración. En 1897 fabricó su propia máquina para producir películas y su propio estudio de filmación. Implementó diversas innovaciones para que el público pudiera diferenciar sus películas de las demás. En 1899 realizó los primeros experimentos de animación de letras dentro de sus filmes. Introdujo cartones negros en donde se colocaba diálogos para que el público comprendiera mejor la historia, lo que produjo el inicio del lenguaje visual y universal. También le dió el toque artístico a sus producciones así como una temática visual. Sus trabajos fueron





reconocidos y al mismo tiempo, sin tener el conocimiento previo, innovó el trabajo en los créditos de las películas (Méliès, 2013, p.13).

Los precedentes de la tipografía cinética se encuentran ligados con el diseño de los créditos al inicio de las películas. En un principio dentro de la industria cinematográfica, el uso de las letras y las palabras, se limitaba a la información, tal como nombre de autores, director, editor, locaciones, casting, entre otros. Actualmente no podemos referirnos al diseño gráfico como una entidad estática, es necesario manejarla desde la perspectiva del tiempo y por índole del movimiento (Brarda, 2008, p. 28).

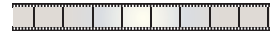


Figura 2.3 Georges Méliès a los 34 años de edad (1895). Es el creador de la cinemateque, desarrollada en base a la máquina creada por los hermanos Lumière. Foto tomada por Stephane Dabrowski y recuperada de <https://line.do/es/george-melies/61e/vertical>





Figura 2.4 Introducción de cartones negros por George Meliès, en donde colocaba título de la película, nombre de los artistas e incluso diálogos. Imagen tomada de <http://100filmsproject.tumblr.com/>



2.2 La tipografía en el cine.

Los primeros filmes de los años 20 no incorporaban títulos de crédito ni algún indicio de texto durante la visualización de las imágenes. Poco a poco la corriente gráfica, se fue introduciendo en el arte cinematográfico. Durante esta época de películas mudas, los créditos de cine se dividían en dos, los del inicio, que era donde se veía la información de los actores, la producción, directores, entre otros y los intertítulos que eran los que ofrecían la información necesaria para la comprensión de la narración (Solana & Boneu, 2007, p. 16).

La tipografía fue de gran ayuda durante la época del cine mudo. La incorporación de los carteles negros con el texto escrito proporcionó la comprensión que el público necesitaba durante el desarrollo de las historias. En un inicio fueron simples carteles negros con el texto escrito, pero con el paso del tiempo la tipografía dejó de estar solo impresa y empezó a formar parte del concepto de la narrativa fílmica. A estos carteles se le fue agregando el decorado con ornamentos, cenefas, flores y más tarde el uso del color (Mitry, 2002, p.49).

Según Solana y Boneu (2007), la elección de que la tipografía fuera blanca sobre el fondo negro se debió probablemente al uso de un



negativo imperfecto que poseía además, algunas manchas que el fondo negro disimulaba correctamente y que además, de este modo lograban mandar un mensaje limpio y claro a los espectadores, debido al contraste del fondo y de la tipografía. Sin embargo el profesor de periodismo y comunicación visual Roberto Gamonal (2005) afirma que este tipo de tendencia lo único que lograba era darle una mayor importancia a la imagen que al texto. El trabajo en los créditos de cine no era más que una superposición de texto, ya sea título o una larga lista de nombres sobre un fondo negro, en donde el tamaño no era el adecuado ni legible. Además se presentaban a una velocidad que irrumpía la acción de leer correctamente de modo que la atención ante este proceso era escasa.

La tipografía que se usaba para los títulos y los intertítulos era rotuladas. Aún no se veía el trabajo de tipógrafos en el arte cinematográfico. Sus trabajos eran reconocidos en las fundiciones, en las imprentas y en los medios editoriales, por lo cual si existía el éxito en alguna familia tipográfica, los rotulistas la utilizaban. Un caso especial fue el diseño de la tipografía “Photoplay” (ver imagen figura 2.6). Diseñada especialmente por Samuel Welo en 1927, con la finalidad de ser usada tanto en carteles de cine como para los intertítulos de la película (Gómez, 2002, p. 4).

La tipografía comienza a tomar el papel principal dentro de los créditos de cine. Esta se desenvuelve de forma expresiva y dinámica que

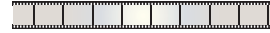
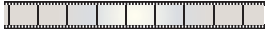
termina integrándose con las imágenes en movimiento hasta el punto de cobrar vida. La especialista en la lengua italiana, Bice Mortara (1931) en el artículo del especialista en comunicación audiovisual y publicidad Francisco Javier Gómez Pérez (2002) expone que los créditos de cine tienen el objetivo de sumergir al público en la película desde el inicio. Su trabajo consiste en representar la historia de una forma sintética y al mismo tiempo causar asombro e intriga en el espectador. En los créditos de cine, la tipografía se mueve en un área temporal, por lo cual hace uso de la expresión para poder realzar algunos aspectos relevantes de la historia. Del mismo modo es usada la retórica para demostrar la personificación de las letras con cualidades humanas y la vivificación que abarca el proceso de movimiento por medio de la animación (Gómez, 2002, p. 5).



Figura 2.5. Títulos e intertítulos de la película “The Birth of a Nation” de D.W. Griffith (1915). Imagen tomada de Uncredited, 2007.



Figura 2.6 Tipografía “Photoplay” diseñada por Samuel Welo en 1927. Diseñada para ser usada en carteles de cine. Imagen tomada de Uncredited, 2007.



Con el paso de los años, el avance tecnológico, la introducción del color y del sonido en el cine trajo nuevos métodos de producción e innovaciones en el proceso de los efectos especiales. Sin embargo no fue lo mismo para el trabajo de los créditos, ya que estos se basaban en el mismo concepto, mostrar el nombre de los actores y el equipo de producción. A lo mucho que podían llegar era mostrar algunas secuencias que incluyeran imágenes con rótulos sobrepuestos (Mitry, 2002, p.55).

La película “Intolerance” (1916) es la primera película en la cual se desarrollaron una serie de títulos como parte importante de la historia. Estos títulos son una composición de palabras e imágenes que representan ciertos aspectos relevantes de la película en cuestión. En esa época se diseñaban los créditos de tal manera que funcionaran como premisa de la historia y de este modo causarían una respuesta emocional en los espectadores. Fue en los años 30 que se empezó a experimentar por primera vez con el uso de la tipografía y la animación (Solana & Boneu, 2007, p.38).



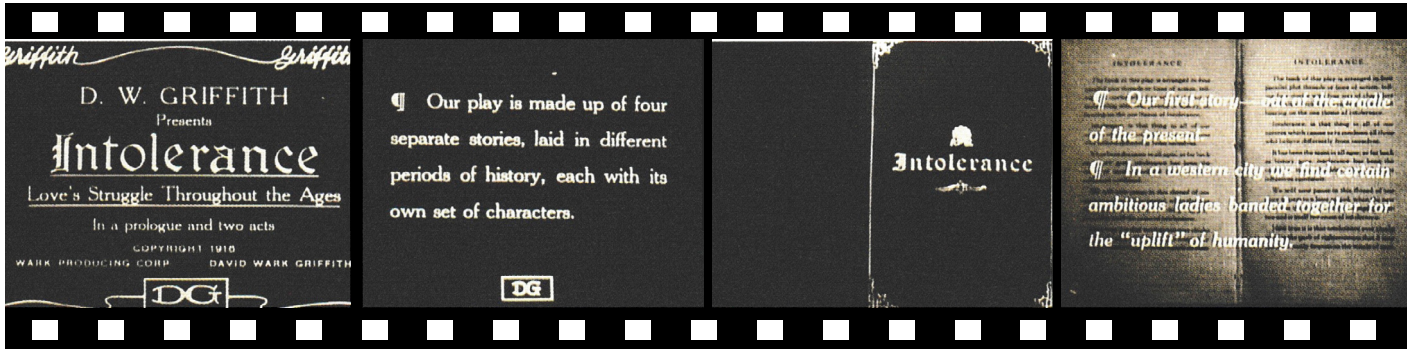
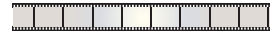


Figura 2. 7 Intertítulos de la película “Intolerance” (1916) diseñados por D. W. Griffith. Imagen tomada de <http://www.makimono.es/introduccion-a-los-titulos-de-credito/>

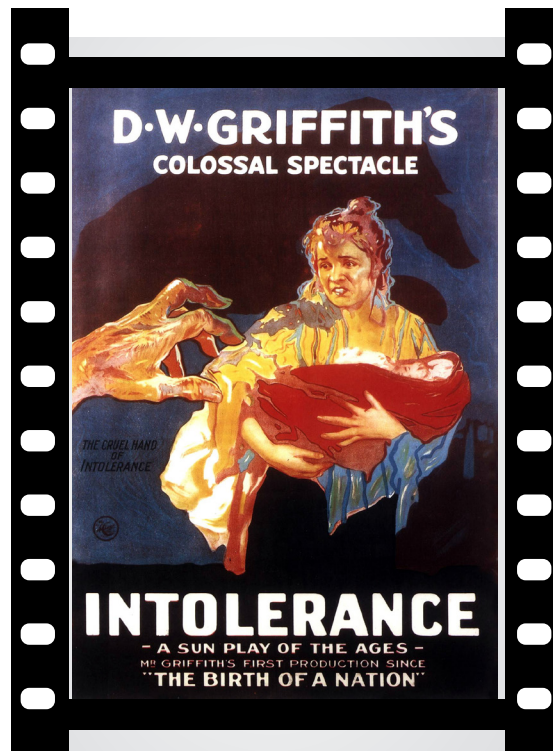
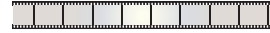


Figura 2.8 Cartel de la película Intolerance (1916). Imagen tomada de <http://www.makimono.es/introduccion-a-los-titulos-de-credito/>



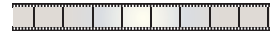


2.3 El concepto en los créditos de cine.

El diseño de la secuencia de créditos en un film estaba basado por el concepto que se pretende representar. Desde el primer fotograma, los créditos deben denotar la idea principal de la película de forma abstracta. De echo, lo principal que deben transmitir los créditos son las diversas interrogantes o la planeación de expectativas ante los espectadores que se resolverán después de haber visto la película, después de todo, los créditos pertenecen a la película (Solana & Boneu, 2007, p.113).

Anteriormente el diseño de los títulos se colocaba al final, la secuencia debía de ir de acuerdo a las transiciones por lo cual la tarea de diseño se volvía delicada. Con la llegada de la impresora óptica, la cual consistió en un proyector unido a una cámara, se logró insertar un segundo negativo en donde estuvieran los créditos de cine. De este modo se manejó el diseño de los títulos desde un inicio y como un elemento narrativo y no como un recurso de último momento. Fue en los años 50 que se dio el avance tecnológico, los créditos de cine en blanco sobre negro dejaron de producirse y comenzó la secuencia de incrustación sobre imágenes (Mitry, 2002, p.62).



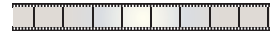


Solana y Boneu (2007) explican que, existe otro proceso en la cual los créditos de cine se incrustan sobre las imágenes rodadas. Este método es conocido de “bajo presupuesto”, debido a que el director no se puede costear la idea de contratar a un diseñador gráfico, por lo cual se da el trabajo de ir incrustando la tipografía sobre los planos rodados.

Matthias Hillner expone en su libro “La tipografía virtual” (2010), que no todas las composiciones tipográficas que se empleaban en los créditos de cine, cumplían con la función de ser conceptuales. Una característica fundamental que los diferencia es el uso de los créditos como medio de narración sin implementos gráficos. Las películas de cine independiente, son un ejemplo claro del uso conceptual en la secuencia de títulos. Él también explica que el uso de este aspecto no siempre fue por innovar la técnica, si no por simple moda. Los cineastas empezaron a incorporar el concepto a la secuencia de títulos únicamente como un seguimiento de innovaciones y para fijar un estilo de grabación propia (ver imagen figura 2.9). Aún así, lograron transformar el proceso de diseño dentro de los títulos de cine en donde la tipografía pasó de ser parte de la técnica de rotulación a representar toda una idea conceptual.

La película “Metrópolis” de Fritz Lang (1926), es el primer film en donde los créditos de cine se pueden considerar como una película antes de





la película. Muestra la integración de los elementos gráficos en conjunto con la narración y deja sobretodo, el aspecto de intriga en el espectador (Solana & Boneu, 2007, p.116).



2.9 Créditos de "Raging Bull", de Martin Scorsese (1980). La composición de créditos utiliza la cuerda de cuadrilátero como guías para la incrustación de la tipografía. Imagen tomada de Solana & Boneu, 2007.



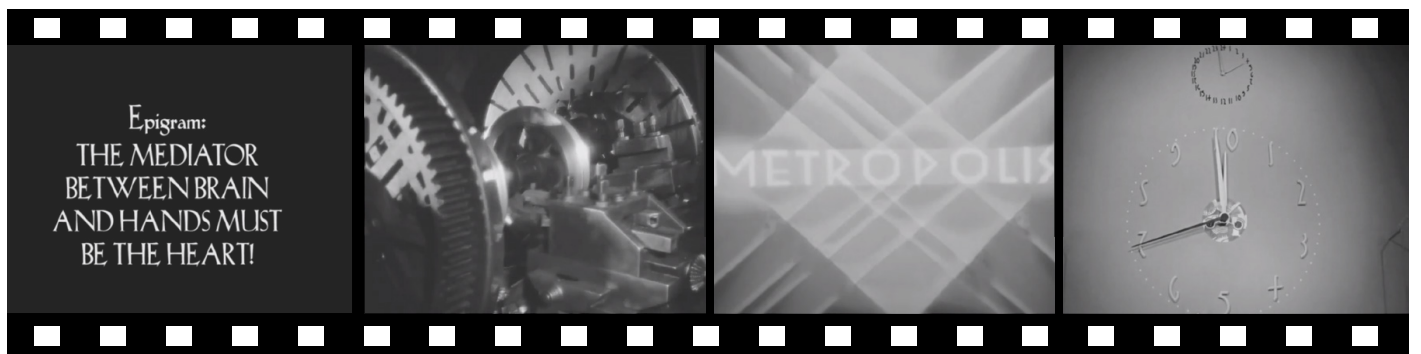
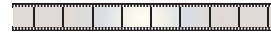
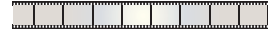


Figura 2.10 “Metropolis” (1926), la secuencia de títulos es considerada como una película previa, ya que muestra la relación de los gráficos con lo narrativo.

Imágenes tomadas de la película.





2.3.1 Títulos como logotipos

En los años 30 el cine fue todo un negocio de ámbito global, por lo cual las implicaciones culturales, las vanguardias, la moda, los gustos y los conceptos, giraban alrededor del diseño de los créditos de cine. Ellos debían resaltar lo que se estaba viviendo en esa época, era parte fundamental de su trabajo y sobretodo conceptualizar la idea central de la película mediante la incrustación de tamaño y el color en la tipografía. Esto originó que el público empezara a identificar al título de la película como su imagen corporativa (Solano & Boneu, 2007, p. 51).

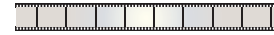
Los directores de cine y los diseñadores gráficos, empezaron a buscar métodos para que el público identificara su estilo. De igual forma buscaban que su producto y las características de este, se identificaran a simple vista, fue todo un proceso de mercadotecnia porque se tuvo que buscar en que parte del film era necesario implementar esa sencillez y practicidad. Los productores llegaron a la conclusión de que era necesario aplicarlos a los créditos de cine, debido a que ellos funcionaban como gancho para atraer al público a que conociera el producto con detalle. Lo que llevó a experimentos estéticos para diferenciarse. En Estados Unidos se dio el mayor auge de la producción de créditos cinematográficos debido a Saul Bass. Quien fue el primero en mostrar que una secuencia de títulos



que representan no solo a la cultura de la sociedad y el concepto de la película si no también la explotación de los productos tecnológicos que existían en esa época. De este modo, Bass demostró su “toque” y se volvió trascendental en la producción de créditos (Huerta, 2003, p. 3).

La evolución de tales procesos, llevaron a diseñar tipografías especiales para cada película. El tipo de letra debía representar a cada film, por lo que esto se convertía en una conexión importante con el resto de los valores y de la narración misma (Huerta, 2003, p. 7). De este modo el público comenzó a identificar a la película y el contenido de esta por medio de la tipografía, el color del fondo y el tamaño de las letras, reforzaban la idea conceptualizada de lo que expresa el trabajo cinematográfico (Solano & Boneu, 2007, p. 53).

La película “Gone with the Wind” (Lo que el viento se llevó) en 1939, muestra el uso de la tipografía *Wanted*. Ya que Pacific Title & Art, que fueron los que realizaron tal diseño de créditos, deseaban dar ese toque americano representativo del trasfondo del film (ver imagen figura 2.11). Esta fue una de las primeras películas en empezar a relacionar a tal familia tipográfica con el oeste. Muchos diseñadores utilizaron este método, sin embargo empezó a crearse una inconformidad entre los productores, ya que la tipografía *Wanted* puede representar al oeste, sin embargo existían problemas con aquellas películas que trataban temas



con el medio oeste con escenarios rocosos y con un ambiente sureño desértico. Lo que dio paso al diseño de variantes de la misma familia tipográfica, con el fin de que pudiera representar la misma idea en sus diversas narrativas (Solano & Boneu, 2007, p. 53).



Figura 2.11. Película "Gone with the wind" realizada en 1939. En este film se muestra el uso de la familia tipográfica Wanted. Imagen tomada de Uncredited, 2007.

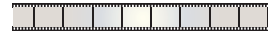


“The Adventures of Robin Hood” en 1938, es probablemente la primera película en donde aparece la marca del estudio dentro del concepto del film. Los diseños de los títulos están sobre un fondo de pergamino al estilo medieval, así como el color rojo para el realce de las mayúsculas.



2.12 El logotipo del estudio aparece dentro de la secuencia de títulos en la película “The Adventures of Robin Hood” (1938). La composición enmarca los colores negro y rojo para darle el estilo medieval correspondiente del film. Imagen tomada de Solana & Bonue, 2007.



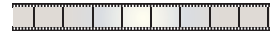


2.4 Animación en los créditos de cine

La animación, dentro de los medios digitales, es la técnica que une a los gráficos, imágenes, texto, entre otros elementos y emplea los conceptos de velocidad, para crear el efecto de movimiento. La palabra animar proveniente del latín *anima* que significa vida, por lo tanto animar es dotar de vida a algo. Un concepto que la mayoría, si no es que todos, los diseñadores intentaron mantener en sus diseño de créditos (Gene Deitch, 2001).

El animador y director británico Norman McLaren (1914 – 1987) expone que lo que realmente debe importar es la animación y no el objeto o los fotogramas, ya que el proceso de animación es el que se encarga de que se exprese correctamente el sentido de la libertad dentro de la narración sin importar la lógica o los hechos coherentes, siempre y cuando estén dentro de un tiempo real. McLaren también expresa que la animación esta integrada de símbolos, analogías y alegorías, que permiten el desplazamiento de la fantasía así como de la imaginación para crear personajes que incluso siendo animales, se refieran a ellos mismos como personas, y hablen de sí mismos como tal.

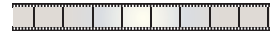




Fue en Alemania que se dio el primer indicio de animación dentro de la técnica de cine. Charlotte Reiniger nacida en Berlín en 1899, se inspiró en las películas de Meliés para empezar a incursionar en el área cinematográfica. Ella realizó los primeros títulos e intertítulos en 1915, poniendo en práctica los métodos de animación e inspirada en sus trabajos clásicos en donde aplicaba la animación del arte chino de las siluetas. Reiniger fue el miembro más importante de un grupo de animadores en el cual también se reconoce al diseñador Oskar Fischinger (1900 – 1967), a quien se le atribuye el haber incorporado el sonido dentro de las composiciones de los créditos de cine (Solano & Boneu, 2007, p. 79).

Sin embargo fue hasta la película “The Pink Panther” de Blake Edwards en donde los créditos realizados por un animador alcanzaron su cenit. Friz Freleng (19061 – 1995) fue animador, caricaturista y director estadounidense, mejor conocido por su trabajo en las producciones de Warner Bros. Realizó cortos animados de *Bugs Bunny*, *Daffy Duck* y *Tweety*. El director y productor estadounidense Blake Edwards, era fanático de las caricaturas de los “Looney Tunes”, por lo que le pidió a Freleng el diseño de la secuencia de títulos de su película. La secuencia de la película “The Pink Panther” es la primera en donde se muestra su crecimiento hasta convertirse en films de animación. Este caso también





es conocido, porque fue aquí que el personaje de la pantera rosa tomó su fama mundial, a pesar de que en realidad el término se refería a un diamante y no al personaje animado que fue creado para el diseño de los créditos. Freleng continuó con la animación del personaje y lo desarrolló en una serie de cortos. Hoy en día el personaje es tomado como representante de la película original e incluso fue usado en el remake elaborado en el 2006 (Solano & Boneu, 2007, p. 82).

Con la era de la modernidad y del avance tecnológico, las secuencias de títulos hechas en animación se empezaron a realizar por medio de ordenadores, del mismo modo que el proceso de animación en general. La llegada de los ordenadores también impulsó la creación de fundidoras digitales, lo que trajo una evolución tecnológica en el índole tipográfico (Gene Deitch, 2001). A los diseñadores les fue más factible introducir la fuente tipográfica en la secuencia de títulos, de este modo el proceso creativo logró pasar a otro nivel. Con la facilidad del recorte, pegar, copiar, y simular, los diseñadores gráficos pudieron ahorrar diversos recursos en el desarrollo del diseño y su proceso.



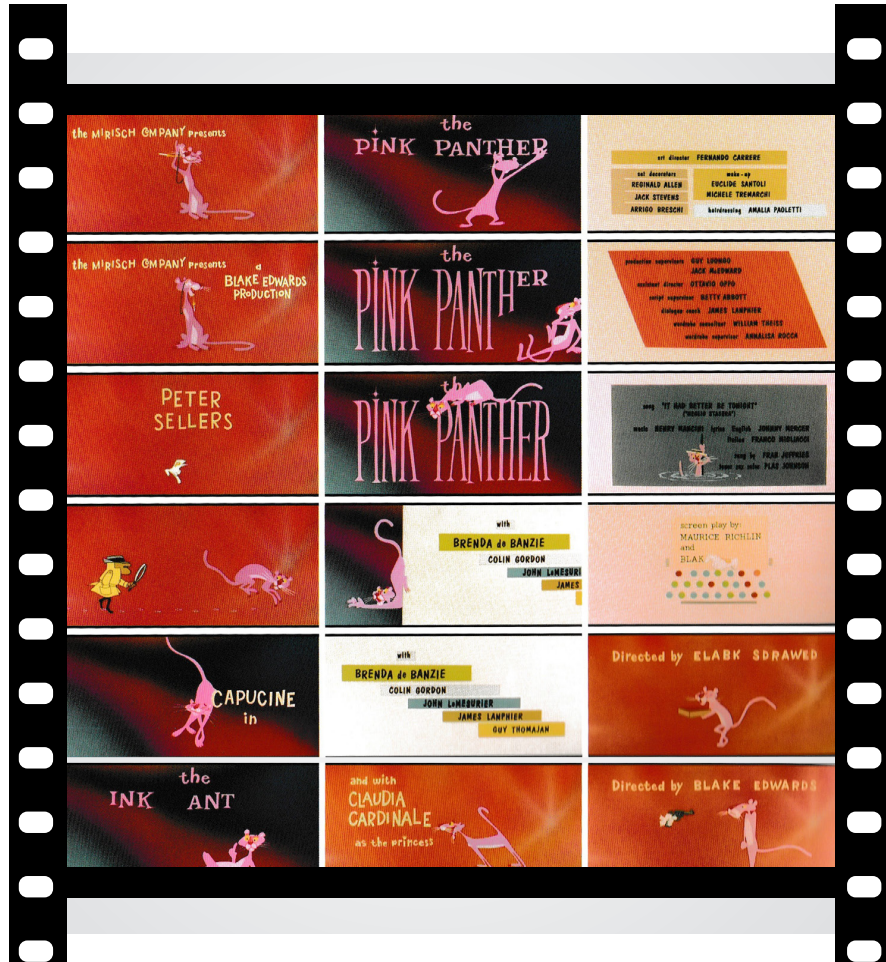


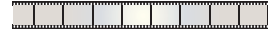
Figura 2.13 La película "The Pink Panther" cuenta con una secuencia de títulos animados que tuvo bastante éxito. Lo que permitió que la animación se convirtiera en un serie animada.

Imagen tomada de Uncredited, 2007.



Figura 2.14 La secuencia de títulos de la película *The Pink Panther Strikes Again* (La pantera rosa ataca de nuevo), fueron realizados por Richard Williams (1965). Basándose en el trabajo de Fitz Freleng. Imagen tomada de Uncredited, 2007.



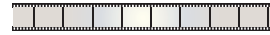


2.5 La tipografía en movimiento.

Al iniciar este apartado, es importante dejar claro que tipografía en movimiento y tipografía transitoria no es lo mismo. La primera se define como aquella que se aplica principalmente en la comunicación en pantalla (televisiones, computadoras, cine) y en la cual las letras logran tener movimiento libre. La segunda, tipografía transitoria es aquella que se modula gradualmente, así que el hecho de que se perciba el dinamismo en la tipografía no quiere decir que se puede clasificar como tipografía en movimiento. La tipografía cinética es otro concepto basado en el movimiento y el dinamismo por lo cual es muy fácil confundirla con el concepto de tipografía en movimiento. La tipografía cinética no esta directamente relacionada con las pantallas, como es el caso de la anterior (Hillner, 2010, p.30).

La Doctora Dolores Furio Vita objeta tales definiciones de Hillner, debido a que ella considera que el diseñador visual Matthias Hillner, ve a la tipografía como una unidad múltiple, que puede dividirse en diversos aspectos y estar relacionados los unos a los otros e incluso sobreponerse en sus definiciones. Porque, si es cierto que la tipografía cinética es aquella que se encuentra en constante dinamismo, esta puede considerarse como tipografía en movimiento, sin embargo Hillner puntualiza que no todo la



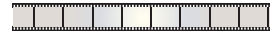


letra dinámica entra en esta clasificación. Furio Vita ve a la tipografía cinética como aquella que posee características de movimiento, ya sea en pantalla o no. Simplemente es aquella en donde la expresión y el realce metafórico esta presente y representativo para cada film.

Sin importar cuales de los dos tenga razón, la tipografía cinética está inmersa directamente en los créditos de cine. Es en base a esta que se dicta el ritmo de velocidad y de dirección que las letras representaran, dependiendo del ritmo es que se puede hacer uso de la memoria y de captar el mensaje propiamente.

La tipografía cinética tuvo su mayor auge en las películas que se producían en la décadas de los 50's y 60's y fue en esta época que se empezó a utilizar de manera habitual en diversas composiciones títulos de cine. Una de las primeras producciones filmográficas que utilizó la tipografía cinética en sus títulos iniciales fue, la comedia de aventuras de Alfred Hitchcock, "North by Northwest" (1959) (ver imagen 2.15). Los créditos fueron realizados por el diseñador gráfico Saul Bass (1920 – 1996). En este proyecto se muestra a los textos de forma fluida, con la intención de que se logren integrar a la película (Beatcat, 2010). Él fue uno de los principales pioneros de la tipografía cinética en la industria cinematográfica, consideraba a los créditos parte importante de las





películas. Explicaba que los créditos eran una pequeña película más, para agregar al producto final (1958).

El cambio en el diseño de créditos de cine lo marcó Bass y a partir de él varios diseñadores incursionaron en esta área. Maurice Binder es un ejemplo de diseñador que dejó su huella en esta área con los trabajos de las películas de James Bond. Diseñó los créditos de catorce películas de la saga, desde “Agente 007 contra Dr. No” (1962) hasta “Licencia para Matar” (1989) (ver imagen figura 2.16). El diseñador Robert Brownjohn, trabajó a lado de Binder, y en ocasiones por su cuenta, en películas también de la saga de James Bond. Realizó los créditos de las producciones, “Desde Rusia” (1963) “Gold finger” (1964) (ver imagen figura 2.17), “Where the Spies Are” (1965) y “The Night of the Generals” (1967) (Gamonal, 2005, p.11).



Figura 2.15 Diseño de créditos de cine por Saul Bass, para la película North by Northwest de Alfred Hitchcock (1959). Imagen tomada de <http://wearepicta.com/un-metodo-peligroso-rushes-titulos-de-credito/>

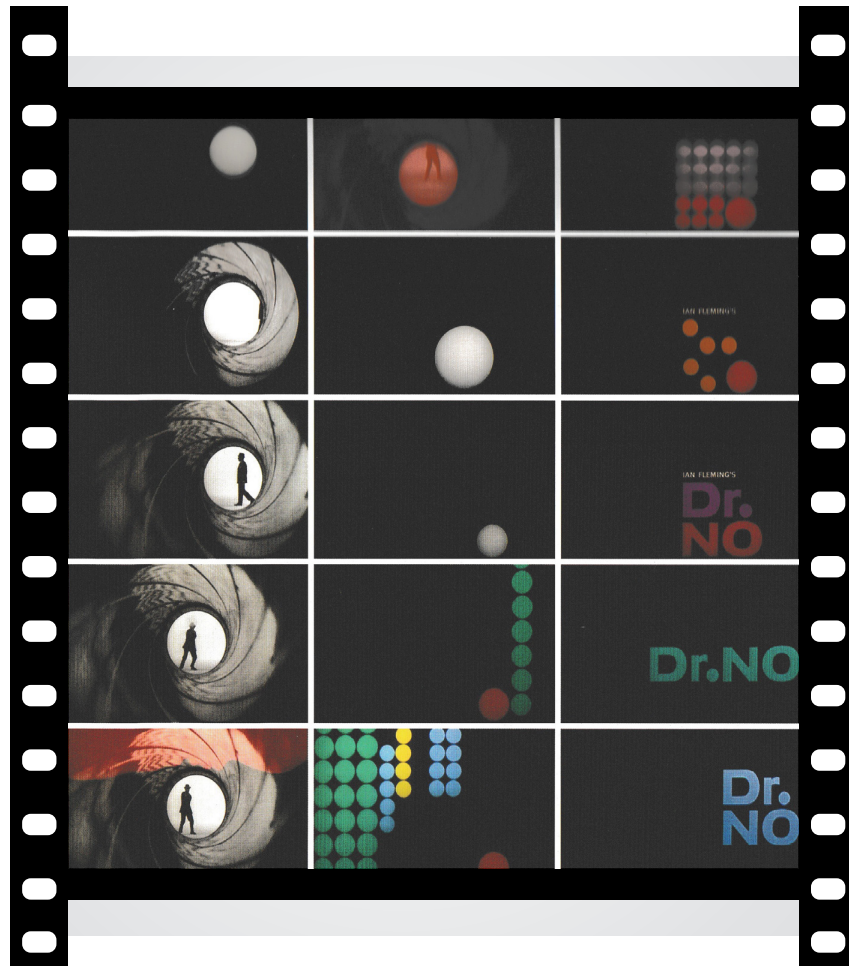


Figura 2.16 Secuencia de créditos de la película James Bond “Licencia para Matar”. Diseñados por Maurice Binder. Imagen tomada de Solana & Boneu, 2007.

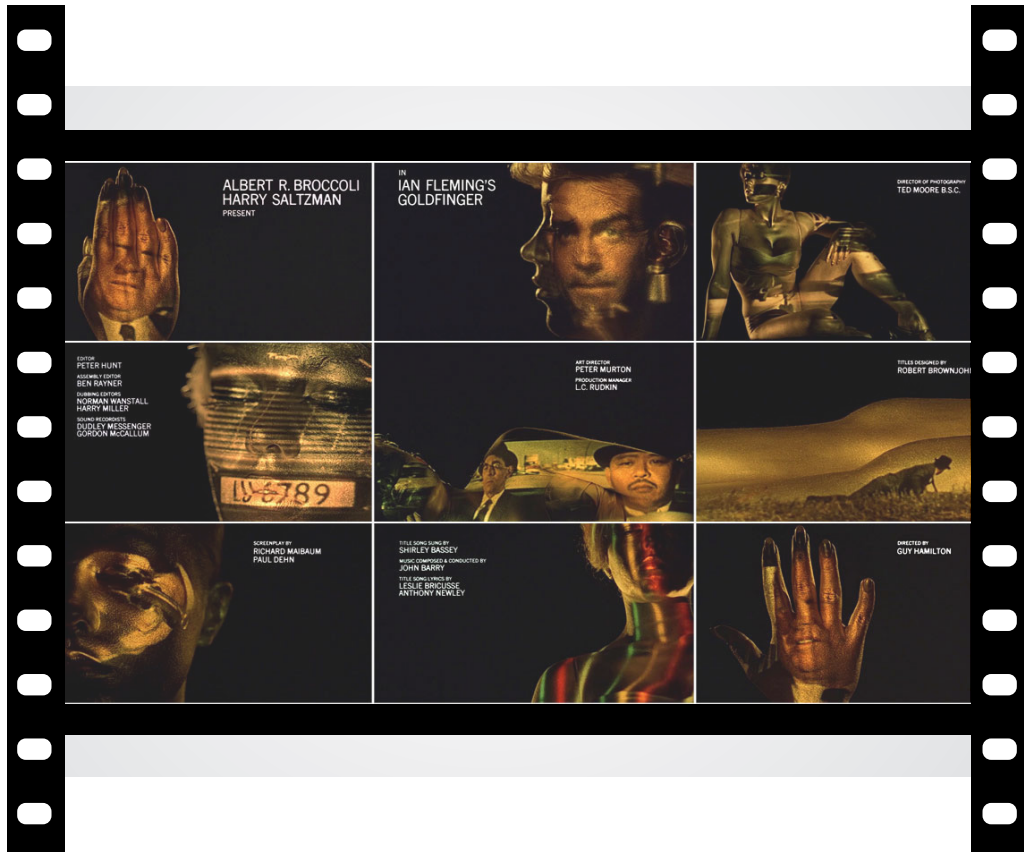
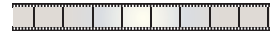


Figura 2.17 Secuencia de créditos de la película “Gold Finger”.
Diseñados por Robert Brownjohn (1964). Imagen tomada de
Solana & Boneu, 2007.



Entre los diseñadores contemporáneos se encuentra Dan Perri, quien es conocido por su trabajo en las serie de películas de “Stars Wars” (1977). Algunos otros de sus trabajos en créditos de cine son, “New York, New York” (1977), “Berry Gordy’s the Last Dragon” (1985) y “The player” (1992). Juan Oreste Gatti (1950), es un diseñador que trabajó con el director Almodóvar desde 1988 con la película “Mujeres al Borde de un Ataque” (ver imagen 2.19) hasta “La Mala Educación” (2004).

Randall Balsmeyer y Mimi Everett son diseñadores de títulos contemporáneos. Han diseñado más de 113 secuencias de créditos tanto para la televisión como para el cine. Entre sus trabajos están: “Sesame Street” (1969), “A Bronx Tale” de Robert De Niro (1993), “The First Wives Club” de Hugh Wilson (1996) (ver imagen figura 2.20) y “The Big Lebowski” (1998), “The Man Who Wasn’t There” (2001), “Intolerable Cruelty” (ver imagen figura 2.21) todas de Joel David Coen & Ethan Jesse Coen.

Robert Dawson es un diseñador de créditos que comenzó a trabajar en los años 70, diseñó los títulos de “Kiss of the Spider Woman” de Hector Babenco (1985) y “Salvador” de Oliver Stone (1986), pero fue hasta que trabajó con Tim Burton en “Edward Scissorhands” (1990) (ver imagen figura 2.22), en donde demostró su capacidad para adaptar los tiempos y la interpretación onírica. También realizó el diseño de los créditos de “Ed



Wood” de Tim Burton en 1994 (ver imagen figura 2.23), “Charlie and the Chocolate Factory” del mismo director en 2005 (ver imagen figura 2.24) (Solano & Boneu, 2007, p. 210).

Los trabajos de los diseñadores gráficos inmersos en esta técnica de tipografía cinética en los créditos de cine, tomaron su auge con la herencia de los pioneros. El avance tecnológico y la facilidad de introducir distintos elementos gráficos en el diseño permite que la expresión e incluso el efecto de captar la atención del público, aumente conforme los créditos van pasando.



Figura 2.18 Secuencia de títulos de la película Star Wars, diseñados por Dan Perri. Imagen tomada de Uncredited, 2007.



Figura 2.19 Secuencia de títulos diseñados por Oreste Gatti para el director español Almodovar. Imagen tomada de Uncredited, 2007.





Figura 2.20 Secuencia de títulos de la película “The First Wives Club” (1996). Mimi Everett y Randy Balsmeyer basaron el diseño en la publicidad que existía en los años 60 tratando de expresar el estilo retro. Imagen tomada de Uncredited, 2007.



Figura 2.21. El diseño de los créditos de la película “Intolerable Cruelty” (2003), esta basada en postales victorianas de enamorados. Transmite la ironía con respecto al tema de la narrativa. Imagen tomada de Uncredited, 2007.

