

:: 4 Tipografia

Este apartado de **Tipografía** contiene cuatro bloques que a continuación te presentamos:

4.1. **Tipografía en movimiento** es un artículo que trata los títulos de crédito cinematográficos, mostrando varios ejemplos de distintas épocas.

4.2. **Antecedentes** es un artículo sobre los antecedentes de la tipografía en movimiento, concretamente sobre las Vanguardias Históricas.

4.3. **Análisis de obras audiovisuales** es un esquema que planteamos para poder analizar cualquier obra audiovisual.

4.4. **Ejercicios de tipografía** propone tres ejercicios en esta unidad, cada uno de ellos con un objetivo diferente: *Experimentar*, *Reflexionar* y *Crear*.

:: Te propongo que leas los artículos y que realices los tres ejercicios. El ejercicio de "Experimentar con la tipografía en movimiento" consiste en seguir varios polimedias sobre la herramienta Adobe After Effects.

El segundo ejercicio "Análisis y reflexión de los créditos Mentiras piadosas" propone un análisis sobre estos títulos de crédito. Para ello debes seguir el esquema de análisis del apartado 4.3.

El tercer ejercicio "Desarrollo de un Proyecto personal" plantea la creación de una obra personal de tipografía animada a partir de todo lo aprendido anteriormente. En este apartado has de demostrar todo tu potencial creativo.

:: 4.1.

Tipografía en movimiento

Resumen:

Uno de los elementos más importantes del motion graphics es la tipografía. En este bloque vamos a ver la tipografía en los créditos cinematográficos desde Saul Bass a la actualidad.

Objetivo:

El principal objetivo es que identifiques y analices los créditos de películas que más han influido en el campo del motion graphics y sus usos expresivos.

:: Te propongo que leas el artículo detenidamente para saber diferenciar los distintos usos expresivos que se hacen de la tipografía.

Uno de los elementos expresivos más importantes del motion graphics es la

Tipografía.

Antes que nada, debemos aclarar que el motion graphics no crea tipografías porque no es el medio adecuado (sí el diseño gráfico) pero, sin embargo, es un gran creador de relaciones tipográficas.

Como argumentan Ràfols i Colomer, "*La tipografía permite un trabajo de una riqueza enorme y es una fuente inagotable de recursos creativos a la que continuamente se le encuentran nuevos usos y aplicaciones. Pocos elementos hay en el diseño audiovisual que sean tan útiles y tan dúctiles como la tipografía*".¹

Así pues, la tipografía puede ser sustraída de su significado semántico original y ser usada exclusivamente como forma, o incluso en otro contexto semántico.

La Tipografía como recurso expresivo en los títulos de crédito cinematográficos.

Los títulos de crédito los encontramos tanto en el cine, como en la televisión, la publicidad o los videoclips. El lugar más importante donde se han creado los títulos de crédito es en el Cine; aún así, desde hace una década estamos asistiendo a un gran desarrollo en la Televisión de cabeceras y créditos de series televisivas cada vez más cinematográficas (*Dexter, American Horror Story, True Blood, The Orange is the new black, Sex Feet Under -A dos metros bajo tierra-...*). Más allá de la mera información de los participantes en el film, se les está dotando de funciones narrativas, bien a modo de resumen de la trama, bien a modo de introducción, facilitando la inmersión del espectador en el comienzo de la película, tal y como comenta Roberto Gamonal:

*"Pequeñas obras maestras que condensan en poco tiempo la introducción a la trama narrativa y la información de todos los profesionales que participan en el film mediante un uso creativo de la imagen y la tipografía fijas y/o en movimiento con el apoyo de la banda sonora, intentando crear un ambiente de predisposición en el espectador."*²

¹ RÀFOLS, Rafael y COLOMER, Antoni, *Diseño audiovisual*, Gustavo Gili, Barcelona, 2003. Pág. 45.

² GAMONAL ARROYO, Roberto, <Títulos de Crédito, píldoras creativas del Diseño Gráfico en el Cine>, en *ICONO 14 Revista de Comunicación y Nuevas Tecnologías*, Nº 6, Madrid, 2005.

Nombres como Saul Bass, Maurice Binder, Stephen Frankfurt, Pablo Ferro, Richard Greenberg, Kyle Cooper, Danny Yount o Juan Gatti son imprescindibles para conocer la historia de los títulos de crédito cinematográficos y todo lo que conlleva dentro del *motion graphics*.

Aquí podemos ver un guiño al trabajo de alguno de los mejores realizadores de títulos de crédito:



Jurjen Versteeg, *A History of the Title Sequence*.³

³ Vídeo ganador de los Premios Vimeo 2012 a la Mejor Animación Gráfica, <https://www.filmin.es/blog/la-evolucion-del-diseno-en-los-titulos-de-credito-en-un-maravilloso-minuto> [Consulta: 10 de septiembre de 2013]

Georges Méliès (1861-1938) fue el primero en incorporar los títulos de crédito a sus films, consciente del poder económico del cine. Escribía en cartones el nombre de su productora (Star Film) que se veían al comienzo del film, a la vez que insertaba diálogos en el transcurso de los mismos. A partir de ese momento se generarían dos formas de insertar títulos de crédito: en los títulos principales, momento en el que vemos la información acerca de la película y los intertítulos, donde se narraban los diálogos o se daba información en las transiciones temporales (esto desaparecería con el cine sonoro, aunque encontramos algún ejemplo actual como las transiciones de las estaciones en la película *Juno*).

Saul Bass (1920-1996) rompió con las normas establecidas hasta el momento, prescindiendo de las fotografías de los protagonistas para expresar los contenidos y emociones del film a través de las formas gráficas. Su gran aportación a los títulos de crédito fue la aplicación de la animación en los gráficos y la tipografía, rompiendo con lo clásico y estático hasta ese momento, utilizando la abstracción como recurso capaz de emocionar al espectador. Exprimió el uso de la metáfora para representar en pocos minutos todo lo que la película iba a ofrecer al espectador. Gracias a su aportación, los espectadores comenzaron a fijarse en los títulos de crédito de las películas.

Diseñador gráfico ("artista comercial" como se les llamaba en la época) nacido en Nueva York. Trabajó con Alfred Hitchcock, Stanley Kubrick, Otto Preminger, Billy Wilder, y Martin Scorsese, entre otros, realizando los títulos de crédito más recordados del cine americano (*The Man with the Golden Arm*, *North by Northwest* - Con la muerte en los talones-, *Anatomy of a Murder*, *Vertigo* -junto al artista John Whitney-, y *Psycho*).

"Bass estudió en el estudio de Artes League en Nueva York y después en el Colegio de Brooklyn. En este último fue su maestro Gyorgy Kepes, un diseñador gráfico húngaro que había trabajado con László Moholy-Nagy en Berlín antes de emigrar a los Estados Unidos. Kepes fue el que introdujo a Saul Bass al estilo Bauhaus de Moholy y al constructivismo ruso."⁴

También realizó el diseño de algunas identidades corporativas más importantes de EE.UU., como *AT&T*, *United Airlines*, *Minolta*, *Bell* o *Warner Communications*.

En palabras de Bass: "Un título puede predisponer al público hacia un filme. Esa es su función en un sentido amplio. Dentro de este marco, hay varias maneras de conseguirlo. Una es resumir la película [...] dar con un resumen simbólico que transmita el humor, la actitud y el tono de la película. Otra crear un prólogo; o, quizás, coger una secuencia literal del tiempo anterior al comienzo del filme y lograr que lo estructure."

⁴ Wikipedia, la enciclopedia libre, *Saul Bass*, http://es.wikipedia.org/wiki/Saul_Bass [Consulta: 5 de octubre de 2013]



Saul Bass, *Vertigo*, (1958, Alfred Hitchcock)

Combinación de imagen real, tipografía y efectos ópticos (son los primeros gráficos generados por ordenador de la mano de John Whitney), exprimiendo al máximo la tecnología disponible de la época.

Pablo Ferro (1935). Destacan los créditos de *Men in Black* (1997, Barri Sonnenfeld), *Doctor Dolittle* (1998, Betty Thomas). Es el precursor de la técnica *quick cut*, montaje rápido secuencial de imágenes sin que exista una continuidad entre ellas (en el trailer de *Dr. Strangelove* empleó esta técnica de corte y pegado rápido en la que incluía 125 imágenes por minuto para lograr el efecto hipnotizante que tiene el trailer). De ahí desembocó la estética de la cadena musical MTV. En *The Thomas Crown Affair* emplea las multipantallas, algo inédito en el cine hasta ese momento, originando un estilo de créditos que se puso muy de moda a finales de los años sesenta.



