

DISEÑO DE TÍTULOS DE CRÉDITO¹

Héctor Eandi; Javier De Ponti

Introducción

"En la actualidad experimentamos el caos. El despilfarro de recursos humanos y materiales, así como la canalización de casi todos los esfuerzos creadores en callejones sin salida, es prueba de que nuestra vida común ha perdido su coherencia. En el centro de este eclipse de una existencia humana saludable está el individuo, desgarrado por los fragmentos de su mundo informe e incapaz de imponer una organización a sus necesidades físicas y psicológicas." (Kepes, G., 1969:21)

Esta visión trágica de la existencia humana es el primer párrafo que escribe Georgy Kepes para su libro *El lenguaje de la visión* (1944), en el que no sólo se buscan respuestas para el estudio de los elementos visuales sino también se argumenta que la comunicación visual es un medio potencial poderoso para restablecer la integridad del ser humano. El caos que vislumbra Kepes en el año 1944 ha aumentado sin medida hasta la actualidad, no sólo por el avance de las tecnologías sino también por el predominio de la comunicación audiovisual y de la *mass media* (cine, video, internet, televisión, y otros).

Para el diseñador es una tarea imprescindible comprender el comportamiento del par texto-imagen en todas sus relaciones y desde todas sus áreas, desde el gran espacio editorial hasta la pantalla cinematográfica, desde la función del texto en un proyecto de identidad hasta el vértigo impuesto desde la pantalla de televisión.

Algunos antecedentes

"Mi intención con el trabajo de gráfico casi siempre consiste en encontrar una frase visual que sea más de lo que parece a simple vista, o que en cierta forma sea diferente de lo que parece en una primera impresión."

(Bass, S., 1997:14)

¹ El presente artículo está orientado a introducir a los estudiantes de Diseño en Comunicación Visual al audiovisualismo. Los contenidos aquí expuestos son estudiados en profundidad por medio de una experiencia proyectual.

En los años '50, ante la necesidad de enriquecer las presentaciones de las películas, importantes directores como Otto Preminger o Alfred Hitchcock contrataron al cineasta y artista gráfico Saul Bass, quien incorporó al medio cinematográfico la idea de que una secuencia de títulos de crédito puede resultar una introducción al clima dramático y contener como elementos de identidad signos claves en la narrativa del film.

Bass relacionó los títulos de crédito con la gráfica promocional del film y en muchos casos dejó de lado las imágenes de las estrellas de la época por destacar un concepto de la obra. En 1958 diseñó los títulos de la película *Vértigo*, para la cual desarrolló una secuencia que relaciona los planos detalle de los protagonistas con enormes espirales que giran alrededor de los créditos, empujando a los espectadores a la sensación de vacío y vértigo que en el film sufre Jimmy Stewart.

Su trabajo con Hitchcock continuó en *Intriga internacional* (1959) y luego con el story board de la famosa escena de la ducha de *Psicosis* (1960), film para el cual también diseñó sus títulos de crédito. Su manejo de la imagen en movimiento y la semántica propuesta por las secuencias lo llevaron a ser uno de los realizadores más respetados, fue así convocado no sólo para diseñar títulos sino también como asesor de imagen de filmes tales como *Espartaco* (Kubrick, S., 1959) y *Amor sin barreras* (Wise, S. y Robins, J., 1961), grandes superproducciones en las cuales se explotaba el formato cinematográfico en su amplitud y profundidad. Los puntos más altos de la reciente etapa de Bass fueron sus diseños para *La edad de la inocencia* (1993) y *Casino* (1995), ambos filmes de Martin Scorsese.

En los años '60, con la influencia de Bass, se profundizó la experimentación en secuencias de títulos. Los directores buscaron mayor impacto para sus presentaciones y la televisión comenzó a incorporar recursos gráficos. La animación se instaló como atractivo técnico y la perspectiva profesional del diseño se amplió hacia la gráfica en movimiento. Grandes proyectos de títulos de crédito surgieron en éste período, entre ellos podemos nombrar las distintas secuencias de presentación de la serie *Los vengadores* (segunda mitad de la década del '60), diseñadas por los británicos John Stamp y Jerome Gask respectivamente en diversas etapas de la serie y para la cadena ABC británica. Ambos diseñadores trabajaron con encuadres casi fotográficos, en una ralentada animación técnica de la imagen dejando el aire exacto para la aparición de títulos. También incorporaron estructuras gráficas en sus presentaciones. La BBC de Londres, por su parte, incorporó separadores y cartones a los que les aplicó la identidad de la cadena.

Así como en los años, '70 las innovaciones realizadas cayeron en desuso en los años '80 recuperaron importancia y tanto la industria cinematográfica como los canales de televisión abierta y de cable se volvieron a preocupar por la gráfica, a tal punto que ahora es indispensable para un canal de televisión una propuesta gráfica de identidad.

La mayor diferencia entre la gráfica de títulos para cine y la gráfica de televisión es el público. El espectador de cine es un público cautivo: ningún espectador se va a retirar de la sala después de una secuencia de títulos de crédito que no le resultó atractiva, a lo sumo se aburrirá esperando el comienzo de la acción. Pero la dinámica de tiempo y espacio con la que se maneja la televisión conduce cada vez más a espectadores ocasionales. Si la presentación de un programa de TV es demasiado extensa o reiterativa, el espectador cambiará de canal buscando una mejor oferta que probablemente nunca encuentre.

Billy Pittard, pionero del diseño digital y diseñador de secuencias para *CBS*, *HBO* y *The Disney Channel*, entre otros, señala que al realizar un título para televisión se crea una marca, se extrae la esencia de un programa, se señala un estilo y se emite información, todo simultáneamente en unos pocos segundos. Estas ideas tienen mucho que ver con las consideraciones de Bass acerca de *simbolizar* y *resumir* a la hora de diseñar secuencias.

Actualmente las secuencias de títulos de crédito tanto para cine como para televisión se presentan en *story board*. En muchos casos la relación texto-imagen y la secuencia del story board se procesan en *Adobe Photoshop*. Para ello se realiza una compaginación de material fotográfico y cinematográfico a partir de imágenes previamente filmadas o de archivos documentales, y se las relaciona por medios digitales o artesanales según la complejidad y el requerimiento estético de la propuesta. Una vez aprobado el *story board*, entrando en la etapa de producción, se seleccionan las técnicas más convenientes para cada proyecto, llegándose a combinar técnicas de animación tradicional como pixillation o time lapse con tomas de descarte de un film y con procesos digitales. Así se han realizado las secuencias iniciales de films como *Hombres de negro* (Sonnenfeld, B., 1997), *Esfera* (Levinson, B., 1998) o *El señor de los caballos*. (Redford, R., 1998).

La complejidad técnica del diseño de títulos varía según los costos de producción de una película, sin embargo se pueden observar grandes diseños de títulos en producciones independientes. Tal es el caso del film *Los sospechosos de siempre* (Singer, B., 1995), en el que la gráfica se resuelve a partir de un travelling que realiza la

cámara sobre los reflejos de las luces del puerto y una sutil elección tipográfica. En el extremo opuesto encontramos la gráfica de *Seven, pecados capitales* (Fincher, F., 1995), diseñados por el estudio *Imaginary Forces*, que apunta a un alto impacto visual en la presentación y una rápida síntesis de imágenes relacionadas con el argumento, poniendo en riesgo inclusive la legibilidad de la tipografía. Cabe destacar que ésta presentación significa, por la sumatoria y superposición de imágenes que presenta, un paradigma de uno de los estilos de diseño en los años '90.

Diseño de títulos de crédito

La gráfica de un film compone un sistema de identidad que incluye aspectos promocionales (afiches, panfletos, cortometrajes), patrimoniales (invitaciones, tarjetas, títulos de crédito, papel carta) e informativos (carpeta o folleto para prensa, gacetillas, programas, cortometrajes). Los títulos de crédito pertenecen a la estética general del producto y pueden servir de eje sobre el cual delinear el sistema.

Al mismo tiempo, debido a la complejidad de elementos a relacionar, los títulos deben formar un sistema propio que normalizaremos de acuerdo a la idea original.

El diseño de títulos de crédito no difiere en absoluto del diseño de cualquier pieza que contemple el par texto-imagen. Se trata de la diagramación de un texto con o sin imagen sobre un soporte.

La particularidad de proyectar una secuencia de títulos de crédito reside en tres aspectos fundamentales:

- *El manejo del tiempo, y por lo tanto el movimiento.*
- *El formato.*
- *La elección y las condicionantes tecnológicas, material sensible, nivel de impacto visual, nivel de contraste, ajustes tipográficos, y otros.*

Ya no se trata de un diseño estático en el que el movimiento se sugiere. Es un diseño en movimientos reales y tiempos de lectura dictados por la directa relación de continuidad de toda la secuencia. Independientemente de que los componentes de un fotograma puedan moverse dentro del formato (es decir por más diversidad que exista entre las tomas) jamás podemos diseñar fotogramas sueltos, tomas independientes o grupos de tomas separadamente. Diseñar títulos de crédito consiste en componer una secuencia de títulos

que mantenga una propuesta clara de diseño y una continuidad total con el film propiamente dicho aunque se encuentre interactuando con las primeras tomas del film y por lo tanto fragmentada.