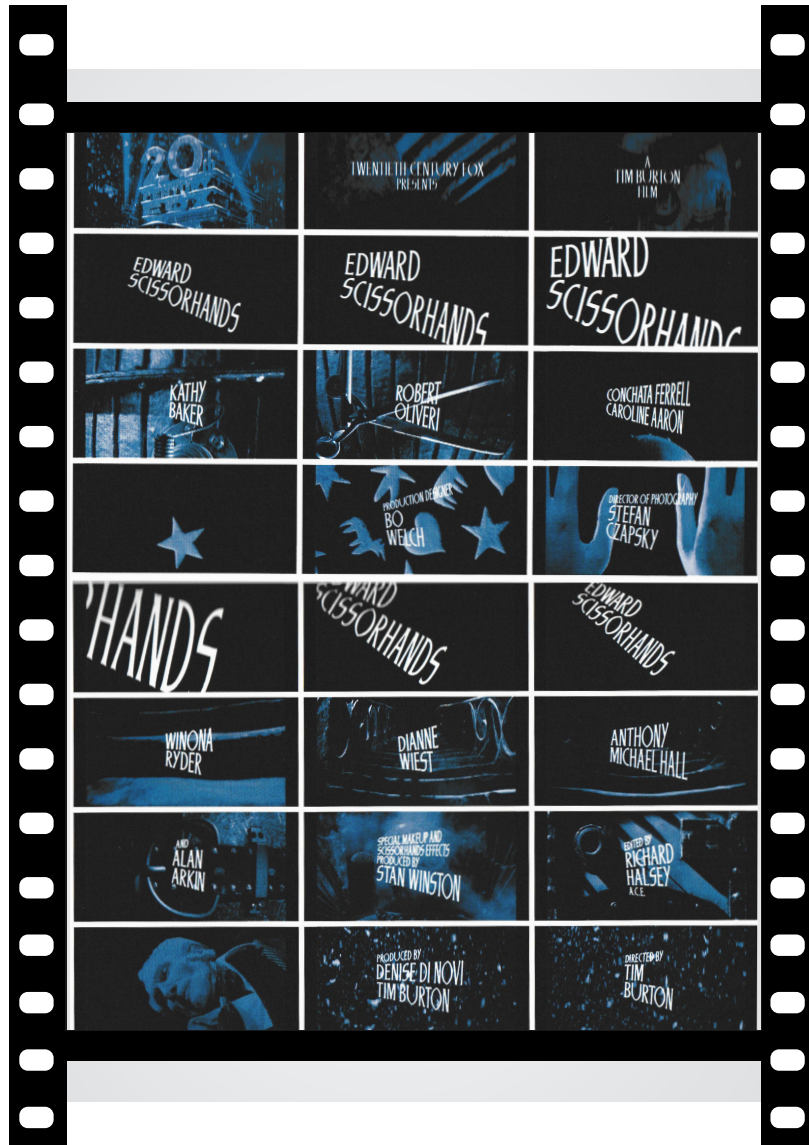


Figura 2.22. Secuencia de títulos de la película “Edward Scissorhands”, con la característica de mezclar y jugar con los gráficos y las letras. Representativa del concepto del film, ya que expresa el terror y misterio de la narración. Imagen tomada de Uncredited, 2007.



Figura 2.23. La película “Ed Wood” dirigida por Tim Burton, expresa por medio del diseño de sus créditos, la diversión gráfica de los estilos de terror y misterio. Imagen tomada de Uncredited, 2007.

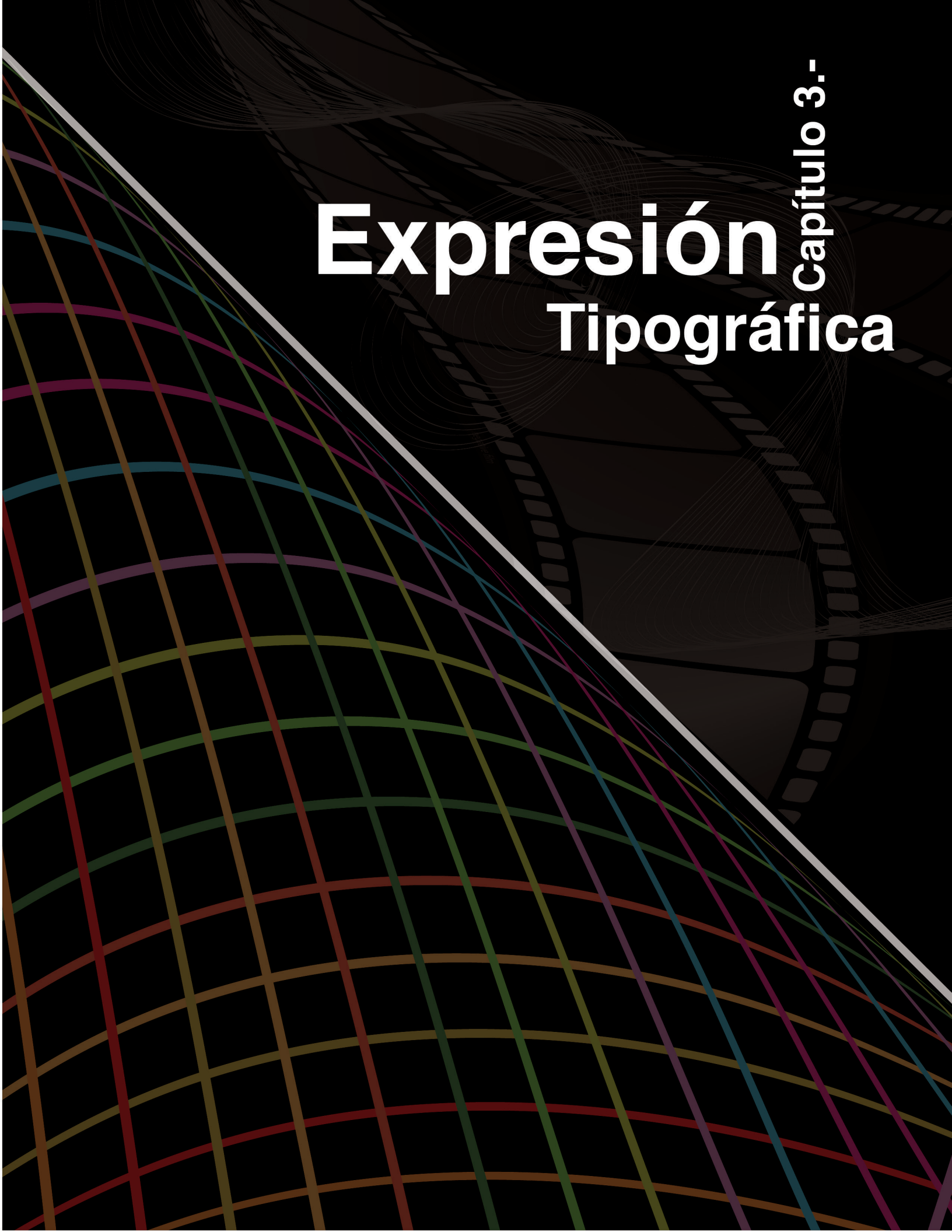


Figura 2.24. “Charlie and the Chocolate Factory”, muestra una incrustación de texto sobre imágenes. Secuencia de títulos diseñada por Dawson para Tim Burton. Imagen tomada de Uncredited, 2007.



Expresión Tipográfica

Capítulo 3.-





Capítulo 3.- Expresión Tipográfica

La letra, así como la palabra escrita, adquirieron su forma a partir de los movimientos del cuerpo. Desde que se moldearon en tipos hasta la mecanización en las máquinas y sistemas de impresión, la letra ha demostrado tener esa influencia del dinamismo, el mismo que le permite formar parte del lenguaje expresivo en los textos (Lupton, 2013, p.13).

Ciertamente la letra tiene un trabajo duro, pues debe ser capaz de comunicar por medio escrito, un mensaje con significado global o al menos entendible en su mayor parte. Es por eso que para lograr tal efecto, la letra se ha basado en ciertos aspectos y características que le permiten expresar los diversos mensajes. El diseñador y tipógrafo Manuel Sesma (2004) publicó un libro en el cual hace referencia a un término que engloba toda lo que la letra representa y como es capaz de expresar,



mediante sus formas, los múltiples conceptos estéticos y funcionales de una composición gráfica. El Tipografismo.

Este término reafirma la autonomía de la letra y la singularidad de las palabras en un contexto escrito. A pesar de ser una corriente nueva posee la misma estructura de la tipografía en una composición gráfica, lo que le permite formar parte del método semiótico, en donde la expresión de la letra forman parte del signo y significado. El concepto se fue desarrollando desde los movimientos artísticos del Futurismo, el Dadaísmo y las enseñanzas de la Bauhaus. Dichos movimientos establecieron el uso experimental de la tipografía, puesto que a partir de ella fue que se pudieron expresar y dar a conocer sus diversas enseñanzas e ideologías. En base a dichos sucesos fue que se desarrolló nuevos métodos de aprendizaje y de actitudes sociales, políticas y culturales. En base a los sucesos de dicha época, se tomaron como referencia a la imagen y a la tipografía para el estudio y origen del término tipografismo (Sesma, 2004, p.21).

El tipografismo no es solo el uso de la tipografía experimental, ya que abarca a los aspectos lingüísticos cuyo fin principal no es la transmisión de los mensajes si no la aportación de una visión plástica emotiva y sintética. El diseño gráfico contemporáneo ha logrado alcanzar un punto en donde la función de la letra como aspecto expresivo se ha obligado a



ver como una forma de comunicación autónoma (Frutiger, 2001, p.28). Por lo cual se puede definir al tipografismo como el análisis del carácter y la forma de expresión que corresponde a la letra correspondiente al lenguaje estético. En pocas palabras es una forma de poder definir el potencial comunicativo, expresivo y estético de la letra (Sesma, 2004, p.24).

Esta técnica hace referencia a la gráfica tipográfica y a su análisis símbolo – significado cualidades de la tipografía. De igual forma toma en cuenta los elementos representativos de la caligrafía pero como un proceso expresivo portador de significados listos para ensamblarse en un nuevo mensaje y así lograr transmitirlo. Otra cualidad del tipografismo es el aspecto de la transparencia, en otras palabras, es el único método tipográfico por el cual la letra puede apreciarse por su aspecto estético obviando al aspecto funcional, sin la necesidad de anular uno por el otro. Cosa que sucede con la tipografía, por ejemplo la fuente Helvética a pesar de sus características formales, no se puede apreciar sin separar las connotaciones o expresiones estéticas (Frutiger, 2001).

Dentro de las manifestaciones gráfico – tipográficas se puede analizar y tomar en cuenta al tipografismo ya sea de manera aislada o como parte de la creación de dichas manifestaciones (Sesma, 2004, p.24):

a) Poesía visual: La tipografía no está estructurada como una unidad, sino como un método expresivo por el cual la página se vuelve totalmente gráfica.

b) Caligramas, Poesía Ideográfica: En esta área la tipografía tiene la importancia de un discurso poético. Posee las cualidades de evocar el método figurativo. Un ejemplo de este tipo de tipografía es la nueva tipografía desarrollada por Jan Tschichold. Una fuente que terminó formando parte del tipografismo debido a sus cualidades y aspectos formales.

c) Letrismo, Poesía concreta y Espacialismo: La tipografía está relacionada con el espacio de la página de forma expresiva.

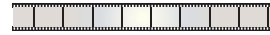
d) Tipografía deconstructivista o postmoderna: Tipografismos desarrollados en la época de la postmodernidad. Desarrollados a partir del estilo grunge hasta las tendencias manuales, artesanales y estructuras caligráficas.

De esta manera se puede concluir que el tipografismo es una nueva forma de definir el aspecto comunicativo, expresivo y estético que posee la letra. Hoy en día son aspectos evidentes y cualidades que todo diseñador conoce y tiene en cuenta, sin embargo eso se debe a la

evolución y cambios que surgieron en los últimos años. También se debe gran parte a la experimentación digital de la comunicación gráfica como método visual, táctil, y audio. El tipografismo es parte de la expresión libre y al mismo tiempo creativa de la letra, de las palabras y del arte, por medio de los cuales se logran plasmar en medios digitales.

La tipografía expresiva o el tipografismo está relacionada con el uso del espacio, de tal forma que el progreso de las letras y de la composición de los textos han evolucionado a estructuras más flexibles llenas de diversos atributos, como son la variación de tamaño, el grosor, la deformación y la destrucción de letras, la expresión metafórica, la expresión conceptual, entre otras. Dando como resultado una expresión gráfica que tiene como finalidad la transmisión correcta de un mensaje, el cual se hace valer por medio de la imagen y el texto (Unos Tipos Duros, 2005).

Existen diversas clasificaciones dentro de una fuente tipográfica, como es la numeración de caja baja, la numeración de caja alta, la cursiva, la puntuación, caracteres misceláneos y la ornamentación. Sin embargo describir cada una de las clasificaciones supondría un estudio amplio sobre la letra y lo que debe de importar es el enfoque en la expresión de esta, en la cual incluye su anatomía por lo que solo se toma a descripción los aspectos pasados, los cuales suponen una influencia considerable



en el desarrollo expresivo de la tipografía. De igual modo, así como las partes de la letra y las clasificaciones de la fuente, también existen los aspectos que diferencian una construcción tipográfica e incluso la detallan dentro de una composición gráfica. Tales aspectos son conocidos como, los atributos formales de la letra (Baines & Haslam, 2002, p. 48).

3.1 Atributos formales

Las fuentes tipográficas al mismo tiempo que se agrupan de una forma homogénea, también se reconocen y se diferencian unas de las otras, en parte por ciertos factores que las definen, como la familia a la que pertenecen (romana antigua, romana de transición, romana moderna, egipcia, palo seco) o los rasgos que las caracterizan, ya sea en el contraste de sus astas o el diseño del serif. Sin importar las divisiones que la tipografía pueda tener, existe una serie de características generales, se puede llamar así, que permite analizar a la letra como un medio expresivo. Esto es partiendo de sus atributos formales.

Los atributos formales de la letra, son aquellas características que definen a cada tipo. Dichos atributos marcan una diferencia entre la expresión y entre la estructura de una fuente. Se especifican de la siguiente manera (Baines & Haslam, 2002, p. 52):



a) Construcción: puede ser entendida como construcción continua, en donde no existen puntos enfáticos entre los trazos ni ruptura en los elementos. Y la otra es construcción suelta o discontinua, en donde existen puntos enfáticos entre los trazos. La letra gótica es un claro ejemplo de este tipo de construcción.



Figura 3.1 Construcción continua, construcción suelta y construcción suelta en letra gótica

b) Forma: Las formas básicas del alfabeto latino se pueden dividir en dos: líneas curvas y líneas rectas.

- Líneas curvas: son líneas continuas, en algunos casos pueden estar fracturadas o entre cortadas. Las líneas curvas también pueden ser redondas, ovaladas, rectangulares, cuadradas, formar anillos y astas que no lleguen a tocarse y arcos semi cerrados.

- Líneas rectas: son líneas formadas con bordes paralelos, convexos, irregulares, uniformes, posición de las astas transversales o barras.



Figura 3.2. Líneas curvas de eje angular, redondo o puntas redondas.

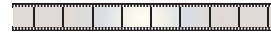
c) Proporciones: empleada para definir las dimensiones de la letra y el uso del espacio.

- **Peso tipográfico:** Es la medida horizontal de la letra. La cual es la medida del cuerpo de letra más una franja espacial que le permite estar separada de las demás. La anchura es independiente en cada tipo, algunas poseen una anchura mayor debido al diseño y estructura de la letra que pertenece a esa familia. El ancho puede modificarse mientras no se distorsione o de muestras de mala proporción: condensadas, light, bold, extra bold o expandidas (Lupton, 2013, p. 39).



Figura 3.3. La anchura de las letras aumenta proporcionalmente, esto evita que se tenga que distorsionar el cuerpo de la letra.





d) Modulación: este aspecto está determinado por el espesor de cada letra.

- Contraste: característica que diferencia el grosor y el perfil de una letra.
- Transición: marca la relación entre el grosor y el perfil de una letra.



Figura 3.4. Contraste puede darse en el ojo de las letras o en el eje de estas. Ya sea grosor, medio, alto o exagerado o eje inclinado vertical u horizontal.

e) Espesor o grosor: describe el grosor de las formas tomando como cuenta el diseño de una fuente completa. La legibilidad depende del peso o la ligereza de los trazos que estructuran a los tipos. Al mismo tiempo un grosor define la clasificación a la cual pertenece cada una, por ejemplo puede ser fina, extra fina, normal o negro.





DEO DEO DEO

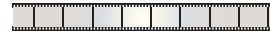
Figura 3.5. El primer grupo de letras de izquierda a derecha, esta clasificado como “color claro”, el segundo es “color medio” y el tercero “color negro”.

f) Ornamentación: este concepto puede considerarse como una fuente o como un aspecto formal. Como atributo describe a los ornamentos o motivos aplicados en algunos caracteres para resaltar los tipos de letras ya existentes.

N N N N N

Figura 3.6. Por orden de izquierda a derecha: de plantilla, decorativa, sombra, invertida, sombreada





3.2 Tipografía en una composición gráfica

En una composición tipográfica cada uno de los elementos que forman parte de la anatomía de la letra y de su estructura formal, son parte relevante, que además de tener un significado, también tienen preeminencia en cuanto a la transmisión de ideas se refiere. La tipografía es uno de los elementos que estructuran a una composición gráfica y esta tiene la finalidad de transmitir ideas con respecto al aspecto visual del mismo mensaje, valiéndose de los diferentes caracteres existentes y de las propiedades de cada uno de ellos (Unos Tipos Duros, 2005).

La composición visual en donde las letras se ven implicadas, esta compuesta por ideas o conceptos, los cuales estructuran, en un inicio, la forma abstracta para que después adquieran un significado. Tales implicaciones en la estructura de la composición también se debe al largo estudio que el lenguaje ha tenido, el cual permite que las letras adquieran propiedades diversas en su composición (March, 1989, p. 32).

Una composición debe de ser capaz de estructurar los elementos gráficos de manera que el usuario no solo logre ver si no sentir y percibir la expresión visual de los elementos como una unidad. La diseñadora

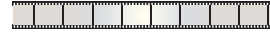
gráfica y profesora Ellen Lupton (2010) afirma que para que una obra sea perfecta, esta tiene que estar íntimamente unida a sus partes, ya que la unidad es la razón principal en toda composición y el objetivo a cumplir.

Dentro de este espacio, en donde los elementos interactúan para crear la unidad, se guarda tanto a los elementos gráficos como a los aspectos físicos de estos. Tales aspectos son definidos como jerarquización, color, posición, contraste, ritmo, simetría, asimetría, dirección, destrucción y construcción. Estos aspectos permiten que la composición gráfica logre transmitir el mensaje y al mismo tiempo ser estética (Lupton, 2010, p. 45).

a) Jerarquía.

Dentro de los textos se puede ver como una línea que organiza de manera lógica a los elementos para permitir una lectura armónica. El orden se da de acuerdo al valor de cada elemento, por lo que se requiere tener un elemento dominante, a partir del cual los demás elementos podrán girar de forma subordinada (Moreno, 2004).

El diseñador y desarrollador web Luciano Moreno (2004), expone que mediante una composición gráfica funcional, se puede crear un camino visual que le permita al ojo del espectador recorrerlo sin dificultad y al



mismo tiempo percibir la información del contenido de forma organizada, lógica y fiable. Moreno también afirma que la forma general de apreciar cualquier obra es viéndola desde una perspectiva global. Es decir, observándolo como un conjunto completo de formas y colores situados en un plano principal. Es a partir de aquí que el ojo comienza a identificar cada elemento del conjunto como una entidad individual pero al mismo tiempo pertenecientes de un conjunto organizado.

b) Contraste.

El contraste es un tipo de comparación entre las formas y el espacio. Este hace referencia al estímulo sensorial. Mediante este aspecto se puede crear distinciones visuales y táctiles entre los elementos que integran una composición gráfica o entre el objeto y el espectador. Este principio va ligado a la jerarquía ya que el elemento dominante es aquel que posee un mayor contraste en comparación con los otros. Existen diversos tipos de contraste: a partir del color, la textura, la dirección, la posición, etc (Unos Tipos Duros, 2005).



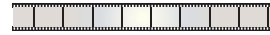


Figura 3.7. Los principios básico del diseño gráfico se pueden aplicar en la tipografía al realzar el contraste, ya sea de tamaño, grosor o positivo / negativo.

Imagen tomada de Kane, 2013, p. 63.

- Dirección.

Establece la disposición del texto dentro de una composición gráfica. Este puede estar alineado: bandera a la derecha, bandera a la izquierda, disposición centrada, integrada en formas (circular, cuadrada, ovalada, etc.), estructurando formas mediante el texto, distorsionado, alargado, incitando la lectura de arriba – abajo, abajo – arriba, izquierda – derecha, derecha – izquierda (March, 1989, p. 30).





Figura 3.8. La dirección de las palabras pueden reforzar el significado de las palabras. Imagen tomada de Kane, 2013, p. 67.

- Color.

Es considerado como una herramienta relevante en el diseño de la composición, debido a que mediante la función del espectro se logra cambiar la percepción del objeto o del diseño en cuestión. Científicamente no se puede comprobar que los colores tengan alguna cualidad esencial que los asocien a las emociones, sin embargo dentro de las artes gráficas están considerados para la representación total o parcial el mensaje. Trabaja al mismo tiempo que la jerarquía puesto que funciona para resaltar algún texto o elemento (March, 1989, p. 36).

Los colores están asociados simbólicamente a la connotación de su significado. Es normal que identifiquemos a un color con algún estado de ánimo (verde = salud, bienestar; naranja = calor) o incluso lo referenciamos a la publicidad y promoción de productos para expresar las cualidades de dicho producto (azul = para productos relacionados a la limpieza). De este modo es como funcionan los esquemas de colores y a partir de estos es más fácil identificar el color dentro de una composición tipográfica y ligarla a un referente emocional (March, 1989, p. 37).

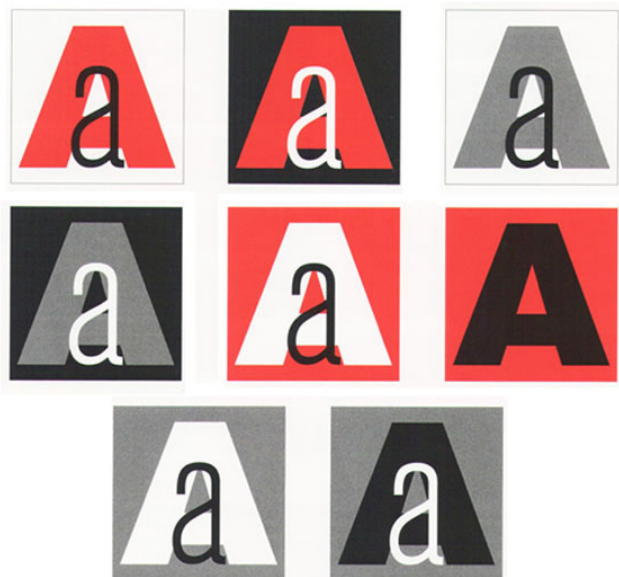
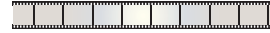


Figura 3.9. El uso del color puede reforzar la jerarquía de alguna letra dentro de una composición. Imagen tomada de Kane, 2013, p. 84.

**c) Ritmo.**

El concepto ritmo tiene como referencia el movimiento, debido a la modulación de los elementos. El movimiento puede referirse al de nuestros ojos al ir siguiendo los elementos dentro de la composición, también puede ser el del cuerpo cuando nos encontramos con espacios blancos en la secuencia de elementos. El ritmo también abarca la repetición de dichos elementos lo que conduce al rompimiento de la monotonía. Dentro de una composición gráfica, el ritmo es capaz de crear diversos estímulos sensoriales (Arnheim, 1997, p.45).

d) Simetría.

Es una característica relacionada a las formas geométricas u objetos materiales. La simetría se da, cuando se busca un equilibrio entre los objetos, a manera que deben ser el mismo numero de objetos de un lado del eje que del otro. En una composición gráfica se aplica el mismo principio siempre y cuando el peso visual de los elementos sea el mismo en ambos ejes (Arnheim, 1997, p.48).



e) Asimetría.

Este concepto es lo opuesto a la simetría. Por lo cual no es necesario tener la misma cantidad de elementos en ambos lados del eje. El peso visual dentro de las composiciones gráficas varía y por lo tanto esto lo vuelve más real y dinámico (Moreno, 2004).

f) Destrucción y construcción.

Construcción establece el proceso de añadir elementos al grupo de letras, como son la integración de formas ornamentales, el agregado de subrayados, recuadros, líneas rectas, punteadas, curvas o bromas visuales.

En lo referente a la destrucción, las palabras se ven afectadas por la desintegración de las letras para después reagruparlas con fragmentos faltantes o incluso la desaparición de algunas de las letras, la distorsión de la palabra o el efecto de espejo; siempre y cuando el mensaje que se pretende representar cuente con esta cualidad para expresarse factiblemente (March, 1989, p. 43).

Hasta el momento se abordado no solo la anatomía de la letra, si no también los aspectos formales que intervienen en los caracteres de una fuente así como los aspectos de la tipografía en una composición gráfica.

Tales aspectos son parte de todo el estudio del proceso expresivo y de su forma de comunicar, sin embargo no siempre se hace uso de dichos elementos y como se ven, así como el diseño gráfico hace uso de figuras retóricas para la composición de sus mensajes, la tipografía hace uso de la metáfora para su expresión artística y literaria.

3.3 Tipografía y metáfora

El sistema tipográfico es un procedimiento en el cual los signos se ven implicados como actores principales y tienen como objetivo el ser leídos, sin embargo toda esta estructura de signos y letras también funge como signo visual y signo lingüístico. Por lo que la función y la forma son inseparables y también son parte de dicha estructura. La relación que existe entre estos conceptos (forma – función – signo visual – signo lingüístico), permite la interacción de recursos gramaticales y semánticos. Uno de ellos es el uso de la metáfora (Pérez – Gil, 2004, p. 60).

La tipografía es más que un recipiente de sustancias verbales ya que forma parte de la expresión del pensamiento y al formar parte de este, la tipografía también forma parte de la semántica, con la cual es capaz de generar respuestas cognitivas y emocionales. Por medio de estas

respuestas es que el ser humano asocia lo tradicional, lo experimental, lo serio y lo divertido. Después de todo, la importancia de la tipografía radica en su función referencial y no solo en su expresión formal. Es por esto que el trabajo de la metáfora en la tipografía es, comunicar los conceptos abstractos (Calles, 2003, p. 3).

La metáfora es una imagen mental que llega a la mente del sujeto y comienza a crear imágenes que no necesariamente tienen que ver con los rasgos o características del objeto en si, si no más bien con el significado que el sujeto le da a consecuencia de sus experiencias. Un ejemplo de la metáfora en el diseño tipográfico es el trabajo de diseño de logotipos. Esto debido a que el logo, es la representación tipográfica del nombre, por lo tanto es capaz de connotar diversas cualidades que hagan referencia al sujeto o empresa en si. Por lo tanto la estructura tipográfica confiere los signos (atributos) que simbolizan a la identidad (Calles, 2003, p. 3).

La nomenclatura de las letras es otro ejemplo de la incursión de la metáfora en la tipografía. Ya que es indudable que una letra tenga fustes, patines, brazos, piernas, remates. Sin embargo la interpretación de los conceptos relativos al ser humano es lo que hace que sea posible que tales signos tengan un significante. Esa es la aportación de la metáfora,

el poder expresar las características que son difíciles de decir por medio de letras y de una composición de texto que logre el cometido (Frutiger, 1981, p. 50).

El uso de cualquier figura retórica, le otorga al diseñador recursos para lograr la persuasión. Lo mismo pasa con el uso de la metáfora en la tipografía. Se logra expresar el mensaje desde otro punto de vista, de forma visible y de manera creativa. Es así como la expresión de la letra da paso a la función referencial para lograr que el mensaje se convierte en parte de la comunicación visual (Calles, 2003, p. 5).

El diseño de la tipografía dentro de cualquier medio audiovisual, en este caso la pantalla, tiene la posibilidad de expresarse mediante una animación. Este aspecto no solo le da ventaja a la expresión tipográfica, si no que permite que el tiempo y el espacio sean conceptos en los cuales la letra pueda desplazarse y transmitir el mensaje de forma dinámica, comprensible y sobretodo impactante. Por qué decir impactante, esto dado que el ser humano percibe más fácilmente las imágenes que las palabras. Por esta razón la tipografía debe hacerse uso de los aspectos anteriormente nombrados (atributos formales, expresión y metáfora), para lograr el cometido y vislumbrarse como una imagen sin perder del todo los aspectos que la caracterizan como letra. Trabajo que con esfuerzo los diseñadores de créditos de cine, han realizado durante sus años de labor.

METÁFORA
EN LETRAS

METÁFORA EN LETRAS

Figura 3.10. El efecto marioneta, es una de las metáforas tipográficas más interesantes. Consiste en poner en evidencia la funcionalidad de una fuente diseñada para puntajes grandes (debido a que sus características y aspectos formales permanecen) no se puede usar en puntajes pequeños.

<p>TR^{EN}</p>	<p>' pajaro</p>
<p>INCONfORMISTA</p>	<p>sombra</p>

Figura 3.11. La representación del significado por medio de la tipografía, muestra el uso de la metáfora. Imagen tomada de Kane, 2013, p. 84.

The background features a dark, textured surface with a film strip winding through it. Overlaid on this is a grid of curved, multi-colored lines in shades of red, green, blue, and purple, creating a sense of depth and movement.

Evolución de la tecnología

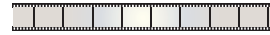
Capítulo 4.-
en el cine



Capítulo 4.- Evolución de la tecnología en el cine.

El crecimiento del cine tuvo su mayor auge a partir de la época de la posguerra. Durante esos años se produjeron diversos avances tecnológicos, resultado de la ideología cultural y sobre todo de la situación económica y social que dominaba al mundo occidental. En cuanto a avances tecnológicos se refiere, estos se basaron en las innovaciones que se le hacían a las cámaras, mejoras al soporte en el que se filmaban, la incrustación del color y el avance en la calidad de la imagen y del sonido. La ideología que se estaba viviendo en esa época, era la de acercar las películas a la realidad, de ahí que se originaran ciertos movimientos artísticos como el neorrealismo (Díaz, s.f.).

La doctora Miriam Tavares, en su artículo “Comprender el Cine, las Vanguardias y la Construcción del Texto Fílmico”, expone que el cine



se basa en la interacción de diversos elementos que interfieren tanto con los espectadores como con íconos representativos de cada escena, que al unirse forman un solo lenguaje fílmico. Entre estos elementos, se encuentra la estereoscopia y la fotografía. La primera es la encargada de investigar la persistencia retiniana, la cual es un fenómeno fisiológico que permite al ojo recordar a las imágenes que ha visto y mantenerlas en un promedio de diez segundos. Principios que se observaron a lo largo del avance tecnológico del cine.

El lenguaje del cine se fue desarrollando a lo largo de la historia. Las ideologías de la posguerra y la necesidad de una representación más realista, causaron que las grandes empresas enfocaran sus esfuerzos en la creación de nuevas cámaras, amplitud de calidad y mejoras en los sustratos fílmicos. Al no haber otro medio que permitiera representar las imágenes de forma realista, tanto en sonido como en la fotografía, así como los sucesos cotidianos, el cine se convirtió en el medio de información más relevante de la época.





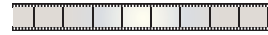
4.1 Realismo en el cine.

En un inicio, se consideraba adecuado rodar dentro de los estudios, ya que permitía que hubiera un mejor control de iluminación y de accidentes. Los cineastas se encargaban del decorado de los interiores, con la finalidad de recrear un ambiente idéntico al exterior. Esto no solo los beneficiaba en los costos, si no también en evitar la interacción de personas ajenas al rodaje de la película (Díaz, s.f.).

Con la introducción de la nueva ideología posguerra y del avance tecnológico, se optó por pasar del estudio de filmación a escenarios exteriores. En donde los paisajes naturales actuaban por si solos y le daban ese toque de vida a las películas. Debido al neorrealismo y a la aceptación de los espectadores, por este tipo de rodaje, la gran mayoría de los directores se decidieron ir por este rumbo y así comenzar a filmar no solo escenarios, si no también historias y sucesos relacionados con las condiciones sociales en las cuales se encontraban los países (León, 2005, p. 24).

En base a esto, los cineastas buscaron la representación de temas más crudos, por llamarlos así, en los cuales se viera reflejado los contextos en los que se encontraban los países de primer mundo tras la guerra mundial,





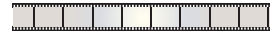
las revoluciones socialistas, la pérdida de los valores tradicionales, la ideología del sueño americano, entre otros sucesos fueron los que proporcionaron los elementos adecuados a los directores y cineastas para darles ese toque de realismo (León, 2005, 26).

La introducción del realismo a la narrativa fílmica ocasiono que los directores se enfocaron a una representación cruda y fuerte de la realidad. Los temas variaban entre situaciones sociales y situaciones en relación a la mafia. Por esta época, se empezó a definir a este tipo de temas, en los cuales se viera reflejado hechos delictivos, criminales o en relación con los narcóticos como, cine negro (film noir). Este tipo de género se caracteriza por su construcción formal en el cual se empleaba un lenguaje metafórico, un uso del blanco y negro (en ocasiones empleado en toda la película) y el uso de sombras para exaltar la actitud del personaje y cualquier trastorno psicológico que pudiera tener. Por lo general, las películas en este género, realizan un juego con la iluminación y resaltan con sombras ciertas escenas en las cuales va a pasar un suceso premeditado. Otro ejemplo de este juego de iluminación y de la narrativa típica del cine negro, es que el héroe, casi siempre se encuentra en un estado de tortura propia, por el remordimiento de su pasado y en estas situaciones la iluminación varia entre los claros y oscuros dependiendo del contexto en el que se encuentre el personaje (Sánchez, 1998, p. 44).

Los directores comenzaron a encontrar fascinación por este tipo de temas, ya que era justamente las noticias que los espectadores deseaban ver. A pesar de que la información lograba transmitirse por medio de la prensa o el radio, muchas de las noticias no salían a la luz, ya fuera por miedo o censura, por lo cual el cine influyó en la libre expresión y en que los hechos fueran de conocimiento popular. Sin embargo los cineastas comenzaron a tomarle gusto a estas temáticas, más que nada por el morbo que comenzó a originarse en los espectadores, situaciones comunes en las cuales el público gozaba al ver al desgracia ajena (Werner, 2011, p. 75).



Figura 4.1. La película "The letter" (1940) es conocida como uno de los primeros films del cine negro. Imagen tomada de <http://www.solocinenegroonline.com/2015/04/la-carta.html>

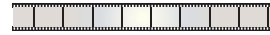


4.2 Formatos de cine.

El formato estándar utilizado en el cine era la película de 35 mm inventado por George Eastman en 1888. Éste formato estaba compuesto por una emulsión de celuloide perforada, transparente, manejable y resistente que permitía filmar una imagen de 24 x 18 mm en una escala de 1.33:1 y la velocidad de proyección de las películas era de 16 fotogramas por segundo. Con la llegada del cine sonoro, se decidió por insertar las bandas musicales en los films, por lo que la proyección debía desarrollarse en 24 fotogramas por segundo con el propósito de que el sonido tuviese la calidad esperada (Tavares, 2010, p. 10).

El problema de este formato (35 mm), es que su composición incluye nitrato de celulosa y una emulsión de gelatina – bromuro, estas sustancias permiten que las imágenes y el sonido se impregnen en el rollo del film. Sin embargo, el nitrato de celulosa es una sustancia química inflamable, por lo cual resultaba peligroso en el momento en que las películas eran transportadas en los diferentes cines. En 1908, la empresa alemana Agfa, desarrolló una película a base de acetato de celulosa, la cual aseguraba ser ininflamable, pero debido a su fragilidad y la dificultad que presentaba en el manejo, no se logró emplear a gran escala y se continuó utilizando la clásica película de 35 mm. En los años 50 se inventó una película



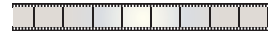


denominada *non – flam*, es decir, no inflamable, la cual su uso se volvió obligatorio. Años más tarde se crearon films de vinilo y de plástico que actualmente están siendo desplazados por los soportes digitales (Aumont & Bergala, 1985, p. 36).

La introducción del sonido dio paso a que el soporte de celuloide mejorara. De este modo la pista del sonido se podía grabar del lado izquierdo del rollo de película, para lo cual se tuvo que reducir el espacio disponible para la imagen. Varios cineastas decidieron utilizar su propio formato, dando paso a la versatilidad en cuanto a los tamaños de pantalla en los cuales se exhibían sus películas. Esto ocasiono que las empresas de cine de Hollywood, decidieran optar por un formato estándar, que permitiera la introducción del sonido y no afectara la visualización en la pantalla grande. El formato definido fue de 21 x 15.3 mm, bautizado como *Academy Standard Flat* o *ASF* (Aumont & Bergala, 1985, p. 38).

Con todos los avances que se estaban llevando a cabo, nació la idea de querer exhibir una película en una pantalla rectangular de mayor proporción, por lo cual después de diversos prototipos y a pesar de la situación en la que se encontraba Estados Unidos (depresión y crisis económica), la empresa FOX desarrollo un sistema panorámico llamado *Grandeur*. Este sistema empleaba una película de 70 mm y se empleó en el rodaje de la película “The Big Trail” del director Raoul Walsh en 1930.