Pablo Ferro, *The Thomas Crown Affair -El caso de Thomas Crown-* (1968, Norman Jewison)

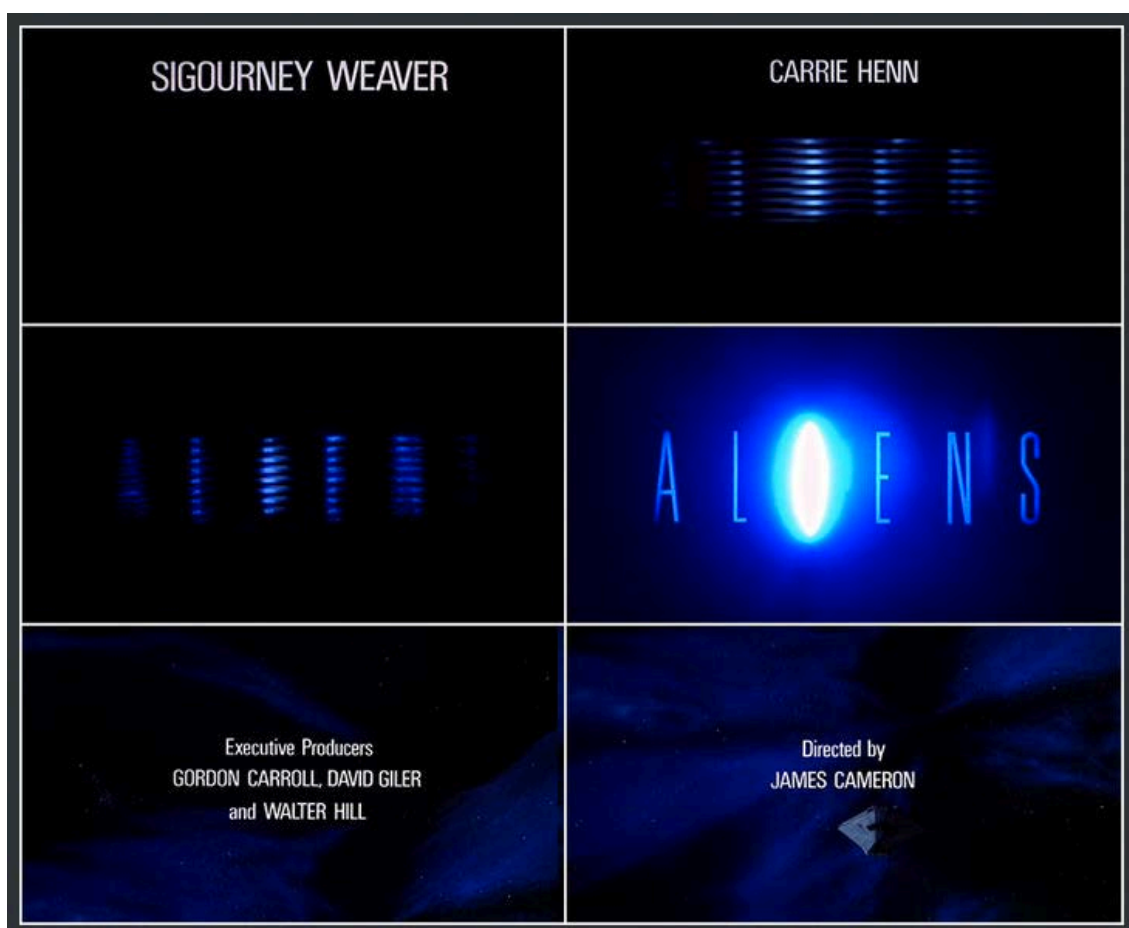
Juan Gatti (1950) "Dentro de la gráfica existe un fenómeno de tendencias, de modas. Se usa tal cosa y todo el mundo hace lo mismo, ¿sabes qué te digo? Hay una especie de estética globalizada, por la información y todo eso. A mí me gusta buscar referencias en revistas antiguas de gráfica. Me gusta experimentar; en mi trabajo soy como un científico loco, que está todo el día inventando. No me gusta tener demasiada información; me interesa más desarrollar algo propio."⁵

⁵ RAMOS, Sebastián, *Revista La Nación* (11 septiembre 2005), <http://www.lanacion.com.ar/736469-juan-gatti-el-artista-de-almodovar> [Consulta: 23 de septiembre de 2013]

Vamos a realizar un breve recorrido por distintos usos expresivos de la tipografía en los Títulos de Crédito.

1. La tipografía minimalista.

Dentro de los títulos de crédito encontramos ejemplos de composiciones minimalistas, donde la tipografía se muestra con muy pocos efectos y convive normalmente con un fondo vacío, generándose una gran tensión entre estos elementos. De esta forma la tipografía adquiere un gran protagonismo junto al acompañamiento de la música. Pertenecen a esta categoría los créditos de *Alien*, *Batman*, Richard Morrison (1989, Tim Burton), *Gattaca*, Michael Riley -Imaginary Forces- (1997, Andrew Niccol) o *Fargo* (1996, Joel y Ethan Coen).

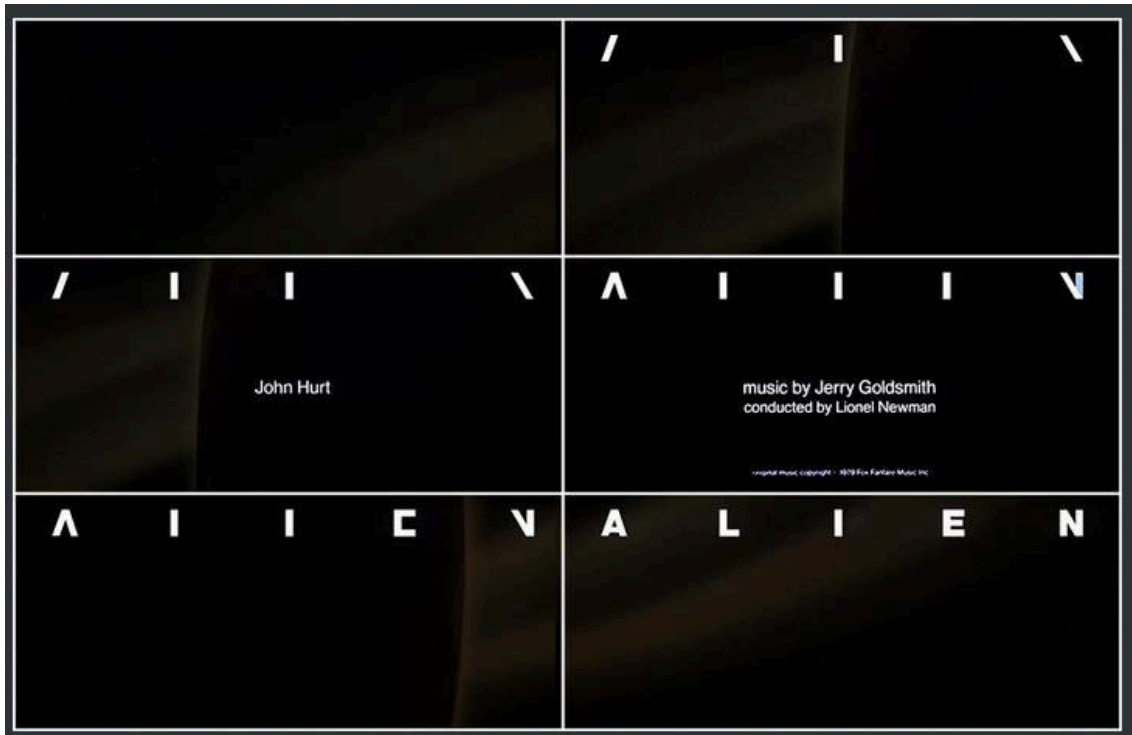


Aliens (1986, James Cameron)

Como comentan Ràfols y Colomer, "no es imprescindible un excesivo despliegue de efectos para conseguir una buena preparación emocional. Los créditos de *Alien* (1986, James Cameron) son un buen ejemplo de cómo, a partir de la combinación de un

sencillo efecto sonoro con una simple construcción tipográfica, puede llegar a generarse un alto grado de intriga."⁶

Estos créditos continúan con la misma estética minimalista que la versión original de 1979:



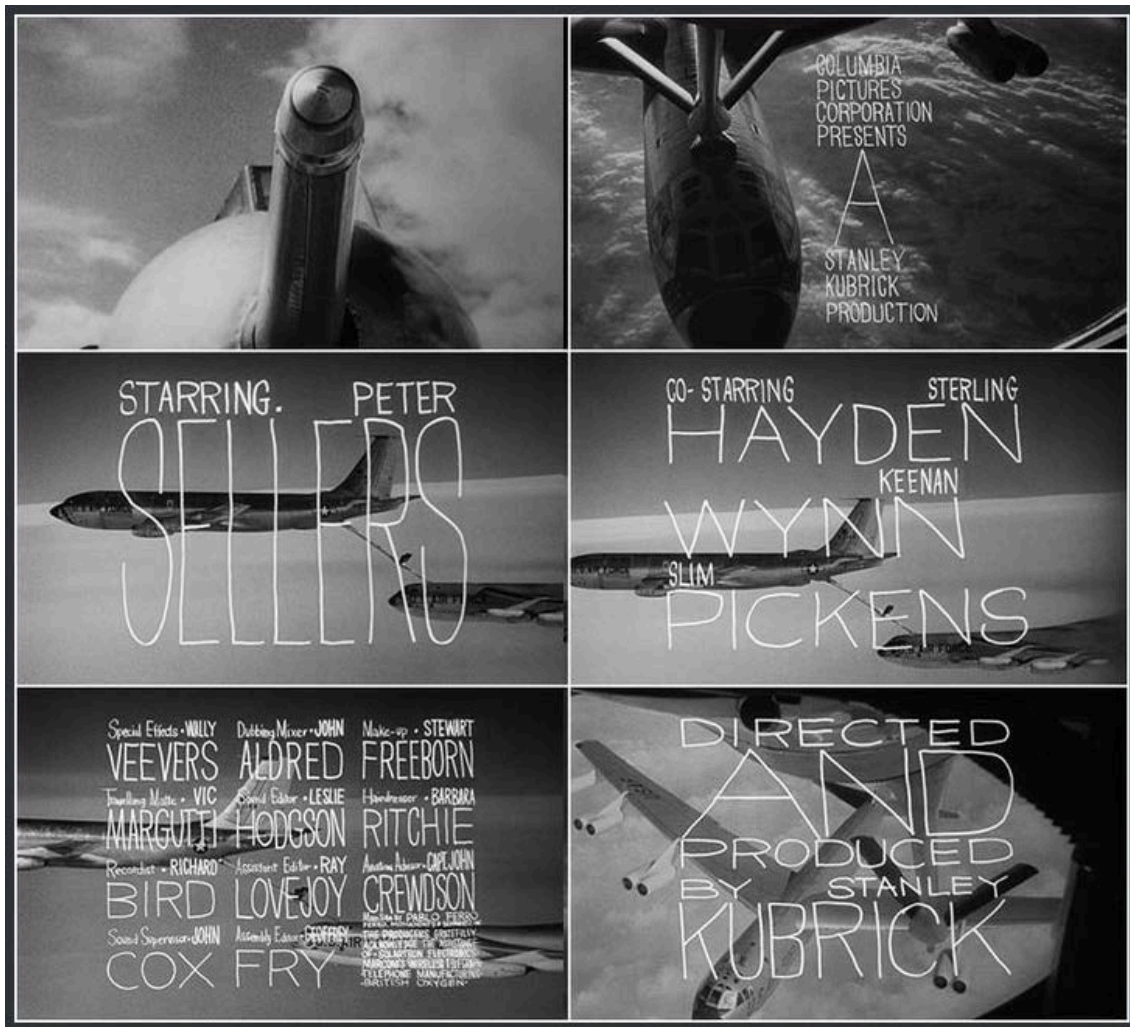
Alien, Richard Greenberg (1979, Ridley Scott)

A medida que van apareciendo los créditos en el centro de la imagen, en la parte superior de la pantalla se va construyendo el inquietante título. Unas líneas abstractas dan paso a la formación de la palabra ALIEN, generando una gran tensión visual y sonora. Metáfora de la imposibilidad de escapar a la amenaza.

2. Tipografía "escrita a mano".

Pablo Ferro fue el precursor de esta estética *hecho a mano*. Sus tipografías manuales llamaron la atención de Kubrick, quien le encargó los títulos de crédito de *Dr. Strangelove or: How I learned to stop worrying and love the Bomb*, *¿Teléfono Rojo? volamos hacia Moscú* (1964, Stanley Kubrick), confeccionados a mano sobre imágenes reales de aviones. Estos créditos se consideran además un punto de inflexión en cuanto a que Ferro ignoró por completo las normas hasta ese momento establecidas. El tamaño de las letras ya no dependen de la importancia del actor que se nombra, sino de una elección estética y formal.

⁶ RÁFOLS, Rafael y COLOMER, Antoni, *Diseño audiovisual*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2003. p. 109.



Pablo Ferro, *Dr. Strangelove or: How I learned to stop worrying and love the Bomb*,
 -¿Teléfono Rojo? volamos hacia Moscú- (1964, Stanley Kubrick)

Kyle Cooper (1962), en la década de los noventa, renueva el concepto del diseño de los títulos de crédito gracias a su creación en la película *Seven*. Los planos de detalle y la tipografía irregular, inestable, desdibujada que retratan perfectamente al asesino psicópata protagonista del film. El efecto inquietante que produce junto a la música de Howard Shore y los detalles que muestra de los rituales del protagonista hacen de estos títulos un gran referente dentro de la cinematografía actual, donde se intuye la personalidad del asesino sin ser mostrado directamente. Cooper considera la tipografía como un actor más dentro de la narración. Recurre a todas las técnicas posibles, empleando tipografías manuscritas, elementos 2D o 3D, filmación digital, fotografías, animación, etc.

Con estos créditos se recupera la tradición que desarrolló Saul Bass en los años 50, considerar los créditos como una historia en sí misma, anticipándonos parte de la historia que el director desarrollará posteriormente en el film.

Como comenta Jose Manuel Blay en su Tesis⁷, Kyle Cooper durante el desarrollo de los créditos ahonda en la descripción del personaje de John Doe. Al mismo tiempo vamos viendo aparecer, con un grafismo enfermizo sobre la pantalla, los nombres que componen el reparto técnico y artístico.

"La imagen se regodea en unas manos desconocidas y sucias que se caracterizan por tener las yemas de los dedos vendadas, y que escriben sobre distintos cuadernos, recortan fotografías macabras y las pegan sobre los mismos, y van conformando la personalidad de un personaje por el momento desconocido para el espectador."

El uso que Cooper hace de la tipografía, como si de actores se tratara, expresando con su forma y su movimiento sensaciones y predisponiendo al espectador para captar el concepto que Cooper intenta transmitir, pasa a ser una marca en su trabajo."

En sus trabajos, podemos apreciar una edición muy meditada y en ocasiones frenética, que Kyle Cooper define como "Editorial Animation"⁸, influenciada por las teorías de S. M. Eisenstein aprendidas en Yale y que utiliza como uno de los elementos narrativos más importantes, la yuxtaposición de planos y su significado.

Según Cooper: *"Con cada secuencia de título hay un problema que tiene que ser resuelto. [...] Un acercamiento puede ser el pensar en los títulos como una metáfora para la película, aunque eso no siempre funciona."*

La metáfora como recurso en las cabeceras cinematográficas, podría ser una marca en su trabajo, pero no siempre la solución proviene de considerar los títulos de crédito como una metáfora para el film. Cooper comenta cómo perdió el trabajo para realizar la cabecera del film de Martin Scorsese, *Uno de los nuestros* [Goodfellas], por intentar considerarla como una metáfora. Saul Bass fue quien finalmente realizó la cabecera. En ella vemos cómo sobre una voz en off un personaje estalla al arrancar un coche en el que habían puesto un artefacto explosivo, comenta Cooper:

"..., Scorsese solo quería un principio para su película. [...] Existe el tópico de que funcionan como una metáfora o un resumen de lo que se va a ver [...] Pero yo no creo que sea así. Yo los veo más como una apertura que intenta conseguir un clima emocional determinado, en sintonía con el género o el tono de la película [...] También pueden servir para introducir a los personajes."

⁷ BLAY GIL, José Manuel, *Motion graphics: Kyle Cooper, SE7EN*. Tesis Doctoral, 2011, Departamento de Dibujo, Universidad Politécnica de Valencia.

⁸ Cooper se refiere a su modo de entender la edición como "Editorial Animation" [animación editorial], es decir, utiliza la edición como si esta fuera Animación, y "animara" los planos y les diera sentido, por el lugar que ocupan, por su duración o por el sentido que cada plano cobra al anteceder o preceder a otro.



