
ANIMANDO LOS TÍTULOS CINEMATOGRAFICOS: DE LOS PIONEROS A SAUL BASS

Sara Blancas Álvarez
Universidad de Granada

La irrupción de Saul Bass en el diseño de secuencias de títulos de crédito en 1954 (*Carmen Jones*, Otto Preminger), y su dedicación a este ámbito hasta 1995 (*Casino*, Martín Scorsese), supuso una experimentación y renovación continua de la gráfica en movimiento. Durante este periodo Bass realizó el diseño de los títulos de crédito para cincuenta y tres películas, lo que le permitió explorar las diversas posibilidades expresivas que el medio fílmico le ofrecía: imagen de acción real y animación, imagen abstracta y figurativa, texto fijo y en movimiento. En cualquier caso sus propuestas siempre seguían su concepto de “idea simple”. El presente estudio realiza en primer lugar un recorrido desde los orígenes del cine, buscando la presencia de la animación en los títulos de crédito, y posteriormente se centra en las aportaciones realizadas por Saul Bass a través del uso de la animación.

The emergence of Saul Bass in the design of title sequences in 1954 (*Carmen Jones*, Otto Preminger), and his dedication to this field until 1995 (*Casino*, Martin Scorsese), represented a period of experimentation and continuous change in motion graphics. During this period Bass designed the title sequences for fifty-three films, which allowed him to explore the various expressive possibilities the film medium offered him: live action images and animation, abstract and figurative images, static and moving text. However, his proposals always followed his “simple idea” concept. This paper first offers a journey from the origins of film industry, identifying the use of animation title sequences, and then focuses on the contributions made by Saul Bass in the use of animation.

Palabras clave: Diseño, títulos, crédito, Saul Bass, animación

DOI: <http://dx.doi.org/10.4995/caa.2016.4800>

El presente trabajo surge a partir de mi tesis doctoral titulada *El diseño gráfico y el cine: secuencias de títulos diseñadas por Saul Bass (1954-1996)*. En esta tesis ya dedicaba un capítulo específico a la animación, por la relevancia que tiene en el diseño de secuencias de títulos y en la propia obra de Saul Bass, donde se vislumbraban parte de los interrogantes que se tratarán en el actual estudio.

Este trabajo está articulado en tres apartados que encuentran su hilo conductor en la influencia de la animación en la evolución de las secuencias de títulos de crédito. En primer lugar se plantea un interrogante: ¿por qué, si ya existía la animación desde los orígenes del cine, no se utilizó de manera habitual para las secuencias de títulos hasta mediados del siglo XX? En segundo lugar se hace un recorrido general, no exhaustivo, pero sí clarificador, sobre la influencia de la animación en el diseño de secuencias de títulos durante la primera mitad del siglo XX, destacando especialmente la influencia de la animación abstracta. Y en tercer lugar se presenta una visión global de la obra de Saul Bass en la que hace uso de la animación tanto para la imagen como para el texto, ofreciendo una visión sintética y comprensiva de su trabajo, no disponible en estudios anteriores.

01

Los primeros títulos no se mueven

En los inicios del cine, las secuencias de títulos se reducían a unos pocos cartones de rótulos trazados a mano, generalmente en blanco sobre fondo negro. La función principal de estos títulos era presentar la película a través del título principal, evitar la piratería y reconocer la autoría a través del símbolo de la productora y el nombre del director.

La animación, más antigua en sus orígenes¹ que el cine de acción real, no se empleó de manera ge-

neralizada en los títulos de crédito hasta mediados del siglo XX, lo que lleva a cuestionarnos por qué tardó tanto en extenderse su uso. Tratar de responder a esta cuestión implica tener en cuenta diversos factores. En primer lugar hay que señalar que cuando nace el cine en 1895 — con su imagen de acción real—, la animación está dando sus primeros pasos, y por ello posiblemente todavía no alcanzan ni uno ni otro a ver todo su potencial.

En segundo lugar hay que tener en cuenta que la referencia más directa que tendrán los primeros cartones con títulos serán el libro y el cartel. El libro vino a influir doblemente en la creación de títulos para cine. Por un lado recoge el estilo tradicional de la página impresa, caracterizado por el equilibrio y la simetría compositiva, y que, procedente del siglo XV, perdura y domina a principios del siglo XX. Y por otro lado aporta la estructura de las cubiertas, primeras y últimas páginas de los libros, en cuanto a su similitud funcional con las secuencias de títulos iniciales y finales. Para Wayne Fitzgerald —importante diseñador de títulos desde mediados del siglo XX—, los títulos antes de los años cincuenta del pasado siglo eran “stricly book covers. You did an illustration, you put the name of the picture on there, you had about eight titles, [...] and everybody sort of ignored it.”² (Billanti, 1982: 67).

Resulta revelador observar la secuencia de títulos inicial de *Blancanieves y los siete enanitos* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, David Hand, 1937) de Disney —primer largometraje de animación en color—, ya que nos permite apreciar la semejanza conceptual que había en ese momento entre los títulos diseñados para una película de acción real y una película de animación. En esta película los títulos aparecen quietos sobre una imagen también fija, que representa las brillantes paredes de la mina de diamantes donde trabajan los enanitos. Cuando terminan los créditos, se abre un libro³ que nos introduce en la historia.

Respecto a la influencia de los carteles, a finales del siglo XIX éstos competían para “impulsar a los compradores a adquirir productos y a la gente a los espectáculos.” (Hollis, 2000 [1994]: 11). Jules Chéret, considerado como el padre del cartel moderno, realizó un gran número de carteles para estos espectáculos, entre los que se incluyen las *Pantomimas Luminosas* (*Pantomimes Lumineuses*, 1892) de Émile Reynaud. La influencia del diseño de carteles en las secuencias de títulos se apreció especialmente en el carácter manual de las letras.⁴ Posteriormente la relación entre carteles y títulos se estrecharía aún más, pues los diseñadores de carteles pasarían también al campo de la creación de rótulos y títulos para cine, tal como hizo Edward McKnight Kauffer en los años veinte.

En tercer lugar señalaremos que el cine es arte, técnica e industria. Y la industria atiende de manera importante al factor económico. Así, los medios y el tiempo que son necesarios para hacer una animación elevan el costo económico de la secuencia. Durante mucho tiempo, los principales responsables de la película no vieron justificada la necesidad de semejante gasto. Esto venía determinado por la función que se atribuía a los títulos. Para Fitzgerald (Billanti, 1982) era suficiente para lo que se esperaba de ellos.

02

Grafismo en movimiento: de los pioneros a Saul Bass

02.1

La animación al servicio de la narración de historias

Tenemos noticias, gracias a John Wyver (1989: 98-99), de dos películas realizadas por Edwin S. Porter en 1905, donde se utilizó animación fotografiada en los títulos de dos de sus películas. Y un año después, en 1906, se estrenaba una celebrada película de J. Stuart Blackton, *Humorous Phases of*

Funny Faces, que estaba protagonizada por letras, palabras y caras moviéndose por la pantalla.