Debido a la falta de zonas adecuadas para la proyección de películas con este formato, el sistema desarrollado por FOX no prosperó (Tavares, 2010, p. 88).

En la década de los 50's nació un nuevo formato panorámico (ver imagen figura 4.2), llamado el Cinerama. Consistía en rodar la película por medio de tres cámaras con objetivos angulares y sincronizadas una con la otra, de esta forma se podía captar un campo visual de gran amplitud. Para la proyección del film se hacía uso de tres proyectores, igualmente sincronizados entre si, y de una pantalla rectangular y cóncava, con una curvatura de 146 grados, que permitía representar el efecto semi-envolvente. La velocidad con la que se proyectaba la película era de 26 imágenes por segundo, la velocidad normal de proyección era de 24 imágenes por segundo. Tal velocidad se lograba realizando seis perforaciones por fotograma en cada rollo de película de 35 mm.

Con esto se alcanzaba una calidad en la definición de la imagen mayor a la habitual y representada por los anteriores formatos. En cuanto al sonido, este estaba compuesto por siete pistas magnéticas grabadas en una cuarta película de 35 mm. Cada pista de sonido englobaba cierta área correspondiente. Cinco pistas se encontraban distribuidas detrás de la pantalla y las dos restantes correspondían al público en general. Este

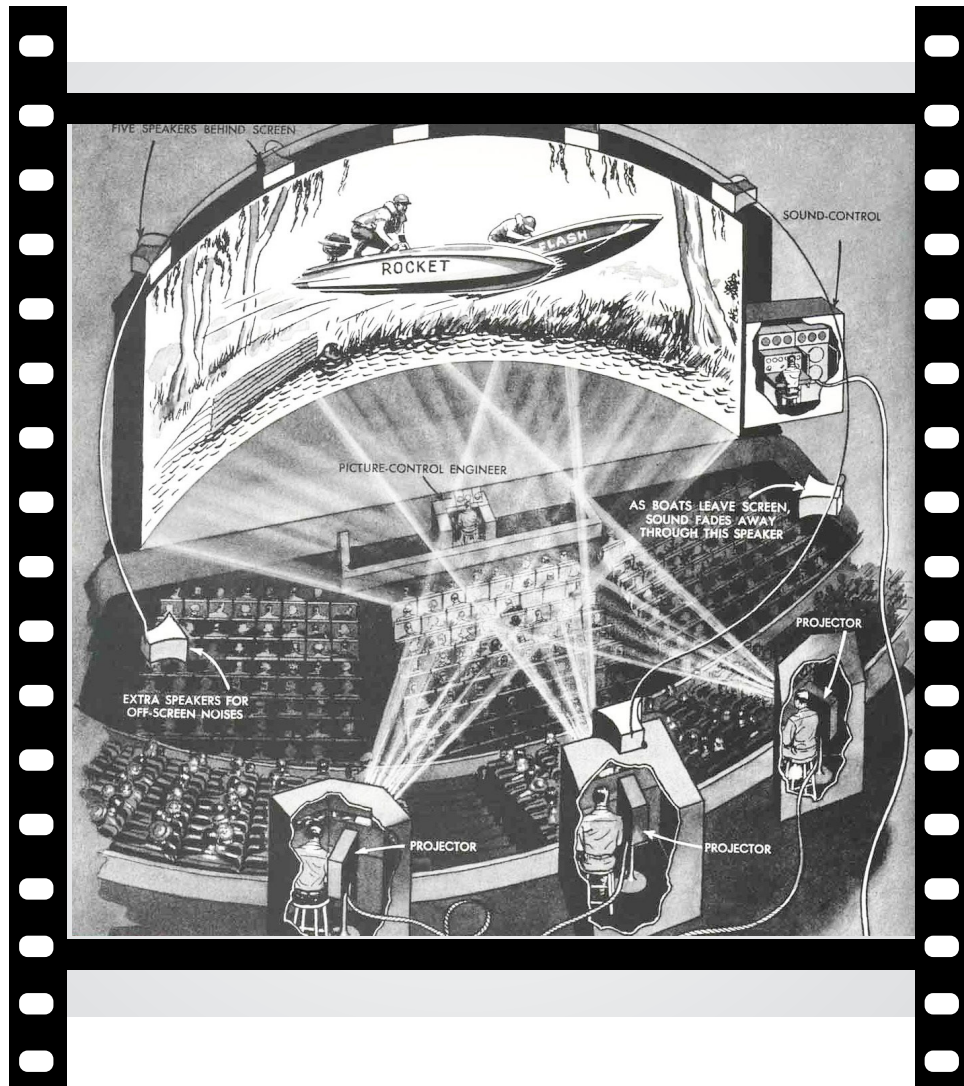
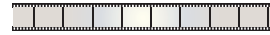


Figura 4.2. El formato Panorámico - Cinerama, hace uso de tres cámaras para la proyección de la película. Con la finalidad de envolver al espectador con las imágenes y el sonido. Imagen tomada de <http://www.gettyimages.com/detail/news-photo/cinerama-used-three-synchronised-projectors-projecting-filmnews-photo/90761932>



tipo de formato panorámico persistió desde los años 50's, alcanzando gran aceptación, por lo que fue usado por la mayoría de los directores y productores de cine (Aumont & Bergala, 1985, p. 60).

La compañía canadiense *IMAX Corporation*, desarrolló un nuevo formato de video y de proyección cinematográfica llamado *IMAX*. Este formato tiene la capacidad de grabar imágenes con una calidad y tamaño mayor que las películas convencionales ya que usa 15 perforaciones en una película de 70 mm. Dicho formato comenzó a ser aplicado en diversos films con la intención de que la calidad se mejorara. De igual forma se creó el formato *IMAX 3D*, el cual utiliza dos lentes de la cámara que representa un objeto para cada ojo. Los lentes se encuentran separados por una distancia de 64 mm. y para lograr el efecto 3D, se hace uso de dos rollos de grabación por separado y se proyectan de forma simultánea (Aumont & Bergala, 1985, p. 110).

4.3 Cine sonoro.

Durante la época del cine mudo era bastante común que los cineastas hiciera uso de los intertítulos, para la cuestión del diálogo y de la orquesta





en cuestión del sonido. Esta era acomodada en la parte delantera de las salas de cine, realizando su presentación al mismo tiempo que la película se exhibía. De este modo se lograba sincronizar el sonido tanto con las expresiones y reacciones de los personajes. Por lo general la persona encargada de dirigir a la orquesta era el mismo compositor (Sadoul, 2004, p. 54).

En 1924, la empresa *Western Electric* y *AT&T* (Corporación Estadounidense de Teléfono y Telégrafo), bajo el encargo de la Warner BROS, desarrollaron el *Vitaphone*. Este sistema permitía exhibir una película con sonido, su proceso era grabar en discos separados. En uno se colocaba la banda sonora y en el otro el film. De este modo al momento de exhibirla, se proyectaban los dos discos con la finalidad de lograr una sincronización. Sin embargo el *Vitaphone* no dió los resultados esperados, ya que era muy difícil lograr tal sincronización en los discos de vinilo. La primera película que demostró este trabajo, fue la de “The Jazz Singer” (El cantor de Jazz) dirigida por Alan Crosland (Sadoul, 2004, p. 89).



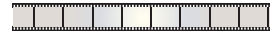
Figura 4.3. La película *The Jazz Singer* (1927), fue el primer largometraje con sonido sincronizado. Imagen tomada de <http://www.wired.com/2010/10/1006warner-bros-premieres-jazz-singer/>



El empresario William Fox, al ver el tipo de éxito que comenzaba a tener la empresa Warner BROS, decidió implementar el sonido en sus noticiarios. En 1925, acudieron con la AT&T, para la realización de una nueva patente y así nace el *Movietone*. Éste dispositivo constaba de un sistema óptico capaz de grabar el sonido sobre la propia película. Dicho proceso de grabación no solo tenía la ventaja de ser ligero y práctico en cuanto al transporte, distribución y exhibición, si no que también lograba una sincronía perfecta entre el sonido y la imagen. Con este sistema y con la incursión del aviador Charles Lindbergh al cruzar el Atlántico sin escalas, la empresa FOX logró un gran éxito al ser la única en transmitir tal proeza, narrada por el mismo Lindbergh (León, 2005, p. 45).

Para la década de los 40's, Walt Disney con la ayuda del Ingeniero de sonido William E. Garity y de John Hawkins, desarrollaron el sonido estereofónico para la película de animación "Fantasia", lo llamaron *Fantasound*. El proceso consistía en utilizar varios micrófonos que consiguieran registrar los diversos tonos y modulaciones de una orquesta por pistas separadas. La música en general a excepción de la canción "El Aprendiz de Brujo" y el "Ave María", fueron registradas en la Academia de Música de Filadelfia. Fue un total de ocho pistas que captaron el sonido, seis de ellas registraron las diversas secciones de la orquesta, la séptima fue una mezcla que incorporaba las seis anteriores, mientras

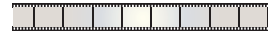




que la octava era el registro de toda la orquesta. Posteriormente dichas pistas fueron mezcladas en tres pistas de audio y una cuarta de control, para acabar siendo impresas en una tira de película de 35 mm, la cual se sincronizó con el film *Technicolor* (Morton, 2015).

El trabajo final, necesitaba ser exhibido en una sala equipada con un promedio de treinta a ochenta altavoces individuales, que estuvieran instalados justo detrás de la pantalla. Esto debido a que el sonido logrado, pudiera abarcar toda la sala con calidad y sobretodo nitidez. La pista de control fue la encargada de alcanzar este trabajo. Dicha pista, estaba compuesta por diversos tonos que corresponden a diferentes niveles de volumen, que se ajustan automáticamente en los amplificadores, ajustando el volumen de la reproducción y el nivel del ruido. Gracias a esto, el ruido en los momentos de calma no fueron absorbidos y en el caso de los momentos fuertes, el ruido se logró sin distorsión (Morton, 2015).

El *Fantasound* (ver imagen figura 4.4) alcanzó un éxito desmedido. Los empresarios, incluso, realizaron una gira por las principales ciudades de New York y Boston. Sin embargo los costos de las instalaciones y de la utilería necesaria para lograr el efecto de sonido, no permitieron que este sistema se ampliara a todo Estados Unidos. Pero con la implementación



de este método, otros más llegaron. Un ejemplo es el sistema *Dolby Noise Reduction* (reducción de ruidos) creado por Ray Dolby. El cual tenía la característica de reducir los ruidos de fondo en las partes de bajo volumen, que es por lo general donde se ven más afectadas. Este sistema logró una distribución amplia en el campo de la cinematografía (*A New Life For Fantasia*, 2013).

Otra película que logró un éxito entre los espectadores y que también incursiono en las innovaciones de los sistemas de sonido y calidad de imagen, fue el estreno del film de “Star Wars”. Para esta película, Tomlinson Holman desarrolló el sistema THX para la compañía Lucasfilm en 1983. El sistema THX no es considerada una tecnología de grabación de imagen ni de audio, es definido como un sistema de control de calidad. Tanto los audios digitales como los analógicos pueden ser reproducidos por medio de este sistema. Su característica principal es que la banda sonora del film en particular, se escuchará tal y como se creó (*A New Life For Fantasia*, 2013).

La introducción del *Dolby Noise Reduction* y del sistema *THX*, permitieron que el campo de lo digital comenzara a entrar en el cine. Con eso la empresa Dolby comenzó la creación de una serie de sistemas que proporcionaban una mejor calidad de sonido. El *Dolby Digital*, funcionaba



por medio de seis canales independientes, que lograban suministrar diálogos nítidos y sonidos claros. De igual forma la empresa Dolby sacó el sistema *Dolby Surround* y otros más sistemas que proyectaban una calidad de sonido mayor a cualquier otro de la época (Morton, 2015).

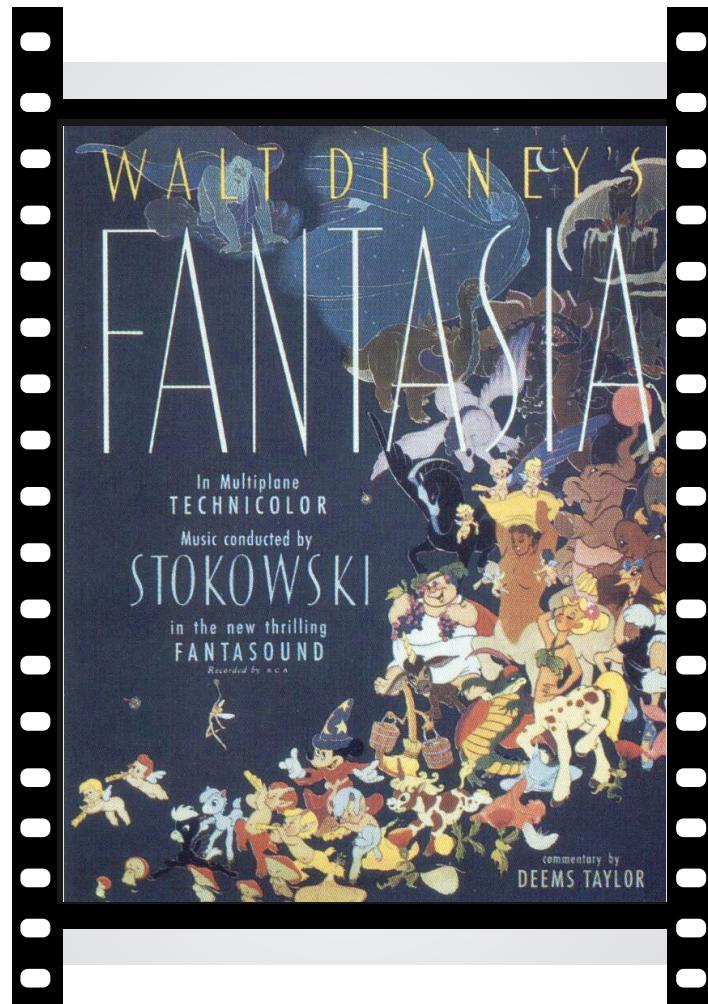


Figura 4.4. El sistema de sonido Fantasound fue el primero diseñado exclusivamente para una película en específico. http://awn.com./search?search_api_views_fulltext=fantasia



Actualmente se hace uso de un sistema de audio digital que sale directamente del servidor. Como el cine digital actual tiene la capacidad de 16 canales de audio, el sistema permite reservar espacio para la alternativa de los idiomas, el audio descriptivo narrativo y el doblaje, grabado en estudios (Morton, 2015). Con estos avances, el rodaje de las películas actuales permiten vivir una experiencia cercana a la realidad, objetivo, principal, que se tenía desde un inicio.

4.4 Cine a color.

Los primeros inicios del cine a color consistía en colorear manualmente fotograma por fotograma. Era un trabajo laborioso debido a la cantidad y al tamaño reducido de este. Las primeras películas tenían una duración de menos de un minuto sin embargo se empleaban aproximadamente unos mil fotogramas. En los 90's aún se utilizaba la técnica de pintar a mano, aunque en esos años las películas tenían una mayor duración, por lo que el labor de colorear se convertía en una tarea grupal. En 1905 Pathé Frères creó un sistema mecánico de coloración que lograba una mayor precisión, consistía en cortar por secciones, con la ayuda de un pantógrafo, la impresión de la película, una sección para cada color. Este último, se aplicaba haciendo uso de un cepillo y posteriormente se





terminaba por colorear con pinceles giratorios, aquellas áreas del cliché que se habían recortado. Este sistema perduró hasta 1930 facilitando el uso de color en las películas (Sadoul, 2004, p. 123).

Otra técnica usada fue el virado. Se realizaba al momento en que la película era revelada, los blancos quedaban intactos y el color solo se fijaba en las partes oscuras. Pero no fue hasta 1861, cuando James Clerk Maxwell expuso sus investigaciones y teoría, lo que permitió la invención de la fotografía a color y el avance hacia una impresión con mayor practicidad en los fotogramas de las películas. La teoría expuesta por Maxwell explica que por medio de la combinación de tres colores, el rojo, azul y verde, se puede reproducir todos los demás. En un principio únicamente se hacía uso de la combinación de dos, este dispositivo se llamó el *Kinemacolor*. En 1906 George Albert Smith inventó dicho dispositivo y fue el primero en lograr captar las imágenes en movimiento a color. Mostraba una serie de fotogramas sucesivos, mediante el uso de filtros rojos y verdes. Estos filtros se encontraban sujetos a un disco rotatorio situado delante de la película. Con este sistema, las imágenes no se teñían si no que se proyectaban por medio de los filtros (Wigan, 2008, p. 116).

En 1932 se desarrolló la técnica de *Technicolor*, la cual revolucionó el uso del color en el cine. Este sistema lograba crear imágenes de color a





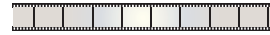
partir de filtros cyan, amarillo y magenta (ver imagen figura 4.5). Dicho proceso se forma con la combinación de diversas reacciones químicas que permitieron que la paleta de colores se imprimiera directo en la tira de imágenes. A pesar de esto, el proceso de Technicolor, mostraba una desventaja, éste sólo podía ser usado en producciones importantes ya que dependía del tamaño de la cámara. El primero en utilizar este procedimiento fue Walt Disney, en su serie de cortometrajes animados “Silly Symphonies” (Sinfonías Tontas). Los cineastas de la época a pesar de la introducción de dicha innovación en la incrustación de color, mantenían sus reservas y preferían seguir rodando en blanco y negro. Ideología que continuó hasta la década de los 40’s (Sadoul, 2004, p. 130).

Con la intención de romper ese recelo ante la introducción del color, la compañía Agfa crea en 1939 el sistema “Agfacolor”. Este sistema superpone tres emulsiones: azul – verde, azul – rojo y azul – violeta. Dicho proceso dominó el mundo del cine después de la segunda guerra mundial. Posteriormente fue vendido a la empresa Kodak, quienes lo perfeccionaron y sacaron a la venta la película de 35 mm, llamado *Eastmancolor*. Este procedimiento resultó ser más barato que el *Technicolor* y lograba una mayor calidad de resolución. Sin embargo



Figura 4.5. Proceso del *Technicolor*, basado en el método de síntesis sustrativa. A diferencia de los demás sistemas de color, el *Technicolor* no necesitaba un equipamiento de proyección especial.

Imagen tomada de <http://hipertextual.com/2015/05/technicolor-centenario>



tenía el problema de que con los años, el color se desteñía debido a la inestabilidad química de la película. El *Eastmancolor* y *Technicolor* revolucionaron el uso de color en la década de los 50's (Wigan, 2008, p. 120).

Al parecer, los años cincuenta fue la mejor época para el cine. Se contaba ya con los avances en la calidad de sonido y en la calidad de la imagen, la amplitud del campo visual de las películas, que se dio con el formato panorámico, la aplicación de la ideología del realismo, que originó nuevos géneros como el cine negro y la introducción del uso del color. Con estos elementos a la mano el trabajo de rodar se fue facilitando cada vez más. Sin embargo los cineastas continuaron buscando la perfección en sus películas, por lo cual se empezaron a interesar en la parte del diseño y la composición de los créditos.

4.5 Cine digital.

El cine digital tuvo sus primeros inicios en la década de los 80's, cuando varios directores y productores, intentaron experimentar con el uso de esta tecnología, sin éxito alguno. Fue hasta la mitad de la década de los noventa que se empezó a utilizar frecuentemente, aunque en esa época



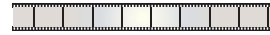


se le conocía como cine electrónico, gracias al desarrollo de películas como la de “Star Wars” del director George Lucas, en 1977. El uso de la tecnología digital permite la manipulación y el retoque de las imágenes, así como el funcionamiento de la postproducción en la inserción de escenarios, objetos o personajes. Comparado con las películas de 35 mm, los films con tecnología digital resultan más económicos y aunque pase el tiempo la imagen no se deteriora (Royo, 2004, p. 173).

4.5.1 Tecnología digital.

A finales de los ochenta, la compañía Sony lanzó al mercado cámaras HDTV, basadas en tubos. En 1998 lograron desarrollar y comercializar cámaras CCD con una resolución de 1920 x 1080 píxeles. Estas cámaras incluían grabadoras HD Digital, pero la tecnología era completamente analógica, por lo cual no reflejaba grandes cambios en la calidad de imagen o el sonido. Durante esta época se buscó crear diversos proyectos digitales, pero ninguno tuvo el suficiente éxito. Una de las primeras proyecciones completamente digitales fue el cortometraje “Driven Together” de David M. Kaiserman en el 2000 (Darley, 2002, p. 210).





La película “Tron” producida por Disney en 1982, fue la primera que utilizó secuencias generadas por computadora. Fueron un aproximado de treinta minutos, en los que los personajes y las situaciones se combinaron dentro de la computadora. La narración fílmica puede suponer que se generaron más imágenes de lo que realmente fue, pero en realidad la mayoría de las situaciones fueron llevadas a cabo por medio de efectos ópticos, una técnica conocida como animación con luz de fondo. El desarrollo de la película se realizó por medio de grabaciones en blanco y negro en alto contraste, para después ser coloreadas con las técnicas tradicionales usadas en la fotografía. De este modo se consiguió generar un efecto futurista y tecnológico. Los resultados fueron satisfactorios, sin embargo el proceso de grabación no se ha utilizado desde entonces, debido a las múltiples capas utilizadas en formato grande, que exigían de más cantidad de film cinematográfico lo cual aumentaba el precio (Darley, 2002, p. 215).

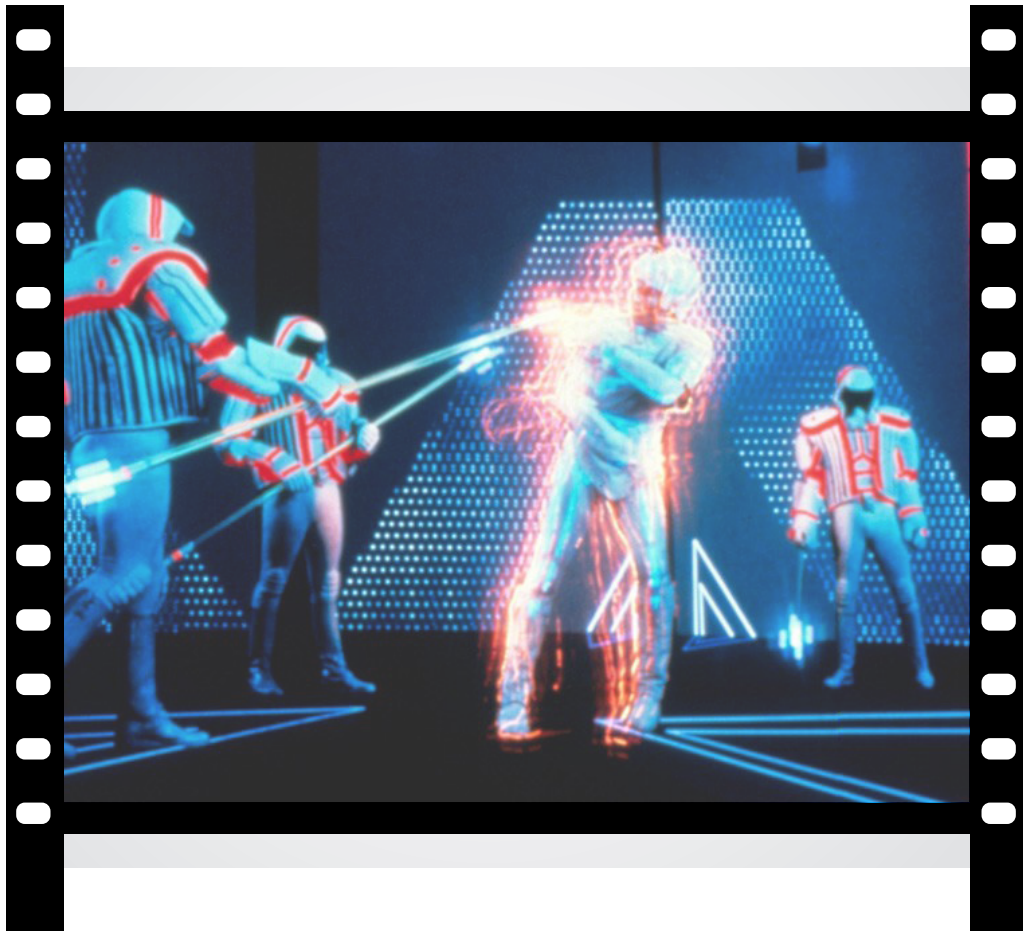
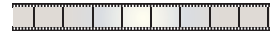
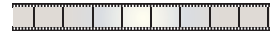


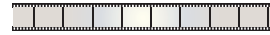
Figura 4.6 El film “Tron” (1982), fue una de las primeras películas en usar la técnica de la computación gráfica. Muestra escenas futuristas y secuencias digitales. Imagen tomada de <http://foro.multiverseros.com/viewtopic.php?f=11&t=2334>



Durante la época de los 90's se llevó a cabo la transición de lo analógico a lo digital. En este periodo diversas películas crearon reacciones en los espectadores rompiendo con todo tipo de expectativas. Fue en 1979 que la idea de lo digital da un cambio drástico a favor. Con la llegada de *Pixar Animation Studios* también llega una revolución en cuanto a las técnicas de animar. Éste estudio comenzó a desarrollar películas de animación a partir de renders, haciendo uso del programa *PhotoRealistic RenderMan*, que daba como resultado imágenes de alta calidad y elaboradas únicamente en computadora. El primer cortometraje que exhibió el estudio fue "Luxo Jr.", mientras que la primera película desarrollada por Pixar fue nada menos que "Toy Story" en 1995 (Pixar Animation Studios, s.f.).

La evolución tecnológica va a encaminada a que conforme los años pasen el futuro del cine estará en manos de lo digital. Para lograr una proyección de calidad y que reflejara el trabajo de los cineastas, se crearon proyectores digitales. Su composición se basa en el uso de una lámpara parecida al que se usaba en las proyecciones tradicionales. En cuanto al reflector, este esta compuesto por dos piezas, para lograr un balance en el sistema óptico se hace uso de espejos plegables y de lentes que permiten dirigir correctamente la luz al sistema de imagen, mejor conocido como el motor de luz. Posteriormente esta luz se divide en los tres colores primarios (rojo, verde y azul), por medio de un prisma. Cada





uno de los colores posee su propio chip de imagen DMD que permite la reproducción de ese color. El resultado de los chips DMD y de los más de dos millones de píxeles terminan originando una sola imagen (Cine digitales, s.f.).

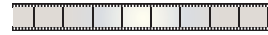
Con la llegada de todo tipo de dispositivos que permiten una proyección digital de mayor calidad y un campo visual mayor al estándar, también llegan los programas de edición, usados en las películas digitales para resaltar efectos o incluso para el diseño de los créditos de cine. Sony Vega Pro es un programa de edición originalmente fue creado para la edición de sonido únicamente, sin embargo terminó por ser un programa que modificaba tanto al video como al sonido, en tiempo real y en múltiples pistas con un soporte de audio de Dolby Digital. Fue diseñado para ser usado únicamente en PC (Cine digitales, s.f.).

En 1993 Adobe saca a la luz una nueva aplicación llamada *Adobe After Effects*. Esta aplicación permite la creación o aplicación de gráficos dentro de una composición. Ya sean en movimiento, efectos especiales, difuminados, cortes, superposición de capas, entre otros, empleados tanto en el video como en el sonido. Actualmente esta aplicación es la más usada para la creación y edición de video. La compañía Apple intentó crear una aplicación de edición de video que, no solo compitiera con la de Adobe si no que también fuera más completa y práctica para



los diseñadores, así es como nace *Motion 5*. Esta aplicación permite la importación de texto desde un documento rtf. (texto enriquecido) el cual se puede manipular a través de la interfaz del *Motion 5*. La interfaz permite el diseño libre o a partir de plantillas y logra crear efectos en 2D y 3D (Apple, 2015).

El trabajo del cine se ve facilitado por todas las innovaciones en los dispositivos y sistemas desarrollados a partir de los 90's. La postproducción y la edición de efectos especiales o el diseño de los créditos de cine, ya no representa un trabajo manual, en el cual era necesario cortar e ir pegando fotograma por fotograma. Con esto se podría decir que la calidad y la resolución de las imágenes son mayores a comparación de la de los años cincuenta. Sin embargo el historiador cinematográfico Georges Sadoul, afirma que a pesar de que el cine de celuloide tiene la desventaja de deteriorarse con mayor rapidez, también es cierto que en cuanto al realismo de los colores y el matiz, el cine digital no puede hacer nada, ya que las grabaciones analógicas captaban los colores puros y naturales, aspecto que es distorsionado hoy en día por medio de las computadoras (Cine digitales, s.f.).



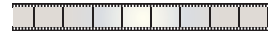
4.6 Cine 3D

En 1890 ya existían bases con las cuales era posible la grabación de una película en 3D, sin embargo fue hasta 1922 que se logró proyectar una película con esta técnica. “The Power of Love” (EL poder del amor), del director Nat G. Deverich, fue el primer film en este formato. Aunque en esos años, la técnica no resultaba ser de lo más fiable, se realizaron diversos experimentos con la intención de afinar esta técnica. En 1934 la empresa *Metro Golden Mayer* realizó diferentes cortometrajes rodados en 3D. Pero no fue hasta la llegada de color y de los formatos panorámicos, que esta técnica logró alcanzar el éxito (Tavares, 2010, p. 90)

Fue hasta los años cincuenta que los estudios de Hollywood, frente a la competencia de la TV, decidieron sumergirse nuevamente en la técnica del 3D dándole esta vez color a este tipo de rodaje. La primera película desarrollada a color y en 3D fue “Bwana Devil” de Arch Oboler en 1952 (Tavares, 2010, p. 91).

Para la producción en 3D de este film utilizaron dos rollos de película los cuales debían proyectarse al mismo tiempo y en perfecta sincronización. Cuando surgía un problema con la sincronía de los rollos, la proyección era detenida lo que causo gran descontento por parte de los espectadores





y debido a eso, este método dejó de usarse. Fue hasta inicios del siglo XXI que este tipo de proyección, en tercera dimensión, tuvo su verdadero auge. Comenzaron a estrenarse películas de todo tipo, géneros de miedo, suspenso, animadas, acción, etc. “Monstruos” contra alienígenas de *DreamWorks*, fue la primera película de la historia del cine en planearse y proyectarse en formato 3D (Cine digitales, s.f.).

El cine es el lenguaje destinado a hacer llegar un mensaje a su destinatario, por lo cual hace uso del medio y en este caso el medio es la tecnología. Los dispositivos que se fueron desarrollando a lo largo de la historia facilitaron la representación del mensaje y la expresión de las ideologías y visiones de los directores. De igual forma permitieron que el mensaje y las representaciones fueran más reales. Actualmente el avance tecnológico permite que las películas en formato digital, puedan ser proyectadas en las computadoras (por medio de sitios web, memorias USB, formatos blu-ray, DVD, etc.), en los celulares y en la televisión. La proyección de imágenes ya no esta sujeta a las salas de cine ni a los medios de proyección de habitaciones oscuras.



Diseñadores de créditos de cine

Capítulo 5.-





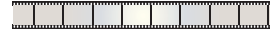
Capítulo 5.- Diseñadores de créditos de cine.

La secuencia de títulos en las películas son consideradas como un género cinematográfico, debido a la calidad y el diseño que presentan algunos que incluso han logrado superar a la película en la que están insertados. La composición de las imágenes y del sonido, así como el uso de la tipografía y de la información son desarrollados, en su mayoría, por un diseñador gráfico. Los elementos visuales y la comunicación son herramientas muy utilizadas por ellos para la realización de sus trabajos. Actualmente se conoce el nombre de Saul Bass como el diseñador de títulos que le dio un giro completo a la composición y a la forma de ver el cine y a Kyle Cooper como el único que ha logrado mantener el estilo de Bass y al mismo tiempo darle su propio toque de innovación (Solana & Boneu, 2007, p. 45).



Figura 5.1. Bass estuvo trabajando por cuarenta años para grandes empresas cinematográficas, incluyendo Alfred Hitchcock, Stanley Kubrick, Otto Preminger, Billy Wilder, y Martin Scorsese.

Imagen tomada de <http://www.artofthetitle.com/designer/saul-bass/>



5.1 Saul Bass

Saul Bass nació en Nueva York en el año de 1920. Estudió en la escuela Art Students League y en el colegio de Brooklyn en el cual tuvo el placer de conocer al diseñador húngaro Gyorgy Kepes, él cual influyó de manera relevante en el proceso de aprendizaje de Bass. Pero sobretodo, fue gracias a Kepes que Bass comenzó a introducir sus ideas en base al constructivismo ruso (ideas de la Bauhaus) (Bass & Kirkham, 2011, p. 34).

Trabajó en varias agencias de Nueva York, en las cuales obtuvo la experiencia suficiente para intentar buscar suerte en la ciudad de Los Ángeles (1946). Fue ahí que abrió su propio estudio de diseño, dedicado especialmente a la publicidad y el diseño de marcas. Entre los trabajos de identidad que realizó están (Bass & Kirkham, 2011, p. 40):

AT&T (American Telephone and Telegraph Company). El diseño de esta marca era una campana, la cual iba evolucionando con el paso del tiempo manteniendo la misma estructura inicial con algunos cambios sutiles. En 1969 Saul Bass rediseño la imagen de la marca logrando un diseño innovador y creativo. Simplificó y modernizó el ícono de la campana así como elimino “Bell System” del interior porque dificultaba la lectura.



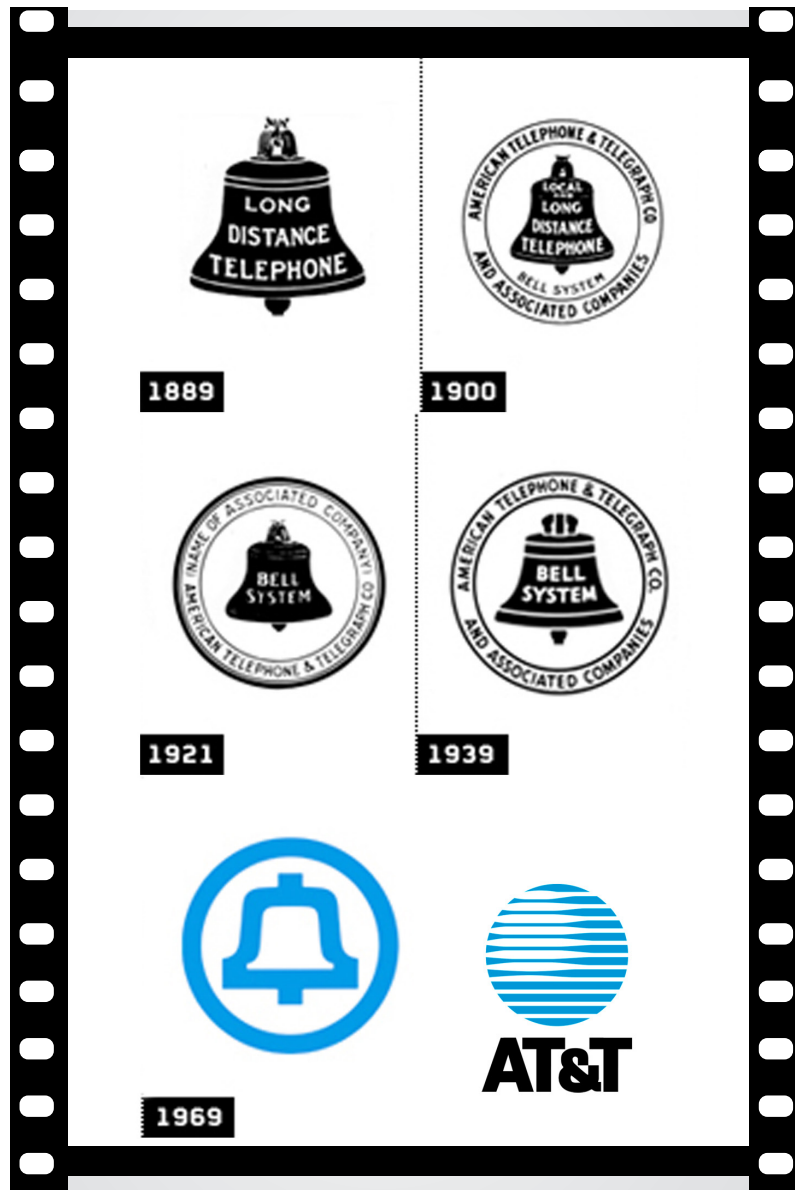


Figura 5.2. En 1969 Saul Bass revolucionó el diseño de la marca, eliminando “Bell System”. En 1983 rediseña la marca, introduciendo la esfera que simboliza el enlace global de la compañía. Imagen tomada de <http://www.brandemia.org/saul-bass-y-su-aportacion-al-diseno-de-marcas>

La compañía japonesa Minolta, esta dedicada a la producción de cámaras fotográficas. Fueron la primera empresa en crear una cámara autofocus de 35mm. También se dedican a vender accesorios, fotocopiadoras, impresoras, entre otros productos. En 1978 se le encargó a Saul Bass el rediseño de esta marca. Logró crear un diseño en base al nombre, inspirado en la forma simétrica de la letra O y en su posición central. Se refirió al círculo de la letra O como “A Magic Dot”. Saul llevó a cabo un estudio sobre los tamaños de reproducción para garantizar su correcta legibilidad al aplicar sobre los distintos soportes.