Kyle Cooper, *Seven* (1995, David Fincher)

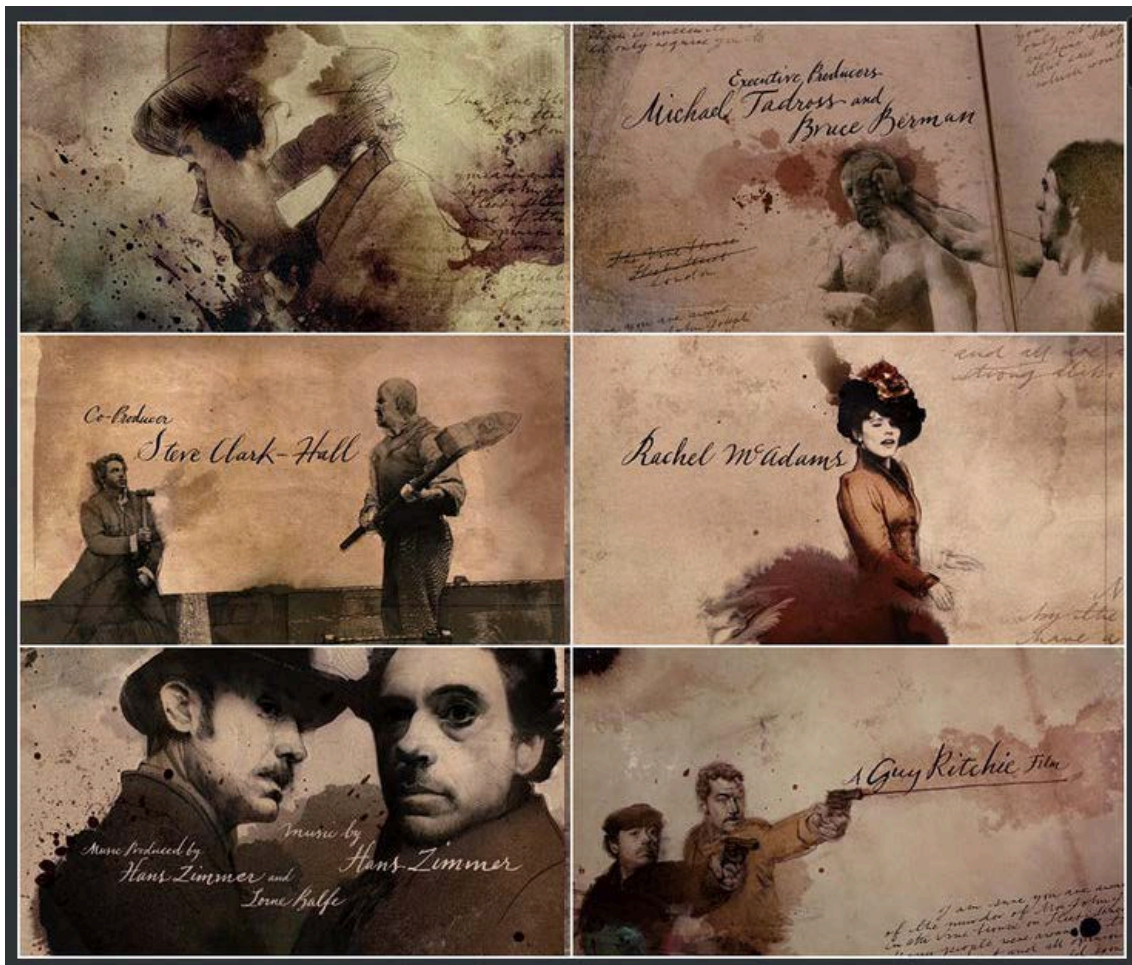


Gareth Smith & Jenny Lee, *Juno* (2007, Jason Reitman)

En la película Juno la tipografía está dibujada a mano y coloreada con rotulador, aportando un tono fresco y juvenil a los créditos. Se ha utilizado ilustración, *stop motion* e imagen real.

Vemos a la protagonista paseando por la ciudad y cómo el mundo real se convierte en una secuencia animada por donde sigue paseando tranquilamente, creando una ventana en su propio mundo. Ellen Page pasa del mundo real al mundo animado. Esta escena nos recuerda al cambio de escenario que se produce al final de *Steps* (Zbigniew Rybczynski).

También es de resaltar el trabajo realizado en 2009 por **Danny Yount**, *Sherlock Holmes*. Danny Yount tenemos que añadirlo a la lista de los diseñadores de créditos más influyentes en este campo. Ha realizado los créditos, entre otros, de *Kiss Kiss Bang Bang*, *Iron Man* o los televisivos como *A dos metros bajo tierra*.



Danny Yount, *Sherlock Holmes*, (2009, Guy Ritchie)

3. Tipografía integrada en el entorno (Situational Type).

Encontramos algunos ejemplos de tipografía instalada en edificios a modo de rótulos, formando parte del escenario, como los creados en 1959 por Saul Bass.



Saul Bass, *North by Northwest* (*Con la muerte en los talones*), (1959, Alfred Hitchcock)

Divididos en tres partes. En la primera parte, el verde que ocupa toda la pantalla al inicio, como si de un bosque se tratara, se ve encerrado por una serie de líneas que se entrecruzan y forman un entramado, una cuadrícula que se funde (y da lugar a la segunda parte) con la fachada del emblemático edificio *C.I.T. Corporation* de Manhattan, un edificio de acero y cristal que refleja el tráfico de la ciudad. Los bloques de texto (tipografía de palo seco) suben y bajan como atados unos a otros sin posibilidad de cambios. En la tercera parte, la cámara se acerca a las masas anónimas que deambulan por la Gran Manzana. Metáfora del viaje personal al que se ve abocado el protagonista Roger Thornhill, interpretado por Cary Grant.

La novedad de estos títulos radica en el empleo de la tipografía en movimiento, integrando el texto con la imagen y haciendo coincidir sus perspectivas. Busca en el uso de la imagen real su simplicidad y carácter gráfico.

Los créditos de *La habitación del pánico* se asemejan a los de Saul Bass, si bien aquí la tipografía es tratada tridimensionalmente, con mucha fuerza arquitectónica, como los edificios a los que están anclados. Se ha creado un nuevo escenario ampliado.



William Lebeda, *Panic Room -La habitación del pánico-* (2002, David Fincher)

En estos dos ejemplos la tipografía adquiere un gran protagonismo, coincidiendo con la perspectiva de los edificios, como si de rótulos de neón se tratase.

Los créditos de *Delicatessen* también tienen un encanto macabro, complementándose perfectamente con el género de la película, una comedia de humor negro. Cada nombre que aparece en los créditos tiene su propio mundo, personalizado a partir de un atrezzo sucio. A través de un travelling de cámara, se van mostrando cada uno de los nombres, en función de la tarea desarrollada dentro del film: bloc de notas, mano cortada, disco rayado y una música de suspense con un toque circense. Con una fotografía macro perfecta, vemos los detalles y las texturas de cada elemento incorporado, evidenciando el tono surrealista de la comedia negra.



Delicatessen (1991, Marc Caro y Jean-Pierre Jeunet)



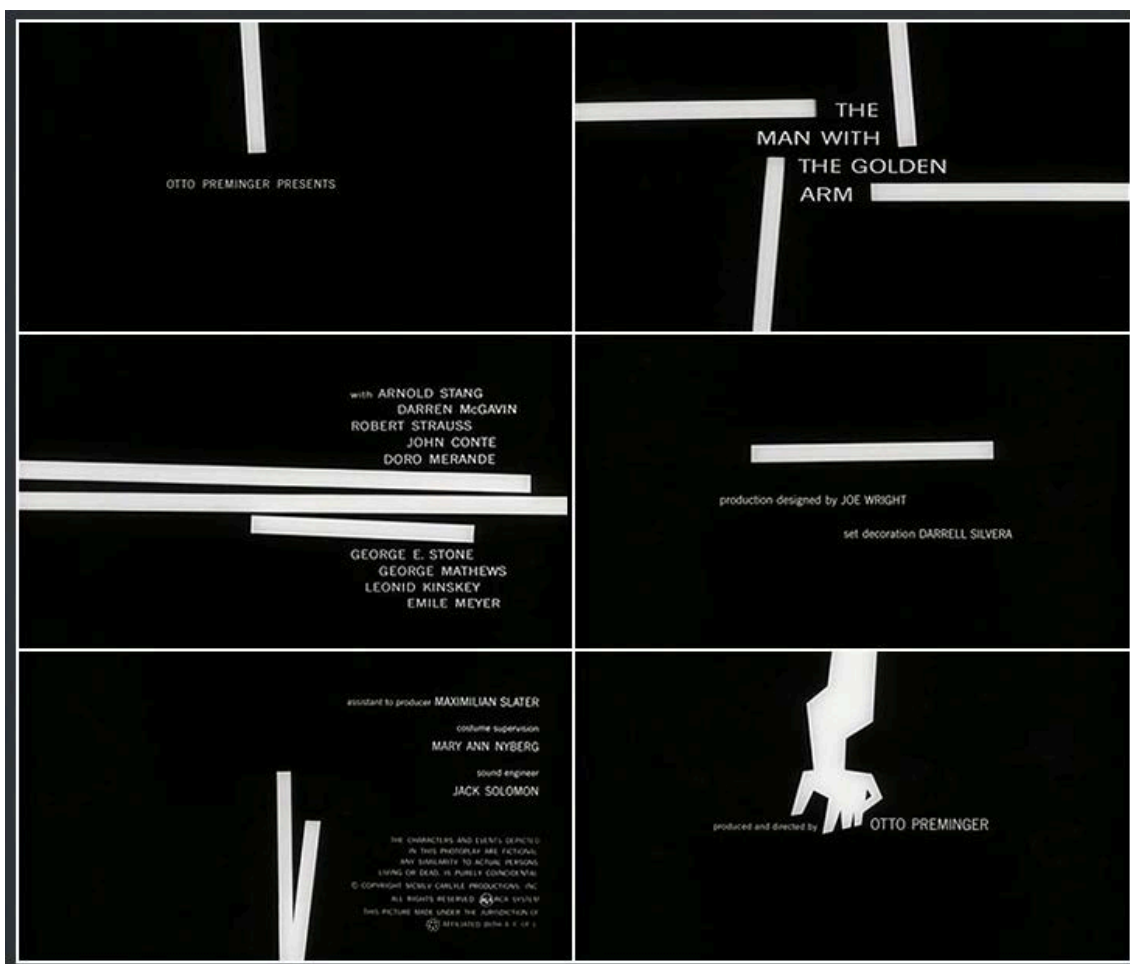
OFFF 2011 Barcelona "Year Zero". Mischa Rozema, PostPanic.