Tiempo- Espacio- Movimiento

"Ahora pasa que las tortugas son grandes admiradoras de la velocidad, como es natural. Las esperanzas lo saben y no se preocupan. Los famas lo saben y se burlan. Los cronopios lo saben, y cada vez que encuentran una tortuga, sacan la caja de tizas de colores y sobre la redonda pizarra de la tortuga dibujan una golondrina."

(Cortázar, J. 1962:159)

Para comprender el movimiento es imprescindible analizar su esencia. Este punto no es sencillo, todas las búsquedas científicas y filosóficas en la actualidad giran alrededor de esta problemática. Una forma inocente o primitiva de acceder a ella sería preguntarse cómo se puede definir el movimiento. Suele ser esta pregunta el mejor punto de partida desde el cual nos encontramos con la más clásica de las definiciones:

Movimiento es el tiempo que tarda un objeto en recorrer un espacio entre dos puntos dados.

Entonces hay que apelar a otros dos conceptos tan difíciles de definir como el de movimiento: el tiempo y el espacio.

Muchas páginas ha escrito el hombre para tratar de definir el tiempo, en general cuando se habla de él se habla de duraciones, épocas, eras, años, horas o segundos. Se habla de mediciones, de relojes que marcan el paso del tiempo; pero siempre se vuelve a recurrir a conceptos de espacio-tiempo inseparables. Ante la pregunta qué es una hora se responde: el movimiento de una aguja en un espacio dividido en minutos y segundos

Entrando al campo de la filosofía, se observa que el tiempo, en una dimensión metafísica es una experiencia trascendental en la que aparecen conceptos como eternidad e infinitud. Llevando la relación tiempo-espacio-movimiento al campo de la psicología aparece la idea del tiempo psicológico, aquel que según el estado de ánimo parece eterno o demasiado breve, porque no se está teniendo un buen pasar en el primer caso o todo lo contrario en el segundo. Para la física los términos están referidos en

general a la medición; instantáneo o permanente entre otros. De esta manera todas las disciplinas analizan y vierten conceptos que procuran explicar qué es el tiempo, pero a la hora de definirlo se ven obligados a recurrir al espacio y al movimiento.

Se puede realizar el mismo comentario con respecto al espacio, pero con solo comprender la relatividad que envuelve en su definición es más que suficiente. Espacio se suele definir como transcurso del tiempo o como la superficie que separa o rodea dos objetos o como el medio en que se halla inmerso un objeto. Como ejemplo se toma un punto en un espacio determinado, un acercamiento que lleva a un nuevo espacio, ya no el que rodea el punto, sino el que va de un extremo al otro de los bordes del punto.

Con el fin de abordar el propósito imagen- texto en movimiento, se debe dejar establecido que el primer paso que se realiza en el proyecto es la construcción de una secuencia. Una secuencia es la planificación de un movimiento, es decir establecer las posiciones básicas de un recorrido, respondiendo o no a una historia o argumento.

Al planificar una secuencia se establece en su forma básica un espacio a recorrer y luego se determina un tiempo para ese recorrido. Con la combinación de estos dos elementos se obtiene el movimiento. Para determinar una secuencia en movimiento es necesario tomar en cuenta las relaciones dinámicas entre las fuerzas y el movimiento que ellas producen, y conocer los principios del movimiento que se reseñan a continuación.

Movimiento uniforme: siendo la velocidad del móvil constante, el espacio que recorre es proporcional al tiempo que tarda en recorrerlo (el espacio recorrido en el mismo intervalo de tiempo es igual desde cualquier posición).

Movimiento variado: los espacios recorridos por el móvil no son proporcionales a los tiempos.

Movimiento centrífugo: Se refiere a un tipo de organización, en la cual por la disposición direccional o tensional de las fuerzas plásticas, éstas tienden a alejarse del centro, dirigiéndose marcadamente a las zonas externas del mismo, es decir, dejan de ser atraídas por él.

Movimiento centrípeto: Disposición de las fuerzas plásticas en la cual las mismas son atraídas por el centro y hacia él. Se dirigen provocando la sugerencia de un cierre exterior del orden

Movimiento diagonal: Es uno de los índices para provocar sugerencias del espacio sobre una superficie. Si los objetos o figuras que aparecen sobre el plano se hallan apoyados sobre diagonales, se ubican perceptualmente en distintos niveles

espaciales. Para acentuar el espacio se puede incluir la pérdida del tamaño de los objetos (pero sin hacer uso de las leyes que apoyan la perspectiva). Las figuras que se encuentran hacia los ángulos del cuadro en relación de tensión poseen tendencia hacia el movimiento diagonal.

Movimiento pendular: pendular es el movimiento que describe, en sentidos opuestos la misma línea, es decir oscilante.

Movimiento ondulatorio: movimiento ondulatorio es aquel que efectúa un móvil recorriendo la forma de una curva o de onda.

Movimiento de rotación: el movimiento de rotación se produce cuando todos los puntos pertenecientes al sistema rígido de un móvil describen circunferencias en torno a un eje interno propio que pasa por un punto fijo del sistema. El movimiento que realizamos al descorchar una botella es movimiento rotatorio.

Arranque: el arranque es comenzar un movimiento. Este movimiento significa el impulso necesario para que el móvil se desplace, y puede ser paulatino o brusco.

Aceleración: la aceleración es el incremento de velocidad por unidad de tiempo.

Inercia: Tendencia de los cuerpos a mantener el movimiento que poseen. Propiedad que tienen los cuerpos de no poder cambiar por sí mismos su estado de reposo o movimiento.

Punto muerto: el punto muerto es el punto en el cual confluyen las fuerzas que impulsan un movimiento y se neutralizan. Se dice que un móvil se encuentra en punto muerto cuando posee estado de reposo o cuando su impulso es solamente de inercia.

Frenada: es la acción que se realiza para moderar o detener un movimiento.

Caída de los cuerpos:

En el vacío todos los cuerpos caen con igual aceleración

El movimiento de caída es uniformemente acelerado.

Los espacios recorridos son proporcionales al tiempo de caída

Estos principios del movimiento son materia fundamental para la puesta en movimiento del par texto- imagen.

Tipos de movimiento

Los diferentes tipos de movimiento se pueden clasificar en:

- *Movimiento real*
- *Movimiento aleatorio*
- *Movimiento óptico*

Movimiento real es aquel que se logrará recurriendo a leyes físicas y mecánicas, con ayuda de motores de todo tipo, o de motores naturales "*controlables*" (eólico o hidráulico, entre otros).

Movimiento aleatorio es aquel que no es posible controlar y que puede ser explicado claramente con el ejemplo de una bandera, la que nos brindará un movimiento aceptable mientras el viento se comporte de acuerdo a nuestras expectativas.

Movimiento óptico es el que responde a las leyes de la óptica y fundamentalmente a las características de la visión humana. Por medio de ópticas, prismas y espejos de diferentes características, pueden lograrse movimientos ligados o no a las características de la visión humana. Cualquier objeto que se mueva sobre un espejo ondulado sufrirá en su reflexión deformaciones que en el recorrido no son más que movimientos, lo mismo sucede con un objeto que es observado a través de un cilindro de cristal que gira o un cristal ondulado.

Visión humana

El ojo funciona como una cámara fotográfica. La pupila cierra o abre de acuerdo a la cantidad de luz igual que un diafragma. El cristalino es acomodado en su curvatura para permitir el foco y la retina funciona como el material sensible, sobre ella se forma la imagen invertida que vemos. Esta información, en forma de impulsos electroquímicos es enviada al cerebro, el que la endereza y clasifica. Este proceso se desarrolla en un tiempo determinado, más o menos una décima de segundo (el tiempo depende de la complejidad de la imagen que vemos), es decir que la imagen permanece sobre la retina una décima de segundo. Este fenómeno se denomina persistencia retiniana y gracias a esta demora, es posible reproducir el movimiento o crear la ilusión del mismo en el cine o la televisión.

Las cintas de cine están compuestas por fotogramas, los movimientos se desarrollan en series de fotogramas. Dicho de otra manera, un movimiento se descompone en una determinada cantidad de fotogramas.

Cadencia

Se denomina cadencia a la cantidad de fotogramas por segundo con que se filma una acción, y está directamente ligada a la velocidad en que es proyectada luego la imagen. Para que el resultado sea normal se debe filmar y proyectar a la misma velocidad o cadencia. En general, la velocidad de proyección no se varía, pero sí la de filmación.

La cadencia de cine es de 24 a 25 cuadros o fotogramas por segundo y se proyecta de la misma manera, obteniéndose un movimiento normal. Si la cantidad de cuadros con que se filmó no es la misma que la cantidad de cuadros de proyección, se producen alteraciones en la percepción del movimiento. Por ejemplo, se filma a 64 cuadros por segundo y se proyecta a 24 buscando el efecto de cámara lenta. Menor cantidad de cuadros produce el efecto de aceleración.

En televisión el sistema PAL es de 25 cuadros por segundo y en NTSC 30 cuadros por segundo.

Controlando las variantes en la cadencia se obtienen diferentes efectos de velocidad.