En América la animación conoció su desarrollo y posterior esplendor. Allí encontramos a Winsor McCay, conocido especialmente por ser el creador de *Gertie, el dinosaurio* (*Gertie the Dinosaur*, 1914). De 1911 data una película de la Vitagraph presentada bajo el título *Winsor McCay. The Famous Cartoonist of the N.Y. Herald and his Moving Comics* (más conocida como *Little Nemo*). En esta película McCay se compromete a “hacer cuatro mil dibujos a lápiz que se moverán en el plazo de un mes”. En la película encontramos un texto que se mueve, aunque no es en los títulos de crédito: se trata de las palabras “HONK HONK” que aparecen escritas en el lateral de un coche. Los títulos que presentan la película están fijos y aparecen rodeados por una orla que, en la parte superior y a los lados, muestra una cortina y las máscaras que tradicionalmente simbolizan el mundo del teatro. Ya en 1923 encontramos *Felix in Fairyland* (*Felix en el país de las hadas*) de Pat Sullivan: las peripecias de este famoso gato son presentadas mediante un cartón negro con los títulos blancos y fijos, mientras que a lo largo de la película sí encontramos texto en movimiento. Se trata básicamente de exclamaciones de los personajes que *vibran* en la pantalla, con la intención de simular su sonido —clara influencia de las onomatopeyas en los cómics—. Como vemos, el movimiento aún no se aplica a los títulos de crédito, que están más influenciados por la página tradicional impresa y por las secuencias de títulos de las películas de imagen de acción real.

02.2

La secuencia de títulos como espacio no narrativo

La animación cinematográfica, que se estaba desarrollando paralelamente a las películas de acción real, lo hizo fundamentalmente, como estas últimas, poniendo sus técnicas al servicio de la

narración de historias. Tal vez por eso también tardó en aplicarse a la creación de secuencias de títulos, un espacio que, aunque fílmico, no está necesariamente sujeto a la narración; no hay por qué contar una historia en la secuencia de títulos, basta con crear un clima adecuado para lo que vendrá, tal vez simbolizarla de alguna manera. Como dice Luis Martín Arias: “Comienza «Vértigo» con unas imágenes que, por situarse en los títulos de crédito, están libres de un trabajo narrativo explícito, incluso de una figuración también explícita, y por tanto son imágenes más abiertas a la connotación de carácter, digamos, poético.” (1997: 102-103). Las secuencias de títulos ofrecen, por lo tanto, un espacio de mayor libertad, que permite mayor experimentación formal. Debido a esa libertad respecto a la narración, de todos los experimentos que se realizan en animación, nos van a interesar especialmente las experiencias con formas abstractas.

02.3

Vanguardias y animación abstracta

Durante la primera mitad del siglo XX, y a través de diversos movimientos de vanguardia —especialmente el Futurismo en el ámbito de la tipografía, el Dadaísmo y la Bauhaus—, se irá produciendo una ruptura con la estética tradicional, y se introducirá el estilo moderno, caracterizado por las composiciones asimétricas y una mayor simplicidad en las formas. La letra podrá desarrollar todas las posibilidades de movimiento que el medio cinematográfico le ofrece: será en él donde las “palabras en libertad”⁵ de Marinetti alcancen todo su sentido y desarrollo.

En el ámbito de la imagen en movimiento, la ruptura con la estética tradicional la encontramos en los trabajos experimentales de diversos creadores como Viking Eggeling, Hans Richter, Walter Ruttmann, Fernand Leger, Francis Picabia y Moholy-Nagy, que confiaban en el cine como medio de expresión artística, apto

para experiencias en lo abstracto. Sus trabajos han influido en la evolución del diseño de las secuencias de títulos, como afirma David Bordwell: “es en las secuencias de créditos donde el cine abstracto ha tenido su influencia más significativa en el estilo clásico” (1996 [1985]: 25).

Así, en 1921 encontramos *Rhythmus 21*, una animación abstracta realizada por Hans Richter en la que juega con formas de ventanas que se abren y se cierran, cuadrados que aparecen y desaparecen, y barras que se desplazan por la pantalla. Estas barras son un claro precedente de las que en 1955 aparecerán en la secuencia de títulos de *El hombre del brazo de oro* (*The Man with the Gold Arm*, Otto Preminger), diseñada por Saul Bass.

Por su parte, *Ballet mécanique* (1924) de Fernand Léger ofrece un plano inicial con una esquemática figura de Charlot. Se trata de una figura articulada que cambia de posición. Después aparece el texto: “Charlot présente le Ballet Mécanique”.

Poco después Marcel Duchamp realiza *Anémic cinéma* (1926), que tiene al principio un único cartón con el título de la película, en blanco sobre fondo negro. Y tras el que aparece por corte la siguiente imagen, una espiral girando en el sentido de las agujas del reloj. A esta espiral van a seguir otras, unas girando a la derecha y otras a la izquierda. Este trabajo anticipa otra obra de Bass, la cabecera de *Vértigo* (*Vertigo*, Alfred Hitchcock, 1958).

Más adelante, en 1931, Oskar Fischinger comenzó a realizar sus películas sincronizadas con sonido. Y en 1933 Len Lye realizaba en Gran Bretaña sus películas no figurativas en color, primeros modelos para las películas de Norman McLaren⁶ y el *National Film Board* de Canadá.

Como señalan Halas y Manvell (1980 [1959]: 17), los estilos⁷ de estos animadores experimentales variaban mucho unos de otros, y podían relacionarse con las principales tendencias del arte en aquellos momentos.

02.4

El estilo moderno

Tras la Segunda Guerra Mundial surgió una revolución en el estilo popular, que hasta entonces había estado caracterizado especialmente por la representación figurativa de carácter realista, así como por el gusto por el detalle y la ornamentación. En Gran Bretaña, América y Francia aparecieron carteles de diseño avanzado, y en las revistas y periódicos aparecían dibujantes más sofisticados. Esto ayudó a introducir en los cines películas de dibujos animados con un tratamiento gráfico menos convencional. Así, frente a la estética más naturalista que Disney apuntaló con *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), hay que señalar las experiencias con formas más simples y estilizadas que caracterizaron a algunos animadores de la posguerra, entre ellos los de la U.P.A.⁸ en América, los estudios Halas and Batchelor y Larkins Units en Gran Bretaña, y André Sarrut en Francia. Estas propuestas más libres se encontraban inspiradas en los trazos vivos y sencillos de un Matisse o un Picasso. En cuanto al color, se tendió a utilizar colores fuertes, básicos y planos. Por ejemplo, los personajes de John Hubley en *Rooty-Toot-Toot* de la U.P.A. (1951) utilizan únicamente dos o tres colores de gran contraste. Esta concepción dinámica y selectiva del color llegó al cine, igual que las formas simplificadas, después de haber conocido su utilización en los diseños de carteles (McKnight Kauffer, Cassandre, Jean Carlu), cubiertas de libros, portadas de revistas y otras formas de publicidad.⁹

En estos años, un importante número de diseñadores gráficos, procedentes de estudios de animación, van a trabajar creando títulos de crédito. Destaca Paul Julian, dibujante de la U.P.A., que realizará la cabecera de *The Four Poster* (Irving Reis, 1952), caracterizada por sus formas simplificadas: las figuras aparecen prácticamente como siluetas.