4. Tipografía que interacciona con la imagen gráfica.

Por fin el cine, los títulos de crédito concretamente, se hacen eco del manifiesto tipográfico de los futuristas, y sin perder su potencial comunicativo, encontramos las "palabras en libertad" reivindicadas por Marinetti en 1913.

Esta fue la gran revolución que aconteció en los años sesenta de la mano de Saul Bass. Títulos como *The Man with the Golden Arm*, *Anatomy of a Murder* o *It's a Mad Mad Mad Mad World* han influido decisivamente en la creación de una disciplina como es el diseño de los títulos de crédito. Los espectadores esperan en sus butacas a ver los títulos de crédito finales.

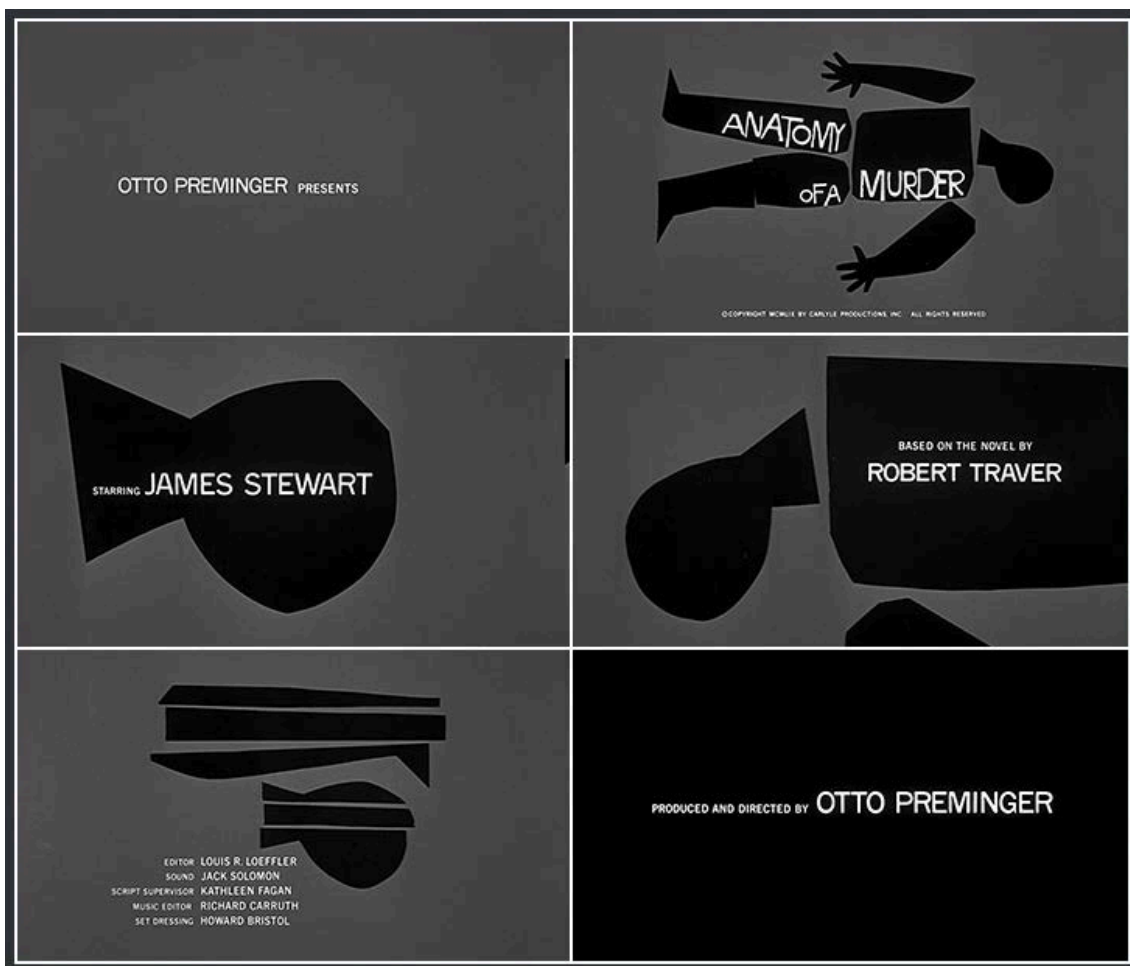
La tipografía interactúa con las ilustraciones, la línea o el grafismo. La composición de los elementos gráficos y tipográficos, junto al ritmo acompañando a la música, son esenciales para articular visualmente la acción.



Saul Bass, *The Man with the Golden Arm -El hombre del brazo de oro-*, (1955, Otto Preminger)

Al comienzo, unos créditos abstractos, formados por barras blancas en contraste con el fondo negro van moviéndose en diferentes direcciones como alusión a las posiciones encontradas de los personajes. Estos patrones abstractos se fusionan al final de los créditos para formar el símbolo de la película, un brazo desdibujado que retrata la transformación del personaje principal, Frank Sinatra, por su adicción a la heroína. Tipografía de palo seco y música de jazz de Elmer Bernstein. Una metáfora magistral de la descomposición de la vida del protagonista.

Saul Bass: “Los primeros créditos que hice, *Carmen Jones* y *El Hombre del Brazo de Oro*, eran en realidad diseños gráficos traducidos a película. Diseños gráficos que se movían. Aquello era una idea muy nueva. Hoy en día no lo es, no sólo porque yo lo he hecho, sino porque otros me han seguido.”



Saul Bass, *Anatomy of a Murder -Anatomía de un asesinato-*, (1959, Otto Preminger)

Unos títulos de crédito con entidad propia, diferenciándose totalmente de la película. Con un concepto visual muy sencillo, Bass crea una silueta impactante del cadáver. Nos muestra un cuerpo creado por recortes de papel, montado y desmontado, sobre un fondo plano y gris. Cuando uno de esos recortes aparece el título ("a mano") en el pictograma de la víctima. El texto en blanco contrasta con los recortes negros del rompecabezas (brazos, piernas, tronco y cabeza), utilizando, como es habitual en él, una tipografía sin remates (sans serif).

Son los inicios de lo que se desarrollará posteriormente: la tipografía como imagen.



Saul Bass, *It's a Mad Mad Mad Mad World -El mundo está loco, loco, loco-*, (1963, Stanley Kramer)



Garson Yu -estudio yU+co-, *Cirque du Freak: The Vampire's Assistant -El circo de los extraños-*, (2009, Paul Weitz).

5. La tipografía libre.

En este apartado encontramos la experimentación tipográfica que rompe las barreras entre las palabras y las imágenes. La tipografía se transforma en imagen, en multitud de formas distintas. Los títulos ya no acompañan a las imágenes, sino que son los protagonistas indiscutibles de la narración.

*"La Tipografía posee una gran capacidad expresiva visual que se complementa con su capacidad referencial como texto."*⁹

La tipografía se rige por la sintaxis del lenguaje visual: el punto, la línea, la masa, el plano, el tono y la textura son los elementos básicos que construyen la composición visual. Podemos jugar con la relación, transición, repetición, oposición, prioridad, posición, equilibrio, contraste y ritmo.



Saul Bass, *Psycho -Psicosis-*, (1960, Alfred Hitchcock)

⁹ GAMONAL ARROYO, Roberto, <<Títulos de Crédito, píldoras creativas del Diseño Gráfico en el Cine>> en *ICONO 14* nº 6, Madrid, 2005.

De un minimalismo extremo, crea los créditos a partir de una serie de simples barras que construyen los títulos (tipografía sans serif) para desmontarlos una y otra vez (izquierda, derecha, arriba, abajo, blanco y negro...). Estas líneas no se entrecruzan, cada una lleva su propio camino, sin desvíos posibles. Los efectos dramáticos, el contraste y la tensión visual y sonora que nos sugieren los créditos, nos anuncian el drama del film. Bass reclama a los espectadores que lean entre líneas pero también dentro de ellas.

Como forma esférica

Los nombres de los actores transcurren en un medio acuoso, inseguro, mezclándose con ilustraciones de monstruos marinos y criaturas abisales. De repente, la esfera los engulle, ampliándolos y deformándolos hasta su ilegibilidad, lugar en torno al cual se desarrolla la acción; metáfora del desdoblamiento de personalidad que van a sufrir los protagonistas.