El relato

"Un fama tenía un reloj de pared y todas las semanas le daba cuerda CON GRAN CUIDADO. Pasó un cronopio y al verlo se puso a reír, fue a su casa e inventó el reloj- alcachofa o alcaucil, que de una u otra manera puede y debe decirse.

El reloj alcaucil de este cronopio es un alcaucil de la gran especie, sujeto por el tallo a un agujero de la pared. Las innumerables hojas del alcaucil marcan la hora presente y además todas las horas, de modo que el cronopio no hace más que sacarle una hoja y ya sabe una hora. Como las va sacando de izquierda a derecha, siempre la hoja da la hora justa, y cada día el cronopio empieza a sacar una nueva vuelta de hojas. Al llegar al corazón el tiempo no puede ya medirse, y en la infinita rosa violeta del centro el cronopio encuentra un gran contento, entonces se la come con aceite, vinagre y sal, y pone otro reloj en el agujero." (Cortázar, J. 1962:127)

Todo movimiento es un acontecimiento. La llegada de un tren, el movimiento de un brazo, la travesía de Ulises son acontecimientos, sucesos que pueden transformarse en grandes relatos.

En la construcción de relatos los personajes se desplazan en el tiempo y en el espacio padeciendo una serie de peripecias y acontecimientos después de los cuales emergen transformados. Tal es el caso del *Cid* y de *Don Quijote*, también de los héroes de las películas de cowboys y de las *road-movies* (películas de ruta).

Este conjunto de sucesos que sufren los personajes se denomina acción. Toda acción transcurre en un tiempo y en un espacio acordes a los requerimientos del relato.

Las obras clásicas de literatura, al igual que los clásicos del cine desarrollan el relato en forma lineal, es decir que el orden en que se cuenta la acción tiene una gran analogía con el orden cronológico de los hechos relatados. Por otra parte, el tratamiento de los argumentos evolucionó y los autores comenzaron a resolver sus historias entremezclando trozos de tiempo y de espacio, ya sea por romper indistintamente hacia el pasado o hacia el futuro la cronología o simplemente suprimiendo partes. De esta manera es que existen hoy relatos lineales y no-lineales que responden a una estructura fundamental para mantener la coherencia, la continuidad y la verosimilitud.

El tratamiento del contenido con su fraccionamiento del espacio y del tiempo o con sus cortes también se utiliza para desarrollar el manejo dramático del relato, dado que demorando la comprensión de un contenido o postergando una acción se manejan las sensaciones del espectador, produciéndose con ello por ejemplo, una situación de suspenso (suspender una acción o suspender la comprensión de un contenido para que el espectador goce o sufra con las situaciones narradas). En el cine y en la literatura los relatos se estructuran con porciones de tiempo y de espacio entretejidas como unidad: los espectadores comprenden éstas porciones como una continuidad que las hace creíbles como relato.

Ejemplo: José no escucha el despertador. Se incorpora de un salto cuando la luz de la ventana finalmente lo despierta, se viste y parte. Camina rápido por la vereda cuando la voz de Luis Miguel lo detiene.

Laura suspira ante el televisor. José furioso le recrimina:

- ¿Cómo te puede gustar ese tipo...?

Ella se enoja, él se va cerrando la puerta con un portazo.

La empleada de la disquería pregunta: ¿te gusta LuisMí?. José la mira y se aleja velozmente.

En el ejemplo se desarrolla un relato discontinuo en lo que hace a la cronología de los hechos. Dos grandes bloques en presente y pasado. En presente se relata una acción que se lee en continuidad pero se encuentra disgregada en dos partes: elipsis que elimina una porción de tiempo y espacio (sale de su casa- va por la vereda); y discontinuidad dada por el recuerdo de la pelea con Laura: (Laura suspira frente al televisor- José se va de un portazo; tiempo pasado o flash back).

Montaje

Se llama montaje al ordenamiento de las tomas que componen un film y su pegado, cumpliendo con leyes que permiten mantener la continuidad y la unidad de relato.

El montaje comienza con la idea original de un film y se desarrolla durante todo el transcurso del mismo, debido a que en todo relato o historia existen fragmentos de espacio y de tiempo que se eliminan porque no interesan o porque lo que se cuenta no se hace en forma lineal y de pronto la narración conduce a tiempos pasados o futuros.

También hay en el montaje cambios de planos, movimientos de cámara, posiciones de cámara diferentes que son planificadas según la propuesta dramática de suspenso. Todos estos cambios son cortes. Se corta la toma y se inicia la siguiente. Vale decir que el orden en que se dispone una toma con respecto a otra puede variar el discurso narrativo. Como señala el director ruso Sergei Eisenstein,

"en el orden del montaje no tenemos una simple suma de partes a la cual se añaden los elementos formando un todo sumatorio-estático, sino mucho más. No son cinco detalles que se unen en un todo, son cinco todos tomados cada uno bajo un aspecto diferente." (Eisenstein, S., 1982:289)

El director Alfred Hitchcock en diálogo con Francois Truffaut así ejemplifica su experiencia al respecto con La ventana indiscreta (1954):

"tomamos nosotros un Primer Plano de James Stewart. Mira por la ventana y ve, por ejemplo, un perrito que bajan al patio en un cesto; volvemos a Stewart que sonríe tiernamente. Ahora, en lugar del perrito que baja del cesto, presentamos a una muchacha desnuda que se retuerce ante su ventana abierta, se vuelve a colocar el mismo plano de James Stewart sonriente y ahora ¡es un viejo crápula!" (Truffaut, F., 1984:187)

La secuencia del asesinato en la ducha realizada por Hitchcock en *Psicosis* (1960) indica los niveles de complejidad a los que puede llegar el montaje. Si bien sus imágenes por separado son una serie de imágenes sin sentido, la secuencia en su conjunto es difícil de comprender fuera de contexto. ¿Porqué resolver con Planos Detalle y Primeros Planos la escena de un asesinato? Es evidente que la carga dramática de la secuencia no es independiente del contexto general del film. El recurso utilizado por Hitchcock está íntimamente ligado al desarrollo de la historia.

La banda sonora también nos permite desarrollar parte del relato. El sonido utilizado inteligentemente en ocasiones no necesita de la imagen y nos permite mantener la continuidad. Karel Reitz cita un ejemplo: un niño arroja una piedra. Instantes más tarde se escucha el ruido de un vidrio que se rompe. El niño huye. Gracias al espacio en off no es necesario mostrar la manera en que se rompe el vidrio.

El montaje es entonces la acción de unir esos trozos de espaciotiempo con la suficiente pericia que permita continuidad, ritmo y unidad dramático-narrativa.

Clasificación del montaje

1.- El montaje nace con la idea original y, como se vio en el ejemplo anterior ya existen cortes o eliminación de porciones de tiempo y espacio.

2.- Lo expresado en el relato se vuelca en un libro cinematográfico o guión literario que se utilizará más tarde en la puesta en escena. La puesta en escena respeta la continuidad o discontinuidad de relato, pero plantea una nueva modalidad de montaje a la que se denomina montaje interno. El montaje interno está dado por los movimientos de los actores en el escenario y responde a una continuidad espaciotemporal que se puede apreciar por las entradas, salidas y posiciones de los actores en la escenografía. La entrada o salida de un actor a escena debe mantener la continuidad para no desorientar al espectador: si sale a buscar algo por la puerta izquierda, deberá volver por la misma puerta.

Resuelta la puesta en escena se realiza la puesta en cámara en la que el montaje continúa esta vez con respecto al encuadre (montaje externo). La puesta en cámara es la narración audiovisual de lo que hasta ahora se parecía más a la literatura o al teatro que al cine. Esta narración audiovisual significa una nueva discontinuidad de relato; al fraccionamiento propuesto en el libro se agrega el fraccionamiento que surge de la

propuesta audiovisual que incorpora el director. El director narrará la historia encuadrando las acciones desde una sucesión continua de diferentes puntos de vista formados por trozo de imagen y sonido a los que se denomina tomas. Las tomas serán pegadas una a continuación de la otra y deberán estar unidas de tal manera que la continuidad sea absoluta.

3.- La filmación de las distintas tomas puede sufrir repeticiones por distintas causas: un error del actor, un tropezón, un corte de luz o simplemente porque al director no le conforma y desea repetirla. Otra circunstancia tiene que ver con la producción ejecutiva de un film. Las tomas que se realizan sin respetar la continuidad de relato por cuestiones de organización, plan de rodaje y costos. Así es como se filman por ejemplo todas las tomas correspondientes a una escenografía en interiores y luego todas las que corresponden a exteriores con el fin de abaratar costos y ordenar la producción.

Una parte del montaje contempla entonces la limpieza del material, selección de tomas que conformarán la película y eliminación de tomas fallidas o desechadas; pero la mayor importancia del montaje radica en la perfecta unión de una toma con otra para lograr continuidad y unidad. Esta técnica responde a leyes que surgieron durante el desarrollo de la historia del cine. Una síntesis actual de estas leyes nos permite reducirlas a cuatro para el manejo del tiempo, cuatro para el manejo del espacio y una para el manejo del movimiento.

Para el manejo del tiempo:

Flash back: una acción pasada insertada en una acción presente. El tiempo se modifica, el espacio puede o no ser el mismo.

Flash forward: una acción futura insertada en una acción presente. El tiempo se modifica, el espacio puede o no ser el mismo.