Como se ha mencionado anteriormente, a partir de los años cincuenta se generaliza el uso de la animación en las secuencias de títulos. Una de las películas pioneras en el uso del ordenador para la creación de su secuencia de títulos fue *Vértigo*, diseñada por Saul Bass, cuyas espirales fueron técnicamente posibles gracias a John Whitney. Será esta incorporación de Saul Bass al medio cinematográfico, y su relación con la animación, la que centre nuestra atención en el siguiente apartado.

03

Saul Bass: más de cuatro décadas dedicado al diseño de secuencias de títulos

Saul Bass (1920-1996) nació en Nueva York y creció en el Bronx. Estudió con Howard Trafton en el Art Students League de Manhattan (1936-1939), y con Gyorgy Kepes en el Brooklyn College (1944-1945). Éste último tuvo una importante influencia en la formación de Bass, como él mismo reconocía: "Gyorgy Kepes had just written a book called *Language of Vision* [1944], which really excited me. He had an embracing point of view about art, which I had not encountered before."¹⁰ (Heller, 1989: 17). Efectivamente, Kepes procedía de la escuela alemana Bauhaus, donde había impartido clases desde 1930 hasta su cierre¹¹ en 1933. Esta escuela defendía una estética racionalista donde la forma de los objetos debía estar determinada por su función. Así mismo la Bauhaus había estado estrechamente vinculada a diferentes movimientos de vanguardia como el Expresionismo, el Dadaísmo, De Stijl y el Constructivismo ruso, tomando elementos como el uso de colores planos y básicos, ángulos rectos y letras de palo seco, que tendrán su eco en los trabajos de Saul Bass.

Las primeras aportaciones de Bass dentro del ámbito cinematográfico se produjeron en el diseño de carteles. Su primer trabajo “real”, como él mismo lo llamaba (Heller, 1989: 17), fue en el departamento de arte de la oficina de la Warner Bros. en Nueva York, a finales de los años treinta. En esa época la mayoría de los carteles cinematográficos recurrían a narraciones pictóricas. En palabras de Bass (ídem):

The idea of committing to a point of view in a campaign and saying, “This is the essence of what the picture is,” was not considered. You showed all the ingredients of a picture: the dancing girls, the romance, [...]. My tendency was to be reductionist. [...] I tried to push one idea and subordinate the others.¹²

En 1949, trabajando ya en la costa oeste,¹³ realizó el cartel para *El ídolo de barro* (*Champion*, Mark Robson), donde consolidó su propuesta de reducción de los elementos al mínimo.

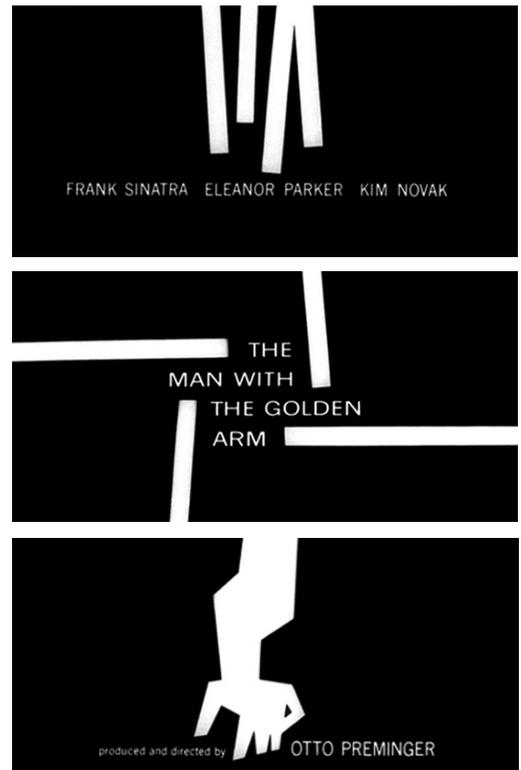
Su relación con el director Otto Preminger comenzó en 1953, cuando creó un símbolo gráfico para el cartel de *The Moon is Blue*, y continuó un año después, diseñando el símbolo gráfico para *Carmen Jones*. Según Ed Rosser (1977: 238) el resultado, una rosa envuelta en llamas, impresionó al director de tal manera que éste le pidió a Bass que diseñara los títulos de crédito para la película. El éxito que éstos obtuvieron lo llevó a repetir un año más tarde con Preminger en *El hombre del brazo de oro*, y a colaborar en ese y en sucesivos años con directores como Robert Aldrich, Billy Wilder, Stanley Kubrick y Alfred Hitchcock entre otros, consiguiendo por ello un gran reconocimiento internacional.

A partir de la segunda mitad de los años sesenta disminuyó considerablemente la actividad de Saul Bass en el campo del diseño de secuencias de títulos. Según Saul y Elaine Bass¹⁴ (Kirkham, 1994), su interés hacia la realización de títulos fue decreciendo, en parte debido a un cierto intrusismo en el sector, y al uso y abuso que muchos creadores hacían de las nuevas técnicas, creando imágenes que en realidad

no aportaban nada a la película. Así, los últimos años sesenta y los setenta fueron muy fructíferos, pero en otros aspectos como la creación de sus propias películas y el diseño de identidad corporativa.¹⁵

En los años setenta una petición personal de Gene Kelly le llevó a diseñar la secuencia de títulos inicial de *Hollywood, Hollywood* (*That's Entertainment, Part II*, 1976). Y finalmente Martin Scorsese fue uno de los responsables de la vuelta a la realización de títulos cinematográficos de Saul Bass en la década de los noventa, con trabajos para *Uno de los nuestros* (*GoodFellas*, 1990), *El cabo del miedo* (*Cape Fear*, 1991), *La edad de la inocencia* (*The Age of Innocence*, 1993) y *Casino* (*Casino*, 1995).

Fig. 1 –Títulos de *El hombre del brazo de oro* (Otto Preminger, 1955). La secuencia juega con animación abstracta al ritmo de música de jazz, hasta que al final surge el brazo quebrado, símbolo de la película.





VERTIGO

Saul Bass reconocía que habían existido dos momentos distintos a lo largo de toda su producción: uno inicial, en el que realizó mayor número de secuencias de títulos con animación; y otro posterior donde se inclinó por la imagen de acción real (Mourges, 1994). Ciertamente, es durante los años cincuenta y sesenta cuando realiza la mayoría de sus secuencias de títulos con imagen animada, ya que en su producción durante los años setenta, ochenta y noventa del pasado siglo, de las catorce secuencias diseñadas, sólo dos utilizan imagen dibujada en movimiento.