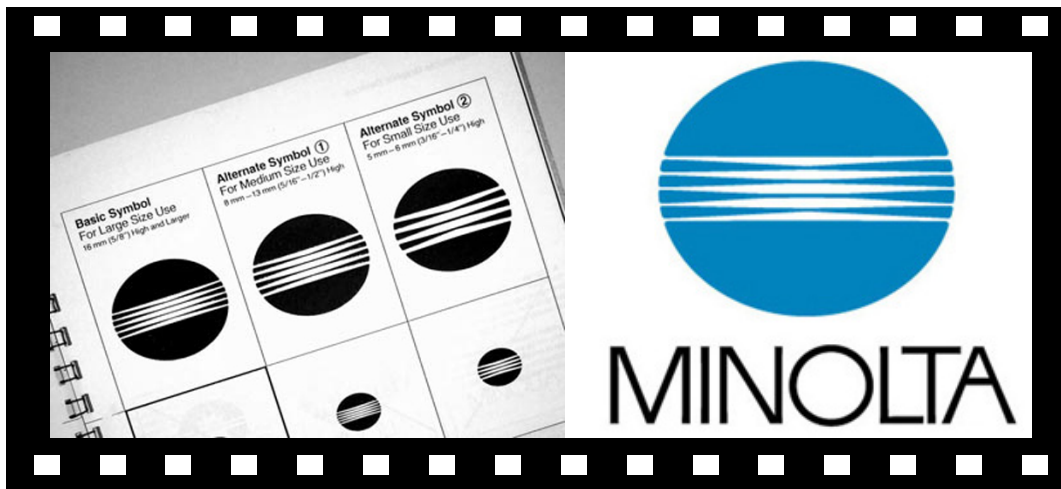
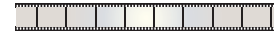


Figura 5.3. En el diseño de Bass el círculo de la letra O lo representó como “A Magic Dot”. Imagen tomada de <http://www.brandemia.org/saulbass-y-su-aportacion-al-diseno-de-marcas>

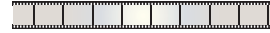


Warner Music Group, es la tercera compañía discográfica más importante. Saul Bass diseñó en 1972, la marca original, la cual englobó a la matriz Warner Communications y a Warner Bros. El resultado del diseño logró traspasar los límites del tiempo y de la pregnancia. Tras más de 40 años, sigue resultando actual.



Figura 5.4. Este logotipo combina originalidad, armonía y simplicidad y es un claro ejemplo de la categoría de este diseñador. Imagen tomada de <http://www.brandemia.org/saul-bass-y-su-aportacion-al-diseno-de-marcas>





United Airlines fue una de las compañías aéreas más importantes. La marca de la compañía estaba representada por un escudo y por los colores blanco y azul (bandera estadounidense). Desde sus comienzos en 1927, la marca ha tenido forma de escudo y los colores rojo, blanco y azul de la bandera estadounidense. Al igual que en el caso de Bell System, presentaba problemas de lectura en las reducciones, ese fue el punto de partida para Bass en 1973 cuando le encargaron el rediseño.

El trabajo de Saul Bass abarca más que estos cuatro ejemplos. Él elaboró la imagen corporativa de varias empresas, entre las cuales se encuentran los siguientes ejemplos que formaron parte de las marcas más importantes del siglo XX.



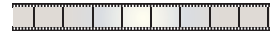


Figura 5.5. En 2010 la compañía *United Airlines* se fusionó con *Continental Airlines* dando lugar a la mayor aerolínea del mundo. Se acordó conservar el nombre *United Airlines* pero se usaría el símbolo de Continental.

Imagen tomada de <http://www.brandemia.org/saul-bass-y-su-aportacion-al-diseno-de-marcas>



Figura 5.6. Saul Bass elaboró la imagen corporativa de las marcas más famosa del siglo XX. Imagen tomada de <http://www.brandemia.org/saul-bass-y-su-aportacion-al-diseno-de-marcas>



5.1.1 Créditos de cine de Saul Bass.

La oportunidad de Saul Bass de comenzar a trabajar dentro del área cinematográfica fue en 1950, cuando el director estadounidense Otto Preminger (1906 – 1986) le encargó el diseño del poster de la película “Carmen Jones” (1954). A Preminger le impresionó el diseño del cartel que le encomendó a Bass el diseño de la secuencia de títulos. Continúo trabajando con Otto en sus siguientes producciones, “The Man with the Golden Arm” (1955) (ver imagen figura 5.9) y “Anatomy of a Murder” (1959) (ver imagen figura 5.10) (Solana & Boneu, 2007, p. 144).

Sin embargo fue con el director británico Alfred Hitchcock con quien su trabajo fue reconocido como el eslabón para cambiar el curso del diseño de créditos de cine. Hitchcock lo contrató para que diseñará los créditos de la película “Vertigo” en 1958 (ver imagen figura 5.11). En ese entonces no se había visto nada parecido, el uso de espirales acorde con la música y el concepto de la película logró que los créditos de la película fueran motivo de platica, por primera vez, entre la audiencia y los críticos (Solana & Boneu, 2007, p. 145).



Figura 5.7. Cartel de la película "Carmen Jones" en 1954. Diseñado por Saul Bass. Imagen tomada de <http://ravepad.com/page/carmen-jones/images/type/photo/3>

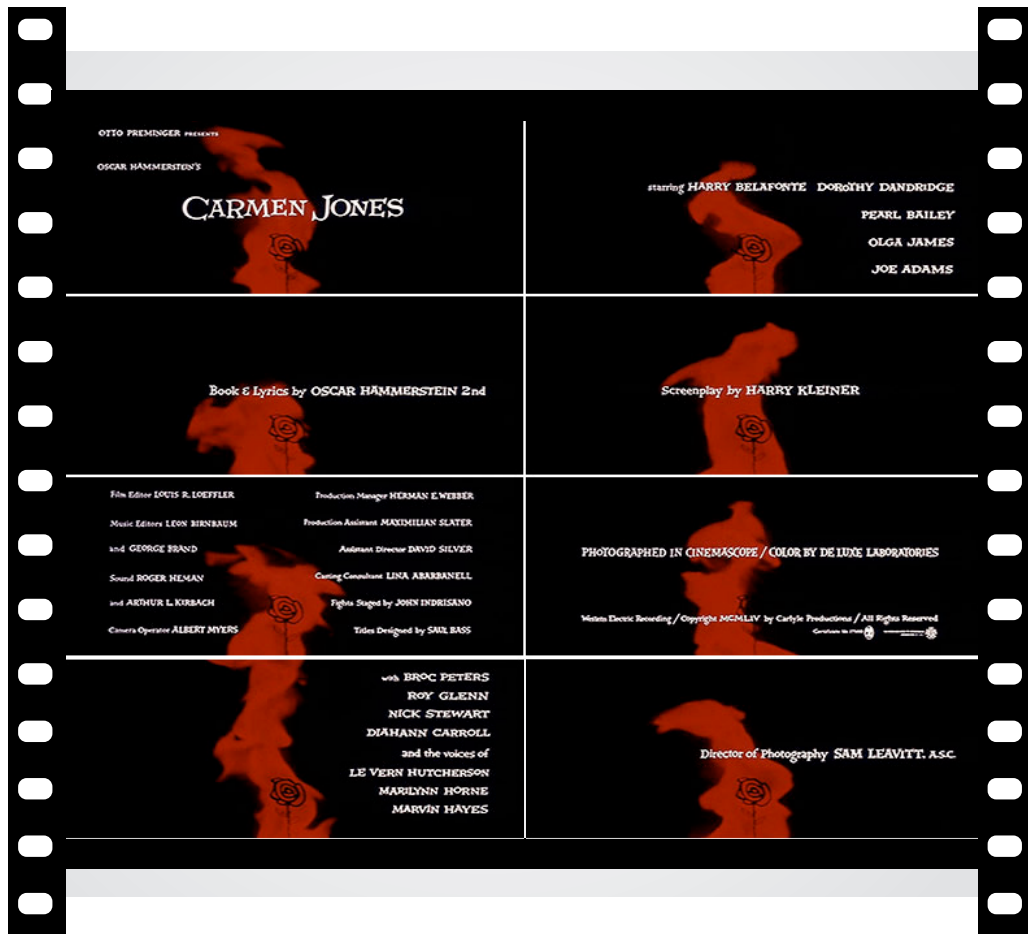


Figura 5.8. La secuencia de estos créditos, es una combinación de dos elementos simples y simbólicas. Una ilustración de una rosa y un fuego perpetuo, superpuestas una sobre la otra para la duración de la secuencia.

Imagen tomada de Uncredited, 2007.



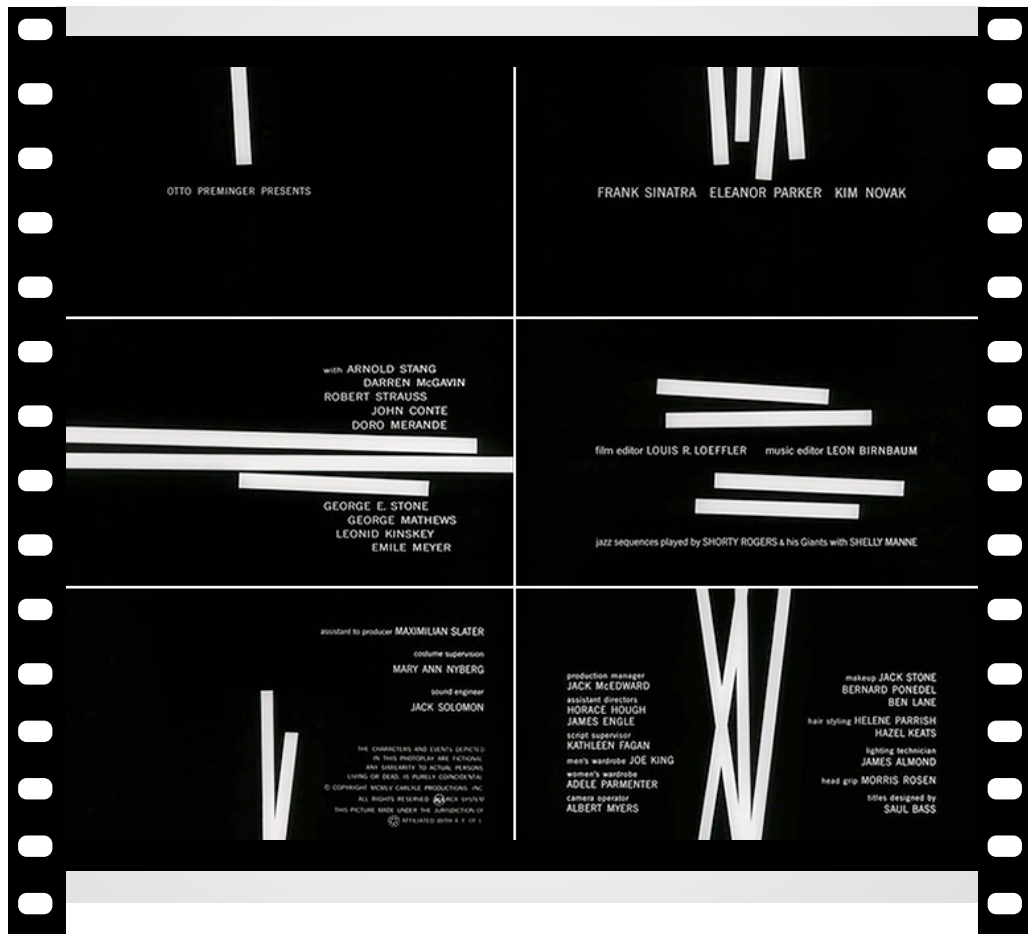


Figura 5.9. “The Man with the Golden Arm” juega con una imagen gráfica sólida - líneas blancas reorganizando a sí mismos en el brazo torcido de un drogadicto. Imagen tomada de Uncredited, 2007.



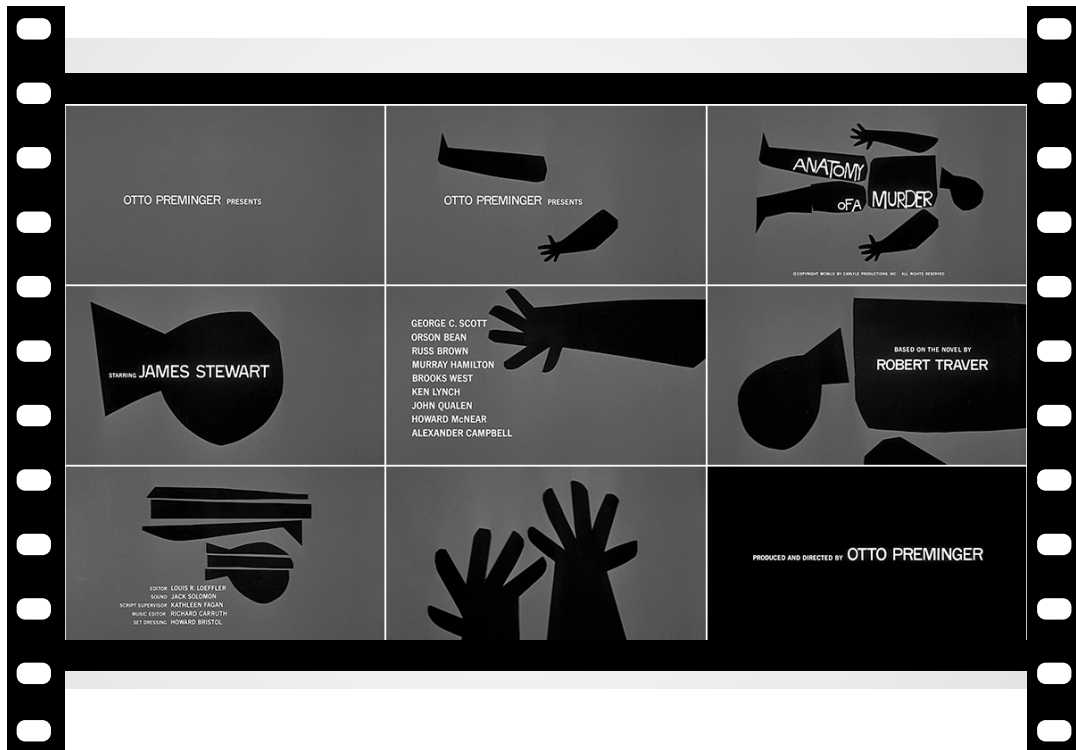
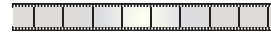


Figura 5.10. Dentro de los créditos de “Anatomy of a Murder” en 1959, el juego de palabras de Saul en la anatomía alinea la disección de un cuerpo humano con la disección de un cuerpo de evidencia en un tribunal de justicia.

Imagen tomada de Uncredited, 2007.



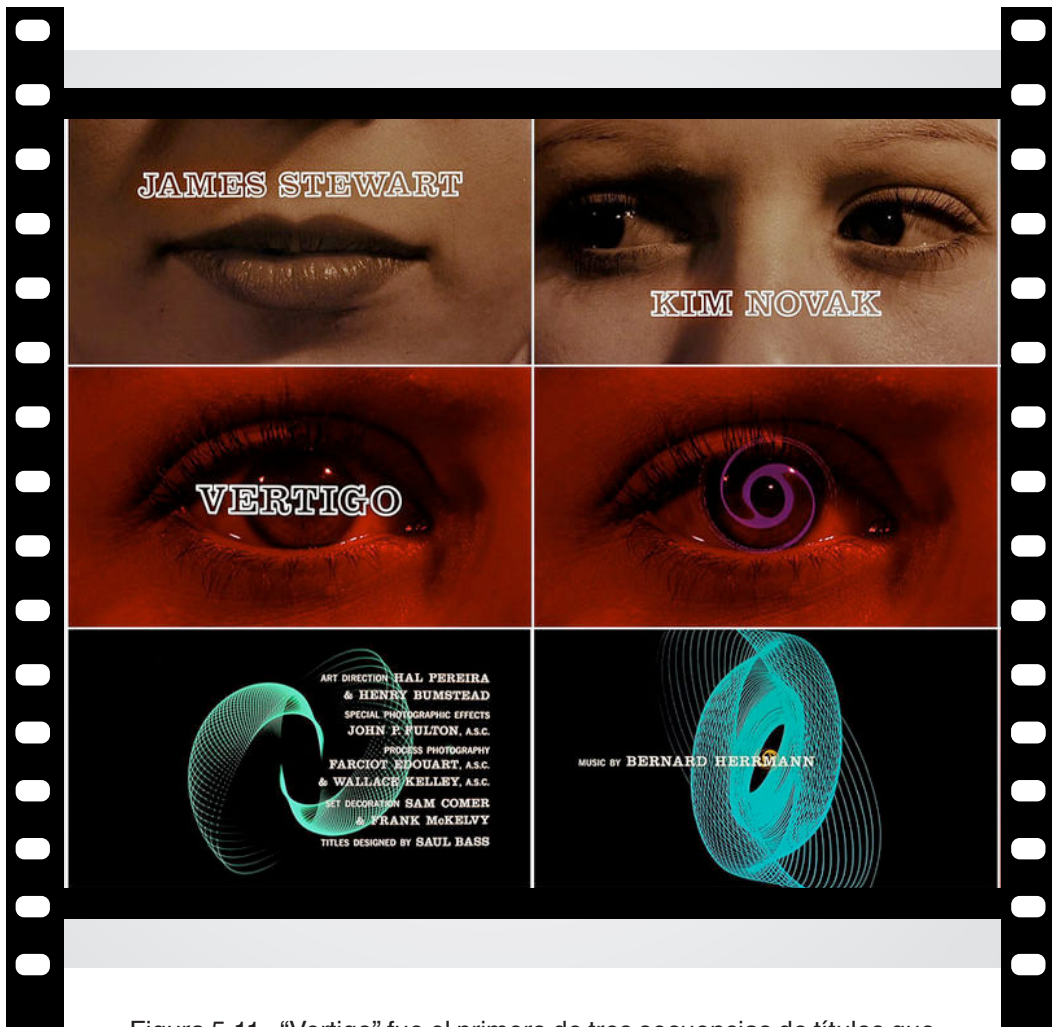
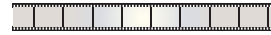
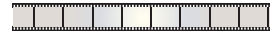


Figura 5.11. “Vertigo” fue el primero de tres secuencias de títulos que diseñó Saul Bass, para el director Alfred Hitchcock. Imagen tomada de Uncredited, 2007.



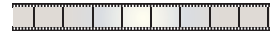
Al trabajar con Hitchcock, Bass pudo ser distinguido por tres cosas relevantes, una es la calidad creativa con la cual él puede combinar el diseño gráfico con las influencias artísticas. La segunda es el arduo estudio histórico que él realiza en cada trabajo y el análisis de las secuencias de crédito. El tercer aspecto es la conceptualización de las ideas y de la narración de la película en un corto de no más de 3 minutos. Todo ello para lograr crear una expectativa en el espectador (Bass & Kirkham, 2011, p. 50).

En 1959, Bass diseñó la secuencia de títulos de la película “North by Northwest” del director Alfred Hitchcock. La composición de diseño de estos créditos resultó innovador y al mismo tiempo impresionante debido a la integración del logo de la casa productora (*Metro Goldwyn Mayer*) que aparece en blanco y negro sobre un fondo verde. Bass lo hizo con la intención de que el cambio entre la secuencia de títulos y los colores originales de la marca no resultaran ser demasiados contrastantes o cambiaran el ritmo de la transición de las imágenes. Hitchcock estuvo muy complacido con el diseño de dichos créditos, incluso insinuó que Bass se inspiró en la arquitectura de algunas escenas de la película, dejando ver que tanto el diseño gráfico como la arquitectura están ligadas (Solana & Boneu, 2007, p. 145).





Figura 5.12. La película “North by Northwest” dirigida por Alfred Hitchcock en 1959, es una serie de aventuras intrincadas en donde el protagonista es confundido con un agente del gobierno que supuestamente está tratando de contrabandear un microfilm que contiene la información del gobierno. Imagen tomada de Uncredited, 2007.



En 1960 Saul Bass llevó a cabo el diseño de los créditos de cine de la película “Exodus” de Otto Preminger e inmediatamente después realizó los de la película “Psycho” de Hitchcock. En esta película Bass también fue contratado para trabajar en el desarrollo de los *storyboards* y en relación a la imagen de la película, con respecto a actores, escenarios, vestuario, etc (Bass & Kirkham, 2011, p. 50). El desarrollo del diseño de créditos esta dividido en tres partes, la primera recae sobre la tipografía que actúa como si estuviera dividida en dos. La segunda es la composición en líneas verticales y horizontales que dan el aspecto como si la pantalla estuviera dividida y la tercera parte se debe a la selección de música. Bass trabajó a lado del compositor estadounidense Bernard Herrmann y juntos crearon una composición adecuada para la trama de la película, la cual causo gran impacto entre los espectadores (Solana & Boneu, 2007, p. 147).

“Psycho” fue la mayor obra que llevaron a cabo Bass y Hitchcock en colaboración. También fue esta en la que su forma de trabajar juntos disminuyó. Bass se atribuyó las ideas originales de algunas escenas, algo que por supuesto el director Hitchcock no tomo de buena fé. Sin embargo lo que alcanzó Bass fue un logro para los diseñadores gráficos, ya que fue el primero en ser reconocido en la historia de la secuencia de títulos. Con la colaboración de los integrantes de su equipo llevaron a cabo el

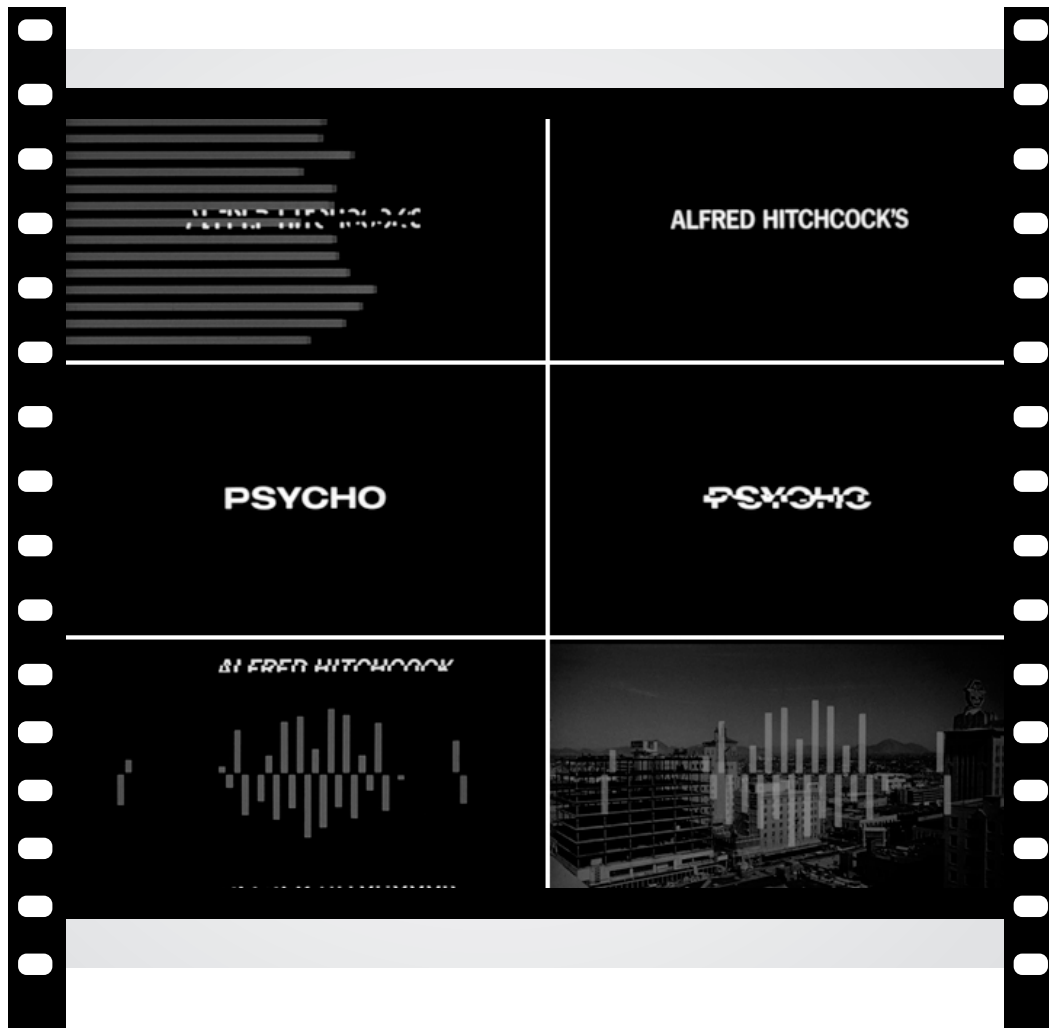
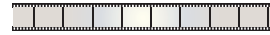


Figura 5.13. “Psycho” fue el tercero de los tres títulos diseñados por Saul Bass para el director Alfred Hitchcock. Imagen tomada de Uncredited, 2007.





diseño de los títulos de las siguientes películas: “Ocean’s Eleven” de Lewis Milestone (1960), “Spartacus” de Stanley Kubrick (1960) y “West Side Story” de Robert Wise (1961) (Bass & Kirkham, 2011, p. 77).

En la película de Danny DeVito, “The War of the Roses” (1989) fue el primer film en el que Saul Bass y su esposa, Elaine Makatura, realizaron el diseño de los títulos sin recibir algún reconocimiento de ello. Ambos cooperaron en el diseño de los créditos de: “Goodfellas” (1990), “Cape Fear” (1991), “The Age of Innocence” (1993), “Casino” (1995) y “A Personal Journey” (1995). En 1996 Saul Bass fallece en los Ángeles California causa de cáncer en el sistema linfático a la edad de 75 años. En todos sus trabajos se deja ver el uso de la metáfora y del concepto expresado en la tipografía (Cavestany, 1996).

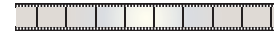


Figura 5.14. El diseño de los créditos de la película “The War of the Roses” expresan los conceptos de amor correspondientes a la narración fílmica. Imagen tomada de Uncredited, 2007.



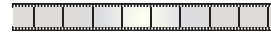
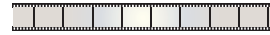


Figura 5.15. Kyle Cooper es considerado como el diseñador de títulos de la era posmoderna. Imagen tomada de <http://julianezielonka.de/veroeffentlichungen/main-title-designer-kyle-cooper-interview-english.html>



5.2 Kyle Cooper

Kyle Cooper nació en 1962 en Salem, Massachusetts. Realizó un doctorado de diseño gráfico en la Universidad de Yale. Fue alumno del diseñador gráfico Paul Rand y bajo su influencia Cooper cambió el tema de su tesis doctoral, ya que él deseaba hacerla acerca de los títulos de crédito, sin embargo Rand lo convenció de dirigir sus ideas hacia el estructuralismo soviético (Solana & Boneu, 2007, p. 256).

En 1998 Cooper comienza a trabajar en la compañía R/GA, en Nueva York. Realiza trabajos en calidad de director de arte, manejando el desarrollo de los spots. Cuando la compañía abre una sucursal en Los Ángeles, en 1992, Kyle Cooper es nombrado director. Se encarga de contratar un grupo de diseñadores con los cuales comienza desarrollar trabajos de imagen corporativa para las compañías cinematográficas, como, Sweetland Film, Jim Henson Pictures, Chris Columbus´1492 Pictures, Mel Gibson´s Icon Productions, John Hughes´Great Oaks Entertainment, etc (Solana & Boneu, 2007, p. 256).





5.2.1 Créditos de cine de Kyle Cooper.

En 1995 Cooper fue reconocido en el diseño de los títulos de créditos. Trabajo la secuencia de la película *Se7en* (ver imagen figura 5.16) de David Fincher. Realizó una composición en donde la cultura *Underground* y las nuevas tendencias tipográficas resaltaran y fueran imperantes en el diseño de la secuencia. Diseñó una tipografía especial para la película, en donde los caracteres mostraran las características propias de su expresión y no al contrario. El resultado que obtuvo ante los medios, la crítica y los espectadores fue muy cercano al de Saul Bass con los créditos de *Vertigo* (Sanz, 2012).

Cooper también realizó el diseño de los títulos de “Nixon” de Oliver Stone (1995), “Twister” (ver imagen figura 5.17) de Jan Bont (1996), en esta secuencia de títulos Cooper realiza una composición en donde la tipografía es barrida por un tornado. “Eraser” de Chuck Rusell (1996) y “The Island of Dr. Moreau” (ver imagen figura 5.18) de John Frankenheimer (1996), en esta película Cooper hizo uso de diversas texturas y diversos tonos para representar el concepto de clonación, que es la idea principal del film. Después de esto Cooper se junta con algunos socios y deciden comprar la R/GA y cambiarle el nombre por *Imaginary Forces*, compañía que actualmente continúa funcionando (Sanz, 2012).

El diseño de los títulos créditos de la película “Dead Man on Campus” de Alan Cohn (1998), fueron diseñados como parte ya de la empresa *Imaginary Forces*. El trabajo que realizó fue reconocido debido al estilo de manual de suicidas que le incorporo a la composición. En 1999 diseña los títulos de la película “The Mummy”, en donde muestra la desconstrucción de la tipografía que en cierto punto se combina con el alfabeto jeroglífico egipcio. También hizo uso de texturas de tumbas faraónicas. “Dreamcatcher” (2003) (ver imagen figura 5.19) fue uno de los últimos trabajos que realizó por parte de la compañía *Imaginary Forces* antes de crear su propia compañía *Prologue Films* (2004). En esta secuencia él utiliza imágenes microscópicas de copos de hielo como texturas de fondo y hace uso de la tipografía de manera impecable y elegante (Solana & Boneu, 2007, p. 261).

Algunos de los primeros trabajos que realizó por parte de su compañía *Prologue Films* son: “Dawn of the Dead” de Zack Snyder (2004), “Spider Man 3” de Sam Raimi en 2007 (ver imagen figura 5.20), “Godzilla: Final Wars” de Ryuhei Kitamura en 2004 (ver imagen figura 5.21) “Bewitched” de Norah Ephorn (2005), “Americian Horror Story: Murder House” en 2011 (ver imagen figura 5.22), “Iron Man” de Jon Favreau en 2008 (ver imagen figura 5.23). Durante su proceso de diseño, Cooper logró romper con elementos dispensables como la luz, la oscuridad, la distancia, el balance de color y profundidad, el uso de espacios disponibles en la pantalla como



rupturas y fragmentos que representaban una significación propia de la película. Él hacía uso de las fotografías en planos cerrados y detallados para implementarlos como contadores de pequeñas historias. Es debido a sus trabajos y a los resultados que ha tenido, que muy comúnmente se le equipara con la fama de Saul Bass. Aunque Cooper ha mostrado su desaprobación ante esto debido a que a su maestro Paul Rand no le parecía propio los trabajos de Saul Bass (Solana & Boneu, 2007, p. 271).

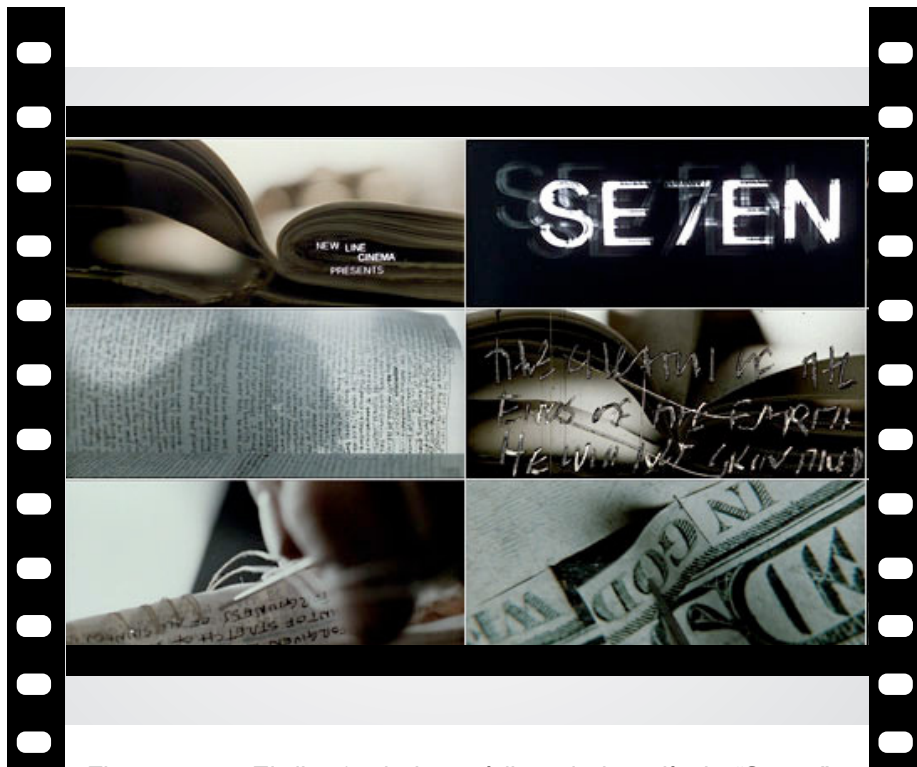


Figura 5.16. El diseño de los créditos de la película “Se7en”, rompió el record establecido por Saul Bass con la película “Vertigo” (1958). Imagen tomada de Uncredited, 2007.

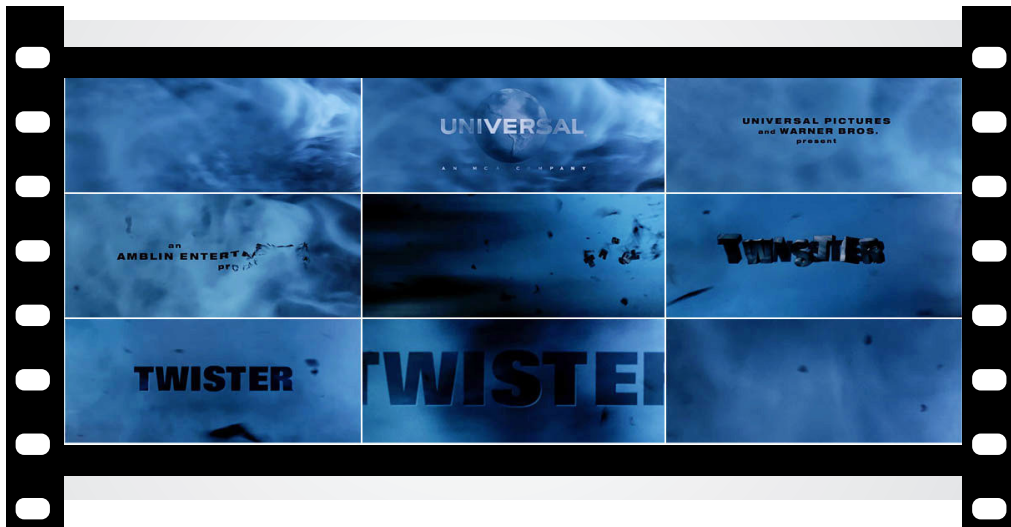


Figura 5.17. En el diseño de la secuencia de títulos, Cooper expresó el concepto de la belleza y la locura que refleja la madre naturaleza para causar devastación. Imagen tomada de Uncredited, 2007.



Figura 5.18. En el diseño de los créditos, las letras aparecen normales, los remates comienzan a convertirse en picos y estos comienzan a mutar, como si las letras también estuvieran pasando por una metamorfosis. Imagen tomada de Uncredited, 2007.