Kyle Cooper, *Sphere -Esfera-* (1998, Barry Levinson)

Como acumulación

La tipografía podemos trabajarla como si de un elemento visual se tratase, como el punto o la línea, transformándola y generando formas, sin perder la legibilidad del texto.

Lo podemos ver en los créditos de *La isla del Dr. Moreau*, Kyle Cooper (1996, John Frankenheimer) en los que la acumulación de elementos tipográficos insinúan el desequilibrio, la evolución y el cambio que acontecerán en el film. Unos créditos que superan en calidad a la propia película en la que están insertados.



*"La aparición de ojos humanos y animales, de células y de sangre circulando por las venas despierta entre el público un estado de alerta que hace temer por la integridad de los protagonistas. Algo va a pasar. El espectador ha recibido a través de los créditos una información que, a pesar de la tranquilidad que se manifiesta en las primeras escenas, le hace presagiar que en cualquier momento se "desencadenará la tormenta" (como sucede en la apertura). En este sentido, Kyle Cooper afirma que la introducción de los espectadores en la película no tiene por qué producirse únicamente desde la trama: puede tratarse perfectamente de una combinación de elementos racionales y emotivos. Ambos aportarán datos imprescindibles que cobrarán sentido en el transcurso de la narración."*¹⁰

Como hemos podido observar, un uso creativo del movimiento mediante la animación hacen posible que los títulos de crédito tengan una poderosa fuerza de atracción.

¹⁰ RÀFOLS, Rafael y COLOMER, Antoni, *El diseño audiovisual*, Gustavo Gili, Barcelona, 2003. p. 108.

Bibliografía

:: BASS, Saul, <<Transformando lo ordinario>> (1989) en VV.AA., *Ensayos sobre Diseño. Diseñadores influyentes de la AGI*, Ediciones Infinito, Buenos Aires, 2001.

:: BELLANTONI, Jeff y WOOLMAN, Matt, *Tipos en movimiento: diseñando en el tiempo y en el espacio*, Index Book, Barcelona, 2000.

:: BELLANTONI, Jeff y WOOLMAN, Matt, *Type in motion. Innovations in Digital Graphics*, Rizzoli, New York, 1999.

:: BLAY GIL, José Manuel, *Motion graphics: Kyle Cooper, SE7EN*. Tesis Doctoral, 2011, Departamento Dibujo, Universidad Politécnica de Valencia.

:: GAMONAL ARROYO, Roberto, <<TIPO/RETÓRICA. Una aproximación a la Retórica Tipográfica >> en *ICONO 14 n° 5*, Madrid, 2005.

:: GAMONAL ARROYO, Roberto, <<Títulos de Crédito, píldoras creativas del Diseño Gráfico en el Cine>> en *ICONO 14 n° 6*, Madrid, 2005.

:: HERRÁIZ ZORNOZA, Beatriz, *Grafismo audiovisual: el lenguaje efímero. Recursos y estrategias*, Tesis Doctoral, Departamento de Escultura, Universidad Politécnica de Valencia, 2008.

:: MARTÍN MONTESINOS, José Luis y MAS HURTUNA, Montse, *Manual de tipografía: del plomo a la era digital*, Campgràfic, Valencia, 2001.

:: RÀFOLS, Rafael y COLOMER, Antoni, *El diseño audiovisual*, Gustavo Gili, Barcelona, 2003.

:: SESMA, Manuel, *Tipografismo: aproximación a una estética de la letra*, Paidós, Barcelona, 2004.

:: SOLANA, Gemma, BONEU, Antonio, *Uncredited : diseño gráfico y títulos de crédito*, Index Book, Barcelona, 2007.

:: STRATHMORE, *Transformando lo ordinario. Entrevista a Saul Bass*, Massachussets, EEUU, 1989.

:: VV.AA., *Moving graphics. Nuevas tendencias en animación grafica*, Promopress, Barcelona, 2012.

:: WOOLMAN, Matt, *Tipografía en movimiento*, Gustavo Gili, Barcelona, 2005.

:: WOOLMAN, Matt, *Type in motion 2*, Thames & Hudson, London, 2005.

Enlaces

Páginas dedicadas a la recopilación de títulos de crédito de cine y televisión:

Art of the Title
www.artofthetitle.com

Títulos de Crédito
www.titulosdecredito.org

Title Design Project
www.titledesignproject.com

Watch the Titles (un proyecto *SubmarineChannel*)
<http://watchthetitles.com/>

Saul Bass
saulbass.net

Estudios de motion graphics:

RGA
www.rga.com

Imaginary Forces
www.imaginaryforces.com

Prologue Films
<http://prologue.com>

Digital Kitchen
www.d-kitchen.com

Dvein
www.dvein.com

Motion Grapher
www.motionographer.com/

yU+co
www.yuco.com

Trollbäck
www.trollback.com

MK12
www.mk12.com

:: 4.2.

Tipografía en
movimiento /
Antecedentes

El *motion graphics* es heredero de los métodos experimentales que emprendieron los artistas de las Vanguardias Históricas. Métodos de ensamblaje entre tipografía e imagen, liberando la letra de su campo semántico, estableciendo nuevos significados y tratando la letra como un elemento visual y, por tanto, potencialmente plástico.

Resumen:

En las Vanguardias Históricas (Futurismo, Constructivismo y Bauhaus) se desarrollaron la mayoría de recursos tipográficos que existen hoy día y que podemos reconocer como antecedentes del *motion graphics*. En este apartado vamos a realizar un pequeño recorrido por estos movimientos de vanguardia.

Objetivo:

El principal objetivo de este apartado es comprender y analizar los antecedentes del *motion graphics*.

:: Te propongo que leas el siguiente artículo detenidamente y puedas relacionar posteriormente los antecedentes del motion graphics con las prácticas actuales.

“Lo que hace 20 o 30 años se consideraba claramente dentro de los márgenes de lo abstracto (Cine Abstracto) ahora es casi algo corriente y no me refiero sólo a la estética de MTV, sino también a la publicidad o incluso al cine comercial, algunas de aquellas antiguas ideas han sido recuperadas, este es el camino que suelen recorrer las nuevas ideas y los lenguajes innovadores, tardan algún tiempo, pero al final terminan infiltrándose en las corrientes dominantes. Esto ha ocurrido con los videoclips, quizá la razón es que el público se ha acostumbrado a las imágenes que antes rechazaba”.

Malcom Le Grice

Como apunta José Luis Martín¹¹, los artistas de las vanguardias a principios del siglo XX se cuestionaron preguntas tales como si se puede modular la mancha del texto como si fuera la voz, si las letras tienen peso, qué función adquiere la letra sacada de su contexto, etc. Por tanto, resulta evidente que había que reinventar el uso de la tipografía puesto que resultaba insuficiente para expresar las inquietudes artísticas de los primeros movimientos de vanguardias.

La escritura está hecha de letras, de acuerdo. Pero la letra, ¿de qué está hecha? Roland Barthes

Como ya hemos comentado, en las Vanguardias Históricas empezó a utilizarse la letra como elemento estético. Futurismo, Constructivismo y Bauhaus desarrollaron la mayoría de recursos tipográficos que existen hoy día. Los vanguardistas desarrollaron nuevas formas de pensamiento sobre los lenguajes gráficos en cuanto a la escritura, la estructura y las formas visuales que reflejaban las condiciones del mundo moderno. Por ello, llevaron la despreocupación semiótica hasta sus máximas consecuencias formales en la búsqueda de un medio de comunicación y expresión sin fronteras.