Elipsis definida o mensurable: omisión deliberada de planos sin pérdida de continuidad en una secuencia, parte de una acción se elimina pero el espectador es consciente de la porción de tiempo que se extrajo.

Elipsis indefinida: omisión deliberada de planos sin pérdida de continuidad en el relato, parte de una acción se elimina y el espectador no es consciente del tiempo transcurrido.

Para el manejo del espacio:

Ángulos correspondientes o campo y contracampo: la posición de los personajes en el encuadre debe respetarse de una toma a otra: Juan está frente a cámara y a la derecha del encuadre hablando con Miguel quien está de espaldas y a la izquierda del cuadro; en el cambio de toma deberá estar Miguel hablando de frente y a la izquierda del encuadre y Juan a la derecha.

Ley de los 30°: el cambio de posición de la cámara (frontal-lateral) con respecto a un actor no debe ser menor a 30° (si es menor se apreciará como un error, un salto en la continuidad).

Corte en el eje: cambio sobre el eje de la cámara por corte directo de un tamaño de plano a otro: la cámara se acerca a Juan pasando por corte directo de Plano Americano a Plano Cintura.

Entrada y salida de cuadro: si un personaje sale por la izquierda del cuadro, en el plano siguiente debe entrar por la derecha (caso contrario el espectador leerá que vuelve): El automóvil cruza el encuadre de derecha a izquierda hasta salir de cuadro. En el plano siguiente el vehículo debe entrar por derecha.

Para el manejo del movimiento:

Esta ley tiene una estrecha vinculación con el aspecto técnico y está referida a la velocidad con que se mueven los actores y la óptica utilizada, el tamaño de plano y los movimientos de cámara. Un actor que se mueve a una velocidad por un Plano Cintura deberá compensar la velocidad si la toma siguiente es más cerrada, por ejemplo un Primer Plano. Lo mismo vale para tomas sucesivas realizadas con distintas ópticas o con movimientos de cámara.

Estas reglas o leyes surgieron de la práctica en el transcurso del tiempo desde la invención del cine hasta la actualidad, y son esenciales para lograr continuidad entre tomas, sobre todo teniendo en cuenta que la unión entre tomas tiene dos posibilidades: el corte directo (simple pasaje por corte de una toma a otra) o la utilización de signos de puntuación.

Signos de puntuación

Los signos de puntuación, como su nombre lo indica, señalan pausas en el desarrollo del relato y resuelven la continuidad uniendo tomas. Estos signos se han estudiado desde el punto de visual, pero pueden aplicarse como efecto o refuerzo formando parte del sonido sin perder en absoluto su función.

Fundido encadenado: sobreimpresión de dos realidades. Es la superposición de fotogramas por transparencia.

Fundido a negro, blanco o color: cualquiera de estos fundidos se realiza superponiendo fotogramas desde la transparencia hacia la opacidad. Se dice que la toma se va por fundido o viene de fundido.

Barrido: coloquialmente barrer con la cámara o realizar un barrido significa realizar un desplazamiento rápido en panorámica o travelling. La imagen resultante es de gran profusión y direccionalidad acorde al movimiento de cámara.

Foco: el foco puede ser considerado como una forma de fundido. La imagen resultante es de carácter difusa. Se dice que una toma se va de foco o viene de foco.

Enlace: el enlace consiste en subrayar un objeto al finalizar una toma para comenzar la toma siguiente con el mismo objeto.

Enlace por sonido: continuidad de sonido (diálogo, música, ambiente) en un cambio de tiempo, de espacio o de acción.

Multivisión: multivisión es la partición de la pantalla en dos o más formatos que permitan mostrar acciones paralelas o acciones que se desarrollan en tiempos o espacios diferentes.

Dilución de cuadro: cambio de formato: se diluye el formato original hacia otro formato. La toma se va por dilución de cuadro o viene por dilución de cuadro.

Algunos ejemplos de montaje y signos de puntuación

1- Martin Scorsese cuenta de una exposición que realizó en Nueva York en la que presentó los story boards dibujados para las escenas de la pelea en su film *El toro salvaje* (1980) en una pantalla mientras en la otra los comparaba con la película; en algunos casos ambos *storys* eran idénticos. En otros casos, en la escena de la pelea en que Sugar Ray Robison destroza a Jack La Motta en el round 13, se

pudo ver de qué manera la versión definitiva difería de los *storys*. Esta golpiza despiadada de no más de diez segundos, tomó alrededor de diez días de filmación y después en el montaje pegaron las tomas en forma cronológica hasta un total de 36.

- 2- Las películas de los años '40 era común presentar el transcurrir de los días por medio de sucesivos fundidos encadenados sobre los cuales volaban las hojas de un calendario.
- 3- En el film *Terminator 2, El juicio final* (1991) las escenas de apocalipsis aparecen en *flash forward* dentro del sueño de la protagonista.
- 4- El film *Antes de la lluvia* (Milcho Manchevski, 1994) es un ejemplo de relato no lineal. La acción se desarrolla en Macedonia y Londres, en diferentes tiempos. La trama se compone como un rompecabezas alternando lugares, tiempos y acciones por medio de elipsis.
- 6- En el film *Drácula* (Francis Ford Coppola, 1992) el viaje del Dr. Van Helsing hacia el castillo de Transilvania está signado por fundidos y barridos que nos presentan la transformación de Mina.
- 5- El videoclip utiliza constantemente signos de puntuación para dar continuidad a tomas separadas cuyo montaje se realiza siguiendo el compás de la música. En muchos de estos casos se puede decir que los signos de puntuación resuelven la unidad de imágenes de características dispares insertando fundidos, cortes directos o fuera de foco como constante marcación del ritmo.

Para finalizar este primer acercamiento a la dimensión espacio-tiempo movimiento podemos señalar que el uso indiscriminado de principios de movimiento, de montaje o de signos de puntuación también conduce a la pérdida de unidad narrativa y por lo tanto transforma a la secuencia en vertiginosas sucesiones de imágenes efectistas. Para diseñar una secuencia de apenas unos segundos de duración necesitamos definir con claridad la idea principal, planificar meticulosamente los componentes que representen esta idea y los recursos técnicos que mejor se adaptan a ella.

Proceso de producción de un film

La producción de un filme comienza con la idea. Aunque el primer paso es la ocurrencia de una idea a filmar, ni bien esto sucede se observará si dicha idea es factible, si todos y

cada uno de sus planteos pueden ser producidos, (si se cuenta con los medios técnicos, si es financiable monetariamente, si el proyecto es viable). Decimos entonces que la producción engloba todo el proceso de realización de un filme.

Un film y su realización componen un sistema complejo que en cada paso de su desarrollo presenta diferentes aspectos directamente relacionados a la producción del mismo.

El paso siguiente a la idea, es el relato. Se escribe un relato de modo similar a un cuento o una novela, si bien no se está haciendo literatura. Es importante escribir toda la historia con el máximo de detalles, porque todo lo que no se escriba no participará del filme y si el relato necesita de una síntesis, siempre es mejor eliminar partes existentes, que no contar con ellas desde el comienzo o agregarlas de mal modo.

Una vez que se cuenta con el relato, se realizan escalas o listados de acciones, descripciones y sensaciones por separado. Estos listados nos permitirán controlar el proceso que se desarrollará posteriormente y evitarán que en dicho proceso se pierdan partes que son importantes para el resultado final del film.

Las escalas de acciones nos han de permitir el siguiente paso: dividir el relato en secuencias y escenas.

Una secuencia es una unidad temática. El desarrollo en el tiempo y en el espacio de un tema determinado. Temas que en forma lineal o entrelazados conforman el relato. Esta unidad tiene una estructura, igual a la del relato todo, lo que significa que tiene una presentación, un desarrollo y un desenlace, con la diferencia que el desenlace no tiene un final emotivo y dramático igual al del relato, sino que deja elementos abiertos o sueltos de tal manera que puedan unirse o continuarse en la secuencia siguiente. En todos los casos el relato puede desarrollarse de dos formas: lineal, entrelazada o paralelamente. En el primer caso los acontecimientos se desarrollan uno a continuación del otro, en crecimiento temporal espacial y de acción. En el segundo, las secuencias pueden estar mezcladas y también fragmentadas, de tal forma que la secuencia se corte, para dar lugar a otra, y luego continuar o bien simplemente comenzar por el futuro y volver al pasado en un juego constante o paulatino. Se habla de paralelismo, cuando se cuentan historias diferentes alternando la narración tal vez para que más adelante se unan en una sola, o simplemente se entrecrucen. De alguna manera la tarea del montaje de acciones en el espacio-tiempo-movimiento ha comenzado en el desarrollo del relato mismo.

Las escenas son unidades de espacio-tiempo-acción. Esta es la definición clásica, pero debe ser analizada con cuidado, porque en muchas ocasiones nos llevan a

confusión. Que sean una unidad de tiempo-espacioacción, significa que cuando cualquiera de estos elementos es modificado, se produce una nueva escena. Tomemos por ejemplo la siguiente acción: Juana, le pide agua a Alberto, (ambos están en una sala.)