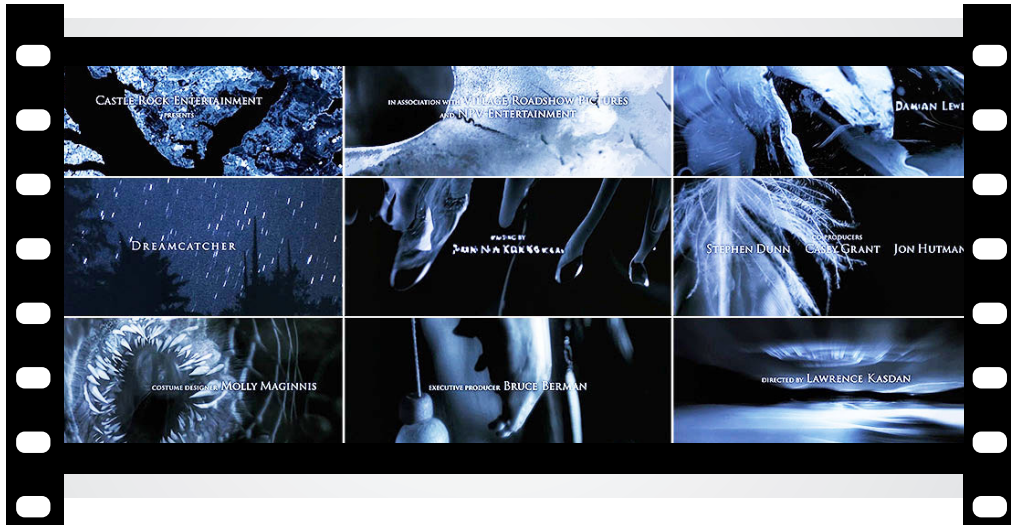
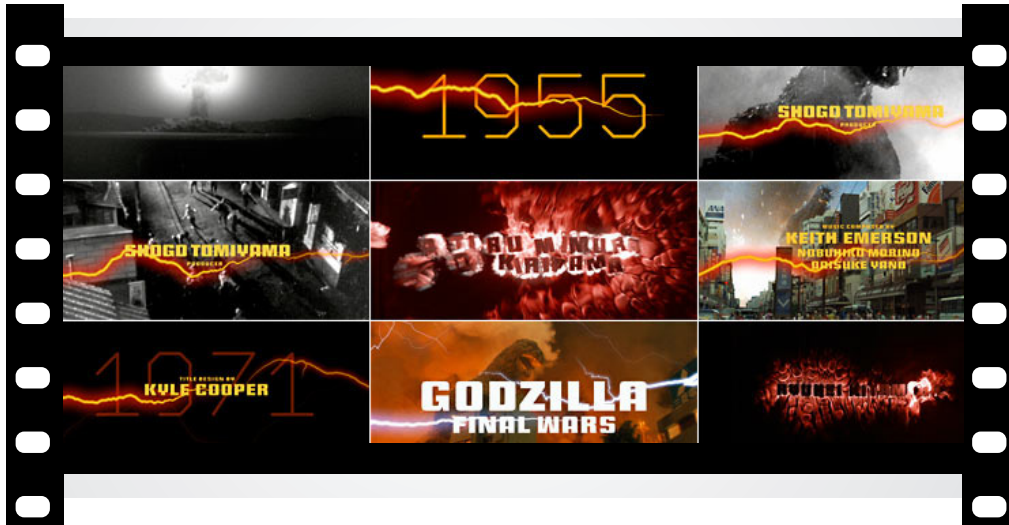


Figura 5.19. En esta secuencia de títulos, Cooper hace uso de imágenes microscópicas de copos de hielo. Imagen tomada de Uncredited, 2007.



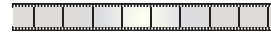
Figura 5.20. En esta secuencia de títulos, Cooper recapitula las dos primeras películas en una serie de cuadros. Imagen tomada de Uncredited, 2007.



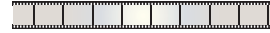
5.21. Secuencia de títulos de la película “Godzilla: Final Wars”.
Imagen tomada de Uncredited, 2007.



5.22 Diseño de la secuencia de títulos de la serie “American Horror Story: Murder House”. Cooper probó con varios estilos a modo de lograr el impacto grotesco y tétrico. Imagen tomada de Uncredited, 2007.



5.23 Diseño de créditos de la película “Iron Man” (2008).
Imagen tomada de Uncredited, 2007.



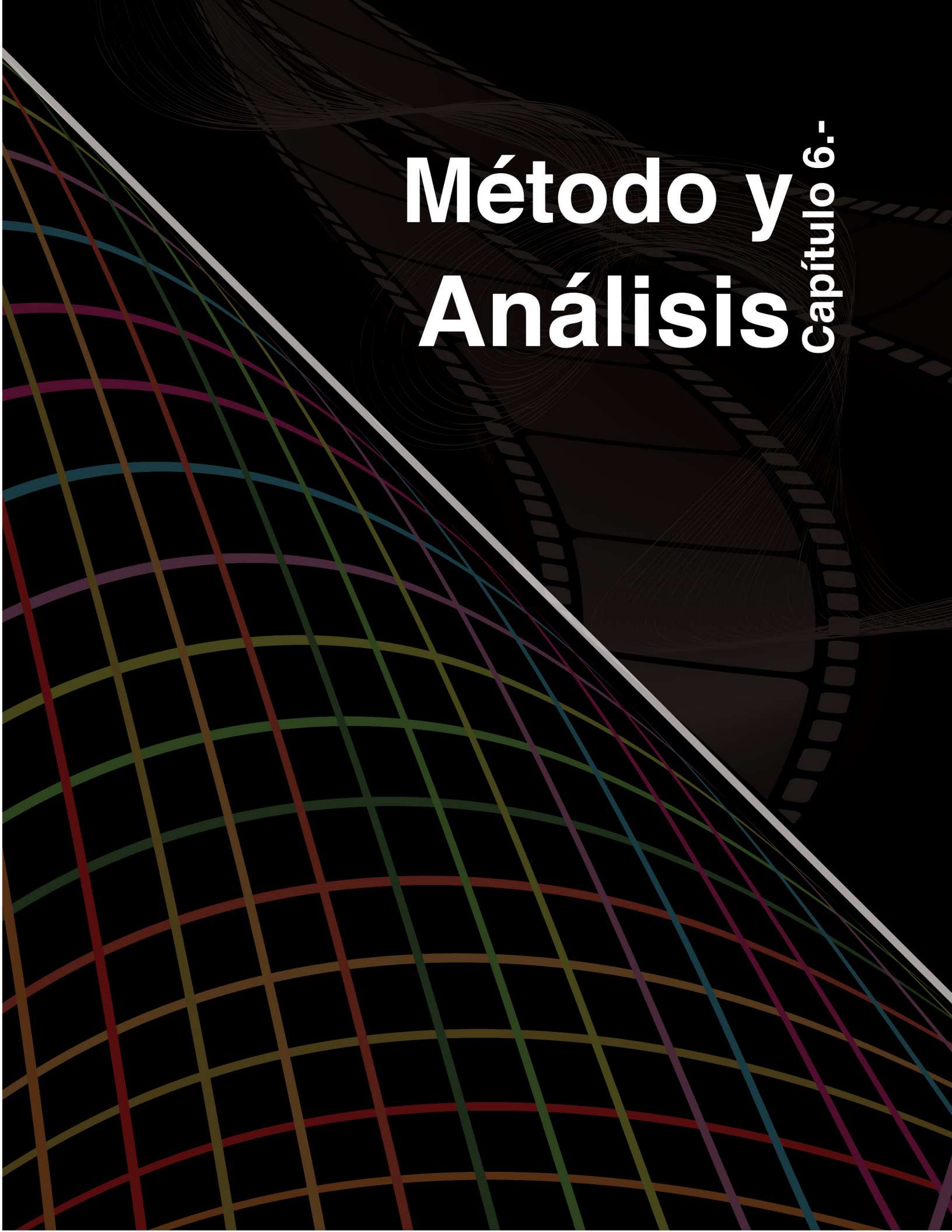
Los trabajos de Saul Bass marcaron la diferencia y la iniciativa para que diversos diseñadores comenzaran a introducirse en el campo del diseño de los créditos de cine. Sus composiciones representaban la creatividad por medio del dinamismo y el uso de formas básicas como elementos de apoyo gráfico. El realce de la expresión tipográfica permitió que los créditos, diseñados por él, tuvieran un mayor impacto visual en los espectadores y al mismo tiempo fueran innovadores, convirtiéndose así en el pionero en esta área.

En el caso de Kyle Cooper, se ve reflejado la integración de los elementos, como expresión tipográfica y el proceso conceptual realizados por la influencia del avance tecnológico. Esto debido a la diferencia temporal que existe entre ambos diseñadores. Es cierto que las composiciones de Cooper permiten ver una saturación de efectos especiales, sin embargo también dejan claro que la letra y sus atributos formales, forman parte relevante de las composiciones gráficas.



Método y Análisis

Capítulo 6.-





Capítulo 6.- Método y Análisis

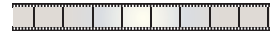
6.1 Tipo de investigación.

La presente investigación tiene como límite temporal desde la década de los 50's hasta el 2010. Esto debido a que durante este lapso de tiempo se muestran los inicios del diseño de títulos de créditos y su mejor etapa. La investigación es de tipo cualitativo. La investigación realizada consistió en un estudio de correlación y el método que se utilizó fue el hipotético – deductivo, dirigido a un análisis semiótico y de información. El objeto de estudio fue centrarse en el trabajo de Saul Bass, referente a los créditos de cine, analizando y comparado su trayectoria hasta el 2010 con los trabajos del diseñador Kyle Cooper. Para tal estudio se tomaron en cuenta conceptos como la expresión tipográfica, la composición visual (imagen y lenguaje) y el avance de la tecnología.

6.2 Determinación de la muestra.

En base a tales conceptos, fue como se determinó la selección de créditos de cine. En primera se seleccionaron a dos diseñadores gráficos que han influenciado, con su trabajo, las composiciones cinematográficas referente a los créditos de cine. Ambos diseñadores son conocidos en el ámbito del diseño y han dejado un legado eminente con sus aportaciones. Se selecciono a Saul Bass por ser el pionero en esta técnica y el primero que logró realzar la importancia de los títulos dentro de una película. La elección del diseñador Kyle Cooper se debió a que sus trabajos mantiene la misma composición gráfica que Saul Bass deseaba expresar, además de ser considerado el sucesor viable de éste último.

De igual forma, se tomaron en cuenta los conceptos descritos anteriormente para la selección de sus trabajos. Los créditos de cine debían cumplir con las características de reflejar tanto la expresión tipográfica, la composición visual de la imagen, en donde el lenguaje y la música expresaran la temática de la narración fílmica, así como un avance, contextual, de las innovaciones tecnológicas. Los créditos de cine debían estar situados dentro del límite temporal, de la década de los 50's al 2010. Este rango de tiempo abarca los inicios del trabajo de Saul Bass como diseñador de títulos de cine, hasta una época ya contemporánea,



en donde Kyle Cooper refuerza los conceptos empleados por Bass, en sus trabajos. Por medio de estos parámetros fue que se determinaron los siguientes créditos de cine como muestra para la realización del análisis y de este modo demostrar la hipótesis planteada.

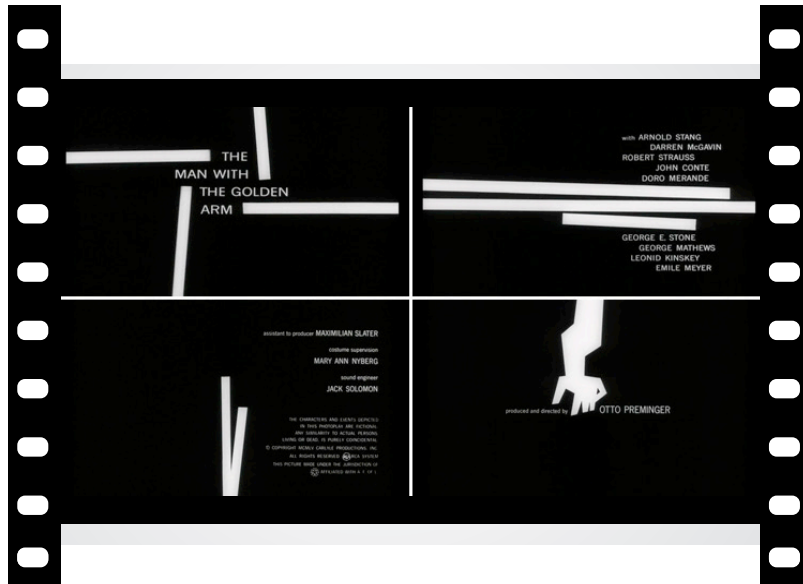
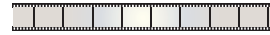
► Selección de créditos de cine de Saul Bass



Título de la película: Vertigo

Diseñador gráfico: Saul Bass

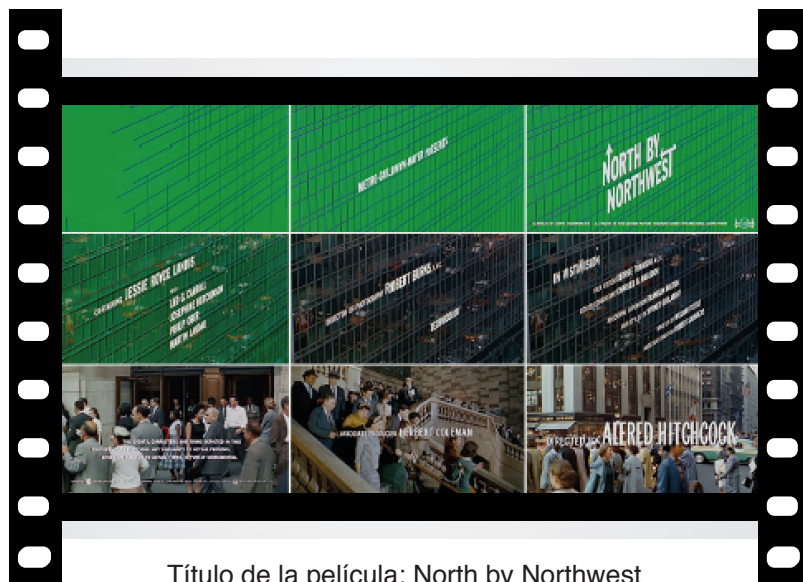
Año: 1958



Título de la película: The Man with the Golden Arm.

Diseñador gráfico: Saul Bass

Año: 1955



Título de la película: North by Northwest

Diseñador gráfico: Saul Bass

Año: 1959



Título de la película: Anatomy of a Murder

Diseñador gráfico: Saul Bass

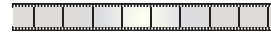
Año: 1959



Título de la película: Psicosis

Diseñador gráfico: Saul Bass

Año: 1960



Título de la película: It's a Mad Mad Mad World

Diseñador gráfico: Saul Bass

Año: 1963

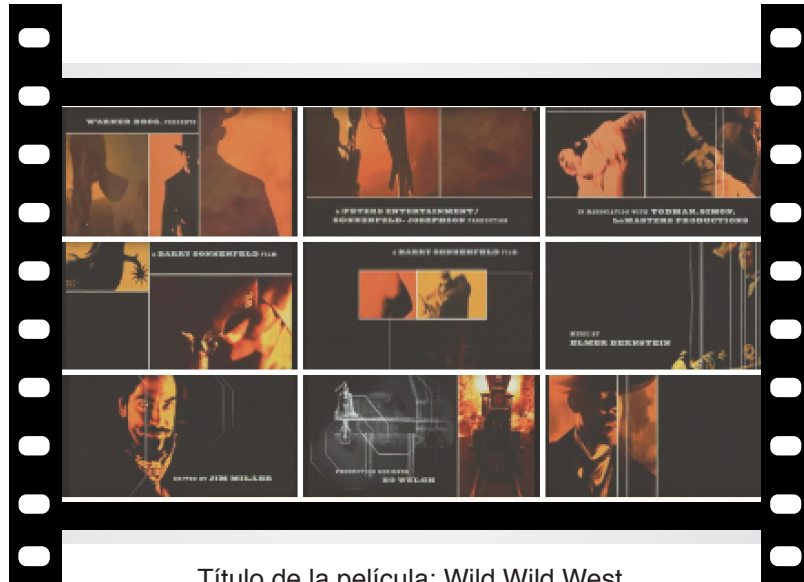
► Selección de créditos de cine de Kyle Cooper



Título de la película: Seven
Diseñador gráfico: Kyle Cooper
Año: 1995



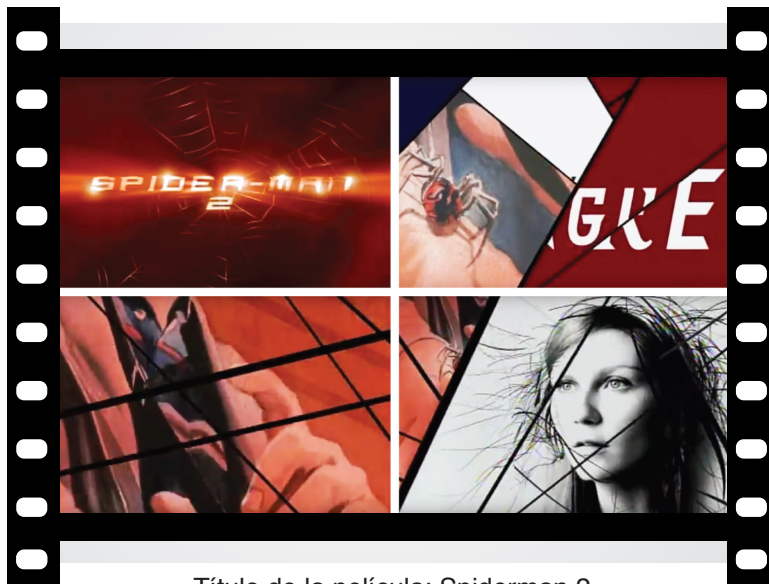
Título de la película: Island of the Dr. Moreau.
Diseñador gráfico: Kyle Cooper
Año: 1996



Título de la película: Wild Wild West

Diseñador gráfico: Kyle Cooper

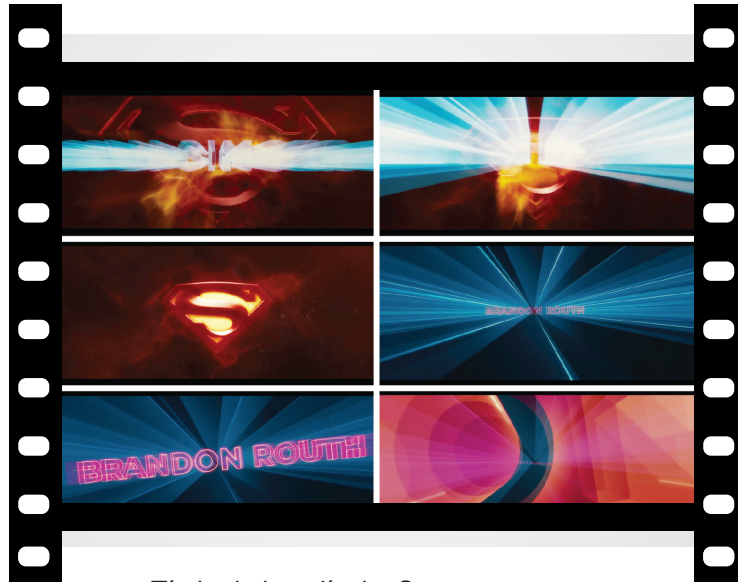
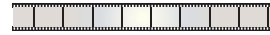
Año: 1999



Título de la película: Spiderman 2

Diseñador gráfico: Kyle Cooper

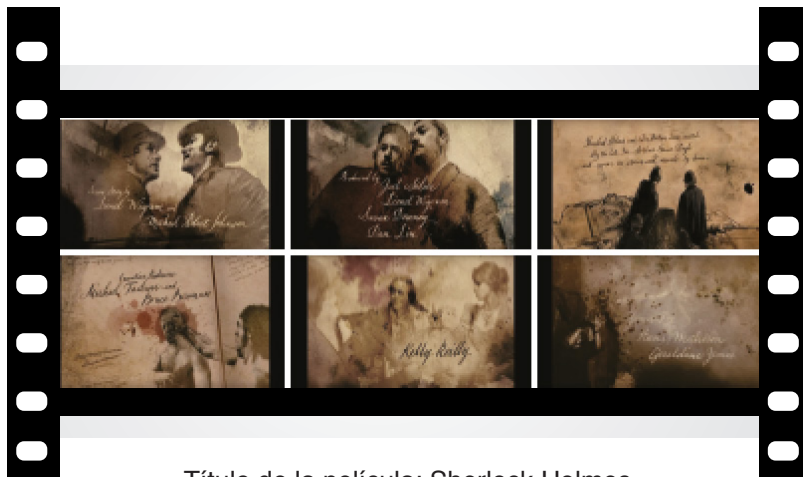
Año: 2002



Título de la película: Superman returns

Diseñador gráfico: Kyle Cooper

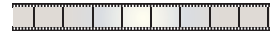
Año: 2006



Título de la película: Sherlock Holmes

Diseñador gráfico: Kyle Cooper

Año: 2009



6.3 Método.

Una vez seleccionada la muestra y los conceptos, categorías y aspectos a analizar. Se decidió que lo ideal era realizarlo por medio de la semiótica. Para esto se tomaron en consideración varios métodos propuestos por autores diferentes, en los cuales se mostraba el análisis de la imagen estática, el análisis de las composiciones visuales y un análisis semiótico sobre una película. Después de estudiar cada uno de los métodos, se concluyó que lo idóneo era formar una hibridación. De este modo se lograría llegar a un estudio y análisis más detallado de cada uno de los conceptos a investigar.

Por medio del estudio de trabajos de autores que han incursionado en las investigaciones de imágenes en movimiento, fue que se estableció que el análisis se realizara por medio de la desfragmentación del corto. La Licenciada María Cecilia Brarda, en su tesina “Del diseño gráfico al diseño de motion graphic”, muestra que llevó a cabo su método analítico por medio de la desfragmentación de los cortos, colocando cada escena por separado para la realización de su planteamiento según la hipótesis que estableció. De igual forma el autor Jacques Aumont en su libro “Estética del cine. Espacio fílmico, montaje. narración, lenguaje”, desarrolla una investigación en base a la narrativa del cine, el sentido

de lo icónico, del sonido y de la imagen, pero lo realiza por medio de la fragmentación de escenas. Del mismo modo Gemma Solana y Antonio Boneu realizan su análisis cinematográfico de varios créditos de cine, por medio de la separación de las escenas. Es por eso que se decidió que el análisis semiótico se llevara a cabo mediante una fragmentación que permitiera analizar los elementos correspondientes y los conceptos explicados anteriormente.

El autor Juan Manuel López, en su libro “Semiótica de la comunicación gráfica”, realiza un análisis semiótico sobre un producto gráfico. Así mismo en su artículo “Retórica de los lenguajes visuales”, él da una explicación sobre los elementos a evaluar dentro de una composición gráfica; como la muestra a analizar es un créditos de cine y la imagen se encuentra en movimiento, solo se optó por tomar la explicación semiótica así como los niveles Pragmático, Sintáctico y Semántico aplicados en las composiciones de los títulos de cine.

Para reforzar este mismo método en cuanto al análisis semiótico, se llevo a cabo una revisión de las estructuras de Charles Morris. Él realiza una misma triada, basándose en las investigaciones y aportes de Pierce. La triada que Morris plantea tiene los mismos sustentos que la del autor Juan Manuel López, la divide tanto en Pragmática, Semántica como Sintáctica.

Además, este proceso triádico, fue seleccionado por las composiciones visuales en las cuales se aplicaba y se mostraban de ejemplo.

Análisis semiótico.

Pragmático.

Es la parte de la semiótica encargada de estudiar las relaciones que se dan entre los significantes y los usuarios. De igual forma estudia los signos y el empleo que le dan los seres humanos en sus diversas maneras de relacionarse. Esta parte de la semiótica esta interesada en ver como el contexto, ya sea una situación comunicativa o relaciones interpersonales, influye en la interpretación del significado. La pragmática toma como aspectos a analizar la referencia y la inferencia:

- Referencia: En base a lo descrito por Morris, la referencia es un acto que realiza un partícipe al enviar un mensaje, ya sea escrito o hablado, con la finalidad de identificar un objeto.
- Inferencia: Es la tarea que realiza el receptor del mensaje para poder interpretar correctamente el mensaje dado.

Para la realización del análisis pragmático, es necesario incluir al ícono, ya que también es parte fundamental en la semiótica de Pierce. El describe a este concepto como aquel que hace referencia a su objeto en virtud de una o varias semejanzas con algunas de las propiedades intrínsecas



de dicho objeto. Dentro del ícono, el signo es tomado en su sentido de representamen. El autor López hace una clasificación del ícono:

Ícono identificativo: son aquellos que nos permiten saber cual es el objeto mediante la reproducción de algunas de sus partes.

Ícono descriptivo: estos nos permiten saber, de igual forma, cual es el objeto, mediante la descripción visual de las características del objeto. Puede tomarse en cuenta la altura, el color, la edad, el status, la raza, el brillo, la opacidad, la dureza, etc.

Ícono nominativo: son aquellos en la donde la imagen es la encargada de nombrar al objeto. Un ejemplo es la fotografía que tanto el sustrato como el nombre, son los encargados de identificar al objeto.

Ícono vicarial: estos son los que aparecen apoyando algún texto, apareciendo únicamente como elementos redundantes.

Sintáctico.

Parte de la semiótica que estudia la relación de los signos entre si. Dentro de la sintáctica, es posible ver ciertas categorías de signos, por medio de los cuales nos comunicamos, sin embargo en una interpretación visual,

estos signos pueden ser verbales y no verbales, como las palabras escritas que componen el lenguaje visual o los íconos que describen a la composición gráfica. Al mismo tiempo la sintáctica tienen como mínimo ciertos valores expresivos a evaluar y tomar en consideración en cualquier análisis, los cuales son:

- El punto: unidad mínima de expresión.
- La línea: es la sucesión de puntos que integran estructuralmente a la forma.
- El contorno: es la totalidad de la integración de la forma.
- La dirección: es el aspecto de canalización del movimiento visual.
- La textura: puede ser óptica (expresan el carácter superficial de los elementos bidimensionales) o aptica (carácter superficial de los materiales).
- La proporción: la relación correcta dentro de la escala de una forma.
- La dimensión: es el tamaño adecuado de un objeto en relación a otro.
- El movimiento: es el dinamismo que existe en una forma dentro de una expresión gráfica.

Semántica

La parte de la semiótica que se encarga de estudiar la relación entre significantes y significados. Cuando se tiene varias ideas de un mismo

objeto o concepto, es en ese momento en que la semántica se hace presente. Por medio de ella se es capaz de obtener las herramientas necesarias que nos permita determinar el signo y así poder crear ya sea un diseño, un objeto o una composición visual, adecuada y basada en las características ideales para la transmisión del mensaje.

Otro autor que se consideró dentro de la hibridación del método, fue D. A. Dondis. Al realizar el estudio de los créditos de cine así como los trabajos de Saul Bass, se logró determinar la importancia de la imagen. Los gráficos de apoyo y los elementos visuales que utiliza dentro de las estructuras visuales, son parte de la composición de diseño que los títulos de cine expresan. Por lo tanto, son aspectos a considerar dentro del análisis, ya que influyen en la expresión tipográfica y en el contexto de la narración fílmica.

De esta autora, Dondis, se tomo, para la hibridación, los aspectos sobre las técnicas de la comunicación visual. Ella realiza un estudio amplio sobre la sintaxis de la imagen y su relevancia dentro de una composición visual, funciones que no solo apoyan a la imagen sino también al lenguaje. Dondis los divide en tres:

- Descriptiva: es la imagen que pretende definir claramente lo que representa.
- Expresiva: es la imagen que se separa en mayor o menor medida

de lo representado para comunicar sentimientos, emociones, entre otras.

- Connotativa: son imágenes en su mayor parte simbólicas con un mensaje propio que tanto emisor como receptor conocen. Así podemos incluir en este grupo, señales de tráfico, logotipos, etc.

Las técnicas que propone tanto de la imagen visual como del lenguaje, se pueden aplicar a las composiciones de los créditos de cine, siendo una composición estática al momento de desfragmentación, es posible aplicar estas técnicas para su análisis.

El grupo Mu, desarrollo, del mismo modo, un análisis de película en base a una separación de escenas. De este grupo y de sus trabajos, considerando que ellos también manejan el tema de la semiótica en sus publicaciones, se tomo a consideración los pasos que realizaron en la ficha del análisis de la película. Por ejemplo, ellos consideran desde la información básica como el título del film, actores, director, hasta un estudio más detallado del tipo de música y del dialogo. Para poder explicar la relación de la música con la narración, se selecciono a los autores David Bordwell y Kristin Thompson. Ellos desglosan al sonido dentro de un producción cinematográfica en tres aspectos:

- Música: sonido expresivo de la narración

- Dialogo: cuando los planos de la conversación y sonido se intercalan
- Ruido.

Por último, para lograr la hibridación del método y así poder realizar el instrumento analítico correspondiente a los créditos de cine, se tomo como base para el nivel sintáctico, los atributos formales de la letra de los autores Phil Baines y Andrew Haslam. De esta forma se consiguió el análisis de la expresión tipográfica tomando en cuenta aspectos de relevancia así como su movimiento, dirección color, entre otros. Cabe mencionar que el autor Manuel Sesma en su libro Tipografismo, menciona a la letra como un medio expresivo por si solo, ya que se encuentra en constante relación con la retórica. Fue por eso que tanto de él como de Solana & Boneu, se identificó como relevante, la parte de la selección de las figuras retóricas. Ambos libros hacen mención de una composición metafórica en la cual la letra funciona, mediante la subordinación o equilibrio de otros elementos, como un intermediado retórico. Las figuras más usuales dentro de las composiciones de créditos de cine son:

- Metáfora: se muestra una imagen o palabra para significar otra, mediante la comparación. La transferencia e los sentidos se da por sustitución.
- Hipérbole: exagerar la realidad.

- Elipsis: es la omisión de algún elemento dentro de la composición o frase.
- Metonimia: relacionada a la asociación del sentido. Se puede dar mediante la causa por el efecto, el continente por el contenido, símbolo por simbolizado, abstracto por lo concreto, el instrumento por el usuario, el autor por la obra, etc.
- Sinécdoque: consiste en designar un todo entero por una de sus partes o viceversa.
- Onomatopeya: grupo de palabras que imitan el sonido de aquello que se describe. Ejemplo: Bum, bang, clic, etc.
- Prosopopeya: atribución de actitudes humanas a entes abstractos como animales u objetos.
- Silepsis: imagen o palabra que puede ser entendida en dos sentidos.

6.4 Propuesta de análisis.

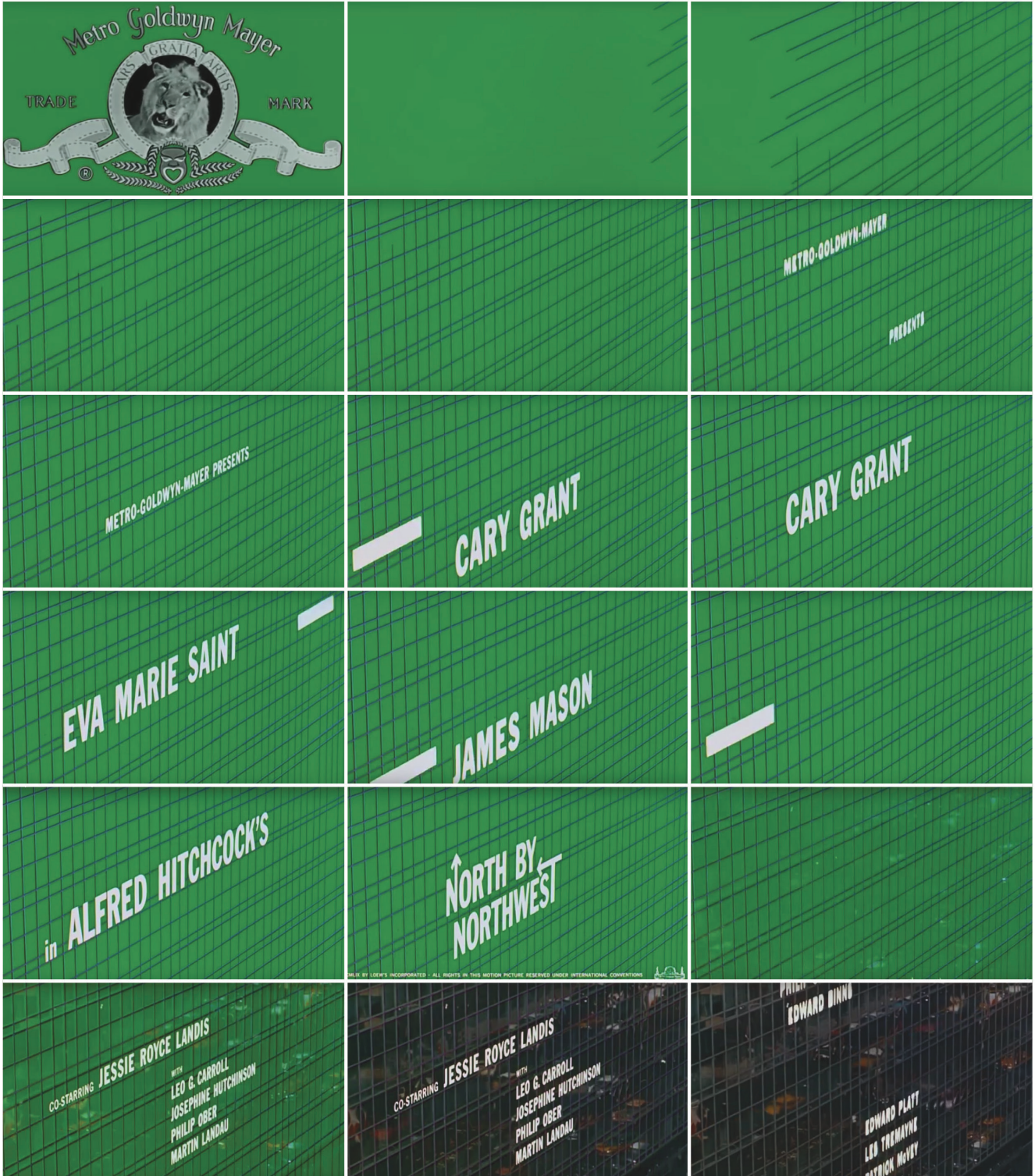
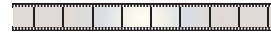
Una vez aclarado de donde se tomaron a los elementos y que elementos se tomaron de cada autor, se procedió al diseño del instrumento analítico. Este instrumento tiene el objetivo de permitir que al crédito seleccionado

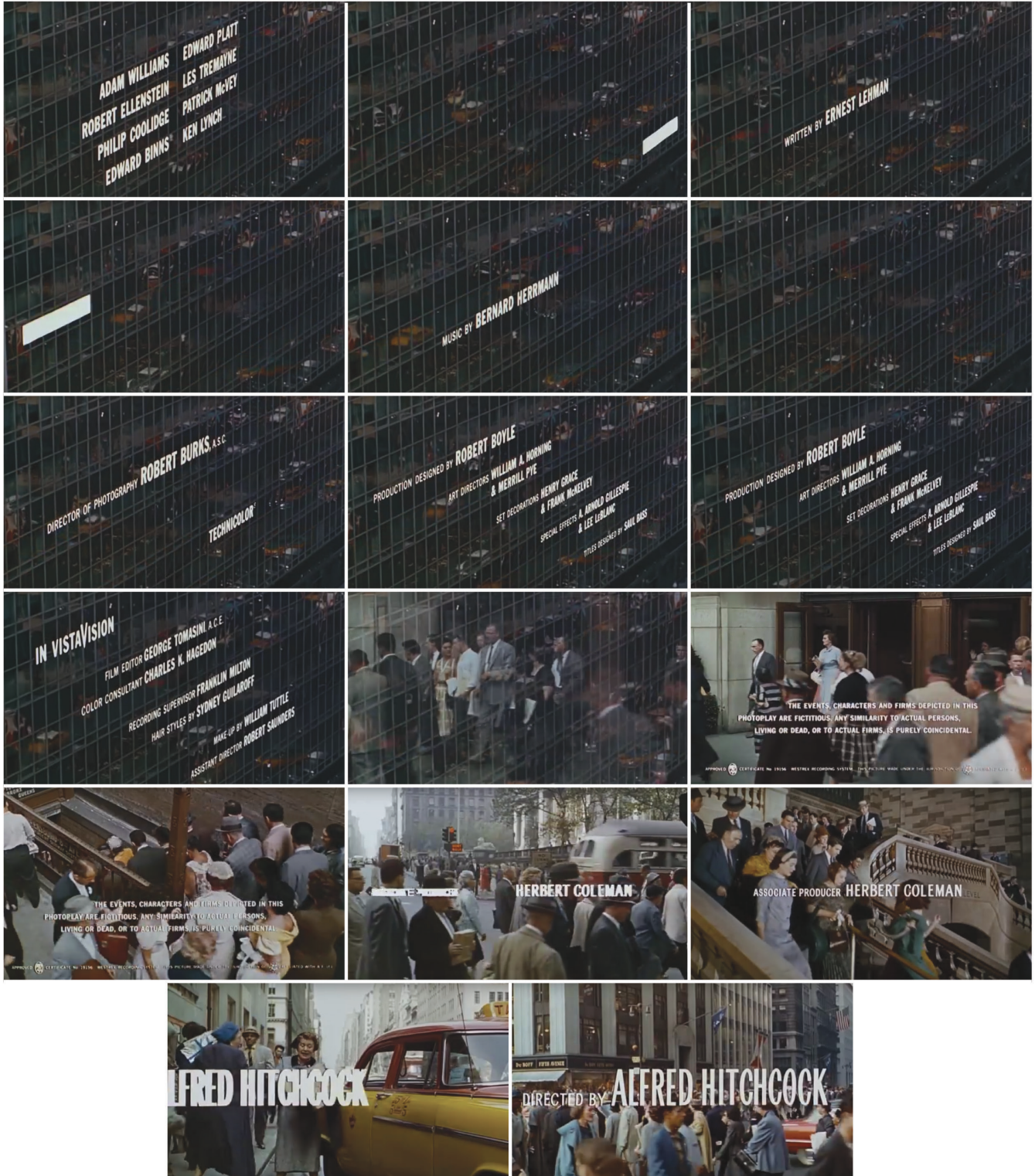


se le pueda analizar desde la parte semiótica, abarcando las técnicas de comunicación y de expresión que se especificaron anteriormente.