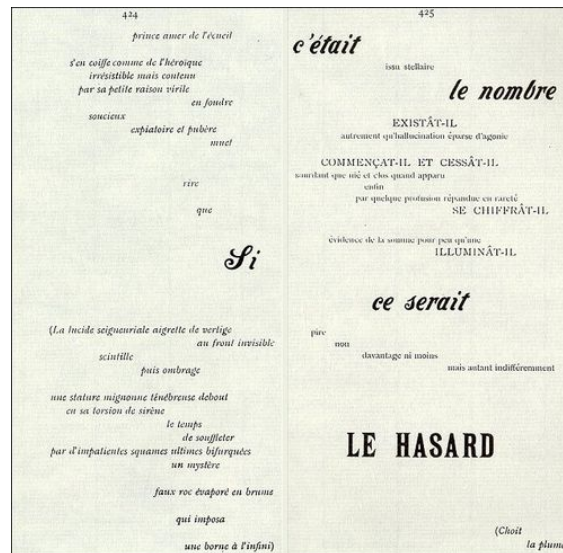


F.T. Marinetti, cubierta de la novela bélica *Zang Tumb Tumb*, 1912

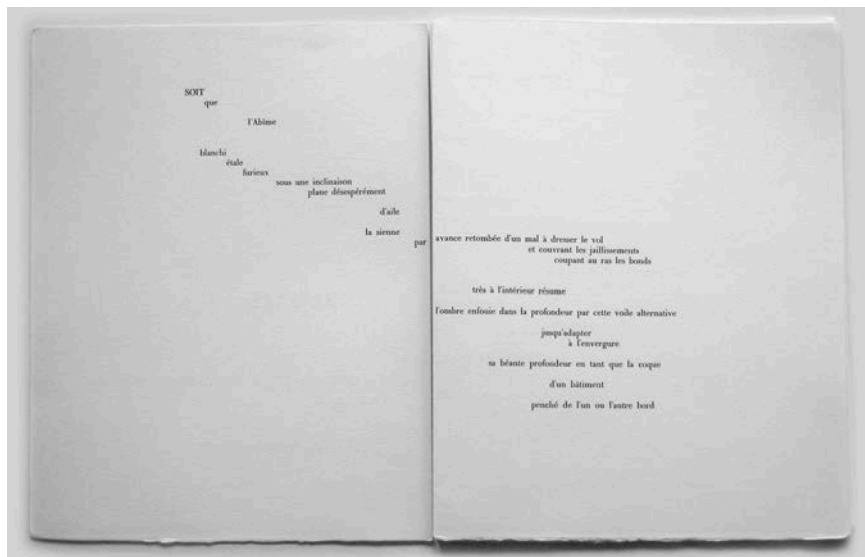
¹¹ MARTÍN MONTESINOS, José Luis y MAS HURTUNA, Montse, *Manual de tipografía: del plomo a la era digital*, Campgràfic, Valencia, 2001.

Anteriormente a las vanguardias encontramos poetas que reclaman un sentido más allá del texto para sus poesías.

Es el caso de **Stéphane Mallarmé** (1842-1898), que en su obra, *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard* (París, 1897), aborda un campo hasta ese momento inexplorado por la literatura: el espacio de la página impresa¹². Investigó tanto el uso de la tipografía libre, como el espacio en blanco en la poesía y el verso libre, realizando analogías entre la música y la poesía, utilizando la página impresa como si de una partitura se tratara. Mallarmé era consciente de que estaba abriendo un nuevo campo artístico.



S. Mallarmé, *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard* (1897)

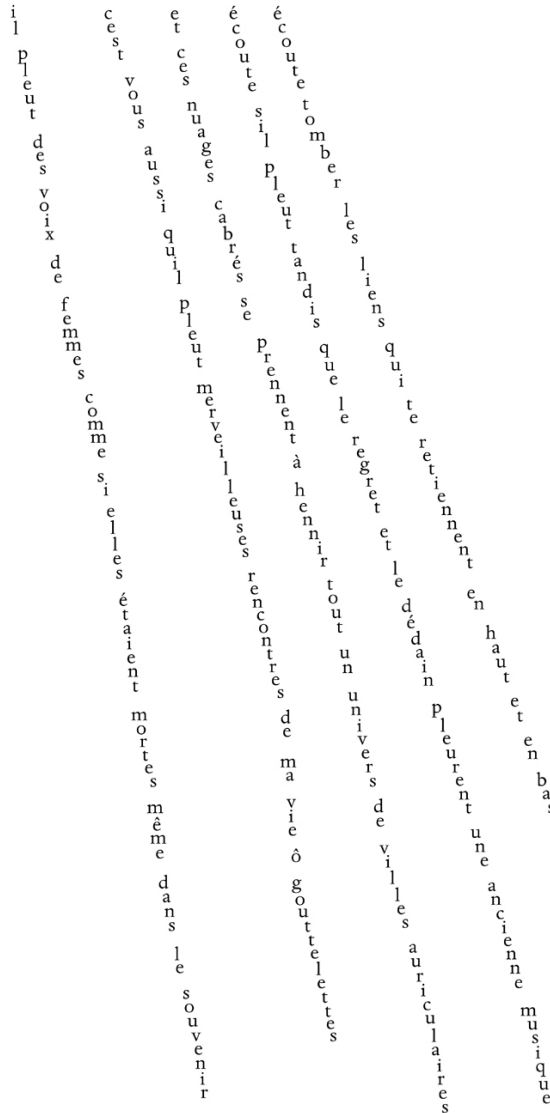


S. Mallarmé, *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard* (1897). Edición impresa 1914.

Otro ejemplo donde se manifiesta la intencionalidad plástica en el empleo de la letra son los *Caligramas* (1917) de **Guillaume Apollinaire** (1880-1918).

¹² SESMA, Manuel, *Tipografismo: aproximación a una estética de la letra*, Paidós, Barcelona, 2004.

Il pleut



Guillaume Apollinaire, caligrama, 1916.

Utiliza las frases como si fueran herramientas gráficas para hacer líneas, curvas, etc., organizándose en el espacio de la página. Como podemos observar en los Caligramas, es decir, en las composiciones tipográficas, el espacio juega un papel fundamental, condicionando el carácter expresivo de las mismas. Digamos que están englobados en lo que denominamos Poesía visual, donde texto e imagen forman una unidad indivisible.

Este ejemplo nos lleva a otro autor-poeta contemporáneo que ha expresado hasta el final la noción de poesía visual, que es **Joan Brossa** (1918-1998). Brossa no hace distinciones entre la palabra y la imagen, ya que los trata en el mismo plano semántico. Recurre al humor, la metáfora, el absurdo y la sorpresa, si bien su obra tiene un gran carácter ético, haciendo alusión a la carencia ética de los medios de comunicación. Su máxima fue "aprender a mirar".

"La poesía visual juega con la cara oculta del lenguaje, aquello que ni siquiera la poesía convencional es capaz de producir, y que necesita del factor visual para manifestarse. De hecho en muchos casos recurre a esta dialéctica de lo ilegible, como culminación del efecto poético. Es al mismo tiempo el recurso lúdico propio del arte para alcanzar la máxima expresividad, la utilización del juego como método de experimentación y creación."¹³



Cap de bou

Joan Brossa, *Cap de Bou*, 1969-1982.



Joan Brossa, *La Clau*, 1971-1982.

Futurismo (1909)

En 1912, Filippo Tomasso Marinetti escribe el texto "Parole in libertà", un manifiesto futurista que reivindica la destrucción de los canales de la sintaxis, reclamando una nueva poesía a partir de la ruptura y transgresión del sistema lingüístico.

Rompe con la gramática, la sintaxis y la métrica tradicionales frente al nuevo estilo "explosivo, violento y rápido de la vida moderna"¹⁴.

Como podemos observar, son composiciones desordenadas con letras de tamaños dispares, empleo de cursivas para expresar lo infinitamente pequeño, utilización de las negritas para las onomatopeyas, etc. Por tanto, se crea una ruptura de la composición tipográfica convencional, buscando la composición asimétrica.

Así pues, una de las características del texto futurista es que distorsionan la ordenación del recorrido del texto, combinando diferentes tamaños, grosores de letras y tipologías.

¹³ *Ibidem*, p. 85.

¹⁴ *Ibidem*, p. 115.



F.T. Marinetti, página de *Manifiestos y textos futuristas*, 1919.

"Para Marinetti: «El libro será la expresión futurista de nuestras conciencias futuristas», y se manifestará «en contra de lo que se conoce como la armonía de una composición.» De ahí surgirá la ruptura con la tradición tipográfica y el empleo de varios tipos de letras, de la composición en líneas verticales, oblicuas, circulares o enlazadas por paréntesis, espaciadas, etc..., elementos dirigidos a destruir las «ataduras» a las que había estado sometido el lenguaje: la sintaxis, la gramática, la lexicalidad o la producción de significado.

Y es que las «palabras en libertad» fueron un instrumento para construir un «hombre nuevo» a través de la transformación de los códigos que sustentan el lenguaje."¹⁵

¹⁵ PELTA, Raquel, <<Cuando la letra puede cambiar el mundo. Futurismo, Dadá y tipos>> en *Monográfica.org, Revista temática de diseño*, # 2 Activismo, Barcelona, 2012, <http://www.monografica.org/02/Art%C3%ADculo/3201> [Consulta: 6 de octubre de 2013]

PAROLE CONSONANTI VOCALI NUMERI IN LIBERTÀ

Dal volume, di prossima pubblicazione: "I PAROLIBERI FUTURISTI,, : (AURO D'ALBA, BALLA, BETUDA, BOCCIONI, BUZZI, CAMPIGLI, GANGIULLO, CARRÀ, CAVALLI, BRUNO CORRA, D. CORRENTI, M. DEL GUERRA, DELLA FLORESTA, L. FOLGORE, A. FRANCHI, C. GOVONI, GUIZZIDORO, IFTAR, JANNELLI, MARINETTI, ARMANDO MAZZA, PREZENZINI-MATTOLI, RADIANTE, SETTIMELLI, TODINI, ecc.)

MARINETTI, parolibero. - Montagne + Vallate + Strade x Joffre

F.T. Marinetti, 1915

Constructivismo (1914)

El Constructivismo aboga por un arte lúdico y experimental, reclamando la utilidad directa para la sociedad en las áreas de arquitectura, diseño, composición tipográfica o cualquier otra vinculada a la industria y relacionada con la vida del pueblo y la Revolución.¹⁶

Trataron la tipografía desde el punto de vista plástico, creando todo tipo de variaciones: líneas, superficies, colores, tamaños, escalas, etc.