03.1

Secuencias de títulos con animación abstracta

Bass llevó la estética de la simplificación a su terreno, y aplicando su concepto de la idea simple y formas simples,¹⁶ realizó en 1955 la secuencia de títulos de *El hombre del brazo de oro* (Fig. 1), un juego de animación —al ritmo de una música de jazz¹⁷—, deudor de pioneros como Hans Richter. Esta animación con formas rectangulares daba lugar, al final de la secuencia, al elemento figurativo: el brazo quebrado, símbolo de la película.¹⁸ Como decía Saul Bass, se realizó con éxito la combinación de imagen abstracta y figurativa: “That was a new notion because nobody had successfully married the two ideas.”¹⁹ (*American Cinematographer*, 1977: 288).

Ese mismo año, para *La tentación vive arriba* (*The Seven Year Itch*, Billy Wilder, 1955), jugó a dividir el espacio en rectángulos²⁰ de diversos tamaños y colores, creando una composición basada en el equilibrio dinámico de la forma, el tamaño y el color, tal y como habría podido hacer un cuadro del mismísimo Piet Mondrian.

Tres años después encontramos la cabecera de *Vértigo* (Fig. 2). Una secuencia de títulos con una primera parte con imagen de acción real, y una segunda parte con animación. De esta secuencia interesa destacar la combinación de imagen de acción real y animación, pues si bien de manera general las imágenes de uno y otro tipo aparecen yuxtapuestas —separadas—, hay un momento en el que se combinan, y es cuando de la pupila del ojo en plano detalle comienza a surgir, mediante un lento fundido, la primera espiral.²¹ Con estas espirales Bass quería “to achieve that very particular state of unsettledness associated with vertigo and also a mood of mystery”²² (Auilier, 1998: 155).

Finalmente, en este apartado destacaré *Psicosis* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960), cuya secuencia de títulos en blanco y negro presenta un mínimo de elementos gráficos: líneas rectas y tipografía (Fig. 3). Con estos pocos elementos consigue un efecto máximo, en el que también tiene mucho que ver la relación de la imagen con la música.²³



Fig. 2 –Títulos de *Vértigo* (Alfred Hitchcock, 1958). Esta secuencia utiliza imagen de acción real y animación.

Fig. 3 –Títulos de *Psicosis* (Alfred Hitchcock, 1960). La estructura vertical-horizontal marca el movimiento en la secuencia.

La secuencia realiza un juego de opuestos blanco-negro y vertical-horizontal,²⁴ así como la quiebra de texto y líneas. A través del movimiento y la composición consigue simbolizar aspectos clave de la historia y crear una atmósfera adecuada para su inicio. Gracias a la animación se establece una estrecha relación compositiva entre la imagen y el texto, pues sus movimientos se han concebido como un todo perfectamente orquestado.

03.2

Secuencias de títulos con animación figurativa

En este apartado encontramos dos tipos de secuencias, las que tienen carácter narrativo —cuyo tratamiento gráfico está especialmente influenciado por las películas salidas de la UPA.—, y las que se desarrollan en torno al símbolo gráfico y están más influenciadas por el estilo moderno y el diseño publicitario (el cartel). Dentro del primer grupo destacan *La vuelta al mundo en 80 días* (*Around the World in 80 Days*, 1956, Michael Anderson), *The Facts of Life* (Melvin Frank, 1960) y *El mundo está loco, loco, loco* (*It's a Mad, Mad, Mad, Mad World*, Stanley Kramer, 1963). Y, dentro del segundo grupo, destaca *Anatomía de un asesinato* (*Anatomy of a Murder*, Otto Preminger, 1959).

3



Para la secuencia de títulos final de *La vuelta al mundo en 80 días* (Fig. 4), Saul Bass recurrió a la representación reduccionista y simbólica de los personajes que habían poblado la película. Mediante la simplificación de las formas, y el uso del color plano, convirtió a Phileas Fogg en un reloj y a Pycaporte en un bicicleta. La secuencia es un resumen de la historia, y transmite la idea del viaje a través del desplazamiento de los personajes de izquierda a derecha, en el sentido de avance. No encontraremos otra importante secuencia de títulos final diseñada por Bass hasta *West Side Story* (Robert Wise, Jerome Robbins, 1961): si bien se trata de una secuencia de imagen de acción real, su principal logro es integrar los títulos dentro del universo diegético de la película.

La secuencia de títulos de *El mundo está loco, loco, loco* (1963) se enfrentó al reto de ser la primera secuencia de títulos realizada en color y animación en pantalla ancha de Cinerama

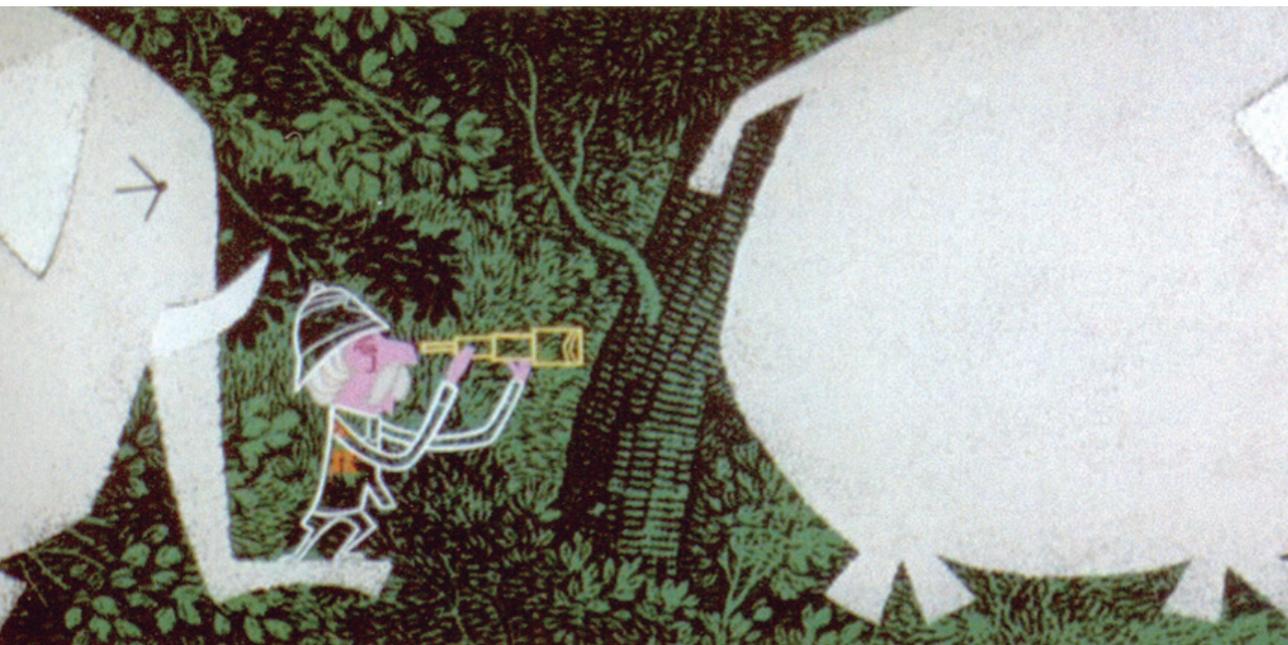
ma²⁵ (Allen, 1963: 707). Toda la secuencia se desarrolla en torno a una representación de la Tierra²⁶ y sus sorprendentes transformaciones en pelota, yo-yo, etc. Asimismo, contó con Bill Meléndez (Playhouse Pictures, Hollywood) —