En una descripción breve, en primer lugar se realiza una ficha técnica de la película a la cual pertenece el crédito de cine seleccionado de la muestra. La ficha tiene a evaluar los aspectos de: Título, año, género, director, diseñador gráfico y la identificación sonora. Después se optó por realizar tres tablas, una para cada tipo de nivel semiótico (pragmático, semántico y sintáctico). Cada tabla describe los elementos a considerar en un análisis semiótico y al mismo tiempo los propuestos por los autores en cuanto a la descripción de la expresión tipográfica. A continuación se muestra el instrumento analítico.







Ficha Técnica de la película.

Título: North by Northwest (Con la muerte en los talones)

Año: 1959

Género: Suspenso

Director: Alfred Hitchcock

Diseñador gráfico: Saul Bass

Identificación sonora: Música

Identificación de los signos.

Sintáctico (composición).		
Elementos gráficos de apoyo	Líneas y barras	
Relación de signos	Las líneas son verticales y horizontales, formando una ropa cuadrícula. La barra aparece en escena segundos antes que la letra y en dirección contraria.	
		Observaciones
Técnicas de comunicación visual	<p>Contraste</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Exageración <input type="checkbox"/> Espontaneidad <input checked="" type="checkbox"/> Acento <input type="checkbox"/> Asimetría <input type="checkbox"/> Inestabilidad <input type="checkbox"/> Fragmentación <input checked="" type="checkbox"/> Economía <input type="checkbox"/> Audacia <input type="checkbox"/> Transparencia <input type="checkbox"/> Variación <input type="checkbox"/> Complejidad <input type="checkbox"/> Distorsión <input checked="" type="checkbox"/> Profundidad <input checked="" type="checkbox"/> Agudeza <input checked="" type="checkbox"/> Actividad <input type="checkbox"/> Aleatoriedad <input type="checkbox"/> Irregularidad <input type="checkbox"/> Yuxtaposición <input checked="" type="checkbox"/> Representación <p>Armonía</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Reticencia <input checked="" type="checkbox"/> Predictibilidad <input type="checkbox"/> Neutralidad <input checked="" type="checkbox"/> Simetría <input checked="" type="checkbox"/> Equilibrio <input checked="" type="checkbox"/> Unidad <input type="checkbox"/> Profusión <input checked="" type="checkbox"/> Sutileza <input checked="" type="checkbox"/> Opacidad <input checked="" type="checkbox"/> Coherencia <input checked="" type="checkbox"/> Sencillez <input checked="" type="checkbox"/> Realismo <input type="checkbox"/> Plano <input type="checkbox"/> Difusión <input type="checkbox"/> Pasividad <input checked="" type="checkbox"/> Secuencialidad <input checked="" type="checkbox"/> Regularidad <input checked="" type="checkbox"/> Singularidad <input type="checkbox"/> Abstracción 	<p>La composición es armónica. Los créditos de cine demuestran una secuencia coherente en el movimiento de la letra y la barra, así como la reja cuadrícula permanece estática.</p>
Atributos Formales de la letra	<p>Construcción</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Continúa <input type="checkbox"/> Discontinúa <p>Forma</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Líneas rectas <input type="checkbox"/> Líneas curvas <p>Modulación</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Contraste <input checked="" type="checkbox"/> Transición <p>Ornamentación <input type="checkbox"/></p> <p>Dirección</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Horizontal <input checked="" type="checkbox"/> Vertical <input type="checkbox"/> Diagonal <p>Color <input type="checkbox"/></p>	<p>La letra sigue manteniendo el aspecto de ser solo altas así como del uso del color blanco. Es condensada y con trazos relacionados a su grosor. El contraste se da en el tamaño de la letra. En los nombres de los actores se utiliza un tamaño mayor al de la demás información. La letra interactúa en la reja tomando diversas direcciones arriba - abajo.</p>

Semántico (expresión de la letra)		
Contexto Social	La narración de la película demostró romper con los clásicos films en donde el estelar es un agente. En este caso el personaje principal es solo un trabajador. Esta idea de involucrar un ciudadano común como héroe fue la pionera y dió las bases para que las demás películas comenzaran a hacer lo mismo.	
Identificación del mensaje	Saul Bass representa en el diseño de los créditos la velocidad en cuanto a los sucesos narrativos así como a la situación por la que pasa el personaje principal que es la de tener que correr para salvar su vida. El movimiento de las barras y de la tipografía dentro de la simulación del edificio, conformada por la reja cuadrangular, expresan el aspecto de ciudad y de la vida urbana.	
		Observaciones
Lenguaje visual	<input checked="" type="checkbox"/> Descriptivo <input type="checkbox"/> Expresivo <input type="checkbox"/> Connotativo	La reja cuadrangular formada por las líneas, se va acercando poco a poco a la representación del edificio y de la ciudad.
Identificación del tipo de narrativa	<input checked="" type="checkbox"/> Paralela <input type="checkbox"/> Bifurcada	Es paralela porque existe un solo plano de narración.
Significante	Líneas, la barra y la letra.	
Significado	Representación del movimiento del personaje, así como el movimiento en la ciudad urbana.	
Relación texto - imagen	El texto se encuentra equilibrado en relación con las barras y las líneas. La letra se mueve libremente por el plano de la reja, la cual se mantiene estática.	



Pragmático (técnica)		
Identificar símbolos	Líneas, barras y letra	
		Observaciones
Identificar íconos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Identificativo ■ Descriptivo □ Nominativo □ Vicariables 	La reja formada por las líneas horizontales y verticales, describen e identifican la representación de un edificio con ventanas.
Figura Retórica	<ul style="list-style-type: none"> <li style="width: 50%;">□ Metáfora <li style="width: 50%;">■ Sinécdoque <li style="width: 50%;">□ Hipérbole <li style="width: 50%;">□ Silepsis <li style="width: 50%;">□ Elipsis <li style="width: 50%;">□ Onomatopeya <li style="width: 50%;">□ Metonimia <li style="width: 50%;">□ Prosopopeya 	La figura retórica que más predomina es la sinécdoque. La cual se representa al tomar una parte (abstracción formada por la cuadrícula) del edificio. De igual forma, la barra y el movimiento de la letra hacen una representación en cuanto a la velocidad de las escenas fílmicas.
Uso de técnica: Tipo de dispositivo - Software	<p>Dispositivo Technicolor En el technicolor los colores eran muy saturados y en rodaje requería de mucha luz para registrar las 3 películas con las que trabaja.</p> <p>Proceso de filmación: Cinerama El proceso de Cinerama, permitía filmar con tres cámaras sincronizadas y mostrar la imagen por medio de tres proyectores de 35 mm. Logrando una vista panorámica.</p>	<p>Con el uso del Technicolor se puede ver como en algunas escenas los colores resaltan en exceso. Por ejemplo, el color verde en el fondo al inicio de la composición, se muestra sobre saturado, al punto de irritar la vista.</p> <p>El proceso de cinerama no se logra visualizar tan congruentemente como lo sería en una pantalla de cine. Ya que dicho proceso fue creado para ese propósito. Sin embargo, en la proyección de la pantalla de la computadora, se aprecia la calidad en los elementos, al ajustarse al tamaño de resolución de pantalla.</p>

Capítulo 7.-

Resultados

Interpre
tación
y
Conclu
siones



Capítulo 7.- Resultados, Interpretación y Conclusiones

Para lograr la interpretación, se tomaron en consideración los datos arrojados por el instrumento de análisis, a partir de esto fue posible establecer cómo fue la evolución tecnológica y la evolución de la tipografía cinética en los créditos de cine de los años 50's al 2010. Se realizó una descripción general de los resultados que permiten ver y señalar los puntos claves para la elaboración de una interpretación y al mismo tiempo las pautas para dar respuesta a las preguntas de investigación y responder a la hipótesis planteada en un inicio y con ello, cumplir los objetivos de esta investigación.

Los aspectos más relevantes obtenidos a partir de la aplicación de la metodología se lograron en base al análisis de los siguientes indicadores:

a) Relación de signos

- b) Técnicas de comunicación visual
- c) Atributos formales de la letra
- d) Contexto social
- e) Lenguaje visual
- f) Tipo de narrativa
- g) Relación texto – imagen
- h) Identificación de íconos
- i) Figuras retóricas
- j) Técnica

La interpretación de los resultados se llevó a cabo por medio de la descripción gráfica y escrita de estos, mostrando la información que se obtuvo del análisis de la muestra de créditos de cine.

7.1 Selección de muestras analizadas de Saul Bass.

7.1.1 Graficación de resultados.

El vaciado de la información obtenida de los resultados se realizó en dos partes. En primer lugar se muestran unas tablas en donde los indicadores fueron evaluadas con un 1 y un 0. El número 1 indica que el crédito de cine analizado, posee la característica descrita, mientras que el número 0 indica lo contrario. En segundo lugar la información obtenida se organizó en gráficas con la intención de volver la información más entendible.

Tablas de Indicadores del Nivel Sintáctico

Técnicas de comunicación visual

	The man with the golden arm	Vertigo	North by northwest	Anatomy of a murder	Psycho	It's a mad mad mad world
Reticencia	1	1	1	1	1	0
Predictibilidad	0	1	1	1	1	0
Neutralidad	1	1	0	1	1	0
Simetría	1	1	1	0	1	0
Equilibrio	0	1	1	0	1	0
Unidad	1	1	1	0	0	0
Profusión	0	0	0	0	0	0
Sutileza	1	1	1	1	1	1
Opacidad	1	1	1	1	1	1
Coherencia	1	1	1	1	1	1
Sencillez	1	1	1	1	1	1
Realismo	1	1	1	0	1	1
Plano	1	0	0	1	1	0
Difusión	0	0	0	0	0	0
Pasividad	0	0	0	0	0	0
Secuencialidad	1	1	1	1	1	1
Regularidad	1	1	1	0	1	0
Singularidad	1	1	1	1	1	1
Abstracción	1	1	0	1	1	1
	14	15	13	11	15	8
Exageración	0	0	0	0	0	1
Espontaneidad	1	0	0	0	0	1
Acento	0	0	1	0	0	1
Asimetría	0	0	0	1	0	1
Inestabilidad	1	0	0	1	0	1
Fragmentación	0	0	0	1	1	1
Economía	1	1	1	1	1	1
Audacia	0	0	0	0	0	0
Transparencia	0	0	0	0	0	0
Variación	0	0	0	0	0	0
Complejidad	0	0	0	0	0	0
Distorsión	0	0	0	1	0	1
Profundidad	0	1	1	0	0	0
Agudeza	1	1	1	1	1	1
Actividad	1	1	1	1	1	1
Aleatoriedad	0	0	0	0	0	0
Irregularidad	0	0	0	1	0	1
Yuxtaposición	0	0	0	0	0	0
Representación	0	0	1	0	0	0
	5	4	6	8	4	11

En la parte superior de la tabla se encuentran descritos los aspectos correspondientes a la composición armónica mientras que la parte inferior, son los aspectos de la composición de contraste. En los resultados se puede ver que es la composición armónica la que predomina en el diseño de los créditos analizados.

Tablas de Indicadores del Nivel Sintáctico

Técnicas de comunicación visual

Crédito 1. The man with the golden arm	Crédito 2. Vertigo	Crédito 3. North by northwest	Crédito 4. Anatomy of a murder	Crédito 5. Psycho	Crédito 6. It's a mad mad mad mad world
--	-----------------------	----------------------------------	--------------------------------------	----------------------	---

Reticiencia	Reticiencia	Reticiencia	Reticiencia	Reticiencia	Sutileza
Neutralidad	Predictibilidad	Predictibilidad	Predictibilidad	Predictibilidad	Opacidad
Simetría	Neutralidad	Simetría	Neutralidad	Neutralidad	Coherencia
Unidad	Simetría	Equilibrio	Sutileza	Simetría	Sencillez
Sutileza	Equilibrio	Unidad	Opacidad	Equilibrio	Plano
Opacidad	Unidad	Sutileza	Coherencia	Sutileza	Secuencialidad
Coherencia	Sutileza	Opacidad	Sencillez	Opacidad	Singularidad
Sencillez	Opacidad	Coherencia	Plano	Coherencia	Abstracción
Realismo	Coherencia	Sencillez	Secuencialidad	Sencillez	Exgeración
Plano	Sencillez	Realismo	Singularidad	Realismo	Espontaneidad
Secuencialidad	Realismo	Secuencialidad	Abstracción	Plano	Acento
Regularidad	Secuencialidad	Regularidad	Asimetría	Secuencialidad	Asimetría
Singularidad	Regularidad	Singularidad	Inestabilidad	Regularidad	Inestabilidad
Abstracción	Singularidad	Acento	Fragmentación	Singularidad	Fragmentación
Espontaneidad	Abstracción	Economía	Economía	Abstracción	Economía
Inestabilidad	Economía	Profundidad	Distorsión	Fragmentación	Distorsión
Economía	Profundidad	Agudeza	Agudeza	Economía	Agudeza
Agudeza	Agudeza	Actividad	Actividad	Agudeza	Actividad
Actividad	Actividad	Representación	Irregularidad	Actividad	Irregularidad

La tabla muestra gráficamente los aspectos analizados de las “Técnicas de Comunicación” de D.A. Dondis. Los aspectos superiores son los correspondientes a la composición armónica, mientras que los aspectos inferiores corresponden a la composición de contraste.

Se puede observar, la composición armónica es la que predomina en 5 de las 6 muestras analizadas. El crédito de “It’s a Mad Mad Mad World” es el único con composición de contraste.

Tablas de Indicadores del Nivel Sintáctico

Atributos formales de la letra

		The man with the golden arm	Vertigo	North by northwest	Anatomy of a murder	Psycho	It's a mad mad mad world
Construcción	Continúa	1	1	1	1	1	1
	Discontinúa	0	0	0	0	0	0
Forma	Líneas rectas	1	1	1	1	1	1
	Líneas curvas	0	0	0	0	0	0
Modulación	Contraste	0	0	0	0	0	1
	Transición	1	1	1	1	1	0
Ornamentación		0	0	0	0	0	0
Dirección	Horizontal	1	1	1	1	1	1
	Vertical	1	1	1	1	1	1
	Diagonal	0	0	0	0	0	1
Color		0	0	0	0	0	0
		5	5	5	5	5	6

En la tabla se muestran los resultados del análisis relacionados a los atributos formales de la letra. Se observa que en las 6 muestras analizadas la tipografía tiene un papel importante, expresándose por medio del movimiento, la forma y la construcción.

Tablas de Indicadores del Nivel Sintáctico

Atributos formales de la letra

Crédito 1. The man with the golden arm	Crédito 2. Vertigo	Crédito 3. North by northwest	Crédito 4. Anatomy of a murder	Crédito 5. Psycho	Crédito 6. It's a mad mad mad mad world
--	-----------------------	----------------------------------	--------------------------------------	----------------------	---

Construcción Continúa	Construcción Continúa	Construcción Continúa	Construcción Continúa	Construcción Continúa	Construcción Continúa
Forma líneas rectas	Forma líneas rectas	Forma líneas rectas	Forma líneas rectas	Forma líneas rectas	Forma líneas rectas
Modulación de transición	Modulación de transición	Modulación de transición	Modulación de transición	Modulación de transición	Modulación de transición
Dirección horizontal	Dirección horizontal	Dirección horizontal	Dirección horizontal	Dirección horizontal	Dirección horizontal
Dirección vertical	Dirección vertical	Dirección vertical	Dirección vertical	Dirección vertical	Dirección vertical
					Dirección diagonal

En la gráfica de indicadores, se puede observar que 5 de las 6 muestras analizadas tuvieron los mismos atributos formales por los cuales se expresa la letra. El caso del crédito "It's a Mad Mad Mad World" es el único de la muestra que posee mayor cantidad de atributos formales.

Tablas de Indicadores del Nivel Semántico

Lenguaje visual

	The man with the golden arm	Vertigo	North by northwest	Anatomy of a murder	Psycho	It's a mad mad mad world
Descriptivo	0	1	1	1	0	1
Expresivo	1	1	0	0	1	0
Connotativo	1	0	0	1	1	1
	2	2	1	2	2	2

Lenguaje visual

Crédito 1.
The man with the golden arm

Crédito 2.
Vertigo

Crédito 3.
North by northwest

Crédito 4.
Anatomy of a murder

Crédito 5.
Psycho

Crédito 6.
It's a mad mad mad mad world

Expresivo	Descriptivo	Descriptivo	Descriptivo	Expresivo	Descriptivo
Connotativo	Connotativo		Connotativo	Connotativo	Connotativo

Las tres características que se analizaron en la tabla sobre el lenguaje visual fueron:

- Descriptivo
- Expresivo
- Connotativo



El crédito “The Man with the Golden Arm” y “Psycho” tienen los mismos tipos de lenguaje, el expresivo y el connotativo. El crédito de “Anatomy of a Murder” y “It’s a Mad Mad Mad World” tienen un lenguaje del tipo descriptivo y connotativo. Por otra parte, el crédito de “Vertigo” es el único que tiene del tipo descriptivo y expresivo. Finalmente el crédito de “North by Northwest” solo cuenta con un lenguaje visual del tipo descriptivo.

Tablas de Indicadores del Nivel Semántico

Tipo de Narrativa

	The man with the golden arm	Vertigo	North by northwest	Anatomy of a murder	Psycho	It's a mad mad mad world
Lineal	1	1	1	1	1	1
Bifurcada	0	0	0	0	0	0
	1	1	1	1	1	1

Tipo de Narrativa

Crédito 1. The man with the golden arm	Crédito 2. Vertigo	Crédito 3. North by northwest	Crédito 4. Anatomy of a murder	Crédito 5. Psycho	Crédito 6. It's a mad mad mad world
Lineal	Lineal	Lineal	Lineal	Lineal	Lineal



En la tabla muestra el tipo de narrativa utilizada en los créditos analizados:

Lineal: la composición del crédito analizado se desarrolla con un orden cronológico.

Bifurcada: la composición del crédito analizado esta integrada por diversos planos de tiempo. Ya sea sobreposiciones de escenas o la presencia de una o varias historias que se van alternando.

Del análisis realizado se observó que las 6 muestras de créditos tienen una narrativa lineal.



Tablas de Indicadores del Nivel Pragmático

Identificación de íconos

	The man with the golden arm	Vertigo	North by northwest	Anatomy of a murder	Psycho	It's a mad mad mad world
Identificativo	1	1	1	0	1	1
Descriptivo	1	1	1	1	0	1
Nominativo	0	0	0	0	0	1
Vicarial	1	0	0	1	1	1
	3	2	2	2	2	4

Identificación de íconos

Crédito 1. The man with the golden arm Crédito 2. Vertigo Crédito 3. North by northwest Crédito 4. Anatomy of a murder Crédito 5. Psycho Crédito 6. It's a mad mad mad world

Identificativo	Identificativo	Identificativo	Descriptivo	Identificativo	Identificativo
Descriptivo	Descriptivo	Descriptivo	Vicarial	Vicarial	Descriptivo
Vicarial					Vicarial
					Nominativo



La identificación del tipo de ícono fue necesaria en la elaboración del análisis semiótico, pues permite referenciar al objeto por medio de sus propiedades. En la tabla se observa que el ícono identificativo esta presente en 5 de las 6 muestras analizadas.

- Se identificó al ícono descriptivo y vicarial, dentro de la composición del crédito de “Anatomy of a Murder”
- El análisis del crédito de “The Man with the Golden Arm” arrojó que tiene tres diferentes íconos, identificativo, descriptivo y vicarial.
- En cambio el crédito de “It’s a Mad Mad Mad World” es el único al que se le identificaron los cuatro tipos de íconos.

Tablas de Indicadores del Nivel Pragmático

Figuras retóricas

	The man with the golden arm	Vertigo	North by northwest	Anatomy of a murder	Psycho	It's a mad mad mad world
Métáfora	1	1	0	1	1	1
Hipérbole	0	0	0	1	0	1
Elipsis	0	0	0	0	0	0
Metonimia	1	0	0	1	0	1
Sinécdoque	1	1	1	1	0	1
Silepsis	0	0	0	0	1	0
Onomatopeya	0	0	0	0	0	0
Prosopopeya	0	0	0	0	0	0
	3	2	1	4	2	4

Figuras retóricas

Crédito 1. The man with the golden arm Crédito 2. Vertigo Crédito 3. North by northwest Crédito 4. Anatomy of a murder Crédito 5. Psycho Crédito 6. It's a mad mad mad mad world

Metáfora	Metáfora	Sinécdoque	Metáfora	Metáfora	Metáfora
Metonimia	Sinécdoque		Hipérbole	Silepsis	Hipérbole
Sinécdoque			Metonimia		Metonimia
			Sinécdoque		Sinécdoque

La retórica fue un aspecto que se consideró para analizar en las muestras de los créditos de cine. La selección de las figuras retóricas se basó en el libro “Uncredited: diseño gráfico y títulos de crédito” de los autores Solana & Boneu (2007).

- Los créditos de “Anatomy of a Murder” y “It’s a Mad Mad Mad World” son los únicos en los cuales predominó cuatro diferentes figuras retóricas, metáfora, hipérbole, metonimia y sinécdoque.
- El crédito “The Man with the Golden Arm” arrojó como resultados la integración de las figuras retóricas, metáfora, metonimia y sinécdoque.
- En el crédito “Vertigo” predominó las figuras de metáfora y sinécdoque.
- Por último en la composición del crédito “Psycho” las figuras que predominaron son metáfora y silepsis.



Tablas de Indicadores del Nivel Pragmático

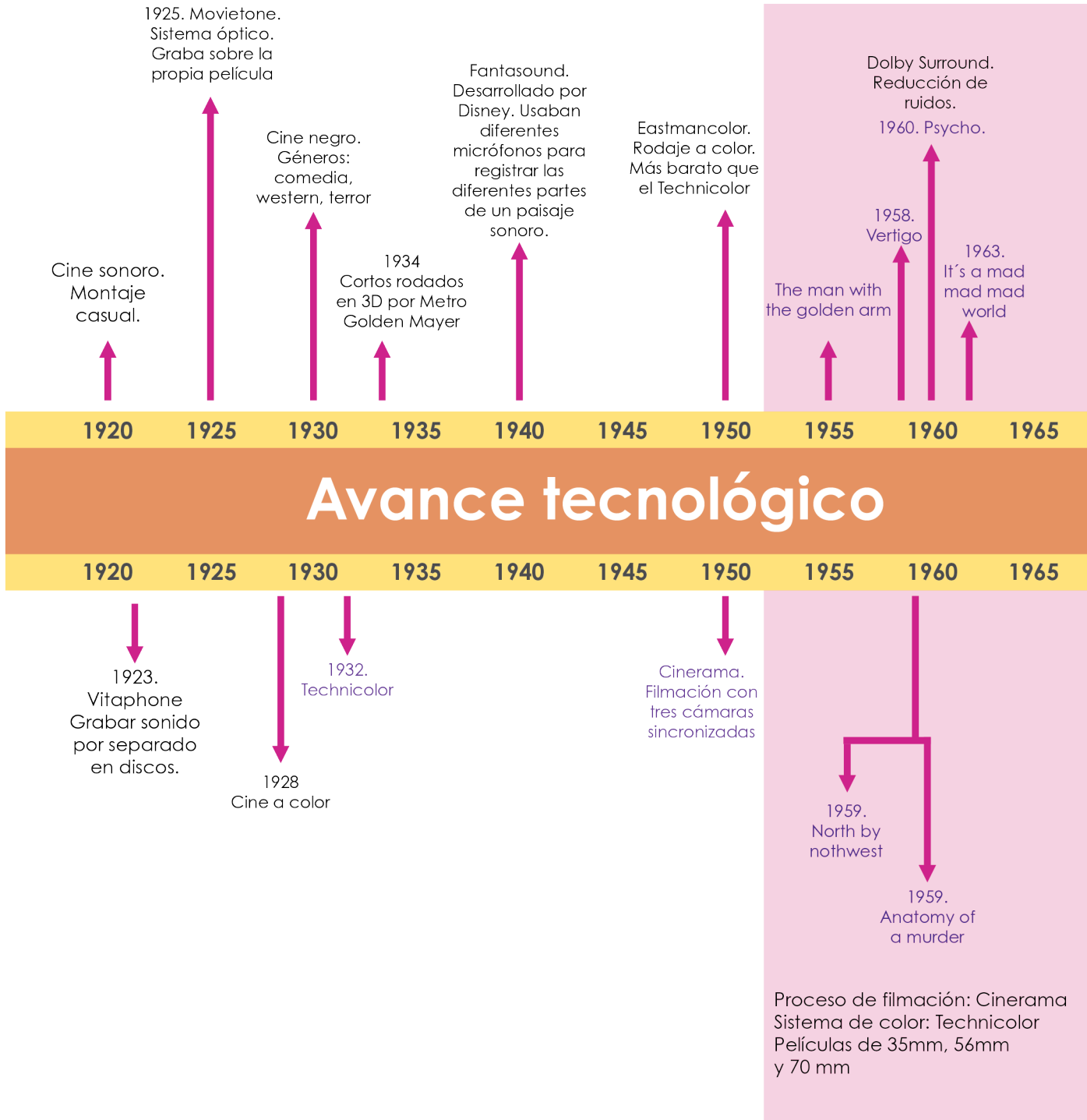
Uso de técnica: tipo de software

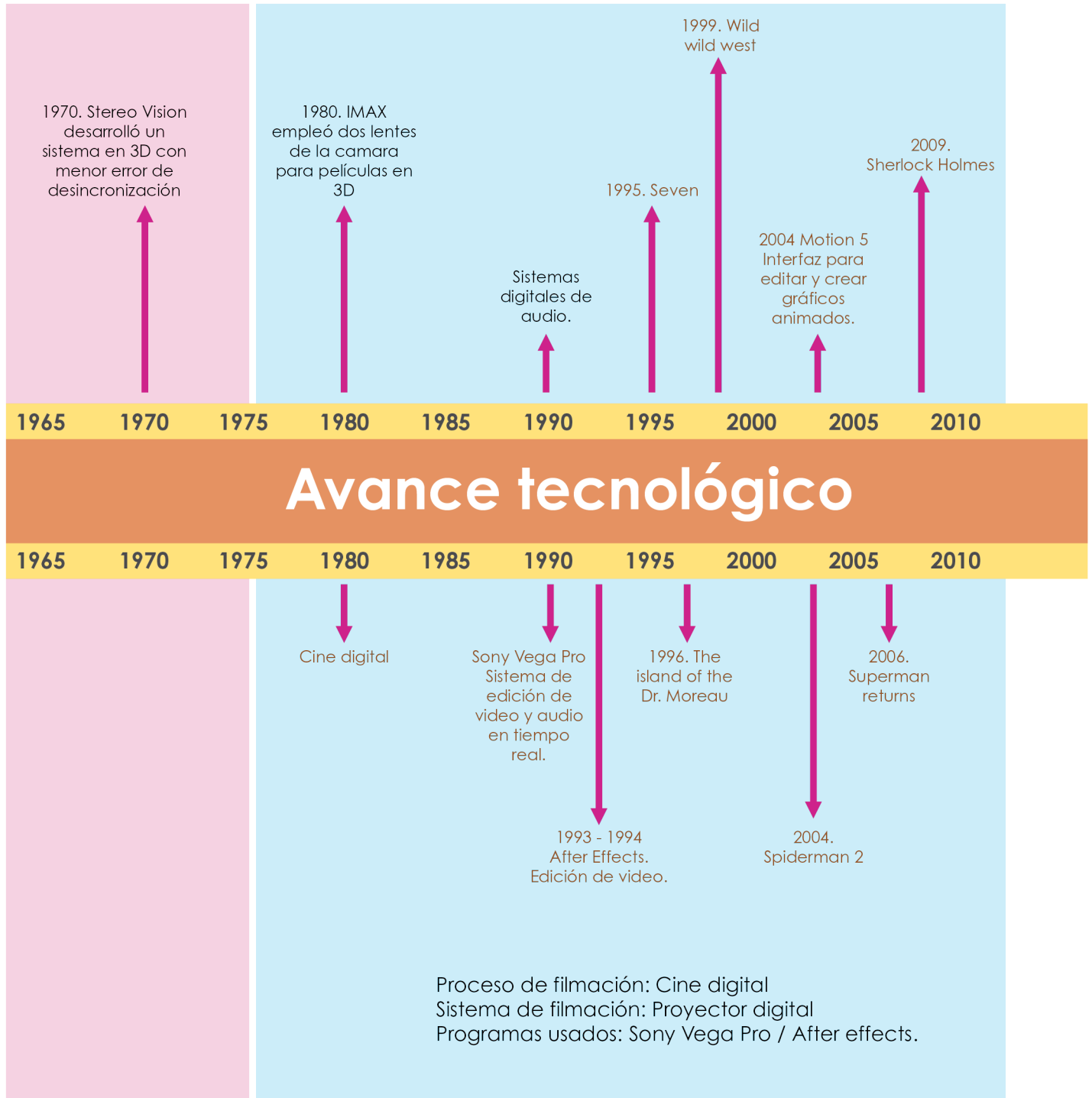
Los resultados arrojados del análisis, en cuanto a la evolución tecnológica, se organizaron y representaron en la siguiente gráfica. En ella se muestra una línea de tiempo que permite ver el avance tecnológico del sonido, del formato, de la calidad de imagen y de los software utilizados por los diseñadores dentro del área cinematográfica. Dentro de la línea de tiempo también se organizó las muestras analizadas, los créditos de cine, de ambos diseñadores, relacionándolos con el avance y las innovaciones que la tecnología introdujo al cine.





Avance tecnológico y la intercalación en el cine







7.1.2 Descripción de resultados.

Nivel sintáctico.

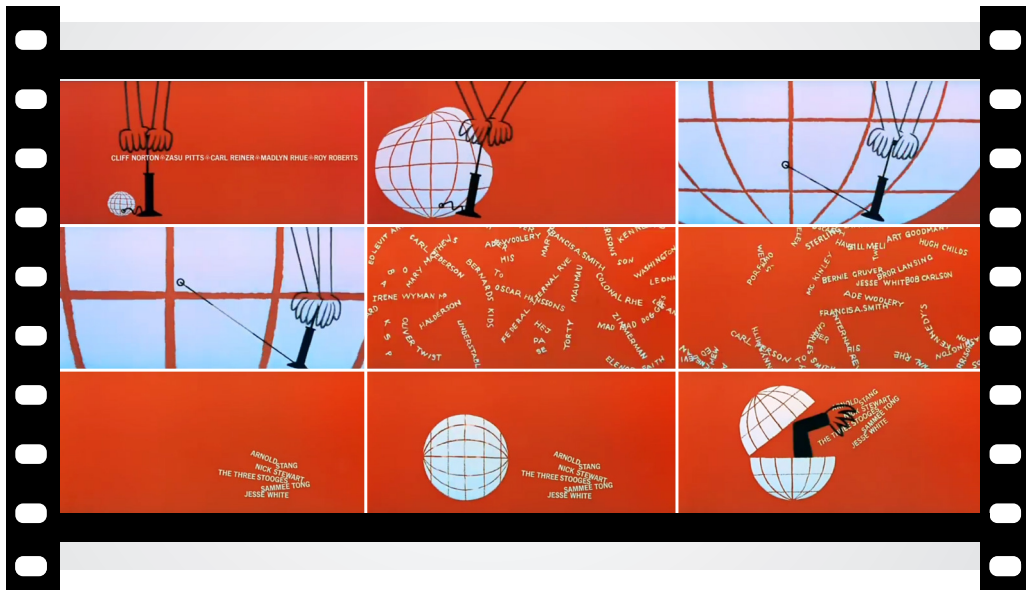
Tomando como base las técnicas de comunicación visual de D.A. Dondis, se logró observar que predomina una composición armónica en los créditos de cine de la muestra seleccionada. Tanto los gráficos de apoyo como la interacción de la letra con la imagen, expresaron un equilibrio y estabilidad permitiendo un orden jerárquico dentro del espacio visual.

La excepción a este tipo de composición armónica, es el crédito de la película “It’s a Mad Mad Mad World” (1963). En este crédito los elementos gráficos así como la letra, reflejan aspectos como el dinamismo, la espontaneidad y la fragmentación, que permite determinar a la composición visual como de contraste.

El análisis del crédito mencionado, reflejó un movimiento más dinámico en cuanto a la letra se refiere. En este crédito se puede encontrar a la letra desplazándose de forma horizontal, vertical y diagonal, incluso el movimiento en algunas escenas es espontáneo, quiere decir, sin un orden aparente. En lo referente a las otras 5 muestras de créditos, el



movimiento de la letra y de los elementos gráficos, únicamente, se da de forma horizontal y vertical. El aspecto general que se observó en todas las muestras analizadas, fue el uso de una tipografía en altas de color blanco sobre un fondo oscuro.



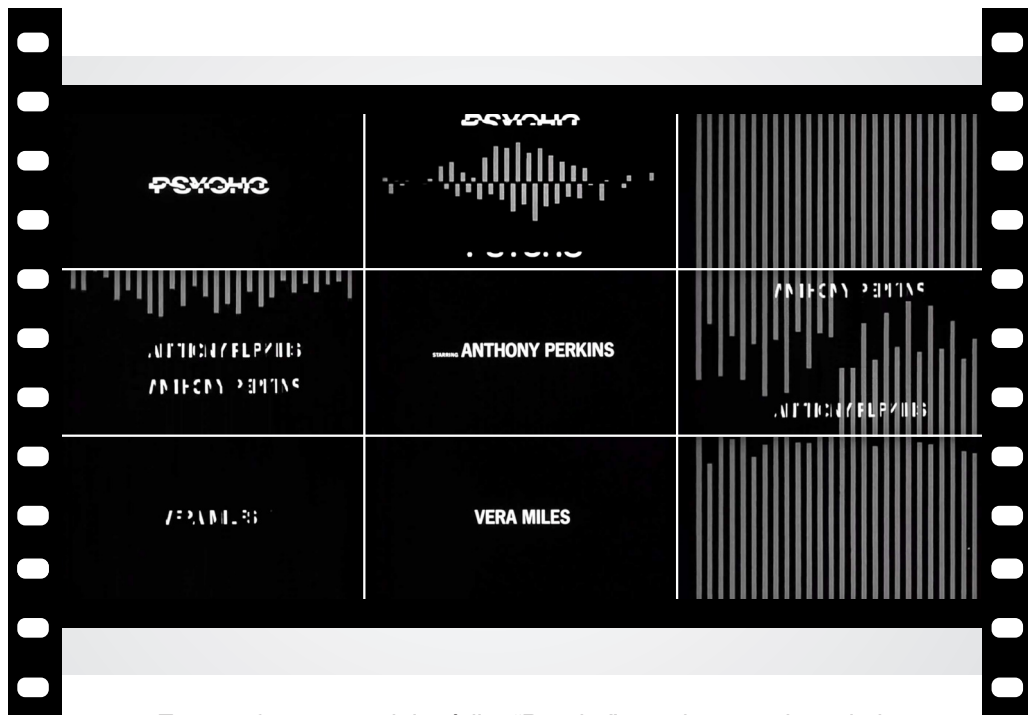
7.1 Parte del crédito de “It’s a Mad Mad Mad World”, en donde se puede observar el movimiento de la letra y de los gráficos de apoyo. La espontaneidad y la falta de un orden aparente en la composición.

Nivel semántico.

El diseño de los créditos, seleccionados, mostraron una relación entre el contexto social de la época en la que se filmó y las intenciones que el diseñador pretendía expresar. Esto se observó en la selección del tipo de música usada durante el rodaje de los créditos, así como en los movimientos de los elementos gráficos y de la letra, que permiten una integración con la narrativa fílmica. Un ejemplo de esto es la película “Psycho” (1960), en la cual se manifiestan una serie de formas básicas (barras) que durante el avance de las escenas se van fragmentando. De igual modo sucede con la letra, al aparecer en escena, sus partes son fragmentadas y tienen movimiento propio, permitiendo que el espectador relacione dichos signos con la temática de la narración. En ese caso, la temática apuntó al sentido psicológico (ver imagen figura 7.2).

Teniendo en cuenta dichos resultados, se puede decir que las composiciones de Saul Bass recrean un campo visual que apela más a lo descriptivo y a lo connotativo, dando paso a que las mismas formas básicas sean las que representen los aspectos centrales de las narraciones fílmicas.

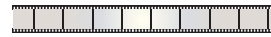
En cuanto a las composiciones narrativas, se observó que, todos los créditos analizados se mueven en un mismo plano de tiempo. Es decir,



7.2 En este fragmento del crédito “Psycho”, se observa el movimiento de las barras y su interacción con la letra. De igual forma se observa la fragmentación de las palabras.