La acción conduce a Alberto hacia la cocina, él sirve un vaso de agua y luego se lo da a Juana mientras continúa la conversación que mantenía con ella. Los hechos podrían ser separados en dos escenas, ya que Alberto al dirigirse a la cocina modifica el espacio. Sin embargo, el cambio de espacio no es significativo como para que se justifique la aparición de una nueva escena: el tiempo y la acción continúan sobre un mismo eje. Uno o más de estos elementos, (tiempo-espacio-acción), puede sufrir cambios, pero si no llevan consigo una carga dramática, no se justifica la aparición de una nueva escena. En el ejemplo citado, se puede decir que el espacio es la casa de Alberto en su totalidad y no las diferentes dependencias de la casa.

Para el caso contrario, pensemos la acción de la siguiente manera: Alberto va a la cocina, la conversación se interrumpe, y vemos cómo éste vierte veneno en el vaso de agua y vuelve a la sala... El cambio de espacio de la sala a la cocina justifica en este caso la aparición de una nueva escena, porque se introduce el veneno como carga dramática y la acción de la conversación que daba unidad en el primer ejemplo pasa a un segundo plano y el cambio no solo es espacial, sino también de acción.

Es importante para el diseñador diferenciar una escena de una secuencia para comprender e interpretar la idea de un film por medio de la lectura del libro cinematográfico o guión literario, y para distinguir en el mismo aquellos elementos relevantes y significativos que lo pueden conducir a la síntesis conceptual necesaria para lograr un buen diseño.

Puesta en escena

Siguiendo las pautas establecidas en el libro cinematográfico se ensayan las escenas con los actores y en los escenarios. La puesta consiste en analizar las interrelaciones entre actores, actores-escenario y actoresutilería. De esta manera se ajustan las escenas en todos sus detalles y sobre todo en su aspecto dramático. De estos ensayos surgen modificaciones en los diálogos y en las escenas mismas ajustándose definitivamente el guión.

Puesta en cámara

Realizado el paso anterior, y en ocasiones entremezclados, se concreta la puesta en cámara, que consiste en proponer cada una de las tomas o puntos de vista de la cámara o expresado de otra forma, el punto de vista del director del filme, o como éste va a mostrar todos y cada uno de los detalles de cada escena al público, esta puesta en cámara se escribe generalmente en un nuevo guión, llamado guión técnico.

Todos estos pasos no son otra cosa que el proceso de pasar una idea escrita en forma de relato, a un relato audiovisual. Del relato escrito al libro, hay un paso comparable al de convertir un cuento o novela a obra de teatro. En la puesta en escena, el procedimiento es similar al de poner una obra de teatro en el escenario. Y finalmente en la puesta en cámara se completa el proceso de convertir esa propuesta casi teatral en un filme.

Guión técnico

El *guión técnico* es una pieza literaria codificada de tal manera que el equipo de filmación comprende cada una de sus partes y puede actuar en su rol siguiendo las indicaciones del mismo. Se encuentra dividido en secuencias y tomas. Una toma es una sucesión de fotogramas, que va desde que se oprime el disparador de la filmadora, hasta que se detiene. En forma similar al libro, se divide en dos columnas, con los datos técnicos y las acciones a la izquierda y las indicaciones para la banda de sonido a la derecha.

Ejemplo de la codificación de una toma:

Toma 1: *PP de Juan, Trae. Atrás a FE - PAN de izq.-der. A PGC de la esquina del Café Saavedra. CNN. Obj. 50 mm.*

Cuando comienza la toma Juan está mirando hacia la parte inferior del cuadro. Cuando él trae. Abre el campo descubrimos que se encuentra con la billetera en la mano, y cuenta atentamente el dinero que contiene.

Desde la puerta del Café, Pedro y Miguel le gritan que se apure. Los gritos en Off. Y el giro de la cabeza de Juan deben accionar de tal manera que justifique la panorámica.

Como puede verse en el ejemplo, las indicaciones técnicas abreviadas, permiten organizar la toma y utiliza un léxico común para los integrantes del equipo de filmación.

Las indicaciones técnicas abreviadas se refieren en el ejemplo a: Tamaño de Plano *PP* y *FE* (*Primer Plano-Figura Entera*); movimientos de cámara, *Trav.* (*Travelling*) combinado con *PAN.* (*Panorámica*); posición de la cámara, *CNN* (*Cámara Normal a Nivel*) y por último el tipo de objetivo (*50 mm*).

En la columna de la banda sonora, se indicarán los diálogos, la música y los ruidos, paralelamente a la descripción de la acción de la otra columna y en más de una ocasión pueden continuar aunque la toma cambie. Debe tenerse en cuenta que con la banda de sonido se narra de la misma manera que con la imagen, y puede ser que en determinados momentos funcionen por separado, narrando acciones paralelas o simplemente en un asincronismo técnico.

Una vez que se concreta el guión técnico, pueden o no realizarse dos pasos que no son imprescindibles, pero que de cumplirse facilitan en mucho el rodaje.

Uno es la realización de plantas, *dibujos en planta* de las diferentes escenografías, con las indicaciones siguientes: plano de la escenografía, posición de los muebles y si es necesario de la utilería posición de los actores y sus recorridos y finalmente las diferentes posiciones de la cámara (plantas de puesta en cámara) con la indicación aproximada del ángulo de toma, de acuerdo a la lente que se planificó utilizar.

Story board

El otro paso a realizar es el *story board*, el dibujo a modo de historieta del encuadre de cada toma, realizado esquemáticamente o con todo detalle. En la actualidad se están contratando ilustradores y los *story board* se realizan incorporando la iluminación y el vestuario definitivo. También puede realizarse con fotografías, pero no es común. Debajo de cada cuadro del *story* pueden acotarse todas las indicaciones que el director crea, sean estas de aclaración del encuadre o de sonido. Dentro del cuadro puede también señalarse un reencuadre correspondiente a un *Travelling* o un *Zoom* adelante o atrás.

El *story board* es una herramienta útil tanto en rodaje como en la post-producción, ya que ayuda a visualizar rápidamente las tomas realizadas y a coordinar el equipo de trabajo. Desde el punto de vista del diseño, el *story* es la modalidad de presentar y dirigir proyectos gráficos.

Rodaje

Con el guión técnico, las plantas y el *story board* todo está preparado para que se inicie la filmación. Desde la puesta en escena, la producción ha comenzado con la tarea de preparar todos aquellos elementos que han de participar en el rodaje: seleccionar los actores, el equipo técnico, las locaciones, y realizar un desglose de producción, planillas que día por día organizan la jornada de filmación y hora por hora indican qué elementos son necesarios para cada toma. Equipo y elementos técnicos, actores, extras, animales, objetos, entre otros.

Con todos estos pasos cumplidos se realiza el rodaje, y jornada tras jornada, en la medida que se acopia material filmado, se envía a laboratorio para su revelado y para la realización de una copia, denominada campeón, que permitirá seguir el proceso.

Postproducción

Con el procesado de la película en el laboratorio, se puede decir que la *postproducción* ha comenzado.

Se denomina *postproducción* a todo el proceso que se realiza sobre el film, su revelado, las correcciones para equilibrar las luces, la limpieza del material, (desechado de tomas que no se han de utilizar porque salieron fallidas o no llenaron las expectativas del director).

Montaje, limpieza de los inicios y finales de toma no utilizables, de los trozos que exceden la duración deseada y armado en continuidad lineal o no del material definitivo ajustando los *raccord* y recurriendo si es necesario a signos de puntuación o *inserts* que permitan la unidad del material. Con el campeón montado, se procede a cortar y armar el negativo, utilizando el campeón como guía o borrador.

Sonorizado, en laboratorio de sonido, se doblarán los diálogos, se incorporará la música y los ruidos realizándose un negativo de sonido que en conjunto con el de imagen, dará la el negativo definitivo de imagen y sonido, y de este las copias.

En la actualidad se transfiere el material filmado en negativo a video para su visionado, montaje y sonorizado, reduciendo así los costos. El sonido a evolucionado notablemente y los recursos para resoluciones de alta calidad son cada vez más sofisticados.

En la etapa de postproducción se realizan los títulos de crédito y los trucados que requiera el film.

La etapa final es la de la comercialización, que implica grandes costos de publicidad en todos los medios y también las negociaciones para distribución y exhibición, fase final y fundamental de todo film, ya que su propósito se cierra con el público.

Inicio del proceso de diseño de títulos de crédito

El diseñador inicia el proyecto de títulos de crédito de diferentes maneras, pudiéndose incorporar a la realización en cualquiera de las siguientes etapas del proyecto cinematográfico, ya sea antes de iniciar el rodaje del film, en etapa de preproducción, durante el desarrollo del mismo o en postproducción.

No es usual que el director piense la secuencia de títulos en la etapa de PRE-producción, pero no deben dejar de citarse, ya que existen casos en los cuales la secuencia de títulos fue planteada desde la idea.

El diseñador se puede proyectar, en ambos casos a partir del guión técnico o a partir del guión técnico y del *story board*.

Por último, el diseño de la secuencia de títulos se puede desarrollar en la etapa de *postproducción*.

A partir de un *transfer* del film a video, o bien a partir de una copia del film propiamente dicho.

En este punto se hace presente la visión globalizadora del director. Aquí se conjugan, en función del sistema, una serie de elementos seleccionados a partir de una concepción global -no a priori- que el diseñador sintetiza según la imagen del film.