La secuencia de títulos de *El mundo está loco, loco, loco* (1963) se enfrentó al reto de ser la primera secuencia de títulos realizada en color y animación en pantalla ancha de Cinerama

antiguo animador de la U.P.A. y futuro director de los especiales televisivos de *Peanuts* de Charles Schulz, como *La Navidad de Charlie Brown* (*Charlie Brown Christmas*, 1965) y cuatro largometrajes de estos personajes—, para desarrollar el estilo de la animación, basándose en los storyboards de Bass. Destaca el sencillo esquema de color que ideó Bass,

y que minimizó posibles problemas técnicos. Los dibujos se realizaron sólo con trazos y texturas en negro y blanco, y separadamente se utilizaron fondos de color plano pintados en cartulinas. Entonces se colocaron los dibujos sobre las cartulinas de color y se filmaron juntos.²⁷

Fig. 4 – Dos planos de la secuencia de títulos final de *La vuelta al mundo en 80 días* (Michael Anderson, 1956). Animación de carácter narrativo y formas simplificadas, influida por las películas de la UPA.



Por su parte, la secuencia de títulos de *Anatomía de un asesinato* (1959) se desarrolla en torno al símbolo gráfico, la silueta fragmentada de un cadáver, caracterizado por la simplificación de las formas (Fig. 5). En la secuencia destaca la estrecha relación compositiva²⁸ que se establece entre imagen y texto. Esta relación se aprecia especialmente en algunos trabajos de Bass que utilizan la animación para la imagen, como *El hombre del brazo de oro*, *La tentación vive arriba*, *Psicosis* o *La cuadrilla de los once* (*Ocean's Eleven*, Lewis Milestone, 1960). La imagen abandona su papel de fondo para el texto y forman una unidad componiendo juntos. Por su parte, en *Anatomía de un asesinato*, esta unión imagen-texto se consigue a pesar de que el texto carece de movimiento.

03.3

Texto en movimiento

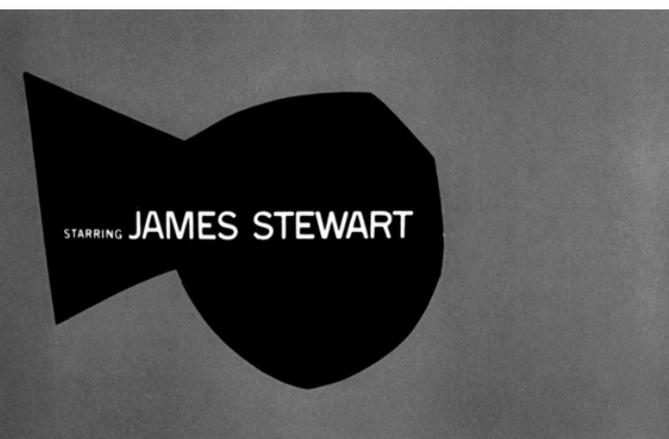
Solamente catorce secuencias diseñadas por Bass²⁹ tienen texto en movimiento.³⁰ Aun así, una de las aportaciones al diseño de secuencias de títulos más apreciadas de Bass ha sido la aplicación del movimiento a las propias letras.

Considero que la cabecera de *Con la muerte en los talones* (*North by Northwest*, Alfred Hitchcock, 1959) es la primera secuencia de títulos diseñada por Bass donde el movimiento del texto es determinante en su concepción y resultado final. Las direcciones marcadas por las flechas del título principal son seguidas por el resto de los títulos³¹ en su desplazamiento por la pantalla (Fig. 6); y esto lo hacen tanto en la primera parte de la secuencia con imagen de animación abstracta —una trama de líneas que se desplazan en vertical y diagonal sobre fondo verde—, como en la segunda parte con imagen de acción real.

Antes de esta cabecera, Bass había utilizado texto en movimiento en otras dos secuencias de títulos: *La tentación vive arriba* (1955) y *Vértigo* (1958). La primera de ellas utiliza una letra de formas sinuosas y libres acordes con el tono de comedia, mientras que la segunda utiliza una tipografía funcional, sin connotaciones respecto a la historia. En el título principal de *La tentación vive arriba* (*The Seven Year Itch*³²), la “t” de “Itch” (*Itch*: picor), vibra por dos veces como sacudida por dicho escozor. El movimiento ayuda a

orchestration by
LEO SHUKEN
SID CUTNER





transmitir el significado lingüístico de las palabras. En el título principal de *Vértigo* (Fig. 2), con tipografía funcional, es su movimiento ascendente el que refuerza el significado lingüístico del título, como miedo a las alturas, y lo relaciona con la historia que vendrá a continuación.

En la obra de Saul Bass es muy habitual el uso de tipografía funcional,³³ tanto en las secuencias con texto fijo como con texto en movimiento. Sin embargo, cuando el texto se desplaza, este movimiento marca la relación con la historia. Así lo vemos también en *Psicosis* (1960), que utiliza la fragmentación de sus títulos para mostrar la enfermedad mental del protagonista (Fig. 3). Y en *Higher Learning* (John Singleton, 1994), donde nos dirige a las alturas (*Higher*: más alto) con el desplazamiento de sus títulos en diagonal ascendente.

Hasta aquí hemos visto ejemplos en los que el movimiento viene a representar conceptos de carácter abstracto: la orientación norte y noroeste, el picor, el vértigo, la psicosis o la altura. A continuación vamos a ver casos en los que el movimiento se utiliza para representar objetos concretos.

En la secuencia de títulos final de *La vuelta al mundo en 80 días* (1956) encontramos texto que explota en forma de fuegos artificiales en el desfile de San Francisco (Fig. 4). Este hecho es

relevante, pues si bien en esta secuencia el texto no se mueve —aparece por corte—, la disposición de las palabras en diagonal, representando los cohetes al estallar, le confieren al texto carácter narrativo. Y lo convierte en el antecedente de la secuencia de títulos de *The Facts of Life* (1960). En esta secuencia encontramos un divertido juego entre los títulos que adoptan la forma de diversos objetos (collar, cubitos de hielo, etc.), y se comportan y mueven como ellos: el collar se ondula, los cubitos caen en los vasos y suben y bajan en la bebida, etc. Algo semejante ocurre en gran parte de los títulos de *El mundo está loco, loco, loco* (1963).

Este tipo de consideración de los títulos como objetos es lo que pudo llevar, en un paso de mayor abstracción, a los títulos de *Uno de los nuestros* (*GoodFellas*, Martin Scorsese, 1990). En ellos se pierde casi totalmente el parecido formal con el objeto que representan: los faros de un coche en movimiento por la noche mantienen, como punto de conexión, la luz —blanca o roja— sobre el fondo negro. Y esto es, junto al movimiento y el sonido, lo que nos permite darles sentido. Estos títulos convertidos en coche acaban siendo parte de la historia contada, lo que les confiere carácter narrativo. Una lección magistral de diseño al alcance de muy pocos.