El Lissitsky en 1923 escribe *Topografía de la tipografía*¹⁷:

1. Las palabras impresas en una hoja de papel no son percibidas por el oído, sino por la vista.
2. La comunicación de las ideas se hace con palabras convencionales. Hay que in-formar a las ideas con letras del alfabeto.
3. Economía de expresión-La óptica en lugar de la fonética.
4. La estructuración del espacio del libro mediante el material de composición y según las leyes de las máquinas tipográficas debe responder a los impulsos y las tensiones del contenido.
5. Estructuración del espacio del libro mediante el material de reproducción fotomecánica, realización concreta de la nueva óptica - realidad supernaturalista del ojo perfeccionado.
6. Continuidad de páginas: el libro bioscópico.
7. El nuevo libro reclama un nuevo escritor. El tintero y la pluma de oca han muerto.
8. El papel impreso triunfa sobre el espacio y el tiempo. Hay que triunfar sobre el papel impreso, sobre la perennidad del libro:
ELECTRO-BIBLIOTECA.

¹⁶ Para Vladimir Tatlin y sus seguidores el arte debía ser abolido como tal, pues consideraban que su función era meramente estética y por tanto un símbolo de la decadencia burguesa que la Revolución había superado.

¹⁷ Artículo publicado en la revista "Merz", nº 4, julio 1923. Dirigida por Kurt Schwitters. Un año y medio más tarde el mismo Schwitters publicó sus "Tesis sobre la tipografía", dando públicamente la razón a El Lissitzky.



El Lissitzky, *Para la voz*, 1923 (libro de poemas de Vladimir Maiakovsky)

Todos estos ensayos de tipo experimental encontrarán su cauce racional en la **Bauhaus** (Walter Gropius, 1919). Tras varios intentos de encontrar una tipografía que reflejase el espíritu de la Bauhaus (funcionalidad, rasgos geométricos, como la tipografía *Universal* de Herbert Bayer), Paul Renner diseña la **Futura** (1925-1927), encontrando un punto de equilibrio entre la teoría y la práctica.

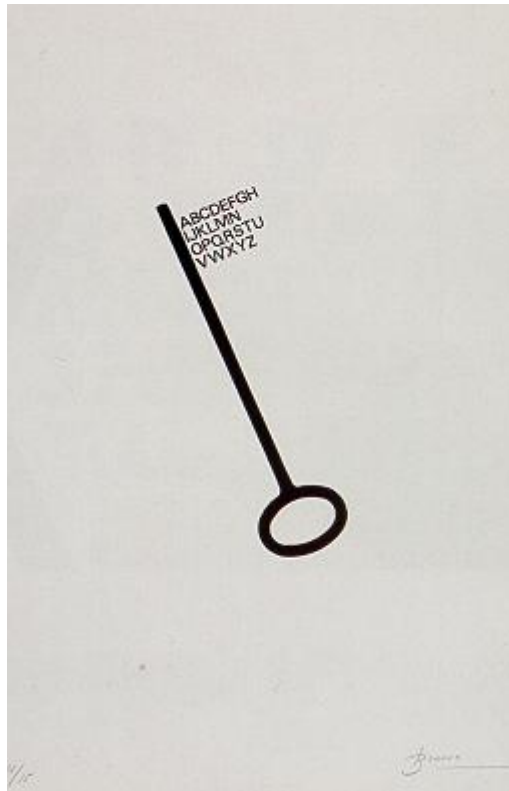
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÀÁÊË
ÏÐabcdefghijklmno
pqrstuvwxyzàáéêëïð&
1234567890(\$£.,!?)

Paul Renner, familia tipográfica *Futura*, 1925-1927.

"Técnica, práctica y estética no ocupan compartimentos separados en la tipografía, sino que representan facetas distintas, constituyen tareas parciales que contribuyen a una sola obra y que se plantean de forma recurrente en su realización."

Paul Renner, *El arte de la tipografía*, 1939.

Como conclusión final, estamos de acuerdo en lo que señala Beatriz Herráiz en su tesis doctoral¹⁸ que, gracias a los artistas experimentales, la tipografía no se ha quedado entre el mero título (cine) y las formas logotipadas (diseño), sino que se ha expandido, hibridándose con otros lenguajes, encontrándose en el tipografismo y la poesía visual y por ende, en el *motion graphics*.



La poesía visual no es un dibujo ni pintura, es un servicio a la comunicación
Joan Brossa

¹⁸ HERRÁIZ ZORNOZA, Beatriz, *Grafismo audiovisual: el lenguaje efímero. Recursos y estrategias*, Tesis Doctoral, Departamento de Escultura, Universidad Politécnica de Valencia, 2008.

:: 4.3. Tipografía en movimiento / Ejercicios

:: Te propongo que realices estos tres ejercicios cuyos objetivos son experimentar, reflexionar y crear y que afianzarán tus conocimientos en la tipografía en movimiento.

La Tipografía en el motion graphics debe posibilitar el movimiento. Las transformaciones de la tipografía, su aparición y desaparición aportan nuevos significados a lo escrito y al conjunto de la pieza. No debemos olvidar que las familias tipográficas tienen "connotaciones, referentes históricos o estéticos, y producen efectos evocadores, sentimentales y emocionales o alegóricos."¹⁹

Vamos a proponer tres ejercicios en esta unidad, cada uno de ellos con un objetivo diferente: **Experimentar, Reflexionar y Crear.**

1. Experimentar con la tipografía en movimiento.

:: Consiste en experimentos realizados a partir de las prácticas que vais a realizar siguiendo los polimedias que a continuación se enumeran:

A. Introducción a adobe after effects:

<http://hdl.handle.net/10251/37731>

B. Crear una composición con adobe after effects:

<http://hdl.handle.net/10251/37730>

C. Opciones de transformación con after effects:

<http://hdl.handle.net/10251/37732>

D. Crear keyframes con after effects:

<http://hdl.handle.net/10251/37729>

Objetivos generales:

Aprender a gestionar el programa after effects y utilizar las herramientas necesarias para crear un *motion graphics* con tipografía en movimiento.

Objetivos específicos:

Jugar con los cambios de jerarquía entre forma y fondo, modificar las letras utilizando el zoom de apertura y cierre combinando giros.

Motion graphics basado en los créditos de la película *Vacancy*, Nimród Antal, 2007 (créditos del estudio Picture Mill).

¹⁹ SESMA, Manuel, *Tipografismo : aproximación a una estética de la letra*, Paidós, Barcelona, 2004. p. 23.

2. Análisis y reflexión de los créditos *Mentiras piadosas.*

A partir del visionado de los créditos de algunas películas a través de la web Art of the title <http://www.artofthetitle.com>, analizar y reflexionar sobre lo visto. Para ello emplearemos un esquema de análisis incluido en un pdf aparte, dentro del mismo apartado de Tipografía en movimiento.

:: *Mentiras piadosas*, Juan Manuel Codó y Julián Martín (2008, Diego Sabanés). Cuentos de Julio Cortázar.
<http://www.artofthetitle.com/title/mentiras-piadosas/>

3. Desarrollo de un Proyecto personal.

:: Realización de un Proyecto personal de Tipografía animada.

Objetivo:

Utilizar la tipografía en movimiento para expresar visualmente un texto libre intentando evocar la voz del autor.

Condiciones:

- :: Emplear la técnica de composición multicapa con la herramienta After Effects (también podéis usar Photoshop, Illustrator, Premiere o Dragon stop motion).
- :: Utilizar la tipografía de manera expresiva y experimental.
- :: Insertar voz en off (opcional. Grabación en el estudio de sonido del departamento de Escultura) y música libre de derechos de autor.
- :: Se ha de tener en cuenta la retórica tipográfica²⁰ y los elementos del lenguaje audiovisual.

Tema a desarrollar:

Texto libre. Sugerencias:

Pasaje de una obra literaria, un poema, un monólogo hablado, la letra de una canción, greguerías de Ramón Gómez de la Serna, etcétera.

²⁰ Leer y analizar el artículo de Roberto Gamonal Arroyo, <<TIPO/RETÓRICA. Una aproximación a la Retórica Tipográfica>> en ICONO 14 nº 5, Madrid, 2005.

Fases del Proyecto:

Título del Proyecto.

:: **Preproducción. Planteamiento inicial.**

: Idea inicial: tema general y concepto principal de la propuesta.

: Contestar a las preguntas: qué crear, cómo crear (estilo) , por qué, dónde (contexto, distribución). Material gráfico y multimedia.

: Referentes bibliográficos y artísticos.

:: **Producción.**

: Grabación de acción real.

: Creación de imágenes.

:: **Postproducción.**

: Edición y montaje del material. Composición digital. Efectos.

:: **Canales de distribución.**