Se observan y seleccionan elementos de tratamiento, aquellos elementos que por su elaboración superficial o conceptual representan la idea o síntesis del film. Dentro de los recursos de tratamiento se ordenan los aspectos formales, tonales, cromáticos, sonoros, técnicos, históricos, estilísticos, en una imagen definida hacia lo conceptual.

La elección de la o de las imágenes significativas del film y una cuidadosa elección tipográfica que contraste y acompañe a dichas imágenes; sin dejar de lado las condicionantes de producción y distribución constituyen la síntesis gráfica del proyecto. A esta síntesis llegaremos por medio de un análisis de tratamiento que surge, según la etapa en que se incorpore el diseño, de charlas con el director, de recurrentes lecturas

del guión, o de varias visiones del material de la película, muchas veces en bruto, es decir sin sonido o sin su montaje final.

Las etapas de realización

Las etapas de realización de un proyecto de títulos de crédito son tres:

1.- *Formato*: Debemos tomar en cuenta antes que nada las dimensiones del formato sobre el cual trabajar: video, 35 mm., panavisión u otro. El formato es importante porque dentro del mismo hemos de manejar las propuestas de encuadre, (dirección plástica- dirección de lectura), el manejo del espacio en *off* y las posibles transformaciones que pueda sufrir por dilución de cuadro o multivisión; además de la posibilidad de poner en movimiento dentro del formato ya sea el texto, la imagen o ambos, sin dejar de tener en cuenta el tiempo de lectura que nos va a determinar la duración de la toma y la unión (montaje) de las diferentes tomas con sus correspondientes fotogramas en continuo cambio que conforman la secuencia de títulos.

2.- *Género del film*: todo film pertenece a un género o subgénero que va a determinar necesariamente la forma estética y el tratamiento específico del lenguaje audiovisual.

Determinación del género: Si nos remontamos al teatro griego, no podemos obviar la clasificación del arte dramático que hace Aristóteles en su *Poética*. En este libro solo se enuncian dos géneros: la tragedia y la comedia.

La industria cinematográfica ha definido infinidad de géneros, cualquiera de ellas puede ser válida y todas discutibles; pertenecen más al campo de la crítica que al de la creación en lo que respecta al realizador cinematográfico. De todas formas es importante su identificación para el diseño de los créditos porque el lenguaje audiovisual acompaña al género en la composición final de la obra, entiéndase esto como tratamiento de color, ritmo, forma y otros elementos audiovisuales.

3.- *Título del film*: debe tomarse en cuenta que el título del film conformará una marca que trasciende lo específicamente cinematográfico o videográfico, ya que puede conformar diversas piezas gráficas que acompañarán el lanzamiento de la producción.

Teniendo en cuenta que todo film tiene un nombre, posee un título que lo ha de identificar, diferenciar y por sobre todo relacionar con su contenido, es necesario ser conciente de que la tarea del diseñador comienza con la propuesta gráfica del título, teniendo en cuenta que ésta se aplicará como una marca no sólo destinada a la secuencia de títulos sino también a diferentes piezas gráficas: afiches, programas, papelería para prensa en general.

Pasos para el diseño de una secuencia de títulos de crédito

Partamos del concepto de que una película es un sistema. Un conjunto de signos visuales y sonoros que interactúan con la finalidad de significar, transmitir un mensaje.

El grado de decodificación dependerá de la calidad profesional del codificador y de la capacidad de interpretación de los códigos por parte del receptor, según compartan experiencias sígnicas.

Por lo tanto, si un film es un sistema que canaliza un mensaje, definiremos la *toma de partido* según el análisis de *tratamiento del film*, que consiste en la elección de imagen, tipografía y dirección de lectura.

En cuanto al tratamiento de la imagen: formas dominantes / armonía y dominancia cromática / iluminación / fotografía / profundidad de campo y nitidez / escenografía / vestuario / maquillaje

En cuanto al tiempo histórico de relato y su tratamiento estilístico: contemplar el contexto socio- cultural en el que transcurre el relato. Analizar la tendencia estética propuesta en el film y los estilos dominantes en la puesta en escena.

En cuanto al tratamiento del encuadre: mapa estructural, dirección plástica y de lectura, estructuras gráficas, ritmos, posiciones de cámara y tamaños de plano, calidad de la imagen establecida según la puesta en escena y la modalidad de relato elegidas por el director.

En cuanto al modo de contar la historia: lineal-no lineal

En cuanto al tratamiento de montaje: Técnicas de montaje y signos de puntuación más utilizados: flash back, flash forward, elipsis indefinida, elipsis definida, dilución de cuadro.

Estos elementos de tratamiento nos impulsarán a definir tanto la idea rectora de la secuencia como elementos más puntuales como elección tipográfica, nivel de presencia del fondo, incorporación o no de imagen y relación entre estos componentes visuales con la banda sonora.

Realizada la toma de partido, utilizaremos los elementos de análisis para definir los rasgos pertinentes a la marca, selección tipográfica, armado tipográfico, incorporación o no de viñetas, filetes u otro tipo de ornamentos, selección de una imagen-síntesis del film que se incorpore como signo.

Una vez diseñada la marca comienza su etapa de encuadre o determinación de la dirección de lectura; ubicación dentro del formato, ensayos de legibilidad y toma de partido para unificar el sistema. La ubicación final de la marca puede determinar una modalidad que rija la posición del resto de los títulos, condición esta que no es necesariamente una norma. Se evaluará también la conveniencia o no del nivel de lectura de la marca, según tenga esta una lectura simple (alto nivel de contraste) o lectura compleja (bajo nivel de contraste).

Encuadrada la marca se deciden sus niveles de movimiento, lo cual comprende su aparición- desaparición en la toma que corresponde, como así también si se mueve, se transforma o sufre un cambio de cualquier índole.

Niveles de movimiento:

Movimiento de la marca: alto-medio-bajo / según los niveles de movimiento internos (propios de la marca) y externos (desplazamiento en el encuadre)

Movimiento del fondo: propio del fondo o en el encuadre.

Movimiento de ambos

Selección tecnológica del movimiento: corresponde al tipo de movimiento que proponemos para los distintos niveles de movimiento y son: animación en cualquiera de sus técnicas, siguiendo una sola técnica de animación o combinando más de una técnica. Ej.: *Psicosis*, *Vértigo*, *Intriga Internacional*, de *Saul Bass*; montaje, cortes directos, signos de puntuación, y otros recursos del montaje utilizados para otorgar continuidad o discontinuidad en las relaciones texto- imagen. Ej. *La edad de la Inocencia*, de *Saul Bass*. *Combinación de animación y montaje*, explotando las posibilidades que ofrecen ambos recursos relacionados desde el punto de vista estético. Ej. *Seven*, *pecados capitales*, de *Imaginary Forces*.

Una vez realizada la marca, encuadrada y puesta o no en movimiento, se diseña la secuencia total de los títulos tomando en cuenta las siguientes posibilidades: *coincidencia*, se establece la propuesta dada a la marca como norma o sistema para el resto de los títulos; *contraposición*, se proyecta el resto de los títulos en contrapunto con la propuesta dada a la marca; *aleatorio*, corresponde a una propuesta en la que la marca y los diferentes grupos de títulos se relacionan entre sí por componer una secuencia, pero su objetivo deriva de la transgresión o el caos.

Las etapas del diseño de una secuencia de títulos tienen tanto que ver con el desarrollo de una propuesta visual como con la relación entre esta propuesta y la banda sonora. La banda sonora se incorpora como un elemento más de diseño. Tanto sus componentes (ruidos, diálogos, música) como la presencia de imágenes o espacios sonoros pueden resultar el eje sobre el cual presentar los títulos. Basta con señalar los títulos del film *Cabaret* (Fosse, B., 1972) diseñados por el estudio *Modern Film Effects*, en los cuales la muda aparición del nombre del film da lugar a la incorporación del sonido ambiente del cabaret (espacio sonoro); o la propuesta diseñada por Dan Perri para *Después de hora* (Scorsese, M. 1985), en la que la aparición y desaparición de cada título se produce en coincidencia con los acordes del primer movimiento de la Sinfonía en Do Mayor de Mozart.

Por último debemos señalar algunos conceptos claves en el momento de diseñar una secuencia de títulos de crédito:

Elección de una imagen que no anticipe acciones o contenidos que el autor reserva con propósitos dramáticos. Puede no ser una imagen del film, pero debe estar fuertemente ligada.

Relación texto- imagen- ritmo narrativo: tiempo y espacio gráfico en concordancia con el film.

Respetar el orden de aparición y jerarquías, establecidas por los productores según los contratos con el personal.

Orden de aparición

La elección del espacio y tiempo de aparición de cada título responde a una decisión del productor del film. El cómo aparecen y el orden de jerarquías está predeterminado en los contratos del elenco, y las variaciones que se pueden hacer de ellos se basa en muchos

casos en políticas de venta. El diseñador puede proponer variantes dentro del orden de jerarquías, puede mejorar la propuesta del productor pero no pasar por encima de ella.

De igual manera es el director del film quien nos propondrá el lugar y el momento de aparición de la secuencia de títulos en su totalidad con respecto a la acción. Los títulos de crédito pueden aparecer antes del comienzo de la acción, sobre la acción, entre tomas o secuencias, al finalizar el film.