Fig. 5 – Títulos de *Anatomía de un asesinato* (Otto Premiger, 1959). La secuencia va mostrando fragmentos de la silueta de un cadáver, símbolo gráfico de la película.

04

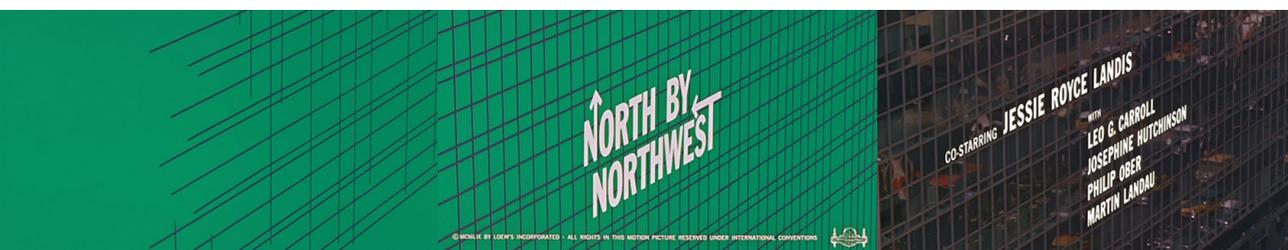
Conclusiones

Si la imagen dibujada permite crear símbolos gráficos que recogen aspectos esenciales de la película, la animación hizo posible una estrecha relación compositiva entre texto e imagen, menos evidente en las secuencias de Bass diseñadas con imagen de acción real. Así mismo, la animación permitió dar una vuelta de tuerca a las posibilidades expresivas del texto. Las letras, que mediante su tratamiento formal y contexto podían representar objetos, con el movimiento pudieron adoptar el comportamiento físico de dichos objetos, llegando incluso a adquirir cualidades narrativas dentro de la secuencia.

Estas han sido conquistas en un medio móvil y escurridizo —la imagen cinematográfica—, al que Saul Bass había llegado procedente del diseño gráfico publicitario y su imagen fija. Conquistas que, como hemos tenido oportunidad de apuntar a lo largo del trabajo, fueron en muchos casos progresivas, suponiendo un aprendizaje y una evolución en la propia obra de Saul Bass.

Sus trabajos supusieron un gran impulso al diseño gráfico en movimiento a partir de mediados de los años 50. Y sus logros, cuando incorporó animación a las secuencias de títulos —bien a la imagen, bien al texto—, no vinieron tanto por la cantidad como por la novedad y repercusión que alcanzaron. Podemos hacer esta afirmación ya que de las cincuenta y tres secuencias de títulos diseñadas por Bass, solamente veinte (un 37,7% del total) utilizan ani-

Fig. 6 – Títulos de *Con la muerte en los talones* (Alfred Hitchcock, 1959). El título principal recoge las direcciones norte y noroeste, que marcan el movimiento de los créditos en la secuencia.



mación en la imagen, y solamente catorce (un 26,4% del total) utilizan texto en movimiento. Y sin embargo su repercusión e influencia han sido máximas, convirtiéndolo en un referente en este ámbito del diseño.

Saul Bass fue el primero de una importante serie de diseñadores que revitalizaron el diseño gráfico en movimiento. Sus ideas y propuestas visuales influyeron a creadores coetáneos en sus inicios como Maurice Binder, autor entre otros de los títulos de *Agente 007 contra el Dr. No* (*Dr. No*, Terence Young, 1962) y *Charada* (*Charade*, Stanley Donen, 1963), o más actuales como Kyle Cooper (*Seven*, David Fincher, 1995), Oliver Kuntzel y Florence Deygas en *Atrápame si puedes* (*Catch Me if You Can*, Steven Spielberg, 2002), o Susan Bradley en *Monstruos S.A.* (*Monster Inc.*, Pete Docter, 2001). Por su parte el cine español encontró en Pedro Almodóvar al Otto Preminger de Saul Bass. Este director ha sabido apreciar la importancia que tiene la secuencia de títulos dentro de la película, y además ha tomado como referente la obra de Bass en muchos de sus trabajos. Así se evidencia a través de las propuestas realizadas por diversos diseñadores para sus películas, como Javier Mariscal (*Los amantes pasajeros*, 2013) o el argentino Juan Gatti con su estilo ecléctico y postmoderno (*Tacones lejanos*, 1991).

La creatividad y la innovación aportadas por Saul Bass al diseño de secuencias de títulos, así como su búsqueda y experimentación en los más diversos registros entre los que destaca el uso de la animación, ha hecho que su obra deje una huella indeleble en el tiempo, y que la esencia de sus propuestas revivan una y otra vez en los diseños más actuales.

©Del texto: Sara Blancas Álvarez.

©De las imágenes: Versus Entertainment, 2012 (Fig. 1); Universal Studios, 2012 (Fig. 2); RBA, 2004 (Fig. 3); El País, 2005 (Figs. 4, 6); Tristar Home Entertainment, 2001 (Fig. 5).

Referencias bibliográficas

ABRAHAM, Adam, 2012. *When Magoo Flew: the Rise and Fall of Animation Studio UPA*, Middletown, Connecticut: Wesleyan University Press.

ALLEN, Bob, 1963. "Designing and Producing the Credit Titles for "It's a Mad, Mad, Mad, Mad World"", en *American Cinematographer*, diciembre 1963, Hollywood: ASC Holding Corp., pp. 706-707, 728-730.

AUILER, Dan, 1998. *Vertigo: The Making of a Hitchcock Classic*, Nueva York: St. Martin's Press.

AMERICAN CINEMATOGRAPHER (eds.), 1977. "The "Compleat Film-Maker"-From Titles to Features", en *American Cinematographer*, March 1977, Hollywood, California, pp. 288-291, 315, 325-327.

BARRAL, Concha, 1997. "Los violines de Herrmann", en *Niquel Odeon*, n.º 8, otoño 1997, Madrid: Nickel Odeon Dos, pp. 278-283.

BASS, Jennifer, KIRKHAM, Pat, 2011. *Saul Bass. A Life in Film and Design*, Londres: Laurence King.

BELLANTONI, Jeff, WOOLMAN, Matt, 1999. *Type in Motion. Innovations in Digital Graphics*, Nueva York: Rizzoli.

BILLANTI, Dean, 1982. "The Names Behind the Titles", en *Film Comment*, vol. 18, n.º 3, Mayo-Junio 1982, Nueva York: Film Society of Lincoln Center, pp. 60-71.

BLACKWELL, Lewis, 1993. *La tipografía del siglo XX*, trad. cast. Carlos Sáenz de Valicourt, Barcelona: Gustavo Gili (1992. *20th Century Type*, Nueva York: Rizzoli).

BLANCAS ÁLVAREZ, Sara, 2002. *El diseño gráfico y el cine: secuencias de títulos diseñadas por Saul Bass 1954-1995*, Granada: Universidad de Granada.

BLANCAS, Sara, 2013. "Cinema and Graphic Design: Titles Sequences by Saul Bass and Juan Gatti", en *The International Journal of Visual Design*, The Design Collection, vol. 6, issue 4,

2012, Champaign, Illinois: Common Ground, pp.1-15.