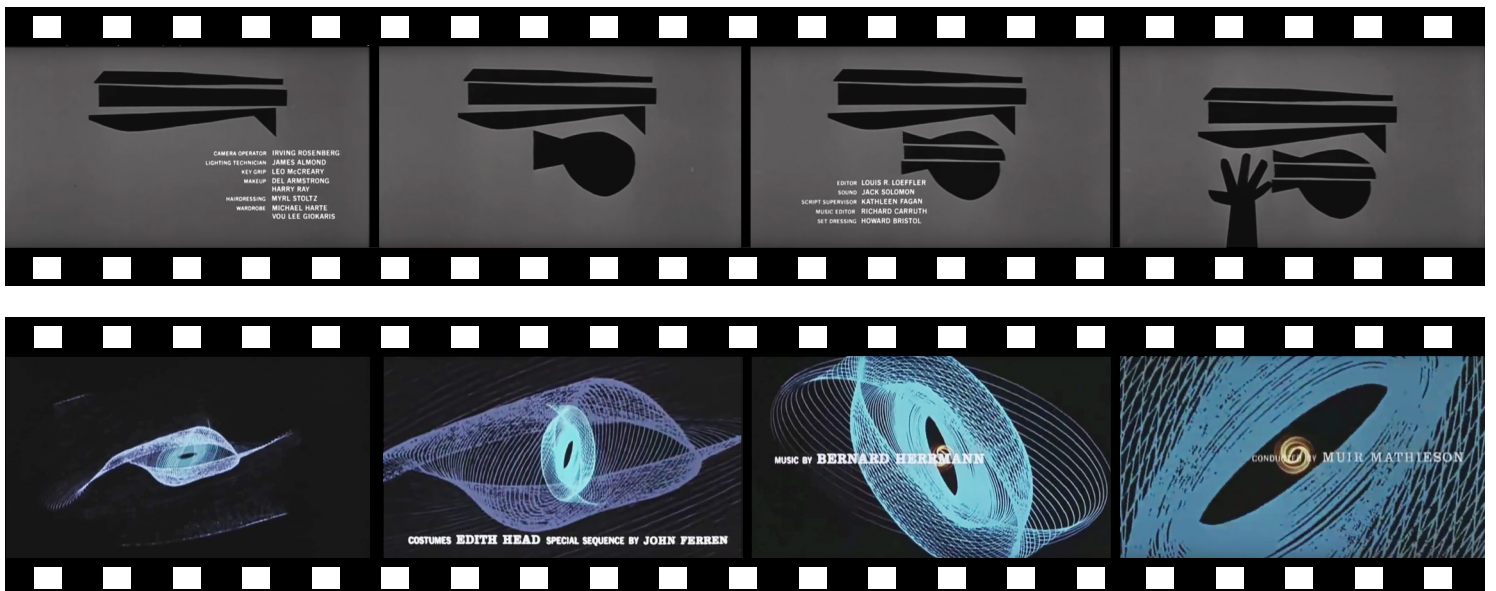
ninguno de los créditos mostraron sobre posiciones de escenas que den lugar a otras historias. El tipo de narrativa fue en un solo plano temporal.

Los elementos usados en las composiciones gráficas de los créditos de cine, tales como barras, formas orgánicas, líneas, espirales e íconos representativos, permiten que la descripción abstracta tenga un sentido. Ya que fueron seleccionados de acuerdo al tipo de narración fílmica. En cuanto a la relación de la letra con las imágenes, 2 de las 6 muestras



analizadas reflejaron un equilibrio visual en ambos elementos. Ni los espirales, en el caso de los créditos de “Vertigo”, ni las líneas y barras, en el caso de “North by Northwest”, poseen una mayor jerarquización o peso visual que la tipografía.

En el caso de los créditos “The Man With the Golden Arm”, “Anatomy of a Murder”, “Psycho” y “It’s a Mad Mad Mad World”, la letra se encuentra subordinada a los gráficos de apoyo. Es decir, el movimiento o cualquier aspecto expresivo que la letra pueda tener depende en su totalidad del movimiento o de la aparición de los elementos de apoyo.

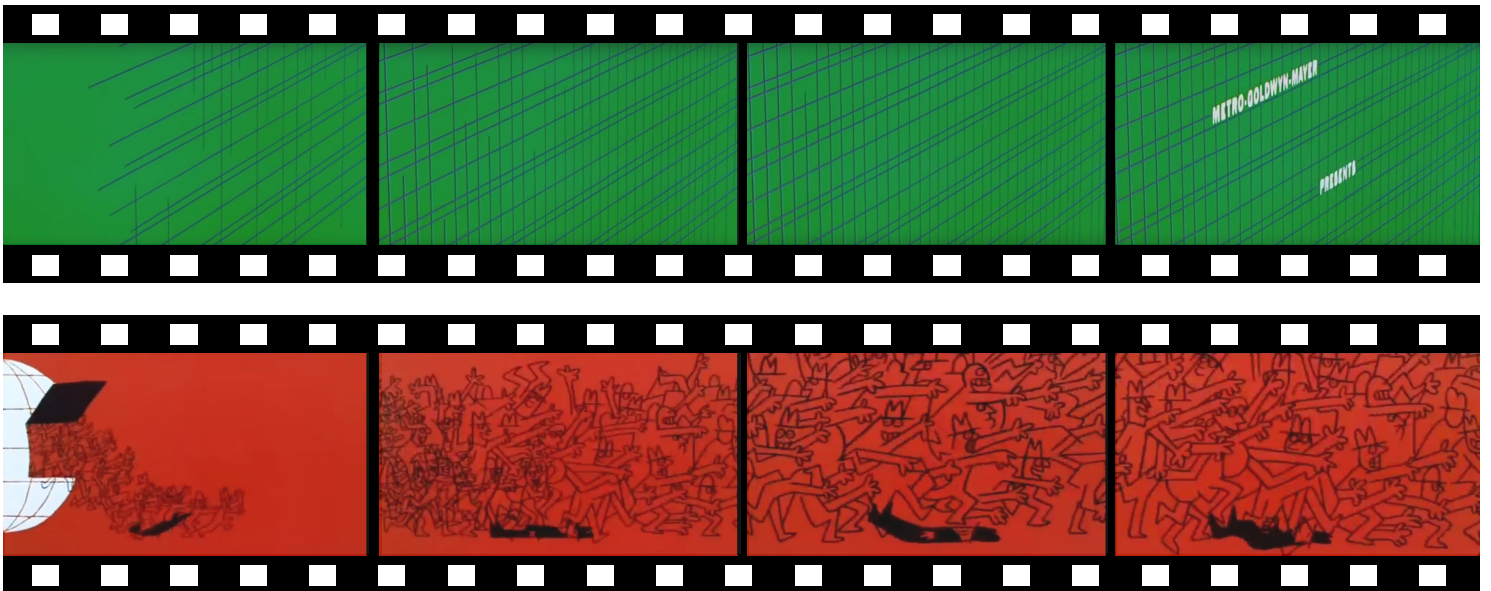


7.3 Créditos “Anatomy of a Murder” y “Vertigo”. En ambos se puede observar el uso de elementos representativos con los cuales la narración fílmica es expresada.



Nivel pragmático.

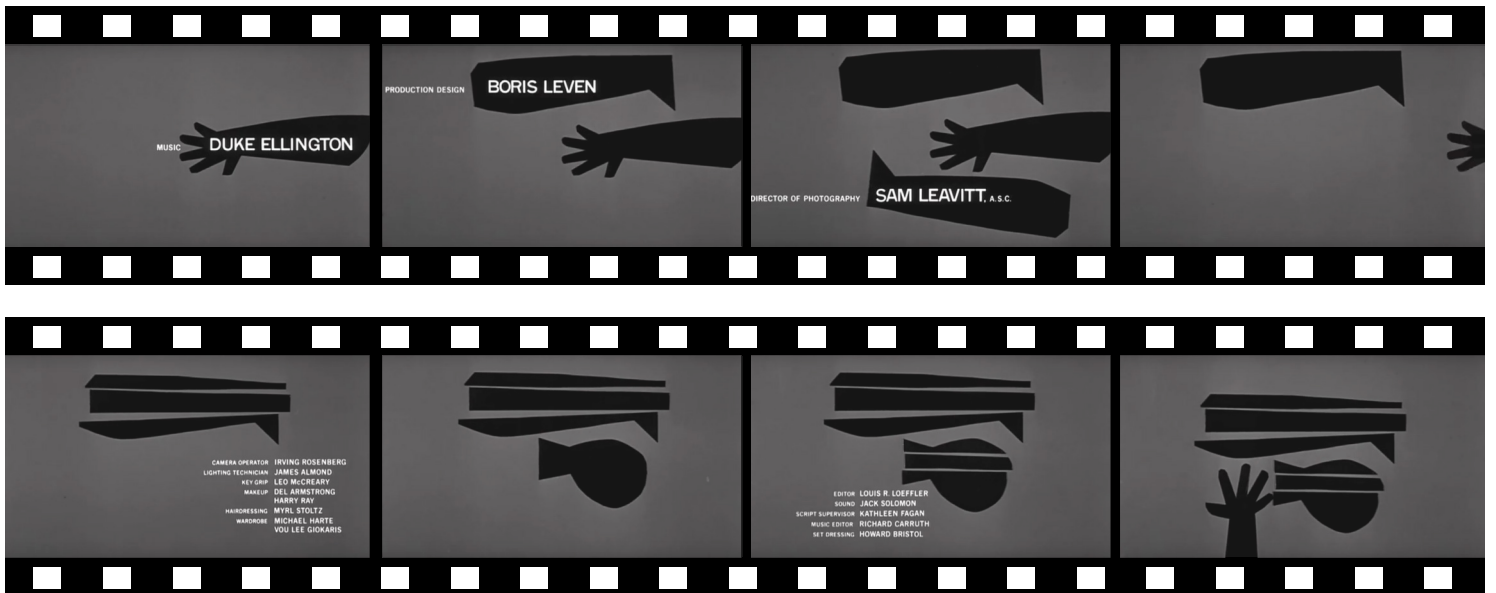
Se puede decir que los símbolos más utilizados dentro de las composiciones de las muestras analizadas son las formas básicas. Esto es porque visualmente solo se observan barras, líneas, formas orgánicas, entre otras, para crear la representación de la narrativa fílmica en un corto de dos minutos. Sin embargo, es posible el uso de las formas básicas para la transmisión del mensaje, siempre y cuando los aspectos relevantes de cada una de las narraciones sean expresadas correctamente. En el caso del nivel pragmático, se evaluó según el uso de las figuras retóricas.



7.4 En los créditos “North by Northwest” y “It’s a Mad Mad Mad World” se puede observar el uso de las líneas y figuras orgánicas como símbolos representativos del film.



Las figuras con mayor predominación en las composiciones de las muestras analizadas, fueron la metáfora y la sinécdoque. En el caso de la película “It’s a Mad Mad Mad World”, se pudo observar una exageración de los elementos y de los aspectos representativos (vistos desde los niveles semióticos pasados) en la narración fílmica. El análisis realizado a este crédito y al de “Anatomy of a Murder”, arrojó que ambos hacen uso de cuatro diversas figuras retóricas: metáfora, sinécdoque, metonimia e hipérbole. Esto permite que exista una mayor cercanía al mensaje del diseñador y del director.



7.5 El crédito de “Anatomy of a Murder” hace uso de cuatro principales figuras retóricas. La metáfora, la sinécdoque, la metonimia y la hipérbole. Estas figuras están relacionadas con la representación de las formas básicas y el contexto de la película.





El análisis del nivel pragmático también permitió obtener una comparativa en el uso de la tecnología, tanto en dispositivos como en cámara y formatos. Las 6 muestras analizadas coincidieron en el mismo uso de dispositivo de grabación, el Technicolor. El cual permitía la filmación de películas a color a partir de la combinación de tres filtros, cyan, amarillo y magenta. El proceso químico que implicaba la impresión a color en la tira de imágenes, ocasionaba que los colores tuvieran una mayor saturación. Como se puede observar en los créditos de “North by Northwest”, “Vertigo” y “It’s a Mad Mad Mad World”.



7.6 La primera tira de créditos pertenece a la película “Vertigo”, en ella se puede observar la saturación del color en los espirales, así como el contraste que existe entre el fondo y la forma. La segunda tira de créditos pertenece a la película “North by Northwest”, se observa principalmente el contraste de la letra y la calidad de la imagen.





2 de las muestras analizadas (“Anatomy of a Murder” y “The Man with the Golden Arm”) fueron rodadas en blanco y negro, debido al movimiento del “cine negro” de la década de los 50’s. La película “Psycho” de Alfred Hitchcock, fue desarrollada en blanco y negro por decisión propia del director, ya que él pretendía representar de mejor manera los aspectos psicológicos y mentales de la trama fílmica. El proceso de proyección de las 6 muestras analizadas se realizó a través del cinerama. El cual permitía obtener una proyección panorámica y una mayor calidad tanto en la imagen como en el sonido.

7.1.3 Interpretación de resultados.

Para dar sentido a los datos numéricos arrojados por el instrumento analítico fue necesario realizar una interpretación que permitiera explicar, de forma coherente, el proceso descriptivo de los resultados. En el caso de los créditos analizados de Saul Bass, estos hacen uso de una composición armónica, únicamente en las siguientes muestras: “The Man with the Golden Arm”, “Vertigo”, “North by Northwest”, “Anatomy of a Murder” y “Psycho”. Esto es debido al año en que las películas fueron





filmadas (1955 – 1960) y al hecho de que, a partir de estos trabajos, los créditos de cine comenzaron su mayor despliegue. Las composiciones gráficas, de las muestras analizadas en los primeros años de diseñador de créditos de Saul Bass, se observan sencillas y únicamente las integran la letra y diversas formas básicas. Sin embargo esto permitió que la letra tuviera mayor importancia, un aspecto por el cual Bass se volvió el principal diseñador de créditos de su época (Bass & Kirkham, 2011, p. 35)

En el caso del crédito “It’s a Mad Mad Mad World”, se observó una composición más dinámica y espontánea. Es por esto que entra en la clasificación de “contraste”. La decisión del diseñador, de romper con el ciclo armónico, pudo deberse a ciertos factores, como el año de producción de la película (1963), el cual empieza a atraer aspectos modernos enfrascados en un movimiento sin orden establecido. Otro factor que pudo influir es el trabajo de campo que el diseñador gráfico realizó. Dicho trabajo consistió en investigar el contexto social de la época, investigar la narrativa fílmica, realizar una conceptualización y aplicarla a la composición gráfica.

El instrumento de análisis arrojó que, los créditos de cine seleccionados de Saul Bass, tienen una relación entre la narrativa fílmica, el contexto social y las expresiones de las personas. Ese fue el caso del crédito “It’s



a Mad Mad Mad World”. El trabajo de campo de Bass, incluyó una serie de conceptos representativos de la película y después los llevó a cabo en una composición que expresara el deseo de locura, de forma graciosa, que en ocasiones alberga o supera las convicciones del ser humano.

Las composiciones gráficas de los créditos de cine analizados del diseñador Saul Bass, tienen como elementos característicos:

- La expresión tipográfica
- La representación de conceptos
- Uso de formas básicas

Es por eso que para Bass, las limitaciones tecnológicas no fueron un problema en lo que respecta al diseño de las composiciones. En las muestras analizadas, se hizo uso del mismo dispositivo, el Technicolor y del mismo formato panorámico, el cinerama. Con estos aspectos tecnológicos, Bass se concentró en la representación conceptual de la narrativa fílmica, después de todo solo tenía un límite, el tiempo. El trabajo de la indagación de conceptos, la representación de estos por medio de la letra y de elementos básicos, fue lo que definió la era de oro de los créditos de cine (Solana & Boneu, 2007, p. 55).



El avance tecnológico permitió hacer mejoras en los dispositivos ya existentes, tanto la imagen como el sonido mejoraban constantemente. El crédito “It’s a mad Mad Mad World” (1963), fue el encargado de crear una separación entre las composiciones conceptuales de Saul Bass y las composiciones basadas en las nuevas innovaciones tecnológicas. A partir de ese crédito, la letra comenzó a perder su importancia dentro del espacio visual así como su interacción con los elementos de apoyo. El uso de imágenes con la letra sobrepuesta comenzaron a adueñarse de los créditos de cine y Bass comenzó a utilizar este recurso en los siguientes trabajos dentro de la cinematografía. Con esto se puede inferir que el avance tecnológico abrió las puertas para la mejora de calidad en las imágenes y el sonido. pero de igual forma, las cerró para los aspectos expresivos y conceptuales de una composición gráfica.



7.2 Selección de muestras analizadas de Kyle Cooper.

7.2.1 Graficación de resultados.

Los resultados arrojados del análisis de los créditos realizado, se organizaron en dos partes. La primera parte muestra a los indicadores evaluados con un 1 y un 0. El número 1 indica que el crédito de cine analizado posee la característica descrita, mientras que el número 0 indica lo contrario. La segunda parte son tablas en donde se muestran los resultados de una forma más gráfica. De este modo permite que la información sea más entendible.

Tablas de Indicadores del Nivel Sintáctico

Técnicas de comunicación visual

	Seven	The Island of Dr. Moreau	Wild wild west	Spider man 2	Superman returns	Sherlock Holmes
Reticencia	1	0	1	0	1	1
Predictibilidad	0	0	1	0	0	0
Neutralidad	0	0	1	0	0	0
Simetría	0	0	1	0	1	1
Equilibrio	0	1	1	0	0	1
Unidad	1	0	0	0	0	1
Profusión	0	1	0	1	0	1
Sutileza	0	0	1	1	0	1
Opacidad	1	1	1	1	0	1
Coherencia	0	0	1	1	1	1
Sencillez	0	0	1	0	1	0
Realismo	0	0	1	0	0	0
Plano	1	0	0	0	0	0
Difusión	1	1	1	0	1	1
Pasividad	0	0	0	0	0	0
Secuencialidad	0	1	1	1	0	0
Regularidad	0	0	1	0	0	0
Singularidad	0	0	1	0	1	0
Abstracción	0	0	0	0	0	0
	5	5	14	5	6	9

	Seven	The Island of Dr. Moreau	Wild wild west	Spider man 2	Superman returns	Sherlock Holmes
Exageración	0	1	0	1	0	0
Espontaneidad	1	1	0	1	1	1
Acento	1	1	0	1	1	1
Asimetría	1	1	0	1	0	0
Inestabilidad	1	0	0	1	1	0
Fragmentación	0	1	1	1	1	0
Economía	1	0	1	0	1	0
Audacia	1	1	0	0	1	0
Transparencia	0	0	0	0	1	0
Variación	1	1	0	0	0	0
Complejidad	1	1	0	1	0	1
Distorsión	1	1	0	1	1	1
Profundidad	0	1	1	1	1	1
Agudeza	0	0	0	1	0	0
Actividad	1	1	1	1	1	1
Aleatoriedad	1	0	0	0	1	1
Irregularidad	1	1	0	1	1	1
Yuxtaposición	1	1	0	1	0	1
Representación	1	1	1	1	1	1
	14	14	5	14	13	10

En la parte superior de la tabla se muestra los aspectos de una composición armónica y en la parte inferior se pueden observar los aspectos de una composición de contraste. Dicha composición predomina en 5 de los 6 créditos analizados. Se observa que el crédito de “Wild Wid West” es el único en el que predomina la composición armónica.

Tablas de Indicadores del Nivel Sintáctico

Técnicas de comunicación visual

Crédito 1. Seven	Crédito 2. The island of Dr. Moreau	Crédito 3. Wild wild west	Crédito 4. Spider man 2	Crédito 5. Superman returns	Crédito 6. Sherlock Holmes
---------------------	---	------------------------------	----------------------------	-----------------------------------	----------------------------------

Reticiencia	Equilibrio	Reticiencia	Profusión	Reticiencia	Reticiencia
Unidad	Profusión	Predictibilidad	Sutileza	Simetría	Simetría
Opacidad	Opacidad	Neutralidad	Opacidad	Coherencia	Equilibrio
Plano	Difusión	Simetría	Coherencia	Sencillez	Unidad
Difusión	Secuencialidad	Equilibrio	Secuencialidad	Difusión	Profusión
Espontaneidad	Exageración	Sutileza	Exageración	Singularidad	Sutileza
Acento	Espontaneidad	Opacidad	Espontaneidad	Espontaneidad	Opacidad
Asimetría	Acento	Coherencia	Plano	Acento	Coherencia
Inestabilidad	Asimetría	Sencillez	Secuencialidad	Inestabilidad	Difusión
Economía	Fragmentación	Realismo	Singularidad	Fragmentación	Espontaneidad
Audacia	Audacia	Difusión	Abstracción	Economía	Acento
Variación	Variación	Secuencialidad	Asimetría	Audacia	Complejidad
Complejidad	Complejidad	Regularidad	Inestabilidad	Transparencia	Distorsión
Distorsión	Distorsión	Singularidad	Fragmentación	Distorsión	Profundidad
Actividad	Profundidad	Fragmentación	Economía	Profundidad	Actividad
Aleatoriedad	Actividad	Economía	Distorsión	Actividad	Aleatoriedad
Irregularidad	Irregularidad	Profundidad	Agudeza	Aleatoriedad	Irregularidad
Yuxtaposición	Yuxtaposición	Actividad	Actividad	Irregularidad	Yuxtaposición
Representación	Representación	Representación	Irregularidad	Representación	Representación

En la parte superior de la gráfica se muestran los aspectos de la composición armónica y los aspectos de la composición de contraste se encuentran en la parte inferior. De igual forma se observa que la composición de contraste es la que predomina. El único crédito con composición armónica es “Wild Wild West”

Tablas de Indicadores del Nivel Sintáctico

Atributos formales de la letra

		Seven	The Island of Dr. Moreau	Wild wild west	Spiderman 2	Superman returns	Sherlock Holmes
Construcción	Continúa	0	1	1	0	1	0
	Discontinúa	1	0	0	1	0	1
Forma	Líneas rectas	0	1	1	1	1	0
	Líneas curvas	1	0	0	0	0	1
Modulación	Contraste	1	0	0	0	0	1
	Transición	0	1	1	1	1	0
Ornamentación		0	1	0	1	0	0
Dirección	Horizontal	1	1	1	1	1	1
	Vertical	1	1	1	1	1	0
	Diagonal	1	0	0	0	0	0
Color		0	0	0	0	1	1
		6	6	5	6	6	5

Esta tabla refleja la expresión que la letra tiene en cada uno de los créditos analizados. No existe una diferencia marcada en este aspecto y entre cada una de las muestras. Sin embargo se observa que el crédito de “Superman Returns” y “Sherlock Holmes” son los únicos en que la letra se expresó por medio del color.

Tablas de Indicadores del Nivel Sintáctico

Atributos formales de la letra

Crédito 1. Seven	Crédito 2. The island of Dr. Moreau	Crédito 3. Wild wild west	Crédito 4. Spider man 2	Crédito 5. Superman returns	Crédito 6. Sherlock Holmes
Construcción Discontinúa	Construcción Continúa	Construcción Continúa	Construcción Discontinúa	Construcción Continúa	Construcción Discontinúa
Forma líneas curvas	Forma líneas rectas	Forma líneas rectas	Forma líneas rectas	Forma líneas rectas	Forma líneas curvas
Modulación de contraste	Modulación de transición	Modulación de transición	Modulación de transición	Modulación de transición	Modulación de contraste
Dirección horizontal	Ornamentación	Dirección horizontal	Ornamentación	Dirección horizontal	Dirección horizontal
Dirección vertical	Dirección horizontal	Dirección vertical	Dirección horizontal	Dirección vertical	Color
Dirección diagonal	Dirección vertical		Dirección vertical	Color	

En la gráfica se puede observar que sólo en 2 de las 6 muestras analizadas, la letra se expresa por medio del color, mientras que en las otras 4 muestras, la letra permanece blanco.

Tablas de Indicadores del Nivel Semántico

Lenguaje visual

	Seven	The Island of Dr. Moreau	Wild wild west	Spider man 2	Superman returns	Sherlock Holmes
Descriptivo	1	1	1	1	1	1
Expresivo	1	1	0	0	0	0
Connotativo	0	0	0	0	0	0
	2	2	1	1	1	1

Lenguaje visual

Crédito 1. Seven	Crédito 2. The island of Dr. Moreau	Crédito 3. Wild wild west	Crédito 4. Spider man 2	Crédito 5. Superman returns	Crédito 6. Sherlock Holmes
---------------------	---	------------------------------	----------------------------	-----------------------------------	----------------------------------

Descriptivo	Descriptivo	Descriptivo	Descriptivo	Descriptivo	Descriptivo
Expresivo	Expresivo				



Las tres características analizadas, en cuanto al lenguaje visual, fueron:

- Descriptivo
- Expresivo
- Connotativo

El crédito de “Seven” y “The Island of Dr. Moreau” tienen un lenguaje descriptivo y expresivo, esto es haciendo referencia con la narrativa del film y el aspecto psicológico que emplea. Las demás muestras analizadas se expresan por medio del lenguaje descriptivo.



Tablas de Indicadores del Nivel Semántico

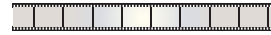
Tipo de Narrativa

	Seven	The Island of Dr. Moreau	Wild wild west	Spider man 2	Superman returns	Sherlock Holmes
Lineal	0	0	1	1	1	1
Bifurcada	1	1	0	0	0	0
	1	1	1	1	1	1

Tipo de Narrativa

Crédito 1. Seven	Crédito 2. The island of Dr. Moreau	Crédito 3. Wild wild west	Crédito 4. Spider man 2	Crédito 5. Superman returns	Crédito 6. Sherlock Holmes
---------------------	---	------------------------------	----------------------------	-----------------------------------	----------------------------------

Bifurcada	Bifurcada	Lineal	Lineal	Lineal	Lineal
-----------	-----------	--------	--------	--------	--------



Narrativa lineal: la composición del crédito analizado se desarrolla con un orden cronológico.

Narrativa bifurcada: la composición del crédito analizado esta integrada por diversos planos de tiempo. Ya sea sobreposiciones de escenas o la presencia de una o varias historias que se van alternando

La narrativa en los créditos de “Seven” y “The Island of Dr. Moreau” es bifurcada. Debido a que se hace uso de una sobreposición de planos temporales en los que aparece una historia sore otra. Elementos y formas básicas que juegan en un rol psicológico.

En las 4 muestras restantes se observó una narrativa lineal. El orden las escenas y de los planos se desarrollaron con orden cronológico.



Tablas de Indicadores del Nivel Pragmático

Figuras retóricas

	Seven	The Island of Dr. Moreau	Wild wild west	Spider man 2	Superman returns	Sherlock Holmes
Métopora	1	1	0	0	1	0
Hipérbole	0	0	0	0	0	0
Elipsis	0	0	0	0	0	0
Metonimia	0	0	0	1	0	0
Sinédoque	0	1	1	0	0	1
Silepsis	0	0	0	0	0	0
Onomatopeya	0	0	0	0	0	0
Prosopopeya	0	0	0	0	0	0
	1	2	1	1	1	1

Figuras retóricas

Crédito 1. Seven Crédito 2. The island of Dr. Moreau Crédito 3. Wild wild west Crédito 4. Spider man 2 Crédito 5. Superman returns Crédito 6. Sherlock Holmes

Metáfora	Metáfora	Sinédoque	Metonimia	Metáfora	Sinédoque
	Sinédoque				



El crédito de “Island of Dr. Moreau” fue el único en el cual se observó el uso principal de dos figuras retóricas: la metáfora y la sinécdoque.

Los créditos de “Seven” y “Superman Returns” hacen uso principal de la metáfora. Por otro lado, la sinécdoque es la figura principal en los créditos de “Wild Wild West” y “Sherlock Holmes”.

Finalmente el crédito de “Spiderman 2” hace uso principal de la metonimia.



7.2.2 Descripción de resultados.

Nivel sintáctico.

En base a las técnicas de comunicación visual de Dondis, la composición de contraste fue la que predominó en las muestras seleccionadas del diseñador Kyle Cooper. La letra, así como los elementos gráficos de apoyo que aparecen en las composiciones, se mueven de forma dinámica, sin un orden aparente y espontáneamente. Inclusive llegan a expresar aspectos de fragmentación. El crédito de la película “Wild Wild West”, es la excepción a este tipo de composición. Los elementos de apoyo así como la letra, se manejan en un plano sencillo con orden en la aparición.

Los 6 créditos analizadas, muestran a la letra desplazándose en movimientos horizontales. 4 de las 6 muestras (“The Island of Dr. Moreau”, Wild Wild West”, Spiderman 2” y “Superman Returns”) también manifiestan movimientos verticales, lo cual permite ver una composición más energética. El crédito de “Seven” (1995), es el único en mostrar a la letra desplazándose en diferentes sentidos, horizontales, verticales y diagonales. Tanto la interacción de los elementos de apoyo como la expresión de la letra, se mantiene en todas las composiciones gráficas de los créditos analizados.

Nivel semántico.

El diseño de las composiciones gráficas de los créditos de cine, reflejan cierta relación entre el contexto social de la época, la narrativa fílmica y la intención del diseñador. Sin embargo en 2 muestras analizadas (“Wild Wild West” y “Spiderman 2”), los datos arrojados demuestran las dificultades por las cuales Kyle Cooper a través al tratar de darle una identificación al crédito. Factores externos como la falta de recursos financieros y problemas de producción, afectaron las composiciones gráficas de los títulos de cine (Kyle Cooper interview on title design, 2010).

2 de las 6 muestras analizadas (“Seven” y “The Island of Dr. Moreau”) se expresan con diferentes movimientos en diversos planos de tiempo (ver imagen figura 7.7). En la narración fílmica se observa la interacción y sobre posición de planos, que permiten darse cuenta de una segunda historia. El diseño de los créditos de cine, muestra un lenguaje descriptivo, solo 2 muestras analizadas reflejan, al mismo tiempo, un lenguaje expresivo.

Las composiciones gráficas de los créditos mantienen, como similitud, una expresión tipográfica en la cual los elementos interactúan y esto permite reflejar el mensaje que el diseñador pretende dar. En lo referente a la relación de las imágenes con la letra, el diseñador Kyle Cooper, construyó las composiciones definidas por la temática de cada película.



7.7 Parte del crédito “Seven” en dónde se ve el cambio de planos. La narrativa del crédito tiene una secuencia y por lo general el segundo plano de tiempo aparece de forma esporádica. En el ejemplo se ve como si se estuviera cortando el rollo de película, por el rayo de luz y por el acomodo de la letra de forma vertical.



7.8 Parte del crédito de “The Island of Dr. Moreau”. En este los planos de tiempo se sobreposicionaron sobre la secuencia de la narración. El cambio se dió a partir de un golpe visual ocasionado por un rayo de luz que abarca la pantalla por completo. Justo después del rayo, aparece el segundo plano de tiempo.



En los créditos de las películas: “Seven”, “Wild Wild West” y “Sherlock Holmes”, la letra mantiene un equilibrio en relación a la imagen y a los elementos gráficos de apoyo. Esto es debido a que la aparición de la tipografía es visible, con igual peso visual y su movimiento no interfiere con el desplazamiento de las imágenes.

En el caso del crédito de “The Island of Dr. Moreau” y “Superman Returns”, la composición gráfica de los elementos está basada en el fondo. El primer crédito muestra una composición subordinada, en donde la letra depende del movimiento de las imágenes y de los planos superpuestos para lograr su expresión. Al inicio del crédito, el movimiento de los elementos gráficos así como de la imagen dependen de la letra. La aparición del título de la película y su fragmentación, es la pauta que da inicio a la serie de movimientos y a la entrada de diversos planos.



7.9 Al inicio de este crédito (“The Island of Dr. Moreau”) se observa una composición en la cual las imágenes están subordinadas al movimiento y expresión de la letra. Debido a que es el título de la película del que depende la entrada de las demás escenas.

Nivel pragmático.

En el análisis de los créditos de cine, se puede observar que las imágenes son los elementos que más predominan. Las composiciones gráficas de las muestras analizadas, también están integradas por formas básicas como líneas, barras y telarañas, así como a la expresión tipográfica. Dichos elementos aparecen de forma repetitiva dentro del campo visual, de esta forma es posible identificar y describir al objeto principal de la narrativa. Sin embargo en algunos créditos de cine, sirven para crear una fragmentación en la pantalla y así separar la imagen de la letra, como es el caso de “Spiderman 2” (ver imagen figura 7.10).

Las figuras retóricas que predominan en las composiciones de las muestras, son la metáfora y la sinécdoque. En el caso de la película de “Spiderman 2”, los datos arrojaron que la figura que más predomina es la metonimia. Esto debido a que solo se muestran líneas curvas, en



7.10 En el crédito de “Spiderman 2”, el uso de las líneas en forma de telaraña, funcionó para fragmentar a la imagen y separar el espacio de las imágenes y del texto.

diferentes direcciones. Lo que dirige a pensar en la parte de una telaraña que hace referencia al aspecto arácnido del personaje principal.

El análisis de este nivel, permitió tener una cercanía en cuanto a la evolución tecnológica se refiere. El proceso de filmación de las películas, se llevó a cabo por medio de dispositivos digitales al igual que la proyección. En la época de los 90's, la calidad de imagen era mayor a comparación de la de los 50's. La edición digital permitía la creación de nuevas realidades, incrustación de efectos y animaciones, así como retoques. Se empezó a implementar nuevos programas destinados a la creación de créditos de cine, un ejemplo de este es el Sony Vega Pro. Este programa permitió la edición de video y audio en tiempo real. A partir de 1995 el programa After Effects comenzó a utilizarse para la elaboración y edición de créditos. Con este programa fue posible la creación de diversos efectos como el difuminado, el uso de transparencias, el corte de escenas, entre otros.



7.11 El diseño del crédito “Superman Returns”, demuestra el uso de la nueva tecnología. El impacto y uso de los efectos especiales.

7.2. 3 Interpretación de resultados.

El uso de la composición basada en el contraste, en las muestras de créditos de cine, se debe a la influencia del cambio de pensamiento en el diseño posmoderno. En donde los elementos gráficos y la letra, no muestran un orden claro, su movimiento es espontáneo, dinámico, sin una jerarquización de peso u orden. Los créditos de las películas “Seven” y “The Island of Dr. Moreau” son un ejemplo de tal influencia de pensamientos posmodernos, ya que no solo reflejan los aspectos mencionados anteriormente, si no también la sobreposición de escenas y la saturación de elementos en el campo visual.

El crédito de la película “Wild Wild West” (1999) es el único de las muestras analizadas que posee una composición armónica. En la narrativa fílmica se observa el exceso de los efectos visuales, sin embargo el diseño de la composición del créditos esta basada en el opening de la serie, con el mismo nombre y en la que esta basada la película, de 1965. Otra razón para dar explicación a la composición armónica, puede deberse a los diálogos y el contenido del film que resultaron ser un limitante para el desarrollo del diseño de las composiciones gráficas del crédito.

Las muestras analizadas reflejaron un diseño en donde los elementos sirven para la descripción de la narración fílmica. Los créditos de *Seven* y *The island of Dr. Moreau*, son los únicos en que se observa un lenguaje expresivo debido a la temática de las filmaciones. Del mismo modo, ambos contienen una narrativa bifurcada debido al tipo de género al que pertenecen las películas. Como ambos film están relacionados con aspectos, el diseñador Kyle Cooper decidió mostrar tales características en las composiciones gráficas. El cambio de planos temporales que empleo en el crédito reflejó ideas relacionadas con la mente, los sentimientos y las emociones, lo que lleva a pensar al observador en trastornos psicológicos que aparecen en la temática del film.

Después de examinar los resultados del análisis de las muestras se infiere que, en las composiciones desarrolladas por Cooper, existen tres aspectos relevantes que determinan el diseño y el trabajo de diseñador:

- a) Expresión tipográfica
- b) Representación de conceptos
- c) Uso de efectos visuales

Solamente en 2 casos (“*Wild Wild West*” y “*Spiderman 2*”), la composición del crédito no refleja por completo estos tres aspectos. En el caso de la película “*Spiderman 2*”, el diseñador tuvo ciertos problemas con la



conceptualización de la narrativa fílmica, por lo cual realizó el diseño de la composición en base a la secuencia de imágenes que pertenecen a la narrativa de la primera parte de la saga. En cuanto a la expresión tipográfica y los elementos de apoyo gráfico, estos se expresaron por medio de la fragmentación debido a la temática (haciendo referencia a los atributos de las arañas) de la película. En cuanto a la tecnología, no existían limitantes puesto que a partir de los años 90, el uso del cine digital y de proyectores digitales se empezaron a emplear en la mayoría de las producciones fílmicas (Sadoul, 2004, p. 250). Con esto se infiere que al menos en esta muestra analizada, los factores tecnológicos no influyeron en el proceso de conceptualización.

Basándose en la información arrojada de los resultados del análisis de los créditos de cine, se observó que del 2004 al 2009, Cooper realizó las composiciones de créditos en torno a la exaltación de los efectos especiales. El ejemplo de esto son los créditos de “Superman Returns” (2004) y el crédito de “Sherlock Holmes” (2009). En ambos casos se observa el uso de efectos especiales, aplicados en la expresión tipográfica, mediante transparencias, luminosidad, efectos de acuarela y de tinta china.





En las primeras muestras analizadas (“Seven” y “The Island of Dr. Moreau”) se observó un labor de conceptualización de la narración fílmica, una expresión tipográfica y un uso sin limitaciones de la tecnología. El trabajo de diseño del crédito de “Wild Wild West” es el único en el que se observó una composición armónica influenciada por el diseño de la composición de la apertura de la serie.

Se puede establecer, en esta investigación, que el diseño de las composiciones gráficas, en ciertos créditos de cine analizados, muestran un trabajo de conceptualización y un trabajo expresivo de la letra. De igual forma se plantea como cualidad general, aplicada en las seis muestras analizadas, el uso de efectos especiales. Por el aspecto tecnológico, no se encontró con ninguna limitante, pues se contaba con las innovaciones de software, hardware, dispositivos como cámara digital, para la mejora en la calidad de imagen, dispositivos para el incremento de sonido más realista, la integración de los efectos visuales, como las transparencias, difuminados, opacidades, entre otras, así como la interacción del tiempo, el sonido y las imágenes en un mismo plano de grabación.