Las jerarquías

La distribución de jerarquías en diseño se relaciona con el orden de lectura que se otorga a los componentes gráficos. Se ordena por jerarquías al utilizar las variables tipográficas de tamaño, color e inclinación; también al determinar la posición de los elementos, su nivel de cromaticidad y su nivel de impacto visual. Por medio de las jerarquías gráficas se busca el contraste necesario para que nuestro diseño esté dotado de calidad perceptual.

Estos elementos no son los únicos recursos de orden por jerarquías en una secuencia de títulos de crédito: la relación espaciotiempo-movimiento es un factor determinante. Un bloque de texto que permanece muy poco tiempo en pantalla responde a una jerarquía menor cuyo tratamiento no es aplicable a un protagonista del film o a su director. En función de ello y después de discutir sobre las alternativas posibles se toman decisiones conjuntas con el equipo de trabajo. Este intercambio de ideas es uno de los factores más importantes del proyecto, el trabajo en equipo es el que nos lleva a encontrar acuerdos que se ajustan a las condicionantes y variables de diseño.

Los títulos que generalmente se destacan en jerarquía son los siguientes:

Productora: La compañía productora posee una imagen corporativa propia, ajena al sistema

Director: cierra la secuencia de títulos. Puede repetir su aparición antes o después del nombre del film.

Productor: el productor del film tiene igual nivel de importancia que el director.

Escritor-Guionista: no aparece si es una idea original del director, se reemplaza por "escrita y dirigida por" o aparece luego del nombre del film como "basada en la novela de..."

Protagonistas: pueden estar uno más destacado que el otro en caso de diferentes jerarquías.

Nombre del film: El tratamiento del nombre del film es lo que le da identidad a la película como producto.

Poseen jerarquías similares en su tratamiento: co-protagonistas, director de arte, fotografía, música.

El refuerzo de jerarquía que se le otorgue a cada crédito se establece según la producción. Los créditos correspondientes al director, al productor y a los protagonistas son, generalmente los de mayor jerarquía (sin contar el nombre del film, disparador de identidad).

Al finalizar el film se completan los créditos con el total de actores y cuerpo técnico de cada área. Estos generalmente corren sobre los últimos cuadros de la escena final, sobre una imagen fija o en forma de columna americana en sentido vertical de abajo hacia arriba (scroll).

La dirección del proyecto de títulos

Una vez resuelta la propuesta a modo de *story board*, el diseñador debe valerse de la mayor cantidad de recursos posibles como para dirigir o supervisar el proyecto gráfico. Aquella información que no se encuentre claramente definida en el *story* o en la ficha técnica debe ser interpretada como error potencial o, en el mejor de los casos distorsión del proyecto original. Siempre se deben tomar en cuenta los escasos tiempos para los proyectos creativos dentro de la producción de un film y la rápida respuesta que debe tener el diseñador frente a estas situaciones. Por ello es conveniente organizar planillas de información que funcionen como una ficha técnica o manual de normas para la realización de títulos, lo cual allanará el camino hacia la realización del proyecto. El contenido que deben llevar las planillas es el siguiente:

Movimiento: detallar si la secuencia tiene movimiento o si se trata de placas fijas. En caso de existir movimiento detallar si el movimiento se encuentra en el texto, en la imagen o en ambos y el tipo de movimiento con el que se ha trabajado. Señalar el eje de trayectoria dentro del cuadro. Realizar esquema de recorrido.

Descripción de la secuencia: realizar una sinopsis de la secuencia gráfica.

Encuadre de la tipografía: señalar los ejes compositivos dentro del formato y la diagramación básica del sistema.

Encuadre de la imagen: señalar las relaciones de equilibrio y tensión, la dirección plástica y los tamaños de plano y las posiciones de cámara; la profundidad de campo y los climas lumínicos dominantes en la propuesta. Estas indicaciones técnicas se pueden realizar sobre una imagen fotográfica extraída del film, de la secuencia o sobre una imagen simulada extraída de un archivo de imágenes y que posea las características de la imagen a trabajar.

Dirección de lectura: indicar en tres o cuatro cuadros de la secuencia la dirección de lectura dominante en la propuesta.

Planta de luz: señalar la fuente de luz principal en la propuesta, la calidad de la luz y su intensidad; definir la planta de luz en caso de filmar maquetas o recopilar imágenes fotográficas ejemplificando la estética propuesta.

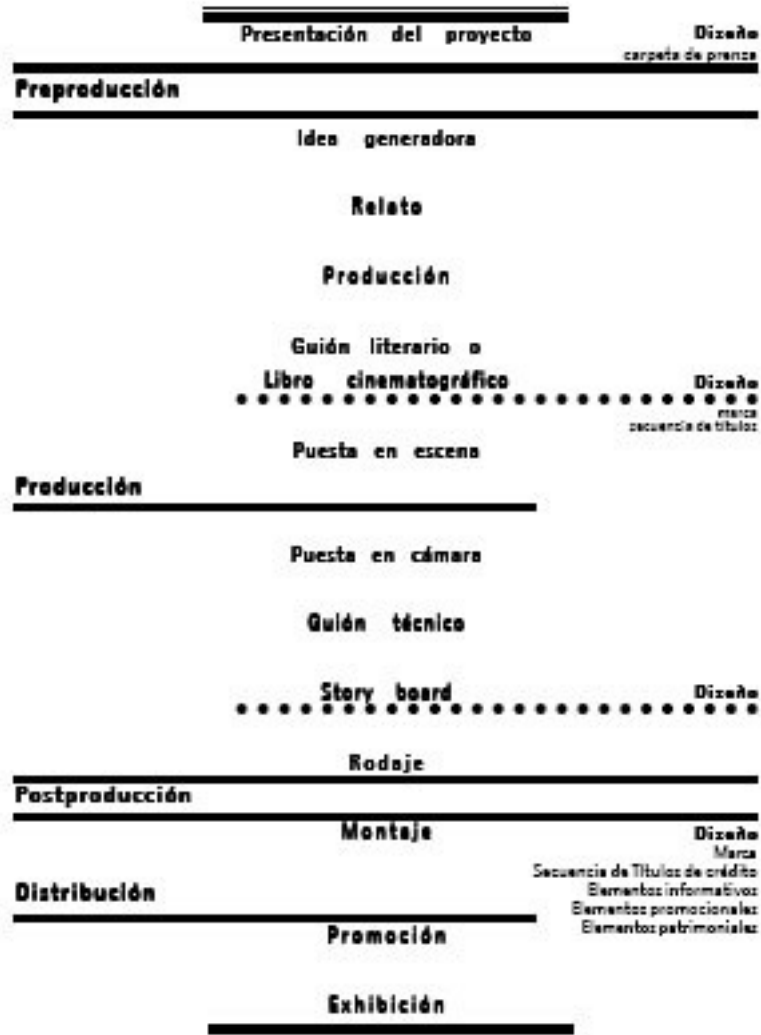
Orden de jerarquías y proporciones: señalar con muestras tipográficas los diferentes modos de establecer jerarquías. Indicar la familia tipográfica, las variables utilizadas y las relaciones proporcionales entre bloques tipográficos en el encuadre.

Color: indicar los tonos dominantes a lo largo de la secuencia.

Signos de puntuación: detallar los signos de puntuación utilizados. Indicar el manejo de continuidad entre una toma y la otra.

ANEXO 1

Proceso de realización de un film e instancias de incorporación del proyecto de diseño



ANEXO 2

Los Vengadores, John Stamp y Jerome Gask.



Los títulos de crédito de la serie televisiva inglesa *Los vengadores* son un paradigma de la Gráfica audiovisual de los años '60

ANEXO 3

Dos diseños de Saúl Bass Psicosis y Vértigo.



Composición y descomposición tipográfica por traslación en los títulos de *Psicosis*. (Hitchcock, A., 1960)



La imagen en espiral utilizada en los títulos de crédito del film *Vértigo* (Hitchcock, A., 1959) es una constante para la identidad gráfica del film.

ANEXO 4

Saul Bass, precursor.

Marina Calderone

Diseñador, 1920/1996.

Nació en Nueva York, y estudió en *Art Students League* y en *Brooklyn College*, ambas instituciones de esta misma ciudad. Director, actor y productor, Bass revolucionó el diseño de secuencias de títulos de películas a partir *Carmen Jones* (1954) de Otto Preminger. Fue pionero en el uso de técnicas de animación para lograr una serie de efectos psicológicos y emocionales inalcanzables con presentaciones convencionales. Su colaboración con Preminger y Hitchcock fueron destacables, particularmente *Vértigo* (1958), *Psicosis* (1960) y *El rapto de Bunny Lake* (1965).

"Yo siempre tuve la impresión de que los títulos de crédito son una porción de la película que ha sido desaprovechada, un tiempo donde la gente va al baño, charla o come pop corn". Recuerda Saul Bass sobre los comienzos de su trabajo.