BORDWELL, David, STAIGER, Janet, THOMPSON, Kristin, 1996. *El cine clásico de Hollywood*, trad. cast. Eduardo Iriarte, J. Cerdán, Barcelona: Paidós (1985. *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*, Nueva York: Columbia University Press).

DELEUZE, Gilles, 1994. *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*, trad. cast. Irene Agoff, Barcelona: Paidós (1983. *L'image-mouvement. Cinéma I*, París: Les Éditions de Minuit).

DE MOURGUES, Nicole, 1994. *Le Générique de Film*, París: Méridiens Klincksieck.

HALAS, John, MANVELL, Roger, 1980. *La técnica de los dibujos animados*, trad. cast. Elena Torres, Barcelona: Omega (1959. *The Technique of Film Animation*, Londres: Focal Press Limited).

HELLER, Steven, 1989. "Richard and Robert Greenberg", en Friedman, Mildred (intr.), 1989. *Graphic Design in America. A Visual Language History*, Nueva York: Harry N. Abrams, pp. 119-121.

HOLLIS, Richard, 2000. *El diseño gráfico*, trad. castellano, Barcelona: Ediciones Destino (1994. *Graphic Design. A Concise History*, Nueva York: Thames & Hudson).

KEPES, Gyorgy, 1944. *Language of Vision*, Chicago: Paul Theobald (*El lenguaje de la visión*, trad. castellano Enrique L. Revol, Buenos Aires: Ediciones Infinito, 1976).

KIRKHAM, Pat, 1994. "Looking for the Simple Idea", en *Sight and Sound*, vol. 4, nº. 2, febrero 1994, London: British Film Institute, pp.16-20.

LEWIS, Richard Warren, 1962. "Box-office Bait by Bass. A Designer Masters the Fine Art of Hooking an Audience", en *Show Business Illustrated*, 23 de enero de 1962, Chicago, pp.48-51.

MARTÍN ARIAS, Luis, 1997. *El cine como experiencia estética*, Valladolid: Caja España.

ROSSER, Ed, 1977. "Saul Bass", en *Cinema Papers*, enero 1977, Melbourne, pp. 238-239.

SATUÉ, Enric, 1998. *El diseño de libros del pasado, el presente, y tal vez del futuro: la huella de Aldo*

Manuzio. Madrid: Biblioteca del libro, Fundación Germán Sánchez Ruipérez.

TRUFFAUT, François, 1998. *El cine según Hitchcock*, trad. castellano Ramón G. Redondo, Madrid: Alianza Editorial (1966. *Le cinéma selon Hitchcock*, París: Éditions Robert Laffont).

WYVER, John, 1989. *The moving image. An International History of Film, Television & Video*, Nueva York: Basil Blackwell Inc.

Notas

- ¹ Charles-Émile Reynaud, considerado padre del cine de animación, realizó la primera proyección pública de su espectáculo denominado *Pantomimas Luminosas* el 28 de octubre de 1892 en el Museo Grévin de París.
- ² "estrictamente cubiertas de libros. Hacías una ilustración, ponías el título de la película allí, tenías alrededor de unos ocho títulos, [...] y todo el mundo los ignoraba." (trad. a.)
- ³ La utilización de un libro que se abre será un recurso muy utilizado para el comienzo de una película y, por lo tanto, de una historia. Aplicado al final de una película podrá verse en *Historias de Filadelfia (Philadelphia Story)*, George Cukor, 1940), aunque en este caso se pasan las hojas de un álbum de fotos.
- ⁴ Wayne Fitzgerald cuenta que los primeros títulos se remontan a las "vaudeville cards", como presentación de actos. Se hacían en cartulinas o tableros de papel pintado, y todo fueron letras hechas a mano. (Billanti, 1982: 67-68).
- ⁵ Filippo Tomaso Marinetti; versión inglesa en *Marinetti: Selected Writings*, ed. al cuidado de R. W. Flint, Secker & Warburg, 1972. (Citado por Blackwell, 1993 [1992]: 43-44).
- ⁶ Norman McLaren diseñó y dirigió en 1959 el título y la secuencia de créditos finales para el programa de televisión *The Wonderful World of Jack Paar*. En esta secuencia las letras sobre fondo negro "proceed to play, dance, race, and fight with one another in their efforts to perform their task of spelling the names and words." ("procedían a jugar, bailar, correr, y luchar con los otros en su esfuerzo por realizar su tarea de deletrear los nombres y las palabras.", trad. a.) (Bellantoni, 1999: 13).

⁷ Los orígenes del estilo de estos animadores experimentales están en el arte y no en los cómics e historietas que formaban la base de una parte de las películas comerciales de dibujos animados, especialmente en EEUU en los años veinte del pasado siglo.

⁸ U.P.A. (United Productions of America). Como señala Adam Abraham en su libro *When Magoo Flew*, los orígenes de la U.P.A. se encuentran en la huelga de trabajadores de Disney en 1941. En 1943 tres de los trabajadores que abandonaron Disney (Stephen Bosustow, David Hilberman y Zachary Schwartz), fundaron Industrial Films and Poster Service, que más tarde se convertiría en la U.P.A.

⁹ Como señalan Halas y Manvell: “La actitud frente al color de los pintores pos-impressionistas había influenciado fuertemente a muchos de los artistas que trabajan en el campo de la publicidad durante los años veinte y treinta, especialmente a los artistas de la Bauhaus [...] y otras escuelas de arte continentales avanzadas, cuyos profesores y alumnos fundaron luego un terreno fértil y receptivo en los Estados Unidos.” (1980 [1959]: 89).

¹⁰ “Gyorgy Kepes había escrito un libro llamado *El lenguaje de la visión* (1944), que realmente me entusiasmó. Él tenía un punto de vista acerca del arte, que yo no había visto antes.” (trad. a.)

¹¹ Tras el cierre de la Bauhaus en 1933, los principios de esta escuela fueron llevados a EEUU por una importante ola de emigrantes, entre los que se encontraba László Moholy-Nagy, quien fundó en 1937 la New Bauhaus School de Chicago. En esta escuela trabajó Gyorgy Kepes hasta 1943.

¹² “La idea de confiar a un punto de vista la campaña y decir, ‘esta es la esencia del film’ no se consideraba. Mostrabas todos los ingredientes de una película: las bailarinas, el romance, [...]. Mi tendencia fue ser reduccionista. [...] Traté de impulsar una idea y subordinar las demás.” (trad. a.)

¹³ Tras dejar el departamento de arte de la oficina de la Warner Bros. Saul Bass trabajó como diseñador independiente y director artístico en Nueva York hasta 1946. Posteriormente se trasladó a Los Ángeles y trabajó para Buchanan & Co., la agencia que llevaba Paramount Pictures, para dirigir actividades artísticas en sus oficinas de la costa oeste. Tras abandonar Buchanan fue a Foote,

Cone & Belding en 1950, donde trabajó alrededor de un año con Howard Hughes, quien dirigía la RKO en esos días. Más tarde lo dejó y comenzó como diseñador independiente. Fundó su propia firma en 1952, la firma Saul Bass & Associates, que se transformaría en 1981 en Bass/ Yager & Associates.