7.3 Conclusiones

Los créditos analizados de los diseñadores Saul Bass y Kyle Cooper expresan ciertas diferencias en las composiciones gráficas de estos. Las muestras de Bass reflejaron tener un trabajo de conceptualización, en donde la expresión tipográfica y el uso de formas básicas realizan la labor de la representación de la narrativa fílmica. En el caso de los créditos analizados de Kyle Cooper, estos reflejaron una composición en la que la letra se expresa por medio de efectos visuales, lo que favoreció a que el diseño de los créditos perdiera parte del proceso conceptual para enfocarse mayormente en las innovaciones tecnológicas.

En ambos casos de estudio se interpretó el proceso de diseño realizado en los diversos créditos de cine. Bass por su parte trabajó en base a la narrativa fílmica y el contexto social de la época, desglosando este proceso en la selección de los conceptos más representativos dirigidos al uso de formas básicas y a la expresión de la letra dentro de las composiciones gráficas. Por otro lado, los trabajos de Kyle Cooper están influenciados por diversos aspectos. En el caso, único, de las primeras muestras (“Seven” y “The island of Dr. Moreau”) se observó un trabajo conceptual en donde la expresión tipográfica se desarrolló a partir de las innovaciones tecnológicas. En los siguientes dos trabajos (“Wild



“Wild West” y “Spiderman 2”) se encontró con una composición gráfica que incluía sólo la expresión tipográfica y el uso de las innovaciones tecnológicas. Los resultados del análisis arrojaron que no existió un proceso conceptual en la realización del diseño en estos dos créditos. En las composiciones de las dos últimas muestras analizadas (“Superman Returns” y “Sherlock Holmes”), se reflejó el uso de la expresión tipográfica por medio de los efectos especiales que permitían la manipulación de las imágenes y de la letra, correspondientes a la narrativa de cada film.

Las diferencias o rasgos destacados en la tipografía cinética, dentro de las composiciones que existen entre ambos casos, se ven influenciadas por el uso de la tecnología. Tal es el caso de los créditos desarrollados por Kyle Cooper, en donde se observó el uso constante de efectos como la transparencia, la fragmentación de escenas, de letras y la falta de orden en los elementos. Sin embargo no se está afirmando que las



7.12 Créditos de “Superman Returns” y “Sherlock Holmes” en los que se ve reflejado la expresión tipográfica por medio de los efectos especiales.



composiciones, de dicho diseñador, estén influenciadas únicamente por este tipo de innovaciones tecnológicas, ya que en ciertas muestras analizadas, se identificó un proceso conceptual mientras que la expresión tipográfica se distinguió en todos los casos examinados.

La evolución de la tipografía cinética esta determinada tanto por el avance tecnológico como por la expresión de la letra. En los años cincuenta, la letra se expresaba haciendo uso de sus mismos atributos y apoyándose en el uso de elementos gráficos, generalmente conformados por formas básicas. En el diseño de los créditos contemporáneos, la letra se expresa por medio del uso de efectos visuales, como es la transparencia, la desintegración de la letra, el desvanecimiento de alguna de sus partes, la sobreposición de planos, escenas y elementos. Debido a esto la hipótesis propuesta al inicio de la investigación resultó positiva. La evolución de la tipografía cinética en los créditos de cine desde los años 50's hasta el 2010, esta influenciada tanto por el avance tecnológico como por el uso de la expresión de la letra, la cual en un inicio se manifestaba a través del uso de sus atributos formales y actualmente lo hace por medio de las innovaciones tecnológicas, principalmente el uso de efectos especiales. Ambos aspectos actúan como elementos de apoyo dentro del diseño de las composiciones gráficas de los créditos de cine.

Por otro lado, no todos los diseños de las composiciones gráficas, de las muestras analizadas, están basados en el proceso conceptual. Los





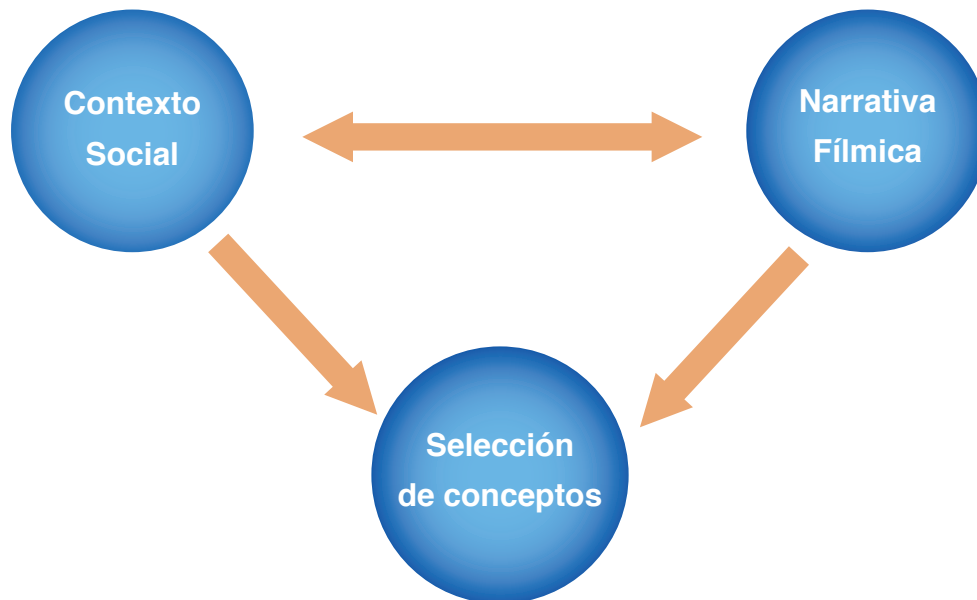
créditos de los años cincuenta tenían como limitante a la tecnología, que no permitían la inclusión de efectos visuales o transparencias, por lo cual las composiciones se lograban por medio de un trabajo conceptual, permitiendo el mayor auge de la expresión tipográfica. Actualmente existe una mayor accesibilidad al área tecnológica, de este modo la labor de la tipografía cinética se puede dar sin una base conceptual o sin los aspectos expresivos de la letra. El crédito de la película “Superman Returns” (2004), es un ejemplo de la falta de conceptualización y la accesibilidad a softwares y hardwares que permiten a la letra expresarse por medio de opacidad, luminosidad, transparencias y cambios drásticos en tamaño. En esta muestra se hizo una exaltación de la tecnología que se tiene actualmente, pero no se tomó en consideración la narrativa fílmica o el contexto social para lograr un proceso conceptual.

El avance de la tecnología dentro de la cinematografía debe destinarse a la mejora de la calidad, tanto de la imagen como del sonido, a la introducción de animaciones en 3D o de efectos visuales, con la finalidad de ser un apoyo al proceso conceptual.

A partir de los resultados y de la interpretación de esta investigación, se propone una serie de parámetros que se pueden aplicar al diseño de las composiciones gráficas de los créditos de cine:

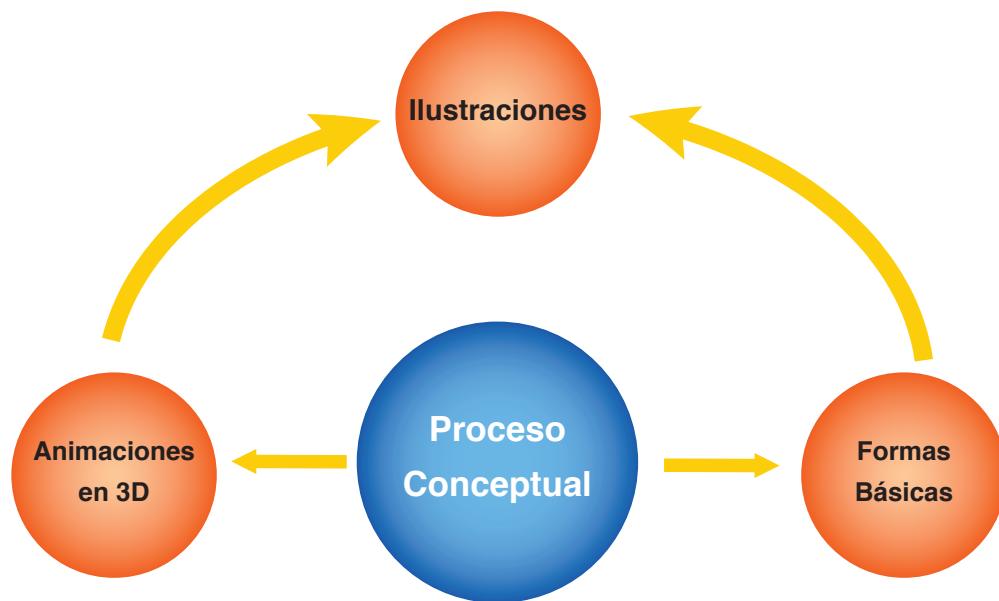


a) **Conceptualización:** este proceso consiste en la realización de un trabajo de investigación, que consiste en compilar información acerca del contexto social, en que la película fue rodada y la recopilación de información y conocimiento sobre la narrativa fílmica. Posteriormente se analiza la relación entre estos dos aspectos para la búsqueda y selección de conceptos que representen mejor el contenido fílmico.



7.13 Diagrama del proceso conceptual. Elaboración propia.

b) Elementos gráficos de apoyo: estos pueden variar desde el uso de ilustraciones, formas básicas, animaciones en 3D, entre otras. Con la intención de que, su uso, este ligado a la representación de los conceptos obtenidos en el proceso pasado. El empleo de los gráficos de apoyo proporciona un impacto visual, que resulta pertinente y evita la monotonía, en las composiciones gráficas de los créditos de cine.



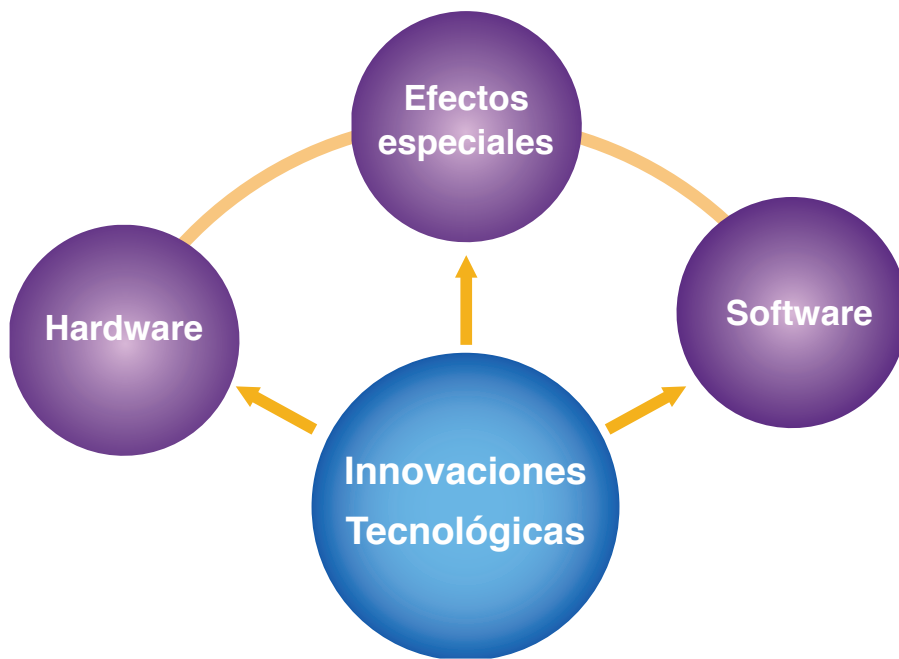
7.14 Diagrama del uso de elementos gráficos de apoyo.
Elaboración propia.

c) **Expresión tipográfica:** el uso de la letra dentro del área cinematográfica esta destinada a la descripción del elenco e incluso a la redacción de la misma narrativa. En las composiciones gráficas de los créditos de cine, la letra se expresa por medio de sus atributos formales (su construcción, su forma, su proporción, la modulación, la ornamentación) y por medio del movimiento, dinamismo, dirección, color etc. La importancia de este aspecto es que permite la representación de los conceptos seleccionados, pertenecientes a la narrativa fílmica.



7.15 Especificaciones sobre la expresión de la letra.
Elaboración propia.

d) Uso de innovaciones tecnológicas: cómo el uso de nuevos programas de edición de video, en los cuales se puede hacer uso de los diversos efectos especiales, como la distorsión tanto de imagen como de texto, y el uso de nuevos dispositivos que incrementan la calidad de la imagen y del sonido. Con la accesibilidad a este recurso es posible lograr una composición visualmente atractiva.



7.16 Diagrama sobre las innovaciones tecnológicas con influencia en el diseño de los créditos de cine.

Elaboración propia.



Finalmente esta es la propuesta a la que se llegó en base a lo investigado. Se debe diseñar un crédito de cine que involucre un proceso de investigación y una expresión tipográfica, en la cual, la representación de los conceptos fundamentales de la narrativa fílmica se vean reflejados; con la finalidad de lograr una composición funcional relacionada con el contenido de la película. El uso de las innovaciones tecnológicas permite desarrollar una composición gráfica de gran impacto, debido al tipo de efectos visuales utilizados y al tipo de modificación aplicado en las imágenes. Por lo tanto la integración de los parámetros, especificados anteriormente (proceso conceptual, uso de elementos gráficos de apoyo, expresión tipográfica y accesibilidad a las innovaciones tecnológicas), puede lograr una mejor relación entre el espectador y la narrativa fílmica. Esto se pretende dar por medio de la composición gráfica resultante del uso de los parámetros determinados en la tesis, como es estimular la intriga e impulsar el proceso de captación de la atención visual. De este modo el espectador, de forma perceptual, puede adentrarse a la narrativa fílmica a través del diseño de los créditos de cine.





Para concluir es importante señalar el alcance de la investigación, debido a aspectos externos, como el factor del tiempo, no se logró analizar una mayor cantidad de muestras que permitieran la confirmación de la hipótesis en donde la evolución de la tipografía cinética esta influenciada tanto por aspectos tecnológicos como por la expresión de la letra. De igual forma no se encontró con un proceso metodológico que permitiera el análisis de una imagen en movimiento, lo que probablemente hubiera dado un rumbo diferente a la investigación. Los resultados arrojados así como las conclusiones obtenidas, permiten dejar vías abiertas derivadas de ésta investigación, por ejemplo la realización de una exploración que abarque la relación pragmática entre el espectador y la imagen en movimiento, o la importancia de la percepción en relación al dinamismo de la letra. Temas en los cuales la tecnología y la expresión tipográfica se verían influenciados por aspectos psicológicos y/o perceptuales que involucre al movimiento de la retina, el pensamiento cognitivo, entre otras.



Anexos

The background is a dark, textured composition. On the left, a series of overlapping, curved lines in various colors (red, orange, yellow, green, blue, purple) create a grid-like pattern that curves towards the right. A prominent white diagonal line runs from the top left towards the bottom right. In the upper right quadrant, there is a faint, dark image of a film strip, suggesting a connection to media or data recording.



El análisis de la muestras seleccionadas de los diseñadores gráficos Saul Bass y Kyle Cooper, correspondiente al apartado de Anexos, se encuentran ubicadas en el CD. Éste también contiene el documento de investigación en PDF.

Bibliografía.

- Aumont, J, Bergala. A. (1985). Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje. Barcelona: Paidós.
- Arnheim, R. (1997). Arte y Percepción visual. Madrid: Alianza Editorial.
- Anderson, P. (2000). Los orígenes de la posmodernidad. Madrid: Anagrama.
- Baines, P, Haslam, A. (2002). Tipografía, función, forma y diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
- Bass, J, Kirkham, P. (2011). Saul Bass: A Life in film & Design. EU: Laurence King
- Beat, cat. (2010). La tipografía cinética, un recurso textual que se extiende a Internet. Consultado en marzo, 05 de 2015 de <http://www.actualidadeditorial.com/tipografia-cinetica/>).
- Blackwell, L. (2004). Tipografía del siglo XX. España: Gustavo Gili.
- Bordwell, D, Thompson, K. (1995). El arte cinematográfico. España: Paidós.
- Brarda, M. (2008). Del diseño gráfico al diseño de motion graphic. Tesina (Licenciatura). Santa fé, Argentina, Universidad Nacional del Litoral, Facultad de arquitectura, diseño y urbanismo.
- Bringhurst, R. (2008). Los elementos del estilo tipográfico. México: Fondo de cultura económica.
- Calles, F. (2003). Metáforas tipográficas y otras figuras. I Congreso Internacional de Diseño Gráfico Mérida. Venezuela.
- Cavestany, J. (1996). Muere Saul Bass, creador de célebres logotipos y de títulos de créditos en el cine. El País, El archivo. P.2
- Darley, A. (2002). Cultura visual digital. Barcelona: Paidós.
- De los Reyes, A. (s.f.). Los Futuristas y el cine.
- Días, Y. (s.f.). Cine, tecnología y sociedad. Revista Virtual, No. 2.

- Frutiger, A. (1981). Signos, símbolos, marcas, señales. Barcelona: Gustavo Gili.
- Frutiger, A. (2001). Entorno a la tipografía. Barcelona: Gustavo Gili.
- Gamonal, R. (2005). Títulos de créditos. Píldoras creativas del diseño gráfico en el cine. Icono 14, No. 6: 3 – 15 p.
- García, C. Tipografía en el cine. Tesis (Licenciatura en diseño gráfico). Puebla, México, Universidad de las Américas Puebla, 2003. 39 - 55 p.
- Gómez, F. (2002) La tipografía en el cartel cinematográfico: la escritura creativa como modo de expresión. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales. No. 1: 203 - 216
- Hillner, M. (2010). La tipografía virtual. España: Parramon
- Holzwarth, W. (2011). Arte Moderno (1870-2000): del impresionismo a la actualidad. Alemania: Taschen Benedikt.
- Huerta, R. (2003). La tipografía en el cine: análisis de cabeceras y créditos de películas como estrategia educativa desde la cultural visual.
- Kane, J. (2013). Manual de Tipografía. Barcelona: Gustavo Gili
- León, C. (2005). El cine de la marginalidad. Realismo sucio y violencia urbana. Quito: Editora Nacional.
- Lupton, E. (2004). La ciencia de la tipografía. Consultado en mayo, 4 de 2015, de https://www.typoscience.com/articles/the_science_of_typography
- Lupton, E. (2011). Pensar con tipos. Barcelona: Gustavo Gili.
- Lupton, E. (2015). Tipografía en pantalla. Barcelona: Gustavo Gili.
- March, M. (1987). Tipografía creativa. Barcelona: Gustavo Gili
- Meggs, P. (2000). Historia del Diseño Gráfico. México: McGRAW-HILL.
- Meliés, G. (2013). Vida y obra de un pionero del cine. EU: Casimiro Libros.
- Mitry, J. (2002). Estética y psicología del cine. Madrid: Siglo XXI de España editores.

- Moreno, L. (2004). El diseño equilibrado. La jerarquía visual. Consultado en mayo 4, 2015 de <http://www.desarrolloweb.com/articulos/1426.php>
- Morris, C. (1985). Fundamentos de la teoría de los signos. España: Paidós.
- Pelta, R. (2012). Cuando la letra puede cambiar el mundo. Futurismo, Dadá y tipos. Consultado en febrero 24, 2015, de Monográfica.org Sitio web: <http://www.monografica.org>
- Pérez – Gil, C. (2005). Diseño, tipografía y lenguaje. España: Nobuko
- Pomar, A. (2012). Monotipia. Acerca de la técnica. Consultado en abril 8, 2015, de <http://anapomar.wix.com/monotipos>.
- Poynor, R. (2003). No más normas: Diseño gráfico posmoderno. México: Gustavo Gili.
- Rodríguez, I. (2006). El arte contemporáneo: esplendor y agonía. México: UNAM
- Rodríguez, L. (n.f.). Diseño y posmodernidad. Discurso y tesis. Consultado en marzo 15, 2016, de https://www.academia.edu/229965/Dise%C3%B1o_y_posmodernidad_discursos_y_tesis
- Royo, J. (2004). Diseño Digital. Barcelona: Paidós Ibérica, S.A
- Sabeckis, C. (2013). El séptimo arte en la era de la revolución tecnológica. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. No. 145
- Sadoul, G. (2004). Historia del cine mundial: desde los orígenes. México: Siglo XXI
- Sánchez, J. (1998). Obras maestras del cine negro. Madrid: Ediciones mensajero
- Sanz, J. (2012). Adherencia tipográfica. Dos ejemplos comparados de tipografía dinámica en el diseño de créditos. Consultado en mayo 18, 2015, de Sitio web: <http://www.monografica.org/Proyectos/6809>
- Satué, E. (2007). El arte en la tipografía y la tipografía en el arte. Madrid: Siruela.
- Sesma, M. (2004). Tipografismo. Barcelona: Paidós Ibérica S.A.
- Solana, G, Antonio. B. (2007). Uncredited, diseño gráfico y títulos de crédito. Barcelona: Index Book SL

Tavares, M. (2010). Comprender el cine, las vanguardias y la construcción del texto filmico. Portugal.

Vega, E. (2013). Tipografía virtual. Consultado en marzo 03, 2015, de Sitio web: <http://www.eugeniovega.es/asignaturas/digital/digital.pdf>.

Werner, H. (2011). Arte moderno (1870 – 2000). Del impresionismo a la actualidad. Alemania: Taschen Benedikt.

Wigan, M. (2008). Imágenes en secuencia. Barcelona: Gustavo Gili.

Referencias Digitales.

Morton, D. (2015). The history of sound recording. Consultado en mayo 14 de 2015, de <http://www.recording-history.org>

A New Life For Fantasia (2013). Consultado en diciembre, 18 de 2015 de http://awn.com/search?search_api_views_fulltext=fantasia

Anatomía de la letra. (2005). Consultado en mayo, 27 de 2015 de <http://www.unostiposduros.com/anatomia-de-la-letra/>

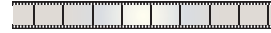
Cine Digitales: estamos en el futuro del cine. (s.f.). Consultado en mayo, 18 de 2015 de <http://www.cinesdigitales.com/faq.html#11>

Como seleccionar tipografías para texto. (2004). Consultado en mayo, 4 de 2015 de <http://www.unostiposduros.com/como-seleccionar-tipografias-para-texto/>

Clasificación de tipos. (2005). Consultado en abril, 28 de 2015, de <http://www.unostiposduros.com/clasificacion-de-los-tipos/>

Estilos gráficos: El estilo internacional (2009). Consultado en marzo, 09 de 2015, de <http://www.unostiposduros.com/estilos-graficos-el-estilo-internacional/>

Grandes maestros de la tipografía: Jan Tschichold. (2002). Consultado en marzo, 09 de 2015, de <http://www.unostiposduros.com/grandes-maestros-de-la-tipografia-jan-tschichold/>



Kyle Cooper interview on title design. (2010). [video] Venice Beach, California.: Submarine Channel.

Motion 5: Cada efecto es especial. (2015). Consultado en junio, 02 de 2015, de <http://www.apple.com/mx/final-cut-pro/motion/>

Pixar Animation Studios. (s.f.). Consultado en mayo, 20 de 2015, de <http://alvyray.com/Pixar/>

Índice de Figuras.

1.1 Marinetti, F. (c.1915). “Parole in libertà.” (Figura). Cuando la letra puede cambiar el mundo. Futurismo, Dadá y tipos, Monográfica.org. Barcelona: Raquel Pelta y Javier Sastre. Obtenido de <http://www.monografica.org/articulo>.

1.2 Marinetti, F. (c.1914). “Zang Tumb Tumb.” (Figura) Cuando la letra puede cambiar el mundo. Futurismo, Dadá y tipos, Monográfica.org. Barcelona: Raquel Pelta y Javier Sastre. Obtenido de <http://www.monografica.org/articulo>.

1.3 Van Doesburg, T. (c.1922). “Portada de la Revista Mecano.” (Figura) Cuando la letra puede cambiar el mundo. Futurismo, Dadá y tipos, Monográfica.org. Barcelona: Raquel Pelta y Javier Sastre. Obtenido de <http://www.monografica.org/articulo>.

1.4 Van Doesburg, T. (c.1922). “Kleine Dada Soirée”. (Figura) Historia del diseño gráfico: Philip Meggs.

1.5 “Bauhaus. La escuela del arte, del diseño y la arquitectura del siglo XX.” (c.2000). (Figura) Obtenido de <http://verynicethings.es/2013/02/bauhaus-la-escuela-del-arte-del-diseno-y-la-arquitectura-del-siglo-xx/>

1.6 Herbert, B. (c.1925). “Tipografía universal. Adios mayúsculas.” (Figura) Bauhaus. La escuela del arte, del diseño y la arquitectura del siglo XX, Move magazine. España: Laura Alejandro Fuentetaja. Obtenido de <http://verynicethings.es/2013/02/bauhaus-la-escuela-del-arte-del-diseno-y-la-arquitectura-del-siglo-xx/>

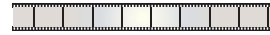
1.7 Herbert, B. (c.1927). “Tipografía geométrica.” (Figura) Bauhaus. La escuela del arte, del diseño y la arquitectura del siglo XX, Move magazine. España: Laura Alejandro Fuentetaja. Obtenido de <http://verynicethings.es/2013/02/bauhaus-la-escuela-del-arte-del-diseno-y-la-arquitectura-del-siglo-xx/>

1.8 Herbert, B. (c.1926). “Exposición del 60º cumpleaños de Kandinsky.” (Figura) Bauhaus. La escuela del arte, del diseño y la arquitectura del siglo XX, Move magazine. España: Laura Alejandro Fuentetaja. Obtenido de <http://verynicethings.es/2013/02/bauhaus-la-escuela-del-arte-del-diseno-y-la-arquitectura-del-siglo-xx/>

1.9 Grupo Memphis. “Arte, Estilo, Inspiración, Interiorismo y Producto” (Figura) Obtenido de <https://makeitworkvalencia.wordpress.com/category/producto/>

- 1.10 Grupo Memphis. “el origen de la imagen” (Figura) Obtenido de <https://makeitworkvalencia.wordpress.com/category/producto/>
- 1.11 Crouwel, W. (c.1967). “Nuevo alfabeto.” (Figura) El tipo como programa, Pensar con tipos. Barcelona: Gustavo Gili. Obtenido del libro Pensar con tipos.
- 1.12 VanderLans, R. (1984). “Portada de la revista Emigre” (Figura) Historia del diseño gráfico. México: McGRAW-HILL.
- 1.13 Licko, Z. “Lo- Res de Emigre” (Figura) El tipo como programa, Pensar cin tipos. Barcelona: Gustavo Gili.
- 1.14 Greiman, A. (1986). “Cartel del Instituto del arte contemporáneo” (Figura) Historia del diseño gráfico. México: McGRAW-HILL.
- 2.1 “Llegada del tren a la estación”. (Figura) Obtenida de http://www.prensa.com/entretenimiento/cine-encanto-publico_0_4251324973.html
- 2.2 “La Salida de los Obreros de una Fábrica Francesa en Lyon”. (Figura) Obtenida de http://cultura.elpais.com/cultura/2015/03/19/actualidad/1426790246_833183.html
- 2.3 Melies, G. (1895). Foto tomada por Stephane Dabrowski. (Figura) Obtenida de <https://line.do/es/george-melies/61e/vertical>
- 2.4 “Le voyage dans la lune”. (Figura) Obtenida de <http://100filmsproject.tumblr.com/>
- 2.5 Griffith, D. (1915). “The Birth of a Nation”. (Figura) Uncredited, diseño gráfico y títulos de crédito. Barcelona: Index Book SL.
- 2.6 Welo, S. (1927). “Tipografía Photoplay”. (Figura) Uncredited, diseño gráfico y títulos de crédito. Barcelona: Index Book SL.
- 2.7 Griffith, D. (1916). “Créditos de la película Intolerance”. (Figura) Obtenido de <http://www.makimono.es/introduccion-a-los-titulos-de-credito/>
- 2.8 Griffith, D. (1916). “Cartel de la película Intolerance”. (Figura) Obtenido de <http://www.makimono.es/introduccion-a-los-titulos-de-credito/>
- 2.9 Scorsese, M. (1980). “Créditos de la película Ranking Bull”. (Figura) Uncredited, diseño gráfico y títulos de crédito. Barcelona: Index Book SL.

- 2.10 Lang, F. (1926). “Película Metropolis”. (Figura) Obtenida de <https://www.youtube.com/watch?v=pT4A-76CS28>
- 2.11 (1939). “Película Gone with the wind”. (Figura) Uncredited, diseño gráfico y títulos de crédito. Barcelona: Index Book SL.
- 2.12 (1938). “The Adventures of Robin Hood”. (Figura) Uncredited, diseño gráfico y títulos de crédito. Barcelona: Index Book SL.
- 2.13 “The Pink Panther”. (Figura) Uncredited, diseño gráfico y títulos de crédito. Barcelona: Index Book SL.
- 2.14 (1965). “The Pink Panther Strikes Again”. (Figura) Uncredited, diseño gráfico y títulos de crédito. Barcelona: Index Book SL.
- 2.15 Bass, S. (1959). “North by Northwest”. (Figura) Obtenida de <http://wearepicta.com/un-metodo-peligroso-rushes-titulos-de-credito/>
- 2.16 Binder, M. “James Bond Licencia para Matar”. (Figura) Uncredited, diseño gráfico y títulos de crédito. Barcelona: Index Book SL.
- 2.17 Brownjohn, R. (1964). “Gold Finger”. (Figura) Uncredited, diseño gráfico y títulos de crédito. Barcelona: Index Book SL.
- 2.18 Perri, D. “Star Wars”. (Figura) Uncredited, diseño gráfico y títulos de crédito. Barcelona: Index Book SL.
- 2.19 Gatti, O. (1988) “Mujeres al borde d eun ataque de nervios”. (Figura) Uncredited, diseño gráfico y títulos de crédito. Barcelona: Index Book SL.
- 2.20 Everett, M, Randy. B. (1996). “The First Wives Club”. (Figura) Uncredited, diseño gráfico y títulos de crédito. Barcelona: Index Book SL
- 2.21 Everett, M, Randy. B. (2003). “Intolerable Cruelty”. (Figura) Uncredited, diseño gráfico y títulos de crédito. Barcelona: Index Book SL
- 2.22 Dawson, R. (1990) “Edward Scissorhands”. (Figura) Uncredited, diseño gráfico y títulos de crédito. Barcelona: Index Book SL
- 2.23 Dawson, R. (1994) “Ed Wood”. (Figura) Uncredited, diseño gráfico y títulos de crédito. Barcelona: Index Book SL



- 2.24 Dawson, R. (2005) “Charlie and the Chocolate Factory”. (Figura) Uncredited, diseño gráfico y títulos de crédito. Barcelona: Index Book SL
- 3.1 Baines, P, Haslam, A. (2002). “Construcción”. (Figura) Tipografía, función, forma y diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
- 3.2 Baines, P, Haslam, A. (2002). “Forma”. (Figura) Tipografía, función, forma y diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
- 3.3 Baines, P, Haslam, A. (2002). “Proporciones”. (Figura) Tipografía, función, forma y diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
- 3.4 Baines, P, Haslam, A. (2002). “Modulación”. (Figura) Tipografía, función, forma y diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
- 3.5 Baines, P, Haslam, A. (2002). “Espesor o grosor”. (Figura) Tipografía, función, forma y diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
- 3.6 Baines, P, Haslam, A. (2002). “Ornamentación”. (Figura) Tipografía, función, forma y diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
- 3.7 Kane, J. (2013). “Contraste”. (Figura) Manual de Tipografía. Barcelona: Gustavo Gili
- 3.8 Kane, J. (2013). “Dirección”. (Figura) Manual de Tipografía. Barcelona: Gustavo Gili
- 3.9 Kane, J. (2013). “Color”. (Figura) Manual de Tipografía. Barcelona: Gustavo Gili
- 3.10 Calles, F. (2003). Metáforas tipográficas y otras figuras. (Figura). I Congreso Internacional de Diseño Gráfico Mérida. Venezuela.
- 3.11 Kane, J. (2013). “Metáfora”. (Figura) Manual de Tipografía. Barcelona: Gustavo Gili
- 4.1 Wyler, W. (1940). “The Letter”. (Figura) Obtenida de <http://www.solocinenegroonline.com/2015/04/la-carta.html>
- 4.2 “Formato panorámico, cinerama”. (Figura) Obtenida de <http://www.gettyimages.com/detail/news-photo/cinerama-used-three-synchronised-projectors-projecting-film-news-photo/90761932>



- 4.3 Crosland, A, Hollingshead. G. (1952). “The Jazz Singer”. (Figura) Obtenida de <http://www.wired.com/2010/10/1006warner-bros-premieres-jazz-singer/>
- 4.4 (2013). “A new life dor Fantasia”. (Figura) Obtenido de http://awn.com/search?search_api_views_fulltext=fantasia
- 4.5 “Proceso de Technicolor”. (Figura) Obtenido de <http://hipertextual.com/2015/05/technicolor-centenario>
- 4.6 Lisberger, S. (1982). “Tron”. (Figura) Obtenido de <http://foro.multiverseros.com/viewtopic.php?f=11&t=2334>
- 5.1 “Saul Bass”. (Figura) Obtenida de <http://www.artofthetitle.com/designer/saul-bass/>
- 5.2 Bass, S. (1969). “Bell System”. (Figura) Obtenida de <http://www.brandemia.org/saul-bass-y-su-aportacion-al-diseno-de-marcas>
- 5.3 Bass, S. (1978). “Minolta”. (Figura) Obtenida de <http://www.brandemia.org/saul-bass-y-su-aportacion-al-diseno-de-marcas>
- 5.4 Bass, S. (1972). “Warner Communications Brothers”. (Figura) Obtenida de <http://www.brandemia.org/saul-bass-y-su-aportacion-al-diseno-de-marcas>
- 5.5 Bass, S. (1973). “United Airlines”. (Figura) Obtenida de <http://www.brandemia.org/saul-bass-y-su-aportacion-al-diseno-de-marcas>
- 5.6 Bass, S. “Marcas reconocidad de Saul Bass”. (Figura) Obtenida de <http://www.brandemia.org/saul-bass-y-su-aportacion-al-diseno-de-marcas>
- 5.7 Bass, S. (1954). “Carmen Jones”. (Figura) Obtenida de <http://ravepad.com/page/carmen-jones/images/type/photo/3>
- 5.8 Bass, S. (1954). “secuencia de títulos de Carmen Jones”. (Figura) Uncredited, diseño gráfico y títulos de crédito. Barcelona: Index Book SL
- 5.9 Bass, S. (1954). “secuencia de títulos de The Man with the Golden Arm”. (Figura) Uncredited, diseño gráfico y títulos de crédito. Barcelona: Index Book SL
- 5.10 Bass, S. (1954). “secuencia de títulos de Anatomy of a Murder”. (Figura) Uncredited, diseño gráfico y títulos de crédito. Barcelona: Index Book SL

- 5.11 Bass, S. (1954). “secuencia de títulos de Vertigo”. (Figura) Uncredited, diseño gráfico y títulos de crédito. Barcelona: Index Book SL
- 5.12 Bass, S. (1954). “secuencia de títulos de North by Northwest”. (Figura) Uncredited, diseño gráfico y títulos de crédito. Barcelona: Index Book SL
- 5.13 Bass, S. (1954). “secuencia de títulos de Psycho”. (Figura) Uncredited, diseño gráfico y títulos de crédito. Barcelona: Index Book SL
- 5.14 Bass, S. (1954). “secuencia de títulos de The War of the Roses”. (Figura) Uncredited, diseño gráfico y títulos de crédito. Barcelona: Index Book SL
- 5.15 “Kyle Cooper”. (Figura) Obtenida de <http://julianezielonka.de/veroeffentlichungen/main-title-designer-kyle-cooper-interview-english.html>
- 5.16 Cooper, K. (1995). “secuencia de títulos de Seven”. (Figura) Uncredited, diseño gráfico y títulos de crédito. Barcelona: Index Book SL
- 5.17 Cooper, K. (1995). “secuencia de títulos de Twister”. (Figura) Uncredited, diseño gráfico y títulos de crédito. Barcelona: Index Book SL
- 5.18 Cooper, K. (1996). “secuencia de títulos de The Island of Dr. Moreau”. (Figura) Uncredited, diseño gráfico y títulos de crédito. Barcelona: Index Book SL
- 5.19 Cooper, K. (2003). “secuencia de títulos de Dreamcatcher”. (Figura) Uncredited, diseño gráfico y títulos de crédito. Barcelona: Index Book SL
- 5.20 Cooper, K. (2007). “secuencia de títulos de Spiderman 3”. (Figura) Uncredited, diseño gráfico y títulos de crédito. Barcelona: Index Book SL
- 5.21 Cooper, K. (2004). “secuencia de títulos de Godzilla: Final Wars”. (Figura) Uncredited, diseño gráfico y títulos de crédito. Barcelona: Index Book SL
- 5.22 Cooper, K. (2011). “secuencia de títulos de American Horror Story: Murder House”. (Figura) Uncredited, diseño gráfico y títulos de crédito. Barcelona: Index Book SL
- 5.23 Cooper, K. (2008). “secuencia de títulos de Iron man”. (Figura) Uncredited, diseño gráfico y títulos de crédito. Barcelona: Index Book SL