Bass hace de los títulos una oportunidad para establecer la actitud y sentimiento del film a través del uso de pequeños simbolismos, de metáforas universalizadas. Así, mientras transcurre la presentación, ya el director introduce a la audiencia emocionalmente a la historia. Sentenció Bass sobre el trabajo realizado por él y su esposa Elaine en títulos para películas como *La edad de la Inocencia*:

"Cuando nosotros encaramos un nuevo film, primero lo analizamos para absorber cada cosa que podamos sobre él. Leemos el guión y la novela, si es que el film esta basado en una, hablamos con el director sobre "su punto de vista" y su aproximación, vemos parte del film, si están disponibles, y concertamos con el director sobre una postura"

Para *La edad de la inocencia* propusieron una secuencia ambigua y metafórica. Un aura romántica expresa la sofocante sexualidad reinante en la historia, pero todos necesitamos ver el film para entender cual fue la finalidad del trabajo.

La estética de la *Escuela de Nueva York* llegó a Los Angeles gracias a Saul Bass. El empleo de la figura y el balance asimétrico que realizara Paul Rand durante los años cuarenta constituyó una inspiración importante para Bass, pero mientras las composiciones cuidadosamente orquestadas de Rand utilizaban contrastes complejos de figura, color y textura, Bass diseñaba a partir a una imagen dominante sencilla. Con una

sensibilidad extraordinaria, Bass podía identificar la esencia de un problema de diseño, expresarlo con imágenes que se transformaban en signos elementales de una gran fuerza gráfica. Bass despojó el diseño gráfico estadounidense de la complejidad visual, reduciendo la comunicación a una imagen sencilla. Las formas en trozos son cortadas del papel con tijeras o trazadas con un pincel, y es probable que la tipografía aparezca en su obra dibujada con pincel.

Para promocionar sus películas las compañías cinematográficas han usado mucho el retrato tradicional de actores y actrices. El productor y director Otto Preminger encargó a Bass en los años cincuenta crear sistemas gráficos para sus películas abarcando una marca, carteles de teatro, publicidad y títulos animados para el film. El primer programa completo de diseño para una película que llegó a los medios masivos fue el programa de diseño del año 1955 para *The Man with The Golden Arm*, en el cual diseñó una secuencia al compás de la música de jazz.

Bass se convirtió en el maestro reconocido de los títulos de películas abriendo nuevos caminos al proceso de formas que aparecen y se desvanecen, se vuelven a formar y se transforman en el tiempo y en el espacio. Esta combinación, recombinación y síntesis de la forma en movimiento también fue llevada al área de la gráfica impresa.

Un ejemplo del programa de diseño de Bass se puede ver en el sistema gráfico de la película *Exodus* (1960). Bass creó una marca que comunica la violencia y la contienda con el nacimiento de Israel. Este signo fue utilizado en un programa completo de publicidad incluyendo periódicos, revistas y anuncios comerciales; carteles y títulos de película, e incluso papelería, etiquetas de embarque y otros materiales impresos rutinarios. Cada artículo individual fue enfocado como un problema de comunicación único. Además de la identidad de las películas que lo hicieron famoso, Bass ha trabajado en numerosos programas de identidad corporativa para empresas como *Exxon-Esso*, *The British Petroleum Company* y *Minolta Corporation* entre otras.

Bass / Hitchcock.

Saul Bass fue el diseñador de los mejores títulos de Alfred Hitchcock. Colaboró en:

Vértigo (1958) Diseño de créditos a partir de espirales en movimiento.

North by Northwest (1959), diseño de créditos con líneas que fugan hacia arriba y a la izquierda de la pantalla.

Psicosis (1960), diseño de créditos con líneas que simbolizan las puñaladas. El esta relacionado con el diseño y ejecución de la escena de la ducha en esta película, cosa que ha sembrado una gran cantidad de controversias, pero muchos de los expertos asienten en que la muerte en la ducha tiene a Hitchcock como conductor temático y a Bass como el técnico experto.

Bass / Scorsese

"La reputación de Saul Bass como diseñador de films es legendaria. Ha dejado su indeleble firma en una serie de películas de Preminger, Hitchcock, Kubrik y Wayne, entre otros. Era excitante crecer en los '50 y '60. El "crecimiento" imponía también una gran parte de aprendizaje. Gran parte de la excitación y del aprendizaje se la debíamos a la notoria contribución de Saul Bass en algunos de los mejores films de esa época, desde The man of the golden arm y North by Northwest hasta Spartacus y Psicosis, entre otras.

(...)

Sus composiciones gráficas en movimiento funcionaron como un prólogo para las películas, preparando el tono, introduciendo el modo y anticipando la acción. Sus títulos no son simplemente imaginativas tarjetas de identidad, son íntegras como todo el film. Cuando su trabajo llega a la pantalla, el film realmente está empezando.

Tuve el honor y la oportunidad de trabajar con Saul y Elaine Bass en cuatro de mis películas, Buenos Muchachos, Cabo de miedo, La edad de la inocencia y Casino. Ha sido un sueño mío trabajar con Bass desde que procuré imitar su estilo en los títulos de mis películas imaginarias, las que escribía a mis doce o quince años de edad en un cuaderno de composiciones que escondía en casa. He sido muy afortunado en haber realizado ese sueño."

Martin Scorsese, (Meggs P. B., Dorfsman, L. et Al., 1997: 16-17).

ANEXO 5

Reseña filmográfica

- AA.VV. (1961-67). *Los Vengadores*, ABC:UK.
- CAMERON, J., (1991). *Terminator 2, el juicio final*, Artisan:USA.
- COPPOLA, F., (1992). *Drácula de Bram Stoker*, Columbia: USA.
- FINCHER, D., (1955). *Seven*, New Line Cinema: USA.
- FOSSE, B., (1972). *Cabaret*, ABC:USA.
- HITCHCOCK, A., (1959). *Vértigo*, Paramount: USA.
- HITCHCOCK, A., (1959). *Intriga Internacional*, MGM: USA.
- HITCHCOCK, A., (1960). *Psicosis*, Paramount: USA.
- KUBRIK, S., (1959). *Espartaco*, Columbia: USA.
- LEVINSON, B., (1998). *Esfera*, Warner: USA.
- MANCHEVSKI, M., (1994). *Antes de la lluvia*, Gativideo: Macedonia-Francia.
- PREMINGER, O., (1955). *El hombre del brazo de oro*, Suevia: USA.
- PREMINGER, O., (1961). *Éxodo*, United Artists: Hollywood.
- PREMINGER, O., (1965). *Carmen Jones*, 20TH Century Fox: USA.
- PREMINGER, O., (1965). *El rapto de Bunny Lake*, 20TH Century Fox: USA.
- REDFORD, R., (1998). *El señor de los caballos*, EVA:USA.
- SCORSESE, M., (1980). *El toro Salvaje*, 20TH Century Fox: USA.
- SCORSESE, M., (1985). *Después de hora*, Geeffen Co.: USA.
- SCORSESE, M., (1990). *Buenos Muchachos*, Universal: USA.
- SCORSESE, M., (1993). *La edad de la inocencia*, Columbia: USA.
- SCORSESE, M., (1995). *Casino*, Universal: USA.
- SINGER, B., (1995). *Los sospechosos de siempre*, Spelling:USA.
- SONNENFELD, B., (1997). *Hombres de negro*, Columbia:USA:
- WISE, R., (1961). *Amor sin barreras*, MGM:USA.

BIBLIOGRAFÍA

- AA. VV. (1997). *Ensayos sobre diseño*, Buenos Aires, Ed. Infinito.
- ARISTÓTELES, (1947). *Poética*, Buenos Aires, EMECE.
- EISENSTEIN, S., (1982). *Cinematismo*, Buenos Aires, Ed. Cortizo.
- ESPAÑA , C.; DAVID, O., et al. (1996-97). *Cien años de cine*, Buenos Aires, Ed. La Nación.
- GARCÍA, R., (1995). *La magia del dibujo animado*, Madrid, Mario Yuso ed.
- HALAS, J., (1981). *Graphics in motion*, München, ed. Bruckmann.
- LAUGHTON, R., (1966). *TV Graphics*, Londres, Ed. Studio Vista/Reinhold Art Paperback.
- MEGGS ,P., (1991). *Historia del Diseño Gráfico*, México, Ed. Trilla.
- MEGGS, P.; Dorfsman L. et al, (1997). *6 Chapters in Desing*, San Francisco, Chronicle Books.
- PERKINS, V. F., (1985). *El lenguaje del cine*, Madrid, Ed. Fundamentos.
- REITZ K., (1971). *Técnicas de montaje*, Barcelona, Ed. Omega.
- TRUFFAUT, F., (1984). *El cine según Hitchcock*, Madrid, Ed. Alianza.
- WILLIAMS ,D., (1998). "Initial images" en *American Cinematographer* April 1998 Vol. 79 N° 5 versión en castellano Javier De Ponti.

Material de Cátedra

- CALDERONE, M., (1995-97), "Títulos de crédito", Fichas de investigación 1995-97, La Plata, Cátedra Tecnología en Comunicación Visual III.
- DE PONTI, J., (1995-97). "Movimiento", Fichas de Investigación 1995-97, La Plata, Cátedra Tecnología en Comunicación Visual III.

Sitios de Internet

- <http://us.imdb.com>, The Internet Movie Database, Ltd.
- <http://www.imaginaryforces.com>
- <http://www.saulbass.net>