¹⁴ Casado en 1961 con Elaine Makatura, trabajaron juntos desde los años sesenta, y es realmente difícil distinguir las aportaciones que cada uno realizó en sus proyectos comunes.

¹⁵ Realizó varios cortos, entre los que destaca *Why Man Creates* (1968), ganador de un Oscar®. Y un largometraje, *Phase IV* (1973). Así mismo, su habilidad para crear un símbolo gráfico en torno al cual desarrollar la secuencia de títulos y la publicidad de una película, le llevó al mundo de los logotipos y la identidad corporativa. Desde los años sesenta, Saul Bass fue responsable de la imagen corporativa de Alcoa Aluminium, American Telephone and Telegraph (AT & T, anteriormente Bell System), Continental Airlines, Warner Communications, Exxon, Minolta, Quaker Oaks y United Way, entre otras.

¹⁶ Con sus diseños Bass estaba proponiendo una revolución a nivel conceptual y a nivel formal. A nivel conceptual nos encontramos lo que él llamaba “idea simple”, utilizada para la creación de un símbolo gráfico que, aplicado a todo el material publicitario, ofreciera una imagen unificada de la película. Y a nivel formal la revolución vino por su estilo de formas simples, plenamente relacionado con su concepto de la “idea simple”, y que muchos han llamado “minimalista”. (Blancas, 2013: 2).

¹⁷ La música de jazz había comenzado a introducirse en la banda sonora de las películas durante los años cincuenta, dando lugar, por ejemplo, a la celebrada banda sonora de *Me enamoré de una bruja* (Bell, Book and Candle, Richard Quine, 1958), pero aún no era habitual en esos años. De ahí que también causara sensación.

¹⁸ Con estos símbolos Bass pretendía crear una frase visual simple que diga lo que la película es, es decir, que recoja la esencia de la misma: “It’s like summarizing a 600-page book in six words, not the retail but the fundamentals.” (“Es como resumir un libro de seiscientas páginas en seis palabras, lo fundamental sin detalles.”, trad. a.) (Lewis, 1962: 50).

¹⁹ “Esta fue una idea nueva porque nadie había casado exitosamente las dos ideas” (trad. a.).

²⁰ El juego con formas rectangulares y cuadras nos remite nuevamente a la animación abstracta *Rhythmus 21* de Hans Richter.

²¹ La espiral, como imagen gráfica, recoge aspectos esenciales de la película. Según Gilles Deleuze, François Regnault —estudioso de las películas de Hitchcock—, descubriría en ellas “un movimiento global o una «forma principal, geométrica o dinámica» que podía aparecer en estado puro en los títulos: las espirales de *Vértigo*, las líneas quebradas y la estructura contrapuesta en negro y blanco de *Psicosis*, las coordenadas en flecha de *Con la muerte en los talones*.” (Deleuze, 1994 [1983]: 40).

²² “conseguir un estado muy particular de perturbación asociado con el vértigo y también una atmósfera de misterio” (trad. a.).

²³ Según Bernard Herrmann, autor de la música: “El complemento de la fotografía en blanco y negro es el sonido en blanco y negro: una orquesta formada sólo con cuerda.” (Barral, 1997: 278-279); usando básicamente violines, violas, chelos, contrabajos y arpas.

²⁴ El movimiento en vertical y en horizontal también recoge la composición que Hitchcock quería mostrar entre la casa de Norman Bates y el motel. Cuando Truffaut en su entrevista a Hitchcock habla de arquitectura, comenta: “la casa es vertical mientras que el motel es completamente horizontal”, a lo que Hitchcock contesta: “Exactamente, ésa era nuestra composición... Si un bloque vertical y un bloque horizontal.” (1998 [1966]: 257).

²⁵ La cabecera comienza con un plano en el que aparece toda la pantalla en color amarillo-anaranjado mientras suena la música. Tras unos diez segundos aparece por corte el primer título —que considero el único título sobre fondo neutro de la secuencia—, “STANLEY KRAMER/ PRESENTS/ A UNITED ARTIST RELEASE”. Este título permanece unos catorce segundos en pantalla. Ya han pasado unos veinticuatro segundos desde que comenzó la secuencia. Esta duración responde a necesidades técnicas. Uno de los muchos problemas técnicos que hubo que salvar fue el tiempo para levantar la cortina de una pantalla de Cinerama. Una de estas pantallas,

que mide 90 x 35 pies (27'432 x 10'668 m.), requiere unos veintidós segundos para alzar la cortina. La abertura de la cortina de una pantalla normal suele tomar unos cuatro segundos. El fondo amarillo-anaranjado y el tiempo que dura el primer título fue diseñado para hacer de puente y utilizar este intervalo de tiempo vacío.

²⁶ Según el propio Bass, esta secuencia es una serie de hechos salvajes en los que un símbolo del mundo es el personaje central: “Actually, it is my hope that the audience will be continually surprised and amused by the series of comical happening involving the globe”. (“En realidad, mi deseo es que la audiencia esté continuamente sorprendida y divertida por las series de hechos cómicos que afectan al globo”, trad. a.) (Allen, 1963: 707).

²⁷ Los colores utilizados para el fondo fueron: amarillo-anaranjado para el primer título, y rojo y rosa para el resto de la secuencia.

²⁸ Gyorgy Kepes, profesor de Saul Bass, habla sobre la relación de texto e imagen en su libro *El lenguaje de la visión* (*Language of Vision*, 1944). Y considera que es en el campo de la publicidad donde más avances se habían producido en este sentido. Así que es oportuno apuntar que Saul Bass procedía del campo de la publicidad, sector en el que había estado trabajando desde principios de los años cuarenta.

²⁹ Las cincuenta y tres secuencias analizadas para este estudio se corresponden con el corpus completo de secuencias de títulos cinematográficas diseñadas por Saul Bass. El listado de las obras aparece recogido en la tesis doctoral (Blancas, 2002: 323-324).

³⁰ En algunas de estas catorce secuencias solamente tiene movimiento el título principal, como *Vértigo* y *Casino*.

³¹ Solamente hay en la secuencia dos líneas de texto, de tamaño muy inferior al resto, que aparecen y desaparecen por corte.

³² “El picor de los siete años” (trad. a.).

³³ De las cincuenta y tres secuencias de títulos analizadas, cuarenta y nueve utilizan tipografía funcional (un 92,45% del total), bien en todos o bien en parte de sus títulos de crédito.



Biografía

Licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Granada (1997). Doctora en Bellas Artes por la Universidad de Granada (2002). Magister Universitario en Escenografía por la Universidad Complutense de Madrid (2006). Profesora de diseño gráfico y escenografía en la Facultad de Bellas Artes de Madrid desde 2004 a 2007. Actualmente es profesora en el Departamento de Dibujo de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Granada. Pertenece al grupo de investigación Hum. 731 de la Universidad de Granada desde 2007.

E-mail

sblancas@ugr.es